

VOO À VELA... NO COMPUTADOR!

EMMANUEL LOMBA

WWW.AIRLOMBA.NET

Com o fim da época alta do Voo à Vela em Portugal este ano, chega a hora de recolher ao hangar, mimar os planadores, executando as pequenas reparações ou modificações que ficaram para dias de mau tempo, rever as fotos e/ou os vídeos produzidos, relembrar os belos voos que foram feitos...

Se esta altura do ano não permite sair do hangar para gozar umas horas de prazer no silêncio de uma atmosfera limpa, sublinhada por paisagens deslumbrantes, e se as lembranças não chegam para iludir o vício de voar, existe uma modalidade que fica a meio caminho entre as conversas no bar do aeródromo e o lançamento do planador para o ar: a Simulação Aérea

Actualmente, existem no mercado informático várias aplicações de simulação aérea, sendo a mais popular o *Flight Simulator* da Microsoft. Apesar da última versão desta aplicação (FSX) contemplar um planador (DG808S) no seu leque de aeronaves disponíveis, o seu modelo de atmosfera deixa muito a desejar, não facilitando ganhos de altura pela raridade das suas térmicas e pela ausência de outros fenómenos ascendentes. Sem o recurso aos *add-ons* pensados para a simulação de voo à vela que vão aparecendo na Internet (uns gratuitos, outros comerciais), voar em planador no *Microsoft Flight Simulator* é penoso e impraticável. Felizmente, com estes *add-ons* torna-se possível realizar voos um pouco mais realistas, sob a forma de missões (e.g. provas triangulares) em cenários virtuais especialmente preparados para o efeito.



ASW28 no Condor

software de voo à vela e a reprodução de voos com base em logs ICC reais (*International Gliding Commission*). Uma funcionalidade comum a todas estas aplicações é a possibilidade de voar em rede, simultaneamente com outros pilotos virtuais, através da Internet. Nesta, co-habitam comunidades de simulação de voo à vela que partilham o desenvolvimento de novos cenários, afinam modelos de planadores, organizam concursos e competições nos mesmos moldes dos campeonatos reais.

Se na realidade o céu é o limite, na virtualidade o limite resume-se à potência computacional e à largura de banda de acesso à Internet. ■

PUBLICIDADE



L13 Blanik em MSFS2004

Dentro desta classe de simuladores de voo generalistas, existem outros produtos como o X-Plane ou o FlightGear que também oferecem planadores nas suas frotas de aeronaves (este último é gratuito e funciona tanto sobre Windows como sobre Linux). Para estas duas aplicações, o utilizador pode criar mapas nos quais pode colocar térmicas e outras correntes de ar. O inconveniente aqui é a noção a priori do local onde se encontram os "recarregadores de altímetros". No entanto, estas aplicações já permitem o lançamento do planador quer por reboque, quer por guincho, e o modelo da respectiva atmosfera e comportamento das aeronaves nesta é mais realista, baseado em motores de simulação robustos com aplicação em ambientes de investigação real.

Mas quem procura por simuladores "a sério" de voo à vela para o seu computador pessoal, acaba sempre por encontrar os dois produtos mais populares e realistas: o *Condor* e o *Silent Wings*. Tanto um como o outro possuem modelos de atmosfera muito realistas e modelos aerodinâmicos muito bem definidos. O *Condor* tem a vantagem de permitir o voo em onda e possuir mais planadores do que o *Silent Wings*. Por outro lado, o *Silent Wings* permite voar em cenários com menores restrições espaciais relativamente ao *Condor*, simula o lançamento do planador (reboque ou guincho) de maneira mais realista e os gráficos são menos sintéticos do que os do *Condor*. Ambas aplicações permitem o uso de um PDA real com