JoinFS handleiding

JoinFS versie 1.4.13

Voor gebruik binnen de FlightSimulator Groep Groningen (FSGG)



Inhoud:

Omschrijving	
Downloaden en Installatie <u>3</u>	
Firewall melding8	
Eerste opstart9	
Verbinding maken met de flightsimulator op je PC	<u>)</u>
Scan SimObjects (vliegtuigen) <u>10</u>)
Globale instellingen <u>12</u>)
Favorietenlijst maken <u>13</u>	
Waar vliegt iedereen <u>16</u>	
Waarom zie ik niet het juiste vliegtuigtype 17	
Communicatie met tekst <u>18</u>	5
Meevliegen in de cockpit <u>19</u>)
Volgen van een vliegtuig	}
Video opname maken en afspelen <u>24</u>	-

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 <u>Teampspeak 2</u> 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.



Downloaden en Installatie

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



klik Next

引 JoinFS Setup	X
End-User License Agreement Please read the following license agreement carefully	\odot
This SOFTWARE is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellect property laws and treaties.	ual
By installing this SOFTWARE you wholly agree to the to this licence.	erms of
If any part of this Licence is found void or unenforceable not affect the validity of the balance of this Licence, whi remain valid and enforceable according to its terms.	e, it will ch shall +
CI accept the terms in the License Agreement	2
Print Back Next	Cancel

accepteer de voorwaarden en klik Next

Installeer JoinFS, vanwege de vereiste Administrator rechten in Windows10, bij voorkeur $\underline{\text{NIET}}$ in de voorgestelde map. Klik Change

늻 JoinFS Setup	X
Destination Folder Click Next to install to the default folder or click Change to choose another	
Install JoinFS to:	
C:\Program Files (x86)\JoinFS\	
Change	
Back Next	Cancel

nange de Browse to	estination folder the destination folder	e
Look in:	💣 JoinFS	• 🖻 🖻
Eolder nam	ne:	

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.



Firewall melding

Windows-bev	eiligingsmeldir	ng
Windo progr	ows Firewa amma uitge	ll heeft sommige onderdelen van dit eschakeld
Sommige onderde netwerken.	len van JoinFS z	ijn door Windows Firewall geblokkeerd op alle openbare en particuliere
+	Naam:	JoinFS
-+-	Uitgever:	Peter Memmott
	Pad:	C:\joinfs\joinfs.exe
Communicatie doo	or JoinFS op deze	e netwerken toestaan:
V Particuliere	netwerken zoals	s thuis- of bedrijfsnetwerken
Openbare r aanbevoler	netwerken, zoals n omdat deze ne	die op luchthavens en in horecagelegenheden (niet twerken vaak geen of weinig beveiliging hebben)
Wat zijn de risico's	s als een prograr	nma door een firewall wordt toegestaan?
		Toegang toestaan Annuleren

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.

Eerste opstart

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

Server Naam	Status	Gebruikers	ATC	Ρ	Н	С	V	Volgende sessie
One Engine Out		0		0	0	0	0	V1.48 please Upgrade Client!!
ITALIANI VOLANTI	1	0		0	0	0	0	https://italianivolanti.it/
HAIDF		0		0	0	0	0	http://haidf.asso.fr
HeliSimmer.com	14	0	· · · · ·	0	0	0	0	https://www.helisimmer.com
Open Air Virtual		0		0	0	0	0	http://www.openairvirtual.eu
LCA - Les Copains d'Abord		0		0	0	0	0	http://jacky.brouze.ch/
VGAF		0		0	0	0	0	DWT III (Every So 7 PM)
SVRN.de	1.1	0		0	0	0	0	
Freeflight Amsterdam 2		0		0	0	0	0	
HCC!FLIGHTSIMULATOR	1	0		0	0	0	0	
DAD4P3D		0		0	0	0	0	DAD4P3D Beta 3
Freeflight Amsterdam 1	14	0		0	0	0	0	
REALSKY	-	0		0	0	0	0	PRIVATE http://www.realsky.fr
Favoriet Negeer Voice S	ierver O	iver						
ET	htt	p://www.one	negine	out.c	com			

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.

JoinFS	X
Bestand Beeld Help	
Mijn IP: 04695 51424	Creëren
Verbind:	Verbind
Simulator Netwerk Au	to Join
v 1.4.13 Kaart 0 46 Geven	

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 verbindingsstatus 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. <u>index</u>

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.

JoinFS	
Bestand Beeld Help	
Mijn IP: 04695 51424	Creëren
Verbind:	Verbind
Simulator Network A	uto Join
v 1.4.13 Kaart 0 46 Geven	

<u>index</u>

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

JoinFS: Models		-83
Model list is empty for this simulator. W	/ould you like to scan for n	nodels now?
	Ja	Nee

Zoek de installatie D:\FSX	nap van de simulator:	Zoeken
SimObject m	Scan	
Airplanes		
Animals		
Boats		
GroundVehicles		
Misc		
Rotorcraft		
Additionele mappe	1:	
		Scannen
		Scalineit
		Annuleren

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

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

* JoinFS: Bewerk vervan	igend model	X
Dit is het model dat moet v	worden vervangen:	
Default Glider		
Filter woorden (optioneel)	<u> </u>	
Selecteer een type:		
Trike Ultralight		•
Selecteer een variatie:		
Red		-
Dit is het vervangende mo	odel:	
Aircreation582SL red		
	OK Annul	eer

Dit gaat door totdat alle ontbrekende typen ingevuld zijn.

Globale instellingen

JoinFS
Bestand Beeld Help
Scan SimObjects...
Bewerk vervangend model...
Open opname...
Bewaar opname...
Instellingen...
Afsluiten

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

Algemeen	Netwerk
UI altijd zichtbaar 📃 Auto refresh 📃	Kies locale netwerkpoort E 6112
Active Background Text	Auto join at launch
Waiting Background Text	Lage bandbreedte
Inactive Background Text	Verzend automatisch VRS TacPack
Simulator	Wachtwoord
Bijnaam PH-PPS Piet Precies	whazzup.txt 📄 - include global users
Toon bijnaam in simulator 🔽 Activiteit bereik: 201 nm	Server Modus (Publiek)
	Activeer Server Modus
	IP Adres
Voloafstand: 80 m	Naam
-0	Over
Elevation Correction 💟	Voice Server
Model scan on connection	Volgende sessie
ATC Modus	X-Plane
Activeer ATC modus 🕅 Airport code	Enable 📃
EuroScope 🗌 ATC niveau TWR 👻	Address 127.0.0.1 Install Plugin
Frequentie 122.800	

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.

Favorietenlijst maken

De FSGG Server in de Favorietenlijst zetten.



Klik op Beeld - Favorieten.

JoinFS: Favorieten		- • ×	
Naam IP Adres	Status Gebruikers ATC P H C V		
	Favoriete Naam FSGG IP Adres OK Annuleren		
Verversen Verbind (Bewerk Verwijder Voeg toe		

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:

JoinFS	: Favorieten								
Naam	IP Adres	Status	Gebruikers	ATC	Ρ	н	С	V	
FSGG			0		0	0	0	0	
	1								
	1								
L	6								

Klik eventueel op Verversen om de status te updaten.

Verbinding maken met de server

Nu de favorietenlijst is ingevuld is verbinding maken gemakkelijk.

JoinFS	_ _ X
Bestand Beeld Help	
Mijn IP: 04695 51424	Creëren
Verbind: FSGG	- Verbind
Simulator Netwerk	Auto Join
v 1.4.13 Kaart 0 21 Gev	en

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

JoinFS	X						
Bestand Beeld Help							
Mijn IP: 04695 51424	Creëren						
Verbind: FSGG 🚽	Verbind						
Simulator Netwerk Auto Join							
v 1.4.13 Kaart 2 45 Geven							

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)



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"

*	JoinFS: A	ircraft												
	Tail	Bijn	aam		Afstar	nd He	eading	Altitude	GS	Aircraft \	Variation	Wind	Weer	Uitzender
	PH-JHD	PH-	IHD Jan	Dekker	0.00 r	im 1	219	21 ft	0 kt	Maule M	7 260C paint5	00000KT		
	PH-PPS	PH-F	PS Piet	Precies	2.23 r	im î	230	454 ft	0 kt	Beech Ba	aron 58 Paint3 (D)	00000KT		
			1		1									
	Squawk	Com 1	Com 2	Plan	Van	Naar	Bearin	g Opne	men	Negeer				
	7005	128 30	127.80	VFR /	EGHC	EIDW	000							
	C001	120.30	127.00		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.

Waarom zie ik niet het juiste vliegtuigtype

Niet alle gebruikers hebben dezelfde vliegtuigen geïnstalleerd in hun flightsimulator. Ook kunnen vliegtuigtypen van de verschillende flightsimulators 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

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.

Receive	Welcome to the JoinFS communications system. This area shows incoming messages, hub information	Users (right-click)
Global	and event notifications. On the left, select the channels to receive and transmit. Right-click to change	PH-PPS Piet Precies : PH-
Session	colours. Type a message in the box below then click 'Send' or press the enter key. Type '.help' for	Bitcoin :
Com 1	commands.	PH-JHD Jan Dekker : PH-J
Com 2	PH-JHD Jan Dekker : PH-JHD : ik krijg geen kontakt met Teamspeak, werkt de server wel ?	FSGG-serv_Groningen :
Transmit D Global O Session		

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

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.

PH-JHD Jan Dekker PH.JHD Yes - 1 1 - 39137 - 1.4.13 Lockheed Martin® Prepar3D® v4 PH-PPS Piet Precies PH.PPS Yes 5ms - 1 0 6112 57344 Direct 1.4.13 Microsoft Flight Simulator X 'SGG-serv_Groningen Yes 30 ms - 0 0 7083 34968 Direct 1.4.13 Niet verbonden	Bijnaam	Tail Number	Verbonden	Latency	Verberg	Permmissie	Aircraft	Objects	Poort	ID	Route	Version	Simulator
PH-PPS Ptes 5 ms 1 0 6112 57344 Direct 1.4.13 Microsoft Flight Simulator X FSGG-serv_Groningen Yes 30 ms 0 0 7083 34968 Direct 1.4.13 Niet verbonden	PH-JHD Jan Dekker	PH-JHD	Yes	-			1	1	-	39137	-	1.4.13	Lockheed Martin® Prepar3D® v4
FSGG-serv_Groningen Yes 30 ms <table-cell></table-cell>	PH-PPS Piet Precies	PH-PPS	Yes	5 ms				0	6112	57344	Direct	1.4.13	Microsoft Flight Simulator X
	FSGG-serv_Groningen		Yes	30 ms			0	0	7083	34968	Direct	1.4.13	Niet verbonden

klik op Permissie

JoinFS: Gebruikers	1											
Bijnaam	Tail Number	Verbonden	Latency	Verberg	Permmissie	Aircraft	Objects	Poort	ID	Route	Version	Simulator
PH-JHD Jan Dekker	PH-JHD	Yes	-			1	1	-	39137	-	1.4.13	Lockheed Martin® Prepar3D® v4
PH-PPS Piet Precies	PH-PPS	Yes	5 ms					6112	57344	Direct	1.4.13	Microsoft Flight Simulator X
SGG-serv_Groningen		Yes	30 ms			0	0	7083	34968	Direct	1.4.13	Niet verbonden
	->		Toegang to Overt Overt	oestaan handigen v handigen k	van de vlucht andingsuitrusti navigatie en au	ng, flaps, l	lichten en	spoilers OK				
												.

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

JoinFS: Gebruikers												
Bijnaam	Tail Number	Verbonden	Latency	Verberg	Permmissie	Aircraft	Objects	Poort	ID	Route	Version	Simulator
PH-JHD Jan Dekker	PH-JHD	Yes	-		\frown	1	1	-	39137	-	1.4.13	Lockheed Martin® Prepar3D® v
H-PPS Piet Precies	PH-PPS	Yes	5 ms		C C		0	6112	57344	Direct	1.4.13	Microsoft Flight Simulator X
SGG-serv_Groningen		Yes	15 ms			0	0	7083	34968	Direct	1.4.13	Niet verbonden
				/								
Verversen	nissie											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.

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



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".



JoinFS: Opname	
Overdub 00:00:00	00:00:00

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.

ĺ	JoinFS: Opname	
	Overdub 00:06:53	00:06:53
	ф — К	
l	. Ч.	1

Klik op de Stop knop.



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

JoinFS: Opname						
Overdub	00:06:53					00:06:53
7 ' j	1.00	1			1	
		1	1	I.	1	I.

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: <u>http://pmem.uk/joinfs/index.html</u>

<u>index</u>

oktober 2018

Jan Dekker