

## Hoofdstuk 19

### “Spelen” met het weer

In de hoofdstukken 3 en 13 kwamen de weersinstellingen al ter sprake. In dit hoofdstuk doen we er nog een scheepje bovenop.

We gaan eerst een vlucht opzetten, waarbij met een Cessna bij flinke dwarswind geland moet worden. Het tweede deel van dit hoofdstuk laat ons met helder weer vanuit Rotterdam vertrekken maar in zeer dichte mist Heathrow naderen.

Met deze twee voorbeelden leren we meer te doen met weersinstellingen.

### Dwarswind

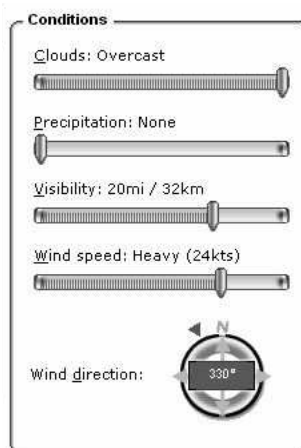
We naderen Rotterdam op 1500 ft hoogte en op 40 mijl afstand. Er is een waarschuwing afgegeven voor noordwesterstormachtige wind met een kracht van 6 tot 8 Bft (40-60 km/u, 22 tot 40 knopen).

We maken de volgende instellingen:

- Kies in het openingsscherm bij FREE FLIGHT als Current aircraft de Cessna P172, bij Current location: Rotterdam (EHRD), de plek is niet belangrijk want die gaan we dadelijk veranderen, dus kies maar Active runway, maak bij Time and season daglicht (Day). Bij Current weather gaan we gedetailleerder te werk:

- Kies daar onderin: User-defined en dan de knop Customize
- in het volgende scherm aan de rechterkant: schuif Clouds geheel naar rechts (Overcast), schuif visibility naar 20 mi/32 km, dan wind speed naar Heavy (24 kts) en vervolgens verschuif je het rode driehoekje aan de rand van Wind direction naar 330° (zie afb. 19.1), 2 x knop OK

- Fly now!
- Terug in het vliegtuig (anders F10 gebruiken) stellen we de radio-ontvanger in (Shift + 2@)  
Stel Nav 1 op 108.30 voor de ILS (vergeet niet de knop ↔ te gebruiken) en Nav 2 op 110.40 voor VOR-baken RTM. Draai op je panel de naald in de middelste radio-indicator naar 240° met de knop OBS (afb.19.2).



afbeelding 19.1



afbeelding 19.2

We zijn klaar om het vliegtuig naar de positie op de aanvliegeroute te brengen.

- Open in het menu World het item Map..
- Pak het vliegtuigje met de muispijl beet en versleep het naar rechtsboven naar de aanduiding in het rood EHHV
- Verander links de Altitude in 1500, Heading in 245 en Airspeed in 90
- OK
- Let op: je bevindt je nu plotseling in een vliegende situatie: geef tamelijk veel gas en voorkom hoogtereverlies door onmiddellijk te gaan trimmen (Numblock enige malen op 1, Numlock moet uitgeschakeld zijn!)
- Vlieg op basis van de tweede VOR-indicator, die je op 240° hebt ingesteld zo goed mogelijk richting RTM; gaat de naald naar rechts, ga dan zelf ook naar rechts. Geen autopiloot gebruiken.
- Op een gegeven moment komt op VOR-indicator 1 het ILS-signaal binnen. Probeer dat zo goed mogelijk te volgen; je zult merken dat je door de dwarswind steeds weer naar rechts moet sturen.
- Gebruik flaps, landinglights enzov. naar behoefte.
- Happy landing!

### Heathrow in de mist

- Kies bij Free Flight de B737, vervolgens EHRD (Rotterdam), runway/starting position voor een van de Gates Medium en dan bij Time and Season daglicht (Day).
- Nu gaan we een ingewikkelde weersinstelling maken:
- open Current Weather
- kies allereerst bij Weather themes: Fair Weather
- ga dan naar onder naar User-defined en de knop Customize...
- 3e rondje aanklikken (A specific weather station)
- verklein de landkaart met de knop Zoom out (2<sup>e</sup> van links) met 2 of 3 klikken

- verschuif de kaart in de richting Engeland door de muiswijzer tegen de linkerrand te houden tot een grote pijl naar links zichtbaar wordt; klik enige malen tot de Thamesmonding min of meer zichtbaar wordt (afb. 19.3)
- vergroot de kaart met de plusknop tot je EGLL kunt zien
- klik op EGLL
- zet rechts Clouds nagenoeg helemaal naar rechts, Precipitation geheel links, Visibility bijna links tot je 1/8 mi / 0.2 km ziet staan
- draai de windrichting naar links op ongeveer 275°
- OK, OK
- Fly now!



Afbeelding 19.3

Vervolgens kun je een vluchtplan indienen naar EGLL en de vlucht starten door contact op te nemen met ATC. Dit is in eerdere hoofdstukken al beschreven. Maak de vlucht conform de aanwijzingen van ATC, luister er goed naar.

Je zult met goed weer in Rotterdam vertrekken en bij het naderen van Heathrow steeds dikkere bewolking opmerken. In de landingsfase kom je in dichte mist terecht en zul je een instrumentlanding moeten maken. Dat kan natuurlijk op de automatische piloot.

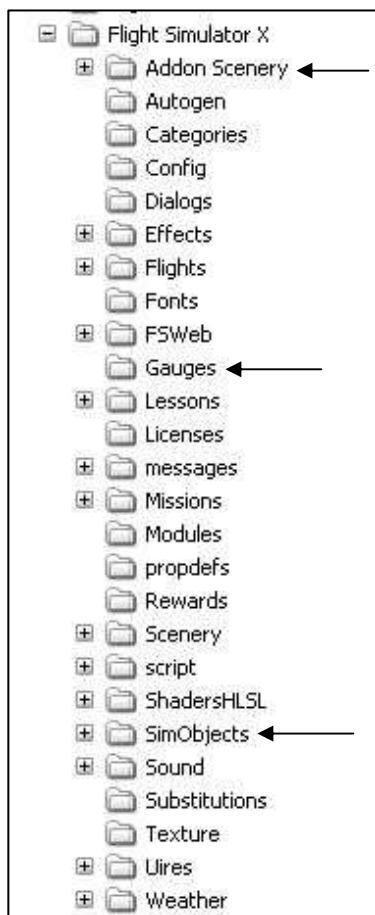
We wensen je een goede vlucht en een “happy landing”!

## Hoofdstuk 20

### Mapstructuur en verwerken van downloads

#### De mappen van FS X en welke zijn belangrijk voor latere downloads?

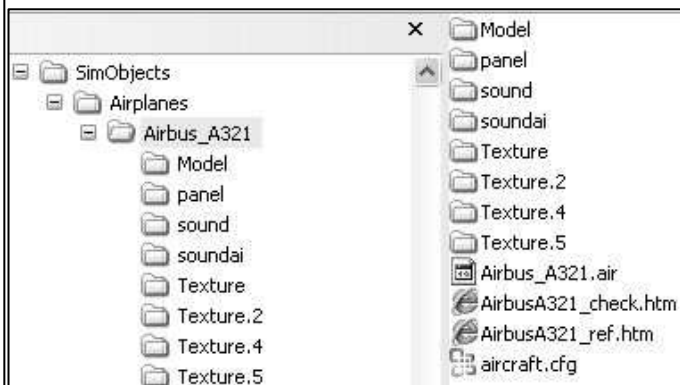
Om te weten hoe we gedownloade bestanden voor een van de FS-programma's moeten onderbrengen, moeten we de betekenis is van de mappen waar het om gaat kennen. Niet alle mappen van FS komen aan de orde.



afbeelding 20.1

Uit het rijtje mappen van Flight Simulator X zijn belangrijk (zie afb. 20.1):

- Addon scenery voor gedownloade scenery (dus niet de map Scenery); deze map bevat de submappen scenery en texture. Dit wordt hier niet behandeld.
- Gauges voor de instrumenten in het panel (instrumentenpaneel)
- Simobjects en daarin de submap Airplanes voor alle vliegtuigen.



afbeelding 20.2

Na openen van Simobjects en Airplanes zien we een lange lijst van alle vliegtuigmodellen waar FS X gebruik van maakt, eventueel uitgebreid met de vliegtuigen die door middel van een meegeleverd installatieprogramma "automatisch" worden geïnstalleerd.

In afbeelding 20.2 kozen we de map van het eerste vliegtuig en openen die. We zien de submappen van de Airbus\_A321. Rechts zien we niet alleen dezelfde submappen maar ook nog enkele bestanden die bij dit vliegtuig horen.

Bij gedownloade vliegtuigen krijgen we te maken met de submappen Model t/m Texture.

- Model bevat bestanden voor het complete vliegtuigmodel zonder enige maatschappij- of andere kleuren
- panel: de opbouw van het instrumentenpaneel plus een cfg-bestand dat de instrumenten en knoppen vanuit de map Gauges inlaadt
- sound en soundai beheren alle bij dit vliegtuig behorende geluiden; sound.cfg geeft aan welk geluid op welk moment hoorbaar moet worden gemaakt
- de Texturemappen bevatten de verschillende maatschappij (kleur)-uitvoeringen.

Tenslotte dient na toevoeging van een nieuwe maatschappijuitvoering (texture) het bestand aircraft.cfg aangepast te worden. We gaan daar bij het installeren van vliegtuigen en textures verder op in. Eerst meer over downloads.

### Downloads

#### Waar vind ik ze?

Tegenwoordig is iedere websurfer wel in staat om te "googelen". Toch is "googelen" niet de goede manier als je niet precies weet welke zoekwoorden je moet intypen. Je krijgt teveel niet-relevante links. Beter is het rechtstreeks naar een goede site te gaan.

[www.flightsim.com](http://www.flightsim.com) is een site met honderden en honderden downloads. Het bevat een zoekprogramma waar je per programma (FS X, FS 2004, enz.) kunt zoeken in allerlei categorieën (jetliners, panels, sound, helikopters, enz.). Je kunt ook b.v. B737 KLM als zoekitem invoeren. Er is een link naar de 100 nieuwste files en naar een top-100. Je dient je te registreren, dat is gratis, waarbij je je eigen inloggegevens kunt aanmaken.

Een site met veel Nederlandse downloads is [www.dutchfs.com](http://www.dutchfs.com), zeker de moeite van een bezoek waard!

Dan is er nog de gedetailleerde Nederlands scenery, ook te downloaden, maar *bezint eer ge begint* want hij telt rond de 26 Gb (ja wel, je leest het goed: gigabyte). Plaatsen van nieuwe scenery wordt hier niet behandeld.

## In welke vorm krijg ik de downloads binnen?

Meestal in de vorm van een **zipfile** (een gecomprimeerd bestand, eindigend op **.zip**). Windows kan zipbestanden openen en uitpakken (= inhoud overbrengen naar een zelf te kiezen plaats op je harde schijf). Er bestaat ook een speciaal zipprogramma, Winzip, dat helaas niet meer gratis is. Soms lukt het een oudere en goed bruikbare versie te vinden. Een ander ook niet gratis programma is Winrar, favoriet bij velen omdat het Nederlandstalig is en gebruiksvriendelijk.

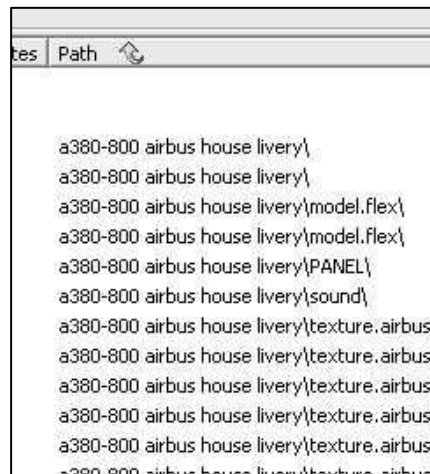
Soms vind je een file eindigend op **.exe**. Dit is een zelfinstallerend bestand. Dat wil zeggen, dat dit na activeren van het exe-bestand voor een "automatische" installatie zorgt. Soms komt daarbij nog wel de vraag om aan te geven waar je FS-programma staat. In andere gevallen vindt dit bestand zelf uit waar het FS-programma staat. De inhoud van een gedownloade zipfile kan heel verschillend zijn:

- een file, eindigend op **.exe** waarmee alle bestanden "automatisch" naar de juiste plaats in je FS-map worden uitgepakt, nadat je hebt kunnen aangeven waar je FS-programma staat
- een aantal mappen (zoals je die ziet bij Windows) of (bij Winzip) een aantal bestanden met verschillende path-aanduidingen (je ziet die paths in de laatste kolom nadat je dubbel hebt geklikt op het zipbestand, zie afbeelding 20.3)
- losse bestanden met daarbij een "readme.txt" waarin staat waarheen deze bestanden moeten worden uitgepakt.

➔ Het is ten eerste aan te raden om in het tweede en derde geval het zipbestand uit te pakken naar een tijdelijke map (ik gaf die de naam Even). In die tijdelijke map kun je rustig bekijken welke mappen en bestanden je aantreft en ze stuk voor stuk of groepsgewijs via kopiëren en plakken over te brengen naar de juiste plaats.

➔ De hier besproken downloads kennen doorgaans geen "uninstaller" (een programmaatje om geïnstalleerde bestanden te verwijderen) of de mogelijkheid om ze via Configuratiescherm/software (bij Vista: programma's verwijderen) te verwijderen.

➔ **Maak een backup van de originele mappen en bestanden voordat je er de downloads plaatst.**



afbeelding 20.3

We gebruiken enkele voorbeelden van gedownloade bestanden, hoe die uitgepakt worden. Een vliegtuig, een panel (instrumentenpaneel) en een texture (maatschappijuitvoering voor een bepaald vliegtuig).

## Het uitpakken van downloads

### 1. Vliegtuig (aircraft)

Ik downloadde de a388abus.zip.

Bij het openen met **Windows** zie je een map a380-800 airbus house livery, een pdf-bestand A380\_readme en een (overigens voor installatie onbelangrijk) bestand FILE\_ID.DIZ

Kopieer de map a380-800 airbus house livery naar de map Flight Simulator X/Simobjects/Airplanes.

(Niet vermeld is waar Flight Simulator X staat want dat is niet bij iedereen op dezelfde plaats; standaard staat deze op C:/Program Files/Microsoft Games/Flight Simulator X. de streepjes / (slash) geeft aan dat je naar submap(pen) afdaalt in de mappenstructuur.

Open je a388abus.zip met **Winzip** (of Winrar), dan start het zipprogramma en toont het venster een lange lijst van bestanden. Je kunt in de menubalk klikken op Extract en je zoekt in het dan verschijnend venstertje naar de plaats waar Flight Simulator X staat en dan naar de map Simobjects en vervolgens naar de map Airplanes. Klik dan op de knop Extract.

Het is niet altijd zo eenvoudig als hiervoor beschreven. Sommige zipbestanden bevatten een "voorgebakken" path naar C:/Program Files/Microsoft Games/Flight Simulator X enzov. Als je FS-programma op een andere partitie staat, komt bij uitpakken het vliegtuig op een volkomen verkeerde plaats terecht. Dus dan toch maar de eerste tip volgen die hiervoor stond: tijdelijke map!

### 2. Panel

Het installeren van een panel is iets moeilijker dan het naar zijn plaats brengen van een gedownload vliegtuig. Overtuig je er goed van voor welk type vliegtuig het gedownloade panel bestemd is.

Maak voor de zekerheid een backup van de map Panel van dat vliegtuig (b.v. gezippt naar een andere plaats in dat vliegtuig). Als het nieuwe panel niet bevalt is er nog een weg terug! Verwijder pas daarna de inhoud van de panelmap (delete).

Pak de download uit naar een tijdelijk mapje. Controleer of het compleet is: de meeste bestanden voor de map Panel eindigen met .bmp, verder moet er een bestand zijn met de naam panel.cfg en vervolgens een

aantal bestanden voor de map Gauges, de meeste eindigend op .gau.

Kopieer vanuit je tijdelijke map alle bestanden bestemd voor de map panel, ga naar het desbetreffende vliegtuig, open de map panel en plak ze daar. Breng alle gauges-bestanden (eindigend op .gau) onder in de map Gauges. Hier zou een "overschrijfvraag" kunnen komen, die je met Ja kunt beantwoorden.

Voor het verschil tussen uitpakken met Windows of Winzip, zie hiervoor bij: 1. Vliegtuig. Mocht je later dit panel én bijbehorende gauges willen verwijderen, dan zul je de namen van de gaugebestanden uit het downloadbestand moeten noteren. Wees zorgvuldig bij het verwijderen dat je er niet een of meer teveel weggooit! Maak er desnoods een zipbestand van voordat je ze verwijderd.

### 3. Texture (of sound)

Nogmaals: texture(s) zijn bestanden die een vliegtuig van maatschappijkleur voorzien, bijv. KLM-uitvoering. Sound zijn in dit geval de geluiden bij een bepaald vliegtuig.

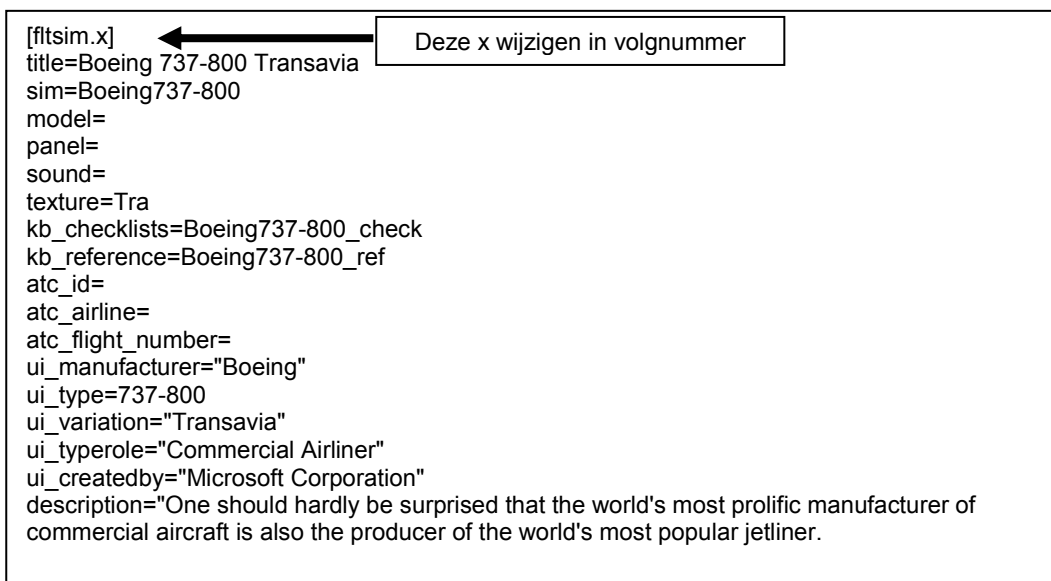
Ook hier adviseer ik gebruik te maken van een tijdelijk tussenmapje waar naar toe kan worden uitgepakt. Controle van de zipfile: een aantal bestanden eindigend op .bmp en zeker een bestand met de naam readme (of daarmee vergelijkbaar: leesme, lisezmoi enz.).

Breng alle texturebestanden naar het vliegtuig waarvoor ze bestemd zijn. Als het goed is wordt tijdens het uitpakken een nieuw mapje gemaakt met de naam van de nieuwe texture en worden de bestanden daarin uitgepakt.

Het readme-bestand bevat een tekst, die opgenomen moet worden in het bestand met de naam aircraft.cfg dat in het bedoelde vliegtuig zit. Een voorbeeld om dit duidelijk te maken: je hebt Transavia-textures gedownload voor de B737 van Microsoft (standaardvliegtuig van het FS-programma). In de map Simobjects/Airplanes/B737\_800 bevindt zich het bestand panel.cfg. In de Readme.txt bevindt zich tekst die ingevoegd moet worden in dat bestand aircraft.cfg.

Dat doe je als volgt:

- open het readme-bestand (als je daarvoor nog een programma moet kiezen zoals Kladblok of Wordpad, vergeet niet het vinkje te verwijderen bij "Dit type bestand altijd met dit programma openen").
- selecteer de tekst vanaf [fltsim.x] t/m de laatste regel van dat tekstblok
- geef kopieeropdracht (Ctrl+c)
- ga naar Flight Simulator X/ Simobjects/Airplanes/B737\_800 en open daar het bestand aircraftl.cfg
- scroll naar beneden tot je het laatst genummerde bestand ziet met [fltsim. ]
- maak daarachter met de Entertoets een extra lege regel en plak de tekst (Ctrl+v)
- geef aan het kopje van de zojuist ingevoegde tekst het juiste volgnummer b.v. [fltsim.5]



```
[fltsim.x] ← Deze x wijzigen in volgnummer
title=Boeing 737-800 Transavia
sim=Boeing737-800
model=
panel=
sound=
texture=Tra
kb_checklists=Boeing737-800_check
kb_reference=Boeing737-800_ref
atc_id=
atc_airline=
atc_flight_number=
ui_manufacturer="Boeing"
ui_type=737-800
ui_variation="Transavia"
ui_typerole="Commercial Airliner"
ui_createdby="Microsoft Corporation"
description="One should hardly be surprised that the world's most prolific manufacturer of
commercial aircraft is also the producer of the world's most popular jetliner.
```

Afbeelding 20.4

- sla het gewijzigde aircraft.cfg-bestand op door in de menubalk op het pictogram met de afbeelding van een diskette te klikken.

Start het FS-programma en controleer of er een vliegtuig met de nieuwe maatschappijnaam erbij gekomen is.

Bij het onderbrengen van gedownloade soundbestanden gaat het wat gemakkelijker: save eerst de soundmap van het vliegtuig waar je het geluid wilt veranderen (b.v. gezippt naar een andere plaats in dat vliegtuig). Als het geluid niet bevult is er nog een weg terug!

Breng alle gedownloade soundbestanden naar het bedoelde vliegtuig. Controleer of er een sound.cfg bij zit. Let wel: in Flight Simulator X/ Simobjects/Airplanes/naam van vliegtuig b.v. B737\_800 zit de map Sound die vervangen gaat worden. Vergis je niet met de map sound die in de hoofddirectory van Flight Simulator X zit!

## **SLOTOPMERKING**

Deze handleiding is niet meer dan een hulpmiddel om de belangrijkste zaken van het programma te begrijpen. Met het programma is veel meer mogelijk. Er zijn ook dikke boeken overgeschreven. Een goed Nederlands boek is "Leren vliegen met Flight Simulator X" van Floris Wouterlood. Een aanrader!  
Als je opmerkingen hebt die deze handleiding kunnen verbeteren, geef ze dan s.v.p. door aan onderstaand emailadres.

De vereniging HCC-Flightsimulator biedt ondersteuning aan zijn leden met betrekking tot de bekendste flightsimulator-pogramma's. Daarvoor houdt zij bijeenkomsten centraal in het land (Almere-Buiten), heeft een helpdesk, een forum en een nieuwsbrief. Zie voor een en ander haar website

[www.hccflightsimulator.nl](http://www.hccflightsimulator.nl)

Nic. van Leeuwen  
secretaris@hccflightsimulator.nl