

F S X 楽しく遊ぼうシリーズ 30

蘭 嶼 空 港

Lanyu Airport RCLY

V1.00



2012. 8

L F A 飛想会

目 次

目次	1
みなさん こんにちは	2
蘭嶋空港 制作のきっかけ	4
蘭嶋空港 位置	5
蘭嶋空港 RCLY	6
インストールとアンインストール	12
セッティング	14
蘭嶋空港 制作後記	15
YouTube	20
おわりに	21

みなさん こんにちは

FSX 蘭嶼空港 V1.00 をダウンロードしていただきまことに有難うございます。
これは Microsoft Flight Simulator FSX のシーナリーです。

楽しく遊ぼうシリーズのテーマは

皆さまといっしょに もっと自由に楽しく遊ぼう です。

ご利用上のご注意

その1

このシーナリーは観賞用ではありません。
皆さまは愛機に搭乗し、蘭嶼空港を利用して大空を自由にフライトして遊んで下さい。

その2

このシーナリーは **ACCELERATION** 専用です。
ACCELERATION をご利用になるとシーナリーのすべてが表示されます。
FSX SP2 でもご利用できますが、シーナリー・オブジェクトの一部が表示されません。

その3

このシーナリーは説明通りの手順でインストールしてください。
インストーラーの説明は英文になります。
正しくインストールしないとご利用できません。

その4

インストール方法が理解できない、インストール操作に自信が持てない、インストールが面倒な皆さまは直ちにご利用を中止してください。
飛想会は一切のサポートをいたしません。

その5

このシーナリーは指定する FSX の設定でご利用ください。

その6

FSX デフォルトの蘭嶼島はすべて削除して、飛想会が考える座標に新しく島全体を制作しています。

FSX デフォルト・メッシュとの位置関係はほぼ整合性がありますので、問題なくそのままご利用できるでしょう。

しかし他のメッシュ利用において、例えば無料公開されている FS2004 用台湾メッシュを利用した場合、一部作品は整合性がなくなるものもあります。

市販されている FSX 用の世界規模のメッシュについては未確認です。

無料公開されているかもしれない FSX 用の台湾メッシュについては、公開の有無も含めて未確認です。

FSX デフォルトのメッシュを飛想会が推奨する FSX 設定でご利用ください。

その6

シーナリーについて、設定方法や表現が不自然でおかしな部分もあるかもしれませんが、すべて飛想会の好みで選択し採用しています。

勿論バグもあるかもしれませんが皆さまからのご意見・ご指摘等にはありがたく頂戴し、更なる改良と発展をさせるつもりです。

しかし、サポートと同様に批判・苦情等の受付けは致しません。

「このシーナリー くだらないよ」とお考えの皆さまはその瞬間削除して下さい。

その7

FSX 蘭嶼空港 V1.00 を使用したことにより、飛行不能、墜落、パイロットのケガなど、そのために発生するいかなる損害に対し飛想会は一切の責任を負いません。

自己の責任において安全運行に心がけ、ご利用お楽しみ下さい。

蘭嶼空港 制作のきっかけ

蘭嶼空港（Lanyu Airport）は台湾にあります。

蘭嶼の読み方は **らんしよ** ですよ～。

実は小学校１・２年生のとき台北市に住んでいたのです。

家の正面に電力会社の大きな建物があり、蒋介石総統の時代ですから爆撃の目標になるのではと心配していました。

演習でしたけど、夜間に空襲警報のサイレンが鳴り響き照明が消えたこともあります。

現在の台湾は発展して大きく変貌しているでしょうね～。

『とのちゃんのブログ』にも、台湾か香港方面にお住いの方からコメントが寄せられるようになりました。

とてもありがたいことで、台湾での生活を思い出すきっかけにもなりました。

以前から台湾の FSX Scenery 制作候補地を探していたのですが、大規模な空港が多いし資料もあまり公開されていません。

そんな折、偶然に **緑島空港** と **蘭嶼空港** を知ったのです。

私は、台湾とは台湾本土と南シナ海の金門島だけと考えていました。

太平洋側にも台湾の離島があったとは驚きです。

緑島空港（Lyudao Airport）は台湾らしい威風堂々としたターミナルビルがあります。

とても素晴らしいデザインで魅力的です。

蘭嶼空港（Lanyu Airport）は島で暮らすタオ族の船をイメージしたと考えられるとても大胆でユニークなターミナルビルがあります。

実は蘭嶼空港のデザインに、緑島空港よりもビックリ仰天したのです。

でも最初は日本の郊外で偶然目にする凶ホテルの建物を連想してしまったのですよ～。

貧相な発想でごめんなさい。

ということで今回の制作のきっかけは、海外から頂いたコメントで台湾を思い出したこと。

非常に大胆で素晴らしいターミナルビルに出会えたことです。

でも制作がとても難しそうで、不安を抱きながら制作を決意したのです。

今回は近くの緑島空港も制作したかったのですが、残念ながら資料が集まりませんでした。

どなたか現地調査をしてくれないかな～。

蘭嶼空港 位置

蘭嶼空港は台湾本島の南東にある、太平洋に浮かぶ小さな離島にあります。
地図の **赤丸** で囲んだ位置です。



Google Map を利用しました

定期便は徳安航空 (Daily Air) の Dornier 228 が台東空港間を毎日フライトしています。

蘭嶼空港 RCLY

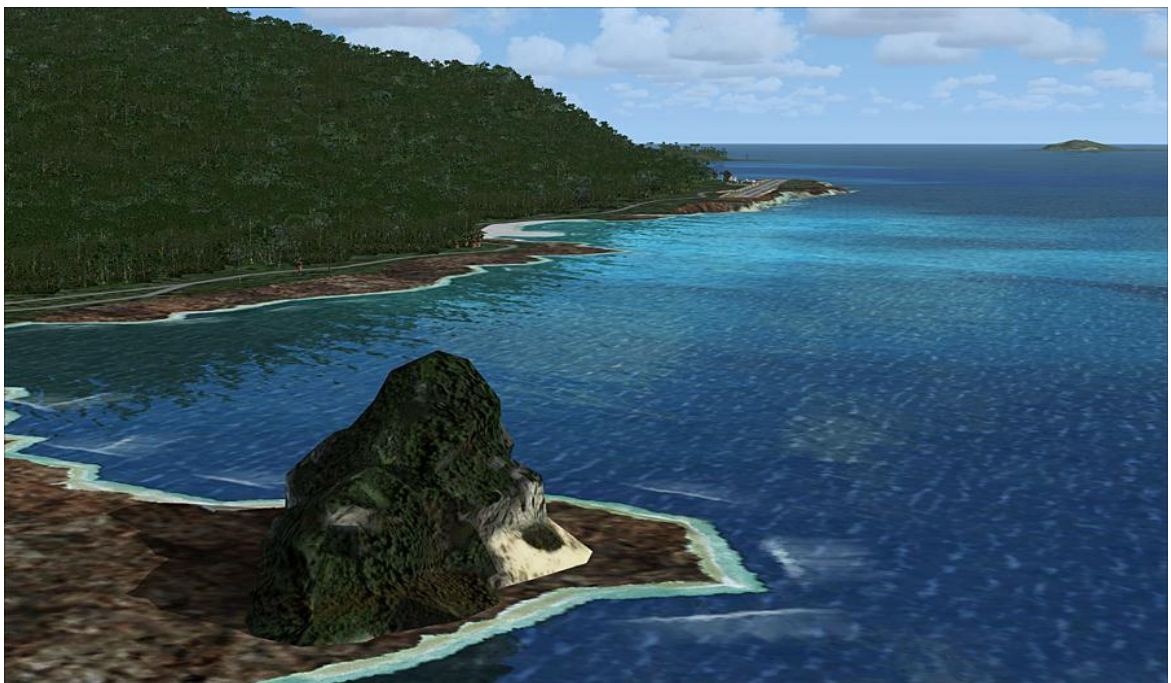


場所 台湾 台東県 蘭嶼郷
標高 43 ft (約 13 m)
フィールド標点 N 22° 1.6200 E 121° 32.1002
ランウェイ 13 / 31
3852 × 79 ft (約 1174 × 24 m)

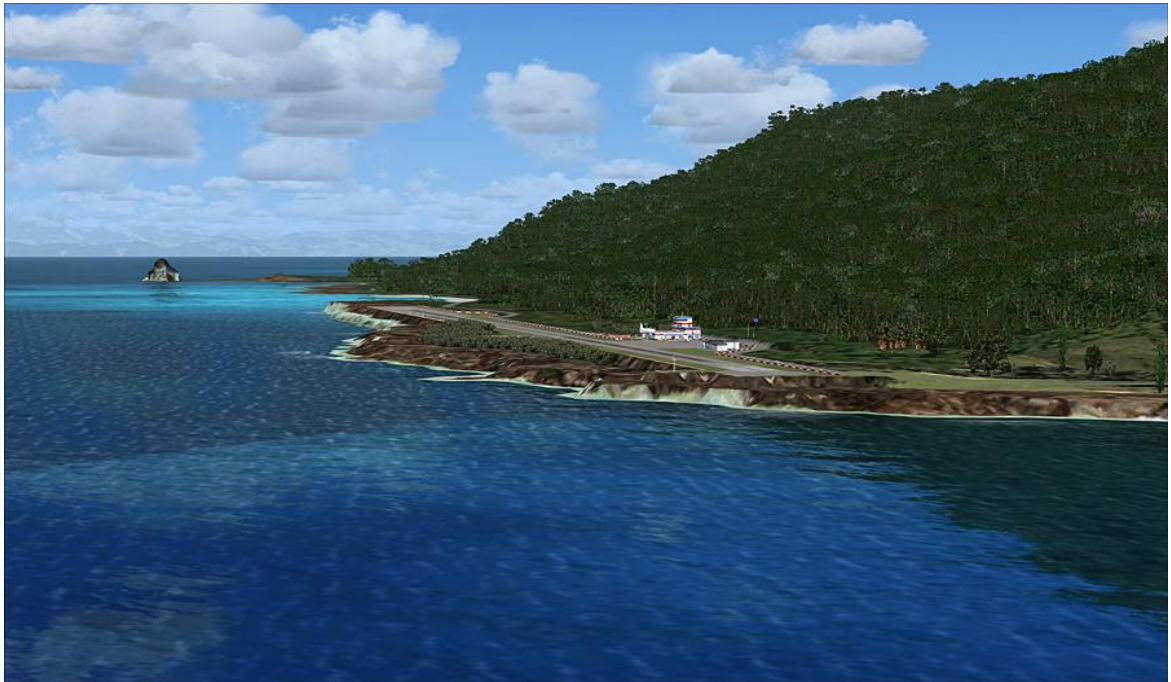
- 備考
- 滑走路の位置と配置角度は飛想会の判断で制作しています。
 - 蘭嶼空港の標高は 44ft という情報もあります。
シーナリーはデフォルトの 43ft を採用しています。
 - エプロンの駐機方法、位置、種類と番号等は飛想会の設定です。
 - 滑走路標識等は飛想会の設定です。
 - 吹流しは風向を西に近い設定にしています。
 - 解説書の写真は FSX の設定で DX9 を利用しています。
シーナリーは DX10 のプレビューにチェックを入れても利用できます。
Do 228 が DX10 非対応のため DX9 で撮影しているだけです。
 - 解説書に登場する航空機は撮影用でシーナリーに含まれていません。
 - 解説書の写真撮影はベータ版を利用していますので、公開版と異なる場合があります。



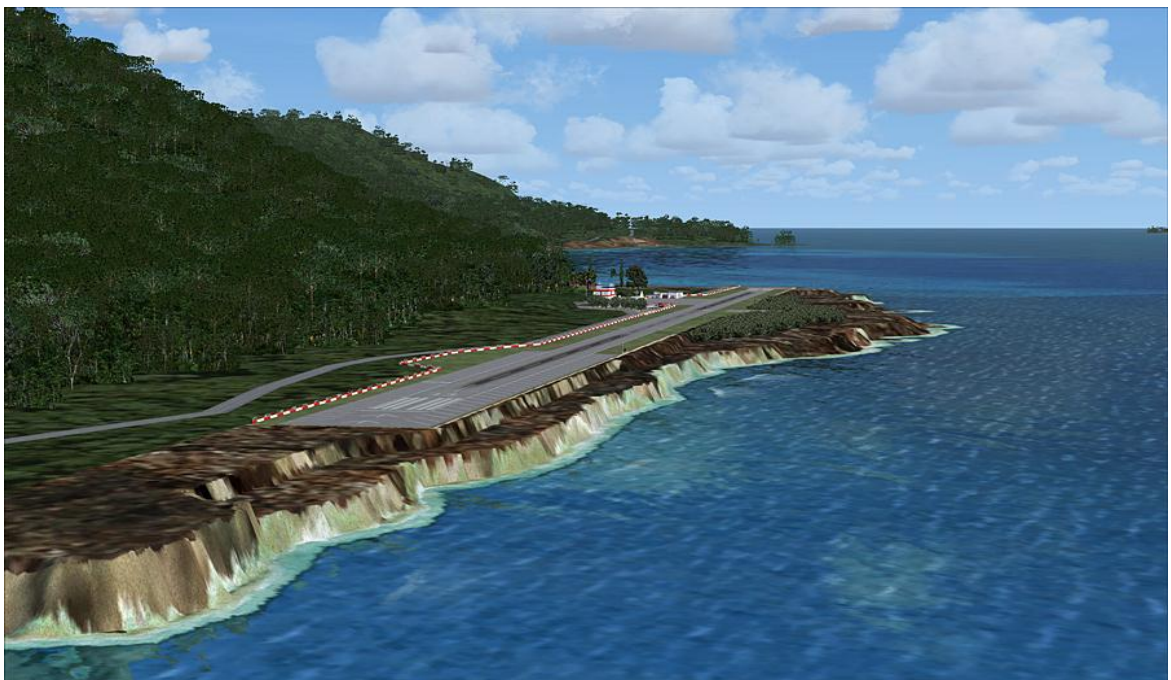
南東方向から見た空港です
遠くに台湾本島が見えます



北西方向から見た空港です
手前の山は饅頭山です
遠くの小島は小蘭嶼島で、FSX デフォルトのままです



南方向からみた空港です
饅頭山も見えます



西方向から見た空港です



R/W31 方向から見た空港です



ターミナルビルと駐車場です



ターミナルビルです



駐車場の滑走路側にバイク置場があります
ここから飛行機の離発着を見学しています



夕暮れのエプロンとターミナルビルです

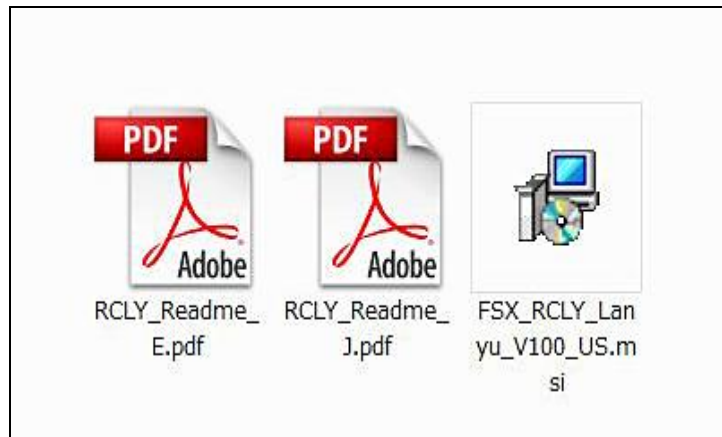


夕暮れのターミナルビルです

インストールとアンインストール

圧縮フォルダーを解凍して開くと以下のものがあります。

FSX_RCLY_Lanyu_V100_US.msi を作業する別の場所にコピーして貼り付けてください。



インストール方法

FSX_RCLY_Lanyu_V100_US.msi をダブルクリックしてください。

これでインストールが開始されます。



インストール画面の説明は **英文** です。

世界的に統一された Windows インストーラーのインターフェース仕様ですから、説明を読まなくても画面に従って操作を進めることが可能でしょう。

このインストール方法は FSX のシーナリーライブラリー登録も含めてすべて自動で行われますので、その後の操作は一切必要ありません。

FSX を起動してフリーフライトから空港の選択に進み、『空港 ID で検索』に『 **RCLY** 』を入力するだけです。

ご 注 意

このインストーラーは、**FSX が正しいフォルダーの位置に正規に登録されているかを確認**します。

FSX が正しくインストールされていないパソコンや、FSX 自体がインストールされていないパソコンにはインストールできないようになっています。

アンインストール方法

コントロールパネルのプログラムのアンインストール、またはプログラムの追加と削除等から FSX_RCLY_Lanyu_V100 を選択して削除してください。



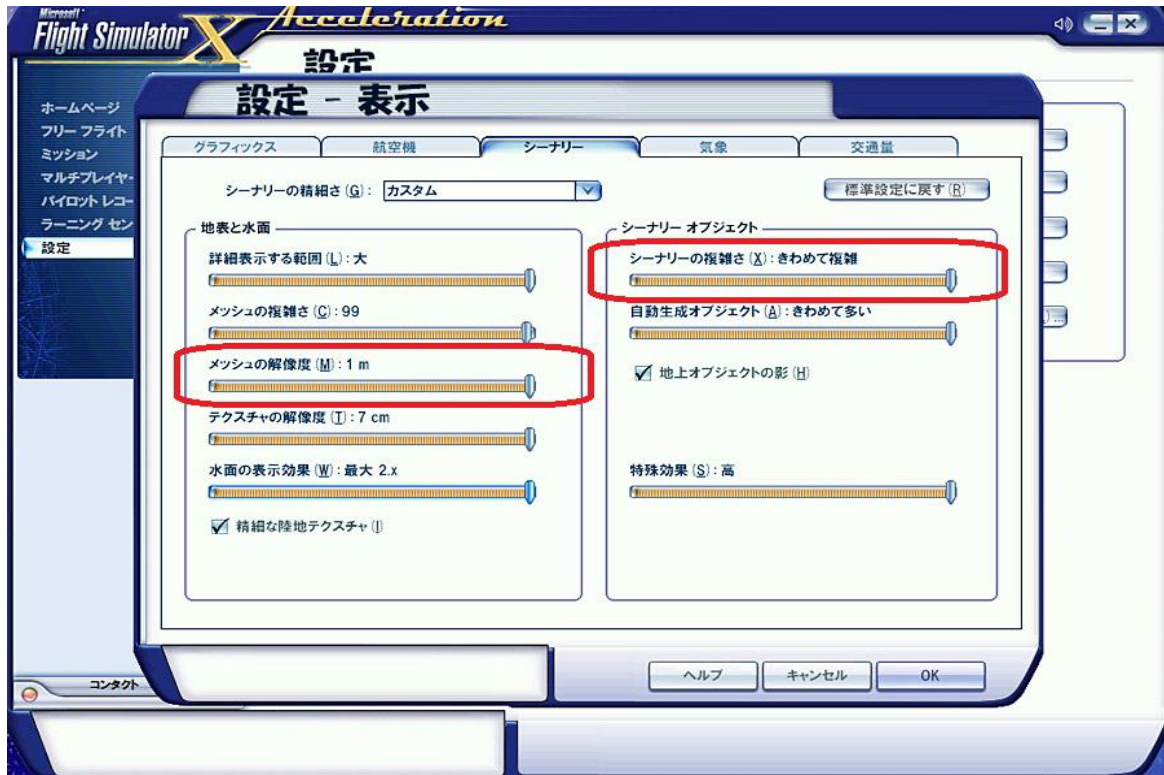
この FSX シーナリー・インストーラーは「くろねこ」さん制作のソフトを利用しています。ソフト名は『 bcMkSmsi 』です。

ソフトの著作権等は「くろねこ」さんに帰属します。

著作権に関する法律および国際条約により保護されていますので、bcMkSmsi の全部または一部を無断で複製したり、無断で複製物を頒布すると著作権の侵害となります。

飛想会は「くろねこ」さんのご承諾を得て利用しています。

セッティング



このシーナリーは以下の設定でご利用ください。

- メッシュの解像度範囲 (M) ⇒ 1 ～ 2 m
推奨値は 1 m です。
Mesh resolution : 1m
- シーナリーの複雑さ (X) ⇒ 標準以上
推奨設定は きわめて複雑 です。
Scenery complexity : Extremely dense

その他の設定は皆さまの PC と FSX 環境で決めてください。

蘭嶼空港 制作後記

その 1

とかち帯広空港、大樹町多目的航空公園、そして女満別空港シーナリーは、地元にお住まいのFSX ファンの方をお願いして実際に取材した写真を参考に制作しています。

今回の蘭嶼空港はインターネットで収集した資料を参考に制作していますので、残念ながら取材をしていません。

しかし制作に必要な資料が数多く公開されているようで、実はあまり公開されていないのです。ということで、[飛想会の解釈による蘭嶼空港](#) になっています。

蘭嶼島も同様です。

FSX デフォルトの蘭嶼島は簡略された海岸線で、メッシュや滑走路との位置関係が不自然です。

そこでFSX のデフォルトの蘭嶼島全体を削除してすべて新規に制作しています。

日本ならば国土地理院などで海岸線の座標を入手できます。

しかし台湾の場合はデータの有無も含めて調べようがありません。

ということで、[飛想会の解釈による蘭嶼島](#) になっています。



FSX デフォルト



飛想会制作

そ の 2

FSX デフォルトの滑走路は、飛想会が制作した滑走路から西に約716mもずれています。飛想会が集めた資料から制作するとこのような位置関係になるのです。



FSX デフォルトの蘭嶼空港の標高は **43ft** になっています。
Pilot Information には **44ft** になっていますので、こちらの方が正しいかもしれません。
飛想会の今までのシーナリー制作方法なら、当然標高を 43ft から 44ft に変更するでしょう。
しかし今回は 43ft のままで制作しています。

標高の違い（誤差）に関して、日本の A 社から発売されている FSX 海上空港シーナリーの Q & A でこのように説明されています。

マルチプレーなどで本製品をインストールしてない人と同空港でプレイした場合にお互い相手の機体が地面にもぐったり中に浮いたりするのを防ぐために、FSX デフォルトの**空港の標高 4.572m に設定いたしました。

つまり正しい標高で制作しな理由がマルチプレー対策ととれる説明内容です。

でも同様な解釈によりマルチプレーで蘭嶼空港を利用した場合、標高は同じでも着陸する位置が約716mもずれてしまいます。

それに片方は陸地、片方は海上に着陸したことになるかもしれません。

ちょっと首をかしげる説明だと思いますし、蘭嶼空港はマルチプレーを意識して標高を変更しなかったのではありません。

では何故蘭嶼空港の標高を変更しなかったのか、その説明はとても簡単です。

それは **手抜き** です。

AFX で空港の標高を変更すると、自動で変更用の追加 BGL を制作してくれます。

AFD とは別にその BGL を World 内にコピーすれば終了です。

でも今回の**蘭嶼空港シーナリーのアンインストール**で、詳しく丁寧に説明しても皆さまの手違い等で問題が発生する恐れが想定されます。

皆さんからご質問等のお便りを頂いたら、サポートすらしない無責任適当をモットーとしている飛想会ですから大変です。

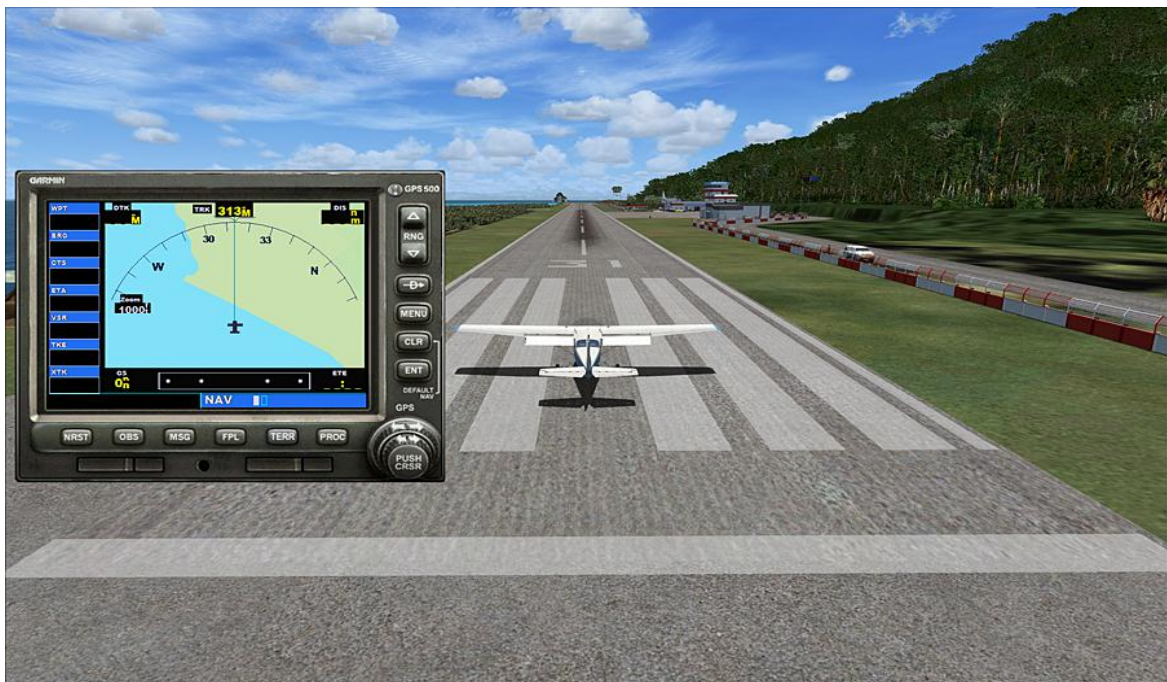
だから、**完璧な手抜き** を目標に標高を変更しなかっただけなのです。

ついでに新しく蘭嶼島を制作しましたが、**GPS と MAP 用の蘭嶼島制作は失敗** してしまいました。

もっと時間をかければ GPS と MAP 用データは完成したかもしれません。

しかし途中で面倒くさくなって嫌になり諦めてしまったのです、ごめんなさい。

GPS や MAP をご覧になると、削除したデフォルトの滑走路等は出現しませんが、島の形が FSX デフォルトのままで、**新しく制作した滑走路の一部が海** に突き出しています。



フライトで表示されるデータと、GPS や MAP に表示されるデータは別なのです。

つまり 2 種類のデータを制作する必要があるのです。

今回は 1 つのデータだけです。

かなり拡大しないとこの現象に気付かれないかもしれませんが、これも手抜きとしてご了承ください。

そ の 3

FSX 蘭嶼空港の2ヵ所に配置した吹き流しの風向は**西風**になっています。

吹き流しを制作した日の風向が西だったからです。

とても単純な理由です。



西風に設定すると、FSX 蘭嶼空港の**使用中の滑走路**とも整合性ができます。

しかし現在の実際の気象をダウンロードしてご利用された場合、制作した吹き流しと風向が逆の場合もあるかもしれません。

その様な場合は **横風** と解釈していただけると、違和感が多少軽減されるかもしれません。

風向に合わせて吹き流しが自動で回転してくれる制作法が可能となれば最高ですが、飛想会の技術では難しいでしょうね。

そ の 4

蘭嶼空港の R/W 31 から台湾本島に向かって離陸すると、そのすぐ先に**饅頭山**があります。離陸滑走中に必ず前方に見えますから、シーナリーとして必要不可欠な山です。しかし小さな山のため、FSX デフォルト・メッシュでの表現は難しいみたいで山がありません。

そこで制作したのがこの山です。

皆さん、周囲の風景ともマッチして素晴らしい饅頭山に見えるでしょう。



実はこの山、FSX デフォルト・シーナリー・オブジェクトなのです。

Gibraltar_Rockof_Gibraltar {e3be1019-f525-443e-9a0c-cf0d17223b9e}

つまり飛想会が山を制作したのではなくて、配置しただけなのです。

名称から判断すると Gibraltar (North Front) Airport LXGB 近くにある岩山でしょう。

ザ・ロックと呼ばれているそうです。

でも FSX ジブラルタル空港の風景で実際に配置しているのかどうかはわかりません。

YouTube

飛想会制作の蘭嶼空港を紹介する動画を YouTube で公開しています。



<http://www.youtube.com/watch?v=749veithiT4>

ぜひご覧ください。

おわりに



FSX 蘭嶼空港 V1.00 いかがでしょうか。

ターミナルビル・デザインに驚きと感動をして制作しましたが、離着陸もスリルがあってとても楽しいシーナリーになったと考えています。

台湾のFSXユーザーさんでもご利用していただければと願っています。

シーナリー制作で「[くろねこ](#)」さん制作のFSXシーナリー・ソフトを利用させていただきました。オブジェクトで [ArchiDOM](#) の Free 3D models データを利用させていただきました。

シーナリーテストと検証で「[くろねこ](#)」さん、監修で[西根](#)さんのご協力と貴重な助言をいただきました。

この場をお借りして厚く御礼申し上げます。

これからも皆さまと一緒に楽しく遊べるシーナリーを制作し、飛想会のホームページで公開したいと考えています。

2012. 8. 9

LFA 飛想会 TONO