

# JoinFS handleiding

JoinFS versie 1.4.13

Voor gebruik binnen de FlightSimulator Groep Groningen (FSGG)



## Inhoud:

Omschrijving .....	<a href="#">3</a>
Downloaden en Installatie.....	<a href="#">3</a>
Firewall melding .....	<a href="#">8</a>
Eerste opstart .....	<a href="#">9</a>
Verbinding maken met de flightsimulator op je PC .....	<a href="#">10</a>
Scan SimObjects (vliegtuigen) .....	<a href="#">10</a>
Globale instellingen .....	<a href="#">12</a>
Favorietenlijst maken .....	<a href="#">13</a>
Waar vliegt iedereen .....	<a href="#">16</a>
Waarom zie ik niet het juiste vliegtuigtype .....	<a href="#">17</a>
Communicatie met tekst .....	<a href="#">18</a>
Meevliegen in de cockpit .....	<a href="#">19</a>
Volgen van een vliegtuig . .....	<a href="#">23</a>
Video opname maken en afspelen .....	<a href="#">24</a>

## Omschrijving

---

Het JoinFS programma is freeware, gemaakt door Peter Memmott, en wordt gebruikt bij het gezamenlijk vliegen met een flightsimulator via een internetverbinding.

Binnen de FSGG wordt het programma gebruikt op de zondagavond en maandagmiddag door verschillende FSGG leden bij het gezamenlijk vliegen over de hele wereld

De deelnemers vliegen thuis op hun eigen computer. Om mee te kunnen vliegen is het noodzakelijk JoinFS volgens deze handleiding op je computer te installeren. Om tijdens de sessie met elkaar te kunnen communiceren moet ook Teamspeak2 op de computer geïnstalleerd zijn. Een headset met microfoon is daarbij noodzakelijk. Kijk op de FSGG site hoe je [Teamspeak 2](#) moet installeren.

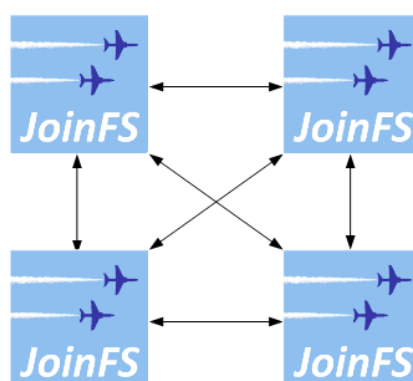
JoinFS is geschikt voor verschillende flightsimulators; FS2004, FSX, FSX:Steam, P3D en X-Plane. Hierdoor maakt het niet uit met welke flightsimulator je vliegt.

Informatie over het eigen vliegtuig wordt via de internetverbinding met de andere deelnemers gedeeld waardoor je, naast je eigen vliegtuig, ook de andere vliegtuigen op je scherm kunt zien.

De beelden van de vliegtuigen van je medevliegers worden niet verstuurd over het internet. Dit zou veel te veel data zijn om te versturen. Er wordt alleen data overgestuurd over het vliegtuig. Data van type vliegtuig, positie, hoogte, stand van de flaps, wielen en deur enz. Deze data wordt van alle vliegtuigen in de sessie met alle gebruikers constant gedeeld. Naarmate het aantal deelnemers kan dat een behoorlijke datastroom opleveren. Om geen verstoringen te veroorzaken in de datastroom tussen de deelnemers mag de framerate instelling van de flightsimulator niet hoger staan dan 30.



Om de vliegtuigen van de andere deelnemers op het scherm te tonen wordt het type vliegtuig gekoppeld aan een vliegtuig dat in je eigen flightsimulator beschikbaar is. Dit geldt ook voor andere speciale objecten, zoals dieren, boten, voertuigen, en helikopters.



[index](#)

## Downloaden en Installatie

Download de actuele versie van de JoinFS website: <http://pmem.uk/joinfs/JoinFS.msi> en start het op.



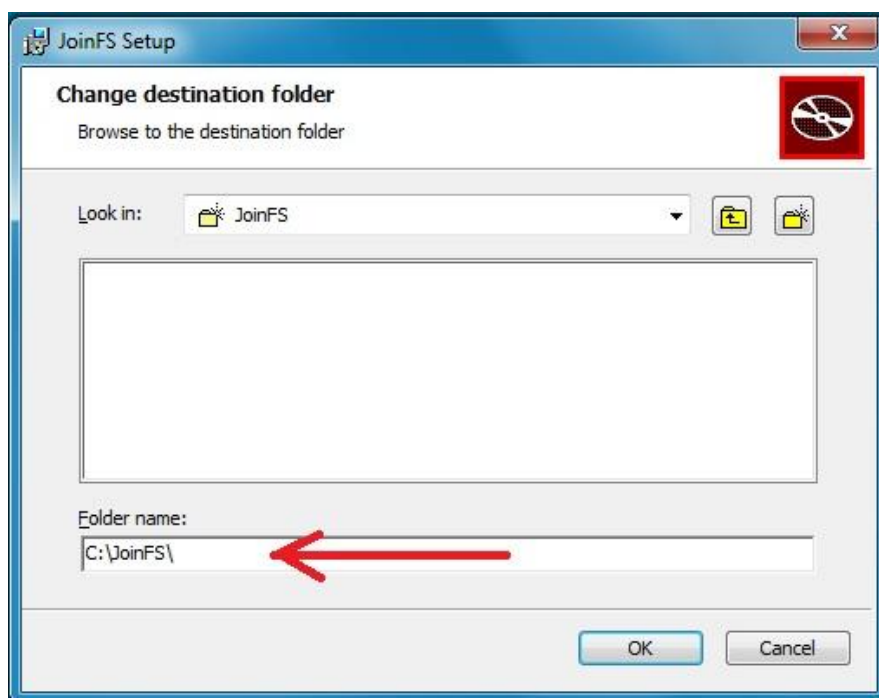
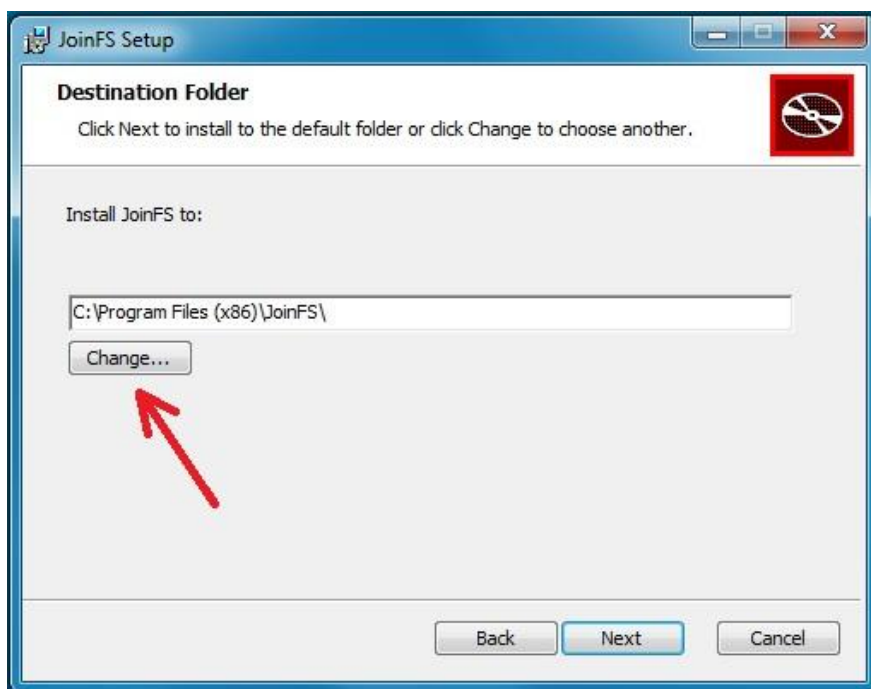
klik Next



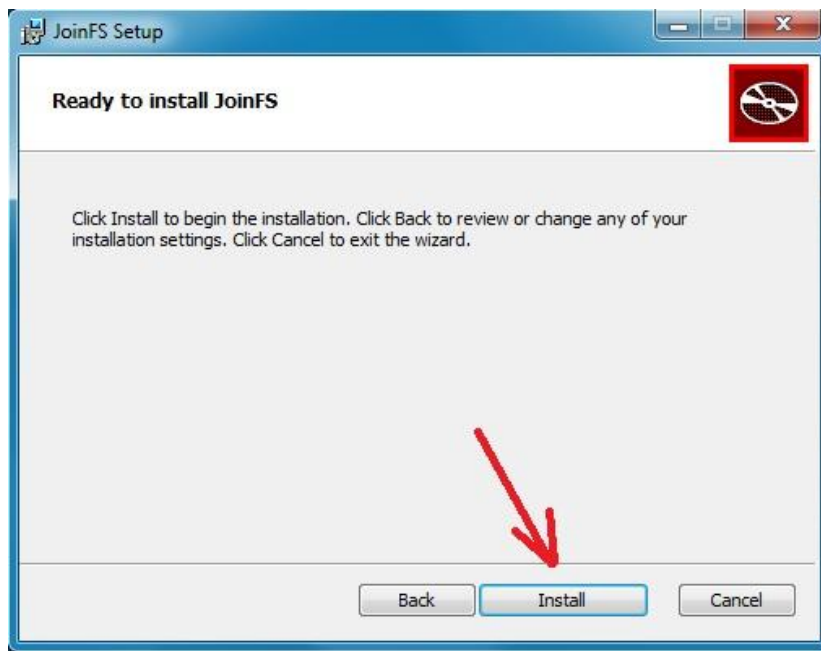
accepteer de voorwaarden en klik Next

[index](#)

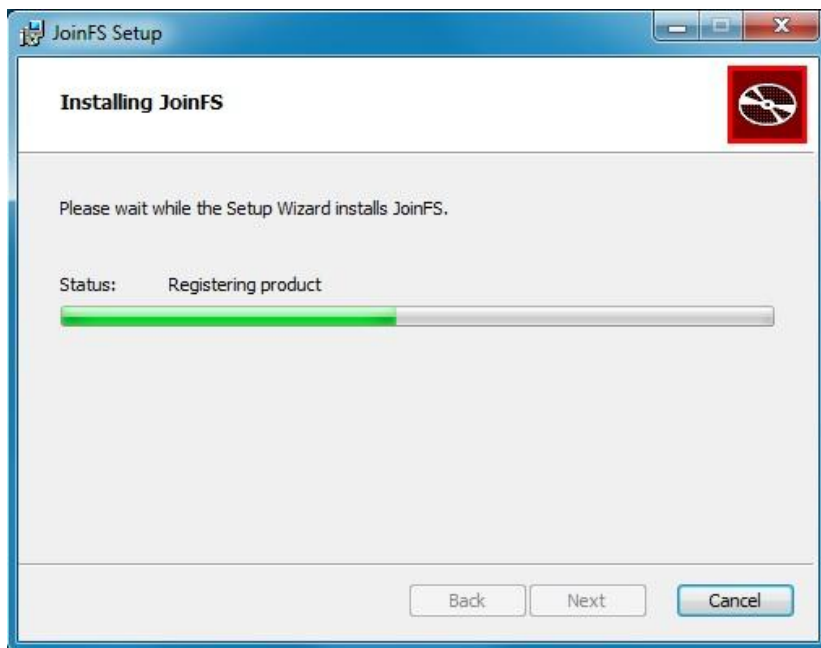
Installeer JoinFS, vanwege de vereiste Administrator rechten in Windows10, bij voorkeur NIET in de voorgestelde map. Klik Change



Wijzig de folder naar wens. b.v. C:\JoinFS maar een andere interne harddisk is ook goed.



en klik op Install

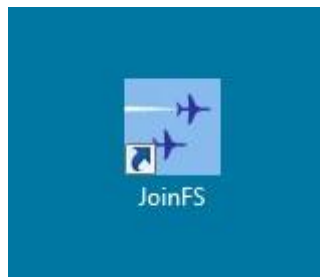


De installatie loopt



en klaar !

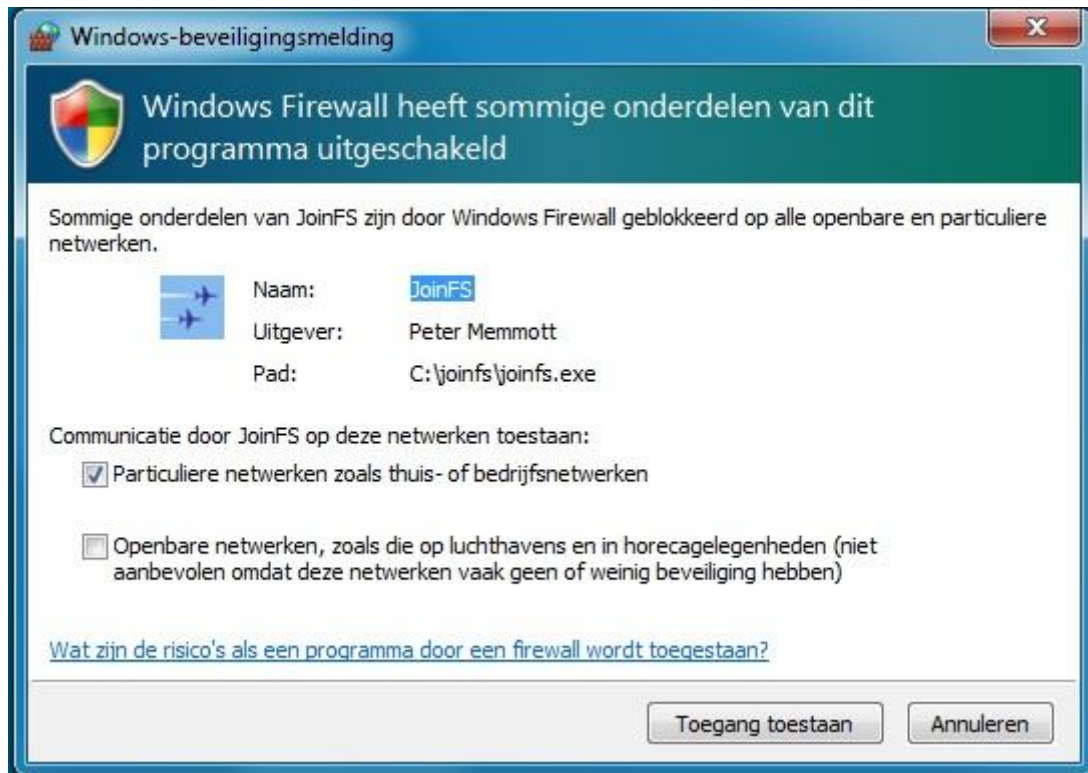
Na de installatie verschijnt er een snelkoppeling op je bureaublad.  
Start het programma hiermee op.



[index](#)

## Firewall melding

---



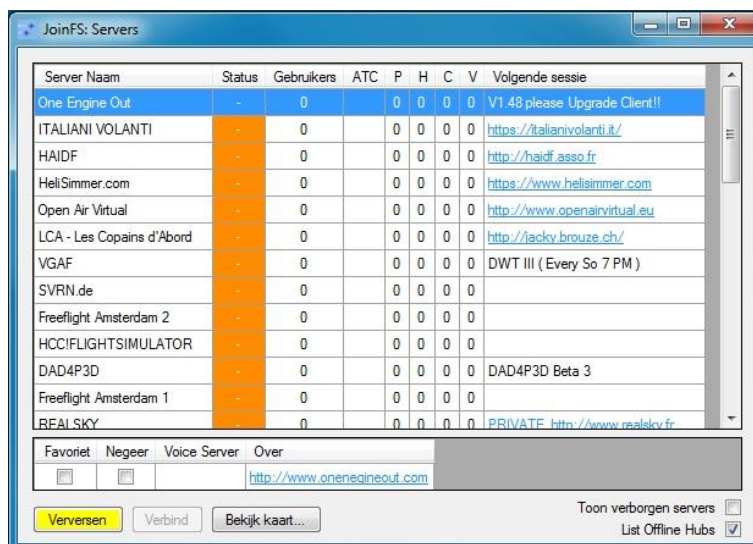
Als eerste verschijnt er een melding van de firewall die toestemming vraagt of JoinFS het Internet op mag. Omdat we via het internet gaan vliegen, lijkt mij "Toegang toestaan" een prima idee.

[index](#)



## Eerste opstart

Na de toestemming in de firewall wordt het startscherm(pje) zichtbaar en onderstaand Server overzicht.



Server Naam	Status	Gebruikers	ATC	P	H	C	V	Volgende sessie
One Engine Out	-	0	0	0	0	0	0	V1.48 please Upgrade Client!!
ITALIANI VOLANTI	-	0	0	0	0	0	0	<a href="https://italianivolanti.it/">https://italianivolanti.it/</a>
HAIDF	-	0	0	0	0	0	0	<a href="http://haidf.asso.fr">http://haidf.asso.fr</a>
HeliSimmer.com	-	0	0	0	0	0	0	<a href="https://www.helisimmer.com">https://www.helisimmer.com</a>
Open Air Virtual	-	0	0	0	0	0	0	<a href="http://www.openairvirtual.eu">http://www.openairvirtual.eu</a>
LCA - Les Copains d'Abord	-	0	0	0	0	0	0	<a href="http://jacky.brouze.ch/">http://jacky.brouze.ch/</a>
VGAF	-	0	0	0	0	0	0	DWT III ( Every So 7 PM )
SVRN.de	-	0	0	0	0	0	0	
Freeflight Amsterdam 2	-	0	0	0	0	0	0	
HCCIFLIGHTSIMULATOR	-	0	0	0	0	0	0	
DAD4P3D	-	0	0	0	0	0	0	DAD4P3D Beta 3
Freeflight Amsterdam 1	-	0	0	0	0	0	0	
REALSKY	-	0	0	0	0	0	0	PRIVATE <a href="http://www.realsky.fr">http://www.realsky.fr</a>

Omdat we op onze eigen server gaan inloggen hebben we dit overzicht niet nodig. Klik het Servers venster weg door op het rode kruisje te klikken.



Op het startscherm zijn al verschillende gegevens zichtbaar.

- Mijn IP: dit is je eigen externe IP adres, maar die is versleuteld vanwege privacy.
- Creëren: is alleen nuttig als je een eigen server wilt starten.
- Verbind: het venster is nog leeg omdat we nog geen server hebben gekozen.
- Simulator: geeft de verbindingstatus aan met de Flightsimulator op je PC. Rood = geen verbinding of de Flightsimulator is nog niet opgestart.
- Netwerk: geeft de status aan van de verbinding naar de server van FSGG. Rood = geen verbinding
- v 1.4.13 geeft het versie aan
- Kaart geeft een kaart weer. Het nut hiervan is mijn nog niet duidelijk.
- 0 46 ??
- Geven. Klik hierop en je komt op donatie pagina terecht. Doneer gerust een bedrag als je het programma een warm hart toedraagt.

[index](#)

## Verbinding maken met de Flightsimulator op je PC

---

Start nu je Flightsimulator op en als die draait klik je op "Simulator" om de verbinding met JoinFS te maken. als dat gelukt is, wordt de achtergrondkleur groen.

Als het goed is maakt JoinFS automatisch verbinding met de flightsimulator.

Handmatig verbinden of verbreken kan door op de "Simulator" knop te klikken.



[index](#)

## Scan Sim Objects (vliegtuigen)

---

Tijdens een JoinFS sessie worden er geen beelden van je vliegtuig of die van je medevliegers over het internet verstuurd.

Dit zou veel te veel data zijn om te versturen. Er wordt alleen data overgestuurd over het vliegtuig, het type vliegtuig, positie, hoogte, stand van de flaps, wielen en deur enz.

Deze data wordt van alle vliegtuigen in de sessie met alle gebruikers constant gedeeld en verwerkt zodat je elkaar ziet vliegen.

Je kunt je voorstellen dat, naarmate het aantal deelnemers oploopt, ook de datastroom behoorlijk oploopt. Zet daarom de framerate in je flightsimulator niet hoger dan 30.

Om toch de vliegtuigen op het scherm te laten zien wordt het "binnenkomende" type vliegtuig van de anderen gekoppeld aan een vliegtuig dat in je eigen flightsimulator beschikbaar is.

Dit geldt ook voor andere speciale objecten, zoals dieren, boten, voertuigen, en helikopters.

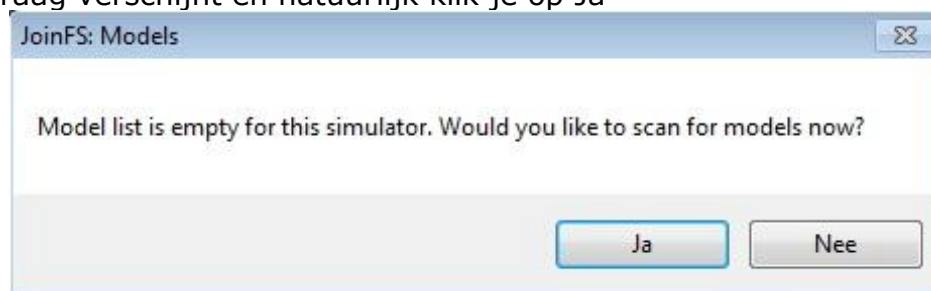
Daarvoor moet JoinFS eerst een scan maken van de beschikbare objecten in je flightsimulator.

Als het via internet ontvangen vliegtuigtype ook op in je flightsimulator voorkomt, zal het goede vliegtuig op het beeld verschijnen.

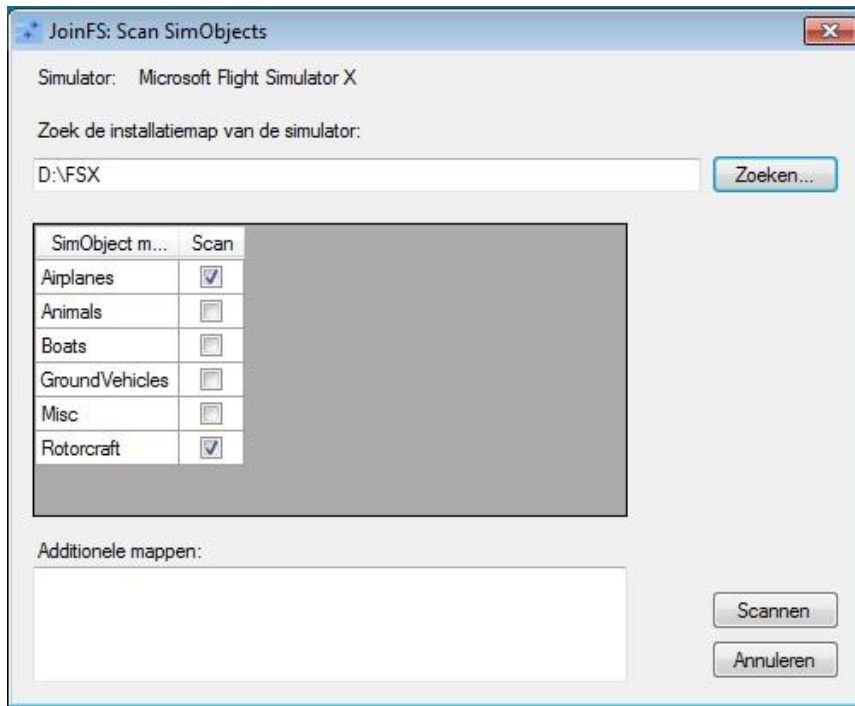
Als het betreffende vliegtuig niet in de flightsimulator te vinden is zal JoinFS een vervangend toestel koppelen aan de binnenkomende data.

JoinFS moet eerst een scan maken van de beschikbare vliegtuigen en objecten in je flightsimulator.

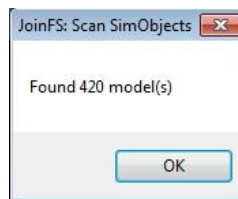
De volgende vraag verschijnt en natuurlijk klik je op Ja



[index](#)



Vul in waar de flight simulator te vinden is en maak een keuze wat er allemaal gescand moet worden, en klik op Scannen.



Als niet alle typen vliegtuigen in de flight simulator op je pc geladen zijn zal JoinFS vragen naar een vervangend type, zoals hieronder met een zweefvliegtuig (Default Glider).

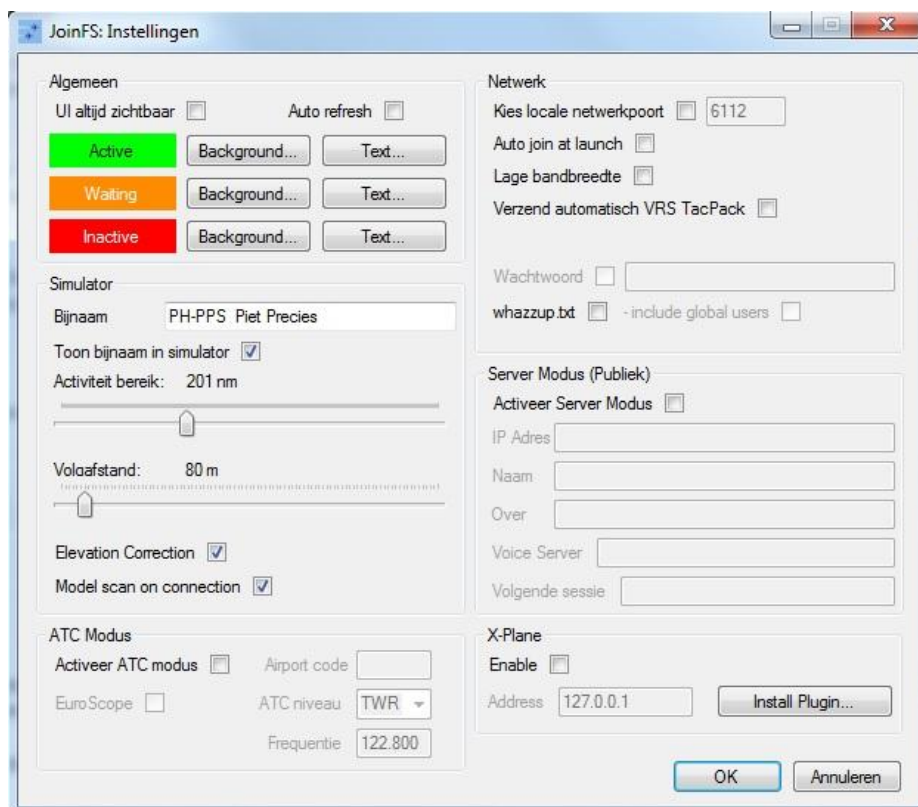
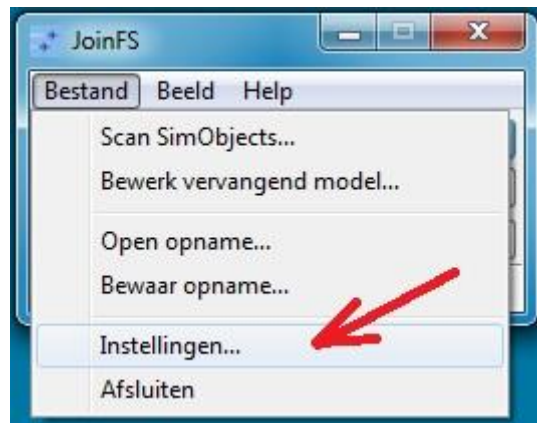


Dit gaat door totdat alle ontbrekende typen ingevuld zijn.

## Globale instellingen

---

Ook een paar globale instellingen aanpassen: klik op Bestand - Instellingen.



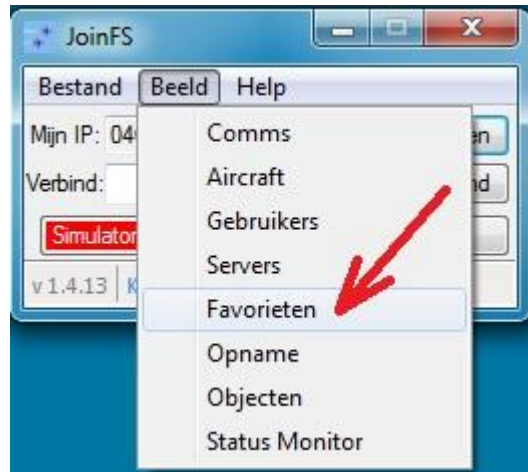
Vul je bijnaam in als je callsign (volgens de ledenlijst) en zet daarachter je naam.  
Pas het Activiteit bereik aan op 200NM  
Laat de rest ongemoeid.

Klik na het invullen op OK om de instellingen op te slaan.

[index](#)

## Favorietenlijst maken

De FSGG Server in de Favorietenlijst zetten.



Klik op Beeld - Favorieten.



Klik op "Voeg toe".

Bij Naam kun je een herkenbare naam invullen.

IP Adres : vul hier het IP adres of de DNS naam in van de FSGG server.

Stuur een mailtje naar Joop, of Jan voor het juiste gegevens.

Omdat deze handleiding op een openbare website staat, worden deze gegevens hier niet vermeld.

Als alle gegevens ingevuld zijn ziet het Favorieten venster er zo uit:



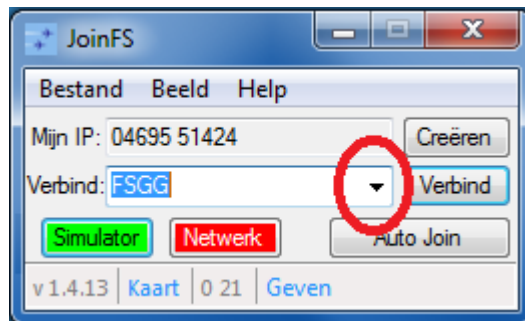
Klik eventueel op Verversen om de status te updaten.

[index](#)

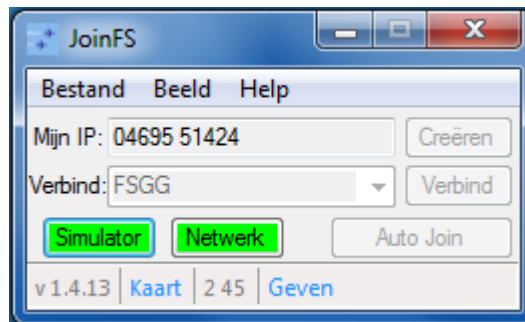
## Verbinding maken met de server

---

Nu de favorietenlijst is ingevuld is verbinding maken gemakkelijk.



Als de FSGG server nog niet is ingevuld, klik dan op het kleine driehoekje om de server te selecteren.



JoinFS maakt nu verbinding met de FSGG server.

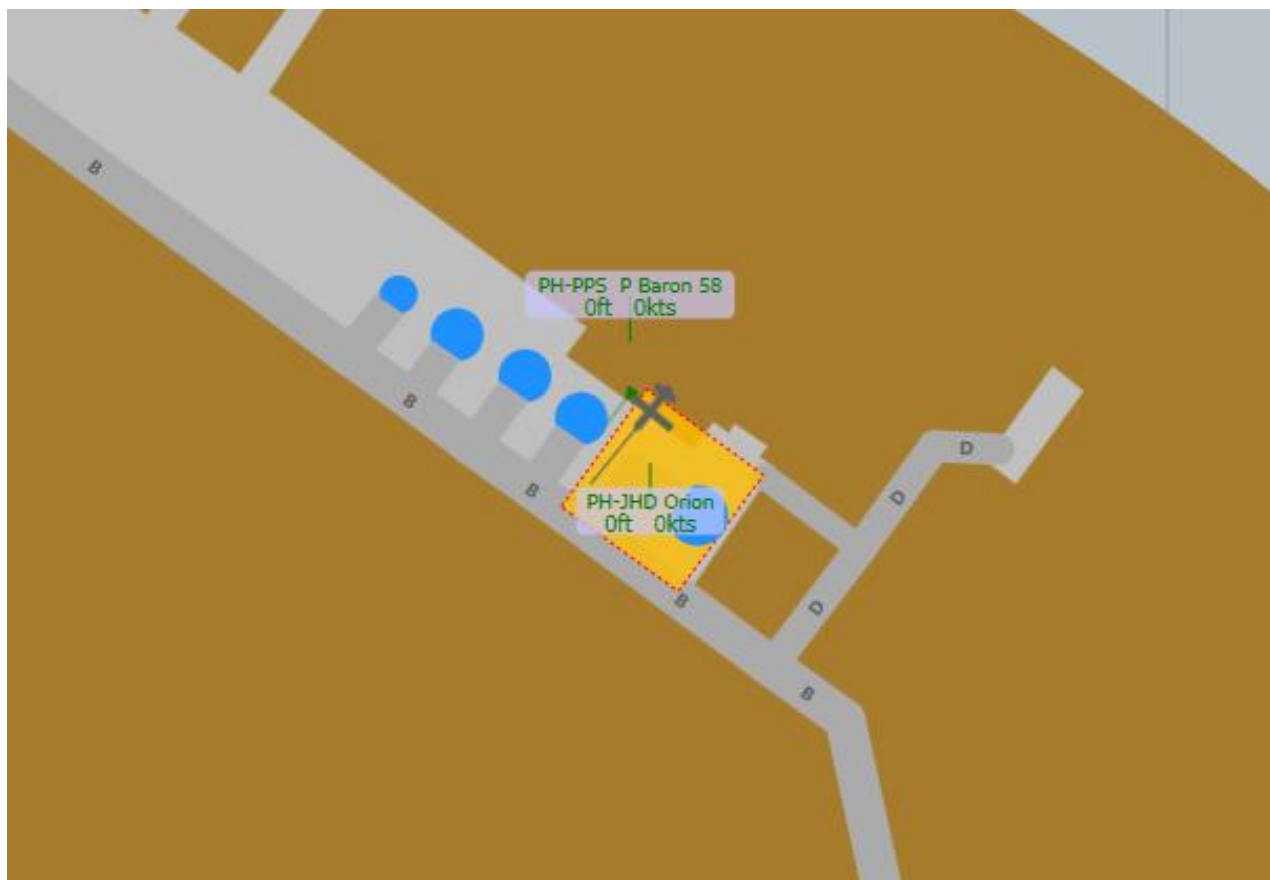
Als de verbinding tot stand gebracht is, is het "Netwerk" groen.

Ook hier kun je handmatig verbinden of verbreken door op "Netwerk" te klikken.

Na een paar seconden zul je de andere deelnemer(s) zien.



Ook zichtbaar in de verschillende navigatie programma's (FSTramp, Little NavMap)



[index](#)



## Waar vliegt iedereen ...

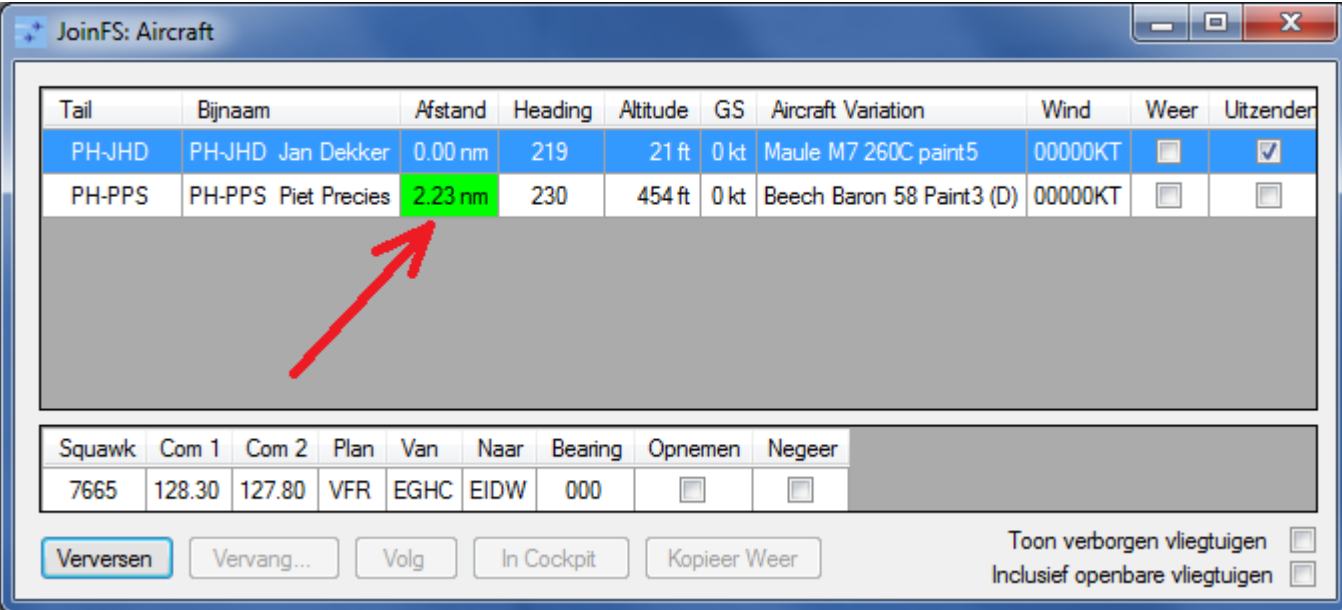
---

Je kunt je medevliegers zien, als ze in de buurt zijn, naast je staan of bij je in de buurt vliegen.

Maar als ze wat verder weg zijn, zie je ze niet meer.

In JoinFS kun je de afstand zien waar de anderen vliegen.

Klik op "Beeld" en dan op "Aircraft"



Tail	Bijnaam	Afstand	Heading	Altitude	GS	Aircraft Variation	Wind	Weer	Uitzender
PH-JHD	PH-JHD Jan Dekker	0.00 nm	219	21 ft	0 kt	Maule M7 260C paint5	00000KT	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PH-PPS	PH-PPS Piet Precies	2.23 nm	230	454 ft	0 kt	Beech Baron 58 Paint3 (D)	00000KT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Squawk	Com 1	Com 2	Plan	Van	Naar	Bearing	Opnemen	Negeer
7665	128.30	127.80	VFR	EGHC	EIDW	000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Verversen   Vervang...   Volg   In Cockpit   Kopieer Weer

Toon verborgen vliegtuigen   
Inclusief openbare vliegtuigen

Hier zie je dat PH-PPS 2.23NM bij mij vandaan is.

In dit venster zie je ook de Heading, Altitude, en nog meer gegevens vinden.

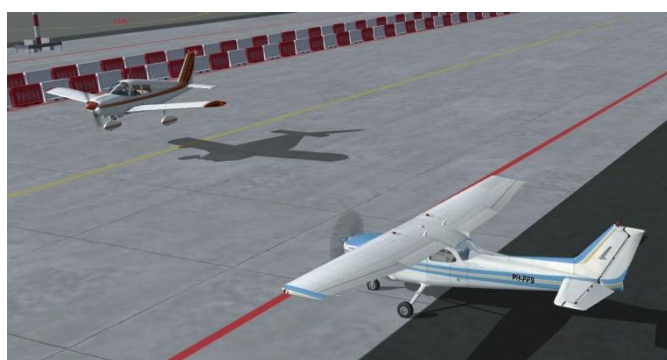
Je kunt dit overzicht ook gebruiken om te zien of je zelf wel in de buurt van de andere deelnemers bent, of dat je misschien op een verkeerd vliegveld bent opgestart.

[index](#)

## Waarom zie ik niet het juiste vliegtuigtype ...

---

Niet alle gebruikers hebben dezelfde vliegtuigen geïnstalleerd in hun flight simulator. Ook kunnen vliegtuigtypen van de verschillende flight simulators zoals FSX, P3D of X-Plane, erg verschillen. Als één van de deelnemers met een "onbekend" vliegtuig vliegt, wordt een vervangend getoond.



P3D en FSX met verschillende vliegtuigen

Ideaal zou zijn als alle deelnemers dezelfde vliegtuigen hebben geïnstalleerd, of dat er tijdens de JoinFS sessies alleen met vliegtuigen worden gevlogen die alle deelnemers op hun pc hebben geïnstalleerd zodat iedereen juiste vliegtuigen op zijn scherm ziet.

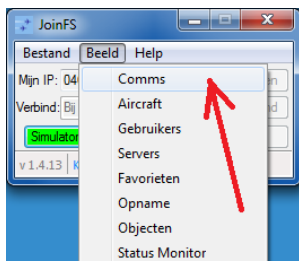


P3D en FSX met dezelfde vliegtuigen

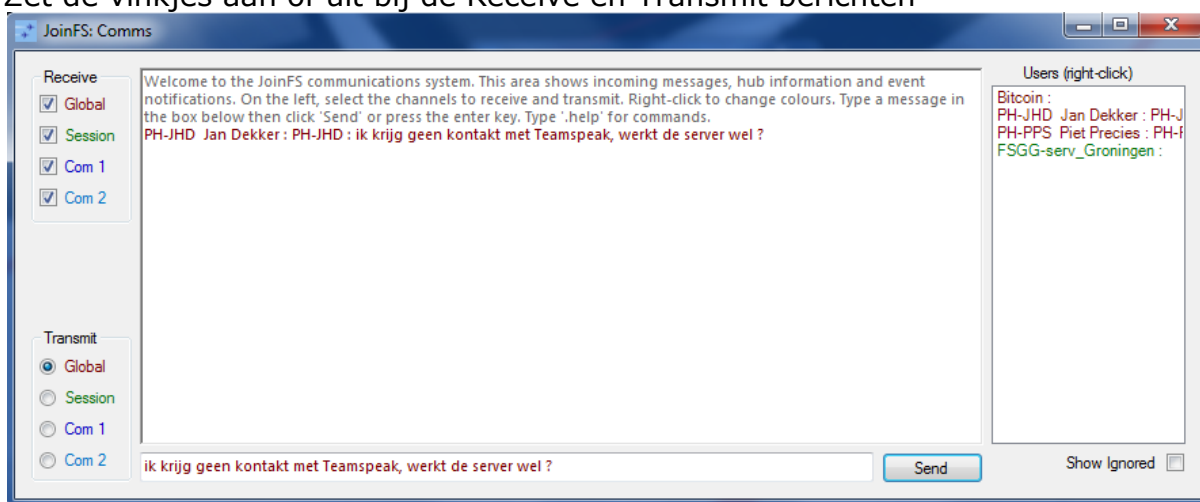
[index](#)

## Communicatie met tekst

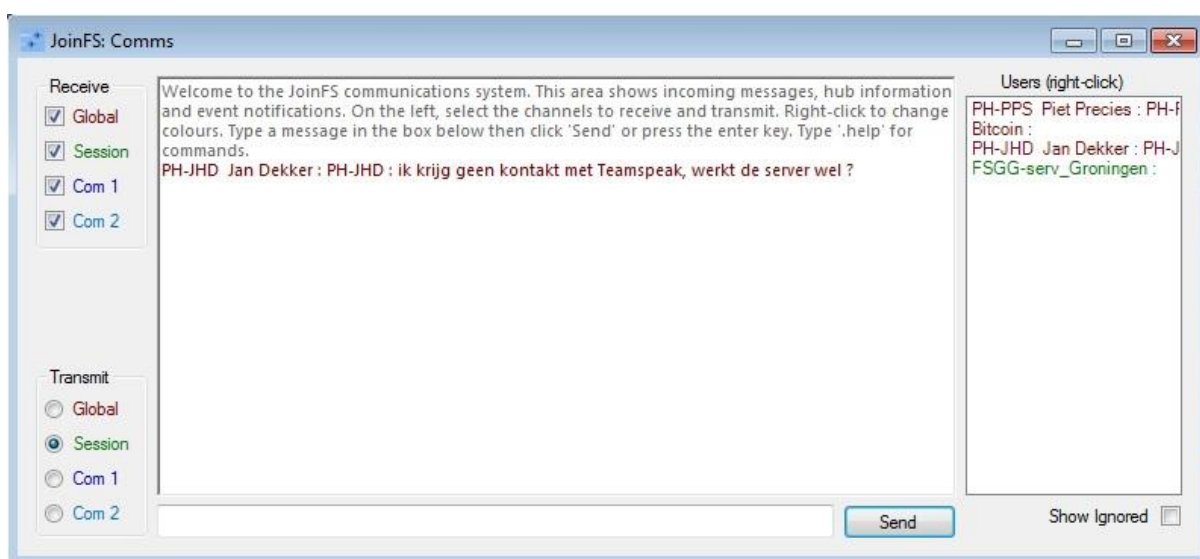
Bij de FSGG sessies maken we gebruik van Teamspeak2 voor de communicatie tussen de deelnemers. Voor het geval Teampseak2 niet werkt is er nog de mogelijkheid om te communiceren via tekst. Dit zit ingebouwd in JoinFS. Klik op Beeld, Comms



Zet de vinkjes aan of uit bij de Receive en Transmit berichten



Schrijf een kort bericht in en klik op Send.



Hierboven zie je dat de ontvanger een bericht heeft gekregen die via Global (in het rood) is verstuurd.

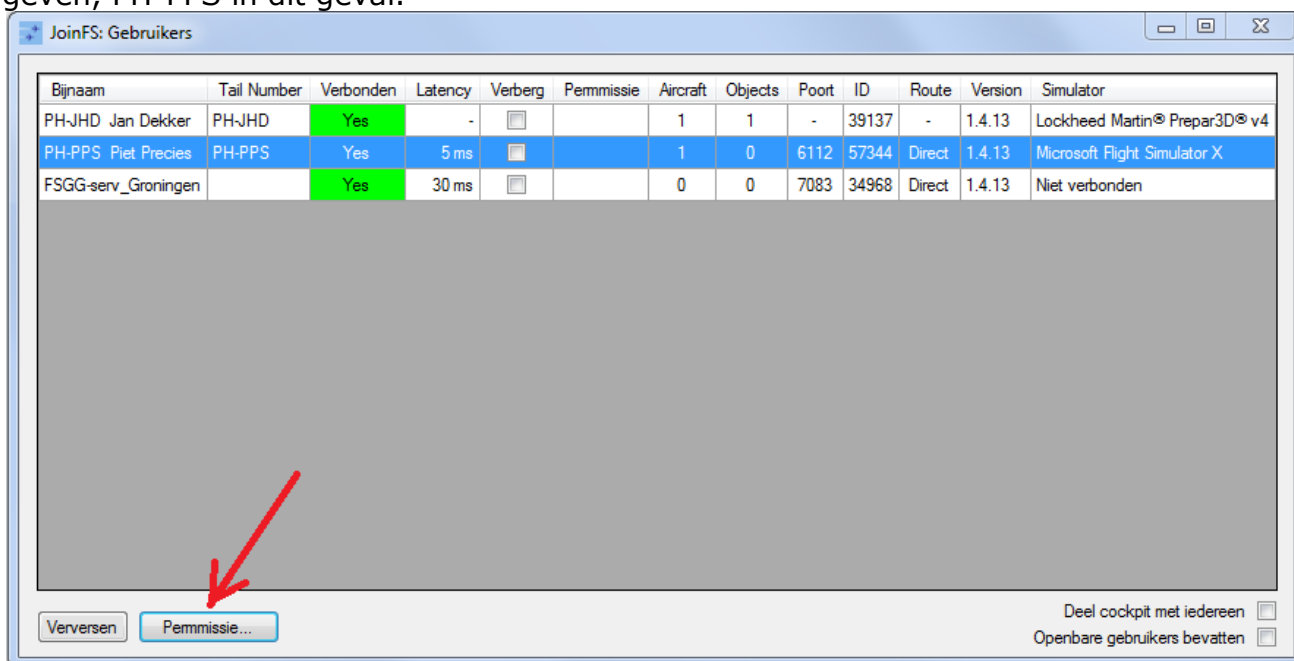
[index](#)

## Meevliegen in de cockpit

Met JoinFS kun je elkaar volgen en je kunt zelfs meevliegen in de cockpit van een ander vliegtuig binnen de sessie.

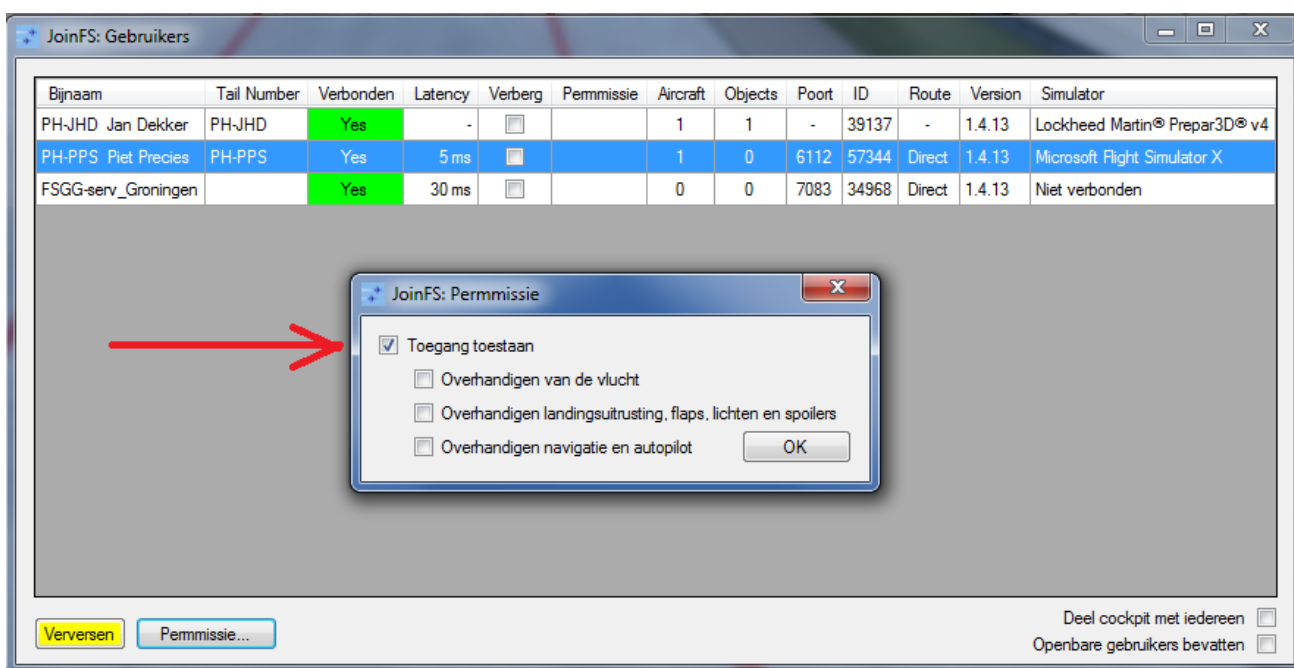
Meevliegen in de cockpit kan niet zomaar, want de betreffende piloot moet je eerst toestemming geven.

Piloot PH-JHD geeft de toestemming als volgt: Selecteer de gebruiker die je toestemming wilt geven, PH-PPS in dit geval.



En

klik op Permissie



Zet het vinkje "Toegang toestaan" en klik op OK.

Bijnaam	Tail Number	Verbonden	Latency	Verberg	Permissie	Aircraft	Objects	Poort	ID	Route	Version	Simulator
PH-JHD Jan Dekker	PH-JHD	Yes	-	<input type="checkbox"/>		1	1	-	39137	-	1.4.13	Lockheed Martin® Prepar3D® v4
PH-PPS Piet Precies	PH-PPS	Yes	5 ms	<input type="checkbox"/>	C	1	0	6112	57344	Direct	1.4.13	Microsoft Flight Simulator X
FSGG-serv_Groningen		Yes	15 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	7083	34968	Direct	1.4.13	Niet verbonden

Verversen    Permissie...    Deel cockpit met iedereen   
 Openbare gebruikers bevatten

Er staat nu een C bij de kolom Permissie van de betreffende gebruiker.

Het heeft de voorkeur, maar is niet verplicht, dat beide vliegtuigen van hetzelfde type zijn.

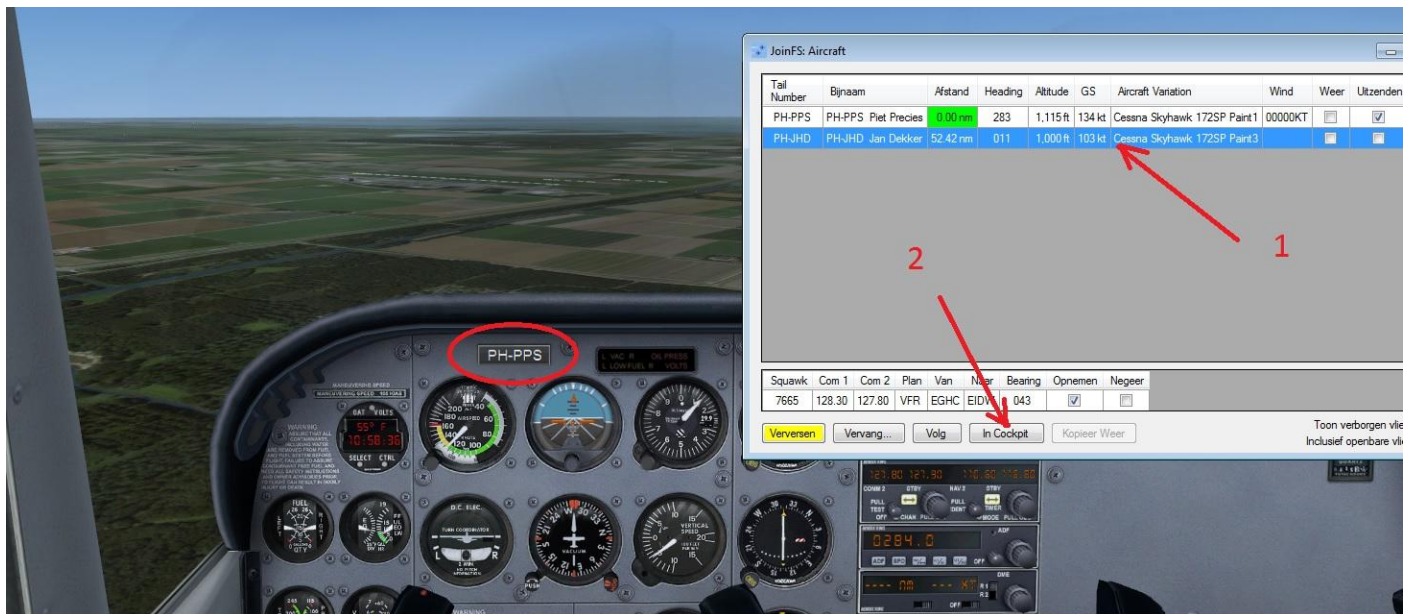
Nu heeft PH-PPS toestemming om mee te vliegen in de cockpit van PH-JHD.

Meevliegen gaat als volgt:

PH-JHD vliegt in de buurt van Eelde.



PH-PPS vliegt in de buurt van Lelystad



Selecteer nu in het JoinFS Aircraft scherm PH-JHD (1)  
En klik "In Cockpit" (2).



En zie: PH-PPS vliegt mee op dezelfde positie als PH-JHD .

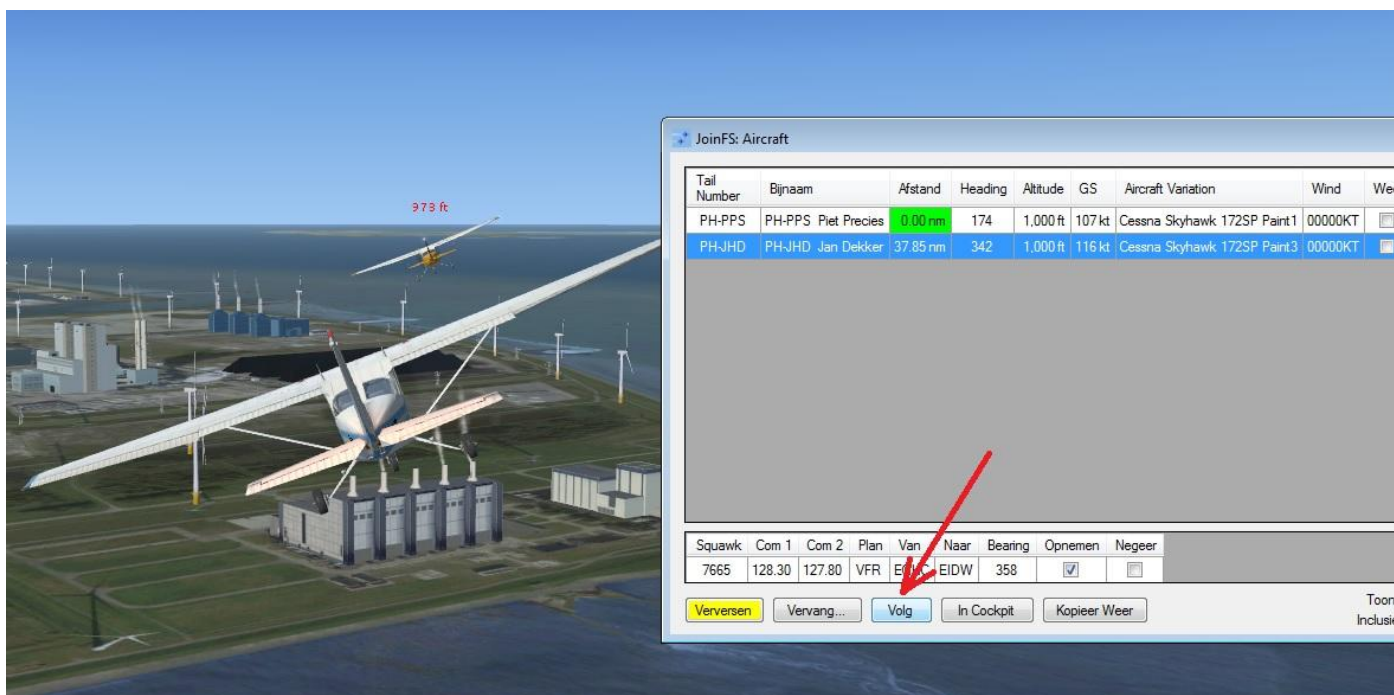
Je zou er voor kunnen kiezen om in de Virtual Cockpit view op de stoel van de co-piloot te gaan zitten.

Klik op "Leave" om je eigen vliegtuig weer op je oude positie te plaatsten en zelf verder te vliegen.

[index](#)

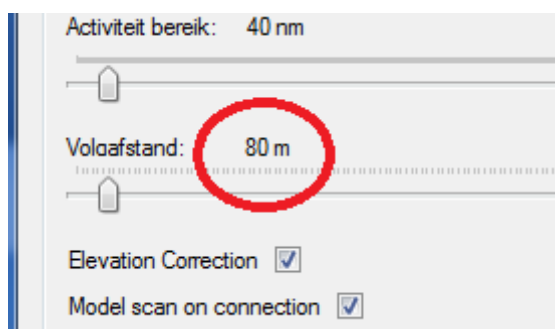
## Volgen van een vliegtuig

Een andere mogelijkheid is Volgen. Dit kan zonder toestemming van de te volgen piloot.



Door op de knop "Volgen" te klikken wordt je vliegtuig achter het te volgen vliegtuig geplaatst. Je blijft daar niet "vast" achter hangen maar je vervolgt je eigen weg.

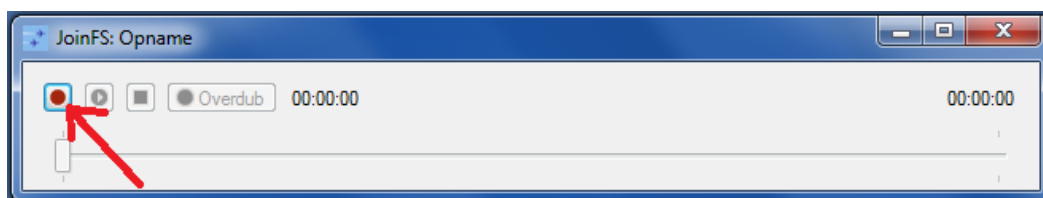
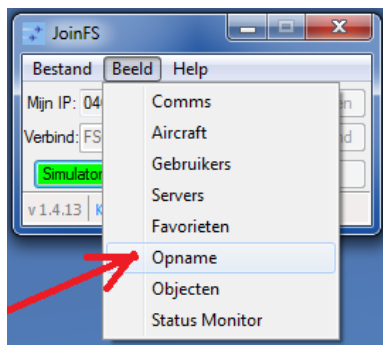
De volgafstand is aangegeven bij Instellingen en kun je naar wens aanpassen



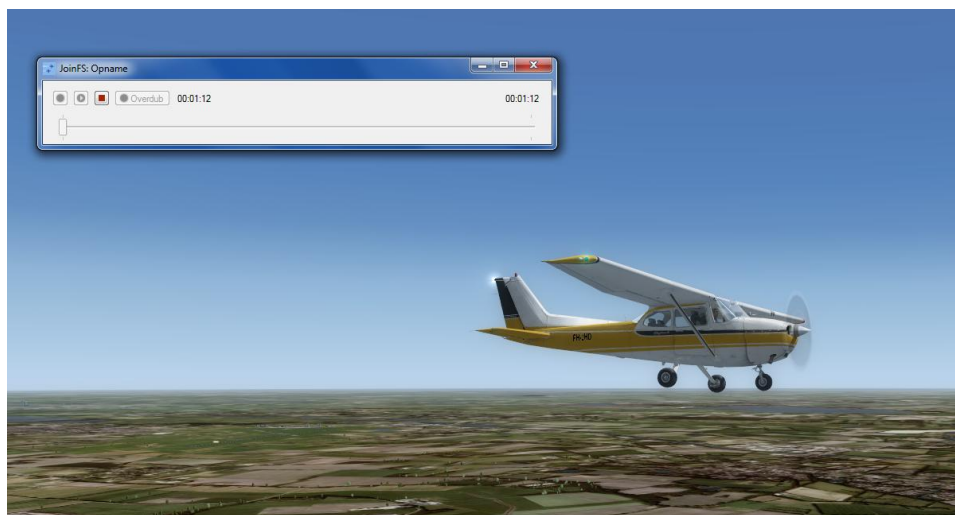
[index](#)

## Video opname maken en afspelen

Met JoinFS kun je een opname maken van een vlucht, of een gedeelte van een vlucht, om deze later af te spelen.  
Klik op "Beeld" , "Opname".

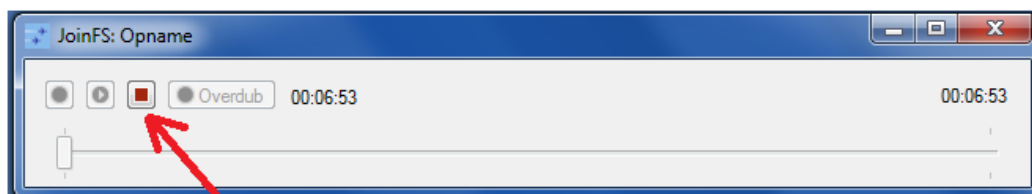


Het opnamescherm verschijnt en klik op de opnameknop als je opname wilt starten.  
Aan het oplopen van de opnametijd kun je zien dat de opname loopt.



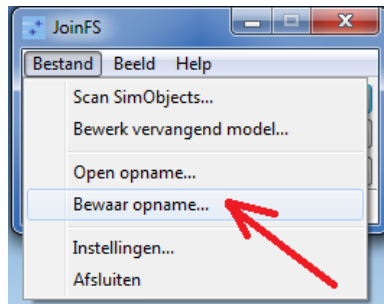
Het beeld tijdens de opname.

Als er genoeg is opgenomen kan de opname worden opgeslagen.

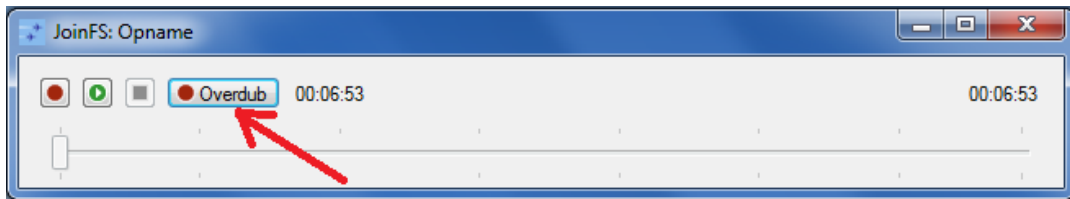


Klik op de Stop knop.





Je kunt de opname opslaan of gebruiken om nog een opname te doen.



Sleep je vliegtuig terug naar het beginpunt van de opname en klik op "Overdub"



Je ziet nu je eigen vliegtuig en het vliegtuig uit de opname. Het "Overdubben" kun je steeds weer herhalen zodat er een hele formatie vliegtuigen wordt opgenomen.

Aan het einde opslaan met "Beeld", "Bewaar opname".

Om de gemaakte opname kun je terugzien met "Beeld" , "Open opname".

Een volledige installatie en gebruikershandleiding (in het Engels) kun je vinden op de website van JoinFS.

**Website:** <http://pmem.uk/joinfs/index.html>

[index](#)

Jan Dekker

oktober 2018