



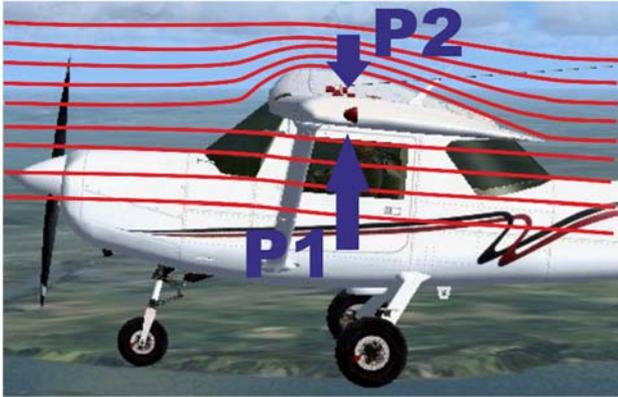
Esercitazioni al simulatore di volo

Sommario

01 – I comandi di volo	3
02 – Prima missione – circuito VFR su Genova	7
03 – Impostazione di FSX per le sessioni multiplayer	12
04 – Le comunicazioni	19

01 – I comandi di volo

In queste pagine la trattazione è volutamente superficiale e “pratica”, per gli approfondimenti vedere le dispense on line o il testo di STA.



Un aereo vola in quanto la circolazione aerodinamica che si genera su un'ala, che è sempre un elemento “asimmetrico” rispetto al flusso d'aria, è tale per cui l'aria sul dorso dell'ala è costretta a viaggiare più velocemente (fa un percorso più lungo) che non sotto il ventre.

Pertanto, per il teorema di Bernoulli (o principio di Venturi) dove il fluido viaggia più veloce si genera una depressione che “aspira” l'ala verso l'alto.

La formula della portanza è

$$L = \frac{1}{2} \rho V^2 S C_L$$

ρ Densità dell'aria kg/m^3

V Velocità m/s

S Superficie alare m^2

C_L Coefficiente di portanza (Lift) adimensionale

E, sempre per fare veloce, questi termini sono QUASI TUTTI COSTANTI –



L è la portanza (LIFT in inglese) e vale quanto il peso del velivolo, quindi nelle fasi di volo non accelerato (cioè quando vado dritto) la portanza è uguale al peso e quindi è costante.

La densità dell'aria ρ è ovviamente costante (dipende da quota pressione e temperatura, ma mentre volo non cambia), così come la superficie alare S .

Le uniche variabili sono V e C_L , e siccome il loro prodotto $L = k \cdot V^2 \cdot C_L$ è costante semplicemente vuol dire che all'aumentare di C_L (che varia con l'assetto del velivolo) deve diminuire V e viceversa.

Questo è un concetto FONDAMENTALE per il pilotaggio, perché mi spiega che “alzando il muso” il velivolo NON SALE, ma RALLENTA.

Quindi agendo sulla cloche o sul volantino io faccio variare la velocità dell'aereo (e non la quota).

Se voglio far salire l'aereo devo fornire potenza, cioè “dare gas”.

Quindi impariamo queste regole fondamentali che servono per “tenere” l’aereo come voglio io.

- Per rallentare tiro la cloche
- Per accelerare spingo la cloche
- Per salire do gas
- Per scendere tolgo gas

Altri comandi fondamentali sono gli alettoni, che comando sempre con la cloche (o il volantino) e servono per far inclinare l’aereo a destra o a sinistra.

Se “giro” il volantino a destra l’ala di destra si abbassa e quella di sinistra si alza.

Fine li.

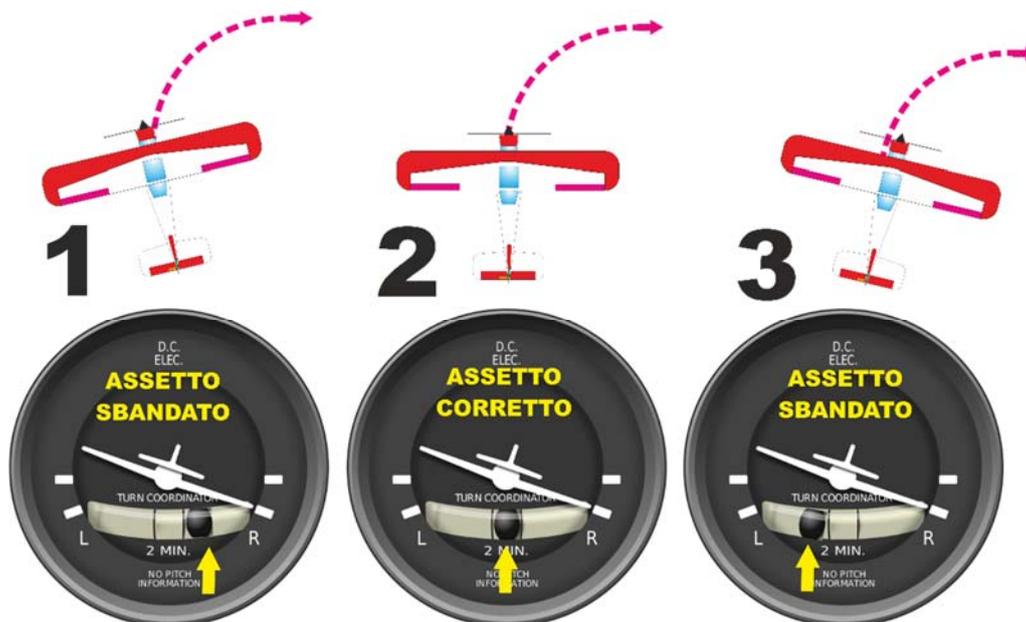
Se voglio virare la cosa è un po’ più complessa:

Se voglio virare a destra devo girare il volantino verso destra, aspettare di aver raggiunto l’inclinazione a cui voglio fare la virata, TIRARE LA CLOCHE per alzare il muso (e probabilmente dare gas per non far scendere l’aereo) e ancora premere leggermente sul pedale destro.

Oltre al vedere quello che succede “guardando fuori” (vedo l’aereo inclinarsi e girare) anche gli strumenti:



In particolare anemometro e variometro dovrebbero restare fissi dove sono, se scendo o rallento darò un po’ di potenza per compensare.



Il virosbandometro invece mi aiuta a coordinare la virata.

La regola è PIEDE SCACCIA PALLINA – se la pallina è a destra spingo sul piede destro, a sinistra sul sinistro – la pallina deve restare al centro durante la virata.

Il primo esercizio da fare sia in aereo che col simulatore è imparare a tenere l'aereo dritto alla velocità e alla quota desiderata, poi impareremo a fare delle virate ma lo scopo non è tanto far virare l'aereo (quello in un modo o nell'altro ci riesce sempre) quanto invece rimmetterlo dritto alla stessa quota e velocità che avevamo prima.

Un'ultima cosa, ma molto importante.

Per mantenere l'aereo con un certo assetto devo tenere la cloche (il volantino) in una certa posizione. Come mi distraigo e allento o tiro o spingo troppo va tutto alla malora e l'aereo cambia assetto, perde o guadagna quota, vira in modo indesiderato.

Come facciamo a tenere l'aereo come vogliamo noi senza impazzire?

SI USANO I TRIM.



- Spingendo in alto SI ABBASSA IL MUSO
- Tirando verso il basso SI ALZA IL MUSO

La procedura corretta (per il volo livellato) è:

1. Muovo la cloche sino a raggiungere la velocità che voglio tenere
2. Regolo la manetta guardando il variometro sino a che non è a zero (il variometro non risponde immediatamente, devo fare con calma)
3. Regolo i trim per annullare lo sforzo sulla cloche (mollando la cloche l'aereo deve restare come l'ho impostato)

In realtà, dopo un po' di prove, sarò in grado di fare tutto insieme, e quindi di muovere la cloche, ma lo faccio talmente dolcemente da poterlo in pratica fare già coi trim – regolo la manetta, anche questa dolcemente – quando ho finito aggiusto ancora i trim.

OK – quindi la prima cosa da imparare è per quanto possa sembrare banale TENERE L'AEREO DRITTO. Chi è venuto in volo "reale" sa benissimo che la cosa non è scontata e comporta un certo impegno. Dopo un po' di pratica la coordinazione mani/piedi vi verrà abbastanza naturale, ma ci vuole, appunto, un po' di pratica.

Ora che sappiamo tenere l'aereo dritto, impariamo a virare come vi ho spiegato prima, inclinando e tirando la cloche e poi coordinando con i pedali.

E poi riportiamo l'aereo dritto

Ora che l'aereo è dritto e sappiamo virare, impariamo che per i PICCOLI AGGIUSTAMENTI che saranno fondamentali quando cercheremo di atterrare dovremo utilizzare I PEDALI, facendo imbarcare di pochi gradi l'aereo solo con l'uso della pedaliera e mantenendo le ali dritte.

Questo sarà importantissimo perché se in finale viriamo con decisione l'aereo diventa incontrollabile.

02 – Prima missione – circuito VFR su Genova

Questa è la prima esercitazione che facciamo al simulatore; in realtà la faremo con il simulatore in rete e quindi assistiti dal controllore di volo.

Per questo esercizio però non è indispensabile essere in rete e si può eseguire anche da soli a casa.

L'esercizio consiste nel decollare dalla pista 28 (orientata per 280)



Prima cosa da fare, visto che all'atterraggio dovremo essere nuovamente allineati come al decollo. Osserviamo le indicazioni del girodirezionale e muoviamo il selettore HDG sino a portare il riferimento principale proprio sulla direzione che ha ora l'aereo (fermo è perfettamente allineato). Al rientro ci verrà comodo per aiutarci a trovare e ad allinearci con la pista.



Ora mettiamo una tacca di flap e diamo tutto gas – con la pedaliera (e solo con quella) teniamo l'aereo dritto sino a raggiungere una velocità sufficiente (ago in arco verde) col C172 circa 70 kts.



A questo punto tiriamo leggermente la cloche sino a quando l'aereo non decolla – manteniamolo dritto sino a raggiungere i 100 piedi e poi tiriamo via i flap.

Ora viriamo di 90° verso sinistra (190).

Continuiamo a salire e viriamo ancora di 90° raggiunti i 500 ft (100)

Continuiamo a salire (tutto gas) sino a raggiungere la quota desiderata (ad esempio 1500 ft, visto che poi dovremo scendere non serve salire molto 1500 o 2000 ft vanno benissimo).

Come riferimento esterno prendiamo il promontorio di Portofino.



Il circuito che dobbiamo fare è questo qua.

Per riuscirci voliamo dritti mantenendo il riferimento del promontorio, poi viriamo e infine viriamo ancora per allinearci con la pista che poi vuol dire avere dritto davanti a noi il “confine” tra acqua e terra (siamo fortunati e la pista qui è facile da individuare) e sul girodirezionale ritroveremo il riferimento che abbiamo impostato all’inizio.



Osserviamo;

1. Velocità sopra l'arco bianco, 100 nodi vanno bene
2. Quota 1500 ft
3. Variometro a zero (non salgo e non scendo)
4. Girodirezionale col riferimento che avevo impostato al decollo esattamente sulla coda
5. Fuori davanti a me vedo il promontorio di Portofino

Raggiungo il promontorio, viro, guardo alla mia sinistra e viro di nuovo quando ho l'aeroporto al traverso dell'ala, da questo momento preparo l'aereo per l'atterraggio e cerco di tenermi allineato con la pista.



0. Il riferimento esterno che dobbiamo tenere è la testata pista opposta. Non possiamo guardare la testata sotto di noi, perché; appunto, è sotto. Ci allineiamo e teniamo come riferimento la FINE DELLA PISTA
1. Anemometro: la velocità deve esser sempre la stessa
2. Manetta del gas. QUANDO SIAMO SICURI DI ESSERE SULLA PISTA si porta il gas a zero. Da questo momento aspettiamo di toccare mantenendo il muso alto e lasciando che la velocità arrivi allo stallo
3. Flap. Se va tutto bene sono full flap
4. Altimetro. Siamo toccando terra, tutto quanto deve essere iniziato a pochi piedi da terra, quasi nulla, anche il variometro deve indicare una velocità di discesa molto ridotta.

Con questo assetto lasciamo che l'aereo scenda continuando ad alzare dolcemente il muso. Se ci avviciniamo troppo allo stallo (dobbiamo sempre controllare l'anemometro) senza ancora aver toccato, diamo un po' di gas per addolcire ancora la discesa, come tocchiamo via tutto.

03 – Impostazione di FSX per le sessioni multiplayer

Anche quando si impara “dal vero” a volare, le prime “missioni” sono solo atterraggi e decolli, perché, sia col simulatore che nella realtà, la parte “terminale” del volo va molto a “sensibilità”, e dobbiamo imparare a coordinare i comandi.

Come abbiamo visto dobbiamo imparare a:

1. TENERE DRITTO L'AEREO (con il volantino)
2. REGOLARE DISCESA (con la manetta) e
3. REGOLARE VELOCITA' (con il volantino)

Imparare ad utilizzare i flap nel modo giusto e prendere confidenza con quello che può fare l'aereo e gli spazi con cui operiamo (cioè non esser troppo alto, troppo basso, troppo a destra o troppo a sinistra).

Ora però vediamo come funziona l'aula di circolazione e come possiamo volare simulando un vero volo “controllato” da un operatore di terra.

Fase uno – si sceglie la zona in cui vogliamo volare.

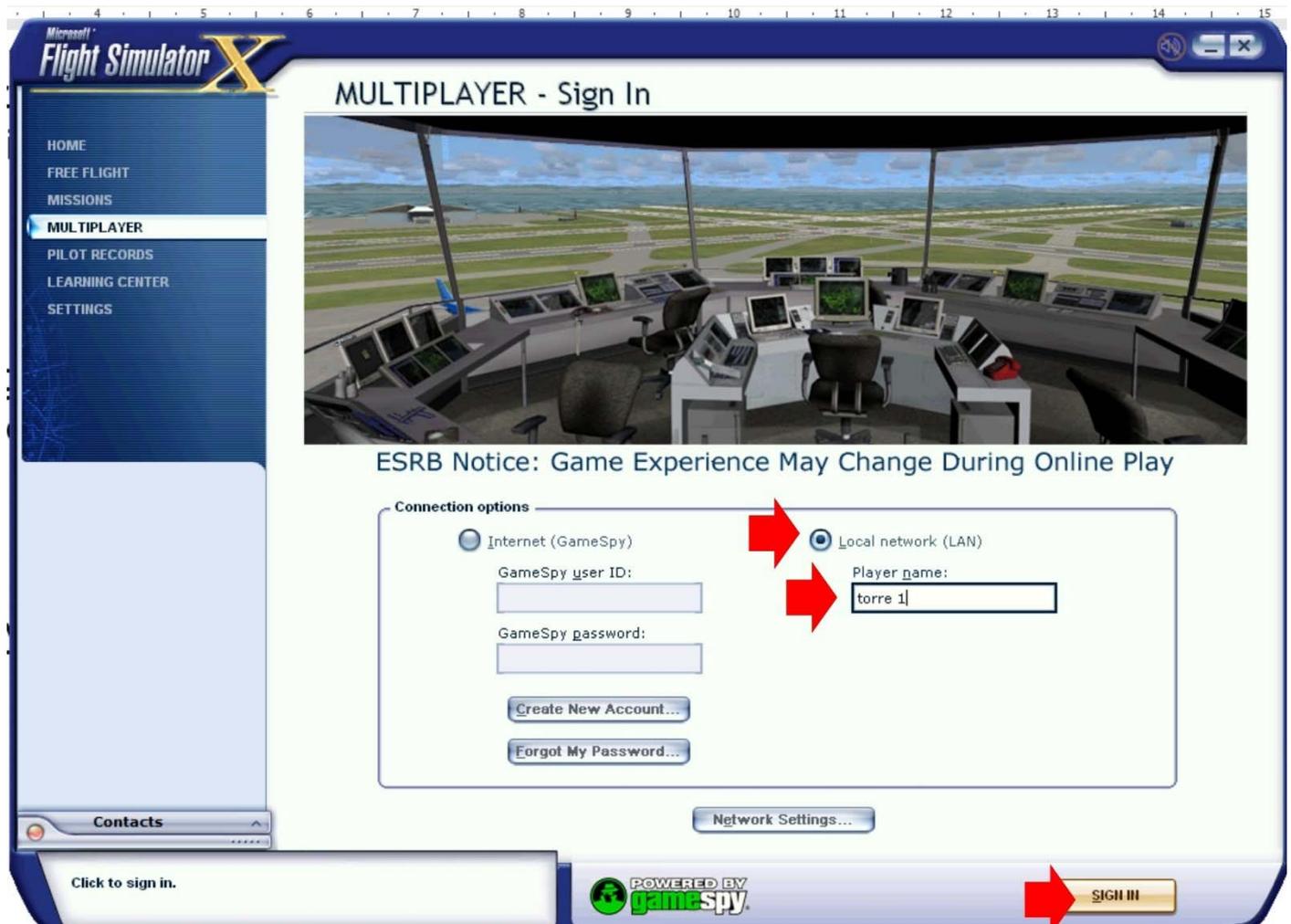
I primi voli li faremo tra Genova ed Albenga, poi ci sposteremo su altri scenari (io qui ho preparato New York e Alaska).

Si accende e si accede a FSX da una delle postazioni “di torre” – ad esempio la postazione centrale.

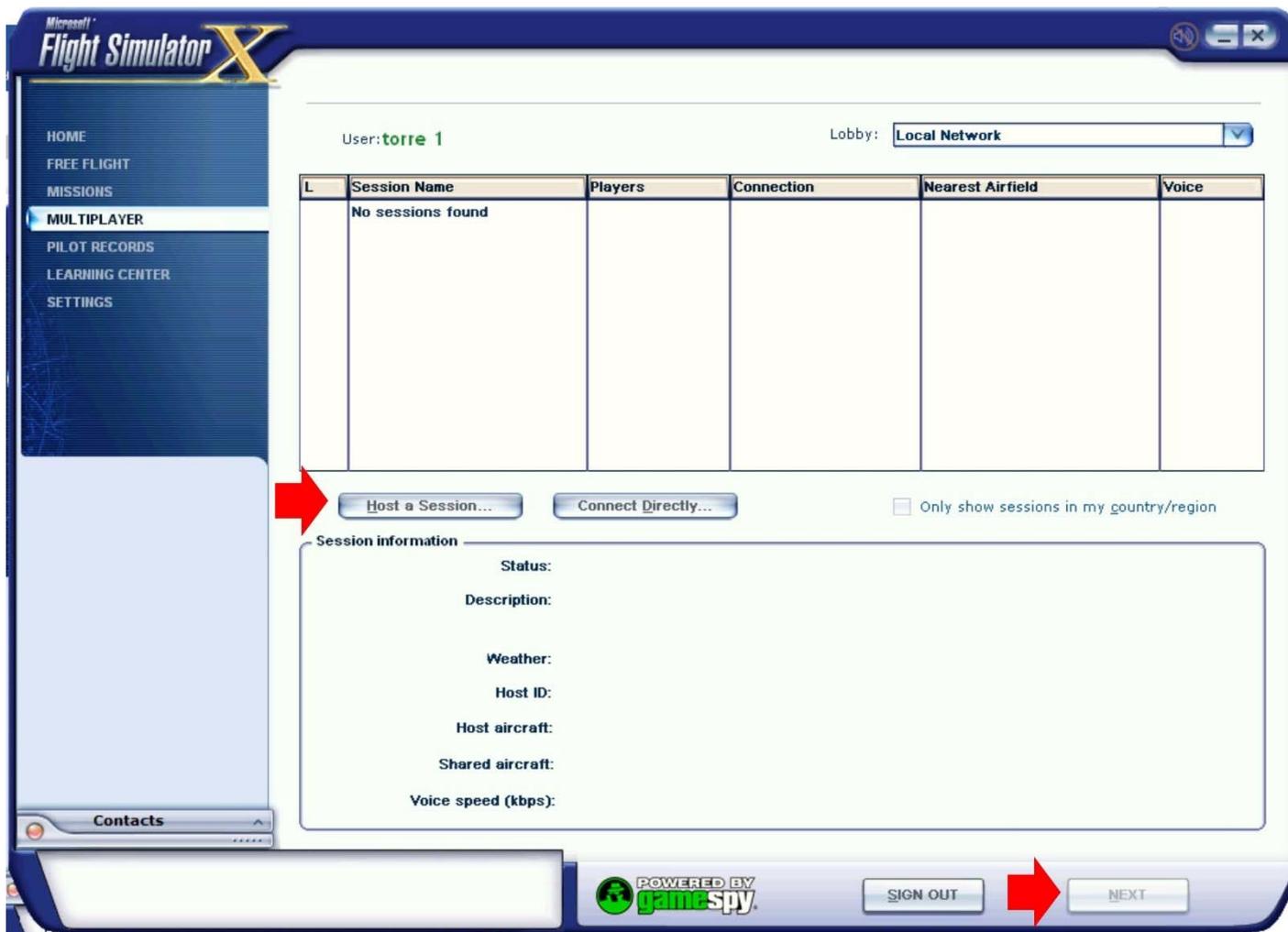
Si sceglie multiplayer e quindi si attiva la casella **Local Network (LAN)**

Si immette un nome che identifichi l'operatore (ad esempio torre 1)

(Questi step dovrete trovarli già a posto, quindi passate allo step successivo)



E quindi si clicca su **SIGN IN**



A questo punto, essendo il primo, non vedete sessioni aperte, cliccate su **HOST A SESSION** per iniziarne una.

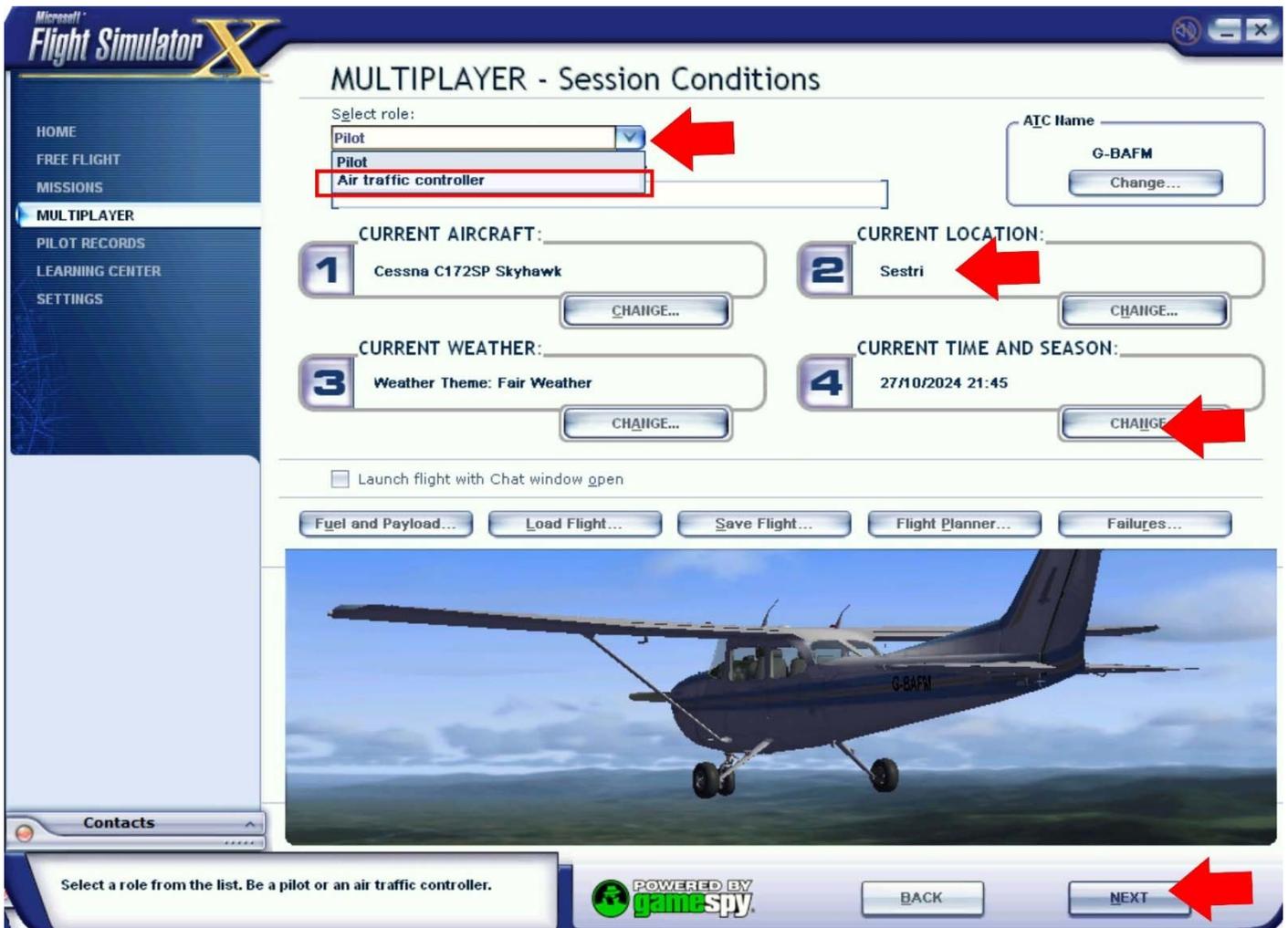
NOTA:

Una volta che avete iniziata la sessione tutti gli altri, arrivati allo stesso step, dovranno evidenziare la sessione attiva e quindi cliccare su **NEXT**.

Se più velivoli vogliono partire dallo stesso aeroporto conviene che si colleghino quando il velivolo che li precede è già in volo. Se la testata pista è occupata, infatti FSX vi colloca al parcheggio e per partire dovrete farvi tutto il rullaggio che per molti aeroporti potrebbe non essere facilissimo.

NOTA:

E' bene che prima di iniziare un volo, esattamente come farebbe un pilota vero, vi procuriate la mappa dell'aeroporto per potervi orientare al suolo e per settare convenientemente i radioaiuti e familiarizzare con le procedure di avvicinamento (ma questo lo vediamo nelle missioni avanzate).

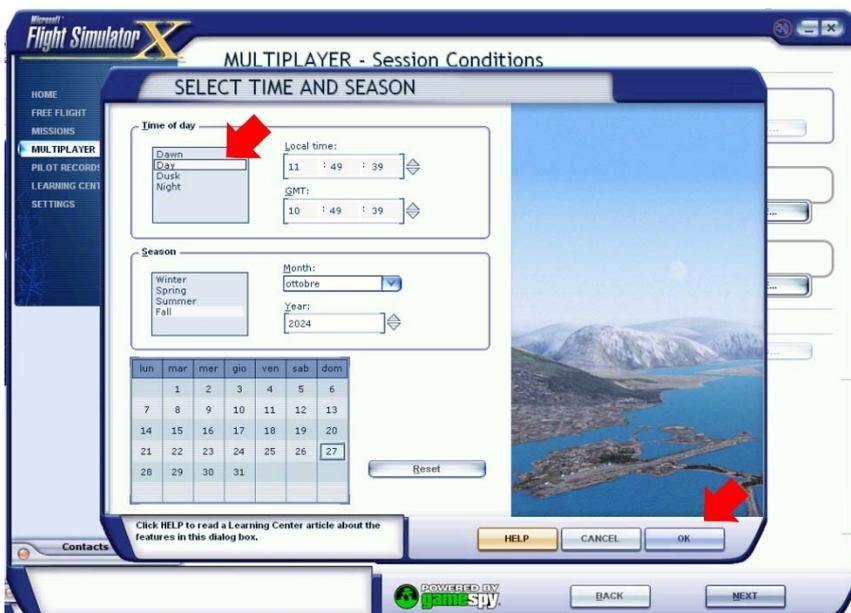


Da questa postazione farete il controllore, per cui dovrete selezionare l'opzione "Select role:"

AIR TRAFFIC CONTROLLER.

Scegliete l'aeroporto che volete simulare (in questo caso SESTRI – LIMJ)

E FATE ATTENZIONE all'orario – se è indicato notte, a meno che non abbiate intenzione di fare un volo notturno, passate alla sezione CURRENT TIME AND SEASON



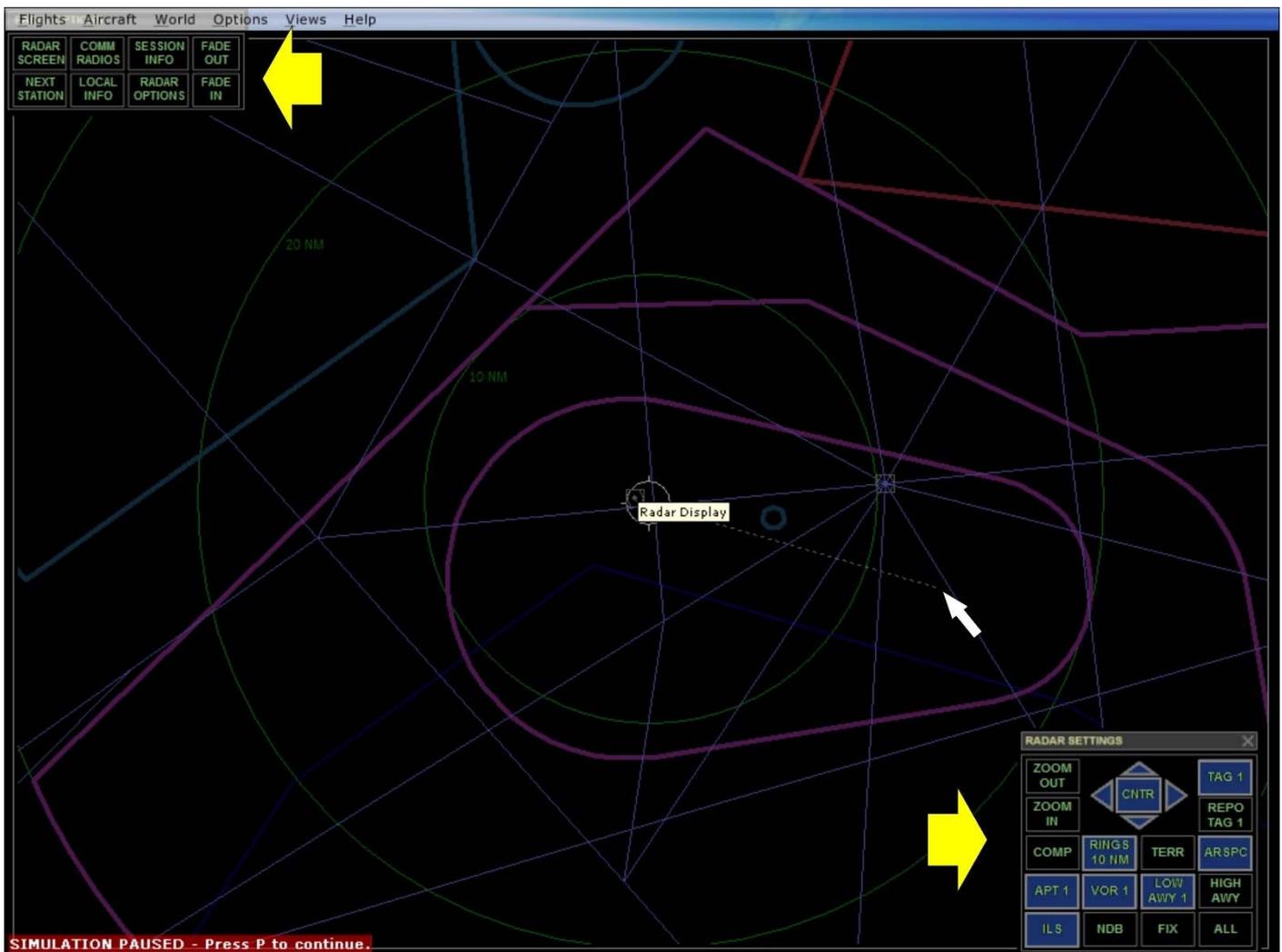
E scegliete DAY



Quando siete sulla finestra di simulazione premete il tasto "ALT" per visualizzare la barra del menu.

Andate su "VISTE" > "INSTRUMENT PANEL" e attivate:

- RADAR SCREEN
- RADAR OPTIONS
- PANEL OPTIONS



Questo è il vostro schermo radar, su cui visualizzerete tutti i velivoli collegati (e ovviamente nel vostro raggio d'azione)

Il pannellino in alto (PANEL OPTION) è un menu di scelta rapida che vi consente di visualizzare o spegnere gli altri pannelli – una volta attivato RADAR SCREEN e RADAR OPTION non vi serve più (almeno per ora)

Lo schermo radar (RADAR SCREEN), invece, vi si attiva come una piccola finestra. Con il mouse trascinate i bordi sino a portarlo a tutto schermo.

Sullo schermo vedrete tutti velivoli collegati.
FSX vi fornisce:

- MARCHE DEL VELIVOLO (es. G-BAFM)
- TIPO DEL VELIVOLO (es. C-172)
- QUOTA
- VELOCITA'

Confrontando la posizione dei velivoli con i cerchi concentrici verdi (potete selezionare col tasto "RINGS" se visualizzarli ogni 2 o 10 miglia) potrete stimarne la distanza.

Attivando il tasto "COMP" vi apparirà una "rosa dei venti" che, aiutandovi con un righello, può fornirvi il QDM (quale direzione devo prendere per venire da te? QU DI MIKE) o il QDR (in quale direzione mi vedi? QU DI ROMEO) che sono in pratica le informazioni più immediate e comuni che un pilota può richiedere al controllore (se non so che direzione prendere per raggiungere l'aeroporto).

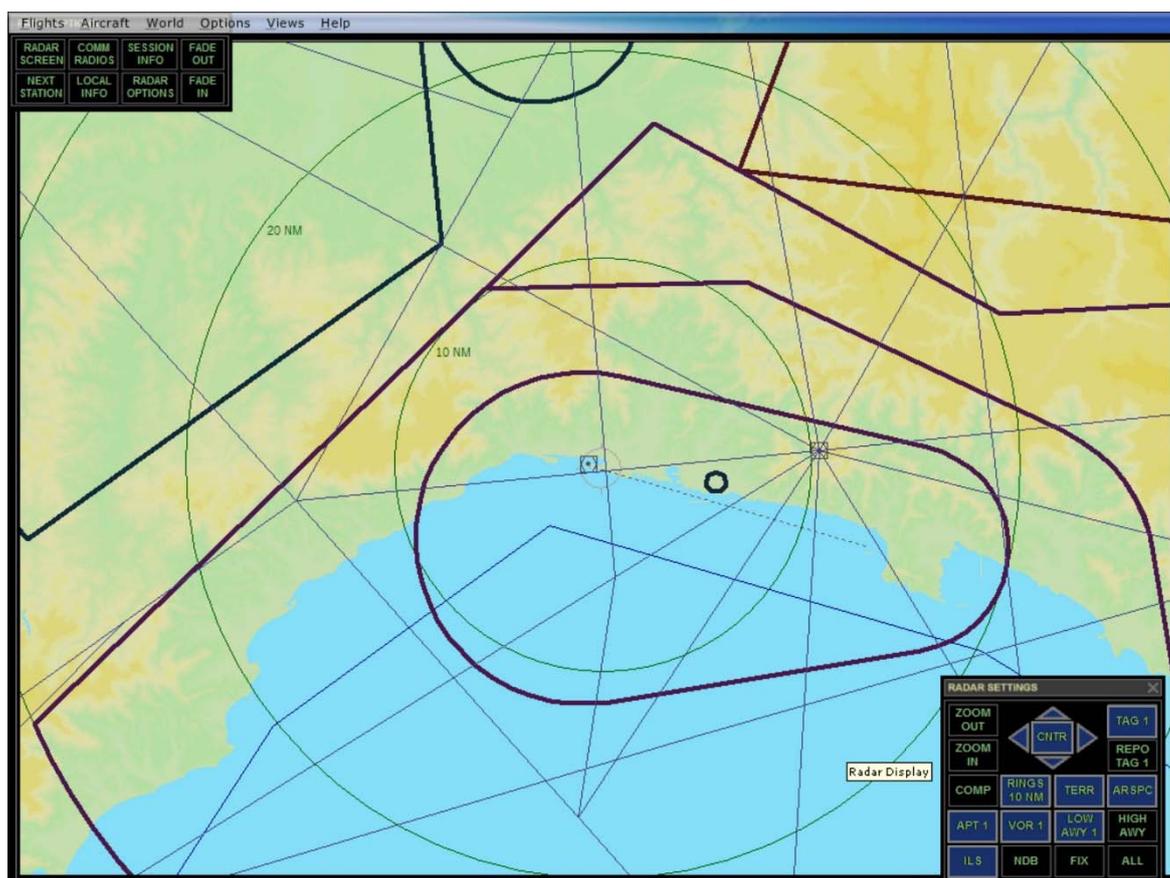
I tasti ZOOM IN e ZOOM OUT allargano o restringono il raggio d'azione del radar (a seconda che io debba monitorare velivoli in circuito (vicini) o in navigazione (lontani)).

Attivando il tasto ILS si visualizza con una linea tratteggiata bianca il tratto finale in avvicinamento alla pista.

Il controllore non deve guidare i velivoli sull'aeroporto, ma deve guidarli ad inserirsi su questa "linea" che dovranno seguire fino all'atterraggio.

Il tasto VOR visualizza la posizione del VOR

Il tasto NDB visualizza la posizione del radiofaro NDB



Attivando il tasto "TERR" viene visualizzato anche il profilo del terreno – questo tipo di visualizzazione è però un po' confusa, soprattutto non si riconoscono bene i dati del velivolo che appaiono in verde chiaro, ben visibili sullo sfondo nero ma poco sullo sfondo chiaro.

NOTA:

Le "missioni" nella zona di Genova (e in genere sul territorio italiano) sono un po' limitate dal fatto che di aeroporti ce ne sono relativamente pochi, per cui una tratta di navigazione (tipicamente Genova – Albenga) porta via parecchio tempo proprio di navigazione reale.

E' il motivo per cui nelle missioni avanzate io ho scelto la baia di New York (utile per l'uso dei radioaiuti VOR) o l'Alaska (navigazione con ADF).

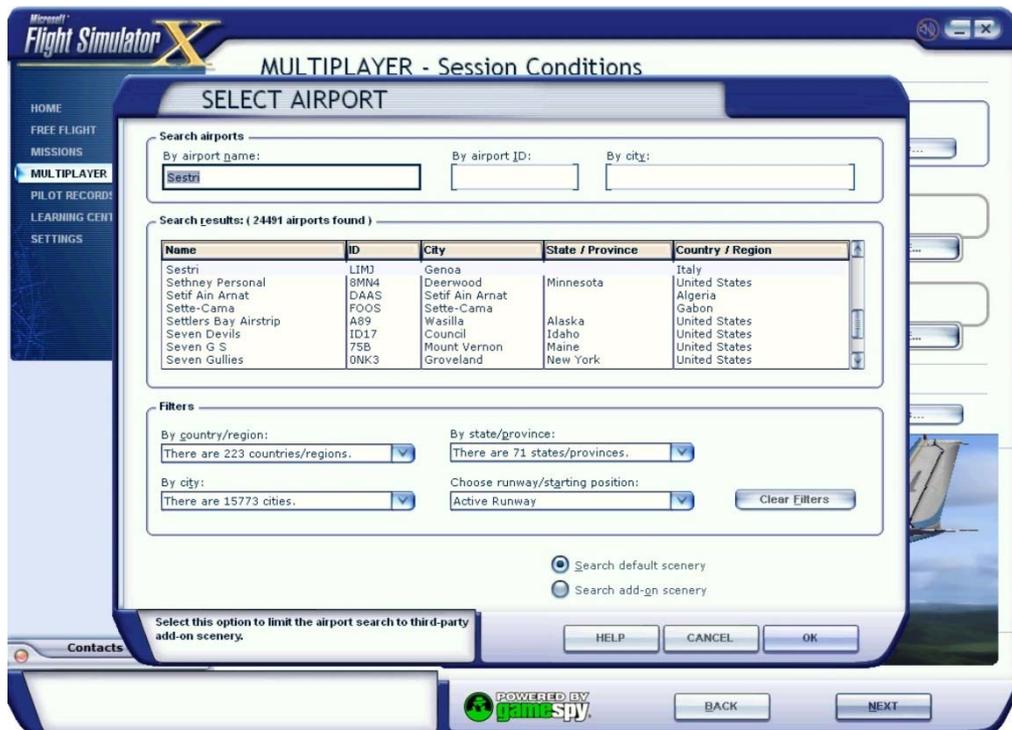
Chi si connette come pilota non deve far altro che visualizzare e scegliere la sessione già attiva (l'unica). Oltre a ciò dovrà fare attenzione a scegliere il punto da cui partire.

Le opzioni sono:

- L'AEROPORTO PIU' VICINO ALL'HOST (nel nostro caso Sestri)
- UN AEROPORTO A SCELTA (ad esempio potrebbe essere Albenga)

Come ho già detto se più di uno parte (come sempre capita) dallo stesso aeroporto è bene collegarsi uno alla volta in modo da non doversi trovare a fare un complicato rullaggio.

Se scegliete invece un altro aeroporto, ad esempio appunto Albenga, la finestra che si apre è simile a questa:



Il modo più rapido è inserire il codice ICAO dell'aeroporto nella casella "By airport ID". Ad esempio per Albenga LIMG.

Attenzione perché FSX potrebbe darvi di default l'aeroporto di Seattle, e ovviamente da Genova non vi vedreste.

04 – Le comunicazioni

Nella realtà e nella simulazione avanzata le comunicazioni dovrebbero avvenire con cuffia e microfono, selezionando un canale specifico su cui si parla con uno specifico circuito.

Per semplificare e dal momento che i simulatori sono tutti a portata di voce le comunicazioni per ora le faremo semplicemente “dal vivo”.

Esiste però uno specifico protocollo che deve **SEMPRE** essere rispettato.

Non si parla se non per comunicare con il controllore o con gli altri velivoli

Ognuno ha un suo identificativo – normalmente la lettera I (Italia) seguita da 4 lettere, ad esempio I-BGMT. Quando si comincia una comunicazione si deve **SEMPRE** indicare per prima cosa **CON CHI SI VUOL PARLARE** (ad esempio GENOVA APPROACH) e poi il proprio identificativo completo (nel nostro caso **INDIA BRAVO GOLF MIKE TANGO**).

TUTTE le comunicazioni avvengono sempre con questa procedura

1. Identificativo di quello a cui mi rivolgo
2. Richiesta
3. Mio identificativo

Dopo la prima comunicazione, se non ci sono possibili ambiguità (due velivoli con le stesse lettere finali) per brevità il mio identificativo si abbrevia con la prima e le ultime due lettere, o solo con le ultime due.

(INDIA MIKE TANGO o semplicemente MIKE TANGO)

ICAO Radiotelephony Alphabet						
A Alfa	B Bravo	C Charlie	D Delta	E Echo	F Foxtrot	G Golf
H Hotel	I India	J Juliett	K Kilo	L Lima	M Mike	N November
O Oscar	P Papa	Q Quebec	R Romeo	S Sierra	T Tango	U Uniform
V Victor	W Whiskey	X X-ray	Y Yankee	Z Zulu		ICAO