

# VAN SKETCHUP OBJECT NAAR FSX

## INLEIDING :

Dit is mijn derde Nederlandstalige tutorial over Scenery Building .  
Er bestaan voldoende Engelstalige tutorials, maar niet iedereen is de  
Engelse taal machtig .

Ik hoop hiermee mijn steentje bij te dragen tot Scenery Building, om alzo  
een breder publiek te bereiken en het flightsimmen NOG populairder  
te maken .

Succes

## DOEL :

We vertrekken ditmaal met een bestaand sketchUp 8 Object .  
We converteren met Model Converter X naar een MDL-bestand .  
We plaatsen dit bestand in een Library (vrij vertaald : een bibliotheek) .  
We converteren naar een XML en BGL-bestand .  
Met Airport Design Editor plaatsen we het object in FSX .  
In FSX tenslotte zien we het resultaat .

## WELKE PROGRAMMA'S HEBBEN WE NODIG :

- [SketchUp 8](#) Van Google .
- [Model Converter X](#) Van Arno Gerretsen
- [Library Creator XML](#) Van Arno Gerretsen
- [Airport Desing Editor](#) Van scruffyduck
- FSX FlightSimulator Van Microsoft
- [FSX SDK SP1](#) Van Microsoft

Ik ga ervan uit dat bovenstaande programma's correct geïnstalleerd zijn  
en dat alle instellingen juist staan .

Al deze programma's (met uitzondering van FSX) zijn gratis .

Kontroleer dat u steeds over de laatste versie van het programma  
beschikt .

Voor we beginnen maken we een map aan op een plaats van uw keuze .  
Hierin plaatsen we alle bestanden die we gaan maken .

Bij problemen kunt u steeds terecht op [The Dutch FS Site](#) (Nederlands) .

Succes

## GOOGLE SKETCHUP :

Maak uw object met "[SketchUp 8.0](#)" .

Klik op "[File](#)" .

Klik op "[Export](#)" .

Klik op "[3D Model](#)" .

Geef het een gepaste naam (bv huis01) .

Kies uw bestandslocatie .

Klik rechtsonderaan op "[Options](#)" .

Plaats een vinkje voor "[Export Texture Maps](#)" .

Klik op "[OK](#)" .

Sla uw object op als "[COLLADA \(DAE\)](#)" .

Klik op "[Export](#)" .

Sluit "SketchUp" want dit hebben niet meer nodig .

#### MODEL CONVERTER X van ARNO GERRETSEN :

Open "Model Converter X" .

Klik op "Import" .

Dirigeer naar "huis01" .

Klik op "Openen" .

Het huis verschijnt nu in beeld .

Klik op "Mass Texture Editor" .

Klik op "Rename" .

Klik op "Replace" .

De textures zijn nu geconverteerd naar "DDS-bestanden" .

Klik op "Update" .

Klik op "Save preview image" om een JPEG-afbeelding te maken .

Deze wordt later gebruikt als "Thumbnail" .

Klik op "Export" .

Kies uw lokatie .

Sla uw object op als "FSX MDL object (MDL)" .

Klik op "Opslaan" .

Sluit "Model Converter X" want dit hebben we niet meer nodig .

#### LIBRARY CREATOR van ARNO GERRETSEN :

Open "Library Creator XML" .

Klik op "File" .

Klik op "New library" (Ik kies EBBL\_LIBRARY) .

We slaan dit op als "XML-bestand" .

Klik op "Opslaan" .

Klik op "Add MDL objects" .

Dirigeer naar "huis01.MDL" .

Klik op "Openen" .

Het "huis01.MDL-bestand" staat nu in uw Library .

U kunt meerdere MDL bestanden toevoegen .

Deze library kunt u dan gebruiken voor uw EBBL-scenery .

Klik op "File" .

Klik op "Save library" .

Klik op "File" .

Klik op "Compile library BGL" .

Klik op "Opslaan" .

Plaats nu het BGL-bestand in "Addon scenery /scenery" .

Plaats de DDS-bestanden in "Addon scenery / textures" .

Sluit "Library Creator" want dit hebben we niet meer nodig .

#### AIRPORT DESIGN EDITOR van SCRUFFYDUCK :

Open "Airport Design Editor 1.50.18" .

Klik op "Help" .

Klik op "Check for Update" .

Klik op "File" .

Open het vliegveld waar je je object wilt plaatsen .

## VAN SKETCHUP OBJECT NAAR FSX

Na enkele seconden verschijnt uw vliegveld .  
Klik op "Tools" .  
Klik op "Library Object Manager" .  
Klik op "Add File" .  
Dirigeer naar "Addon scenery /scenery/Uw BGL bestand" .  
Klik op "Openen" .  
Klik op "OK" .  
Klik op "Save" .  
Uw Library met uw huis01 erin staan nu de library van ADEX .  
Sluit "ADEX" .  
Open "Airport Design Editor X" opnieuw .  
Klik op "File" .  
Open uw "vliegveld" .  
Klik met de rechtermuisknop waar u uw object wilt plaatsen .  
Klik op "Add" .  
Klik op "Library Object" .  
Kies linksboven achter Library op "EBBL\_LIBRARY" .  
Kies in de lijst linksonder op uw object .  
Klik op "Add" .  
Klik linksboven op "File" .  
Klik op "Save Airport" .  
Klik op "Compile Airport" .  
Klik op "Opslaan" .  
Sluit "ADEX" .  
Start "FSX" .

Good Luck and have a nice flight !

[ZZIP](http://www.zzip4you.be)

[www.zzip4you.be](http://www.zzip4you.be)

### SPECIAL THANKS TO :

- [Arno Gerretsen](#)
- [Scruffyduck](#)
- Theo van [The Dutch FS Site](#)
- [FSDeveloper.com](#)
- [Het SketchUpforum](#)
- [Google SketchUp](#)
- [Microsoft](#)



