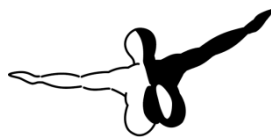


Aerosoft

Dutch Airports

Rotterdam X



aerosoft™

Inhoudsopgave

Rotterdam X	1
Inhoudsopgave.....	2
Inleiding	3
Systeemvereisten	3
Credits.....	3
Copyrights	4
De scenery verwijderen	5
De inbegrepen omgeving.....	5
Compabiliteit met andere producten.....	5
Compabiliteit met DX10 Preview modus.....	5
Charts.....	6
Belangrijke informatie betreffende ILS frequenties.....	6
Density Settings.....	6
FAQ.....	7
Instellingen & Framerates.....	10
Beeld instellingen	10
Scenery instellingen.....	11
Weer instellingen	12
Verkeersinstellingen	13
Data	14

Inleiding

Het is ontzettend vervelend als een vliegveld zijn naam verandert terwijl wij net aan een project bezig zijn. Rotterdam Airport, ook bekend als Zestienhoven, heet nu Rotterdam-The Hague Airport. Dat verandert echter niet het feit dat dit het derde vliegveld is van Nederland op basis van het vervoer van passagiers. Hoewel het een complexe verstandhouding heeft met zijn omgeving, waar woonwijken steeds dichterbij komen, bevindt het vliegveld zich nog steeds in een fase van groei. Het vliegveld werd in 1956 geopend en wordt nu vooral gebruikt als groot regionaal vliegveld met vele chartervluchten. Daarnaast vormen ook de kleine luchtvaart en luchtvaartscholen een belangrijk onderdeel van de bedrijvigheid op dit vliegveld.

Systeemvereisten

- Microsoft Flight Simulator FSX SP2 (of Acceleration)
- Windows XP/Vista/Windows 7 (alle updates geïnstalleerd)
- 2.0 GHz processor (Intel Core 2 Duo aanbevolen)
- 2 GB RAM intern geheugen
- 256 MB grafische kaart (512 Mb aanbevolen)
- PDF reader voor de handleiding

Credits

Concept:	LimeSim, Aerosoft
Programmering:	Sascha Normann
Project Management:	LimeSim, Mathijs Kok
Handleiding, documentatie:	Mathijs Kok
Installer:	Andreas Mügge
Vertaring:	Alexander Rietveld
Testfase:	Verscheidene mensen die het product allen gratis krijgen

Speciale dank gaat uit naar Mark Honing voor zijn geweldige fotomateriaal van dit vliegveld dat dit project mogelijk heeft gemaakt en aan Martin Schmiescheck voor zijn hulp met de 3d-animaties.

Copyrights

De handleiding, documentatie, video afbeeldingen, software, en alle gerelateerde materialen staan onder het copyright and mogen niet worden gekopieerd, gefotokopieerd, vertaald naar of teruggebracht tot welk elektronisch medium of welke machine-leesbare vorm dan ook, noch in al zijn volledigheid noch deels, zonder voorafgaande toestemming, in schrift, van AEROSOFT. DE SOFTWARE WORDT UITGEGEVEN "AS IS" AND WORDT NIET AANGEBODEN IN EEN VORM MET ENIGE GARANTIE NOCH IMPLICIET NOCH UITGEDRUKT. DE AUTEUR ONHOUDT ZICH VAN IEDERE VERANTWOORDELIJKHEID VOOR SAMENHANGENDE DEFECTEN, VERTRAGINGEN EN ENIG NADEEL DAT VOORTKOMT UIT HET GEBRUIK VAN DEZE SOFTWARE.

Copyright © 2010 AEROSOFT & LimeSim. Alle rechten voorbehouden. Windows®XP, Vista Windows 7 and Flight Simulator X zijn danwel geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle handelsmerken en merknamen handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van de respectievelijke eigenaren.

Copyrights zijn een serieuze zaak. Mocht u illegale kopieën van deze software vinden, laat ons dit weten via support@aerosoft.com. Wij zullen ervoor zorgen dat meldingen met betrekking tot overtredingen van het copyright zullen worden beloond.

Aerosoft GmbH
Lindberghring 12
D-33142 Büren, Germany
www.aerosoft.com

Contact opnemen met klantondersteuning

Klantondersteuning voor dit product wordt aangeboden door Aerosoft. Wij geven de voorkeur aan het gebruik van een support forum om de eenvoudige reden dat het snel en efficiënt werkt; klanten kunnen elkaar helpen terwijl wij onze nachtrust pakken:

<http://www.forum.aerosoft.com>

Wij raden u aan het subforum **Customer Support > Scenery Discussions & Support** te gebruiken voor vragen over dit product. Hier zou u zich als eerste toe moeten keren voor watvoor ondersteuning dan ook.

Mocht u de voorkeur geven aan ondersteuning via e-mail, neemt u dan in acht dat dit iets langer kan duren aangezien uw e-mail van persoon naar persoon zou kunnen worden gestuurd en hulp via e-mail altijd iets trager gaat tijdens de weekenden: support@aerosoft.com. Klantondersteuning staat bij ons hoog in het vaandel. Het kopen van een van onze producten geeft u het recht om onze tijd te verbruiken door vragen te stellen waarvan u denkt dat deze dom zijn. Dat zijn ze zeker niet.

De scenery verwijderen

Verwijder de scenery nooit handmatig; gebruik hiervoor altijd het configuratiescherm. Dit niet doen kan serieuze problemen opleveren.

De inbegrepen omgeving

Deze scenery omvat het complete vliegveld en zijn directe omgeving.



Compabiliteit met andere producten

Voor zover getest kan dit product samen worden gebruikt met alle bestaande producten die deze omgeving beslaan, indien u de informatie die hier staat gegeven volgt. Aerosoft kan reeds alleen compabiliteit met een standaard versie van FSX garanderen. Bespreek dit met ons op het forum als u vragen heeft.

Compabiliteit met DX10 Preview modus

Omdat dit product taxiwegen gebruikt die gebaseerd zijn op een hoge resolutie ondergrond, zijn er problemen met de DX10 Preview modus. Dit kan niet worden verholpen mits er een update voor FSX wordt vrijgegeven. Dit is echter iets dat wij niet verwachten.

Charts

U kunt alle charts voor dit vliegveld gratis (alleen registratie is vereist) vinden op:
<http://www.ais-netherlands.nl/index.html>

Belangrijke informatie betreffende ILS frequenties

ILS frequenties voor deze scenery zijn als volgt:

- ILS DME 06:
Frequentie: 111.90
Koers: 57°
ID: ROS
- ILS DME 24:
Frequentie: 111.90
Koers: 237°
ID: RSV

Deze ILS systemen zijn vrij nieuw en de oude ILS (zonder DME) dat deel uitmaakt van de standaard FSX scenery moest worden verplaatst naar een plek 4 km ten noordwesten van het vliegveld (het is niet mogelijk om een ILS van de standaard FSX scenery te verwijderen!). Mogelijk valt het u op dat de frequentie in het echt 110.9 is, in plaats van de 111.9 die gebruikt wordt in deze scenery. De reden waarom wij hebben gekozen voor deze nep-frequentie is simpel: Marine Vlieggkamp Valkenburg (EHVB), ten noordwesten van het vliegveld, gebruikt diezelfde ILS frequentie in FSX. Dit betekent dat FSX u naar het verkeerde vliegveld zou begeleiden in het geval dat wij de echte frequentie van Rotterdam-The Hague Airport hadden gebruikt.

Density Settings

Door middel van de FSX density settings is het mogelijk om de scenery aan te passen aan tragere computers.

- **Very sparse:** De meeste grote gebouwen
- **Sparse:** Alle belangrijke hangars en de terminal
- **Normal:** Alle hangars, taxiway signs, apron objecten.
- **Very Dense:** Gebouwen in de omgeving, bewegende vlaggen, taxi lichten, vogels, sound effects etc.
- **Extremely Dense:** 3D mensen en auto's

FAQ

Enkele problemen u zou kunnen tegenkomen en die wij willen uitleggen.

Q: Er zijn problemen met doorzichtige autoramen en hekwerk tesamen met schaduwen.

A: FSX heeft ons de kans geboden om schaduwen te creëren voor deze scenery, hetgeen betekent dat objecten schaduwen op elkaar werpen. Rotterdam X is een van de weinige producten die deze techniek verwerkt heeft. Toch is het mogelijk dat vanuit bepaalde hoeken en op bepaalde tijden van de dag de schaduwen verdwijnen achter doorzichtige autoramen of half-doorzichtige hekken en andersom. Dit is geen enorm probleem en het is daarentegen ook iets dat niet kan worden opgelost met de huidige graphics engine van FSX.

Q: Ik zie de schaduwen flikkeren, vooral op het midden de dag als de zon hoog aan de horizon staat.

A: Er zijn bepaalde videokaarten die problemen hebben om de schaduwen weer te geven. Dit kan normaliter worden opgelost door de nieuwste driver voor uw videokaart te installeren. Als niets helpt is het mogelijk dat uw videokaart niet in staat is de schaduwen correct weer te geven en in dat geval is de beste oplossing om de optie "scenery casts shadows" uit te schakelen.

Q: Zonder de Rotterdam X scenery waren er heel veel containers, hijskranen en tankers in de omgeving van de Rotterdamse haven. Nu zijn deze allemaal verdwenen. Waarom is dat?

A: Deze standaard objecten zijn oneindig zichtbaar en dat betekent dat MS deze dusdanig heeft geprogrammeerd dat ze een flinke negatieve invloed op uw framerate hebben. Een ingewikkelde vliegveld scenery in de buurt van een stad betekent dat performance erg belangrijk is. Daarnaast is het mogelijk dat gebruikers van "Ultimate Terrain Europe" hebben gemerkt dat dat product een zogenaamde "landclass" toevoegt met een ontelbare hoeveelheid standaard containers in de omgeving van de haven, die ervoor zorgt dat er daar nauwelijks normaal gevlogen kan worden op de wat tragere computers. Daarom hebben wij deze objecten verwijderd. Mocht u deze weer terug willen hebben of willen kijken of uw systeem met deze objecten kan omgaan, deactiveer dan het volgende bestand (verander de extensie van ".BGL" naar bijvoorbeeld ".OFF"):

FSX\Aerosoft\Dutch Airports – Rotterdam\Scenery\EHRD_DefaultExcludes.BGL

Q: De servicewagens op het platform zien er vreemd (Amerikaans) uit en lijken niet passend voor Rotterdam.

A: Zie "instellingen" verderop. Wij raden aan om standaard servicewagens op het platform uit te schakelen als u deze scenery gebruikt (hetzelfde geldt voor de meeste andere scenery-producten). FSX voegt deze wagens gewoon toe aan iedere parkeerplaats en gate, zelfs als deze hier totaal niet van toepassing zijn.

Q: Op sommige tijden van de dag wordt er een vreemde, lange schaduw geworpen vanaf het Robeco gebouw in het stadscentrum.

A: Dit is helaas een bug in de standaard scenery van FSX and daar kunnen wij niks aan doen. Wij kunnen deze standaard bestanden niet bewerken omdat wij anders met rechtelijke problemen te maken krijgen. Daarnaast is het ook een bug buiten het gebied dat deze scenery beslaat.

Q: De PAPI en approach lichten schijnen door de 3D PAPI en approach lichten heen.

A: Dit is een tekortkoming van FSX waar wij niks aan kunnen doen. Dit is overigens lastig om daadwerkelijk te kunnen zien (u zou veel meer dichterbij moeten komen dan u normaliter zou komen).

Q: Waarom zijn er geen 3D auto's op de parkeerplaatsen bij de terminal?

A: De reden hiervoor is simpel: het toevoegen van deze auto's zou voor ons heel makkelijk zijn omdat wij een set met veel 3D auto's hebben, maar dit zou een enorme impact op de performance van de scenery hebben; dit zou het aanvliegen van dit vliegveld ronduit onmogelijk maken voor de meeste computers. Vergeet niet dat als een stad zo dicht bij het vliegveld is gelegen, dit al een zware belasting op uw systeem is. Wij willen klachten voorkomen over een scenery die nauwelijks aan te vliegen valt doordat er zoveel objecten zijn geplaatst die niet erg belangrijk zijn in de ogen van een vlieger.

Q: De fotorealistische ondergrond lijkt op sommige plekken verouderd te zijn. Waarom is dat?

A: Voor het maken van dit product hebben we de meest recente foto's gebruikt die wij konden verkrijgen op het moment dat we begonnen met de ontwikkeling van deze scenery. Er was een nieuwere versie verkrijgbaar, maar deze besloeg niet de complete omgeving van het product.

Q: Er is een bouwplaats ten zuiden van het platform (buiten het vliegveld), maar ik kan de nieuwe gebouwen niet terugvinden in de scenery.

A: Dat klopt. Het probleem met bouwplaatsen is dat ze qua aanzicht blijven veranderen en daarom is het lastig om deze in een scenery te verwerken. Op het moment dat een product, dat ook een bouwplaats beslaat, wordt uitgegeven is het eigenlijk al verouderd. Het is mogelijk dat wij een update zullen aanbieden tegen de tijd dat de bouw op deze plek is afgerond, maar dat kunnen wij op dit moment niet beloven.

Q: De bomen en heggen rondom het vliegveld blijven groen in de winter.

A: Aan deze scenery is een kleine tool toegevoegd dat u kunt vinden in het startmenu van Windows via de Aerosoft map. Met dit programmaatje kunt u het aanzicht van de beplanting handmatig veranderen omdat FSX dit niet automatisch kan for 3D objecten.

Q: Waarom is het geluid van het verkeer en de bus zo hard? Kan ik hier iets aan doen?

A: Ja, dat is mogelijk! We hebben besloten het volume hiervan iets hoger te zetten dan dat het in het echt is om het effect iets meer tot zijn recht te laten komen. Als het u niet bevalt, kunt u dit veranderen door naar "Settings -> Sound" te gaan en het volume van "environment" naar beneden aan te passen.

Aerosoft Season Tool

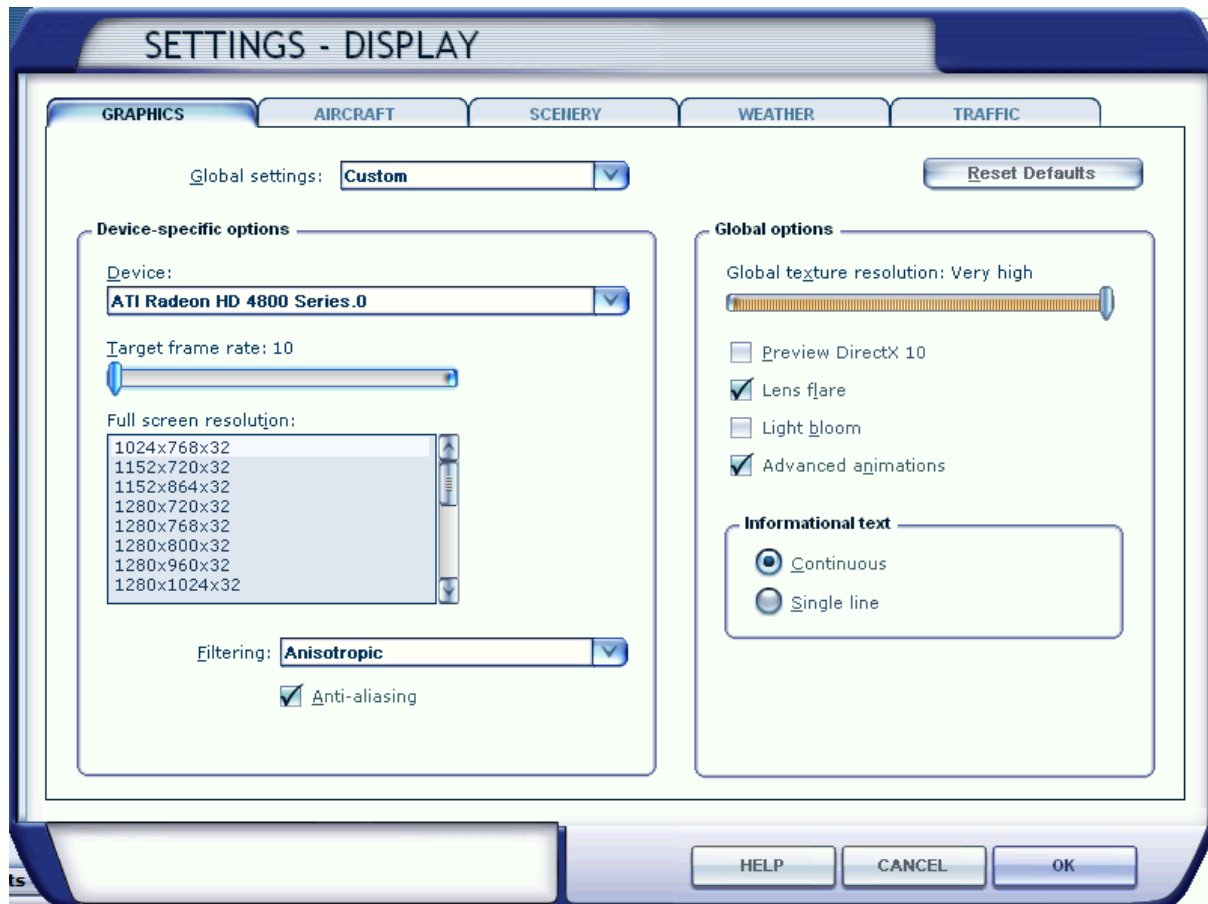
Om het correcte winter aanzicht te krijgen voor het vliegveld (om te voorkomen dat het vliegveld als het ware een groen eiland is te midden van een wit landschap), kunt u de Aerosoft Season Tool gebruiken. U vindt het hier: Startmenu | Aerosoft | Rotterdam X | Season Tool.



Instellingen & Framerates

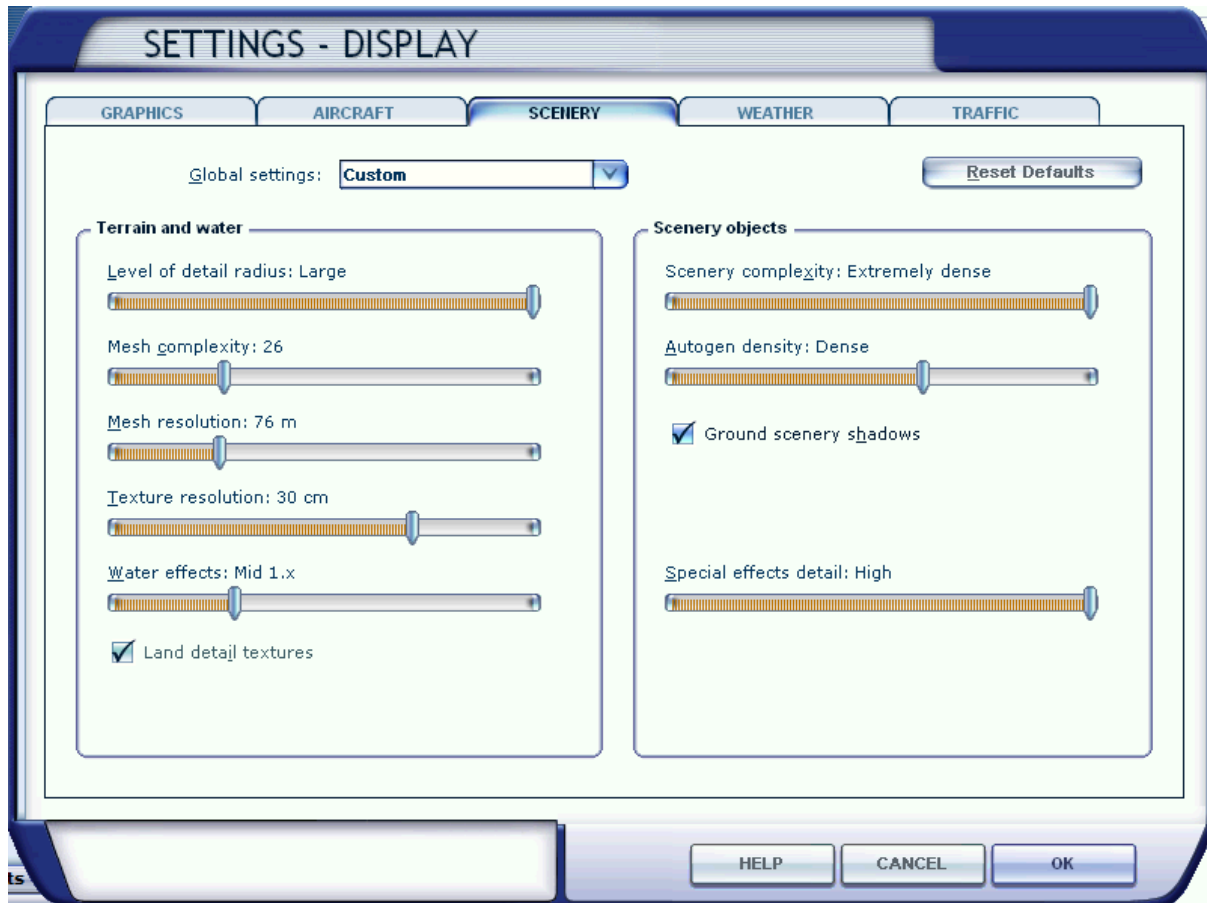
Wij adviseren deze instellingen voor de beste combinatie van looks en framerates. Let op dat de instellingen iets anders zijn dan voor de meeste scenery projecten. Wij raden u ook aan om in het zomerseizoen te vliegen, aangezien Microsoft een vreemde interpretatie van de winter in dit gebied heeft.

Beeld instellingen



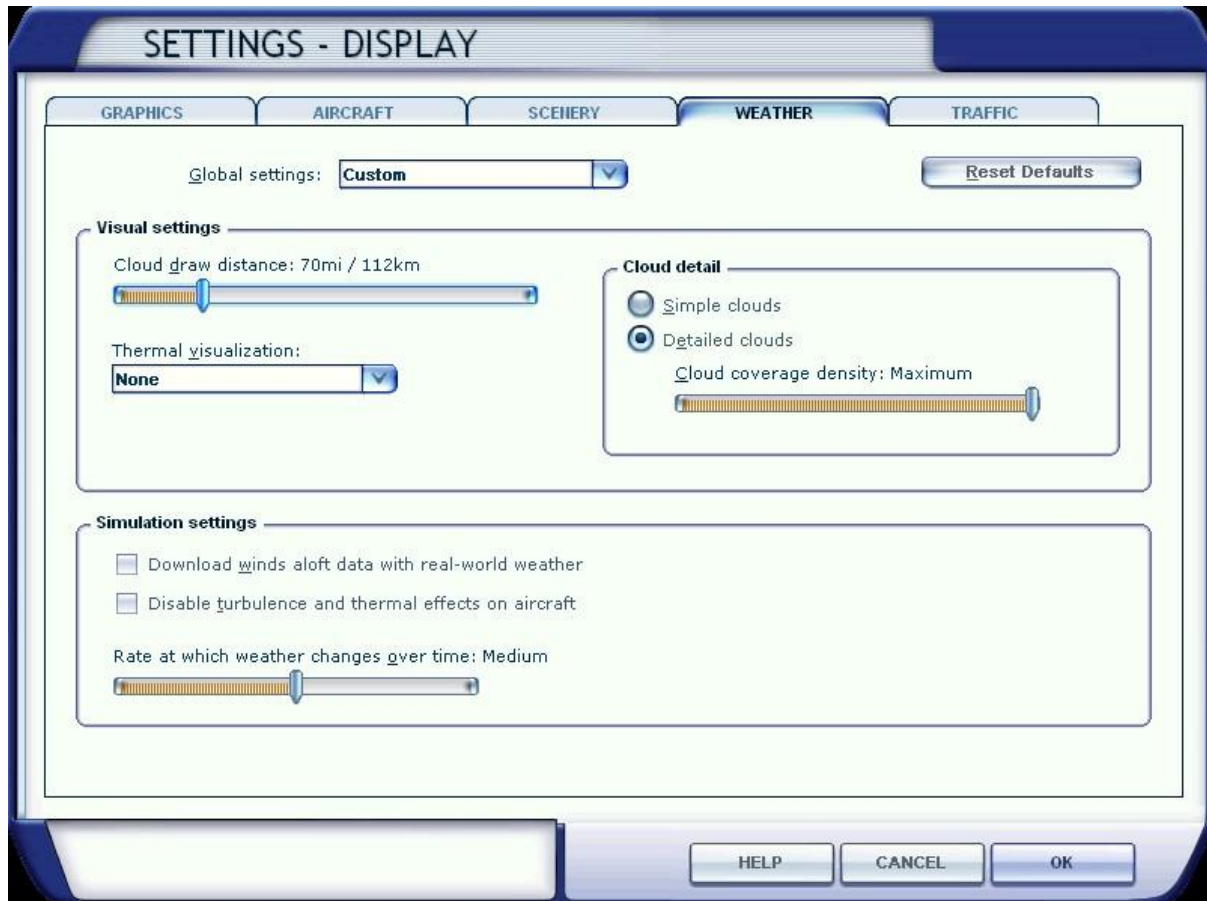
De **Global texture** instelling moet op VERY HIGH staan, overige instellingen zijn niet zeer belangrijk.

Scenery instellingen



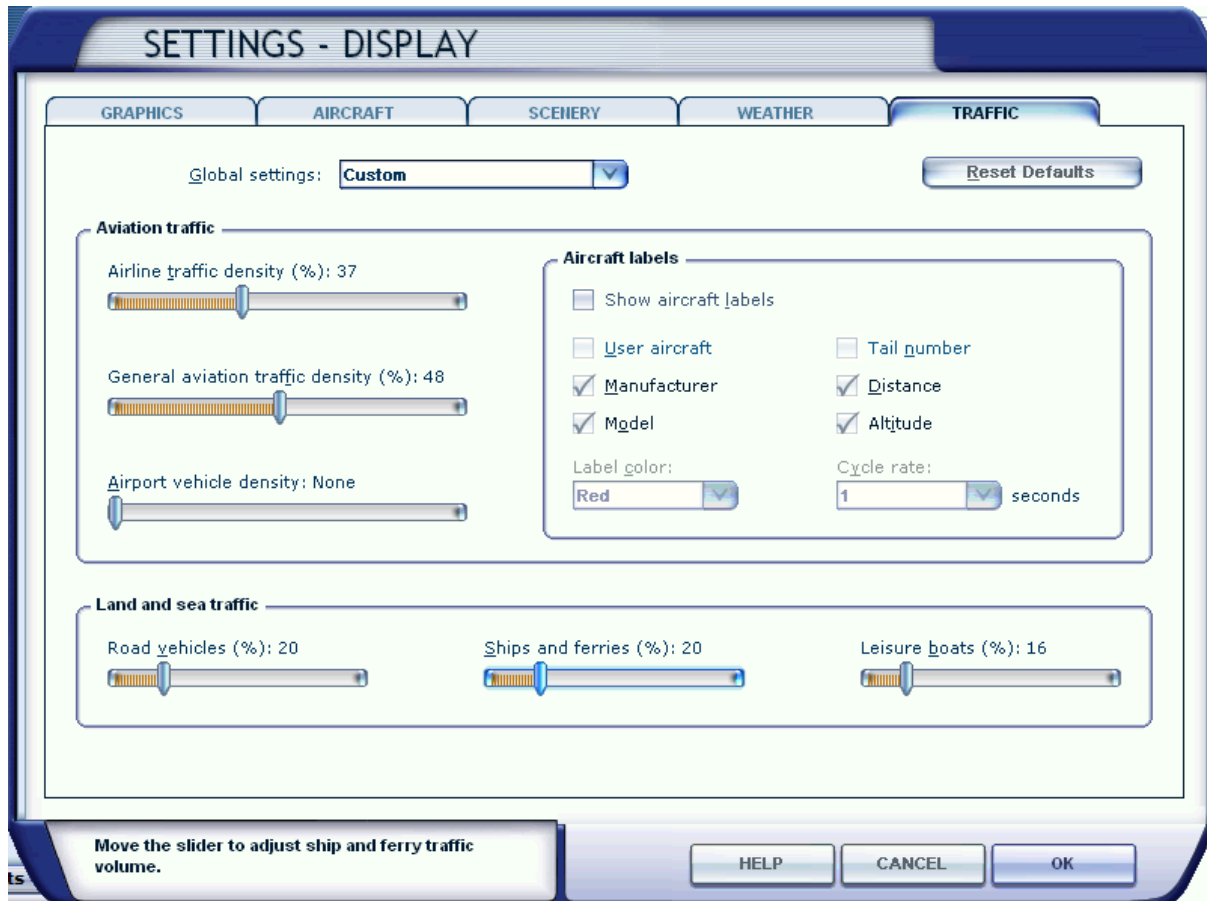
Omdat het een compleet vlak terrein betreft, wordt **Mesh** nauwelijks gebruikt; zet dit op een laag niveau. **Texture resolution** moet op 30 cm staan. We raden aan om **Water effects** op low in te stellen omdat het water in de scenery normaal erg donker en groen is. **Scenery complexity** kan het beste zo hoog mogelijk worden ingesteld. **Ground scenery shadow** kan beter aan blijven omdat alle gebouwen schaduwen werpen en er daardoor veel beter uitzien.

Weer instellingen



Stel het weer in zoals u wilt; u heeft waarschijnlijk een framerate die hoog genoeg is om een mooie "high-definition" look te kunnen veroorloven. Voor de meeste machines zal een maximale instelling mogelijk zijn en de beroemde Nederlandse luchten zullen de scenery perfect aanvullen.

Verkeersinstellingen



Een hoge instelling voor luchtverkeer is natuurlijk heel mooi, maar wij raden u daarbij aan een lage tot zeer lage hoeveelheid van auto's en schepen in te stellen. Daarnaast adviseren wij u om de "Airport Vehicles" compleet uit te schakelen ("none") om zo conflicten met andere objecten te voorkomen.

Data

ICAO code	EHRD
ARP co-ordinates and site at AD	51°57'25"N, 004°26'14"E 024 DEG GEO 435 m from TOWER
Direction and distance from (city)	3 NM from Rotterdam
Elevation / reference temperature	-16 ft AMSL / 20.5°C (JUL)
MAG VAR / annual change	0° (2010) / 6'E.
Use	Aerodrome available for national and international civil air traffic with all types of aircraft, including microlights.
Taxiways	Asphalt, 15 meters wide
Altimeter Checkpoint	Apron, -16 ft AMSL
Information	TOWER 118.2, 362.3, 119.7 GND 122.175 ATIS 110.4 APP 127.025, 281.05

Rwy	True °	Dimensions	Surface	App lights	PAPI	RUNWAY CENTER	RUNWAY EDGE	RUNWAY END
06	057.10°	7218x148 ft 2200x45 m	Asphalt	SALS 450 m	Left 03%	2200 m	2200 m	R
24	237.12°	7218x148 ft 2200x45 m	Asphalt	CAT I 780 m	Left 03%	2200 m	2200 m	R

Type	ID	Freq	Distance from field	Bearing from Navaid
VOR/DME	RTM	110.4	1.9 NM	239.2
NDB	RTM	326 kHz	5.6 NM	310.3

