

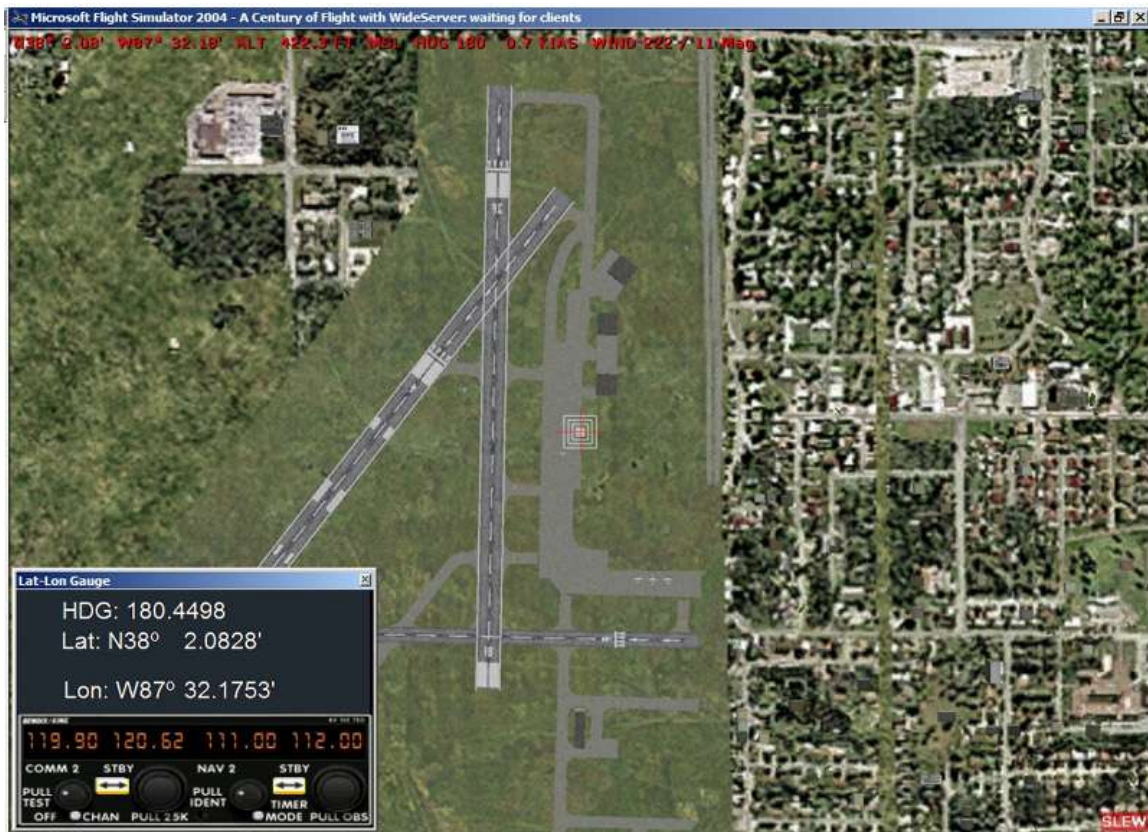
Eaglesoft Branch Office & Hangar v1.0



Een vertaling in het Nederlands voor het plaatsen van een hangar op je eigen favoriete vliegveld waar ook ter wereld.

Je hebt het bestand “**esdghang.zip**” hier voor nodig. Te downloaden op FSDome.

Dit is een hangar met kantoor voor een klein vliegtuig (bv Learjet of Cessna) welke je kunt plaatsen op je eigen favoriete vliegveld waar ook ter wereld. (Het origineel is afkomstig van Fr. Bill Leaming ten behoeve voor de loyale gebruikers van de Eaglesoft Development Group.) Er is wat werk te doen om deze scenery te installeren om reden zowel van de animatie van de beweegbare deuren en het plaatsen van de scenery op elke plek ter wereld en zovaak als je zelf maar wilt.



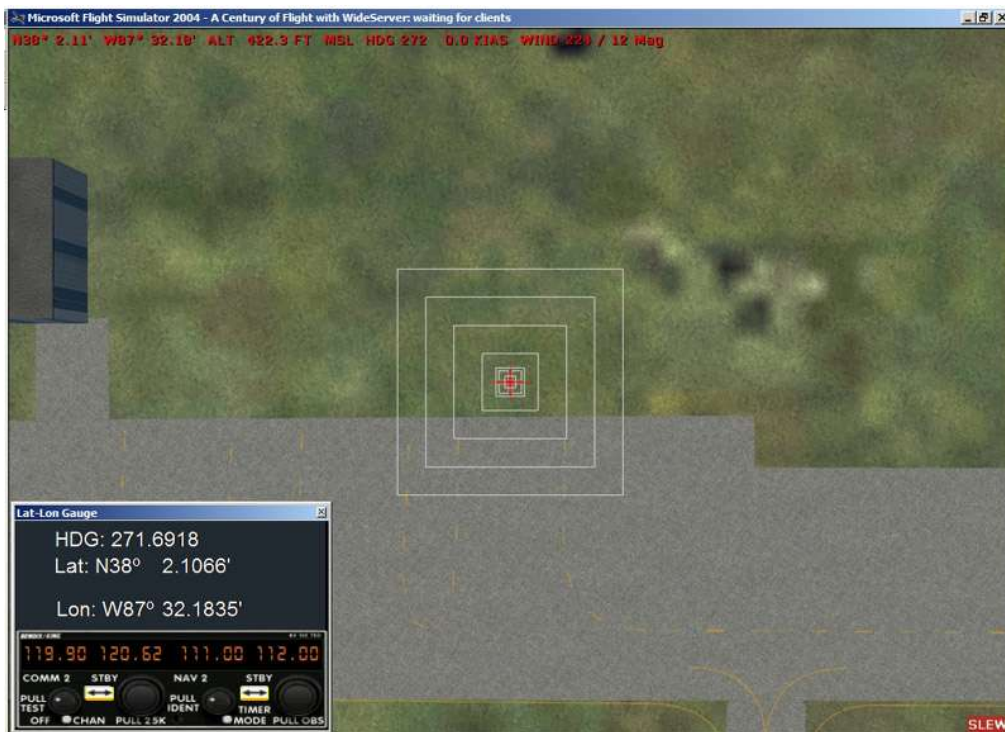
Om het gemakkelijk te maken is deze scenery al geplaatst op de vliegvelden KORL, KEVV, and KGYG.

Deze handleiding zal je helpen om de juiste stappen te nemen voor het plaatsen van deze scenery.

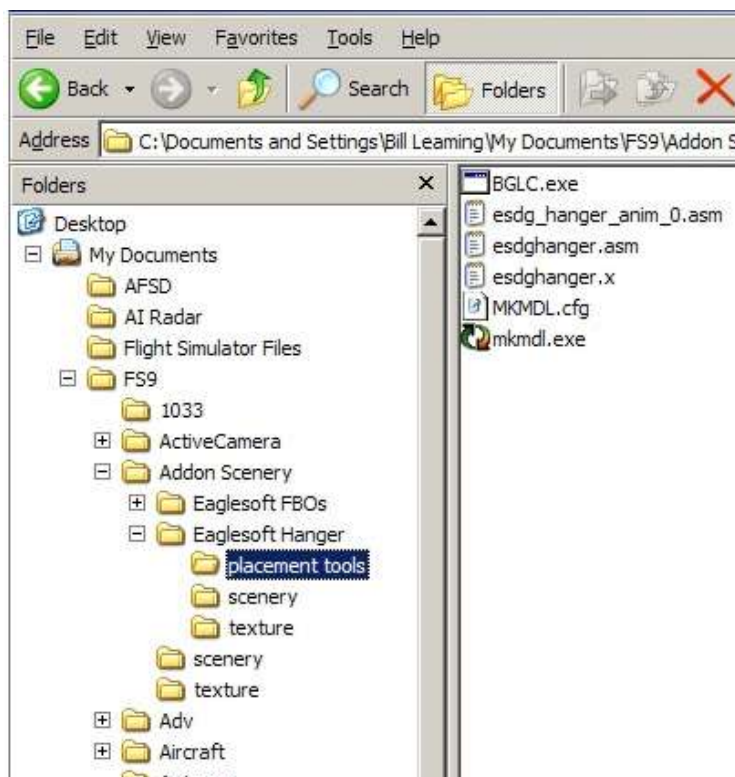
Laten we beginnen!

- 1/ Als je de ingesloten Engelse handleiding kunt lezen dan heb je de scenery in ieder geval goed geïnstalleerd.
- 2) Start FS en kies voor de “Eaglesoft DG, Scenery Placement, Crosshair Box” als je vliegtuig. Ga naar het vliegveld waar je de hangar en kantoor wilt plaatsen en ga naar “Top Down View” (Ctrl-S) en zoom uit. Druk “Y” om in “Slew Mode,” te gaan en druk op de spatiebalk om je naar het Noorden te oriënteren. Zoek op het vliegveld naar een plaats waar je de hangar wilt plaatsen. Druk op Shift-2 om de window Lat-Long te zien en zet deze op een plaats waar het voor jou het makkelijkst is. Gebruik de “1” op je numerieke toetsenbord voor links, 5 om te stoppen en 3 naar rechts te plaatsen.

In deze handleiding zal ik KEVV (Evansville, IL) gebruiken als voorbeeld. Alle plaatjes zijn dus gebaseerd op dit vliegveld.



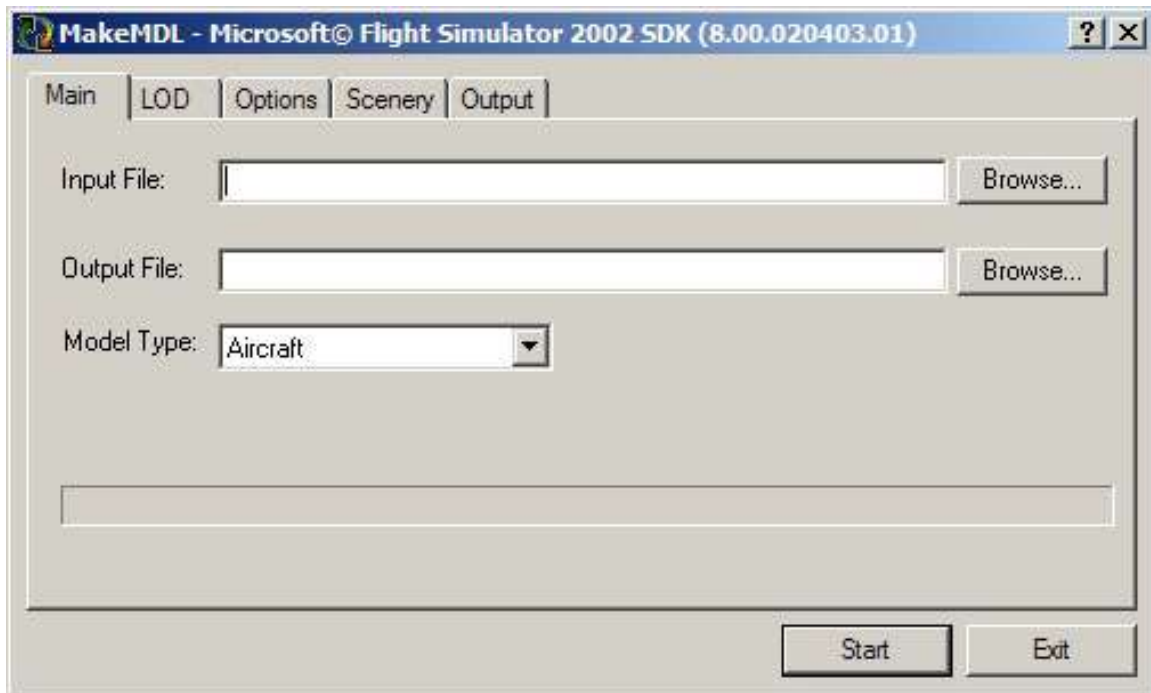
3. Schrijf de coördinaten op (zie Lat-Long window) ook de heading (HDG). De “binnenste” lijn van de vierkant is de achterzijde van het gebouw en de “buitenste” lijn laat je zien waar de voorkant van het gebouw geplaatst zal worden. Zorg wel dat je alle gegevens in de window (lat-Long) goed noteert (ook gegevens achter de .) De nauwkeurigheid is noodzakelijk om de scenery daar te plaatsen waar je hem ook werkelijk wilt hebben!



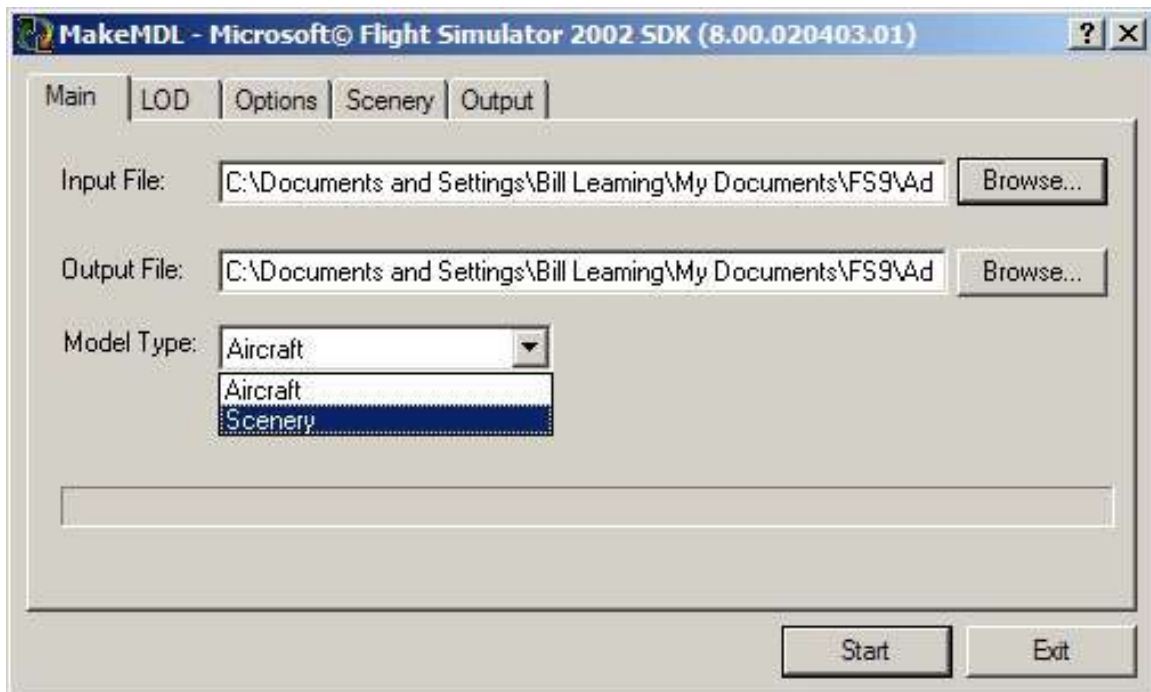
4. Sluit FS en open je verkerner. Zoek naar de FS9\Addon Scenery\Eaglesoft Hanger\placement tools folder.

5. Dubbelklik op “mkmdl.exe” om de dialogbox te openen. (plaatje op volgende pagina). Ook kun je heel simpel de “esdg_hanger.x” file kopiëren op “mkmdl.exe” om het proces te starten.

6. Klik op de bovenste “Browse” knop en selecteer esdghanger.x file. Je ziet dan onderstaand window.:

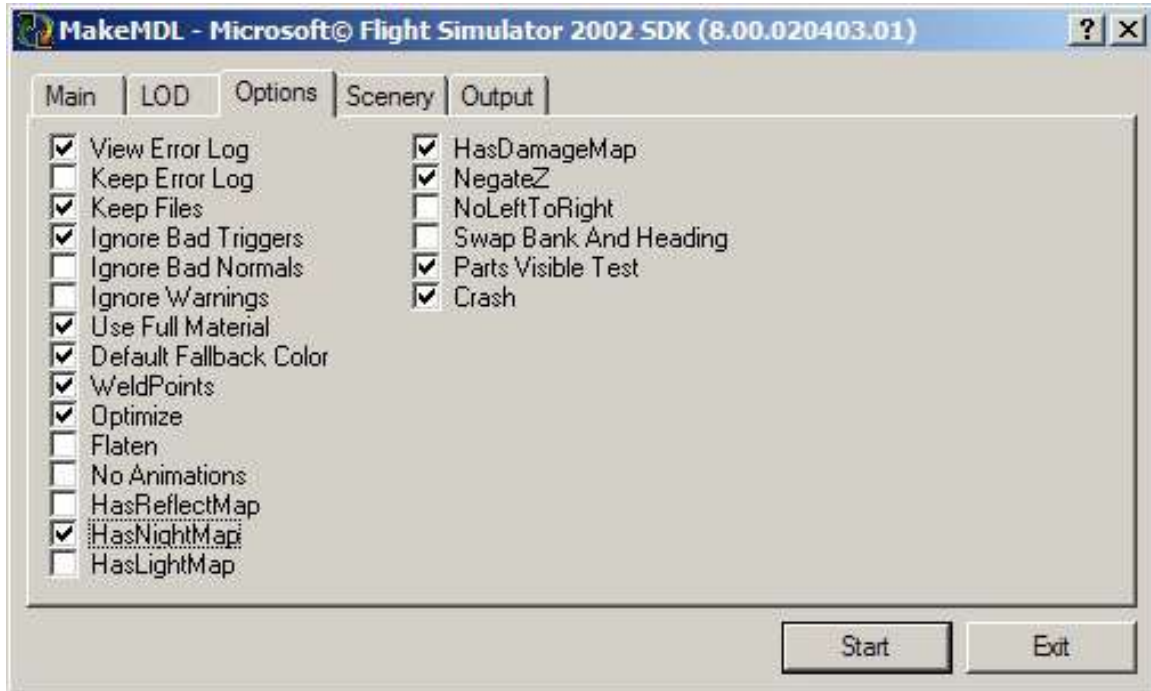


7. Klik bij “Model Type” op “Scenery” als het bestandstype..



8. Klik op de “Options” tab en zorg dat de “Keep Files,” and “Has Night Map.” niet aangevinkt staan. Verward het niet met de “Has Light Map” vink! Dat is alleen strikt voor vliegtuigen.

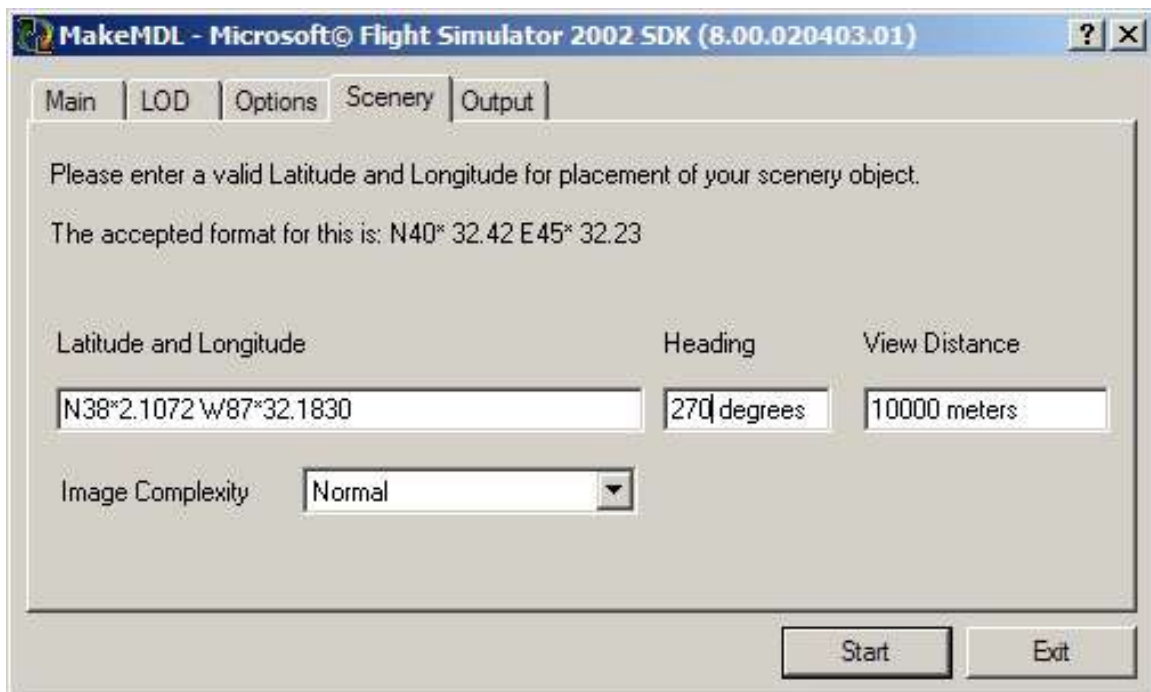
Vinkje ook weg bij de “Crash” box, anders kun je de hangar niet in gaan!



9. Klik op de “Scenery” tab en noteer zorgvuldig de Latitude, Longitude en Heading informatie welke je opgeschreven hebt. Wees attent want een kleine fout kan je hangar honderden kilometers verder plaatsen. In het voorbeeld van KEVV, zijn de exacte gegevens:

N38°2.1072 W87°32.1830 270 degrees

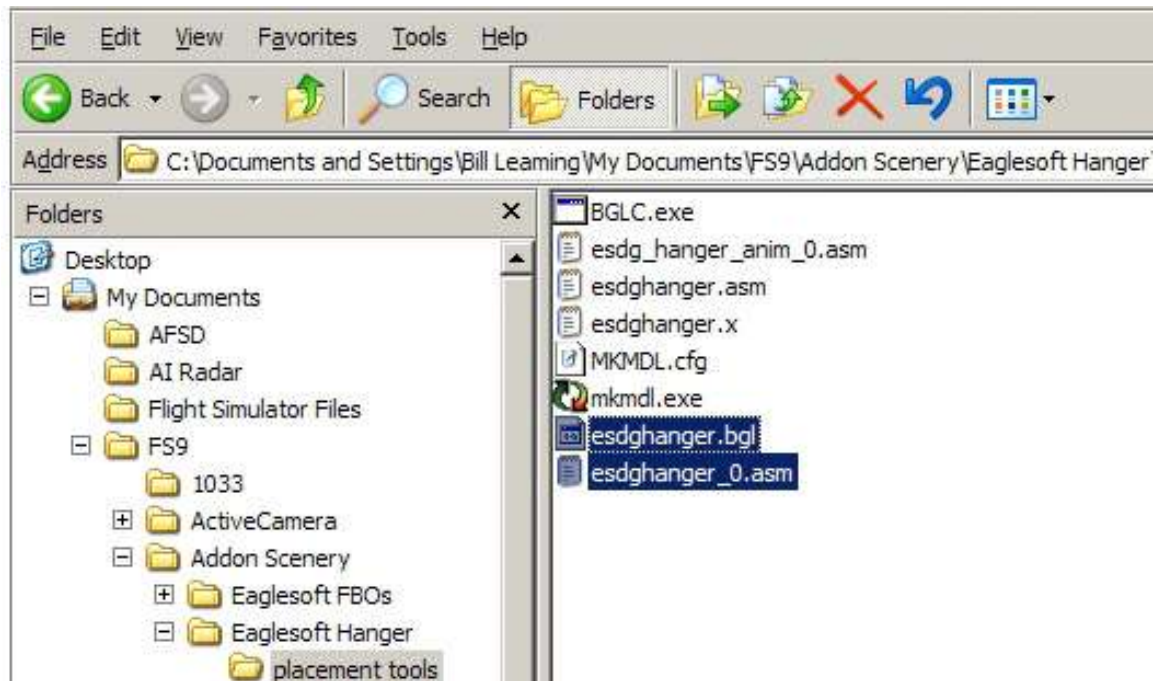
Als je er zeker van bent alles goed ingevuld te hebben druk dan op de “Start” knop!



10. De compiler zal starten de volgende 3 bestanden produceren:

esdg_hanger.asm
esdg_hanger.bgl
esdg_hanger_0.asm

Verwijder de 2 bestanden (esdg_hanger.bgl en esdg_hanger_0.asm) zoals op het plaatje hieronder want die zijn niet nodig. We hebben alleen het bestand “esdg_hanger.asm” nodig!



- Open de esdghanger.asm bestand met Notepad.exe en scroll helemaal naar beneden naar het einde van dit bestand. Wijzig de bestandsnaam "esdghanger_0.asm" in "esdg_hanger_anim_0.asm" en save het bestand. Deze stap is zeer belangrijk omdat het "assembler" bestand moet weten naar welk "_0.asm" gekeken moet worden. De originele scenery is in de "esdg_hanger_anim_0.asm" bestand en mag nooit overschreven worden. Het bestand is gemarkeerd als "read only" je kunt hem niet per ongeluk overschrijven of verwijderen.

```

esdghanger.asm - Notepad
File Edit Format View Help
OCTTREE_NODE 254, 254, 254, 254, 15, 16, 254, 254 ; node 103
OCTTREE_NODE 255, 255, 255, 255, 17, 255, 18, 19 ; node 104
OCTTREE_NODE 255, 255, 255, 255, 255, 255, 20, 21 ; node 105
OCTTREE_NODE 22, 23, 254, 254, 254, 254, 254, 254 ; node 106
OCTTREE_NODE 24, 25, 254, 254, 254, 254, 254, 254 ; node 107
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 255, 255, 255, 255 ; node 108
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 255, 255, 255, 255 ; node 109
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 255, 255, 255, 255 ; node 110
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 255, 255, 255, 255 ; node 111
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 255, 255, 254, 254 ; node 112
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 255, 255, 254, 254 ; node 113
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 255, 255, 254, 254 ; node 114
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 255, 255, 254, 254 ; node 115
OCTTREE_NODE 255, 255, 255, 255, 255, 255, 254, 254 ; node 116
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 254, 254, 254, 254 ; node 117
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 254, 254, 254, 254 ; node 118
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 254, 254, 254, 254 ; node 119
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 254, 254, 254, 254 ; node 120
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 254, 254, 254, 254 ; node 121
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 254, 254, 254, 254 ; node 122
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 254, 254, 254, 254 ; node 123
OCTTREE_NODE 255, 255, 254, 254, 254, 254, 254, 254 ; node 124
crash_end_1 label word
model_crash_end label word
    BGL_RETURN

LOD_0L label BGLCODE
    include C:\Documents and Settings\Bill Leaming\My Documents\F59\Addon scenery
    tools\esdghanger_0.asm

OBJECT_0_END label word
EOF

model_crash_end label word
    BGL_RETURN

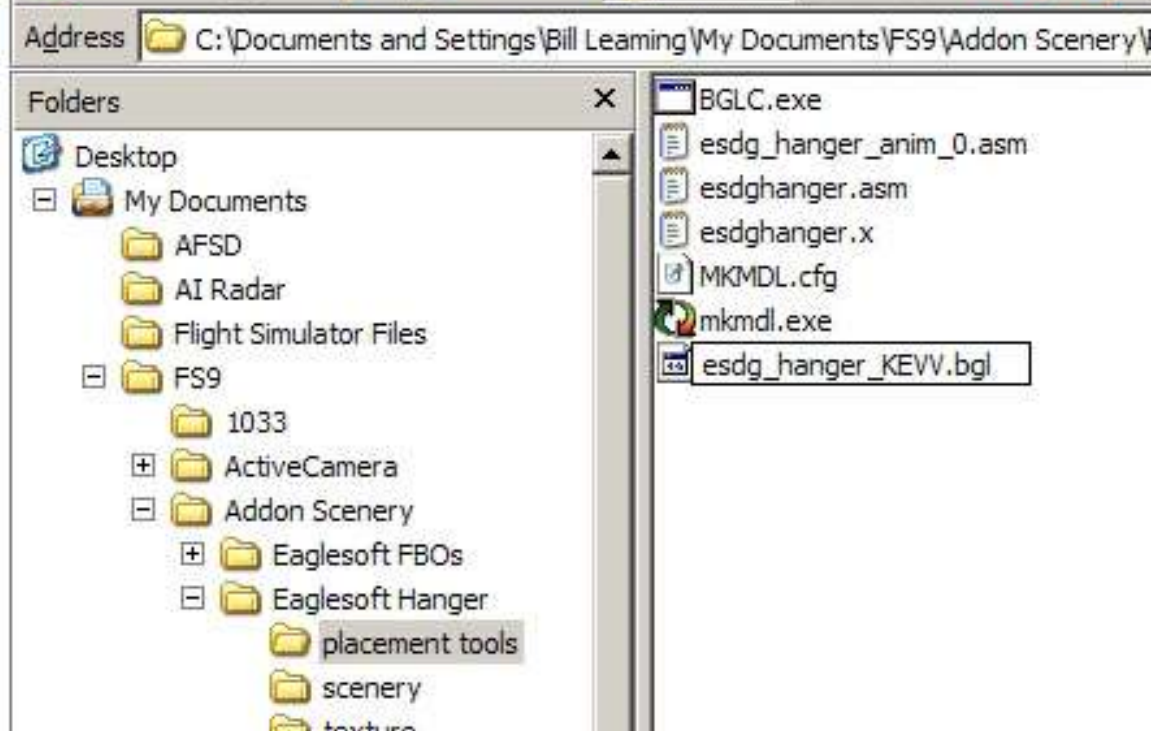
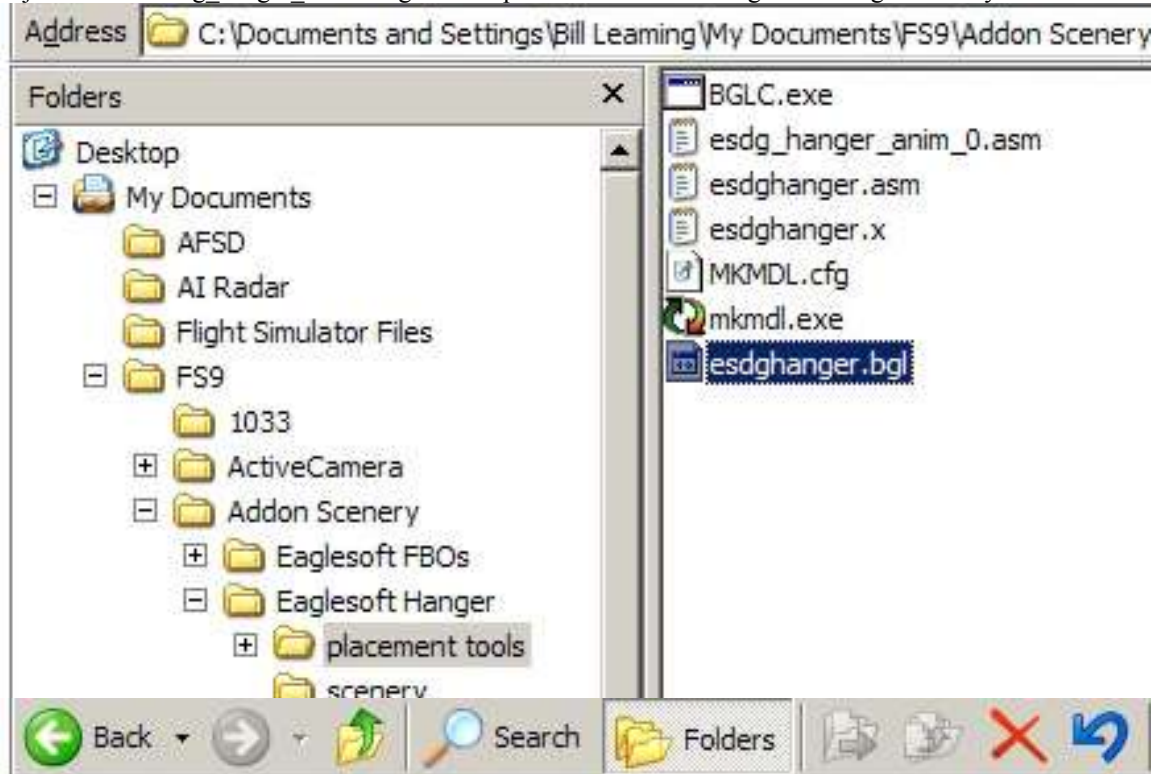
LOD_0L label BGLCODE
    include C:\Documents and se
    tools\esdg_hanger_anim_0.asm

OBJECT_0_END label word
EOF

```

12. Sleep, in de verkenner, het bestand “esdg_hanger.asm” op het “BGLC.exe” programma. Er zal een nieuwe window te voorschijn komen en de scenery zal automatisch gecompileerd worden en klaar voor gebruik.!

13. Merk op dat er een nieuw bestand “esdg_hanger.bgl” is gecreeerd en ook zichtbaar is in de directory. Je kunt deze gebruiken maar ik adviseer je om het te herbenoemen zodat je hem later gemakkelijk terug kan vinden. Klik met je rechtermuisknop op het bestand en geef hem een andere naam. Bijvoorbeeld “esdg_hanger_KEVV.bgl” en verplaats hem naar de “Eaglesoft Hanger\Scenery” folder.



14. Dit is het, je bent nu klaar!

15. Start FS. Je bent nog in de "Crosshair Box airplane." Ik heb een COM2/NAV2 radio gemaakt zodat je je werk kan testen en zien dat de hangardeur open en dicht kan gaan. Zet heel simpel 112.00 op je NAV2 radio en klik op de "transfer button" om de frequentie actief te maken. Het kan een paar seconden duren voordat de deur gaat bewegen maar dit zal binnen 2 seconden gebeuren.

16. Als je gebouw niet helemaal op de juiste plek staat herhaal dan de stappen 1 t/m 15 totdat je tevreden bent met het resultaat. Misschien moet je kleine veranderingen aanbrengen in je Lat. en Long. Voor de exacte plaats.

17. OPTIE: Je kunt voor eigen gebruik de naam op de "koperen plaat" wijzigen. Hiervoor moet je de bestanden "office_sign.bmp" en "office_sign_lm.bmp" wijzigen, maar je hebt daarvoor ImageTool of DXTBMP nodig om deze bestanden te openen. De _lm.bmp file is de "lightmask" die de plaat 's-nachts verlicht.

Ik heb deze vertaling gemaakt omdat ik vind dat meerdere mensen deze scenery wel graag willen hebben en het voor deze mensen nu mogelijk maakt om hem ook goed te installeren.

Arno Jansen op de Haar (PH-Arno)
Dutchfs.com / 6 februari 2005.

Linkjes:

<http://www.dutchfs.com>

<http://www.fsdome.com/database2004-1/13-04-2004.htm>