

## ADE DEEL 1 : ILS TOEVOEGEN

Airport Design Editor maakt het mogelijk om in Fs9 (ADE) en FSX (ADEX) vliegvelden aan te passen of zelf aan te leggen. De mogelijkheden zijn indrukwekkend, maar laten we vooral simpel beginnen. In dit voorbeeld krijgt EHGG een extra ILS.

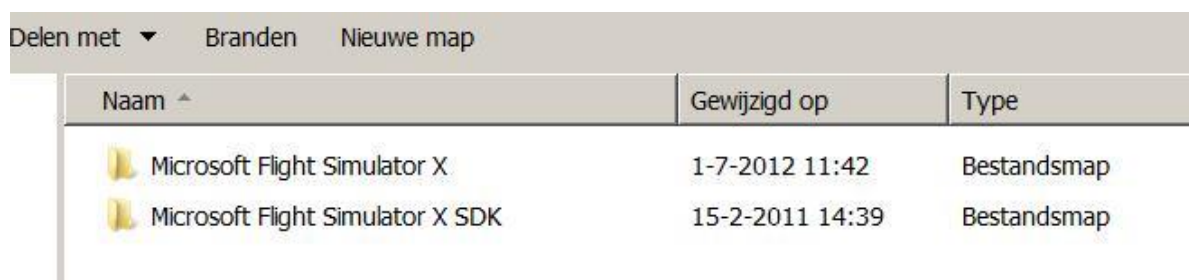
Ik beperk me op deze pagina tot ADE in combinatie met FSX.

Alvorens met ADE te beginnen moeten we eerst onze FSX mappen controleren.

Dat moet goed zijn, anders werkt het niet.

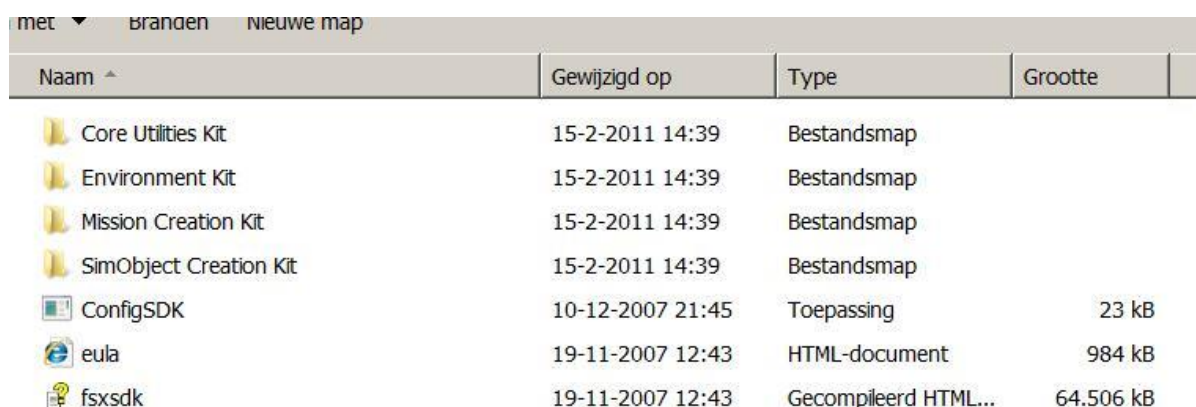
We kijken dus eerst bij program files/Microsoft Games.

De SDK map moet aanwezig zijn.



Naam ^	Gewijzigd op	Type
Microsoft Flight Simulator X	1-7-2012 11:42	Bestandsmap
Microsoft Flight Simulator X SDK	15-2-2011 14:39	Bestandsmap

In de SDK map moeten de hier onderstaande mappen en bestanden aanwezig zijn.



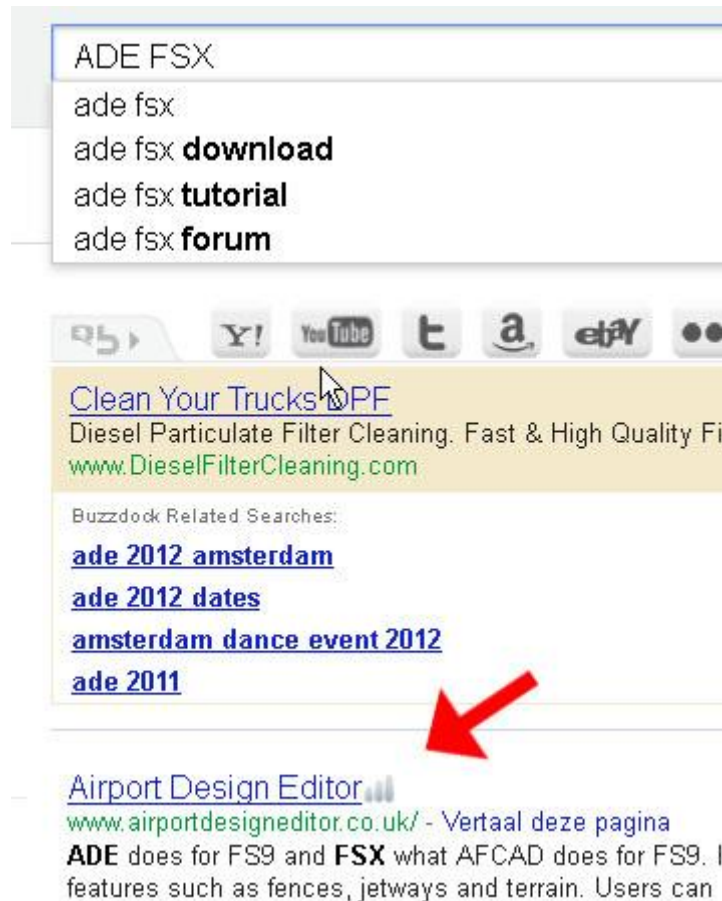
Naam ^	Gewijzigd op	Type	Grootte
Core Utilities Kit	15-2-2011 14:39	Bestandsmap	
Environment Kit	15-2-2011 14:39	Bestandsmap	
Mission Creation Kit	15-2-2011 14:39	Bestandsmap	
SimObject Creation Kit	15-2-2011 14:39	Bestandsmap	
ConfigSDK	10-12-2007 21:45	Toepassing	23 kB
eula	19-11-2007 12:43	HTML-document	984 kB
fsxsdk	19-11-2007 12:43	Gecompileerd HTML...	64.506 kB

Als dit allemaal blijkt te kloppen gaan we ADE ophalen.

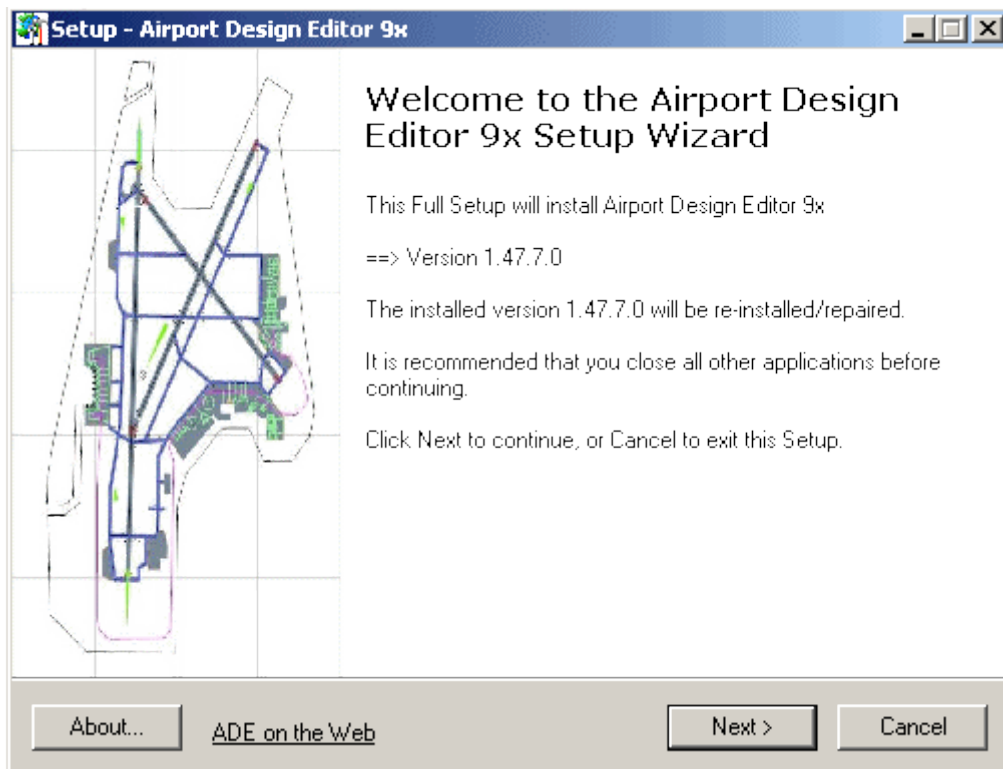
Het is freeware.

Even naar Google:

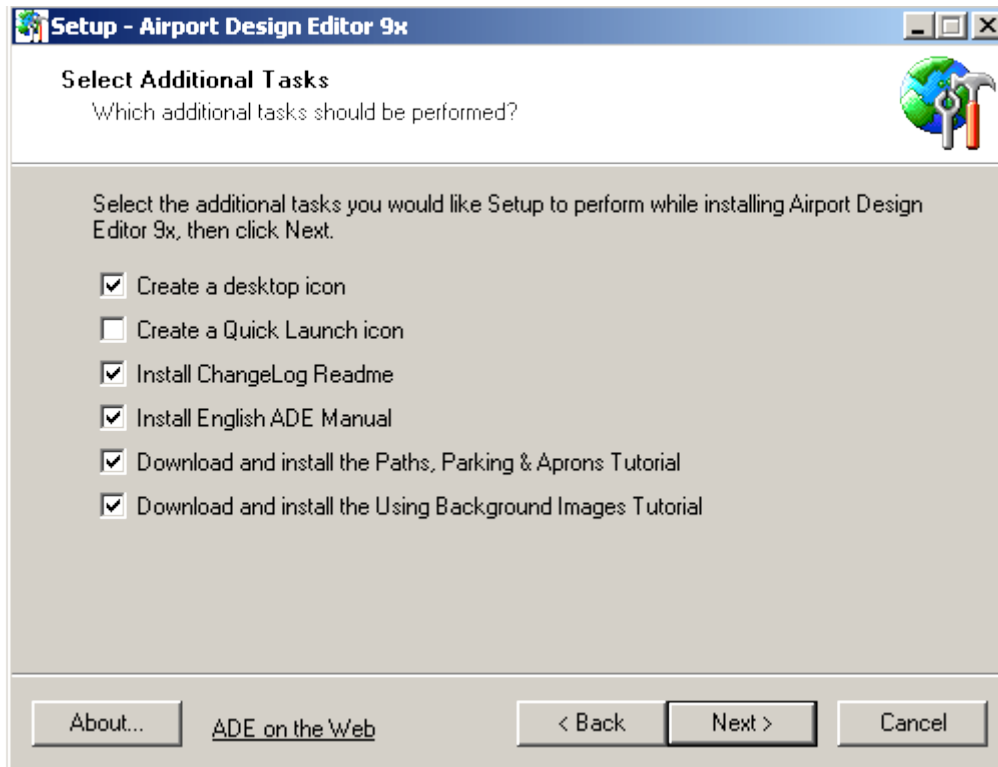
## ADE DEEL 1 : ILS TOEVOEGEN



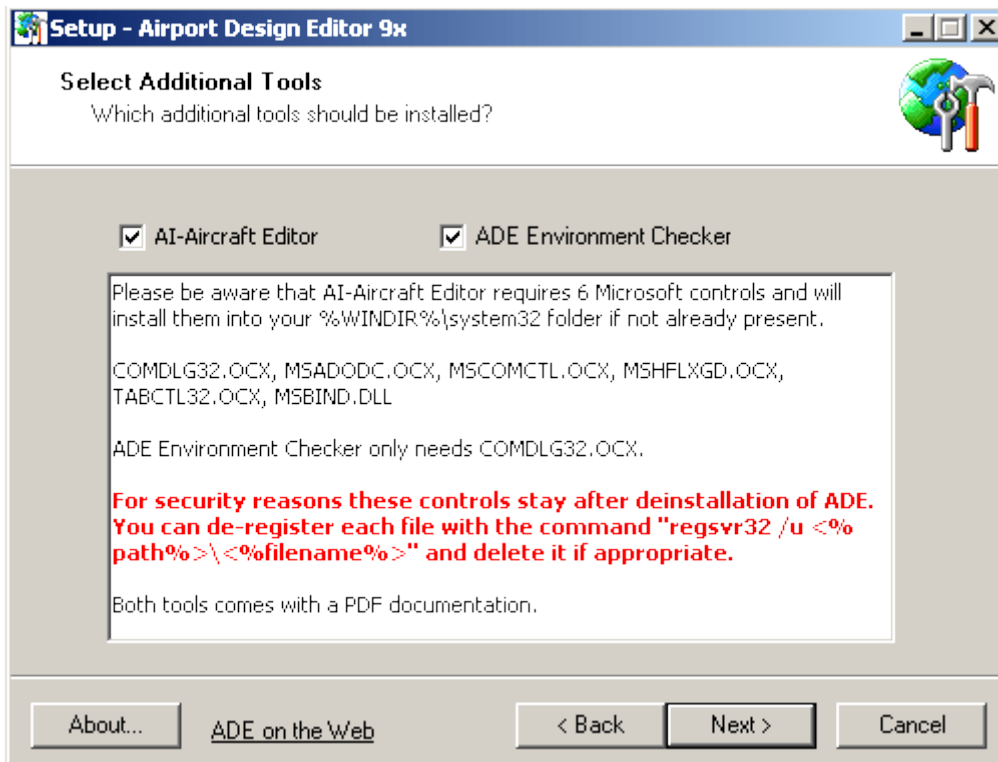
Downloaden en installeren: (De oplettende lezer ziet dat het in mijn geval om een herinstall gaat, gedaan om screenshots te kunnen maken)



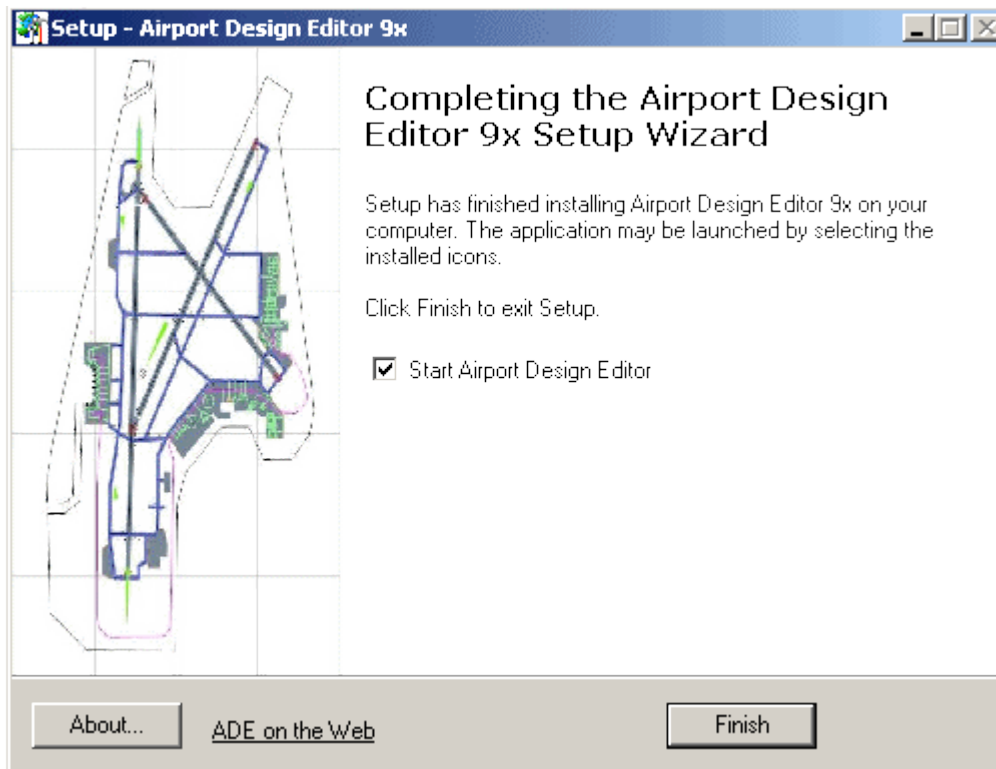
# ADE DEEL 1 : ILS TOEVOEGEN



Of je de vinkjes net zo zet als hierboven en onder bepaal je zelf.



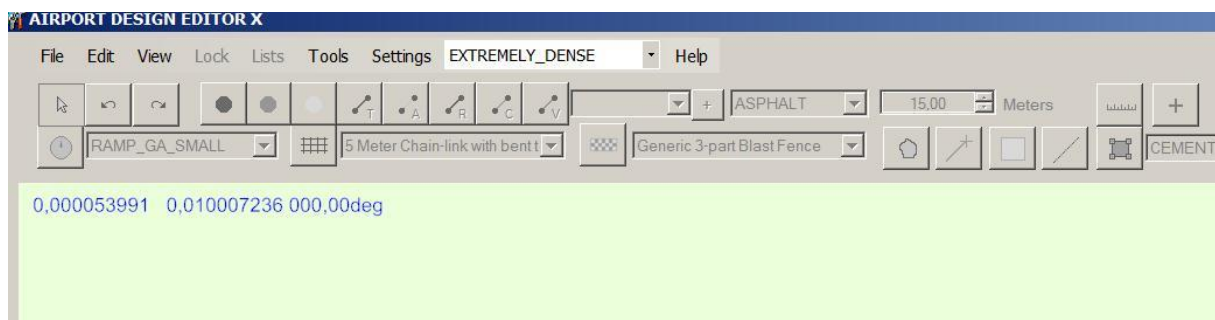
# ADE DEEL 1 : ILS TOEVOEGEN



Als je zowel Fs9 als FSX hebt, krijg je dit keuzescherf.

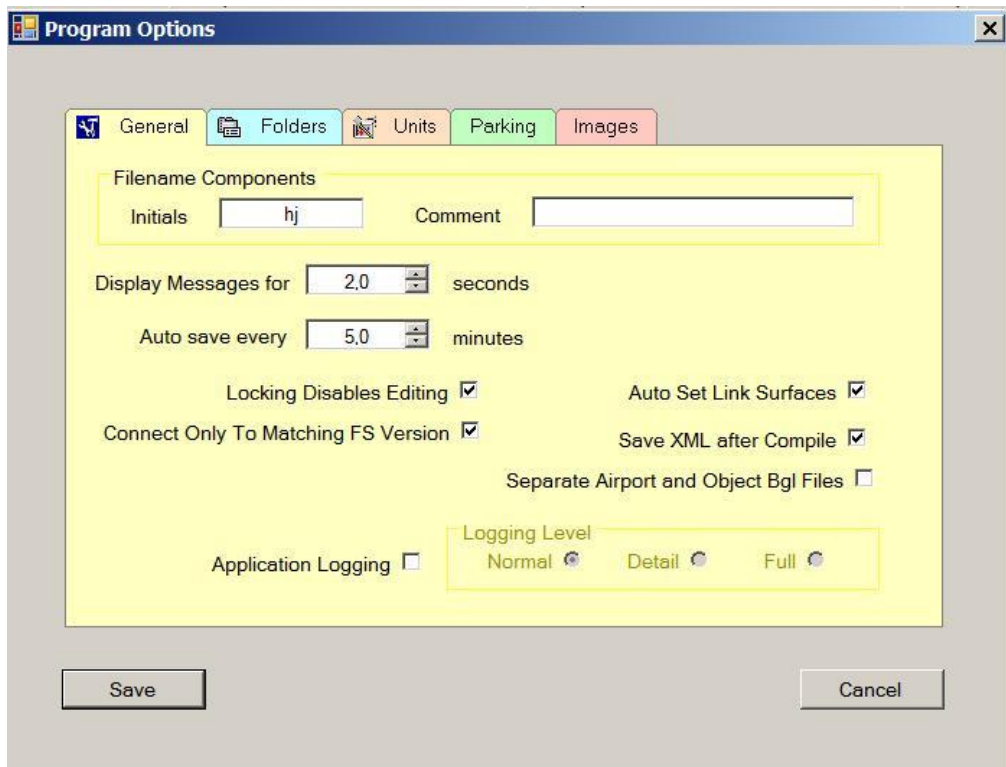


Klik OK en ADE zal starten.  
Hier een deel van het scherm.

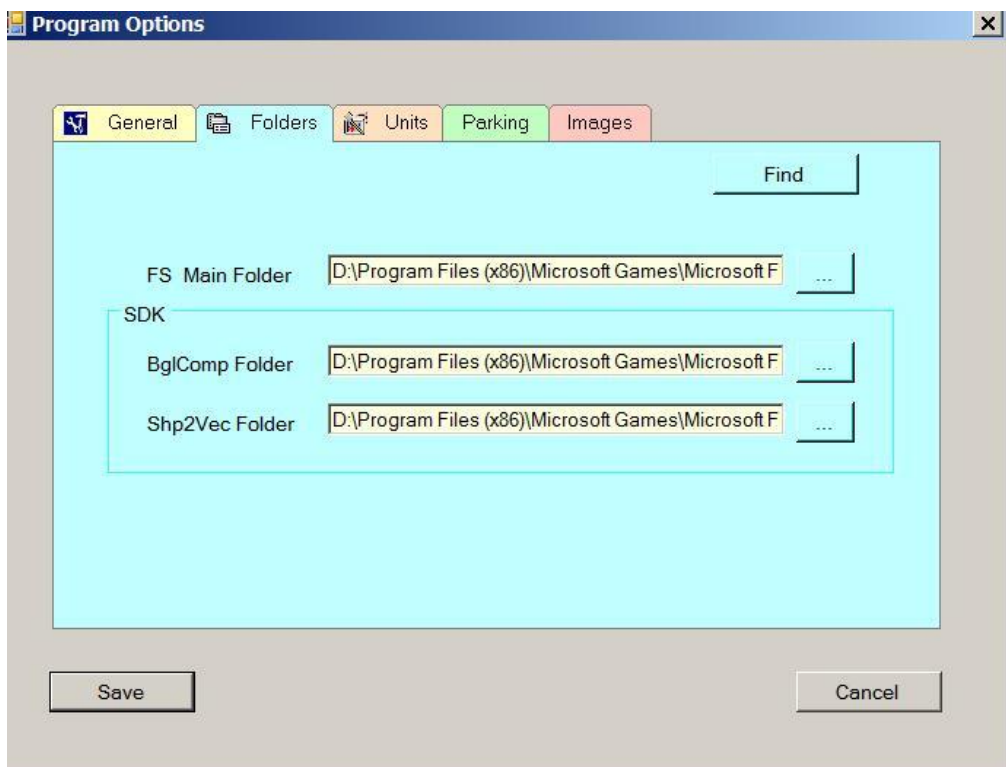


Extremely Dense in de standaard instelling.  
Met deze instelling zijn alle items op het vliegveld zichtbaar.  
Nu even controleren of alles goed staat .  
Klik Settings en onderstaand scherm is het resultaat.

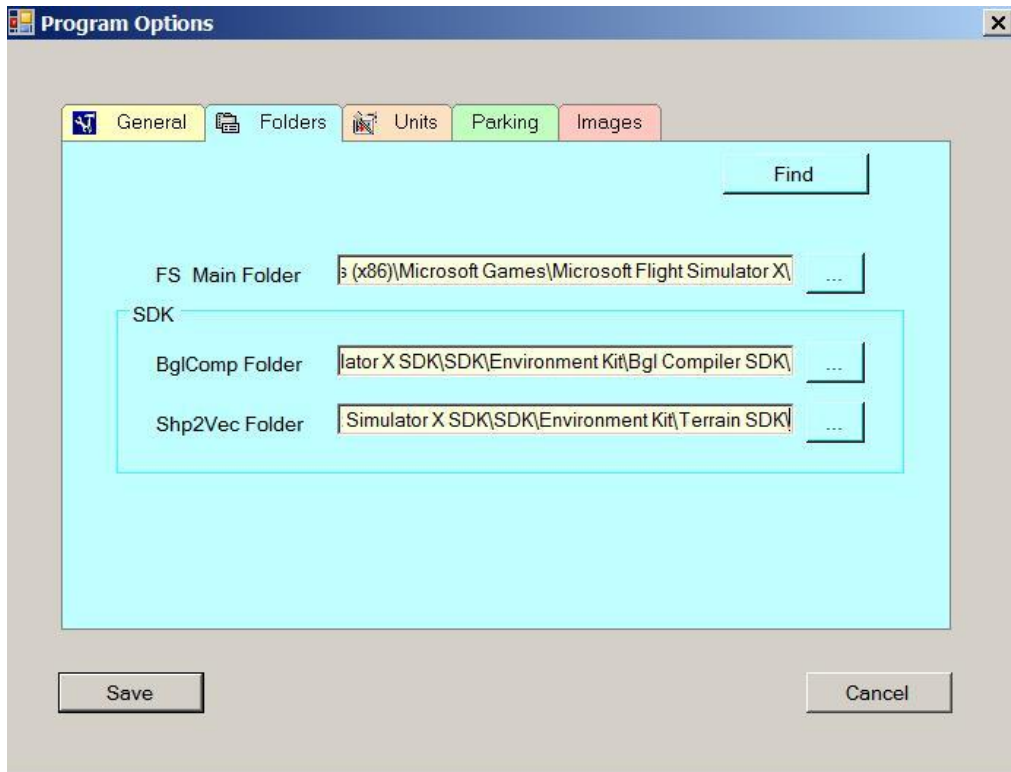
# ADE DEEL 1 : ILS TOEVOEGEN



Bij initials kun je invullen wat je wilt. Je kunt er later je zelfgemaakte bgl. bestanden aan herkennen. De vinkjes kunnen naar eigen inzicht gezet/weggehaald worden. Nu de paden: (in twee shots, anders is het niet duidelijk)



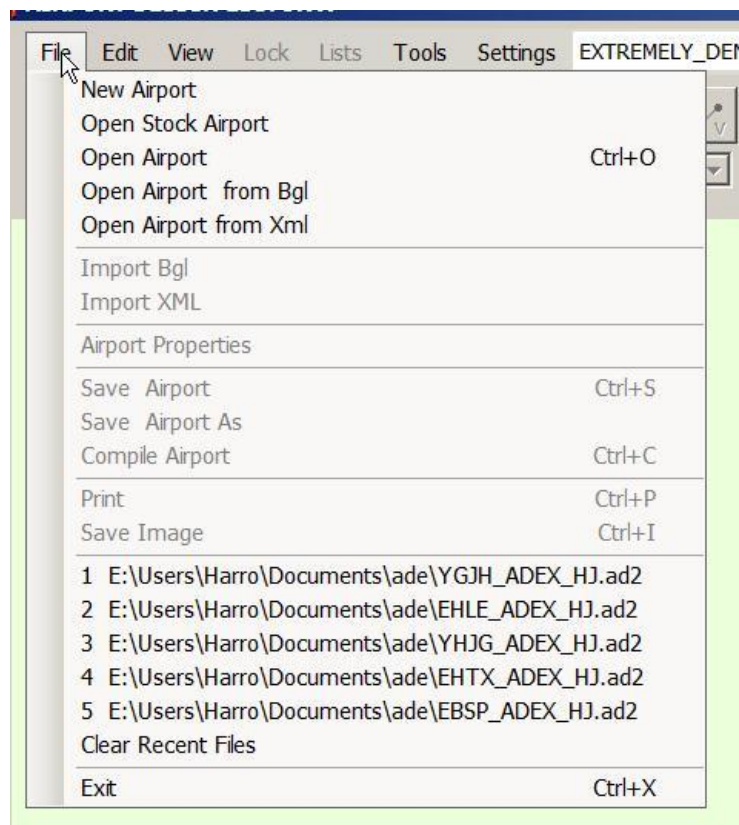
# ADE DEEL 1 : ILS TOEVOEGEN



Pas als dit gedeelte klopt kunnen we zonder foutmeldingen verder.  
We gaan naar een bestaand vliegveld.

Open Stock Airport.

(De onderste 5 files zijn door mij reeds bewerkte airports)



# ADE DEEL 1 : ILS TOEVOEGEN

**AirportList**

Airport List

Search For

ICAO  
 Airport  
 City

Search Type

Contains  
 Starts With

Find Now

Folder

File

Cancel

**AirportList**

Airport List

- Afghanistan
- Albania
- Algeria
- American Samoa
- Angola
- Anguilla
- Antarctica
- Antigua and Barbuda
- Argentina
- Armenia
- Aruba
- Ascension Island
- Australia
- Austria
- Azerbaijan
- Bahamas, The
- Bahrain
- Bangladesh
- Barbados
- Belarus
- Belgium
- Belize
- Benin
- Bermuda
- Bhutan
- Bolivia
- Bosnia and Herzegovina
- Botswana
- Brazil

Search For

ICAO  
 Airport  
 City

Search Type

Contains  
 Starts With

Find Now

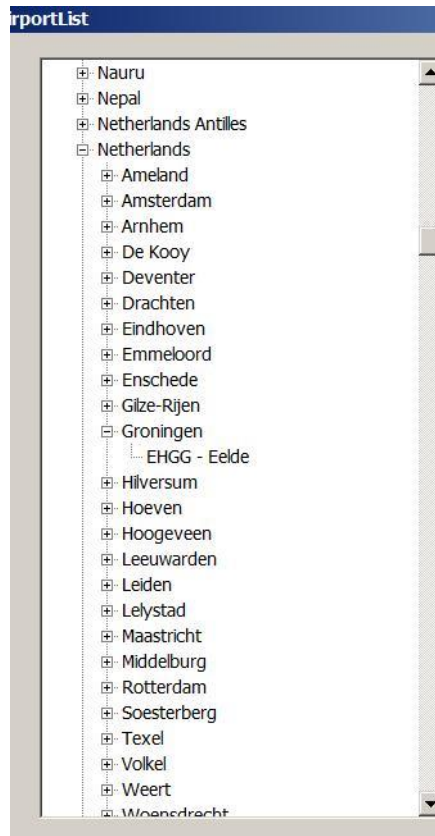
Folder

File

Cancel



## ADE DEEL 1 : ILS TOEVOEGEN



Dubbelklikken op EHGG en vervolgens verschijnt de layout van Eelde. (Wie NL2000 niet gebruikt krijgt iets anders te zien).



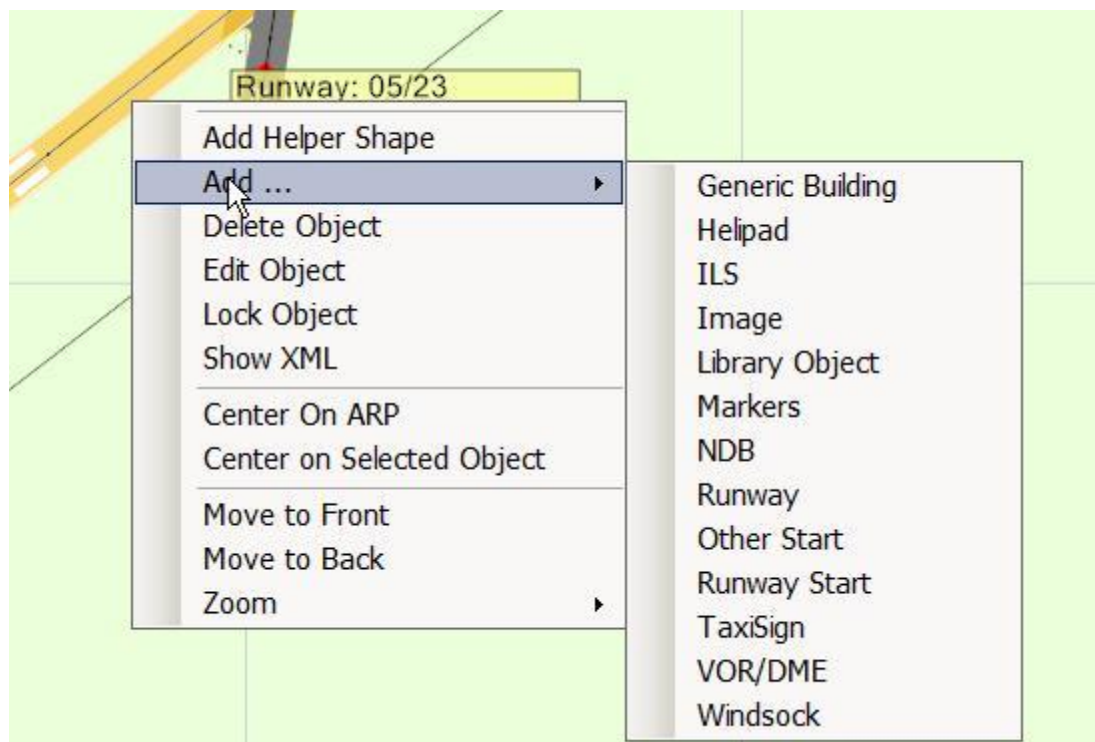


## ADE DEEL 1 : ILS TOEVOEGEN

De pijltjes wijzen naar de symbolen voor ILS.  
Rwy 23 heeft een ILS, terug te vinden bij List/Nav aids.  
Voor Rwy 05 komt er nu een ILS bij.  
Klik op baan 05-23.  
Deze wordt nu oranje.



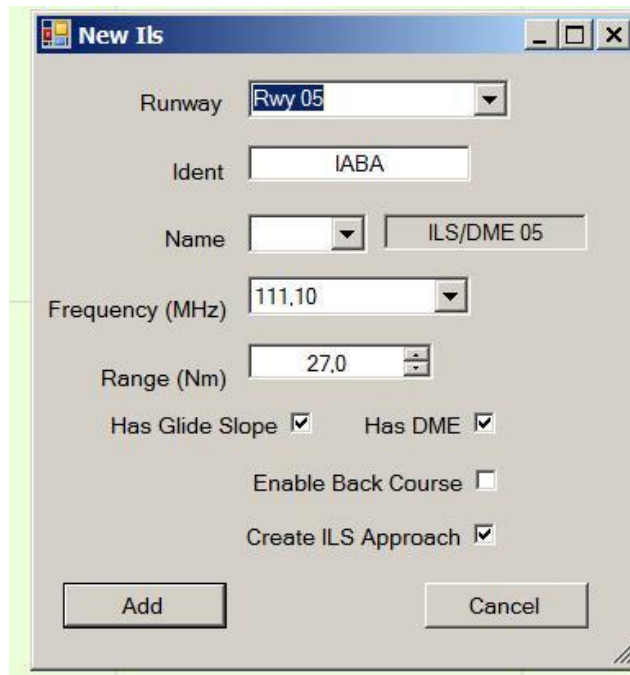
Klik met rechts:



# ADE DEEL 1 : ILS TOEVOEGEN

En kies voor ILS.

In onderstaand scherm kan alles naar wens worden ingesteld.



New ILS

Runway: Rwy 05

Ident: IABA

Name: ILS/DME 05

Frequency (MHz): 111.10

Range (Nm): 27.0

Has Glide Slope:  Has DME:

Enable Back Course:

Create ILS Approach:

Add Cancel

Resultaat: (de pijtjes geven onze ILS aan)



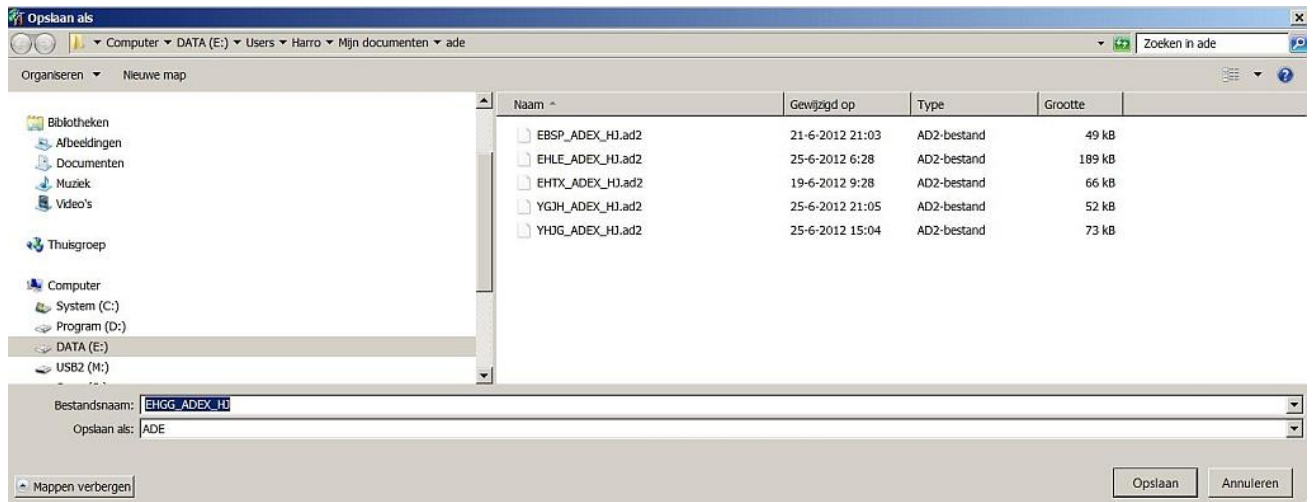
## ADE DEEL 1 : ILS TOEVOEGEN

En nu moet alles opgeslagen worden.

Als een werkbestand eindigend op .ade en als een .bgl die zichtbaar wordt in Fs.

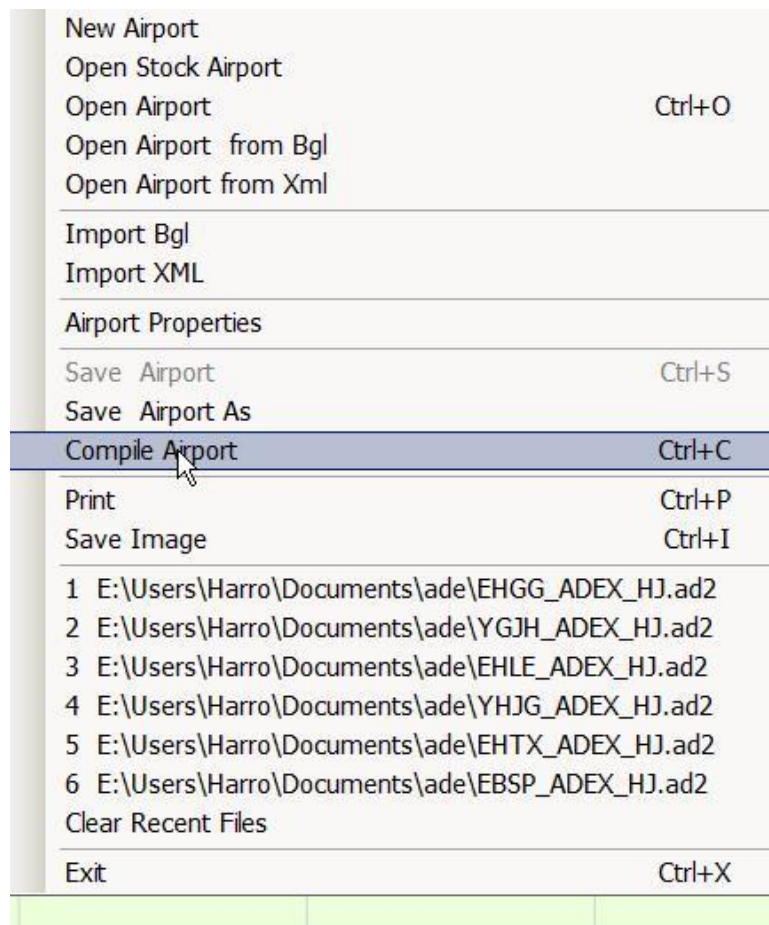
Als we een werkbestand maken kunnen we daar telkens mee verder en zo ons vliegveld geleidelijk uitbreiden als daar behoefte aan bestaat.

Maak een map voor ADE waar de werkbestanden naar toe kunnen.

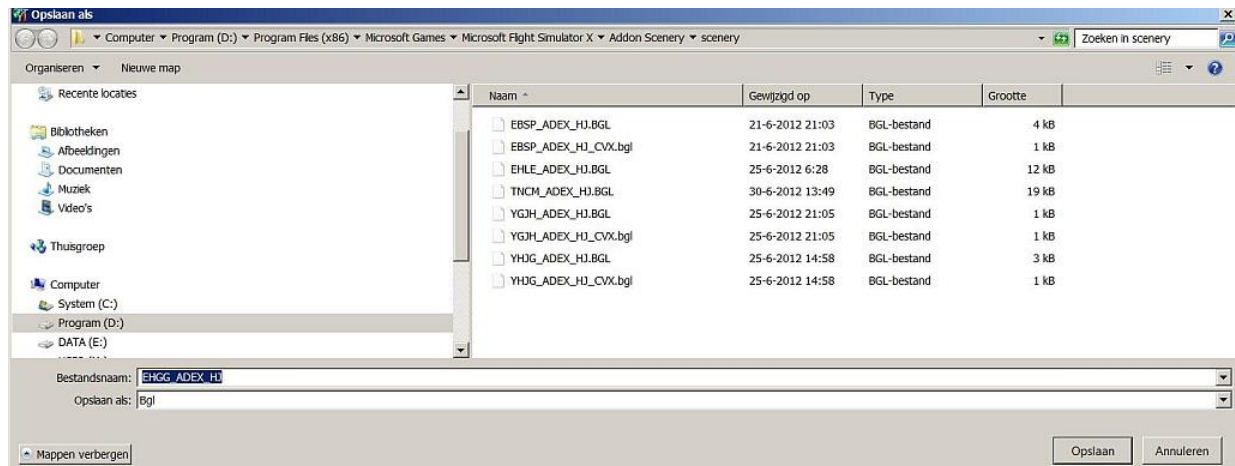


En nu compileren.

Het resultaat moet naar de map Addon Scenery/Scenery.



# ADE DEEL 1 : ILS TOEVOEGEN



Let op!

Wie .bgl bestanden wil uitwisselen met anderen moet er rekening mee houden dat beide partijen de zelfde scenery gebruiken, bijv. NL2000. De map Addon Scenery moet in Fs een hogere prioriteit krijgen dan de scenery die je bewerkt.

Wie FsNavigator gebruikt of FsCommander moet de database manager runnen om de aanpassingen zichtbaar te maken.

En nu FSX maar eens opstarten...

Door greencan op 04 jul 2012, 06:47