

# EEN BACKGROUND MAKEN MET SBUILDERX 3.14

## WOORD VOORAF :

Dit is een basis handleiding over hoe je een background moet invoegen in uw flight simulator scenery, of neem een foto uit bv Google Earth en kleef die in uw [P3Dv4 flight simulator](#) .

**Deze handleiding is voor P3Dv4 !!!**

Er zijn 3 soorten SBuilder :

SBuilder = voor FS2004

SBuilderX 3.13 = voor FSX .

SbuilderX 3.14 = voor P3Dv4 (dit is een 64bit-versie) .

## BELANGRIJK :

We moeten eerst SBuilderX 3.13 installeren en dan SBuilderX 3.14 .

Ik ga ervan uit dat SBuilderX 3.14 juist is geïnstalleerd .

U kiest natuurlijk uw eigen vliegveld .

De plaats waar uw bestanden staan kan verschillen met mijn plaats .

En ik kies als vliegveld "[EBBL Kleine Brogel/Belgium](#)" .

The home of 31 Tiger Squadron, 349 Sqn and OCU van de 10 Wing .

We gaan nu eerst wat voorbereidend werk doen .

## P3Dv4 KLAARZETTEN :

Open "[P3Dv4](#)" .

Ga naar het vliegveld dat je wilt bewerken .

Klik op "[Undock view](#)" als je met meerdere schermen werkt .

Klik op "[F12](#)" om in de top modus te komen (bovenaanzicht) .

Klik op "[Y](#)" en plaats nu met je joystick of pijltjestoetsen het vliegtuig in het midden van uw scenery .

Zoom in is "[=](#)" zoom out is "[-](#)" , (- is niet op numeriek klavier)

Minimaliseer uw scherm .

## SBUILDERX 3.14 KLAARZETTEN :

Open "[SBuilderX 3.14](#)" .

Klik op "[OK](#)" .

Klik op "[File](#)" .

Klik op "[New Project](#)" .

Geef uw project een naam in "[Project Name](#)"

Bv "[EBBL Area](#)" .

Klik op "[OK](#)" .

Er verschijnt nu een witte achtergrond .

Nu kunnen we echt beginnen .

# EEN BACKGROUND MAKEN MET SBUILDERX 3.14

## EEN BACKGROUND MAKEN :

Klik op "Edit" .

Klik op "Preferences" .

Klik de "BackGround-tab" .

Klik op "Google\_api3\_Satellite" .

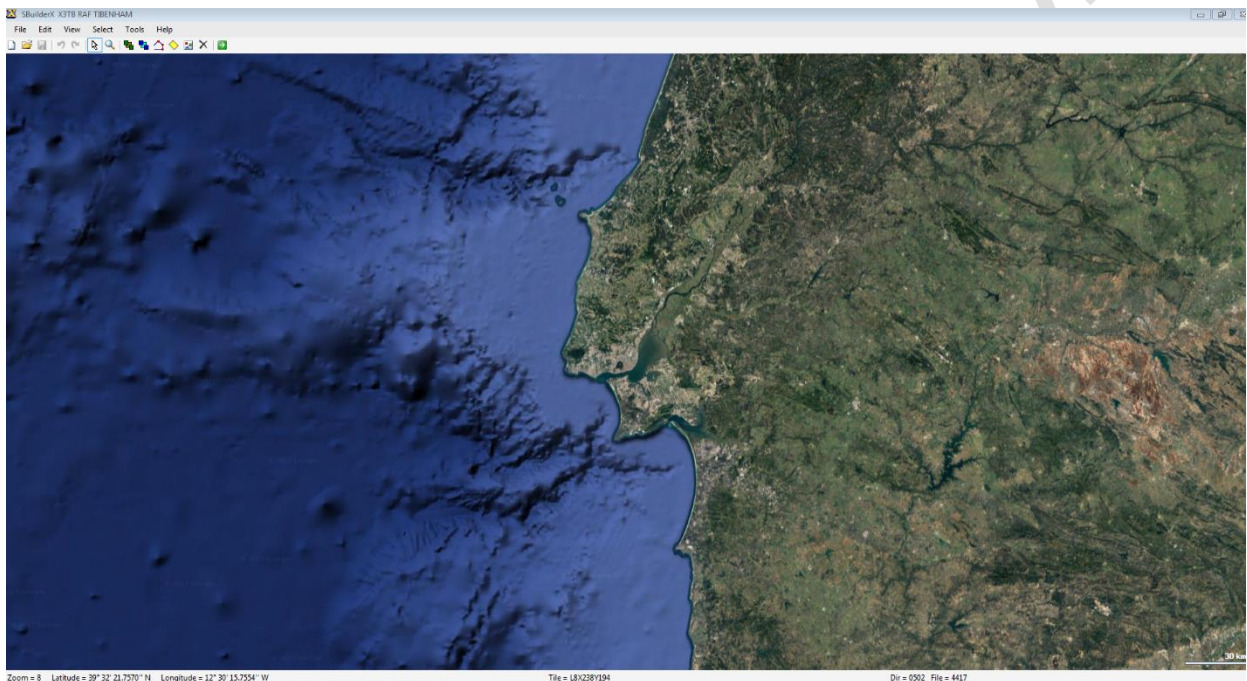
Plaats een vinkje bij "Use Google\_api3\_Satellite ?" .

Klik op "OK" .

Klik op "View" .

Klik op "Show Background" .

Het standaardbeeld van Lissabon in Portugal verschijnt .



Klik opnieuw op "View" .

Klik op "Show Aircraft" .

Er verschijnt een rode kruisdraad in het midden van het scherm .

Dit is de locatie van uw vliegtuig in Flightsimulator .

Uw scherm is nog wit !

Klik op de "Rechter muisknop" op de rode kruisdraad .

Klik op "Zoom In" tot je de achtergrond krijgt .

Indien dit niet lukt van de eerste maal, probeer je dit opnieuw .

Gebruik nu uw muiswiel tot het beeld groot genoeg is om alles duidelijk te zien .

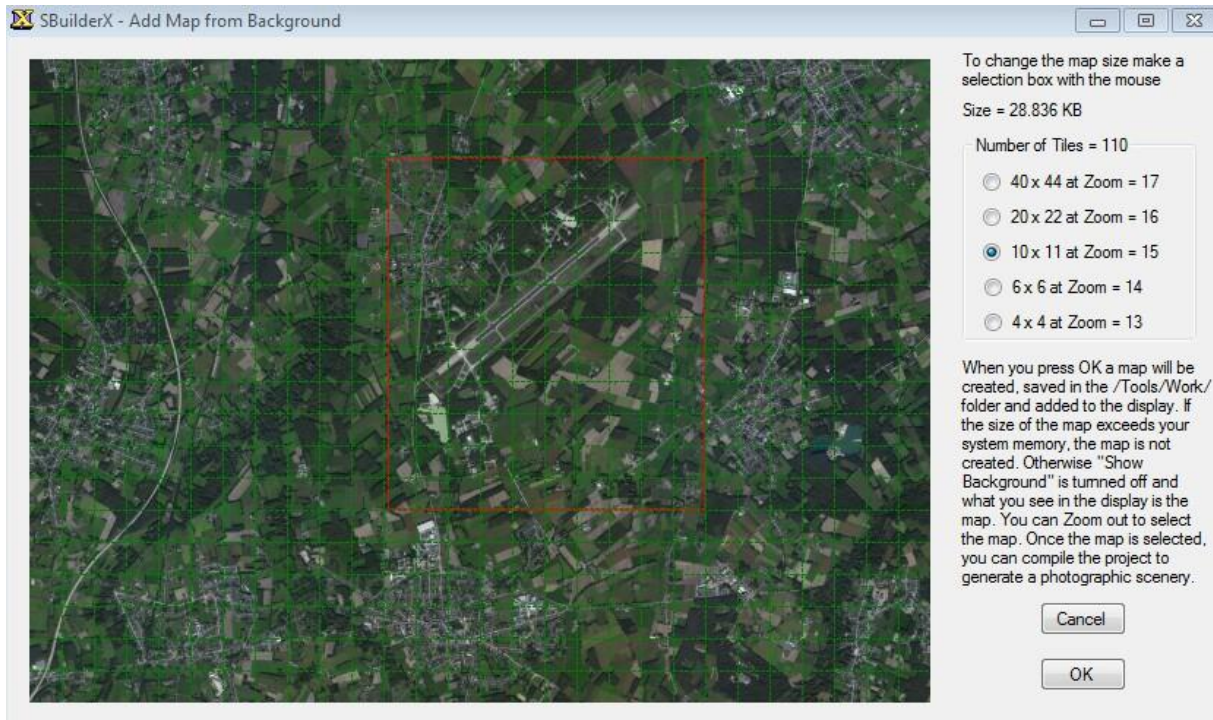
Klik op "File" .

Klik op "Add Map" .

Klik op "From background" .

Het "Add map from Background-venster" verschijnt .

# EEN BACKGROUND MAKEN MET SBUILDERX 3.14



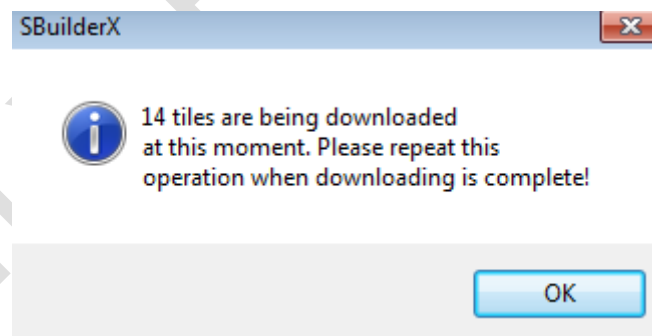
Links ziet u de verkleinde kaart en rechts alle resoluties .

Kies "Resolutie 16" .

De hogere resoluties werken niet of niet goed .

Hou uw linkermuisknop ingedrukt en teken een "Vierkant/rechthoek" rond de plaats die u wilt bewerken .

Klik op "OK" .



Bovenstaand venster verschijnt .

Klik opnieuw op "OK" .

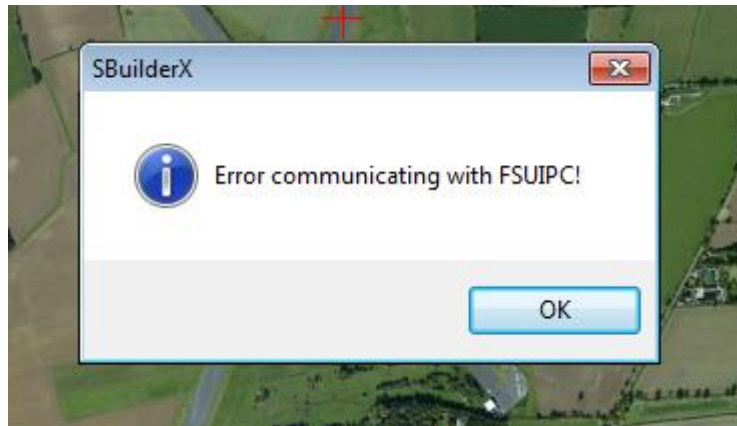
Klik nogmaals op "OK" .

Als alles goed werkt, krijgt u nu het beeld dat u aangeduid heeft in het hoofdvenster van SBUILDERX .

Sluit "P3Dv4" .

U krijgt nu onderstaande error omdat SBUILDERX geen verbinding meer heeft met P3Dv4 .

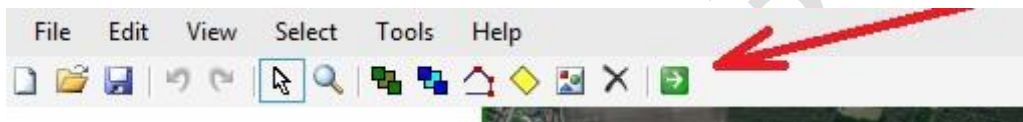
## EEN BACKGROUND MAKEN MET SBUILDERX 3.14



Klik op "OK" .

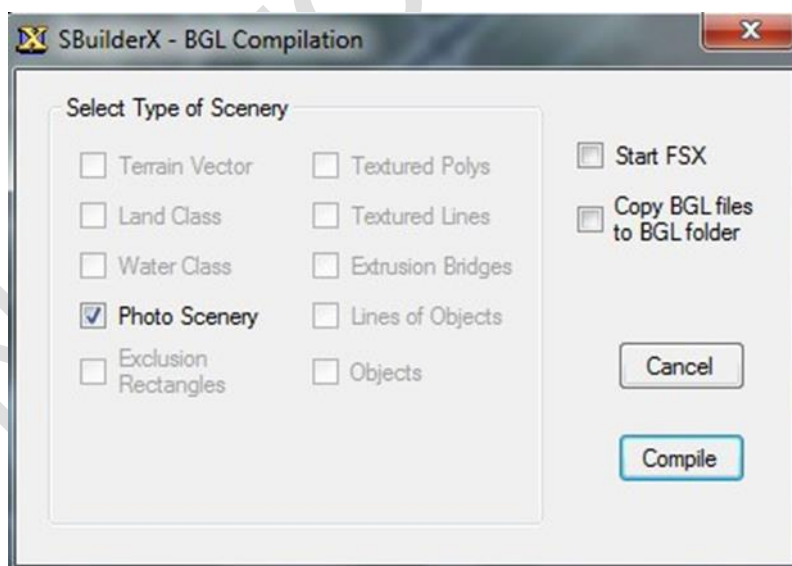
Maak met de linkermuisknop ingedrukt een vierkant/rechthoek rond het vliegveld .

Klik op "Ctrl+A" .



Klik op de "BGL Compile ikoon" (zie hierboven) .

Onderstaand scherm verschijnt .



Lukt dit niet van de eerste maal, probeer dan opnieuw .

Plaats een vinkje voor "Photo Scenery" .

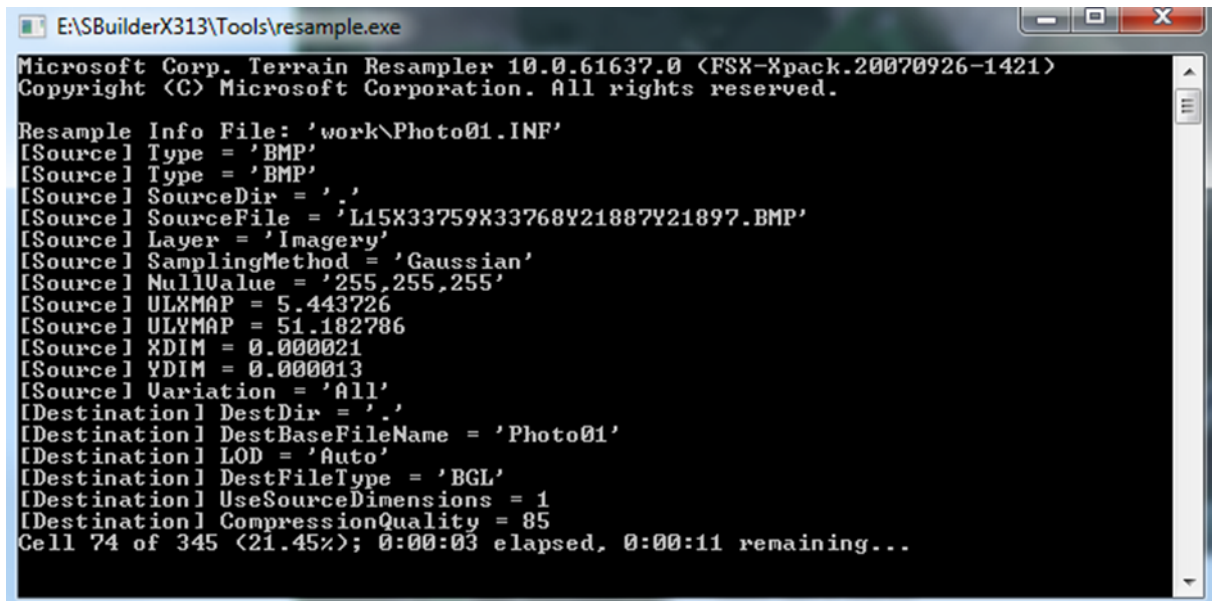
klik op "Copy BGL files to BGL folder"

Klik op "Compile" .

Onderstaand scherm verschijnt :



# EEN BACKGROUND MAKEN MET SBUILDERX 3.14

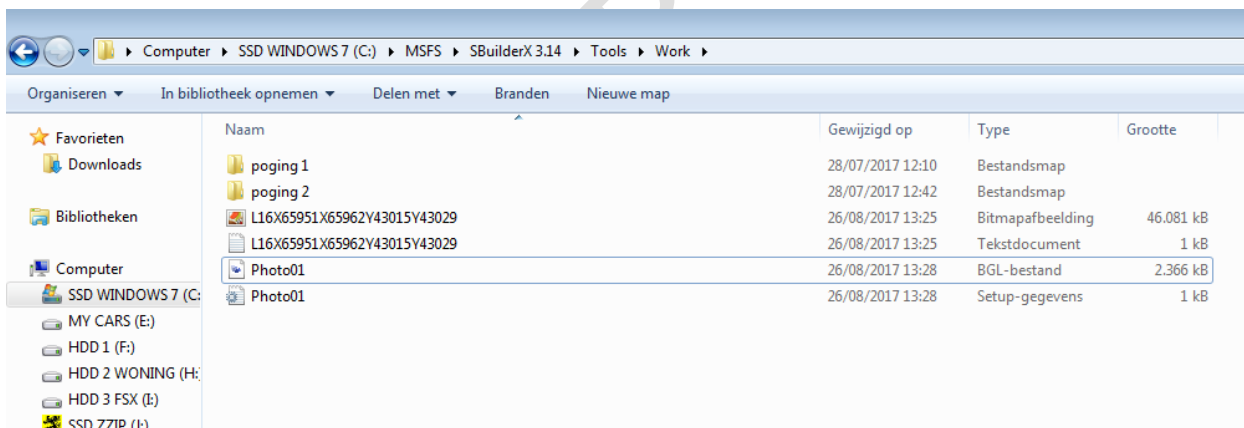


```
E:\SBuilderX313\Tools\resample.exe
Microsoft Corp. Terrain Resampler 10.0.61637.0 (FSX-Xpack.20070926-1421)
Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.

Resample Info File: 'work\Photo01.INF'
[Source] Type = 'BMP'
[Source] Type = 'BMP'
[Source] SourceDir = '.'
[Source] SourceFile = 'L15X33759X33768Y21887Y21897.BMP'
[Source] Layer = 'Imagery'
[Source] SamplingMethod = 'Gaussian'
[Source] NullValue = '255,255,255'
[Source] ULXMAP = 5.443726
[Source] ULYMAP = 51.182786
[Source] XDIM = 0.000021
[Source] YDIM = 0.000013
[Source] Variation = 'All'
[Destination] DestDir = '.'
[Destination] DestBaseFileName = 'Photo01'
[Destination] LOD = 'Auto'
[Destination] DestFileType = 'BGL'
[Destination] UseSourceDimensions = 1
[Destination] CompressionQuality = 85
Cell 74 of 345 (21.45%); 0:00:03 elapsed, 0:00:11 remaining...
```

Er wordt nu een "Photo1 BGL-bestand" gemaakt in de map :  
"C:\MSFS\SBuilderX 3.14\Tools\Work" .

U mag de naam Photo1 veranderen in een meer duidelijke naam .  
Bv EBBL Kleine Brogel-Photoreal .



Sluit "SBuilderX 3.13" .

## BACKGROUND IN FSX PLAATSEN :

Of plaats het "BGL-bestand" in de "EBBL Kleine Brogel-scenery".  
Start "P3Dv4" .

## EEN BACKGROUND MAKEN MET SBUILDERX 3.14

### CORRECTIE :

Waarschijnlijk zal uw photoreal bestand, eenmaal geplaatst in P3Dv4, niet samenvallen met uw eigen vliegveld .

Dit is nog een erfenis toen Prepar 3D nog eigendom was van Microsoft en door het leven ging als FSX .

De plaatsing van de vliegvelden werd voor FSX niet zo nauw genomen . Er zal dus waarschijnlijk gecorrigeerd moeten worden .

Indien u echter beschikt over een ProKey voor Aircraft Design Editor, dan kan je deze handeling zonder problemen uitvoeren .

Ik kan deze ProKey ten zeerste aanbevelen .

Ik zal later een tutorial maken over "Move Airport"

Met dank aan Luis Sá voor zijn fantastisch programma SBuilderX .

<http://www.ptsim.com/>

Eveneens dank aan ScruffyDuck, de ontwikkelaar van Airport Design Editor .

<http://www.scruffyduck.org/home/4584106797>



Deze tutorial werdt gemaakt door Peter Ziegler, alias zzip .

[pca.ziegler@gmail.com](mailto:pca.ziegler@gmail.com)

Hemiksem / Belgium

2017-08-26