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 :

| V LOKL_Lienz_2016 | Grass_Vic.bgl | 16-3-2013 22:03 | BGL-bestand | 29 kB |
|-------------------------------------|----------------------------|------------------|-------------|-----------|
| scenery | Lienz_LOKL_2_145.bgl | 31-1-2016 16:25 | BGL-bestand | 59 kB |
| texture | Lienz_LOKL_22.bgl | 18-5-2014 17:53 | BGL-bestand | 378 kB |
| > LOLO Livelanderbreever-LinzOst | LOKL_ADEX_Vic_CVX.bgl | 13-12-2015 15:33 | BGL-bestand | 1 kB |
| > LOW1Livelandbreever-PichlingerSee | LOKL_ADEX_Vic3.BGL | 13-12-2015 20:53 | BGL-bestand | 1 kB |
| | LOKL_Lienz_2_4_TEXP.BGL | 31-1-2016 20:49 | BGL-bestand | 7 kB |
| | Photo_Lienz_Flug_L16_b.bgl | 14-5-2014 13:02 | BGL-bestand | 10.326 kB |
| > LOWK_VI.0 | TowerPark_OBX.BGL | 31-1-2016 16:22 | BGL-bestand | 145 kB |
| > LOWL Livelandbreever-Linz | Traliccio_2.bgl | 31-10-2013 15:39 | BGL-bestand | 39 kB |
| > LOWS Salzburg-Airport-2008-X | Valbelluna_alberi.bgl | 7-4-2013 20:27 | BGL-bestand | 16 kB |
| Contactification | | | | |

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 :

| > 📙 LOWK_V1.0 | ^ Naam | Datum | Туре | Grootte | Labels |
|----------------------------------|-----------------|-----------------|---------------|---------|--------|
| > LOWL Livelandbreever-Linz | Effects | 9-12-2016 16:22 | Bestandsmap | | |
| > 📙 LOWS Salzburg-Airport-2008-X | scenery | 9-12-2016 16:22 | Bestandsmap | | |
| > 🧧 Oostenrijk afcads | texture | 9-12-2016 16:22 | Bestandsmap | | |
| > 🔁 Oostenrijk PR | INSTALL-LOWK_V5 | 29-4-2016 12:24 | Tekstdocument | 3 k | В |
| > OX Aosta LIMW | LOWK_INFO.txt | 2-5-2016 13:20 | Tekstdocument | 1 k | В |

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 :

| Flight Simulator | Acceleration | 4 | |
|---|------------------|-----------------------|-----------------|
| | SETTINGS | | |
| HOME FREE FLIGHT MUSSIONS MULTIPLAYER PLIOT RECORDS | Display settings | Graphics: Custom | Other settings |
| LEARNING CENTER SETTINGS | | Ajrcraft: Medium High | Realism |
| | MORE | Scenery: Custom | Scenery Library |
| | 0 | Weather: Custom | |
| | | Traffic: Custom | |
| Contacts | Seye | Custgmize | |
| Lomaces A | | | |

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 :

| <u>S</u> cenario | V <u>e</u> hicle | World | <u>Options</u> | Views | |
|------------------|------------------|-----------------|-----------------|-----------|--|
| AT N45 47 | .98" LON: E1 | s <u>s Time</u> | and Seaso | Real Ming | |
| TEAMES/SEC | = 30.8 (TA | Time | Preview | | |
| | a she | Go to | <u>A</u> irport | | |
| | | <u>M</u> ap. | | 5350 | |
| 1 | | <u>W</u> eat | ther | | |
| | | <u>S</u> cen | ery Library. | | |
| | - | | 1000 | | |

We zien dan de P3D library en kunnen hertzelfde 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.

| | NGS - SCENERY LIBRARY ect Scenery Directory | | × | _ | |
|--|---|--|---|------------------------------|--|
| AntSolotis A PA OT RECORT L'Anning CTI D SetTituos B Bettituos B B | Codemin, Codemin | Gewijzigd op 9-12-2016 16:22 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:22 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:22 27-9-2016 10:22 27-9-2016 10:22 | Type Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr |) Lip Jown rea Area | |
| Contacts | C Drectoy: Sconey area tite C Cache tha sconey C Use this sconey directly | HELP CAN | OK Annuleren | OK | |

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

| | SE TINGS - Select Scenery I Zoeken in: | Ostenrik | | × | | |
|--|--|--|--|---|--------------------------|--|
| INLTIPLAYER LOT RECONDE ARMING CENT ETTINGS | Snelle toegang Bureaublad Bibliothekom Deze pe Metwerk | Naam Instance LOWI FXX LOOK Heiper Nexing LOK Katerbach LOK Lierz 2016 LOK Lierz 2016 LOWI Liedandbreever-LinDat LOWK V1A LOWK Liedandbreever-Lind LOWK V1A LOWK Liedandbreever-Lind LOWK Statburg Angent-2006-X Gostereigt & Kode | Gewijzigd op 9-12-2016 16:22 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:23 9-12-2016 16:23 27-9-2016 10:22 27-2-2017 19:27 | Type Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr Bestandsr | Up Jown ca Arca | |
| Contacts | Scenery a | resulty: Units Looney Cotemp Dotemp | | Annuleren | OK | |

En klikken op "OK" en zien het volgende scherm :

| | SETTINGS - | SCENERY LIBRARY | | | × | | _ |
|---|----------------------------------|---|---|---|---|---|---|
| EE FLIGHT ISSIONS | Zoeken in: | Oostennijk: PR | • | 🗢 🗈 💣 🗊 • | | P | |
| ULTIPLAYER LOT RECORD! ARNING CENT ITTNIGS | Snelle toegang Bureaublad | Naam ^ | | Gewijzigd op 27-2-2017 23:38 6-1-2017 17:30 | Type Bestandsr Bestandsr <u>Up</u> 20wi | | |
| | Bblicheken Deze pc Wetwerk | | | | rea Are | | |
| | | Kinectory: | | | OK Annuleren | | |
| | Scenery a | rea title: Oostennijk PR C Cache this scenery Use this scenery directly | | | | | |
| | | | _ | HELP II CAN | | | |

(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 plaatsen gevonden, zien we het scherm van FSX pas met de aangepaste library.

| Enabled | | | | |
|---------|---|---------------------------------|-----------------------------------|---|
| *** | Voteming PK FrancePR afcads Oustenrijk afcads NL2000 v4.0 EHAM NL2000 v4.0 EHAL NL2000 v4.0 EHAL NL2000 v4.0 EHBK | ⊥ 2 3 4 5 6 7 | Move Up Move Down Edit Ares | |
| ***** | NL2000 v4.0 EHDL NL2000 v4.0 EHDP NL2000 v4.0 EHDP NL2000 v4.0 EHDR NL2000 v4.0 EHEH NL2000 v4.0 EHEG | 6 9 10 11 | Add Area Delete Area | F |

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.

| Enabled | Scenery area | Priority | 1 | - 1 |
|------------------------|-----------------------------|----------|------------------|-----|
| \checkmark | Oostenrijk PR | 1 | | - 1 |
| \checkmark | FrancePR afcads | 2 | - | |
| \checkmark | Oostenrijk afcads | 3 | Move Up | |
| | NL2000 v4.0 EHAM | 4 | Marrie Davan | |
| \checkmark | NL2000 v4.0 EHAL | 5 | wove Down | |
| \checkmark | NL2000 v4.0 EHBD | 6 | F 1 1 1 1 | |
| \checkmark | NL2000 v4.0 EHBK | 7 | Edit Area | |
| \checkmark | NL2000 v4.0 EHDL | 8 | | |
| \checkmark | NL2000 v4.0 EHDP | 9 | Add Area | |
| \checkmark | NL2000 v4.0 EHDR | 10 | | |
| \checkmark | NL2000 v4.0 EHEH | 11 | Delete Area | |
| \checkmark | NL2000 v4.0 EHGG | 12 | | |
| \checkmark | NL2000 v4.0 EHGR | 13 | | |
| \checkmark | NL2000 v4.0 EHHO | 14 | T | |
| ick to move the select | Empty scenery cache on exit | | | |

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

| Enabled | Scenery area FrancePR afcads | Priority 1 | | P |
|---------|--|----------------|----------------|-----|
| | Oostenrijk afcads | 2 | Mouslis | |
| | Oostenrijk PR | 3 | Move <u>Ob</u> | |
| | NL2000 v4.0 EHAM | 4 | Move Dowo | |
| ¥ | NL2000 v4.0 EHAL | 15 | | |
| V | NL2000 v4.0 EHBD | 6 | Edit Area | - b |
| × | NL2000 V4.0 EHDL | 6 | | P |
| × × | NL2000 V4.0 EHDL | 0 | Add Area | |
| 1 | NL2000 V4.0 EHDR | 10 | | |
| | NL2000 v4.0 EHEH | 11 | Delete Area | _ |
| V | NL2000 v4.0 EHGG | 12 | | _ |
| V | NL2000 y4.0 EHGR | 13 | | |
| V | NL2000 v4.0 EHHO | 14 | 5 | |
| | NL2000 v4.0 EHGG NL2000 v4.0 EHGR NL2000 v4.0 EHHO | 12 13 14 | E | |

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:

| | | Aronane georgy groat: | Ava |
|---|--|--|-----|
| COID Helger Menning COID Helger Menning COIX Long. 2016 COIX Long. 20 | LOD Helper Menning 1 LOD Helper Menning 2 LOW Lattracks 1 Obstantial Reads 12 Transcrift Rocks 13 Low Halt 14 Egglar Isonery cache on exit | Clid Helpon Heart Clid A Kahroba Cott, Kahroba Clink, Lang, 2018 Clink, Clink, 2018 Clink, | |

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:

| LOW1Livelandbreever-PichlingerSee | ^ | Naam | Gewijzigd op | Type | Grootte |
|---|---|-----------------------|-----------------|---------------------|---------|
| LOWG V9 | | LOLU_ADEX_P3D.bgl | 8-10-2016 13:11 | BGL-bestand | 3 kB |
| LOWK V1.0 | | LOLU_ADEX_P3D_CVX.bgl | 8-10-2016 13:11 | BGL-bestand | 1 kB |
| LOWL Livelandbreever-Linz LOWS Salzburg-Airport-2008-X | | LOLW_ADEX_P3D.bgl | 29-9-2016 13:08 | BGL-bestand | 10 kB |
| | | LOLW_ADEX_P3D_CVX.bgl | 29-9-2016 13:08 | BGL-bestand | 1 kB |
| | | LOSM_ADEX_P3D.bgl | 7-10-2016 11:26 | BGL-bestand | 3 kB |
| Oostenrijk afcads | | LOSM_ADEX_P3D_CVX.bgl | 7-10-2016 11:26 | BGL-bestand | 1 kB |
| scenery | | LOW1_ADEX_P3D.bgl | 4-10-2016 16:05 | BGL-bestand | 2 kB |
| 🚽 addons | | LOWG_ADEX_P3D.bgl | 28-9-2016 15:19 | BGL-bestand | 17 kB |
| Oostenrijk PR | | LOWG_ADEX_P3D_CVX.bgl | 28-9-2016 15:19 | BGL-bestand | 1 kB |
| DX Aosta LIMW | | LOWI_ADEX_P3D.bgl | 30-9-2016 10:21 | BGL-bestand | 16 kB |
| atagonia | | LOWI_ADEX_P3D_CVX.bgl | 30-9-2016 10:21 | BGL-bestand | 1 kB |
| hoenix | | LOWK_ADEX_P3D.bgl | 29-9-2016 16:33 | BGL-bestand | 14 kB |
| | | LOWK_ADEX_P3D_CVX.bgl | 29-9-2016 16:33 | BGL-bestand | 1 kB |
| ortugal | | LOWL_ADEX_P3D.bgl | 30-9-2016 12:34 | BGL-bestand | 19 kB |
| eserve van D | | LOWL_ADEX_P3D_CVX.bgl | 30-9-2016 12:34 | BGL-bestand | 1 kB |
| gflight - Salzburg-Airport-2008-X | | LOWS_ADEX_P3D.bgl | 30-9-2016 16:32 | BGL-bestand | 18 kB |
| an Diego Buildings | | LOWW_ADEX_P3D.bgl | 3-10-2016 11:59 | BGL-bestand | 80 kB |
| Scandinavie | | LOWW_ADEX_P3D_CVX.bgl | 3-10-2016 11:59 | BGL-bestand | 1 kB |
| | | I OWZ ADEX P3D bal | 1-10-2016 10-20 | BGL -hestand | 4 kB |

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