

Scenérie televizního vysílače Kojál v1.0 pro FS2004



Historie:

Kojál – vysílač úrodných nížin i zrádných propastí a skal vznikl v pořadí jako 4. televizní vysílač na území bývalého Československa.

Leckdo možná namítá, že Kojál není vrch, ale dá se to opravdu zjistit spíše jen podle vrstevnic v turistické mapě...

Výkopové práce základů budovy a stožárů byly zahájeny současně – v červnu 1957. Stavební práce tehdy prováděly Průmstav a Pozemstav z Brna a stožár smontovaly dohromady Ocelostavby Brno. Stavělo se pomocí jeřábu, ovšem žádný jeřáb nemůže do takové výšky, jakou má Kojálský stožár dosáhnout, proto byla později nasazena speciální posuvná plošina.

Jeho ocelová konstrukce se svými 322,4 metry výšky byla tehdy nejvyšší stavbou v Československu (dnes je to vysílač v Liblicích u Českého Brodu – 355 metrů). Do výšky tří set metrů byl jejím průřezem rovnostranný trojúhelník o straně 2 950 mm, poté následoval nástavec podobné konstrukce o straně 1 300 mm, vůči tělesu pootočený o 180 °, ten nesl anténní soustavu složenou ze 12 anténních jednotek ve třech svislých řadách. Stožár byl ukotven čtyřmi trojicemi speciálních lan, spletenými na místě jednoúčelovým strojem. Uvnitř celého stožáru byl výtah, který jel do výšky 290,62 metru za zhruba 10 minut.

V letech 1984 až 1986 byly prováděny práce, při nichž byl stávající stožár demontován a těsně vedle byl postaven nový o celkové výšce 340 metrů. Dne 21. září 2002 proběhla na stožáru výměna anténních systémů. Tyto práce byly prováděny pomocí helikoptéry Ka-32 Helix.

Signál se z kóty Kojál (600m n.m.) poprvé rozletěl po širokém okolí 1. ledna 1959 (9. televizní kanál). Nový silný vysílač určený pro střední a jižní Moravu byl zachytitelný i ve východních Čechách a na západním Slovensku, a dokonce byl jeden čas zdrojem signálu pro televizní převaděče například v dalekém Tanvaldu nebo Oravské Lesné!

Popis:

Tento přídavek jsem vytvořil hlavně pro VFR letce. Televizní vysílač Kojál stojí na Dražanské vrchovině nedaleko obce Krásensko na souřadnicích N49°22'11.34" E16°48'58.33". Je to také blízko Moravského krasu a propasti Macocha. Asi 2km západně je malé aeroklubové letiště Kotvrdovice (LKKOTV), které ale zatím není součástí MSFS (nejbližšími letišti v MSFS jsou Tuřany a Vyškov). Součástí této scenérie je také ortophoto blízkého okolí Kojálu, které je zpracováno ve všech ročních obdobích. Samotný model Kojálu je také upraven přímou editací ASM kódu, aby bylo možné měnit textury modelu podle ročních období. Kojál je také optimalizován pomocí tří LOD modelů, aby co nejméně zatěžoval počítač. Přidán je také autogen pro ortophoto, modely dvou aut Českých radiokomunikací a větrná elektrárna u Drahan na souřadnicích N49°26'29.7" E16°54'14.8". Do tohoto balíku jsem přidal i stožár vysílače Krašov (N49°59'44.1", E13°4'45.8"), nedaleko vesnice Bezvěrov, který je skoro stejný jako ten na Kojále. Součástí scenérie jsou také stromy z AG Tree Library 1.10.

Instalace:

Z archivu zkopírovat adresáře *Addon Scenery* a *Effects* přímo do adresáře FS (nejčastěji C:\Program Files\MicrosoftGames\Flight Simulator 9)

Základní způsob instalace pomocí *Scenery Library*

- Spustíte MSFS
- V menu vyberte *Settings* a pak *Scenery Library*
- Přidejte novou scénérii pomocí *Add Area*
- Zde otevřete adresář *Addon Scenery* a pak *VFR – Vysilac Kojal* a potvrdíte *OK*
- Nakonec restartujte Flight Simulator

Pokročilý způsob instalace pomocí editace scenery.cfg

- Otevřete soubor scenery.cfg v adresáři hry
- Do něj přidejte tyto řádky:

```
[Area.XXX]
Title=VFR – Vysilac Kojal
Layer=XXX
Active=TRUE
Required=FALSE
Local=Addon Scenery\VFR – Vysilac Kojal
Remote=
```

Kde XXX je číslo o jednu větší, než číslo poslední scénérie

- Soubor uložte a můžete spustit MSFS

Obsah souboru koj_1_0.zip:

Addon Scenery	
..VFR – Vysilac Kojal	
....scenery	
.....kojal.bgl	modely budov, stožáru, aut a stromy
.....kojal_flat_fs9.bgl	flatten polygon pro FS2004
.....kojal_flat_fsx.bgl	flatten polygon pro FSX
.....kojal_orto.bgl	ortophoto textura
.....krasov.bgl	model stožáru vysílače Krašov
....textures	
.....*.agn	soubory autogenu
.....*.bmp	textury
Effects	
..fx_kojal_r.fx	efekt červených světel
..fx_kojal_s.fx	efekt zábleskového světla
*.jpg	obrázky ze hry
Cti_me.pdf	tento soubor
Read_Me.pdf	anglická verze tohoto souboru

Tuto scénérii jsem testoval spolu s Flight1 Ultimate Terrain Europe a FS Global 2005 Europe

Poděkování:

Děkuji všem, co mi pomohli při řešení problémů. Jsou to většinou přispěvatelé na diskusním fóru na serveru www.flightsim.cz. Zde jsem našel odpovědi na spoustu problémů.

Jmenovitě děkuji těm, co mi poskytli významnou pomoc s testováním:

Štěpán Obrovský
František Brablc
Filip Berný

Děkuji také Jakubovi Karáskovi za poskytnutí článku o historii Kojálu.

Práva k užívání:

Tuto scenérii je možné volně šířit a používat. Nesmíte však požadovat jakýkoliv honorář za její šíření. Scenerie může být šířena pouze jako původní balíček se všemi soubory a dokumentací. Pro vlastní potřeby je dovoleno scenerii upravovat. Je zakázána modifikace a použití libovolných částí tohoto archivu v jiných scénériích bez souhlasu autora. K šíření na jiných médiích než na internetu, k prezentacím nebo ke komerčnímu využití je požadován souhlas autora.

Autor:

Tomáš Králíček

to.kralicek@tiscali.cz, <http://kralicek.czechcrew.info>

S problémy a dotazy se prosím obračejte na můj e-mail.