FS Earth Tiles

Dit is een korte handleiding voor het gebruik van FSET bij het maken van fotoscenery in FS.

1. Zet na het unzippen van het fset.zip bestand, de map FSET op de D schijf.

Snelle toegang Kopiëren Plakken vastmaken Klembord	pen kopiéren koppeling plakken Verplaatsen Kopiéren naar * Organiseren	vijderen Naam wijzigen Nieuw Nieuw	item • view • vi	pen 🖉 Openen De Bewerke Seschier Openen	Alles selecteren Niets selecteren denis Selectie omkeren Selecteren	
$ ightarrow ~ \uparrow - igstarrow$ Deze pc $ ightarrow$ Data (D) > FSET >			~ Ō	Zoeken in FSET)
Boot (C:)	^ Naam	Gewijzigd op	Туре	Grootte		
Data (D:)	Adden Scenen	27 9 2010 14.22	Postandeman			
> SAV AVG	AreaKMI kml Evamples	3-10-2017 13-46	Bestandsmap			
> SRECYCLE.BIN	Docs	3-10-2017 13:46	Bestandsmap			
AIEP3215(d)	work	29-4-2019 15:50	Bestandsmap			
Airroch Davies Editor 175	AreaInfoFileCreationScrip	pt.cs 6-7-2008 18:09	CS-bestand	51 kB		
	S AreaKML.kml	26-3-2012 19:22	KML	23 kB		
> AYYK	AutumnScript.cs	22-3-2008 20:18	CS-bestand	4 kB		
> BSS afcads	📄 Blank.jpg	21-3-2012 15:31	JPG-bestand	1 kB		
> 🧧 eCam fotos	CSScriptLibrary.dll	5-10-2007 23:27	Toepassingsuitbre	80 kB		
> 🧧 eCam video	CustomizedProcessesScr	ript.cs 7-5-2008 19:20	CS-bestand	8 kB		
📙 Email adressen	FSEarthMasks.exe	11-3-2012 13:34	Toepassing	8 kB		
> 📙 FS scenery	FSEarthMasks.ini	19-7-2008 14:17	Configuratie-inste	33 kB		
FSET	FSEarthMasksDLL.dll	11-3-2012 13:34	Toepassingsuitbre	162 kB		
Addon Scenery	FSEarthMasksInternalDLI	L.dll 10-3-2012 14:25	Toepassingsuitbre	148 kB		
AreaKMI kml Examples	FSEarthTiles.exe	2-4-2012 17:14	Toepassing	8 kB		
Areatorickini_txamples	FSEarthTiles.exe - Snelko	ppeling 3-10-2017 14:13	Snelkoppeling	1 kB		
Docs	FSEarthTiles.ini	6-10-2017 14:45	Configuratie-inste	16 kB		
> work	FSEarthTilesDLL.dll	20-11-2012 18:3	i Toepassingsuitbre	207 kB		

Maak dan van FSEarthTiles.exe een snelkoppeling en zet deze op je bureaublad. Dan kan je FSET makkelijk en snel opstarten. Heb je er genoeg van, dan kan je gewoon de snelkoppeling van je bureaublad verwijderen.

2. Start FSET via de snelkoppeling of het FSEarthTiles.exe op en je ziet :



3. Verander de regel van de scenery folder in b.v. D:\fset\Addon Scenery\FSEarthTiles\Edwards :

	lude Area		
Working Folder: Scenery Folder: Input: ok	D:lfset\work D:lfset\Addon Soer	nery/FSEarthTiles/Edwards Center Lat. 44 * 25 * 0 * N × Long. 51 * 0 * E × Area: 1 nm X 0.6 nm	Area Def. Mode: 1Point v
Start A	bort	Draw Place *Auto* Edit Ro	ef inext con. direct Zoom 5 ÷ Jump to comer Service Sources 4

Nu zal straks FSET de bgl files van te maken scenery opslaan in de deze map, door er zelf eerst een map "scenery" aan toe te voegen:



Als het proces straks klaar is, kan je de map Edwards zo direct in een map , waar je alle andere scenery in op hebt geslagen , bijvoegen en dan in de P3D library toevoegen. FSET maakt ook nog een texture map aan, maar deze kan gewoon worden verwijderd.

4. Ga via je flightsimulator na wat de coördinaten zijn van het gebied dat je wilt maken . Via Alt –Z zie je de rode letters links boven in het scherm deze informatie van je positie. Hou er rekening mee, dat deze in FSET in graden, minuten en seconden moeten , terwijl meestal je flightsimulator graden seconden en dan een decimaal getal laat zien. Dan moet je omrekenen. Door in de top down view mode te gaan, heb je een mooi overzicht van het gebied waar je mee bezig wilt zijn. Door met "Y" te slewen kan je naar andere coördinaten gaan.

Lockheed Martin® Prepar3D® v4
Scenario Vehicle Navigation World Options Views Analysis Network Tools Virtual Reality Help Add-ons
LAT: N34° 57.76° LON: W117° 52:05° ALT: 2305.7 FT MSL Mag154 0.0 KIAS WIND 347 Mag @ 0 kbs.

In dit voorbeeld kijken we naar airforce base Edwards. Als b.v. FS : N 34 57.76 laat zien, moet dat voor FSET worden : 34 57 45 N . Als het even kan, is het dus makkelijker om gebieden te maken met afgeronde coördinaten, zoals in dit geval 34 58 00 N . Kies ook een niet te groot gebied tegelijk. Anders is FSET heel erg lang bezig. Beperk dit tot maximaal 10 voor 1 m/pixel.

5. We klikken nu op Draw :



We kunnen nu de coördinaten invoeren voor het gebied, dat we willen maken :

Vorking Folder:	D:\fset\work	Parana AESE	and The of Enderson of					
idenery rolder.	North-West-Co	mer		halve •	v	South-Ea	ast-Corner	
Lat. 35 Long. 118		0 ₩ ✓			Lat. Long.	34 40 117 40	00 • N ~	
Input: ok	Displa	iy	Area: 24.644	nm X	30.054 nm	Area Def. Mod	e: 2Points 🗸 🗸	Ī
		Draw	Place	*Auto*	Edit Ref			
Start	bort				× *	next con. direct	DI. Queues	

Maak je een fout in de combinatie , dan geeft FSET aan dat het een onmogelijke combinatie is , door "Invalid " te laten zien. Normaal is het OK.

		1	North-	Wes	t-Con	ner		
Lat.	35	•	10	•	00	•	N	~
Long.	111	• [10	•	00	•	W	~
Input:	Invali	d!	[Di	splay	Y		

FSET geeft aan, dat er 9 bgl files zullen worden aangemaakt met deze combinatie met Download resolutie van 1m/pixel . Je kunt ook de keuze maken om de Download resolutie te zetten op 2 m/pixel. De grootte van de bgl bestanden wordt dan ongeveer 25% van de 1m/pixel variant. Dit is een eigen keuze, maar 1 m/pixel geeft het mooiste resultaat. Alleen is hij met 2 m/pixel wel veel eerder klaar.

6. We klikken nu op "Start". We zien dan eerste de vraag of de cache kan worden gecleared. Klik op Ja. FSET schoont nu de eigen cache map op. Hierna begint FSET met het ophalen van de te bewerken ondergrond data.: links onder zie je dat gebeuren :

Working Folder: D:\fset\work				
Scenery Folder: D:\fset\Addon	Scenery\FSEarthTiles\Edwards			
North-West-C	< >	halve 🔹 v	South-Ea	st-Corner
Lat. 35 * 10 * 0		Lat	35 • 5	00" N V
Long. 118 * 10 * 0	o" w 🗸	Long	118 5.	00 " W ~
Input: ok Displ	ay Area: 4.097 r	nm X 5.009 nm	Area Def. Mode	e: 2Points 🗸
-				
vrea 1 of 1 Tile 58 of 1216				
			next con	DI. Queues
Start Abort			next con.	DI. Queues
Start Abort			next con. direct	DI. Queues
Start Abort winload Resolution: 1 🖨			direct	DI. Queues
Start Abort			Inext con. direct Zoom 5 ÷ Jump to comer	DI. Queues
Start Abort wnload Resolution: 1 🔃 aa Count: 1			Inext con. direct Zoom 5 ÷ Jump to corner	DI. Queues
Start Abort winload Resolution: 1 a Count: 1 e Count: 58			Inext con. direct Zoom 5 ÷ Jump to comer NW NE	DI. Queues Service Sources 4 Est. DI. Size
Start Abort winload Resolution: 1 ÷ ea Count: 1 e Count: 58 rth Service: Virtual E v			Inext con. direct Zoom 5 \$ Jump to comer NW NE C	DI. Queues Service Sources 4 Est. DI. Size
Start Abort wnload Resolution: 1 a Count: 1 b Count: 58 th Service: Virtual E			Inext con. direct Zoom 5 ÷ Jump to comer NW NE C SW SE	DI. Queues Service Sources 4 Est. DI. Size 15 M
Start Abort winload Resolution: 1 € ea Count: 1 e Count: 58 ith Service: Virtual E: ∨ en, Compiler: FSX ∨			next con. direct Zoom 5 ÷ Jump to corner NW NE C SW SE 0> 0.5m/Pix	DI. Queues Service Sources 4 Est. DI. Size 15 M Est. Soen. Size 225 M
Abort wmload Resolution: 1 aa Count: 1 ab Count: 58 ath Service: Virtual E; ~ en. Compiler: FSX ~ aa Snap: Off ~			next con. direct Zoom 5 Jump to comer NW NE C SW SW SE 0 → 0.5m/Fix 1 → 1 m/Fix	DI. Queues Service Sources 4 Est. Di. Size 15 M Est. Scen. Size 225 M
Abort wmload Resolution: 1 € aa Count: 1 ab Count: 58 th Service: Virtual Ei ∨ en. Compiler: FSX ∨ aa Snap: Off ∨ vate Masks: Ves			next con. direct Zoom 5 Jump to comer NW NE C SW SW SE 0 → 0.5m/P1x 1 → 1 m/P1x 1 → 1 m/P1x 1 → 2 m/P1x 1 → 2 m/P1x 1 → 2 m/P1x	Di. Queues Service Sources 4 Est. Di. Size 15 M Est. Soon. Size 225 M Required Free Ram
Start Abort wmload Resolution: 1 € aa Count: 1 ab Count: 58 at Service: Vintual Ei ∨ en. Compiler: FSX ∨ aa Snap: Off ∨ eate Masks: Yes ∨			next con. direct Zoom 5 Jump to comer NW NE C SW SW SE 0 -> 0.5m/P1x 1 >> 1 m/P1x 1 -> 1 m/P1x 2 -> 2 m/P1x 1 -> 4 m/P1x 4 m/P1x	Di Queues Service Sources 4 Est. Di. Size 15 M Est. Soen. Size 225 M Required Free Ram 422 M
Start Abort wmload Resolution: 1 ÷ ac Count: 1 ac Count: 1 ac Count: 1 ac Count: 58 wth Service: Virtual E: > ac Snap: Off ac Hasse: Yes wmp. Scenery: Yes			next con. direct Zoom 5 Jump to comer NW NE C SW SW SE 0 → 0.5m/Pix 1 → 1 m/Pix 2 → 2 m/Pix 3 → 4 m/Pix 4 → 4 m/Pix 5 → 0 m/Pix 5 → 0 m/Pix 5 → 0 m/Pix	Di Queues Di Queues Service Sources 4 Est. Di. Size 15 M Est. Scen. Size 225 M Required Free Ram 422 M Required Work Spac
Start Abort wmload Resolution: 1 ÷ ea Count: 1 e Count: 58 eth Service: Virtual E · en. Compiler: FSX · esa Snap: Off · eate Masks: Yes · mp. Scenery: Yes · Yes · ×			$\begin{tabular}{ c c c c } \hline \textbf{next con.} \\ \hline \textbf{direct} \\ \hline \textbf{Zoom} & \hline \textbf{5} & \hline \textbf{5} \\ \hline \textbf{Jump to comer} \\ \hline \textbf{NW} & \textbf{NE} \\ \hline \textbf{C} \\ \hline \textbf{SW} & \textbf{SE} \\ \hline \textbf{0} & \rightarrow \textbf{0}, & & & & & & \\ \hline \textbf{SW} & \textbf{SE} \\ \hline \textbf{0} & \rightarrow \textbf{0}, & & & & & & \\ \hline \textbf{0} & \rightarrow \textbf{0}, & & & & & \\ \hline \textbf{NW} & \textbf{NE} \\ \hline \textbf{C} \\ \hline \textbf{SW} & \textbf{SE} \\ \hline \textbf{S} & & & & & & \\ \hline \textbf{S} & & & & & & & \\ \hline \textbf{S} & & & & & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & & \\ \hline \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & \\ \textbf{S} & \rightarrow \textbf{0}, & & \\ \hline \textbf{S} & \hline \textbf{S} $	Di. Queues Di. Queues Service Sources 4 Est. Di. Size 15 M Est. Scen. Size 225 M Required Free Ram 422 M Required Work Spac 654 M

FSET doet gewoon al het werk. Je hoeft er zelf gedurende dit proces niets aan te doen.

Daarna gaat FSET verder met het proces :

Working Folder: D:	fset\work									
Scenery Folder: D:	fset\Addon !	Scenery\FS	EarthTiles	\Edwards						
,	lorth-West-Co	orner		< > ha	ve • v		Sou	th-East-Cor	ner	
Lat. 35 *	10 0	0"N ~				Lat.	35 *	5 00)" N ~	
Long. 118 *	10 0	0"W ~				Long.	118 *	5 00	• w ~	
loout: ok	Dical		Area:	4.007	¥ 5.000		Area Daf	Mada: 00	-	
input. OK	Displa	зу	Alea.	4.037 nm	× 5.009	nm	Area Der.	Mode: 2P	oints 🗸	
Vrea 1 of 1 Tile 121	6 of 1216									
Area 1 of 1 Tile 121	6 of 1216									
Area 1 of 1 Tile 121	6 of 1216									
Area 1 of 1 Tile 121	6 of 1216						next o	con.	DI. Queues	
Area 1 of 1 Tile 121	6 of 1216	REFERENCE				mana	next of direc	con.	DI. Queues	
Area 1 of 1 Tile 121	6 of 1216						next o direc Zoom 5	con. et	DI. Queues	
Area 1 of 1 Tile 121	6 of 1216						next of direc Zoom 5 Jump to con	con. ot € ner Sei	DI. Queues	54
Area 1 of 1 Tile 121	6 of 1216						next o direc Zoom 5 Jump to con	con. ot t ner Se	DI. Queues	54
Area 1 of 1 Tile 121	6 of 1216						Inext of direct Zoom 5 Jump to com	con. st • NE Es	DI. Queues	54
Area 1 of 1 Tile 121	6 of 1216						next of direc Zoom 5 Jump to con NW N C SW S	con. ct ≑ ner Sei NE E≊	DI. Queues rvice Sources st. DI. Size 15	5 4
Area 1 of 1 Tile 121	6 of 1216						next of direct direct Zoom 5 Jump to con NW D C SW S	xon. st € Ner Set SE Es	DI. Queues rvice Sources st. DI. Size 15 st. Scen. Size	s 4
Area 1 of 1 Tile 121	6 of 1216						next c direc Zoom 5 Jump to com NW N C SW S 0 → 0.5m/n → 0.5m/n	son. at t The Second	DI. Queues rvice Sources st. DI. Size 15 st. Scen. Size 225	MB
Area 1 of 1 Tile 121 Start Abor winload Resolution: Image: Start ea Count: Image: Start e Count: Image: Start e Count: Image: Start en. Compiler: FSX ea Snap: Off eate Masks: Yes	6 of 1216						next of Joing to condition NW C SW 0 → 0.5m/f 1 → 1 m/f 2 → 2 m/f 3 → 4 m/f	bon. t t NE Es SE Es Pix Pix Requires	DI. Queues rvice Sources st. DI. Size 15 st. Soen. Size 225 irred Free Ran	s 4 MB MB
Area 1 of 1 Tile 121 Start Abor wwnload Resolution: ea Count: e Count: e Count: wrth Service: FSX ea Snap: off eate Masks: Yes wmn Sceney: Yes	6 of 1216						next of direc Zoom 5 Jump to con NW N C SW SW 5 0 → 0.5m/F 1 → 1 m/F 1 → 1 m/F 2 → 2 m/F 3 → 4 m/F 4 → 4 m/F	bon. tt € NE Es SE Es Pix Requiries Pix Requ	DI. Queues rvice Sources st. DI. Size 15 st. Soen. Size 225 iired Free Rar 422	s 4 MB MB
Area 1 of 1 Tile 121 Start Abor winload Resolution: Image: Complex Start ea Count: Image: Complex Start en Compiler: FSX ea Snap: Off eate Masks: Yes mp. Scenery: Yes	6 of 1216						next c direc Zoom 5 Jump to con NW N C SW SW 5 0 → 0.5m/f 1 m/f 3 → 4 m/f 5 m/f 5 → 4 m/f 5 m/f 5 → 4 m/f 5 m/f 5 → 4 m/f 5 m/f	bon. tt ↓ Ner Set SE Es Pix Require Pix Require P	Di. Queues rvice Sources st. Di. Size 15 st. Soen. Size 225 ired Free Rar 422 ired Work Sp esize	MB mB

Tot het aan de echte compileren van de bgl files gaat beginnen :

FS Earth Tiles v1.03b				- 0	×
Select Area Exclude Area					
Working Folder: Difset/Work Scenery Folder: Difset/Addon 1 North-West-Co North-West-Co Lat. 35 10 00 Ing. 118 10 00 Input: ok Displate	Scenery/FSEarthTiles/Edwards mer N × W × y Area: 4.097 nm	alve v Lat. Long. h X 5.009 nm	South-E 35 * 5 * 118 * 5 * Area Def. Mod	st-Corner	K I P C
Start Abort Jownload Resolution: 1 € vea Count: 11 Tile Count: 1216 Earth Service: Virtual E Jicen. Compiler: FSX Vea Snap: Off Oracle Masks: Yes			next con. direct Zoom 5 Jump to comer NW NE C SW SW SE 0 → 0.5m/Pix 1/Pix 1 → 2 //Pix 2 //Pix 2 → 1 //Pix 3 → 4 //Pix	DI. Queues Service Sources Est. DI. Size 15 / Est. Soen. Size 225 / Required Free Ram 422 /	4 ИВ МВ
Comp. Scenery: Yes Vise Cache: Yes Vise Cache: Yes Vise Cache: 0			5 -> 8'm/Pix 6 -> 16'm/Pix 7 -> 32'm/Pix 8 -> 64'm/Pix <i>HB-100</i>	Required Work Spa	се ИВ 1201
Scenery Compiler active. Waiting fo	r completion.			***	-

Je ziet dan een zwart scherm verschijnen waarin links duidelijk te zien is, dat het compileren aan de gang is.



Als dat 100 % is , zal FSET haar hoofdscherm weer tonen en gaat dan verder met de overige (in dit voorbeeld) resterende 8 bestanden . Zodra alle delen klaar zijn, verschijnt FSET met het scherm, waarin linksonder staat "Done". En dan is Edwards voor dat gedeelte waarvoor FSET aan het werk is geweest geschikt om in P3D te kunnen werken.

FS Earth Tiles v1.03b	-		×
Select Area Exclude Area			
Working Folder: D:\fset\work			
Scenery Folder: D:\fset\Addon Scenery\FSEarthTiles\Edwards			
North-West-Corner Sout	-East-Corn	er	K
Lat. 35 ° 10 ° 00 " N V Lat. 35 °	5 00	• N ~	E
		··· ·	P
Input: ok Display Area: 4.097 nm X 5.009 nm Area Def. f	Aode: 2Poi	ints 🗸	С
Draw Place *Auto* Edit Ref			
		DI. Queues	
Start Abort direct	m.		
Download Resolution: 1 🗧			
Area Count	er Sen	vice Sources	4
Tie Count: 1216 NW N	-		
	Est	DI. Size	MR
Earth Service: Virtual E V SW SI			
Scen. Compiler: FSX V	x	225	ИВ
Area Snap: Off v	x x Requir	red Free Ran	1
Create Masks: Yes V 4 -> 4 m/P1 4 -> 4 m/P1	x	422	ИB
Comp. Scenery: Yes v 6 -> 16'm/P1	x x Requir	red Work Spa	ice
Use Cache: Yes Ves Ves Ves Ves Ves Ves Ves V	x	654	ИB
HB	100 and M.	IS, Novembe	r 2012
Jone			-

In P3D moet je dan dit item natuurlijk wel in de library toevoegen.

7. Dan rest nog het opruimen van de werk bestanden. FSET maakt werk bestanden aan , en zet deze in zijn map "work'. Als er veel bestanden worden aangemaakt, neemt dat veel ruimte in beslag. Het is dus verstandig deze na de geklaarde klus te verwijderen.

s Snelle toegang Kopiëren Plakken	iëren peling plakken verplaatsen Ko naar v	ppiëren naar • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Nieuw it Nieuwe map	eem • voor voor voor voor voor voor voor vo	M Openen •	Alles selecteren Niets selecteren nis Selectie omkeren
Klembord		Organiseren	Nieuw		Openen	Selecteren
→ 👻 🛧 📙 > Deze pc ⇒ Data (D:) >	FSET > work >				5 V	Zoeken in work
FS scenery	^ Naam		Gewijzigd op	Туре	Grootte	
FSET	AreaNight	_Lp1_SnapOff_N035100000_N0	30-4-2019 10:14	BMP-bestand	132,603 kB	
📙 Addon Scenery	🖬 AreaMask	Lp1_SnapOff_N035100000_N0	30-4-2019 10:14	BMP-bestand	132,603 kB	
AreaKML.kml_Examples	AreaEarthl	nfo_Lp1_SnapOff_N035100000	30-4-2019 10:14	Tekstdocument	3 kB	
Docs	🚡 AreaFSInfo	_Lp1_SnapOff_N035100000_N) 30-4-2019 10:14	Setup-gegevens	1 kB	
work	🛃 AreaFSXM	asksInfo_Lp1_SnapOff_N03510	30-4-2019 10:14	Setup-gegevens	2 kB	
cache	🚡 AreaFSXM	asksSeasonsInfo_Lp1_SnapOff_	30-4-2019 10:14	Setup-gegevens	3 kB	
	Area_Lp1_	SnapOff_N035100000_N035050	30-4-2019 10:14	BMP-bestand	132,603 kB	
on	S AreaKML.	ml	29-3-2012 20:19	KML	25 kB	
FS-Tools	PartialFSEa	rthTiles.ini	21-3-2012 19:54	Configuratie-inste.	. 1 kB	
FSX	cache		30-4-2019 10-13	Bestandsman		

Verwijder alleen de gemaakte extra bestanden . Laat dus AreaKML.kml en partialFSEartTiles.ini gewoon staan. Om te vermijden , dat ze per abuis worden weggegooid is het verstandig deze apart op te slaan .

Het schoon maken van de map "cache" kan ook gedaan worden, maar dat kan ook gewoon gebeuren, door dat bij de volgende taak van FSET te laten uitvoeren door het programma zelf.

8. Er zijn helaas ook zaken die minder leuk zullen zijn. FSET haalt voor het maken van die bgl files dus materiaal op van : <u>http://a1.ortho.tiles.virtualearth.net</u>. Helaas is gebleken, dat niet de gehele aarde beschikbaar is. Als FSET dat wil ophalen en het gebied of een stukje er van is niet beschikbaar, dan zie je dat bij het scherm in het middelste gedeelte oplichten met een wit vlak (in dit plaatje niet zichtbaar) :

elect Area Exclude Area			
Working Folder: D:\fset\work			
Scenery Folder: D:\fset\Add	on Scenery\FSEarthTiles\Edwards		
Alexik Wee	< > halve •	V Crath C	
In 25 * 10 *	no" N v	Lat 26 * 5	· OOI" N V
Long. 118 • 10 •	00	Lana 118 * 5	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
		cong. The Co	
Input: ok Dis	splay Area: 4.097 nm X 5.	009 nm Area Def. Mo	de: 2Points 🗸 🚺
rea 1 of 1 Tile 58 of 1216			
rea 1 of 1 Tile 58 of 1216			
Start Abort		next con	DI. Queues
Start Abort		next con. direct	DI, Queues
Start Abort		Inext con direct Zoom 5 🜩	Di. Queues
Start Abort		next con. direct Zoom 5 -	Di. Queues
Start Abort		next con. direct Zoom 5 ÷ Jump to comer	DI. Queues Service Sources 4
Start Abort		next con drect Zoom 5 ÷ Jump to comer NW NE	DI. Queues Service Sources 4
Istant Abort		next con drect Zoom 5 ≎ Jump to comer NW NE C	Di. Queues Service Sources 4 Est. Di. Size 15 MB
Start Abort		next con drect Zoom 5 ∲ Jump to comer NW NE C SW SE	DI. Queues DI. Queues Service Sources 4 Est. DI. Size 15 ME Est. Soan Stra
Istant Abort wnload Resolution: 1 a Count: Count: Subservice: Wintual E: wn. Compile: FSX ~		next con direct Zoom 5 ↓ Jump to comer NW NE C SW SE 0 -> 0,5m/Ptx	DI. Queues Service Sources 4 Est. DI. Size 15 MB Est. Socn. Size 225 MB
Istant Abort wnload Resolution: 1 a Count: 5 Count: 5 th Service: Virtual E wn. Compiler: FSX ~ a Snap: 0ff ~		next con direct Zoom 5 ♀ Jump to comer NW NE C SW SE 0 → 0.5m/Ptx 1 → 1 m/Ptx	DI. Queues Service Sources 4 Est. DI. Size 15 MB Est. Scen. Size 225 MB
Start Abort vnload Resolution: 1 ↔ a Count: Count: Start th Service: Virtual E ← vn. Compler: FSX ← a Snap: Off ← ate Masks: Yes ←		next con. direct Zoom 5 ♀ Jump to corner NW NW NW SW 1 → 2 1 m/P1x 2 → 2 m/P1x 3 → 4 m/P1x	DI: Oueues Service Sources 4 Est. DI: Size Est. Scen. Size 225 MB Required Free Bar 422 MB
Start Abort wnload Resolution: 1 a Count: 1 a Count: 5 in Count: 5 wnload Revolution: 1 wnload Resolution: 1 a Count: 5 wnload Revolution: 1 in Count: 5 wnload Revolution: 5		mext con. direct Zoom S Jump to corner NW C SW 0 → 0.5m/P1x 1 → 2.07P1x 2 → 2.07P1x 3 → 4.07P1x 3 → 4.07P1x 4 → 4.07P1x	DI: Oueues Service Sources 4 Est. DI: Size Est. Scen. Size 225 MB Required Free Ram 422 MB
Statt Abott wnload Resolution: 1 a Count: 1 Count: 5 th Service: Virtual E en. Compiler: FSX a Snap: Off ate Masks: Yes Yes		mext con. direct Zoom S ⇒ Jump to corner NW NW C SW 0 → 0.5 m/P1x 1 → 1 m/P1x 2 → 4 m/P1x 5 → 5 m/P1x	DI. Queues Service Sources 4 Est. DI. Size Est. Scen. Size 225 MB Required Free Ram 422 MB Required Work Space
Statt Abort wnload Resolution: 1 a Count: 1 Count: 5 th Service: Virtual E: m. Compiler: FSX a Snap: Off off vale np. Scenery: Yes v: Cache: Yes		mext con. direct Zoom S Jump to corner NW C SW SW 2 -> 1 -> 2 -> 2 -> 2 -> 3 -> 4 -> 5 -> 6 -> 1 -> 5 -> 6 -> 1 -> 5 -> 6 -> 1 -> 5 -> 6 -> 1	DI. Oueues Service Sources 4 Est. DI. Size Est. Scen. Size 225 MB Required Free Ram 422 MB Required Work Space 654 MB

Als dat gebeurt, zal na afronding van het proces een stuk van het gebied , of in het ergste geval zelfs het gehele gebied wit zijn. En dan kan je beter nog de oude default ondergrond willen. In dat geval moet je na het te hebben geïnstalleerd in P3D in de top down view gaan bekijken, welk gedeelte wel goed is. Je moet dan de coördinaten van die goede stukken goed noteren . Dan geef je FSET de opdracht om , desnoods in meerdere stukken , dat gebied opnieuw te maken voor die goede delen. Het oude werk gooi je gewoon weg. Jammer van de tijd en het werk, maar FSET moet opnieuw aan de bak.

9. Een tweede aspect, dat ik helaas niet kan oplossen, is de water. In FSET wordt water foto grafisch water en geen P3D water. Je kunt er dus niet op landen met een watervliegtuig, zoals dat op P3D water kan. Er is een oplossing voor om dat wel te doen, maar die is ingewikkeld en tijdrovend. Je kunt dat onder ander nalezen in de map "doc" van FSET onder UserDocu.pdf. In de map "doc" staan nog 2 belangrijke bronnen voor informatie. Maar ook op hun website is het een en ander te vinden : https://sourceforge.net/projects/fsearthtiles/ en uiteraard ook op youtube.

10. Een ander aspect dat je gaat tegenkomen , zodra er een vliegveld in het gebied voorkomt, is dat het beide 100 % zeker is dat een vliegveld dat in P3D voorkomt, niet exact past op de foto ondergrond.



Als je dat voor lief wilt nemen, geen probleem, maar anders moet het aangepast worden met het gratis programma ADE (<u>http://www.scruffyduck.org/airport-design-editor/4584106799</u>), zodat er een aangepast afcad kan worden gemaakt. Maar daar is een ander verhaal voor nodig.

Hopelijk lukt e.e.a., Veel succes en vragen staat vrij

Joop Mak

30-4-2019