

ADE DEEL 3 BELIJNING, GEBOUWEN, PARKINGS ENZ.

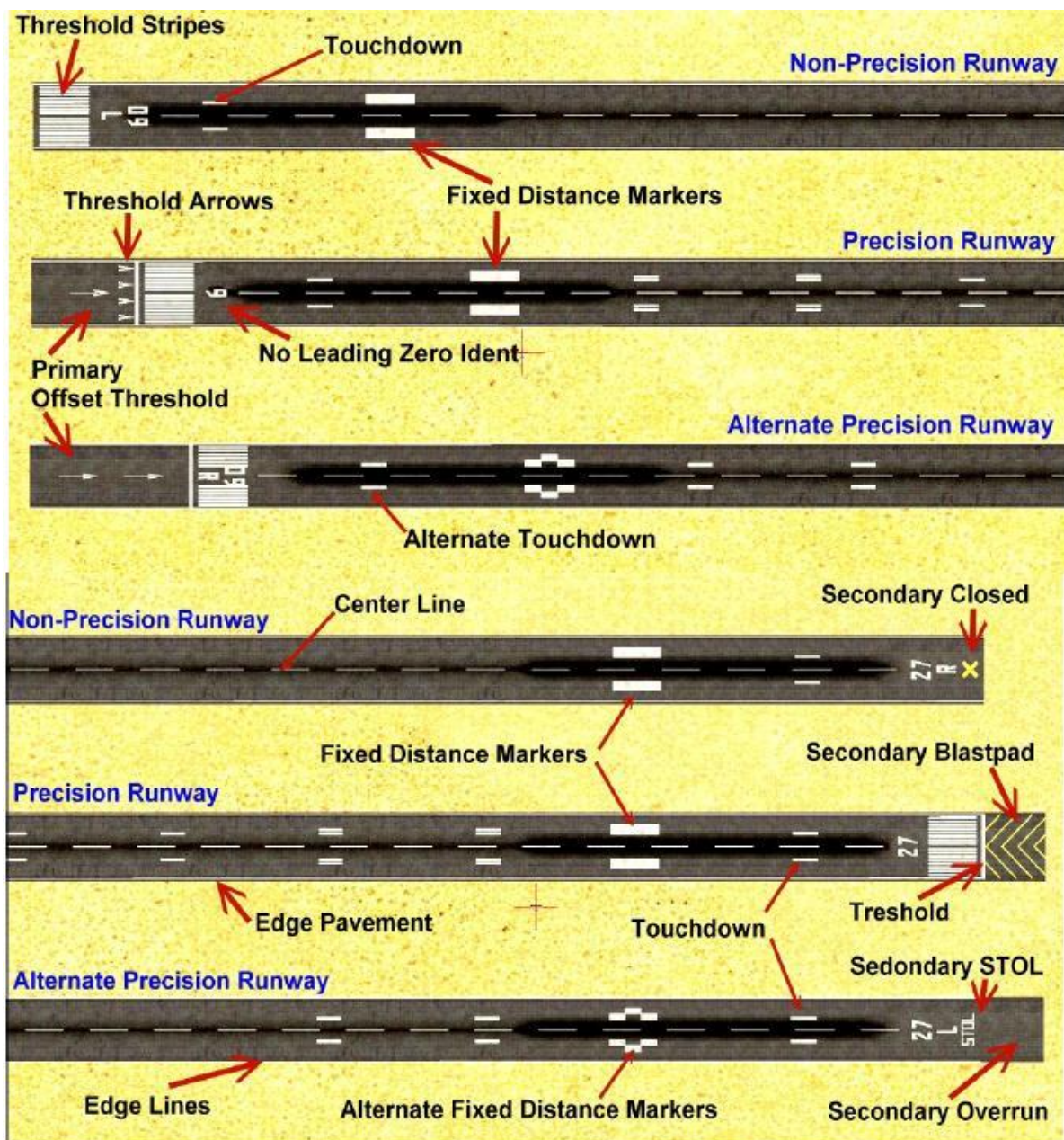
Wie de moeite heeft genomen de handleiding van ADE te downloaden en door te lezen zal gezien hebben dat de mogelijkheden om een airport "aan te kleden" enorm uitgebreid zijn.
Die handleiding is hier te vinden:

http://www.airportdesigneditor.co.uk/ade_003.htm

Ik beperk me hier tot 4 onderdelen: Belijning, gebouwen/voertuigen, runwaystart/parkings en verlichting.

1. Belijning.

Deze afbeelding is overgenomen uit de handleiding.
De afbeelding geeft aan wat zoal de mogelijkheden zijn.



ADE DEEL 3 BELIJNING, GEBOUWEN, PARKINGS ENZ.

Wat er aan belijning zal verschijnen op onze baan bepalen we in dit menu:
(dubbelklikken op de baan)

The image shows a 'Properties' dialog box with a blue title bar. At the top right, there is a 'Locked' checkbox which is unchecked. Below the title bar is a tabbed interface with tabs for 'Runway', 'Pattern', 'Markings' (which is selected), 'Lights', 'Primary', and 'Secondary'. The main area contains a grid of 18 checkboxes for various marking options. Below this grid is a 'Location' section with input fields for 'Latitude' (27.47648757), 'Longitude' (7.97390457), 'Alt [Feet]' (2000.000), and 'Heading' (90.130404). There is also a 'Set by Drag' button and a 'Comments' text area. At the bottom are 'OK' and 'Cancel' buttons.

Property	Checked
Edge Lines	Yes
Threshold Stripes	Yes
Fixed Distance	No
Touchdown	Yes
Center Line	Yes
Ident	No
Precision	No
Edge Pavement	No
Single End	No
Primary Closed	No
Secondary Closed	No
Primary STOL	No
Secondary STOL	No
Alternate Threshold	No
Alternate Touchdown	No
Alternate Fixed Distance	No
Alternate Precision	No
Leading Zero Ident	No
No Threshold End Arrows	No

Welke keuzes dienen we te maken?

In "real life" zijn daar natuurlijk allemaal regels voor, hier mogen we het helemaal zelf bepalen.

Wie de werkelijkheid wil benaderen kan in de stock een airport openen om als voorbeeld te gebruiken.

Ook de taxibanen kunnen nog extra aangekleed worden:

Dubbelklikken op de middenlijn.

ADE DEEL 3 BELIJNING, GEBOUWEN, PARKINGS ENZ.



Properties Locked

Link

Designator Type

Surface

Width Meters

Left Edge Lights

Center Line Lights

Right Edge Lights

Link Display Color Default

Comments

OK Cancel

Een vinkje bij Line volstaat.

Verlichting is hier ook in te stellen.

Omdat de taxibanen uit meerdere delen bestaan dient deze bewerking voor elk deel herhaald te worden.

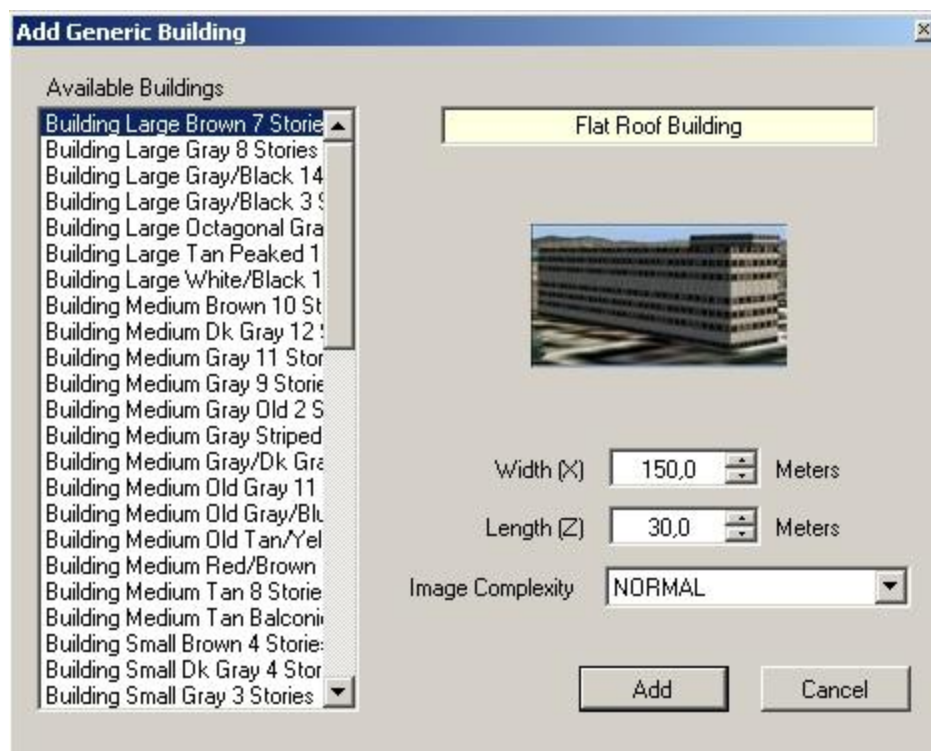
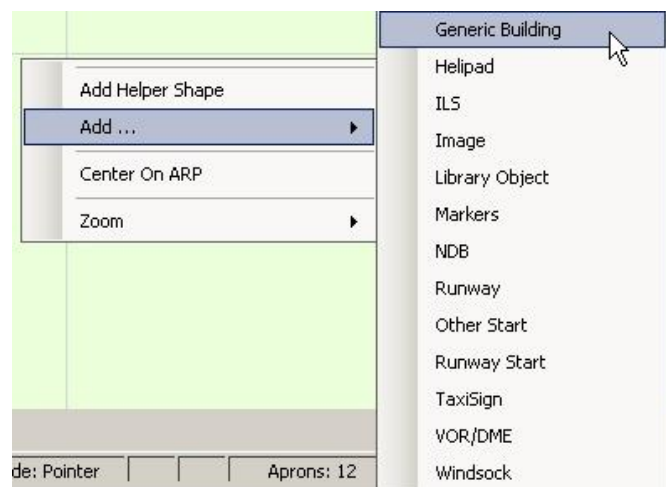
De link display color kan veranderd worden door in het blauwe vak te klikken.

Met name bij een uitgebreid banenstelsel is dit handig omdat je dan sneller ziet waar je al geweest bent.

ADE DEEL 3 BELIJNING, GEBOUWEN, PARKINGS ENZ.

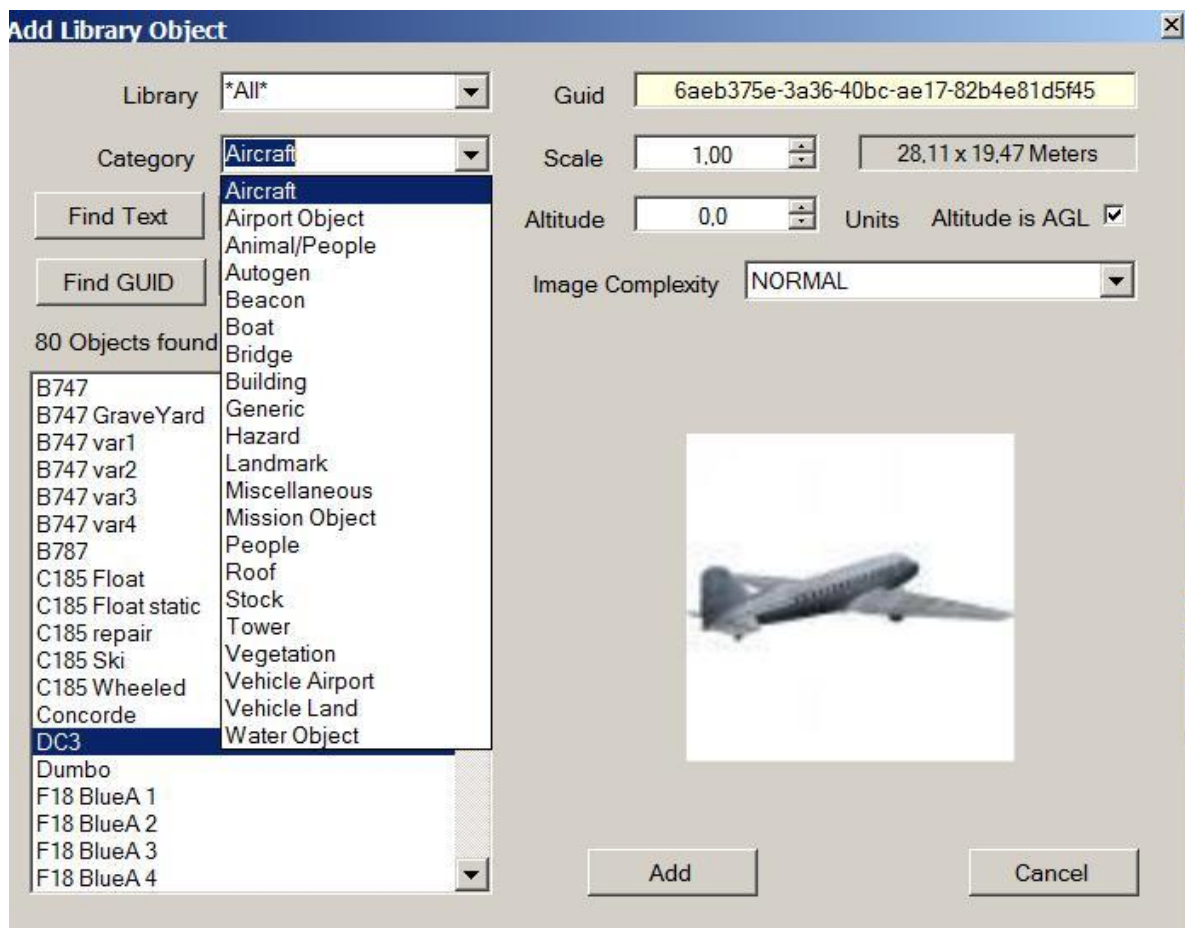
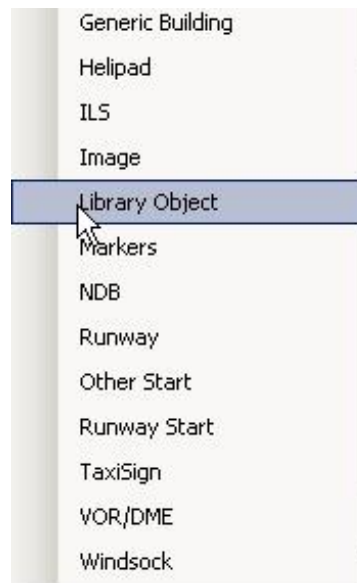
2. Gebouwen en voertuigen.

Rechtsklik, add Generic Building levert de volgende keuzemogelijkheden op:



Toevoegen is een kwestie van selecteren en op Add klikken.
De image complexity bepaalt wanneer het gebouw zichtbaar wordt.
Wie kiest voor Dense moet zijn scenerysettings tenminste op dense hebben staan om het gebouw te zien te krijgen.
Het gekozen gebouw kan verslept en gedraaid worden.
Met copy/paste (rechtsklik) kun je het gebouw klonen.
Meer mogelijkheden komen we tegen bij Library Object:

ADE DEEL 3 BELIJNING, GEBOUWEN, PARKINGS ENZ.



Category Aircraft is hier geopend, daar alleen al zijn 80 objecten te vinden.

De rest spreekt voor zich denk ik.

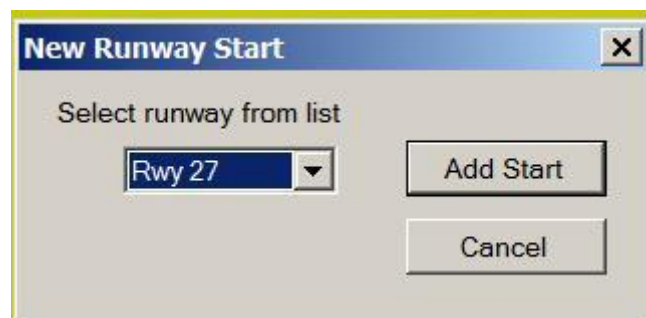
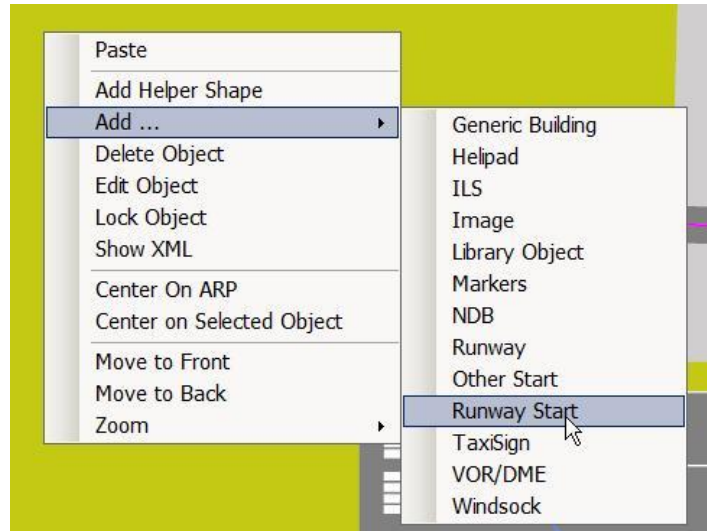
Soms moet je goed zoeken: Een tankstation bevindt zich in het onderdeel 'airport object' en dan 'medium fuel station'.

(Die niet werkt zonder een fueltrigger, zie daarvoor de handleiding).

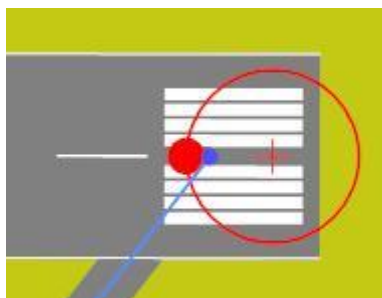
ADE DEEL 3 BELIJNING, GEBOUWEN, PARKINGS ENZ.

3. Runwaystart/parkings.

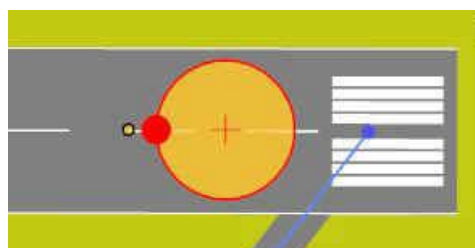
Een runwaystart is bij AI traffic een vereiste, wij zouden zonder kunnen. Maar door die te plaatsen zal ons toestel netjes aan het begin van de baan verschijnen als we ons zelf aangelegde airport gaan gebruiken.



Add start.



Een beetje verplaatsen:

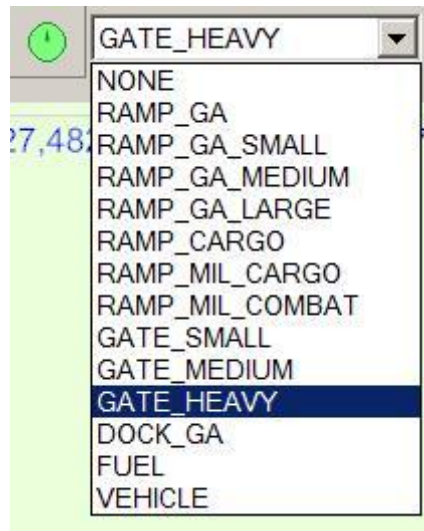


ADE DEEL 3 BELIJNING, GEBOUWEN, PARKINGS ENZ.

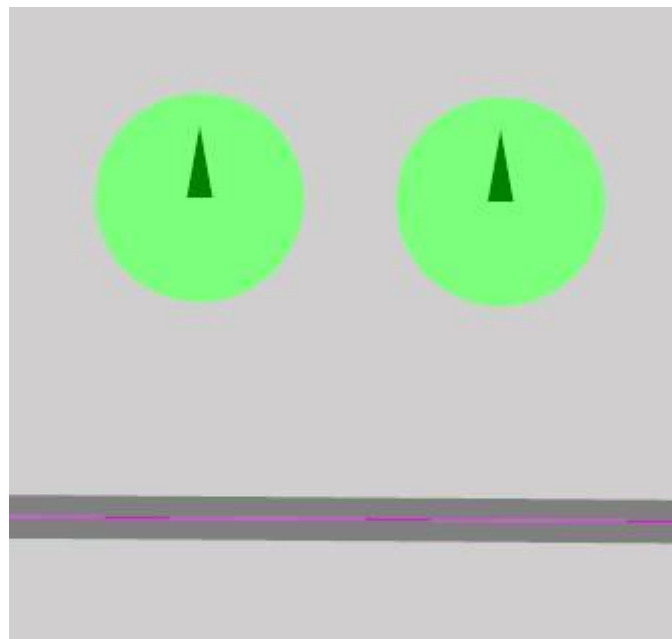
Voor de 09 kant dit herhalen.

Parkings, ook simpel aan te leggen.

We hebben keuze uit de volgende mogelijkheden:



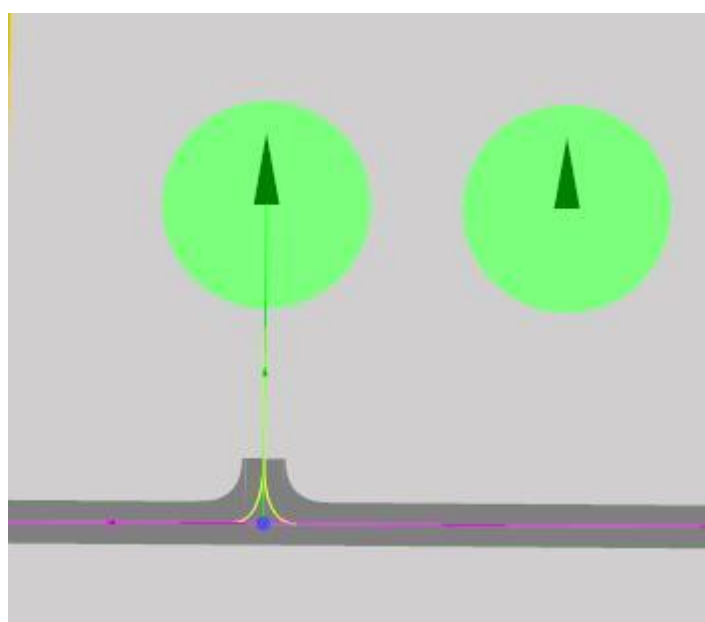
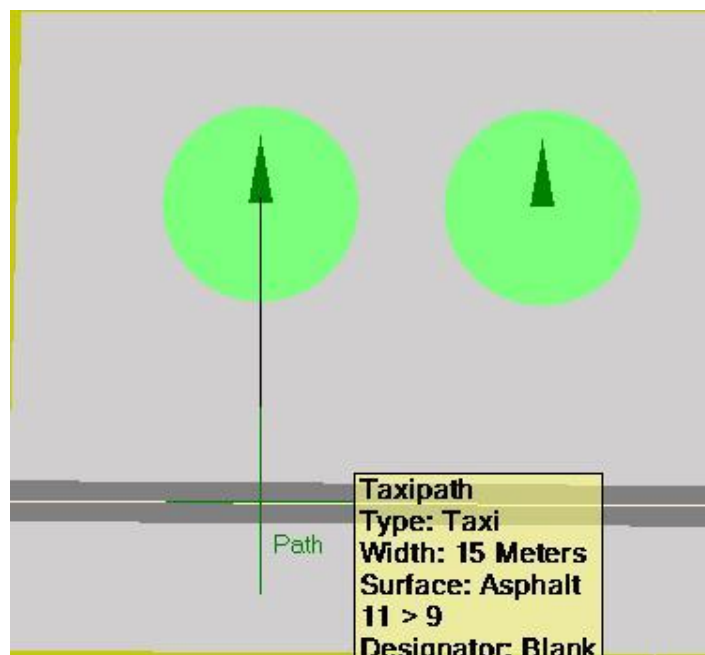
Ditmaal Heavy, voor de duidelijkheid van de screenshots.



Een verbinding met de taxibaan maken we vanaf het midden van de parking tot het midden van de taxibaan.



ADE DEEL 3 BELIJNING, GEBOUWEN, PARKINGS ENZ.



Enzovoort.

De parkings zijn te verslepen en te verdraaien.

ADE DEEL 3 BELIJNING, GEBOUWEN, PARKINGS ENZ.

4.Verlichting.

Een lastig onderdeel.

Niet zozeer om de verlichting aan te leggen, maar meer het waarom ervan.

De keuzemogelijkheden zijn groot, maar worden enigszins beperkt door de baanlengte.

In de keuzemenu's zullen bepaalde mogelijkheden niet verschijnen als de baan korter is dan 2000 meter.

Voor alle mogelijkheden verwijst ik naar de handleiding .

Dubbeltikken op de baan geeft het volgende menu:

The screenshot shows a software interface titled 'Properties' with a 'Lights' tab selected. The interface is divided into three main sections: 'Secondary Approach Lights', 'Runway', and 'Primary Approach Lights'. Each section has a checked checkbox on the left. The 'Secondary Approach Lights' section includes a 'Type' dropdown set to 'ALSF1', a 'Strobes' spinner set to '15', and three checked checkboxes: 'End Lights', 'REIL', and 'Touchdown'. The 'Runway' section includes 'Edge Lights' and 'Center Lights' dropdowns both set to 'NONE', and an unchecked 'Center Red' checkbox. The 'Primary Approach Lights' section includes a 'Type' dropdown set to 'ALSF1', a 'Strobes' spinner set to '15', and three checked checkboxes: 'End Lights', 'REIL', and 'Touchdown'. At the top right, there is a 'Locked' checkbox which is unchecked. Navigation tabs at the top include 'Runway', 'Pattern', 'Markings', 'Lights', 'Primary', and 'Secondary'.

Dit gedeelte is voor korte banen als de onze niet van belang, maar experimenteren met de mogelijkheden bij een wat langere baan is natuurlijk aan te bevelen.

Deze verlichting wordt overigens alleen zichtbaar bij 'dusk' of bij 'night'.

Voor overdag hebben we de approach lights.

(De lichten die aangeven of we te hoog of te laag naderen).

Ik kies hier voor PAPI4.

ADE DEEL 3 BELIJNING, GEBOUWEN, PARKINGS ENZ.

The image shows a software interface titled 'Properties' with a 'Locked' checkbox. It features several tabs: 'Runway', 'Pattern', 'Markings', 'Lights', 'Primary', and 'Secondary'. The 'Primary' tab is selected. The interface is divided into several sections:

- Blastpad/Overrun:** A checkbox is present. Below it are radio buttons for 'Blastpad' and 'Overrun'. A 'Length' field is set to '0,0' Meters.
- Left Vasi:** A checked checkbox. It includes a 'Type' dropdown menu set to 'PAPI4', and input fields for 'BiasX' (0,0), 'BiasZ' (0,0), 'Spacing' (0,0), and 'Pitch' (0,00).
- Right Vasi:** An unchecked checkbox. It includes a 'Type' dropdown menu set to 'VASI21', and input fields for 'BiasX' (0,0), 'BiasZ' (0,0), 'Spacing' (0,0), and 'Pitch' (0,00).
- Offset Threshold:** An unchecked checkbox. A 'Length' field is set to '0,0' Meters.
- Location:** A section with a 'Set by Drag' button and four input fields: 'Latitude' (27.47648757), 'Alt [Feet]' (2000,000), 'Longitude' (7.97390457), and 'Heading' (90.130404).
- Comments:** A text input field.
- Buttons:** 'OK' and 'Cancel' buttons at the bottom.

Hoe nu verder in te vullen?

In de schets hieronder wordt -hoop ik- duidelijk hoe we moeten rekenen.

De Vasi staat meestal op 200 m.

vanaf het begin van de baan.

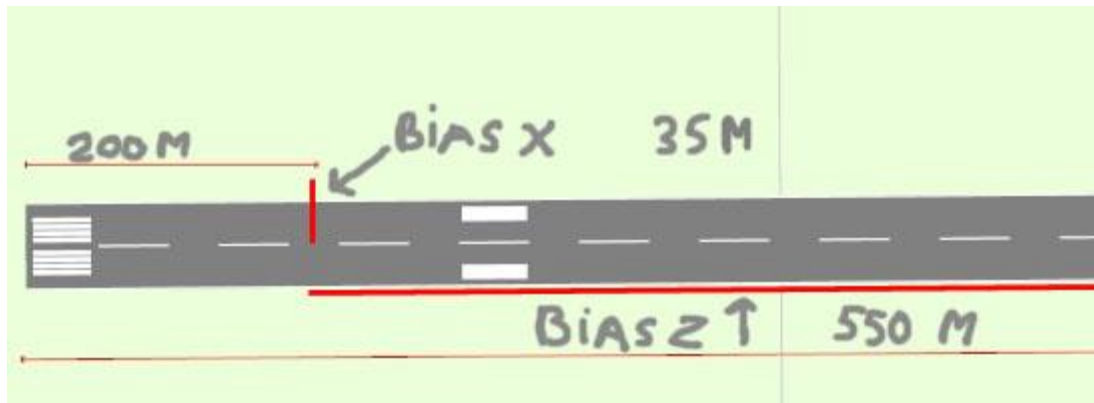
De halve baan is 750 m.

BiasZ komt dan op 550 m.

BiasX wordt berekend vanaf de as van de baan.

De baan is 60 m. breed, dus nemen we de helft plus wat extra.

ADE DEEL 3 BELIJNING, GEBOUWEN, PARKINGS ENZ.



Nu kunnen we alles invullen.

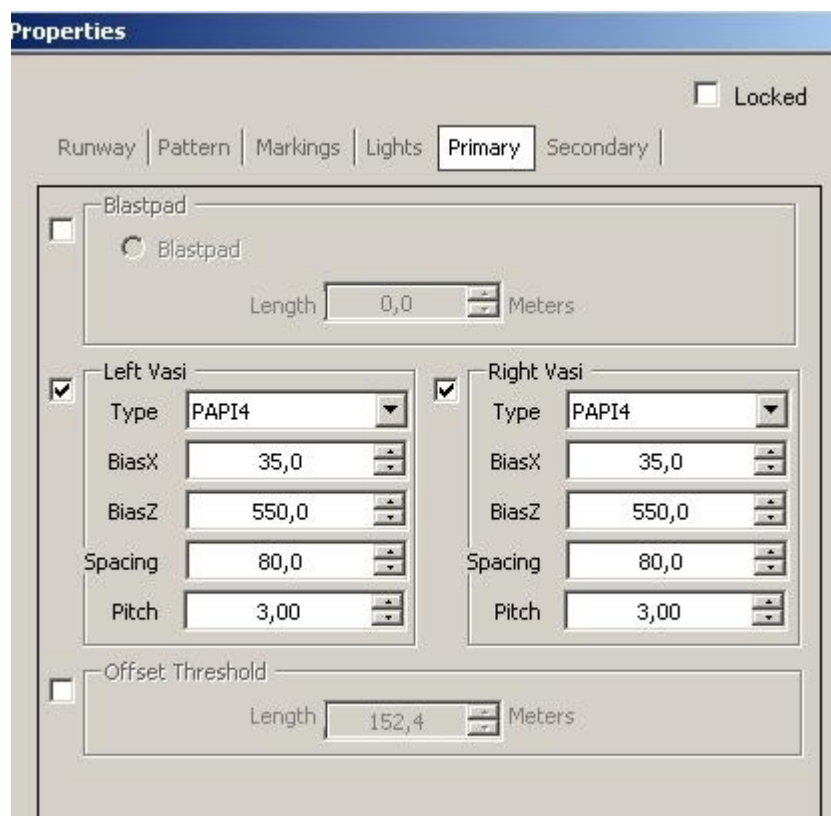
Over spacing zegt de handleiding:

" The spacing value determines the distance between the Vasi bars..."
waarbij ik me dan niets kan voorstellen.

Maar gelukkig kunnen we spieken bij bijv. EHLE
en daar staat de waarde 91.4.

Voor ons maak ik er dan maar 80 van.

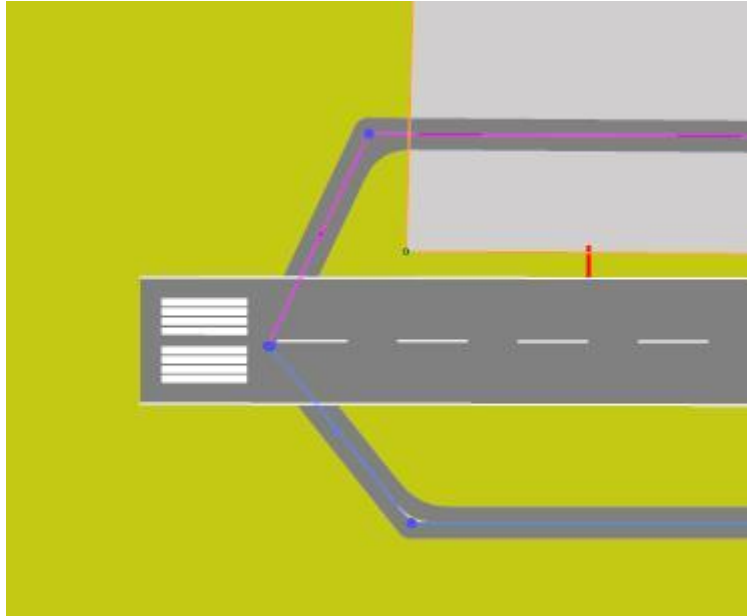
Pitch "determines the glideslope", die staat meestal op 3. En dus:



Het resultaat: (het rode merktekentje).

Aan de andere kant van de baan idem, aan de rechterzijde.

ADE DEEL 3 BELIJNING, GEBOUWEN, PARKINGS ENZ.



Ik weet het:

Veel extra mogelijkheden zijn niet gebruikt en/of besproken.

Zelf uitvinden mag!

In deel 4 zal het gaan over Polygons.

Oases aanleggen, oerwouden...

Door greencan op 04 jul 2012, 06:47