

Standaard FSX Scenery objecten plaatsen met Whisplacer

Doel:

FSX scenery is aan te vullen met objecten uit de standaard library die aanwezig is in FSX en/of het FSX Scenery Acceleration Pack.

In deze handleiding wordt uitgelegd hoe deze objecten zijn toe te voegen aan de scenery met de tool Wishplacer.

Met deze tool kunnen ook zelfgemaakte objecten worden geplaatst. De creatie van zelfgemaakte objecten valt buiten deze handleiding.

Programma download:

Het programma Whisplacer is te downloaden bij de volgende link:

<http://www.fsdeveloper.com/forum/downloads.php?do=file&id=89>

of

<http://lc0277.gratisim.fr/whisplacer.html>

Ook nodig:

Om objecten goed te kunnen plaatsen is noodzakelijk dat een werkende FSX versie op de PC aanwezig is. Voor het gebruik van extra objecten, moet ook het Acceleration Pack geïnstalleerd zijn.

Om Whisplacer te kunnen gebruiken moet Java (JRE 5.0) op de pc geïnstalleerd zijn.

Indien nodig is Java hier te downloaden:

<http://java.sun.com>

Installatie:

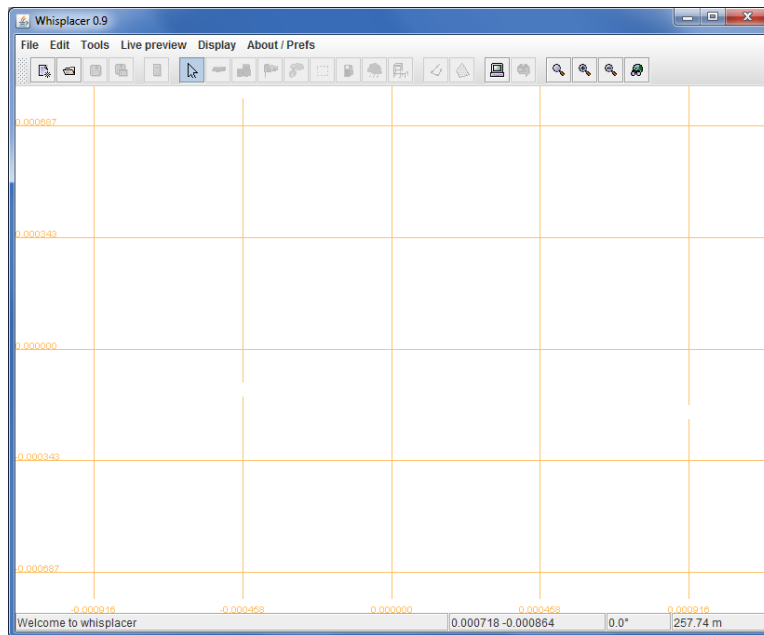
Wishplacer 0.9 hoeft niet te worden geïnstalleerd. Pak het .zip bestand uit in een eigen map, bv. D:\Wishplacer0.9\

Maak een snelkoppeling op het Bureaublad

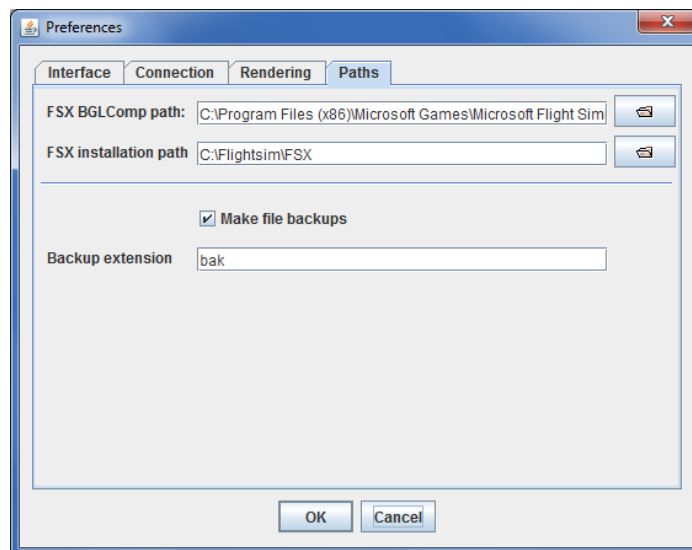
Het gebruik:

Start Wishplacer door dubbeklik op whisplacer.exe

Hieronder het opstartscherm



Eerst moeten nog wat instellingen worden gedaan in About/Prefs → Configuration



Onder de tab Paths wil Wishplacer weten waar het programma staat om de boel te compileren, BglComp.exe.

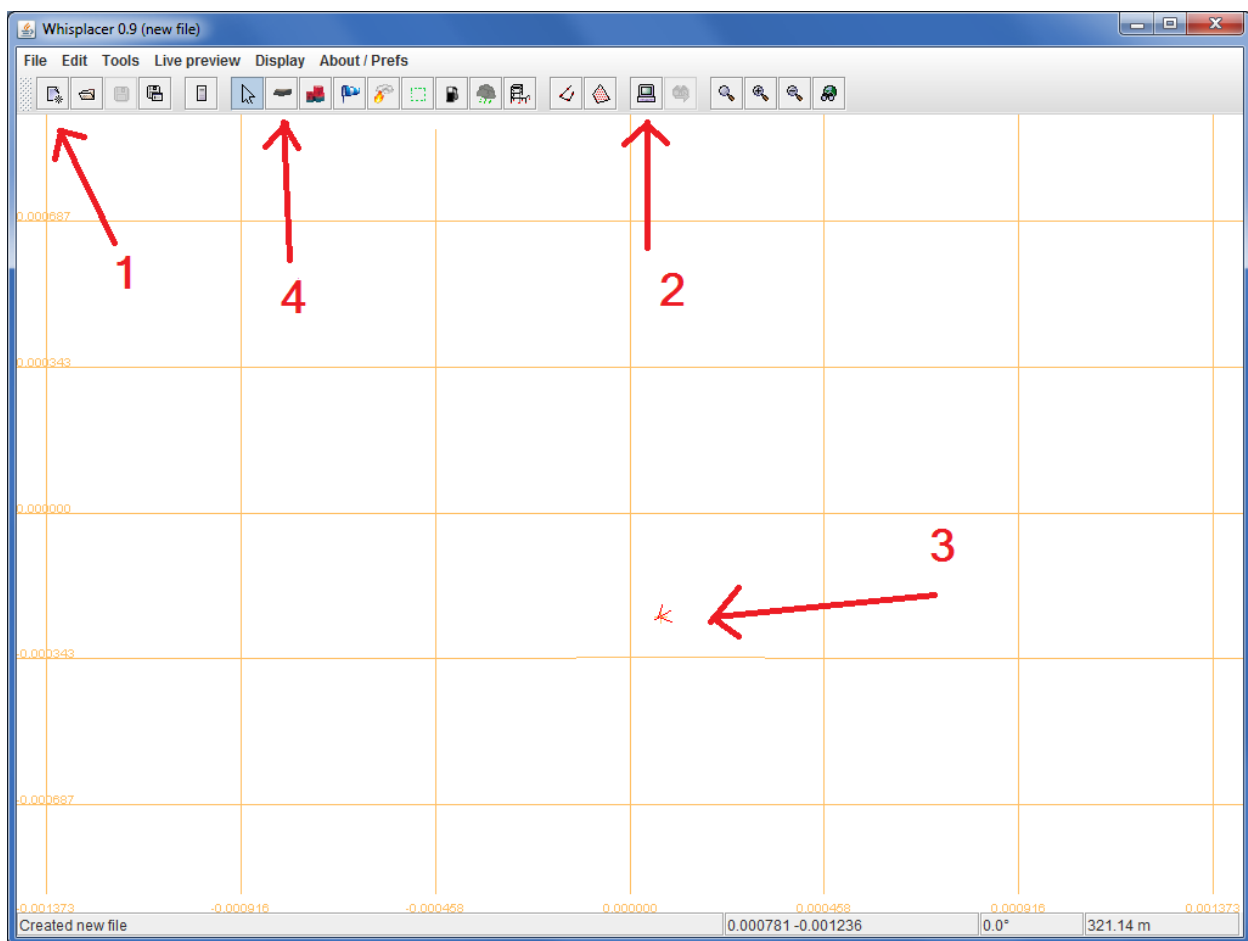
Kijk in de map C:\Program Files (x86)\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X SDK\SDK\Environment Kit\BGL Compiler SDK of het programma daar staat.

Het is eventueel te vinden bij Start → Programma's en bestanden zoeken.

Ook moet Wishplacer weten waar FSX op de pc te vinden is.
De rest is standaard ingevuld en hoeft geen wijziging.

Beginnen met een nieuwe file:

Klik op de knop "Create new file" (1), nu worden alle knoppen in de menubalk actief.



Start FSX, als dat nog niet gedaan is, en klik op de connection knop (2).

Als de verbinding met FSX tot stand is gekomen wordt de positie van het vliegtuig zichtbaar (3)

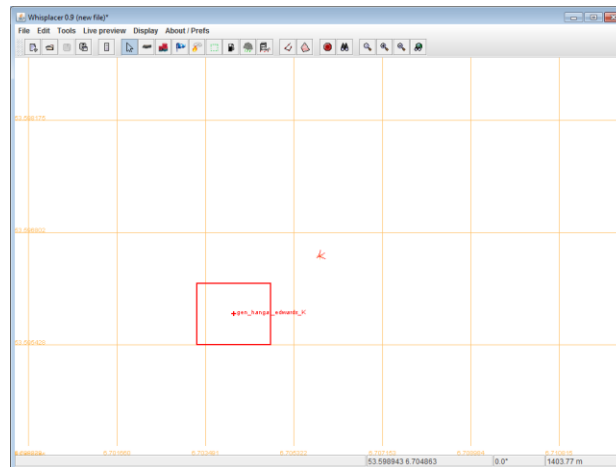
Objecten toevoegen:

Om een object toe te voegen, klik op Add library object (4).

Nu zal op het Whisplacer scherm een vierkant zichtbaar worden met de naam "gen_hangar_edwards_K".

Het object verplaatsen kan door het object te selecteren met de linker muisknop en dan verslepen naar de juiste positie.

In en uitzoomen kan met het muiswiel.

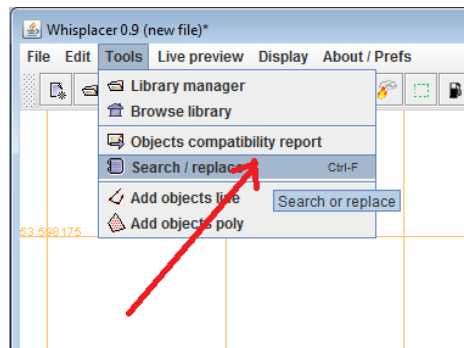


Ook in het FSX scherm wordt deze hangaar zichtbaar. (in dit geval het vliegveld op het eiland Borkum)



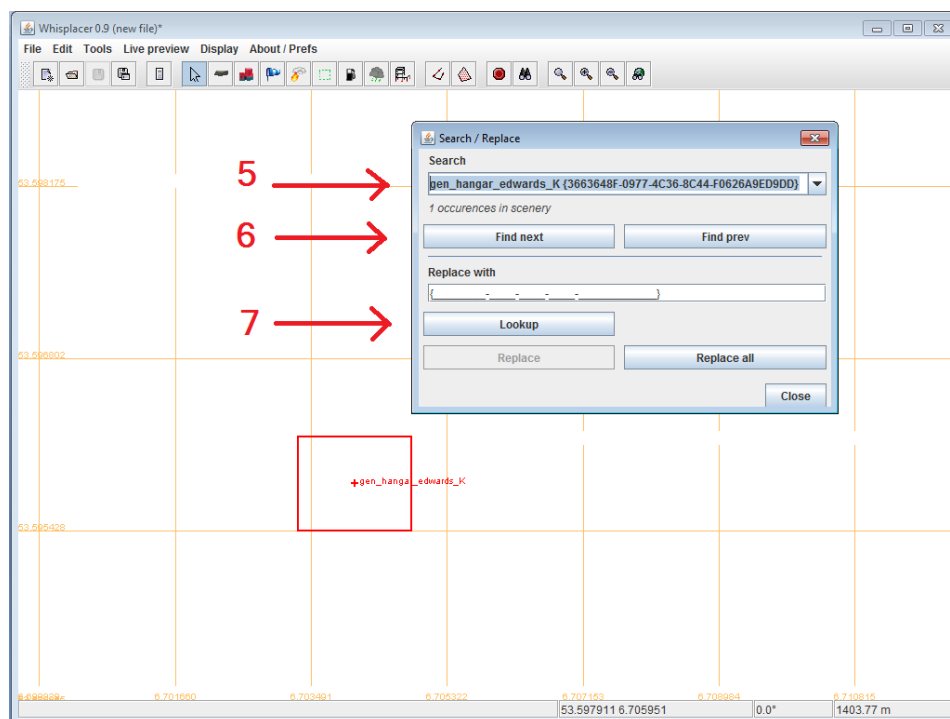
Dit is hoogstwaarschijnlijk niet het gewenste object.

Wijzigen gaat als volgt:
Klik op “Tools, Search and Replace”.

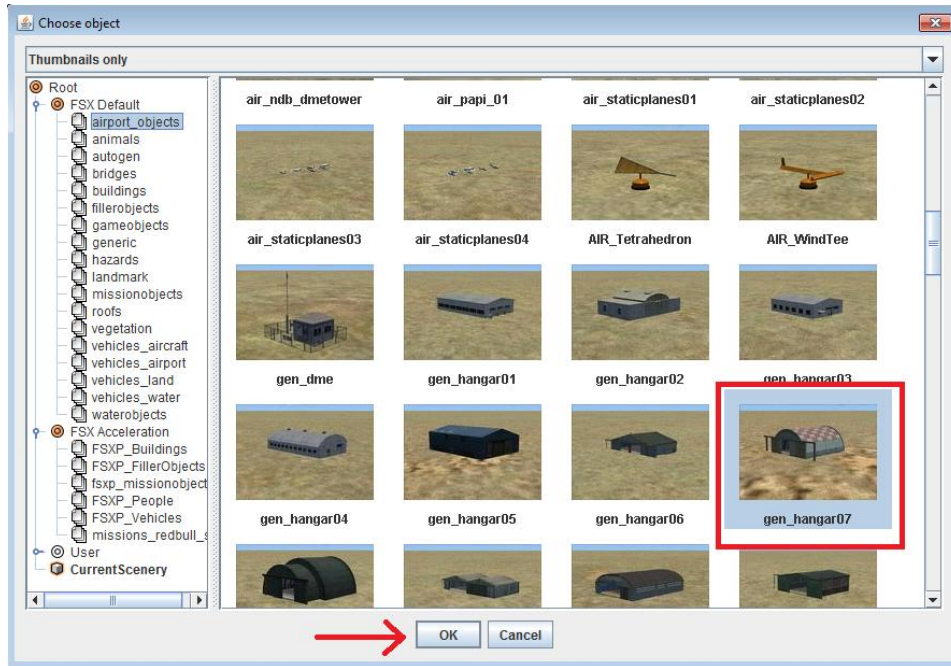


Het onderstaande scherm wordt zichtbaar met:

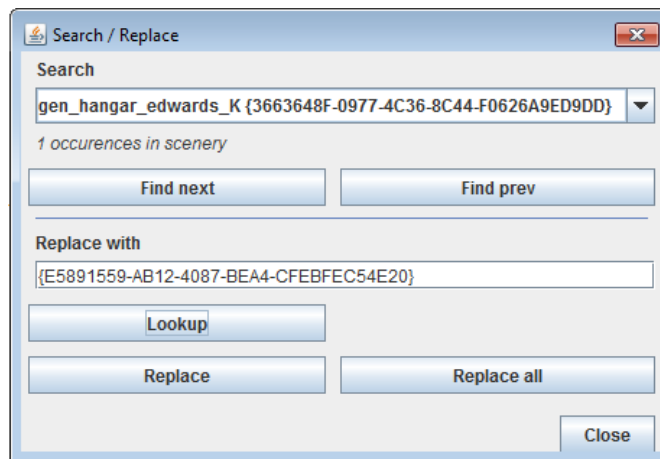
5. het geselecteerde object
6. klik hier om het juiste object te selecteren om zeker te zijn dat het juiste object is geselecteerd in geval er al meer van dezelfde objecten in de scenery aanwezig zijn (is verplicht)
7. ga nu in de objectlibrary(s) zoeken naar het gewenste object.



Kies in het onderstaande scherm het gewenste object (in dit geval "gen_hangar07" en klik op OK



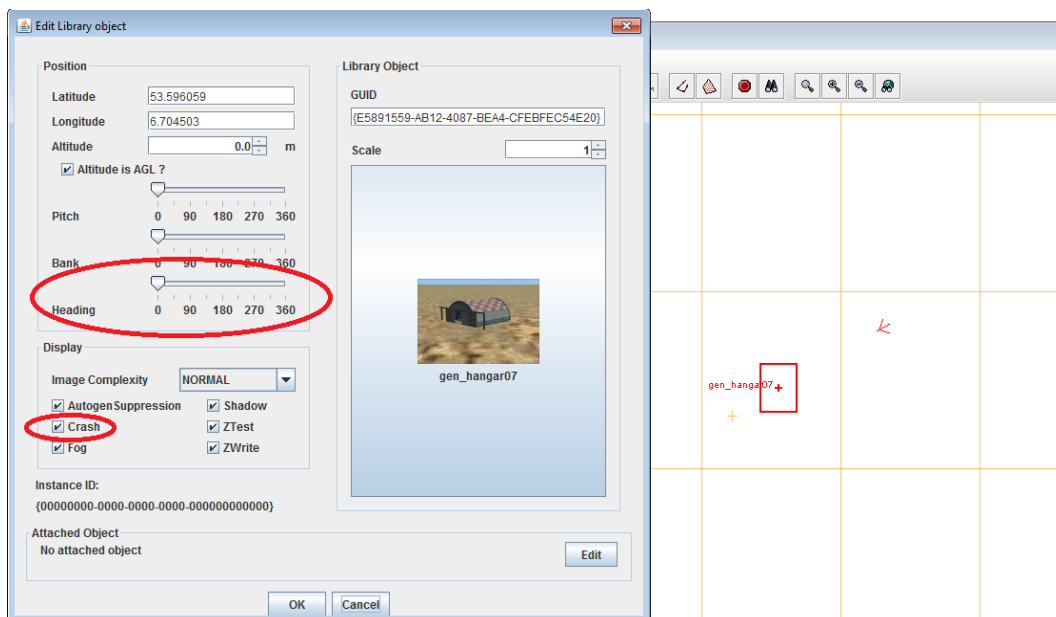
Het GUID (nummer) van het nieuwe object is nu ingevuld op de regel "Replace with"
Klik nu op de "Replace" knop en



.... de grote hangaar is vervangen door de gekozen hangaar.



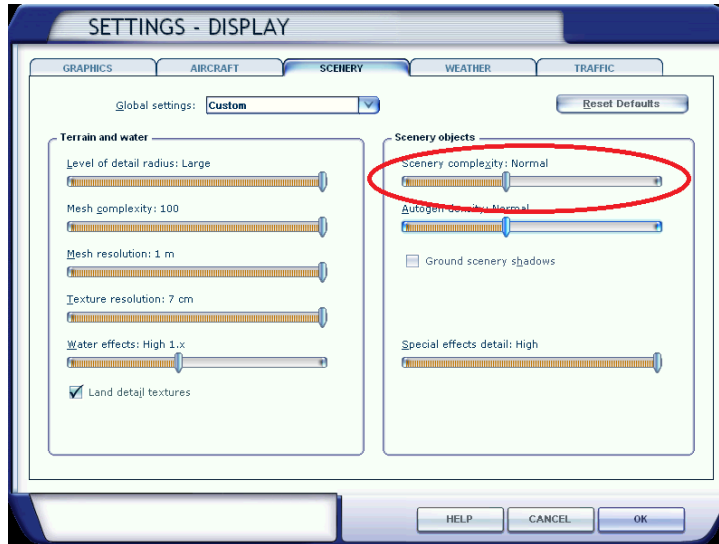
Dubbelklik in de Whisplacer op het obect en het onderstaande wijzigingsscherm verschijnt:



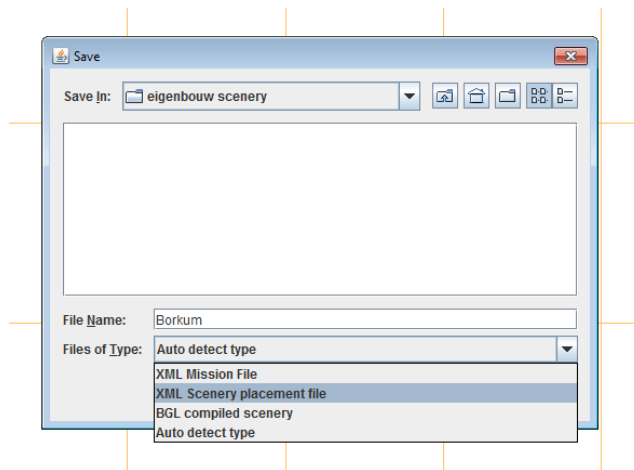
Hier zijn nog diverse instellingen aan te passen zoals heading, altitude en of het object moet meedoen met de crash detect in FSX. Indien de gewenste instellingen zijn gedaan, klik op OK.

De instelling "Image Complexity" komt overeen met de Scenery complexity instellingen van FSX, dus bij welke instelling moet het object zichtbaar worden. Bij een FSX instelling lager dan Normal is in deze situatie het object niet zichtbaar.

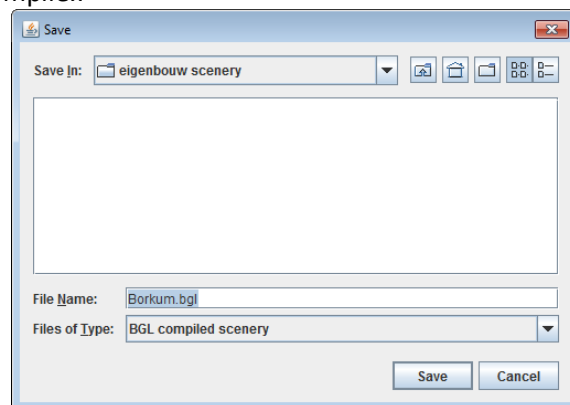
Als het vinkje "Autogen Suppression" aanstaat worden autogen objecten in de directe omgeving van het object weggedrukt. Dit kan nodig zijn als op de plaats van het object al een door FSX gegenereerd object of bomen staan.



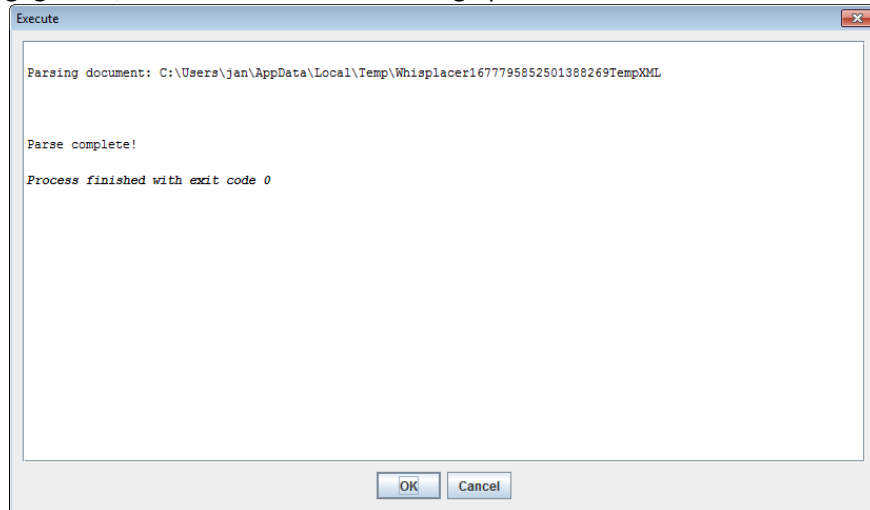
Om nog meer, en andere, objecten te plaatsen herhaal dan de bovenstaande procedure.
 Als alles gereed is sla het bestand dan ergens op waar het terug te vinden is, als XML placement file.
 Hierdoor kun je later het bestand wijzigen en/of uitbreiden.
 Klik "File, Save As .."



Om de scenery te kunnen gebruiken moet het bestand worden gecompileerd als .BGL bestand.
 Klik op "File, Manual Compile.."



Er wordt een bestand gecompileerd met de naam Borkum.bgl
Als alles goed gegaan is, komt onderstaande melding op het scherm:



Klik OK en sluit de Wishplacer af.

De gemaakte scenery file zichtbaar maken in FSX:

Het gecompileerde bestand Borkum.bgl is opgeslagen in eerder gekozen map "eigenbouw scenery".
Kopieer nu dit bestand naar\FSX\Addon Scenery\scenery.
Zorg wel dat de map Addon Scenery is toegevoegd aan de FSX library en dat deze aangevinkt is.

De hangaar zal nu in FSX zichtbaar zijn:

