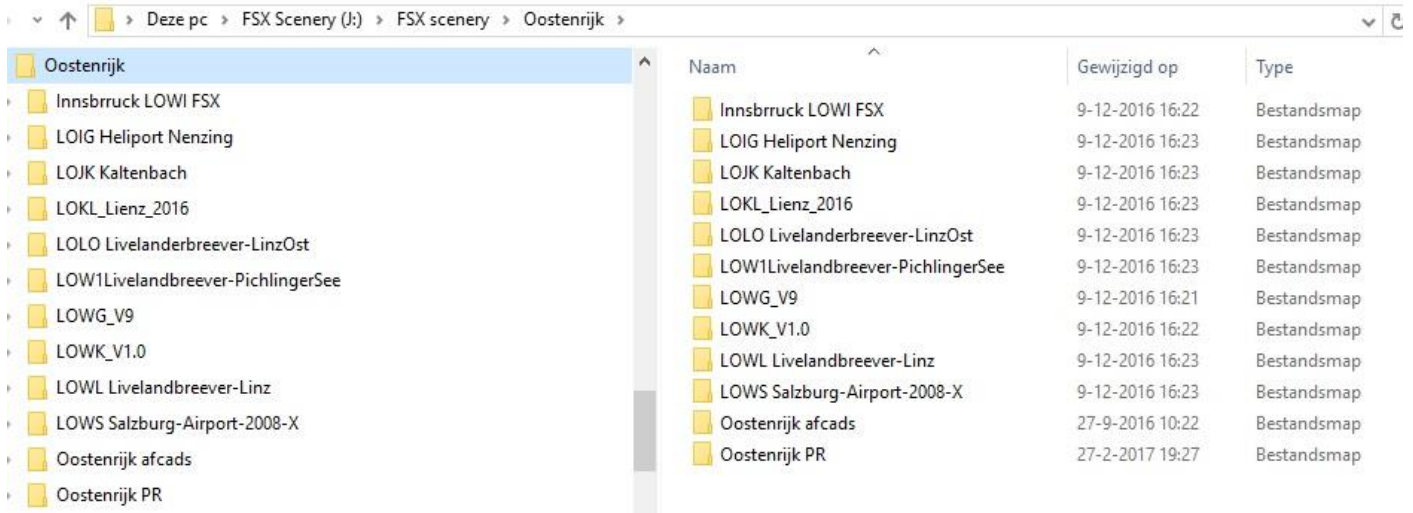


Installatie van addon scenery in FSX en Prepar3D

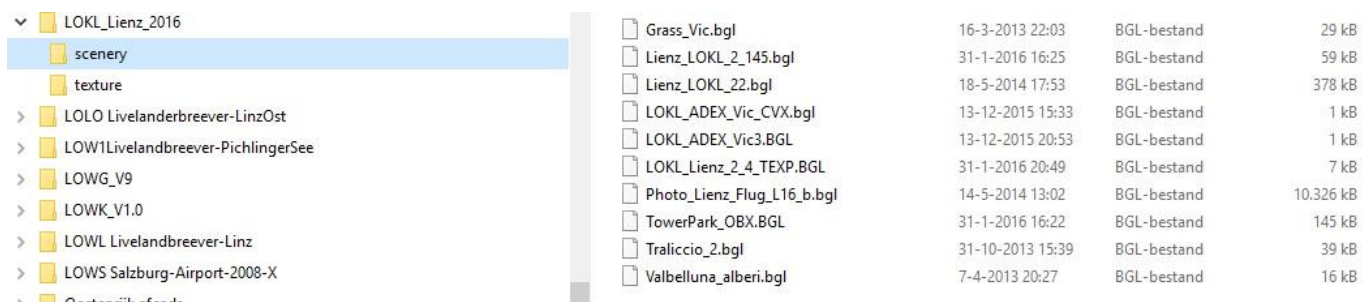
Installatie van extra addon scenery in FSX en P3D begint met een goede bestandorganisatie van de extra scenery. Als voorbeeld neem ik Oostenrijk. Op kleine onderdelen zal installatie in P3D iets afwijken van FSX, maar in grote lijnen is dat gelijk. We gaan die scenery toevoegen via FSX zelf. Dat kan ook via FStramp, maar niet iedereen heeft dat.

Zoals gezegd , ik neem het land Oostenrijk als voorbeeld. Voor elk ander land is dat hetzelfde.

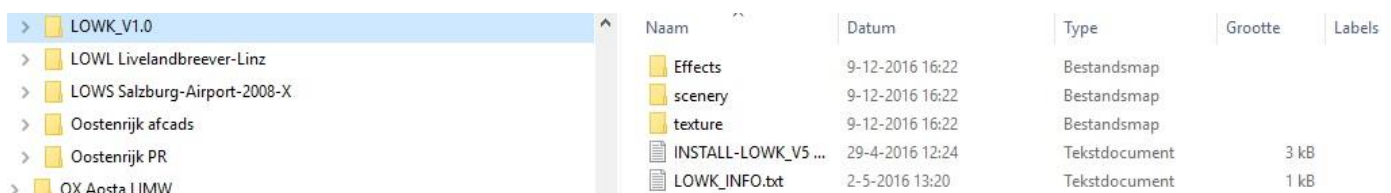
De map Oostenrijk in de map FSX scenery kan afhankelijk van de hoeveel verzamelde extra addon scenery , er als volgt uitzien :



Extra scenery kan op 2 manieren aan FSX worden toegevoegd. Sommige scenery , meestal gekochte addons , dient geïnstalleerd te worden met een setup.exe file. Dan wordt deze scenery daarmee geïnstalleerd en toegevoegd aan de FSX library . In een enkel geval geeft de installer aan, dat de toevoeging met de hand aan de FSX library moet worden toegevoegd. De andere optie is compleet met de hand toevoegen. Veel addons zijn te downloaden vanaf de bekende websites zoals avsim.com en flightsim.com . Daar komt het soms ook voor, dat een ontwerper van de scenery al een zelf installerend bestand aflevert, maar in de meeste gevallen is het een zip file, dat na het uitpakken de nodige informatie bevat om het in FSX op te nemen, maar met de hand aan de library moet worden toegevoegd. In ieder geval zal een uitgepakt scenery item 1 map moeten bevatten : de map "scenery" waarin de .bgl files zitten, en in de meeste gevallen zal er een 2^e map "texture" bij zijn, waarin de textures voor de verschillende objecten zitten. Zoals b.v. bij LOKL :



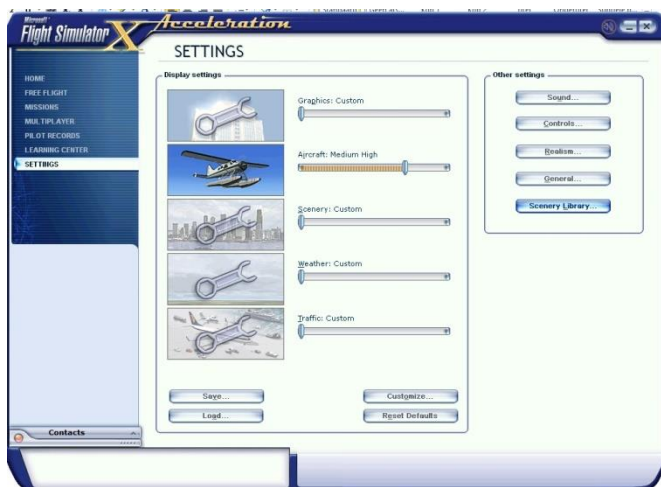
Soms komt het voor, dat een ontwerper ook aanvullende effect files mee levert. Deze zitten dan in een map "effects" , waarvan de inhoud dan naar de map FSX/effects moet worden gekopieerd. Zoals b.v. bij LOWK :



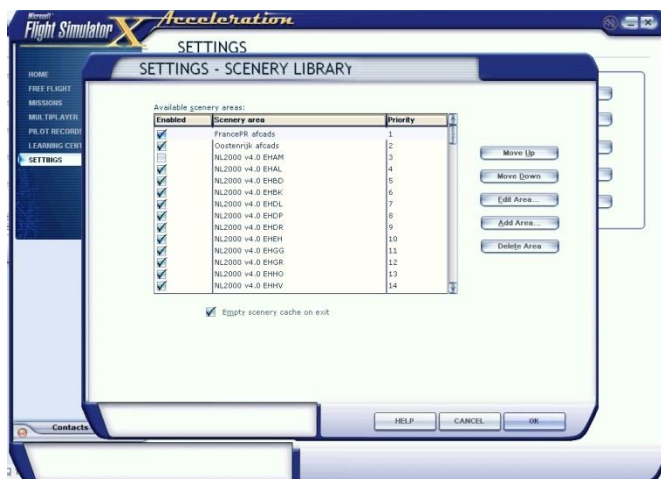
In het bijgeleverde installatie readme file staat altijd aangegeven hoe e.e.a. moet gebeuren.

Maar hoe geven we FSX nu opdracht om deze scenery, die nu wel in de map Oostenrijk staat, te herkennen en te gebruiken.

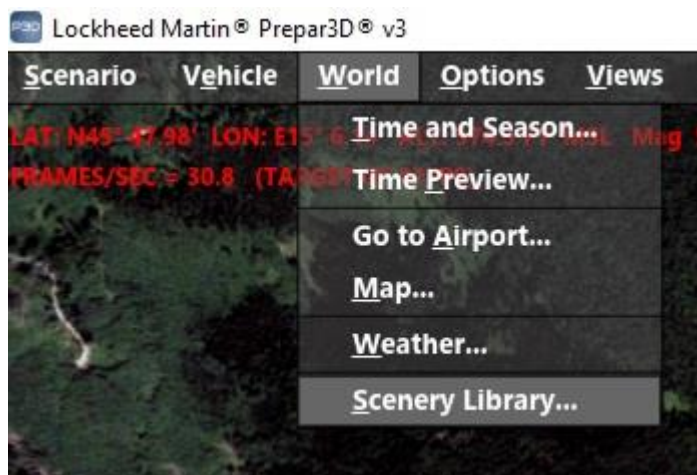
We starten nu FSX op en gaan naar de settings :



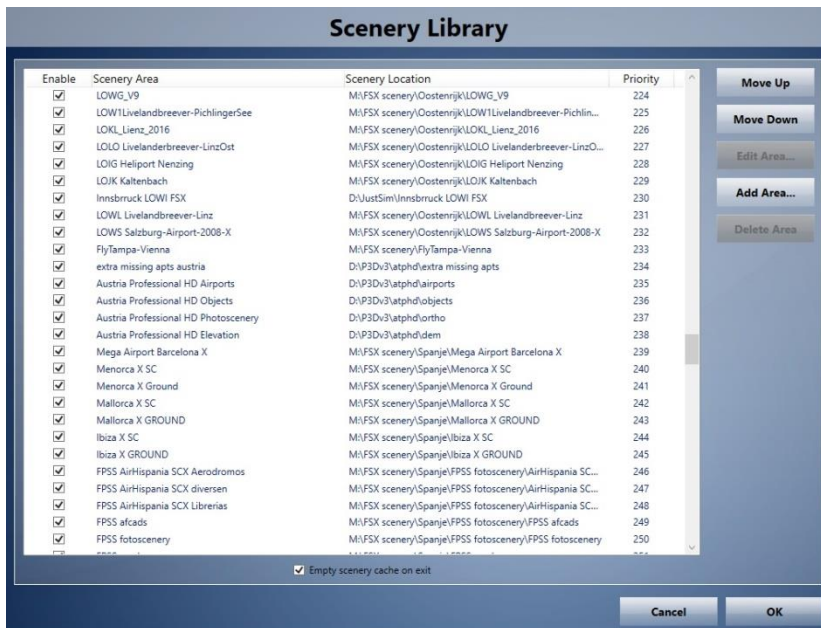
We klikken nu op "Scenery Library" en zien nu de inhoud van onze huidige FSX library :



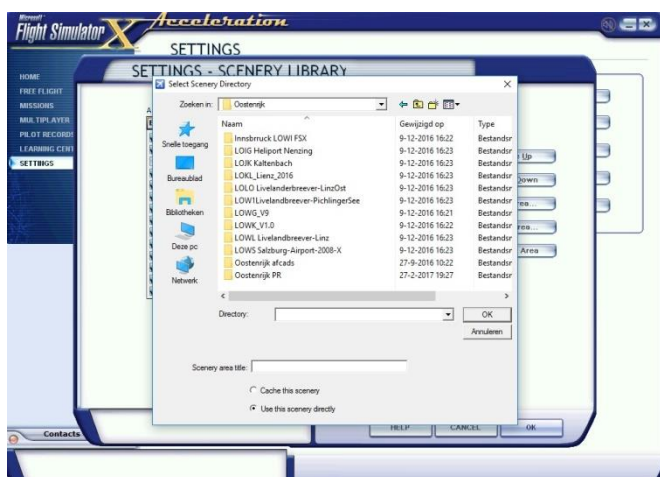
De P3D library laat zich niet op deze manier benaderen, dus moeten we eerst P3D opstarten en kunnen pas als er een vlucht geladen is klikken op "World" om de handelingen in de P3D scenery library uit te voeren :



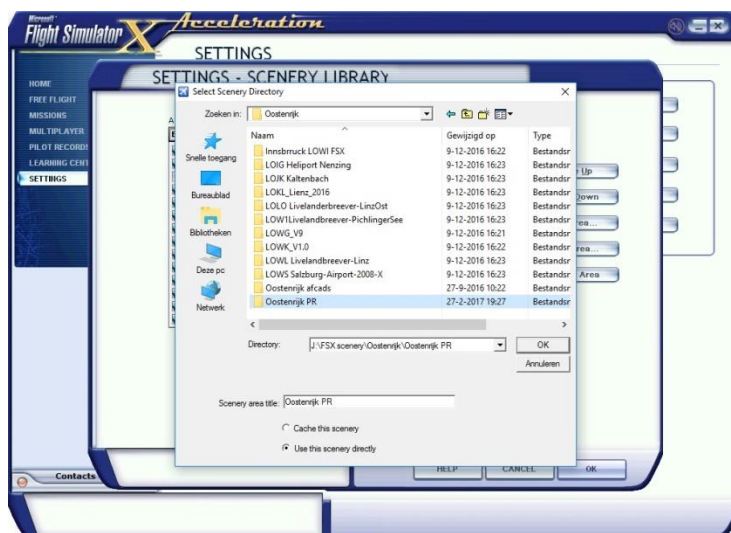
We zien dan de P3D library en kunnen hetzelfde doen als in FSX :



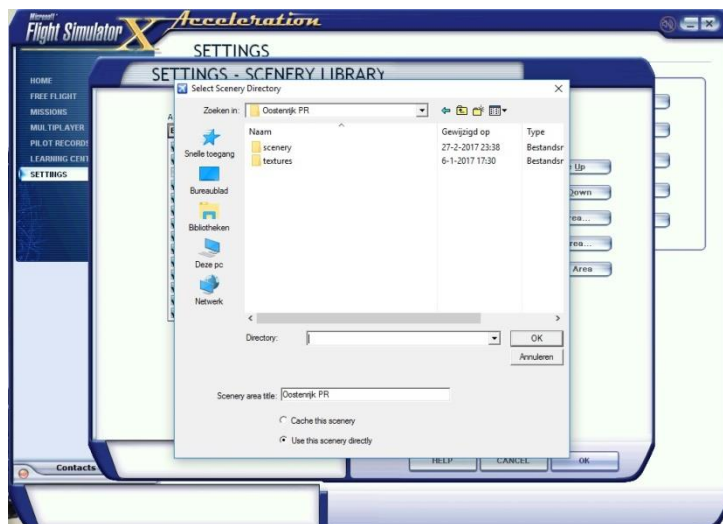
We gaan nu de scenery van "Oostenrijk PR" uit onze map Oostenrijk toevoegen. We klikken op "Add Area" en zorgen er voor, dat in het bovenste vakje "zoeken in" de map van Oostenrijk staat.



We zien nu de map "Oostenrijk PR", die we willen toevoegen. We klikken op de regel: "Oostenrijk PR" en zien nu:

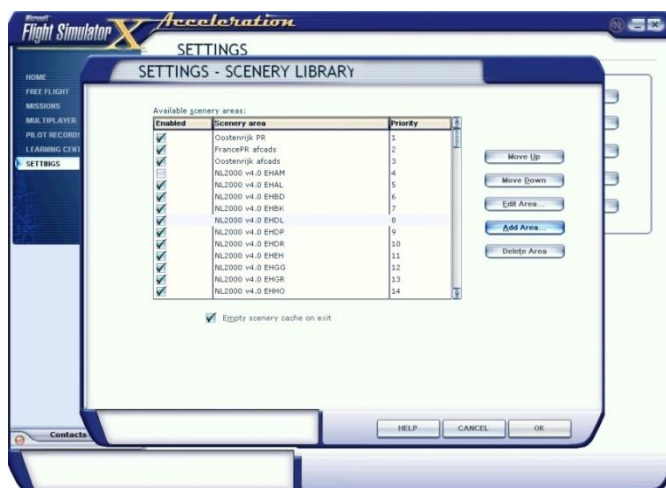


En klikken op “OK” en zien het volgende scherm :

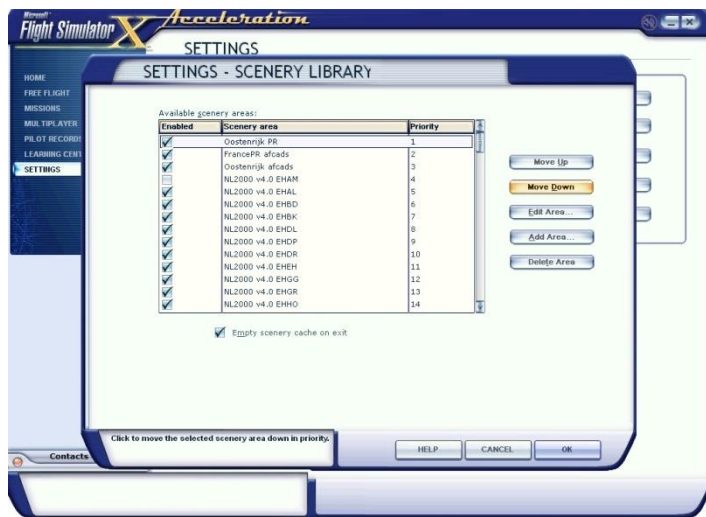


(de bestandsnaam “textures” is niet correct, die moet “texture” heten. Maar ik heb op deze manier de autogen bestanden, die in die map zitten voor FSX onleesbaar gemaakt.)

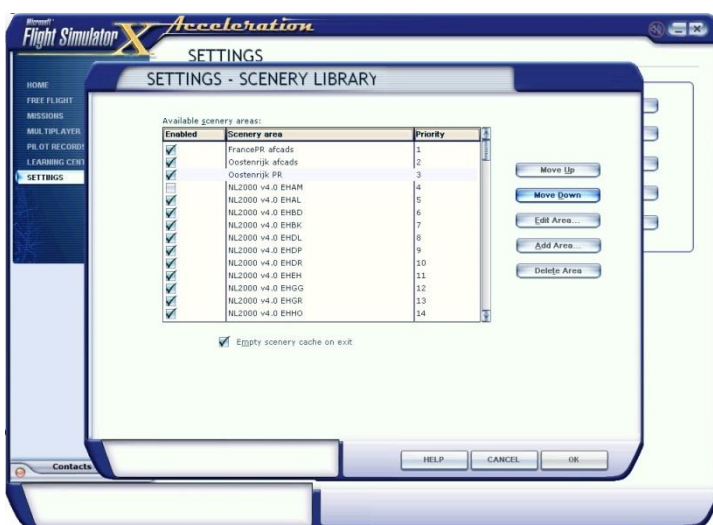
Maar helaas is dit **NIET** genoeg. Dit is nu de bug, die in FSX zit. Normaal gesproken zou de scenery zijn toegevoegd, maar niet in FSX. We moeten nu met onze muis in het lege veld onder de map texture klikken, om FSX de handeling te laten voltooien. Klik hierbij **NIET** op OK !! Zodra die extra klik heeft plaats gevonden, zien we het scherm van FSX pas met de aangepaste library.



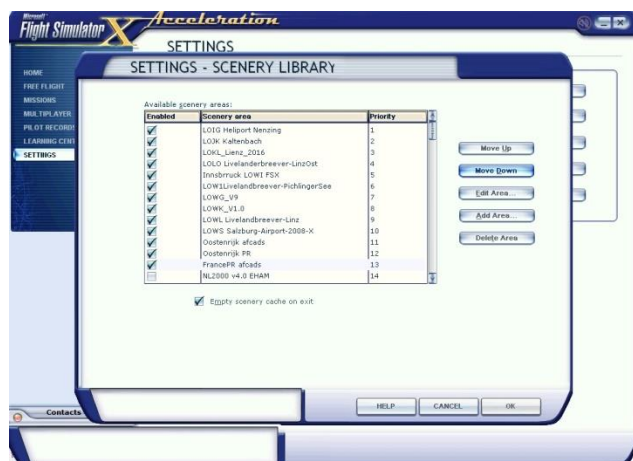
Die extra klik is in Prepar3D niet nodig, in tegenstelling tot FSX verwerkt P3D de “Add Area” met OK klik wel direct. Alleen is de volgorde in de library nog niet correct. Afcads van een scenery horen altijd boven de scenery zelf te staan.



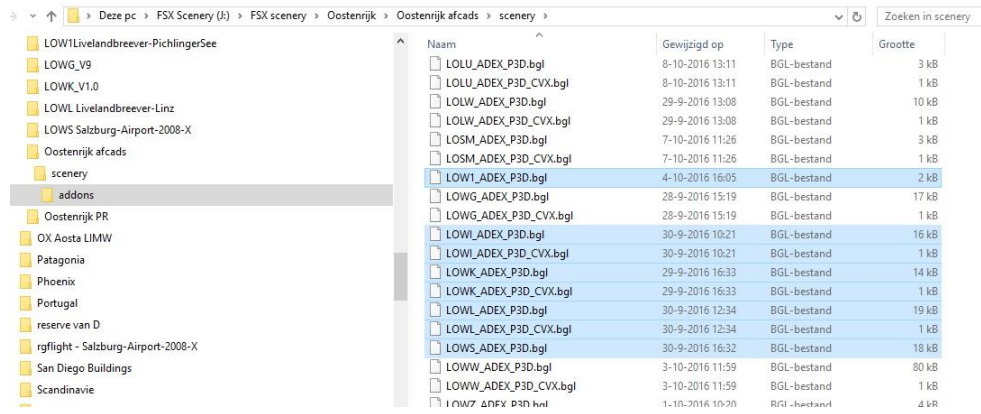
Dus klikken we Oostenrijk PR aan en klikken op “move down” net zo lang tot deze onder de “Oostenrijk afcads” staat.



Als we nu op OK klikken gaat FSX de library (= scenery.cfg) en de database bijwerken en is daarna gereed voor gebruik van de nieuwe Oostenrijkse fotoscenery. Voor het toevoegen van de verschillende andere velden van Oostenrijk geldt dezelfde procedure. De volgorde in de FSX library moet altijd zo zijn, dat vliegvelden en afcads (dat zijn ook de velden) boven de betreffende scenery, en indien van toepassing boven mesh of landclass staat. Zo zou de FSX library er na voltooiing van de toevoeging van de extra onderdelen van Oostenrijk er zo kunnen uitzien:



Wel moet gekeken worden of van de toegevoegde extra vliegvelden ook een versie van het afcad aanwezig is. Is dat het geval, dan kunnen er conflicten optreden, waardoor FSX of P3D niet goed werkt. Dat is in dit voorbeeld van Oostenrijk het geval met LOW1, LOWG, LOWK, LOWI, LOWL en LOWS:



Het beste is om een apart mapje “addons” te maken in de map van de afcads en deze in feite dubbele afcads naar dat mapje te verplaatsen. Ze zijn dan niet weg, maar FSX gebruikt ze zo niet meer .

Om het overzicht in de FSX of P3D library goed te bewaren, is het handig om de onderwerpen per land zoveel mogelijk bij elkaar te plaatsen.

=====

Joop Mak , 7 maart 2017