

Afstellen Van Flightsimulator X

In tegenstelling tot FS9 maakt FSX meer gebruik van de dualcore processor, DirectX10 en DirectX11.

Deze informatie vraagt daarom een andere afstelling van de "Settings".

Belangrijk voor de "werking" van Flightsimulator is de FS.cfg-file. De FSX.cfg is alleen te vinden via de zoekoptie als het v'tje is weggeklikt in "weergave en extensies voor bekende bestandstypen verbergen".

Hierna is de file te vinden in XP, onder:

C:\Documents\Gebruikersnaam\Application Data\Microsoft\FSX

En onder Vista/W7 :

C:\Users\Your username\Application Data\Roaming\Microsoft\FSX

In deze file worden de standaard-afstellingen of de gebruikers-afstellingen opgeslagen. Telkens wanneer je iets wijzigt wordt deze file overschreven met de nieuwe instellingen.

De volgorde van installeren voor FSX is als volgt:

Flightsimulator X (opstarten en een vlucht maken, hierna afsluiten)

Service Pack 1 (opstarten en een vlucht maken, hierna afsluiten)

(hierin bevinden zich een aantal fixes voor het origineel: scenery-correcties, toegang tot meer geheugen en Dual-/Quad-Core processors)

Service Pack 2 (opstarten en een vlucht maken, hierna afsluiten)

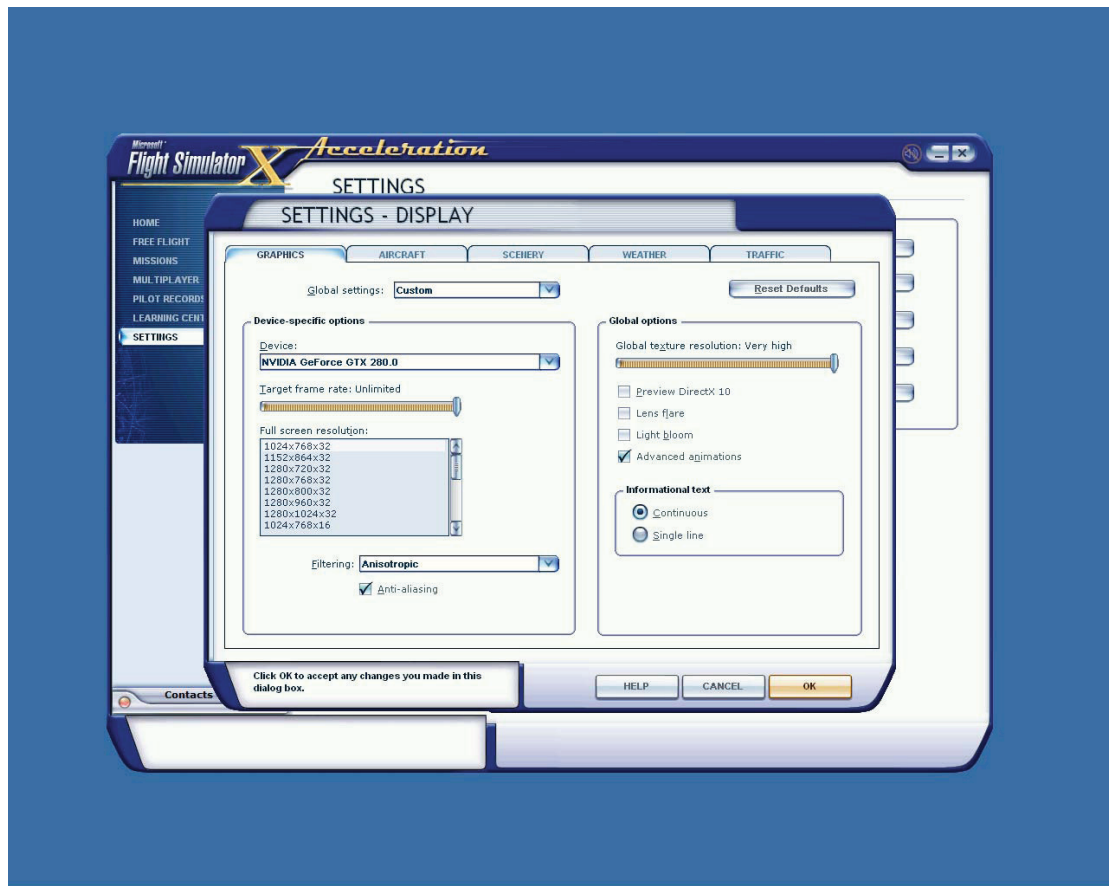
(hierin bevinden zich wederom een aantal fixes voor het origineel: scenery-correcties, performance en uitbreiding van de object-library)

Acceleration Expansion Pack (opstarten en een vlucht maken, hierna afsluiten)

De **standaard** installatie is klaar. Vanaf dit punt kunnen de Hardware Add-Ons-modulen geïnstalleerd worden (Go-Flight, Saitek, VRinsight etc.).

Nu pas de Software Add-Ons pakketten installeren !

Hierna volgt een uitleg over het belangrijkste onderdeel, de "Settings Display".



GRAPHICS Device specific options:

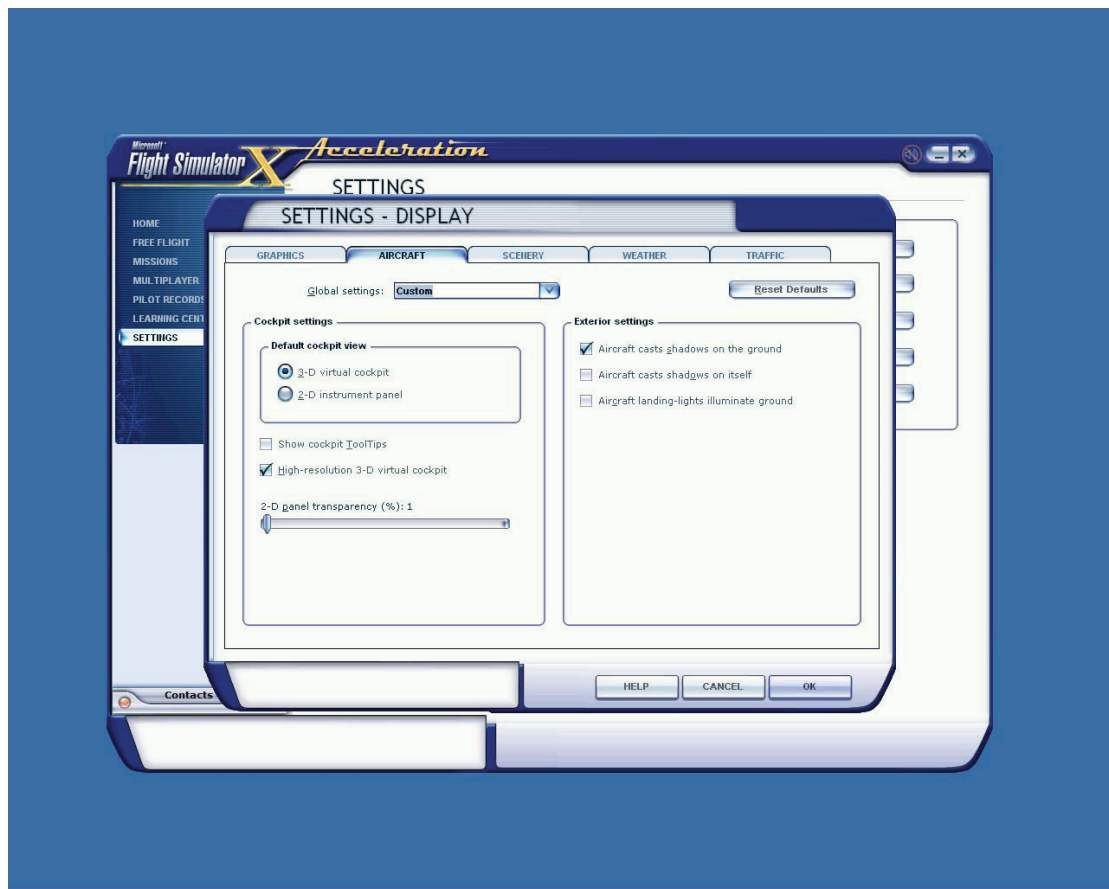
1. Device name: verwijst naar de Video-kaart.
2. Target frame rate: van 0 tot 100 instelbaar en unlimited.
3. Full screen resolution: keuze resolutie-mogelijkheid van het aangekoppelde scherm.
4. Filtering: maakt dat textures er minder blokkerig uitzien, keuze uit 4 opties.
5. Anti-aliasing: wel of geen.

Global options:

1. Global texture resolution: minimaal of maximaal opbouw van landschap aan de horizon.
2. Preview DirectX 10: wel of geen. (problematisch)
3. Lens flare: wel of geen zonlichteffecten.
4. Light bloom: wel of geen verbetering lichteffecten.
5. Advanced animations: wel of geen flexing wings, mensen en/of dieren.

Informational text:

1. Continuous: wel of geen.
2. Single line: wel of geen.



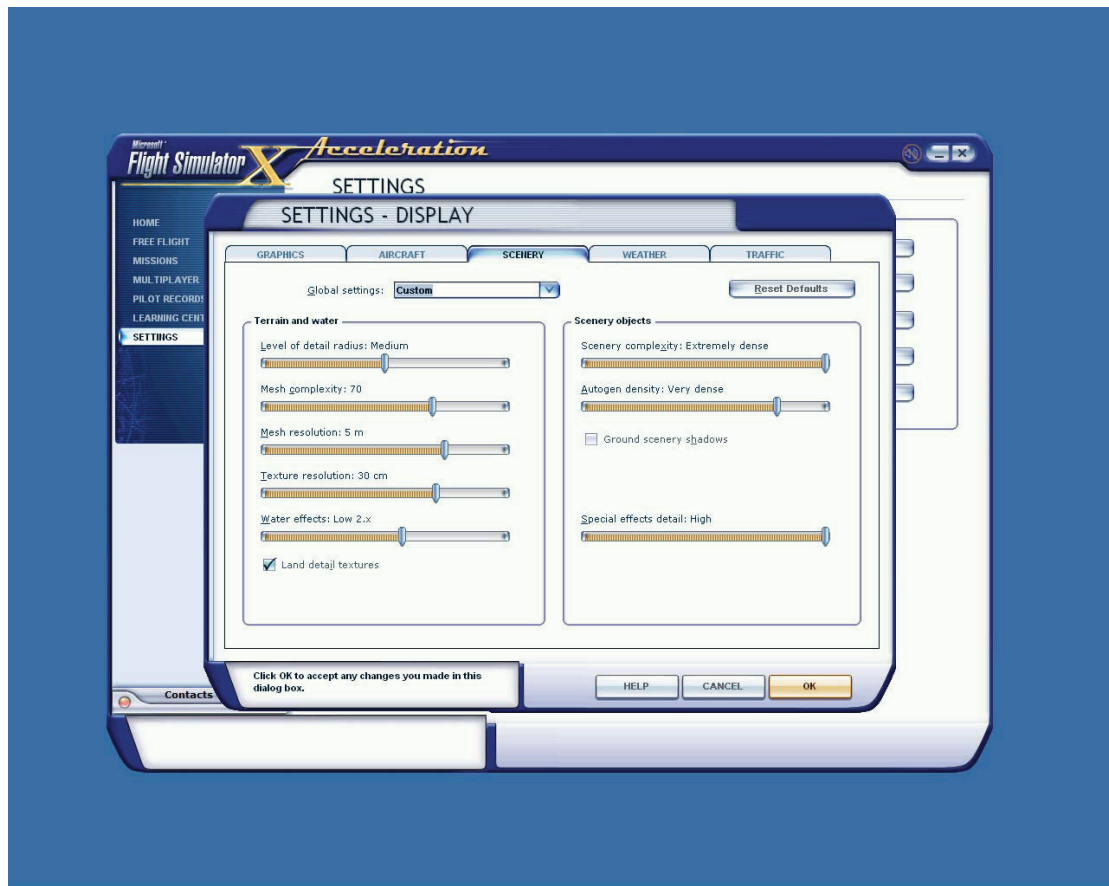
AIRCRAFT Cockpit settings:

Default cockpit view:

- | | |
|---|--------------|
| 1. 3-D virtual cockpit: | wel of geen. |
| 2. 2-D instrument panel: | wel of geen. |
| 3. Show cockpit Tooltips: | wel of geen. |
| 4. High-resolution 3-D virtual cockpit: | wel of geen. |
| 5. 2-D panel transparency (%): | 1 of hoger. |

Exterior settings:

- | | |
|---|---|
| 1. Aircraft casts shadows on the ground: | vliegtuigshaduw op de grond. |
| 2. Aircraft casts shadows on itself: | reflecties op de vliegtuigromp. |
| 3. Aircraft landing-lights illuminate ground: | wel of geen landingslichten te zien op de start/landingsbaan. |

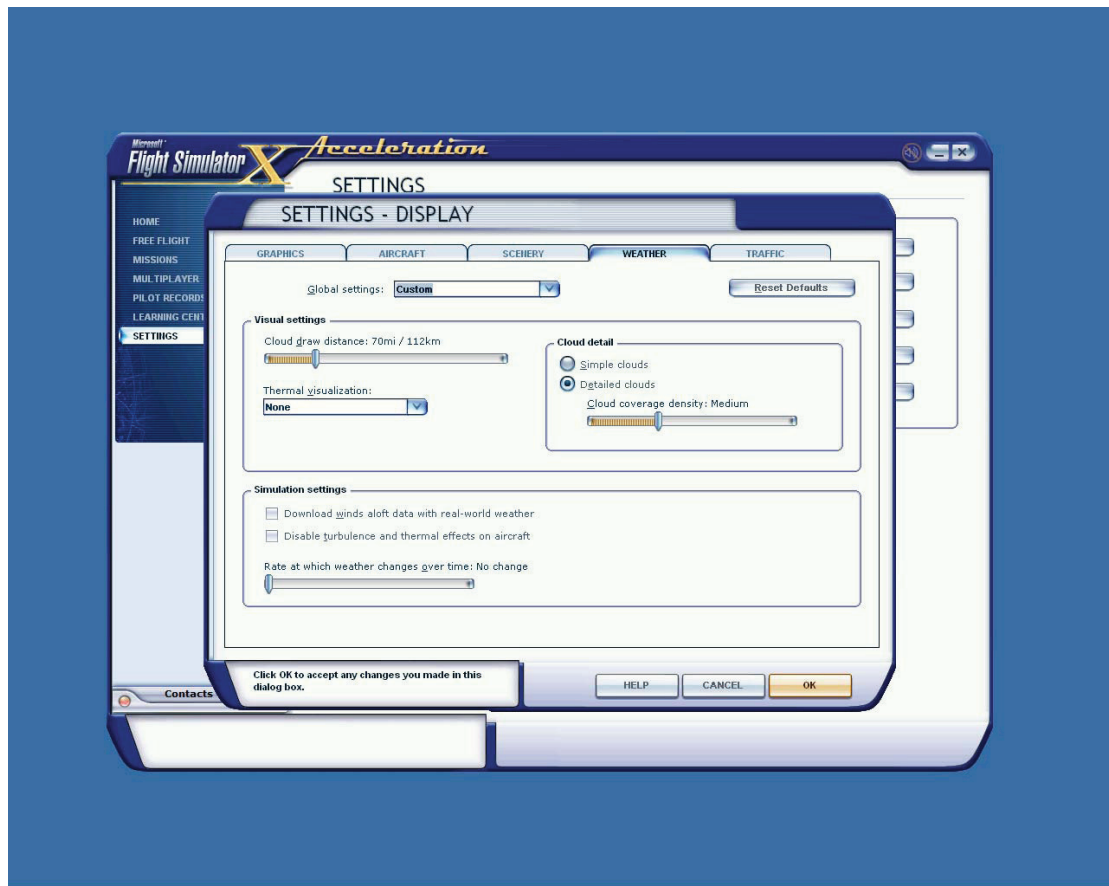


SCENERY Terrain and water:

1. Level of detail radius: hier wordt de invulling van het landschap bedoeld, gebeurt dmv opbouw in een cirkel om het vliegtuig.
2. Mesh complexity: hier wordt de samenstelling van de grond bedoeld, bergen en dalen.
3. Mesh resolution: instelbaar van een kaal (hoekerig) tot gedetailleerd (vloeiend) landschap.
4. Texture resolution: van een glad tot fijn gedetailleert oppervlak.
5. Water effects: van een glad oppervlak tot golvend water.
6. Land detail textures: wel of geen detail van het landschap.

Scenery objects:

1. Scenery complexity: van weinig tot veel detail.
2. Autogen density: opbouw dichtheid aantal bomen en gebouwen
3. Ground scenery shadows: wel of geen schaduw.
4. Special effects detail: om "toegevoegde extra's" te zien -->> high.



WEATHER Visual Settings:

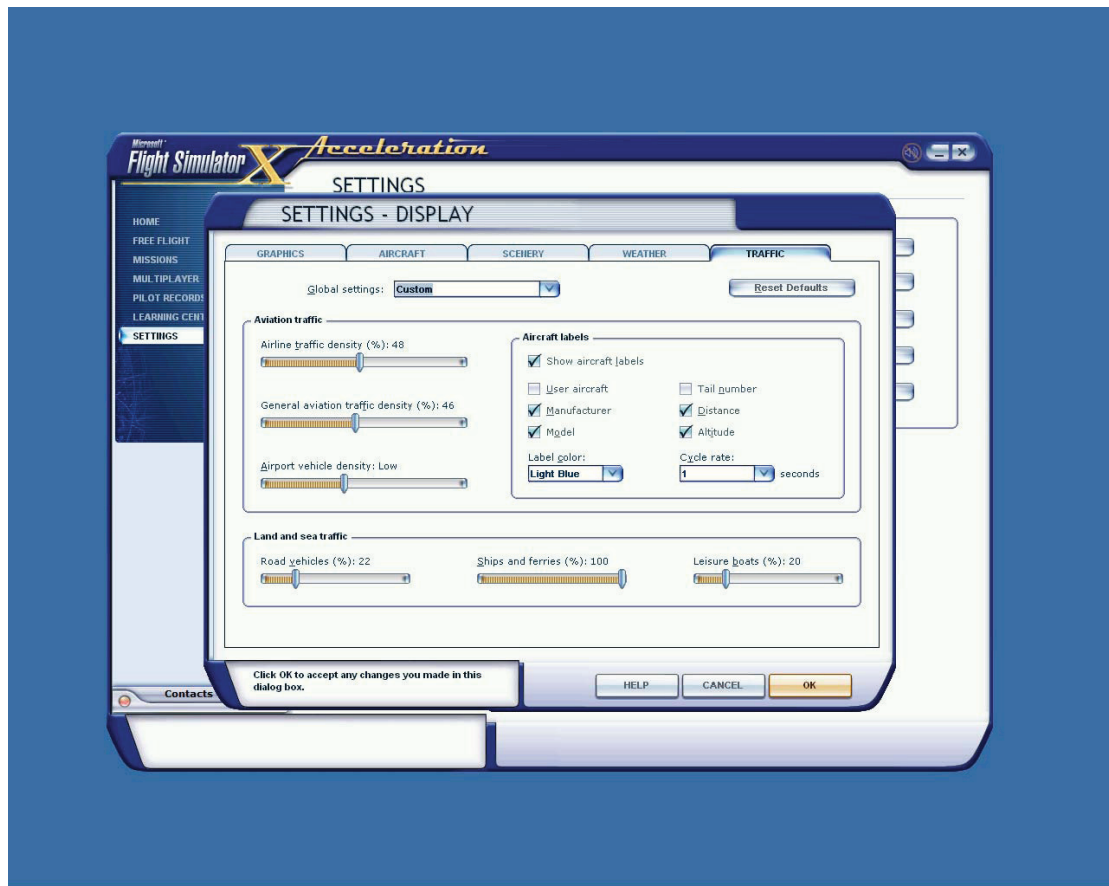
1. Cloud draw distance: afstand opbouw bewolking.
2. Thermal visualization: zichtbaar maken van thermiek in de atmosfeer.

Cloud detail:

1. Simple clouds: wel of geen.
2. Detailed clouds: wel of geen.
3. Cloud coverage density: mate van dichtheid bewolking.

Simulation settings:

1. Download winds aloft data with real-world weather:
internet-koppeling voor ontvangst plaatselijk weer.
2. Disable turbulence and thermal effects on aircraft:
schakel effect van turbulence en thermiek uit.
3. Rate at which weather changes over time: van geen naar altijd.



TRAFFIC Aviation traffic:

1. Airline traffic density (%): van geen tot volledig vliegverkeer.
2. General aviation traffic density (%): van geen tot volledig vliegverkeer.
3. Airport vehicle density: mate van weinig of meer platform-verkeer.

Aircraft labels:

1. Show aircraft labels: wel of geen.
2. User aircraft: wel of geen.
3. Manufacturer: wel of geen.
4. Model: wel of geen.
5. Tail number: wel of geen.
6. Distance: wel of geen.
7. Altitude: wel of geen.
8. Label color: kleurkeuze van bovengenoemde teksten.
9. Cycle rate: mate van verversing zichtbare teksten.

Land and sea traffic:

1. Road vehicles (%): van geen tot volledig landverkeer.
2. Ships and ferries (%): van geen tot volledig zeeverkeer.
3. Leisure boats (%): van geen tot volledig pleziervaartuigen.

Nog even de FSX.cfg-file controleren op de hieronder genoemde regels:

[DISPLAY]

Texture_Bandwidth_Mult =25 (dit getal dient altijd lager te zijn dan de gekozen frame-rate , in dit voorbeeld is de frame-rate dus 30 (unlimited is altijd 0)).

[TERRAIN]

Terrain_Max_Autogen_Trees_Per_Cell =1000.

Terrain_Max_Autogen_Buildings_Per_Cell =800.

[BUFFERPOOLS]

PoolSize =1.000.000 (bij FSX en 1 Mb intern geheugen)

4.000.000 (bij FSX + SP1 en 4 Mb intern geheugen)

8.000.000 (bij FSX + SP1 en 8 Mb intern geheugen)

10.000.000 (bij FSX + SP1 + SP2 en 10 Mb intern geheugen)

tot (bij FSX + SP1 + SP2 + 64 bit en meer dan 4 Mb intern
400.000.000 geheugen)

Alleen als Acceleration Expansion Pack is geïnstalleerd dan als laatste regel in de FSX.cfg-file toevoegen:

[JOBSHEDULER]

AffintyMask =1 (bij een single processor)

3 (bij een dual processor)

7 (bij een triple processor)

15 (bij een quad processor)

63 (bij een six processor)

Het motto "update altijd met de laatste drivers" blijft gelden.

Gebruik nooit een "nieuwe Betaversie" ! Deze zijn altijd test-versies en voor FS niet altijd betrouwbaar op een goede werking.

Voor storingen in het geluid tussen ATC en Vliegtuigmotor, is een oplossing door derden gevonden:

1. Wijzig in het Sound-menu van Windows-Vista en/of 7 onder het tabblad "Communications" de button naar de laatste regel..."Do nothing".
2. Indien ad.1 niet helpt bij een interne geluidchip op het moederbord, installeer dan een PCI of PCIE geluidskaart.

Om te controleren of de aanwezige videokaart volledig DirectX-11 ondersteunt, ga je als volgt te werk:

Via Start en de "Run- of Search-box", typ hier DXDIAG in en druk vervolgens op OK. Hierna verschijnt het menu "DirectX Diagnostic Tool". Onder de tab "System" geeft in System Information de laatste regel de versie van de huidige DirectX aan; dit is de geïnstalleerde DirectX-versie onder Windows !

Onder de tab "Display" vind je onder Drivers in de laatste regel de DirectX-versie van de geïnstalleerde videokaart !

LET OP !! Zowel de Window-versie (XP, Vista, 7) en de Videokaart dienen DirectX-11 te ondersteunen.

Windows XP gaat niet verder dan DirectX-9, Windows Vista en 7 kennen wel DirectX-11.....hier ligt een duidelijke grens !

Voor de videokaart geldt in principe hetzelfde verhaal. In het algemeen zijn de NVIDIA-kaarten vanaf de 400 series uitgevoerd met DirectX-11; AMD (ATI)-kaarten zijn vanaf de 5000 series uitgevoerd met DirectX-11.

De genoemde adviezen en uitleg zijn door mij zelf uitgevoerd en getest op werking in Flightsimulator X (FSX).333

Soms gebeurt het, dat na installatie van een gedownloade of gekochte Add-on (aircraft, scenery, etc.), FSX om een andere instelling vraagt. Veelal wordt door de makers van deze software aangeraden de stand van de sliders hierop aan te passen.

Doordat geen twee PC's gelijk zijn in hardware, ontkom je er niet aan met de instellingen van zowel de sliders als aanpassing van de FSX.cfg-file te experimenteren.

Een "perfecte FS-PC" bestaat niet; wel kunnen wij een heel eind komen met:

- a. het noteren van de PC-configuratie (welke hardware-onderdelen);
- b. de keuze van aanvullende software (Add-on) voor Flightsimulator;
- c. de keuze van een Regio (bv. Europa);
- d. de keuze van een type vliegtuig (bv. proptoestel, lijntoestel, helikopter of straaljager).

Als laatste een goede raad accepteer de "grenzen" van je PC.

Ik maak hierbij de kanttekening dat alle wijzigingen en ingrepen onder de motorkap van FSX voor eigen verantwoording zijn en zowel de FSIG als de auteur voor schade aan hardware en/of software niet aansprakelijk zijn.

H. Schäperkötter (SKAL)
17-03-2012

Bronvermelding:

Flightsimulator X (programma)
SP1 en SP2 (updates)
Accelaration Pack (programma)
Computer Pilot (tips)
PC Pilot (tips)