



Een nieuw jasje voor ons toestel, het installeren van een repaint.

Toestellen in FS zien er een beetje vreemd uit, niet bestaande maatschappijen zoals Soar, Global Freightways en Landmark Airways vliegen af en aan, terwijl we liever KLM zouden zien, of Transavia, Martinair of in ieder geval een PH-***.

Gelukkig kunnen we toestellen downloaden en installeren, (zie 'Downloaden voor beginners' en 'Vliegtuig Installatie') en daarmee wordt de keuze al wat groter.

Maar lang niet elk toestel komt in de maatschappijkleuren die wij eigenlijk willen zien. We hebben twee mogelijkheden om toch het toestel van onze keuze te kunnen vliegen; op zoek gaan naar een nieuw jasje voor onze vogel, of zelf het schilderwerk ter hand nemen. Voor dat laatste kun je terecht op het forum. In de 'Repainters Paintshop' kom je veel tegen waarmee je aan de slag kunt. Adviezen, aanwijzingen welk 'gereedschap'te gebruiken en je kunt daar je vragen kwijt.

Wanneer we een repaint (of livery) gaan downloaden, moeten we er op letten dat deze ook bedoelt is voor het toestel wat we hebben. Want onderling zijn de repaints vaak niet uitwisselbaar. Dit heeft te maken met de bouw van het model. Zie de beschilderingen maar als gordijnen, die met bepaalde haakjes aan een model hangen. Omdat ieder model die ophanghaakjes op een andere plek kan hebben, zullen repaints voor andere modellen niet mooi uitkomen, ze hangen als het ware op de verkeerde plek!

Een repaint wordt gemaakt voor **één bepaald model, van één bepaalde maker!**

Houdt er dus rekening mee, dat repaint alléén niet kan vliegen, je moet het **orginele model al in FS** hebben, anders heb je niks aan de repaint.

Soms gebeurt het dat een repaint aangeboden wordt, met tóch het complete toestel erbij, in dat geval moet je het hele toestel installeren en niet alleen de repaint gebruiken. Het zou kunnen dat er kleine veranderingen in het model aangebracht zijn.

Of Avsim vond ik een leuke Piper:



pa22_tripacer.zip is de naam, waarop je kunt zoeken.

Alleen, in vreemde kleuren en met een Amerikaans kenteken! Ik wilde graag een Nederlands toestel en na wat verdere omzwervingen op Avsim vond ik een setje van drie repaints van de bekende painter Jaap de Baare, waaronder de Nederlandse uitvoering PH-RCH.

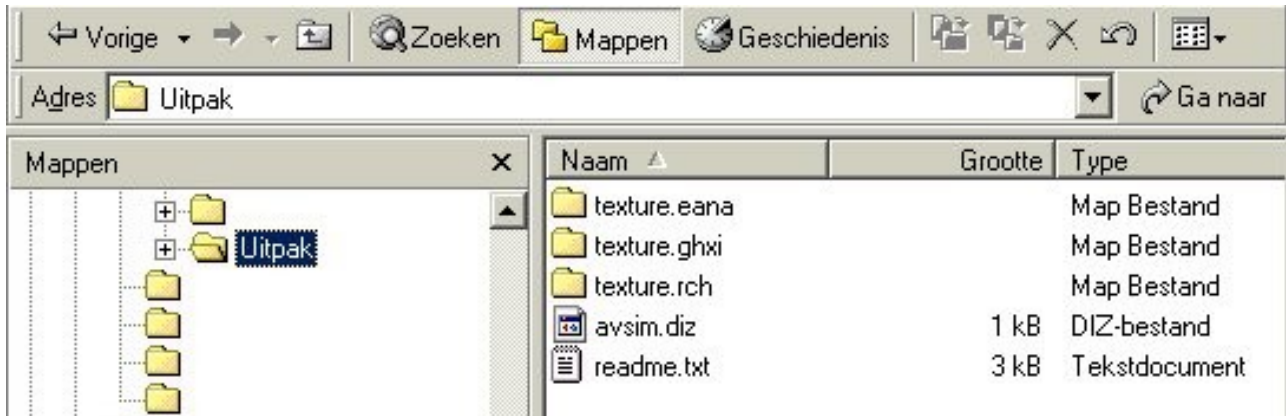


3xtri-pacer.zip op Avsim.

Het downloaden was al geen probleem meer, dat hebben we geleerd in 'Downloaden voor beginners' van BlueAngels. Het uitpakken van het zip-bestand met het toestel leerden we in 'Vliegtuig Installatie'.

Nu hebben we een bestandje met repaints. We pakken die uit op dezelfde manier, met Windows XP, Winzip of Winrar. Net als bij het toestel, pakken we uit in een willekeurige map, bij mij heet die 'Uitpak'!

Na het uitpakcommando ziet we de nieuwe mapjes in de verkenner staan:



Het 'avsim.diz' en het 'readme.txt' bestand hebben we nu niet nodig om het toestel aan te kleden, alleen de drie texture-mapjes.

De readme.txt nooit weggooiën, daar staan nog regeltjes in die we straks nodig hebben en het is altijd handig, later de informatie over de repaint en de maker te kunnen teruglezen.

Maar ook om nadere informatie over de repaint op te vragen of problemen met de repaint bij de maker te kunnen aangeven, of hem simpelweg een mailtje te sturen met een bedankje voor zijn leuke repaint, de meeste repainters geven hun e-mail-adres in dit readme-file.

Het is leuk om als repainter, wat erkenning voor het paintwerk te krijgen!

Deze drie mapjes verplaatsen we naar het toestel in FS, onder 'aircraft'. Daar zien we nu de volgende bestanden;

- model**
- panel**
- sound**
- texture**, die er al stonden en nu zijn daar bij gekomen;
- texture.eana**
- texture.ghxi**
- texture.rch**

Vervolgens moeten we ons toestel nog gaan vertellen, dat er drie nieuwe jasjes beschikbaar zijn. Dat doen we met een aanpassing in het bestand **aircraft.cfg**.

Het aircraft.cfg bestand zit in de hoofdmap van het toestel. Je kunt er gewoon inkijken met bijvoorbeeld Kladblok van Windows, bij Bureau Accessoires.

Als je zo'n toestel selecteert om te vliegen, leest FS eerst (onder andere) dat bestand door, om naar verschillende dingen te kijken, het gewicht en de balans van het toestel, (waar ligt het zwaartepunt?) welke verlichting moet er gebruikt worden en wààr, worden er effecten gebruikt, is er een automatische piloot, dingen als hòe moet het toestel geplaatst worden zodat hij op en niet in de grond staat! En natuurlijk, welke beschildering moet erop?

Dit is het stukje waar dat verteld wordt:

```
[fltsim.0]
title=PA-22_Tripacer
sim=PA-22_Tripacer
model=
panel=
sound=
texture=
kb_checklists=
description=Piper PA-22. A short wing GA Piper.
ui_manufacturer=Piper
ui_type=PA-22 Tripacer
ui_variation=Paint 1
atc_id_color=0000000000
visual_damage=0
atc_id=N422PA
```

Soms is dit gedeelte nog iets groter, maar van belang voor de repaint die je te zien krijgt, is het regeltje;

```
texture=
```

Die is niet ingevuld! En dat werkt, FS zal nu de .bmp's gebruiken uit het texture mapje, waar niks achterstaat, **texture** dus.

Zou daar het volgende staan;

```
texture=rch
```

dan worden de gegevens uit het mapje **texture.rch** gehaald en ziet het toestel er opeens heel anders uit. Maar je kunt dan nog steeds maar één toestel uitzoeken.

Je ziet dat de titel van dit blokje **[fltsim.0]** is. Je kunt nieuwe blokjes toevoegen en die elke keer een hoger getal geven, **[fltsim.1]**, **[fltsim.2]**. En in elk van die blokjes wordt verwezen naar een andere texture. In het geval van onze Piper, nu met 4 liveries, komt nog een blokje met **[fltsim.3]**.

Meestal wordt in de **readme.txt** zo'n blokje meegestuurd, één voor elke repaint. We openen dit bestand en kopieëren het volgende stuk:

```
[fltsim.XX]
title=PA-22_Tripacer Paint D-EANA
title=PA-22_Tripacer
sim=PA-22_Tripacer
model=
panel=
sound=
texture=eana
kb_checklists=
description=German registered Piper PA-22 Tri Pacer D-EANA.
ui_manufacturer=Piper
ui_type=PA-22 Tripacer
ui_variation=D-EANA
atc_id_color=0000000000
visual_damage=0
atc_id=D-EANA
```

```
[fltsim.XX]
title=PA-22_Tripacer Paint RCH
title=PA-22_Tripacer
sim=PA-22_Tripacer
model=
panel=
sound=
texture=rch
kb_checklists=
description=Dutch registered Piper PA-22 Tri Pacer PH-RCH.
(Formerly registered D-EANA)
ui_manufacturer=Piper
ui_type=PA-22 Tripacer
ui_variation=PH-RCH
atc_id_color=0000000000
visual_damage=0
atc_id=PH-RCH
```

```
[fltsim.XX]
title=PA-22_Tripacer Paint F-GHXI
title=PA-22_Tripacer
sim=PA-22_Tripacer
model=
panel=
sound=
texture=ghxi
kb_checklists=
description=French registered Piper PA-22 Tri Pacer F-GHXI.
(Formerly registered PH-RCH)
ui_manufacturer=Piper
ui_type=PA-22 Tripacer
ui_variation=French Army Air Force (ALAT) 1950's
atc_id_color=0000000000
visual_damage=0
atc_id=F-GHXI
```

Dat hele stuk plakken we in onze aircraft.cfg, direct achter het stukje wat ik hier boven liet zien, de `[fltsim.0]`, onder `atc_id=N422PA`. (Voor de duidelijkheid is het handig om even een regel over te slaan, het geheel blijft dan leesbaar.)

Alleen zie je nu drie keer `[fltsim.XX]`. Dit heeft de maker expres gedaan, hij weet niet hoeveel verschillende paints je al voor je toestel hebt. In ons geval is er alleen de '0', dus veranderen we de 'XX'jes in een '1', een '2' en een '3'.

Soms gebeurt het dat deze blokjes tekst niet meegeleverd worden. Je kunt dan een kopietje maken van het blokje `[fltsim.0]` en die daaronder weer plakken.

Twee dingen **moet** je dan aanpassen, **in die kopie**; `[fltsim.0]` wordt `[fltsim.1]` en bij `texture=`, moet je zelf de goede naam invullen. Bij een KLM mapje zou dat dus `(texture.KLM) texture=KLM` worden.

Als je het registratienummer weet, kun je `atc_id=` ook veranderen.

Een enkele keer gebeurt het dat je alleen de gepaintte bestanden in handen krijgt. Er moet dan een kopie gemaakt worden van een bestaande texturemap; `texture` bijvoorbeeld.

Deze kopie van texture krijgt dan de toevoeging **.repaint** (met de punt!) en ontstaat de map **texture.repaint** (**repaint** staat hier voor texturecode). In het voorbeeld hierboven krijgen we dus **texture.KLM**

De bestanden in deze kopie worden verwijderd en vervangen door die in je download. En vervolgens moet je de aircraft.cfg nog aanpassen, zoals boven beschreven.

Wat ook kan voorkomen, is dat de maker van de repaint ook wijzigingen heeft aangebracht aan het panel.

In de repaintdownload vind je dan een mapje **panel.xxx** (xxx staat voor de extensie voor de repaintfiles net als achter de nieuwe texturemap die we zojuist geplaatst hebben)

Net als naar de texturemap moet ook hiervoor een verwijzing in het **aircraft.cfg** gemaakt worden.

Deze nieuwe panel-map **moet geheel intact blijven, alle files blijven in deze panel.xxx map.**

Ook de gauges moeten in dit geval **in deze panel-map blijven**, omdat ook deze gauges **aangepast** kunnen zijn mogen ze niet als vervanging voor de algemene gauges dienen en moeten dus niet in de gauges-map geplaatst worden.

Een leuk voorbeeld van een repaint waarbij de repainter zich ook heeft uitgeleefd op het panel (en diverse views) is de Noorse Piper Super Cub op floats.



Te vinden op Avsim : [norwegian_piper_pa18_float.zip](#)

Dit is geen repaint maar een compleet installeerbaar model , maar geeft een goed beeld van wat met repainten mogelijk is.

De basis voor deze livery, **het model**, is de Piper Pa18 op Floats gemaakt door **Narciso**

De ingrijpende wijzigingen aan het panel ,de textures en andere zaken waren voor rekening van de repainter.

Lees heel goed het repaint-readme file bij deze repaint het bevat ook aanwijzingen voor het gebruik van het model (b.v. sneltoetsen)

Belangrijke tip tot slot:

Lees voor het installeren van een repaint of compleet model altijd de zich bij in de download bevindende **installatie instructie**.

Er zijn n.l. altijd uitzonderingen op de regel mogelijk.

Oktober 2006, FsTheo for Dutchfs