Wat is nodig om zelf een vliegveld te maken of verbouwen:

- 1. Prepar3Dv4
- 2. SDK P3Dv4 (Scenery Designers Kit)
- 3. het afcad programma ADE <u>http://www.scruffyduck.org/</u>

4. Als het veld een foto ondergrond moet krijgen : ondergrond programma FSET (FSEarthtiles) :

http://www.f-bmpl.com/index.php/faites-le-vous-meme/209-2-installation-de-fsearthtiles-1-3

Er van uitgaand, dat P3Dv4 al is geladen en dat hij werkt, is dan op je account bij prepar3Dcom het programma SDK te downloaden.

Dit is nodig om het werk dat ADE oplevert te compileren tot een bgl file.

Hier volgt de beschrijving van het verbouwen van een bestaand default vliegveld in P3Dv4.

Uiteraard starten we eerst P3Dv4 op en gaan dan staan op het veld, dat we willen aanpakken. B.v. EHGG.

Daarna starten we ADE en gaan eerst de settings aanpassen :

AIRPORT DESIGN EDITOR P4 v01	.76.6715 : - [Ver. 00.00.7274]	$ \Box$ \rightarrow
File Edit View Lock U	In-Lock Lists Tools Project Settings EXTREMELY_DENSE Help	Compile
	Image: state of the state o	Auto Connect Context Lock
	Program Options X	
	Scenery Scenery cfg Folder C:\ProgramData\Lockheed Martin\Prepar3D v4	
	FS Main Folder D:\Prepar3D v4 SDK BglComp Folder C:\Program Files\Lockheed Martin\Prepar3D v4 Shp2Vec Folder C:\Program Files\Lockheed Martin\Prepar3D v4	
	Save	

Het moet ADE duidelijk zijn, waar de scenery.cfg staat . Dat zal standaard C:\ProgramData\Lockheed Martin\ Prepar3D v4 zijn. Dan de plek waar Prepar3D v4 is geïnstalleerd. In dit voorbeeld : D:\Prepar3Dv4. Verder bglcomp.exe in de SDK kan vinden om een bgl te kunnen maken en deze is te vinden in de SDK onder : world/scenery en ook geven we de positie aan van de shp2Vec.exe in de SDK te vinden is. Deze staat in de SDK onder : world/terrain.

In dit eerste voorbeeld gaan we Groningen EHGG verbouwen :

Dan kiezen we voor : Open stock airport :

New Airport Open Stock Airport Open Airport Ctrl+O Open Airport from Sgl Open Airport from Xml Import ADE Objects Import Bgl Import XML Import Ground Polys	S Meter Chain-link	vith be V	Generic	+ ASPHALT V	80.00 \$	Feet	Auto Connect	T aded
Import ADE Objects Import BgI Import XML Import Ground Polys								
Airport Properties Export ADE Objects								
Save Airport Ctrl+S Save Airport As Compile Airport Ctrl+C								
Print Ctrl+P Save Image Ctrl+I								
Recent Files Clear Recent Files								
Exit Ctrl+X								
Exit Ctrl+X]							

En dan voor het veld dat we willen aanpakken :

		+ ASPHALT V 80.00 + Feet Autor +	Tes
FUEL	Airnortlist	Generic 3-part Blast Fence V	Auto Connect V
	⊕- Airport List	Search For Search Type	Loading Detailed Footprints
		City ehgg Find Now EHGG_FENde	
		Folder D:\Prepar3D v4\scenery\0601\scenery	
		Open Cancel	

En openen het.

Dan zien we de gegevens van het veld EHGG :



Prepar3D loopt nog steeds en we gaan ons opstellen op een plek in de TopDown view en klikken op het geopende ADE scherm op "lock".

Nu staat het rode kruisje op het ADE scherm op de exacte positie als ons toestel in P3D.



Het makkelijkste is om e.e.a. op 2 afzonderlijke schermen te doen en goed in te zoomen.

Door in P3D nu op de toets "Y" van het toetsenbord te drukken , gaat P3D in de slew modus.

We moeten alleen nog wel de joystick calibreren in de slew mode .

	Options - Calibration
General	Controller T.Flight Stick X Show Name
Application Information Sound Traffic Realism Graphics	AXIS SENSITIVITY NULL ZONE Slew (sideways axis) 114 0- 9 0 Slew (forward/backward a 116 0- 9 0 Slew (rotate axis) 115 0- 10 0
Display World Lighting Weather	Sensitivity (all axes): 114
Controls Key Assignments	Calibrate Device Remove Calibration Reset Defaults
Axis Assignments Calibration Other	Ailerons: 64 64 64 Reset Defaults
	Cancel OK

Klik daarna op OK en we gaan in P3D weer terug naar de topdown view.

Als we nu de joystick bewegen zien we ook het kruisje op het ADE scherm verplaatsen in de richting die ook in P3D plaatsvond.

De gewenste aanpassing op EHGG in ADE van b.v. hekken of runway of een extra parking kan nu makkelijk plaatsvinden. (zie de uitgebreide handleiding van het ADE programma zelf)

Als e.e.a. klaar is kan er op "Compile" geklikt worden, waarna ADE een afcad in de extensie bgl van Eelde aanmaakt.

Door deze nu b.v. in een map "addon scenery/scenery" te plaatsen kan deze map als item aan de P3D library worden toegevoegd en door herstart wordt de database van P3D voorzien van dit nieuwe afcad.

Het is daarna handig om ADE het gewijzigde file te laten saven om eventueel later direct in ADE te kunnen openen als er nog iets moet worden aangepast.

Het maken van een geheel nieuw veld.

Het is dus ook goede mogelijk een geheel nieuw te maken. Sommigen vinden het leuk om in de buurt van hun eigen woonplaats een fictieve landingsbaan aan te leggen , maar P3D kent niet elk vliegveld dat er bestaat. Dan kan dat via ADE alsnog worden toegevoegd.

Als er in P3D op die plek al sprake is van bestaande fotoscenery kan dat dan op die locatie aangelegd worden. Maar als het default ondergrond van P3D zelf is kunnen we eerst met FSET zelf een stukje ondergrond maken.

We starten dan eerst FSET op :

S Earth Tiles v1.03b		-		х
Select Area Exclude Area				
			_	1
Scenery Folder: D:\fset\Addon Scenery\FSEarthTiles\Andes missing			_	
North-West-Corner > halve v Lat. 43 53 10 S v Long. 73 44 50 W v Long.	South-Ea 43 * 54 73 * 43	10 50	s v W v	K I E P
Input: ok Display Area: 0.722 nm X 1.002 nm	Area Def. Mod	e: 2Points	. ~	c
Draw Place *Auto* Edit Ref				
Start Abort Download Resolution: 1 -	next con. direct	DI.	Queues	
Area Count:	NW NE	Service	e Sources	4
Tile Count: 63	С	Est. D	I. Size	
Earth Service: Virtual E: V	SW SE		1 1	ИВ
Scen. Compiler: FSX V) -> 0.5m/Pix	Est. S	cen. Size	ив
Area Snap: Off V	-> 1 m/Pix	Required	Free Ban	,
Create Masks: Yes	-> 4 m/Pix -> 4'm/Pix		20	ив
Comp. Scenery: Yes Use Cache: No V	-> 8'm/Pix -> 16'm/Pix -> 32'm/Pix -> 64'm/Pix	Required	Work Spa 36 M	ice /IB
	HB-100	and MJS,	Novembe	v 2012
Done.			ww	

Hierbij wordt ongeveer ½ graad naar het noorden ,naar het zuiden , naar het westen en naar het oosten als rechthoek ingevoerd en dan op Start geklikt. Er wordt dan van dat gebiedje een foto-ondergrond gemaakt. En als het goed gedaan is, is dan in de foto- ondergrond al het veld zichtbaar. Maar het veld zelf is nog niet door P3D te herkennen en moeten dan met ADE aan de gang om dat te realiseren.



We openen ADE en gaan voor een "New Airport" :

IRPORT DESIGN EDI	TOR P4 v01.78.7296 :	EHGG - Eelde [Ver. 00.	00.7333]			- 🗆 ×
File Edit View	Lock Un-Lock	Lists Tools Proj	ect Settings	EXTREMELY_DENSE	- Help	Compile Approach Mode
	• • - 7		~	+	÷ Fee	t + Test
DOCK_GA	✓ ## 5 Met	er Chain-link with be $ imes$	Generic	3-part Blast Fence 🗸	0 / 0	Auto Connect 🗹 💶 UnLock
	Rew Airport			×	[Current Airport: EHGG
S90 00.000 W1	Airport Reference P	oint				
55.757565761	Latitude	N0 0.0	Get	From		
	Longitude	W0 0.0		im		
	Altitude (m AMSL)	0.000	Feet			
	Magnetic Variation	0.00	Auto Set Mag Va	r 🗹		
	Airport Identification	E				
	Airport ID					
	Country					
	State/Province					
	City					
	Airport Name					
	Other Data					
	Traffic Scalar	0.70				
	Test Radius	16404 🜩 Fe	et			
	Save		C	ancel		
_						
No Hidden Ohie	orte	Time to Nevt Aut	o Save			
Zoom 0.28 Mod	e: Pointer	Aprons: 2	Assign	ed Parking: 0	Dir: 0008/File: 006	40 .:

Als we onze positie in P3D op het geplande nieuwe veld hebben ingenomen, kunnen we nu in ADE klikken op "Get From Sim" en dan wordt de geografische positie en hoogte vanuit P3D hier vastgelegd. Dan moeten we kijken naar een niet in gebruik zijnde ICAO code om bij Airport ID in te vullen. In dit voorbeeld wordt het SCFN in Chili Dan nog naam van de plaats en veld invullen en dan kan dit gesaved worden. ADE zal dit saven als een ad4 veld geschikt voor P3Dv4. In geval van hoogte verschil tussen de 2 uiteinden van een runway, moet eerst op het hoogstepunt gaan staan.

TAIRPORT DESIGN EDITO	DR P4 v01.78.7	7296 : EHGG	- Eelde [Ver.	00.00.733	3]								\times
File Edit View	Lock Un-L	ock Lists	Tools	Project	Settings	EXTREMELY_DE	NSE -	Help		Compile	A	pproact	n Mode
		ZT ZA	R C	/v	~	•	× .	A V	Feet		+		Test
OOCK_GA	~ ##	5 Meter Chai	h-link with be	~ 🗰	Generic	3-part Blast Fence	~ 🗘	/	le Au	to Connect	Ø L	k [JnLock
										Curren	t Airport	EHGG	i i
-53.797966761 -69.	108933304	000 Öödes	: Project As oject Name ave Project F Open Folder Wirport Desig mment Save	SC S	Set Save I	4_P3D Project Folder to D	efault	×					
No Hidden Object	Deinter		me to Next	Auto Save	a l	d Darkin m C	Di- C	000/52	00640				
Zoom 0.28 Mode:	Pointer		Apror	is: Z	Assign	ed Parking: U	Dir: U	008/File	: 00640				

Nu dit zover is , kan op het hoofdscherm begonnen worden met de invulling van het veld met runway , parking e.d.

Klik met rechtermuisknop en kies dan een van de toepassingen :



RIRPORT DESIGN EDITOR P4 v01.78.7296 : SCFN - Russfin airport [Ver. 00.00.7333]	- 🗆 X
File Edit View Lock Un-Lock Lists Tools Project Settings EXTREMELY_DENSE - Help	Compile Approach Mode
Properties	Test
User Locked	uto Connect 🗹 🔚 AS Lock
Runway Pattern Markings Lights Primary Secondary	Current Airport: SCFN
53,77,8	
Primary	
Number R06 V Designator NONE V	
Secondary	
Number R24 V Designator NONE V	
Width Length	
70.0 - Feet 1500.0 - Feet	
Latitude Alt [Feet]	
Set by Drag Longitude Heading W069 06 996 60.000000 ↓	
Comments	
OK	
D:\Airport Design Editor 175\P34\Projects\SCFN_ADEP4_P3D.ad4 No Hidden Objects Time to Ne	ext Auto Save:
Zoom 0.73 Mode: Pointer Abrons: 0 Assigned Parking: 0 Dir: 0306/File: 29510	

En het toevoegen van in dit geval 4 startposities :



Als het veld ligt in een default gebied met veel autogen is het handig een flatten exclude file aan te brengen :



Het is verstandig zo nu en dan tijdens het maken even te saven .

Nu is het mogelijk om via ADE ook objecten toe te voegen :

🙀 AIRPORT DESIGN EDITOR P4 v01.78.7296 : SCFN - Russfin airport [Ver. 00.00.7333]	
File Edit View Lock Un-Lock Lists Tools Project Settings EXTREMELY_DENSE • Help Compile	Approach Mode
k ∞ <td>Test</td>	Test
OCK_GA III 5 Meter Chain-link with be V 🐝 Generic 3 part Blast Fence V 🕥 / 💿 Auto Connect 🗹	AS Lock
Add Library Object	t: SCFN
S53 47.957 W0 Library Empt. objects.bd Guid 90e8f97c-2e58-4aa2-b443-ea002d7182cd	
Category animals bgl animals bgl animals bgl anitoten bdl	
Find Text bridges.bgl Alttude 0.0 ♀ ft Alttude is AGL ☑ buildings.bgl	
Find GUID [ehst, lib_fax.bg] Image Complexity NORMAL	
116 Objects four FSXP_FillerObjects bi , , , fixor missionobjects bi	
gen hangar edw. FSVP. People bd gen hangar edw. FSVP. Vehicles bd gen hangar edw. genetic bd gen hangar edw. genetic bd gen hangar edw. genetic bd gen hangar edw. gen hangar edw. gen hangar edw. gen hangar edw. gen hangar03 missions, RedBull_SF nl2000_libray, fsk2.B gen hangar03 gen hangar03 nl2000_libray, fsk2.B gen hangar04 gen hangar05 nl2000_libray, fsk2.B gen hangar05 gen ha	
genhangari3 vegetation_fsxtm.bgl Add Cancel	
Image: Stress stres	
Zoom 0.73 Mode: Pointer Aprons: 0 Assigned Parking: 0 Dir: 0306/File: 29510	

Zoals by deze hangar :

IRPORT DESIGN ED	TOR P4 v01.78.7296 : S0	FN - Russfin airport [Ver.	00.00.7333]			<u></u>	
File Edit View	Lock Un-Lock L	ists Tools Project	Settings EXTREM	MELY_DENSE •	Help	Compile	Approach Mode
	• • •	A R C V	× +	~	÷ Feet	шш +	Test
DOCK_GA	✓ IIII 5 Meter	Chain-link with be 🗸 👯	Generic 3-part Bla	st Fence 🗸 🏠	1 💿 Au	to Connect 🗹	AS Lock
	🚽 Add Library Object				×	Current Airpo	rt: SCFN
S53 47.957 W0	Library airport_	objects.bgl ~ Guid	3ea0729f-0ac6-	45e3-96f9-5dc5eb5c2	2db6		
-53-797966761 -	Category *All*	✓ Scale	1.000 🚔	80.28 x 152.85	Feet		
	Find Text	Altitude	0.0	ft Altitude is A	GL 🗹		
	Find GUID	Image	Complexity NORM	AL	~		
	116 Objects found			Heading 0.0	÷		
	gen hangar edwards K gen hangar edwards M gen hangar edwards M gen hangar edwards O gen hangar edwards O gen hangar01 gen hangar02 gen hangar03 gen hangar03 gen hangar03 gen hangar04 gen hangar05 gen hangar05 gen hangar05 gen hangar05 gen hangar10 gen hangar10 gen hangar12 gen hangar13	~	id	Canc	kgrou Exc1 9	nd ude AutoGen	
Zaam 0.72	In Editor 175(P54(Projec		Assigned Darkin	Dim (11me to Nex	Auto save:	

Maar ook bomen , gebouwen , auto's en vliegveld objecten zijn beschikbaar. Deze zitten allemaal al in de p3D library.

Als het veld dan klaar is, is het weer een kwestie van klikken op "Compile" om een afcad in bgl formaat te maken.