

Herinstallatie Prepar3D

Soms loop je tegen een niet meer werkende P3D aangelopen. Soms kan je dat oplossen, door de Prepar3D.cfg in de map : C:\gebruikers\naam\AppData\Roaming\Lockheed Martin\Prepar3D v3 te verwijderen en P3D opnieuw op te starten . P3D maakt dan een nieuw Prepar3D.cfg. Daarbij staan wel alle instellingen op default . Maar als het werkt, dan start P3D weer op. Als dan de instellingen weer worden aangepast is e.e.a. weer klaar en kan P3D weer gebruikt worden.

Maar soms is dat niet genoeg. Soms is het nodig om P3D opnieuw te installeren. Hier nu mijn ervaringen met mijn herinstallatie, die een keer nodig was. Wanneer je P3D gaat deïnstalleren, zullen alle settings van P3D ook verdwijnen. Hierbij denk ik dan aan het exe.xml , dll.xml , standard.xml , standard.xmlxl en net name de scenery.cfg. Het is dan verstandig om eerst de volgende mappen te saven :

C:\gebruikers\naam\AppData\Roaming\Lockheed Martin\Prepar3D v3, waarin o.a. exe.xml, standard.xml , standard.xmlxl en dll.xml . In het exe.xml herkent P3D o.a. saitek , vimacore e.d. en in het dll.xml herkent FSX o.a. : fscopilot ,fstramp , fsuipc , e.d.. En in de map "Controls" zit het standard.xml ,waarin de settings van je joystick.

C:\ProgramData\Lockheed Martin\Prepar3D v3 , waarin de P3D library zit (scenery.cfg) . In tegenstelling tot FSX zit bij P3D ook het exe.xml en dll.xml in deze map

C:\users\naam\Documents\ Prepar3D v3 Files , waar de gesavede flight zitten.

Door installatie van extra scenery , b.v. de NL2000 , maar ook ORBX is in de map Autogen het e.e.a. veranderd. Dus ook de map Prepar3D v3\Autogen moet gesaved worden.

Mogelijk zijn er ook wat default vliegtuigen voorzien van andere extra uitvoeringen.

Aangezien bij deïnstallatie de default vliegtuigen met o.a. hun aircraft.cfg verdwenen zijn, is het goed om de map Prepar3D v3\Simobjects\Airplanes apart te saven. Dan kan ook voor de andere mappen Boats en Rotorcraft, indien nodig. Dat geldt overigens ook voor de mappen Prepar3D v3\effects , Prepar3D v3\gauges , Prepar3D v3\Sound. Het saven kan heel simpel, door van deze mappen de namen te veranderen , door het toevoegen van b.v. old. Zo krijgt de map "gauges" dan de naam "gauges old". Je kunt dit dan voor elke map doen, waarvan bekend is , dat er veranderingen zijn geweest ten opzichte van de default. Zo had ik veel aanpassingen gedaan in de map Prepar3D v3\scenery\world\scenery , dus heb ik daarvan ook de naam gewijzigd in "world old" . Zo ben ik de hele map P3D doorgelopen op mappen waarin ik wijzingen had ten opzicht van de default situatie. Mappen die door installatie zijn toegevoegd, zullen na deïnstallatie blijven staan. B.v. de map ORBX zal niet verdwijnen. En de mappen met de aangepaste naam in "...old" blijven ook bestaan. Wel zullen de nieuwe ORBX global textures worden gewist, omdat deze dezelfde namen hebben als de default textures. Dus naast het saven van de map scenery\world , waarin de texture map zit, moet

ook de map Scenery/global gesaved worden . Schrijf op een lijstje even op welke mappen hernoemd zijn.

Als dit klaar is, kan Prepar3D volgens de normale procedure gedeïnstalleerd worden. Dan zijn na afloop alle default P3D mappen en items verwijderd, maar de map Prepar3D v3, met daarin de gesavede mappen met de gewijzigde naam, zelf niet .

Nu kan de herinstallatie van P3D plaatsvinden in dezelfde map als waar P3D zat. Je ziet nu nadat dat klaar is, in de de FSX map b.v. 2 mappen gauges zitten : één als "gauges" en één als "gauges old" en dat geldt ook voor de andere mappen, die de toevoeging "old" hebben gekregen.

Start nu eerst P3D gewoon op , zodat deze de default database weer heeft gemaakt. Daarna gewoon afsluiten. Nu van de default mappen "gauges" , "effects" e.d. , waarvan je de oude had gesaved als "....old" , de namen één voor één veranderen in b.v. "gauges def", terwijl je de oude naam "gauges.old" omzet in de gewone naam "gauges". Hierdoor zijn alle data van de oude situatie weer in de nieuwe FSX aanwezig. Maar nu zijn alle mappen van de oude FSX wel weer actief in de nieuwe FSX, maar de settings nog niet.

Ga eerst naar de map C:\ProgramData\Lockheed Martin\Prepar3D v3 en vervang het scenery .cfg door het scenery.cfg uit de eerder gesaved oude map. Nu is de library van P3D weer dezelfde als eerst.

Haal uit de gesavede map : C:\gebruikers\naam\AppData\Roaming\ Lockheed Martin\Prepar3D v3 de files : exe.xml , dll.xml en fsx.cfg en kopieer deze naar de nieuwe map : C:\gebruikers\naam\AppData\Roaming\ Lockheed Martin\Prepar3D v3 en overschrijf de oude.

Verder zit in de gesavede map : C:\gebruikers\naam\AppData\Roaming\ Lockheed Martin\Prepar3D v3 \controls het standard.xml . Dit zijn je oude settings van de joystick. Dus kopieer dat oude file ook naar de nieuwe map : C:\gebruikers\naam\AppData\Roaming\ Lockheed Martin\Prepar3D v3 \controls

Ook de inhoud van de oude map C:\Prepar3D v3 Files kan herplaatst worden naar de nieuwe.

Na het herstarten van P3D zal de database worden bijgewerkt en zal P3D gewoon werken. Is dat het geval, dan kan je alle mappen die nu ".....def" heten , verwijderen . Bij mij werkte P3D toen weer helemaal goed.

Het kan geen kwaad om de laatste versie van FSUIPC opnieuw even te installeren.

Controleer of bij de settings de volgende instellingen nog goed staan : Onder graphics : MSAa op 8 samples, Anisotropic op 16x

Lockheed Martin brengt zo nu en dan een update uit voor Prepar3D v3. Daarbij hoeft geen herinstallatie van P3D te worden gedaan. Meestal is het volgende voldoende. Download bij een update de nieuwe "Install_Client.msi ". Deïnstalleer dan eerst via de normale procedure de oude "Prepar 3D v3 Academic Client" en installeer daarna de nieuwe "Install_Client.msi ". Dan wordt er gevraagd om e.e.a. online te activeren. Klik op OK en voer de licentie gegevens in. Daarna is Prepar3D weer gewoon op te starten. Zo'n update heeft geen gevolgen voor de P3D library. Dus alle scenery is gewoon weer aanwezig

Joop Mak

5-12-2016