

WerkGroep FlightSimulator HCC Groningen

Joop Mak

FSX vliegtuigen downloaden en installeren

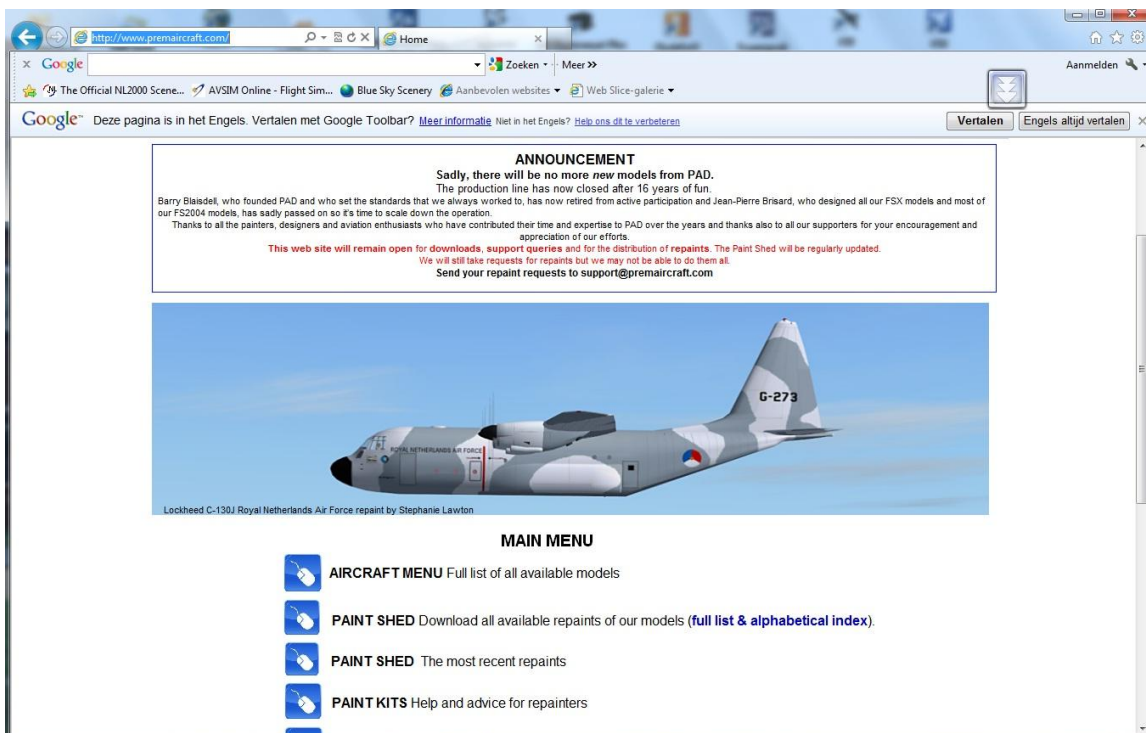
We gaan deze keer voor FSX een extra vliegtuig ophalen. We doen dit voor de FSX, maar de principes zijn in FS2004 praktisch gelijk. Wellicht zijn een aantal beschrijvingen wel erg gedetailleerd, maar deze artikelen zijn ook voor een beginner, die voor het eerst deze handelingen gaat uitvoeren.

Het zal gaan om 2 vliegtuigen : een Fokker 100 en een deHavilland BeaverDHC2 watervliegtuig.



1

We gaan via onze provider op het Internet naar www.premaircraft.com.



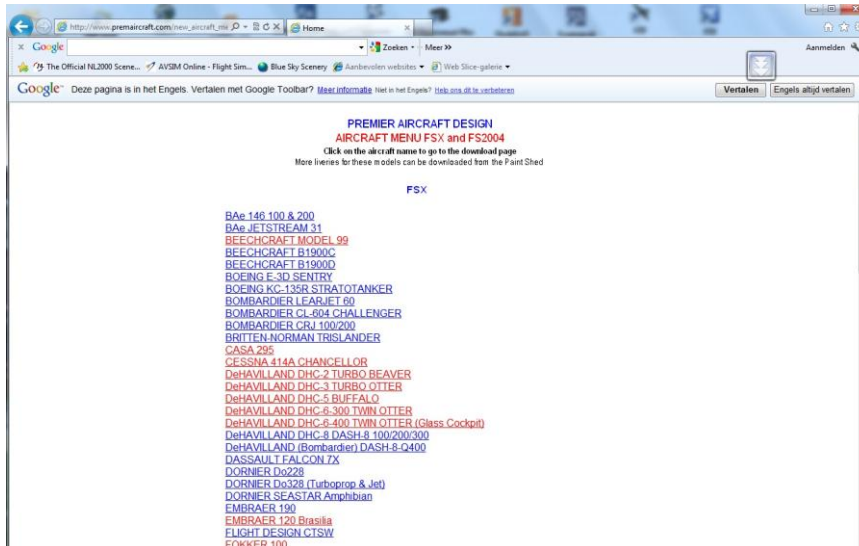
The screenshot shows a web browser window with the URL <http://www.premaircraft.com>. The page features an announcement regarding the closure of the production line after 16 years of operation. Below the announcement is a photograph of a Lockheed C-130J Royal Netherlands Air Force aircraft with the tail number G-273. At the bottom of the page, there is a 'MAIN MENU' with four items: 'AIRCRAFT MENU', 'PAINT SHED', 'PAINT SHED', and 'PAINT KITS'.

ANNOUNCEMENT
Sadly, there will be no more new models from PAD.
The production line has now closed after 16 years of fun.
Barry Blaisdell, who founded PAD and who set the standards that we always worked to, has sadly passed on so it's time to scale down the operation.
Thanks to all the painters, designers and aviation enthusiasts who have contributed their time and expertise to PAD over the years and thanks also to all our supporters for your encouragement and appreciation of our efforts.
This web site will remain open for downloads, support queries and for the distribution of repaints. The Paint Shed will be regularly updated.
We will still take requests for repaints but we may not be able to do them all.
Send your repaint requests to support@premaircraft.com

MAIN MENU

- AIRCRAFT MENU** Full list of all available models
- PAINT SHED** Download all available repaints of our models (**full list & alphabetical index**).
- PAINT SHED** The most recent repaints
- PAINT KITS** Help and advice for repainters

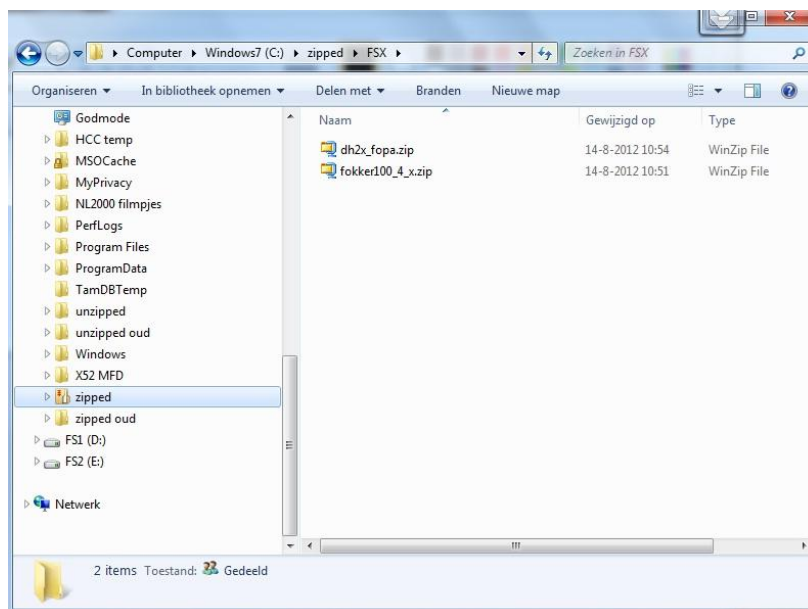
Klikken op Aircraft menu :



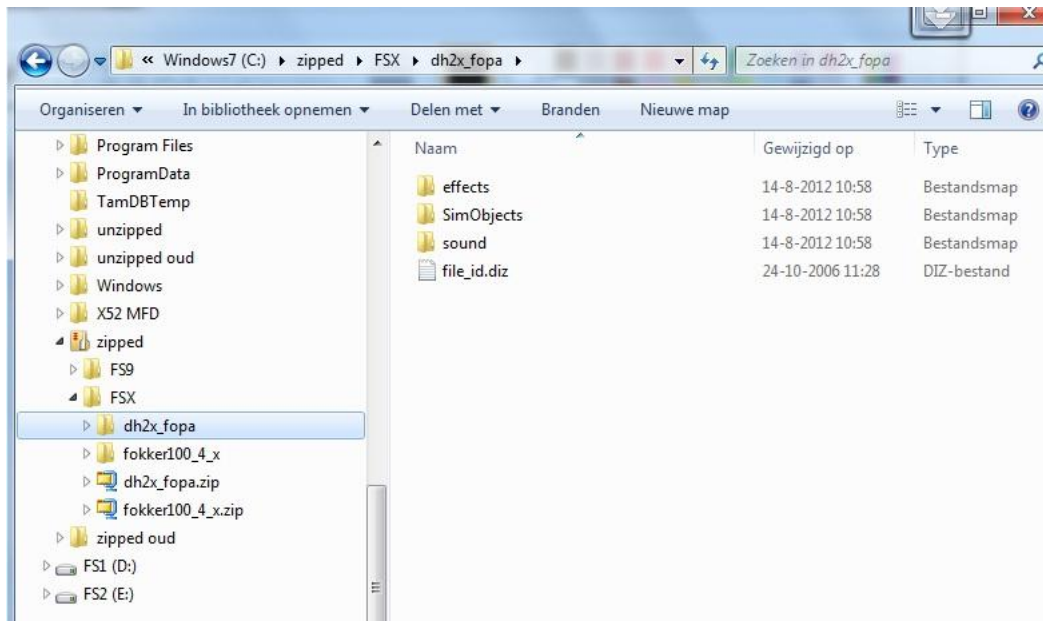
Dan klikken op deDeHavilland DHC2 Turbo beaver ,



En onder aan het scherm klikken op “opslaan als” naar een tijdelijke map..

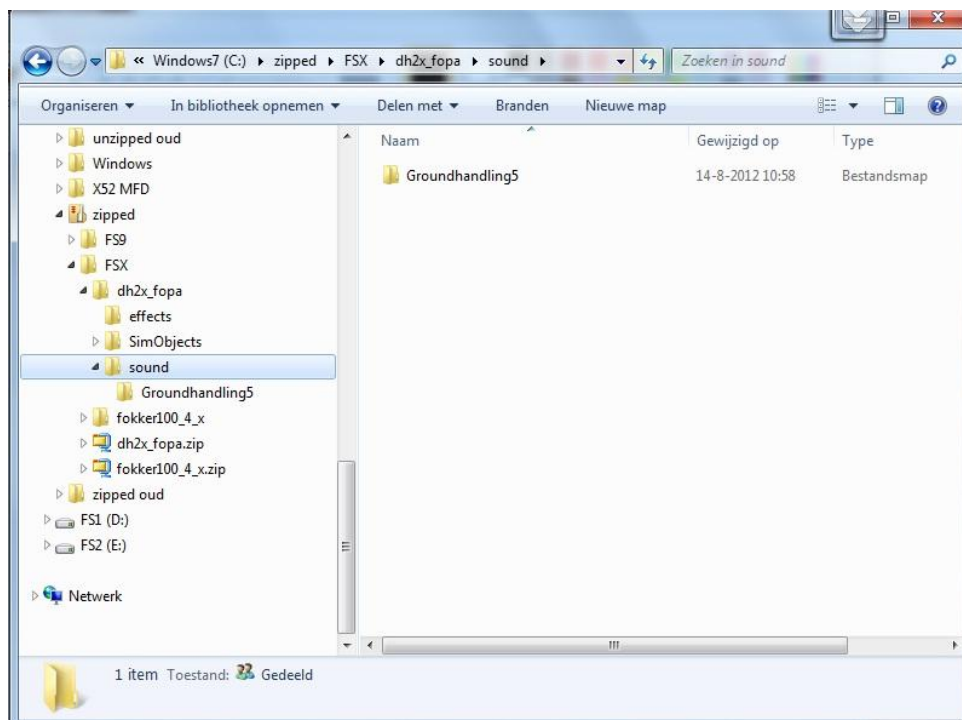


Daarna gaan we ze uitpakken (unzippen) :



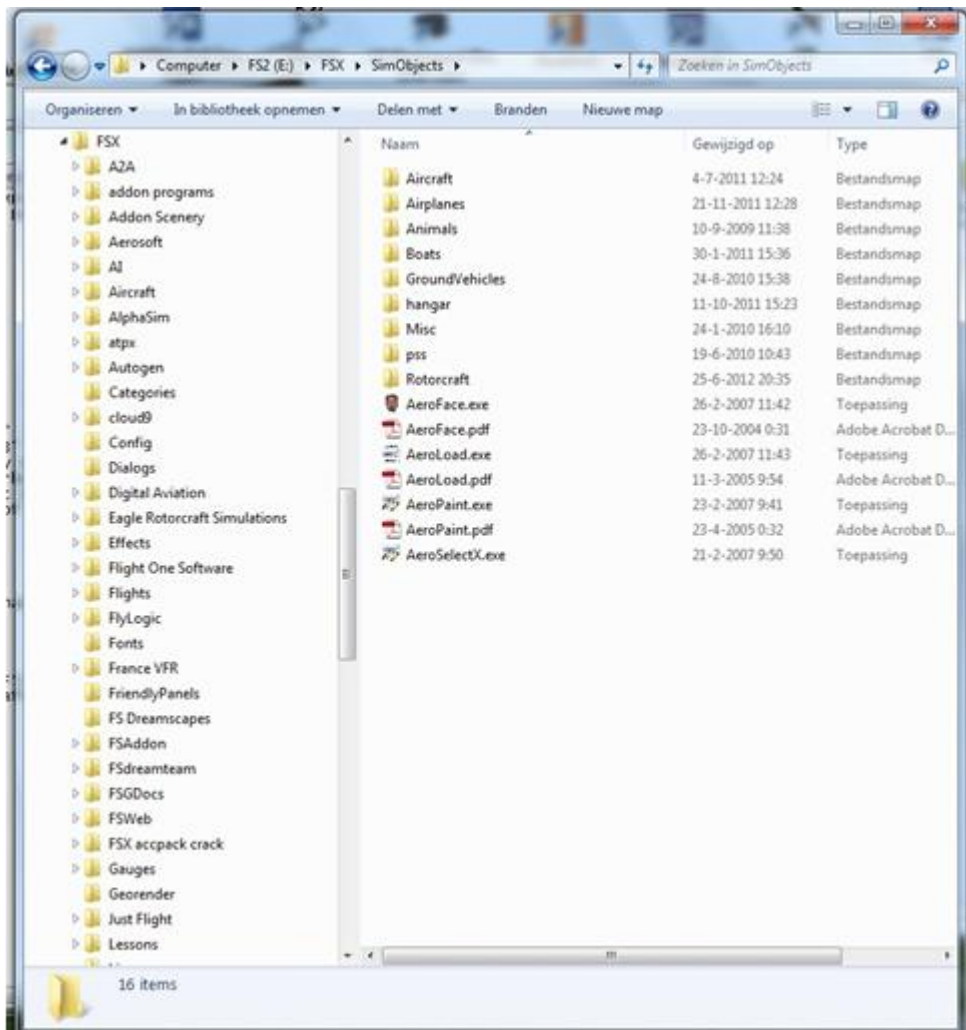
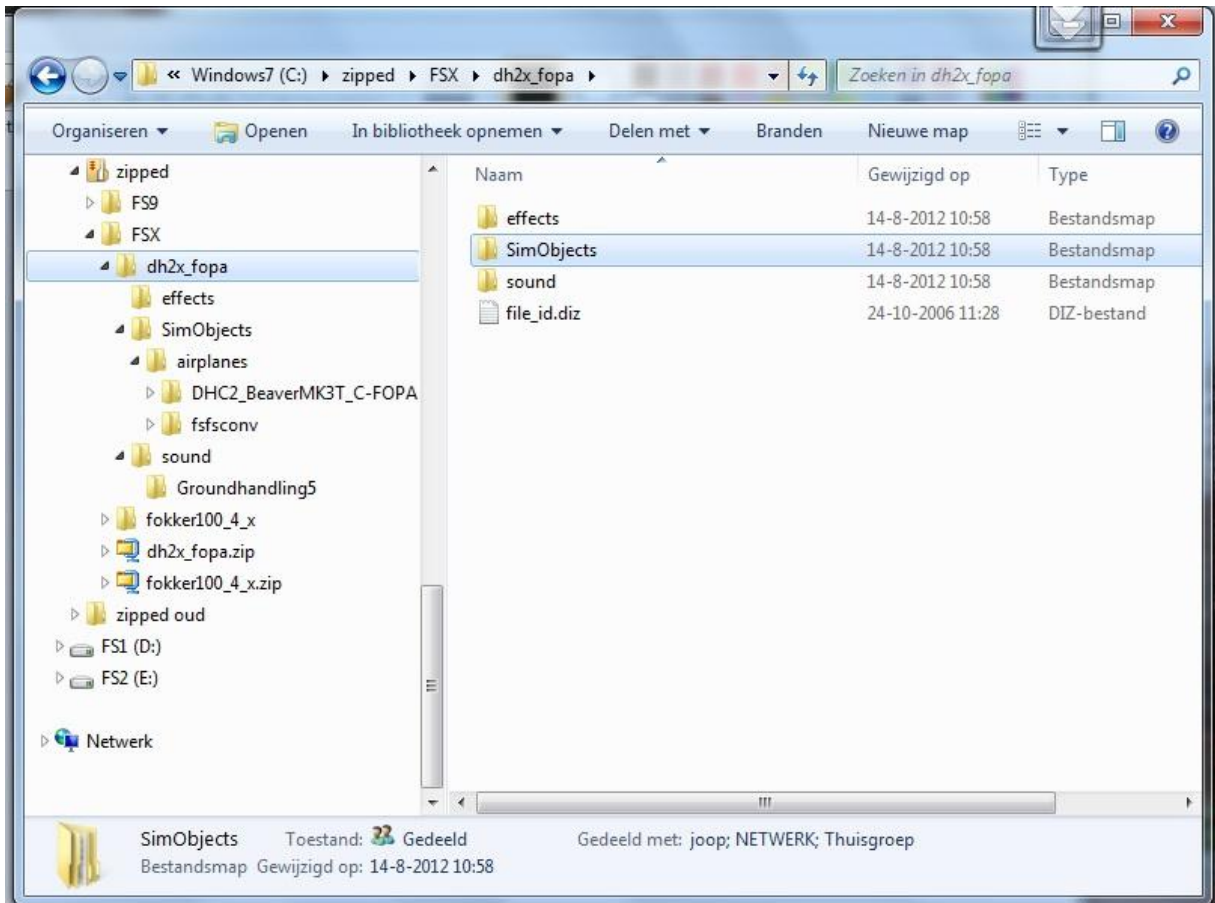
De inhoud van de verschillende mappen gaan naar dezelfde mappen als deze in FSX staan. Dus de inhoud van deze map effects naar de map FSX/effects kopiëren.

En de inhoud van Sound betreft een andere map (Groundhandling5) en die moet in zijn geheel naar de map FSX/Sound . Deze dus niet zelf verder uitpakken :



We gaan nu verder met het vliegtuig zelf.

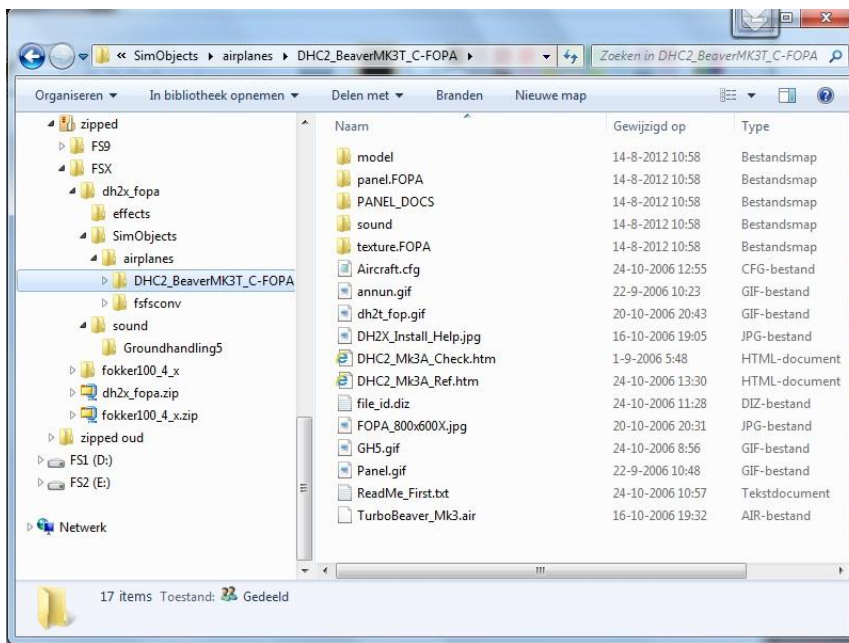
In de map "Simobjects" vinden we de map "airplanes". Daarin staan 2 andere mappen : "DHC2_BeaverMK3T_C-FOPA" en "fsfconv". Deze beide mappen moeten in zijn geheel geplaatst worden in de map "FSX/simobjects/airplanes"



In de map "fsfscnv" zit een sound map, die vanuit het sound.cfg van de DHC2 naar deze map verwijst en dan het geluid ervan zal gebruiken. Veel andere designers gebruiken deze methode ook voor panels. Dat gebeurt soms, om zo ruimte op de schijf te besparen als je meerdere toestellen hebt, die hetzelfde geluid gebruiken. Als deze map niet geplaatst zou worden heeft de DHC2 geen geluid. Tenzij men de inhoud van de map "fsfscnv/tbeaversnd" geheel zou overhevelen naar de map DHC2/sound.

Nu zou het vliegtuig in FSX kunnen worden gebruikt.

Maar we gaan eerst nog even naar het aircraft.cfg voor een paar zaken:



We openen het met kladblok en het aircraft.cfg ziet er als volgt uit :

```
Aircraft.cfg - Kladblok
Bestand Bewerken Opmaak Beeld Help
// DHC2 MKIII TURBO BEAVER AMPHIBIAN MK3 C-FOPA ver2.7
// Copyright Premier Aircraft Design 2006
[fltsim.0]
title=TurboBeaver_Mk3 C-FOPA
sim=TurboBeaver_Mk3
model=
panel=FOPA
sound=
texture=FOPA
kb_checklists=DHC2_Mk3A_Check
kb_reference=DHC2_Mk3A_Ref
atc_id=c-fopa
atc_airline=
atc_flight_number=
atc_parking_types=RAMP
ui_manufacturer="de Havilland"
ui_type="Turbo Beaver DHC2 Mk3"
ui_variation="Ontario Ministry NR C-FOPA"
ui_type_role="Single Engine TurboProp"
ui_createdby="Premier Aircraft Design"
description=Ontario Ministry of Natural Resources - DHC2MKIII Turbo Beaver C-FOPA. The Turbo Beaver is the first single-engin
visual_damage=0
editable=1
[General]
atc_type=DeHavilland
atc_model=DHC2
performance=Engine - P & W Canada PT6A-27 Turbine 680 SHP\nwingspan - 14.6 m (48 ft.)\nLength - 10.74 m (35 ft 3 in)\nwing ar
Category = airplane
[CameraDefinition.0]
Title = "Right Float"
guid = {80CA7E72-F3D9-F748-8BF5-108D197B2469}
Description = "View from the aft end of the right float looking forward"
Origin = Center
SnapPbhAdjust = swivel
SnapPbhReturn = FALSE
PanPbhAdjust = swivel
PanPbhReturn = FALSE
Track = None
ShowAxis = FALSE
AllowZoom = TRUE
InitialZoom = .5
ShowWeather = Yes
InitialXYZ = 1.5, .5, -3.9
InitialPbh = 0, 0, 0
XYZAdjust = TRUE
Category=Aircraft
MomentumEffect=TRUE
ClipMode=Minimum
```

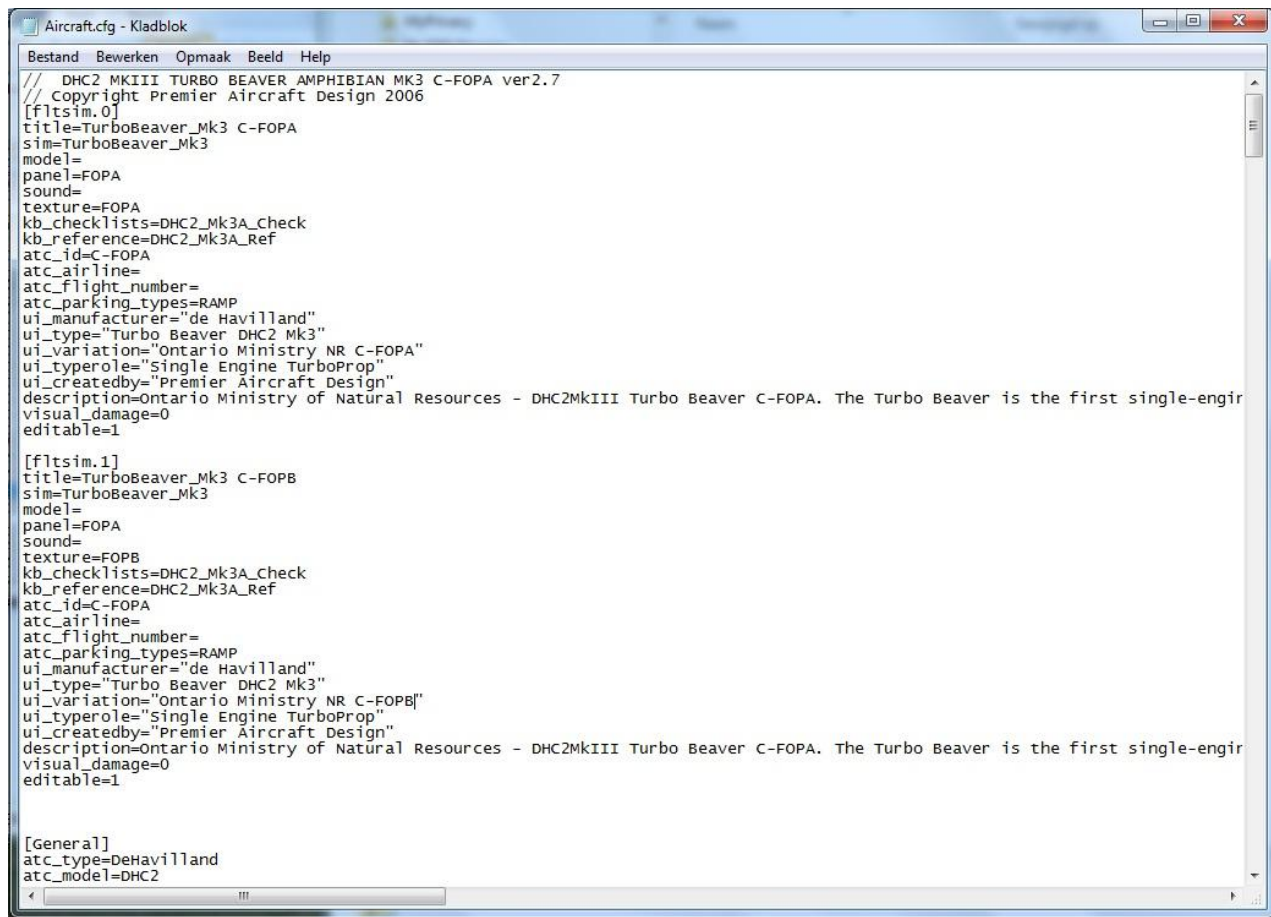
Het begint met een item [fltsim.0] , waar de algemene gegevens van het toestel staan.

De eerste regel "title" blijft altijd ongewijzigd als je in multisessie vliegt, en anderen hetzelfde toestel gebruiken. Als je in de title aan wijziging aanbrengt, zal FSX onderling elkaars toestel niet meer herkennen.

Je ziet ook achter panel= en texture= : FOPA staan. Deze corresponderen naar de naam van de panel en texturemap in de map van het vliegtuig. Meestal staat er niets, maar dan moeten de namen van de mappen ook alleen maar texture en panel heten.

Vind je later een ander uiterlijk van de DHC2, die je wilt gebruiken, dan zal dat een andere naam texture. xxxx opleveren, die dan via een [fltsim.1] in het aircraft.cfg wordt ingevoerd.

Stel dat het gaat om een texture.FOPB, dan zal dat er als volgt gaan uitzien:



```

Aircraft.cfg - Kladblok
Bestand  Bewerken  Opmaak  Beeld  Help
// DHC2 MKIII TURBO BEAVER AMPHIBIAN MK3 C-FOPA ver2.7
// Copyright Premier Aircraft Design 2006
[fltsim.0]
title=TurboBeaver_Mk3 C-FOPA
sim=TurboBeaver_Mk3
model=
panel=FOPA
sound=
texture=FOPA
kb_checklists=DHC2_Mk3A_Check
kb_reference=DHC2_Mk3A_Ref
atc_id=C-FOPA
atc_airline=
atc_flight_number=
atc_parking_types=RAMP
ui_manufacturer="de Havilland"
ui_type="Turbo Beaver DHC2 Mk3"
ui_variation="Ontario Ministry NR C-FOPA"
ui_type_role="Single Engine TurboProp"
ui_createdby="Premier Aircraft Design"
description=Ontario Ministry of Natural Resources - DHC2MKIII Turbo Beaver C-FOPA. The Turbo Beaver is the first single-engin
visual_damage=0
editable=1

[fltsim.1]
title=TurboBeaver_Mk3 C-FOPB
sim=TurboBeaver_Mk3
model=
panel=FOPA
sound=
texture=FOPB
kb_checklists=DHC2_Mk3A_Check
kb_reference=DHC2_Mk3A_Ref
atc_id=C-FOPA
atc_airline=
atc_flight_number=
atc_parking_types=RAMP
ui_manufacturer="de Havilland"
ui_type="Turbo Beaver DHC2 Mk3"
ui_variation="Ontario Ministry NR C-FOPB"
ui_type_role="Single Engine TurboProp"
ui_createdby="Premier Aircraft Design"
description=Ontario Ministry of Natural Resources - DHC2MKIII Turbo Beaver C-FOPA. The Turbo Beaver is the first single-engin
visual_damage=0
editable=1

[General]
atc_type=DeHavilland
atc_model=DHC2

```

De volgende 3 items moeten dan in ieder geval aangepast worden :

Title =

Texture=

Ui_variation=

Er zijn echter wel 2 items aanpassingen, die soms nodig zijn.

Achter atc_id= staat hier de callsign van het toestel. Als we in multisessie vliegen is het handig dit te wijzigen in je eigen callsign b.v. PH-MAK,

Als je op eigen gelegenheid thuis vliegt met ATC, dan is het handig om achter atc_flight_number= ook je eigen callsign, b.v. : PHMAK te plaatsen. ATC van FSX noemt dit dan in de communicatie.

Dan scrollen we in het aircraft.cfg naar beneden tot het item [autopilot]

```
Aircraft.cfg - Kladblok
Bestand Bewerken Opmaak Beeld Help
number_of_exits = 2
exit_rate.0 = 0.4 ;Percent per second
exit_rate.1 = 0.4 ;Percent per second

[Reference Speeds]
Flaps_up_stall_speed=65.0 //Knots True (KTAS)
Full_Flaps_stall_speed=51.0 //Knots True (KTAS)
cruise_speed=141.0 //Knots True (KTAS)
max_mach=0.35
max_indicated_speed = 160 //Red line (KIAS)

[autopilot]
autopilot_available=1
Flight_director_available=1
default_vertical_speed=1200.0
autothrottle_available=0
pitch_takeoff_ga=8.0
max_pitch=10.0
max_pitch_acceleration=1.0
max_pitch_velocity_lo_alt=2.0
max_pitch_velocity_hi_alt=1.5
max_pitch_velocity_lo_alt_breakpoint=20000.0
max_pitch_velocity_hi_alt_breakpoint=28000.0
max_bank=25.0
max_bank_acceleration=1.8
max_bank_velocity=3.00
max_throttle_rate=0.10
nav_proportional_control=9.00
nav_integrator_control=0.25
nav_derivative_control=0.00
nav_integrator_boundary=2.50
nav_derivative_boundary=0.00
gs_proportional_control=9.52
gs_integrator_control=0.26
gs_derivative_control=0.00
gs_integrator_boundary=0.70
gs_derivative_boundary=0.00
yaw_damper_gain = 0.0
use_no_default_bank=1
use_no_default_pitch=1
default_pitch_mode=0
default_bank_mode=0

[stall_warning]
type=2
stick_shaker=0
[pitot_static]
pitot_heat=1.000000
[vacuum_system]
max_pressure=5.150000
vacuum_type=2
```

Hier moeten de 2 volgende regels in voorkomen :

use_no_default_bank=1

use_no_default_pitch=1

In FS2004 en ook in FSX zit een foutje in de autopilot. Als je de autopilot op een altitude vast zet, dan wordt ook de heading geblokkeerd en dat gebeurt ook omgekeerd. Door het plaatsen van deze 2 regels, kan je op een hoogte de AP laten deze laten aanhouden, maar je kan zelf de heading veranderen.

Veel addon vliegtuigen zijn al gecorrigeerd, maar veel designers vergeten dit aan te passen.

De DHC2 heeft deze correctie al wel, maar het is zaak dit altijd te checken.

Overigens hebben de FSX default vliegtuigen deze regels dus niet en kan het geen kwaad deze regels ook in de aircraft.cfg van de verschillende default vliegtuigen toe te voegen in het item [autopilot] .

Dezelfde procedure geldt voor de Fokker 100.

Joop Mak

Augustus 2012