

Installationshinweis zu den Aerosoft – X-Plane Addons

<http://forum.aerosoft.com/index.php?/topic/65721-das-custom-scenery-verzeichnis-im-x-plane-10/>

Das Custom Scenery Verzeichnis ist der Ort der Addon Szenerien im X-Plane 10/11.

In dieses Verzeichnis gehören alle Addon Szenerien und auch die Bibliotheken, falls benötigt.

Damit X-Plane 10 / X-Plane 11 die zusätzlich installierten Szenerien in der richtigen Reihenfolge einliest, gibt es in diesem Verzeichnis eine Datei namens scenery_packs.ini.

Löscht man diese Datei, dann legt X-Plane 10 / X-Plane 11 die ini Datei beim nächsten Start neu an. Dabei wird die Reihenfolge der Ordner im Custom Scenery Verzeichnis verwendet.

In dieser Datei sind nach einem Neustart von X-Plane 10 / X-Plane 11 alle im Custom Scenery Verzeichnis vorhandenen Addon-Szenerien mit einem Eintrag enthalten.

X-Plane 10 / X-Plane 11 liest die Szenerien in der Reihenfolge ein, wie sie in der scenery_packs.ini vorkommen.

Die scenery_packs.ini ist also die relevante Datei für die richtige Reihenfolge der Szenerien.

Diese ini Datei kann mit einem einfachen Editor bearbeitet werden.

Somit kann man leicht die Reihenfolge der Addon Szenerien (durch Ausschneiden und Einfügen an anderer Stelle) ändern.

Hier einmal ein Ausschnitt aus einer scenery_packs.ini:

```
SCENERY_PACK Custom Scenery/Aerosoft - EDDH Airport Hamburg/  
SCENERY_PACK_DISABLED Custom Scenery/Aerosoft - EDDH Hamburg/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/Aerosoft - EDDK Cologne/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/Aerosoft - EDDM Munich/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/Aerosoft - EDDS Stuttgart/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/Aerosoft - EDDT Berlin Tegel/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/Aerosoft - EDLP Paderborn-Lippstadt/  
... usw  
SCENERY_PACK Custom Scenery/KSEA Demo Area/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/KSEA Demo Terrain/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/LOWI Demo Area/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/OpenSceneryX/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/Truscenery - EFHV Airport/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/yy_Treelines_Farms_Europe/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/yy_Treelines_Farms_USA/  
SCENERY_PACK_DISABLED Custom Scenery/Osm_Europe_osm+only/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/new_zealand_overlay/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/new_zealand/  
SCENERY_PACK Custom Scenery/zz_hd-mesh-v3/
```

In dieser Art sollte jede Szenerieanordnung in der scenery_packs.ini vorliegen:

Zuerst die Airports, dann OSM (Open Street Map) Daten, dann Flächenszenerien (es sei denn, eine

Addon Szenerie schreibt in seinen Installationsanweisungen etwas anderes vor) und zum Schluss mögliche Mesh-Dateien.

Jeder Szenerienname (z.B. new_zealand) in der scenery_packs.ini muss im Custom Scenery Ordner auch vorhanden sein.

Also z.B.:

1. Airports
2. Regionale Szenerien (zum Beispiel New Zealand von Alpitox), oder Flugplatzsammlungen...
3. OSM Daten (z.B. World2XPlane)
4. Bibliotheken (Libraries), andere addons. Wobei der Ort der Libraries in der scenery_packs.ini nicht relevant ist.
5. Fotoszenerien
6. Mesh Daten (z.B. HD Scenery Mesh v3 von alpitox)...

Wie man in der scenery_packs.ini sieht beginnt jeder Eintrag mit SCENERY_PACK oder wenn man die Szenerie nicht sehen will (also deaktivieren will) mit SCENERY_PACK_DISABLED.

So kann man eine Szenerie unsichtbar machen, ohne sie gleich aus dem Custom Scenery Ordner zu löschen.

Der zweite Eintrag von oben ist z.B. der Standard Airport "Aerosoft - EDDH Hamburg", den ich deaktiviert habe, da ich den Payware Airport "Aerosoft - EDDH Airport Hamburg" verwende.

Bei einem Start von X-Plane 10 / X-Plane 11 wird geprüft, ob es neue Szenerien im Custom Scenery Ordner gibt. Wenn ja, werden diese Szenerien an den Anfang der scenery_packs.ini geschrieben. Falls die Szenerien da nicht hingehören, dann muss man sie z.B. in der ini Datei mit einem einfachen Editor entsprechend verschieben.

Der Ort von eventuell benötigten Bibliotheken (z.B. OpenSceneryX) innerhalb des Custom Scenery Ordners (bzw. der scenery_packs.ini) ist nicht von Bedeutung.

Sie können an irgendeiner Stelle stehen. Hauptsache sie sind vorhanden wenn Szenerien installiert sind, die die Bibliotheken benötigen.

Ansonsten bekommt man in diesen Gebieten Szeneriefehler...

Es ist auch möglich, Szenerien nicht im Custom Scenery Ordner abzulegen (z.B. auf einer anderen Festplatte) und trotzdem im X-Plane 10 / X-Plane 11 zu verwenden.

Dann muss man ein verlinktes Verzeichnis zum Ort der Szenerie im Custom Scenery Ordner anlegen und diesen Eintrag dann wieder in der scenery_packs.ini entsprechend verschieben.

Vorgehensweise in diesem Fall:

Die Szeneriedatei (Ordner) im "anderen" Verzeichnis mit der rechten Maustaste nehmen und in den Custom Scenery Ordner schieben. Rechte Maustaste dort loslassen und dann "Verknüpfung hier erstellen" wählen.

Dann befindet sich ein "Verknüpfungsordner" in Custom Scenery Verzeichnis der X-Plane 10 / X-Plane

11 Installation.

Dann X-Plane 10 / X-Plane 11 starten und wieder beenden. In der Scenery_packs.ini befindet sich jetzt der Eintrag am Anfang der Datei in der Art:

```
SCENERY_PACK I:\Zusatzszenerien\<Szenerienname>/
```

Wobei I die andere Festplatte ist und die Szenerie im dortigen Verzeichnis "Zusatzszenerien" abgelegt wurde. Statt Szenerienname erscheint dann der entsprechende Name der Szenerie.

So, nun erst einmal viel Spaß beim "Ordnen"...

General information about the Custom Scenery Folder:

http://forum.aerosoft.com/index.php?/topic/104416-the-custom-scenery-folder-and-the-scenery_packsini-file/

In the X-Plane 10/11 main directory there is a folder called "Custom Scenery". In this folder resides the additionally sceneries.

Some scenery are already included there (our Aerosoft airports, etc. ..).

Next there is a file called scenery_packs.ini (or only scenery_packs).

In this file, all in the Custom Scenery folder located scenery are registered.

An example entry looks as follows:

```
SCENERY_PACK Custom Scenery / Aerosoft - Keflavik BIKF /
```

World2XPlane extension:

```
SCENERY_PACK Custom Scenery / W2XP Sceneries....
```

X-Plane reads the scenery in the order they are listed in the scenery_packs.ini file (or only scenery_packs).

With a simple editor, you can edit the file, so change the order with cut and paste.

If you want a scenery not to see, but left in the Custom Scenery folder, then you can change the entry in the following manner:

```
SCENERY_PACK_DISABLED Custom Scenery / "Name of the scenery" /
```

Area scenery (e.g OSM OR World2XPlane) should always stand behind (below) airports.

If you additionally use photo sceneries, these entries are generally at the end of the ini file.

An mesh-files must reside at the very end of the ini-file.

For Example:

1. Airports
2. Regional Sceneries
3. OSM Data (for example World2XPlane)
4. Libraries
5. Photosceneries
6. Mesh Data (... HD Scenery Mesh v3 ... from alpilotx)...

Tip: How to save sceneries into another folder/harddrive than the Custom Scenery Folder:

It also is possible, not to store sceneries in the Custom Scenery folder (for example, on a different hard drive).

Then you have to place a link to this scenery in the Custom Scenery folder.

Procedure in this case:

Take the scenery file (folder) from the "other" folder with the right mouse button and move it back into the original Custom Scenery folder. Release Right mouse button there and select "create shortcut here".

Then there is a "shortcut folder" in Custom Scenery folder of your X-Plane 10 installation.

Then start X-Plane 10/11 and exit again. In the scenery_packs.ini now is the entry at the beginning of the file in this way:

```
SCENERY_PACK I:\additional sceneries\<Scenery Name>/
```

Where I (for example) is the other hard drive and the scenery is stored in the "additional sceneries" folder there. Instead of Scenery Name, the corresponding name of the scenery appears.

In the scenery_packs.ini file you now can move this entry to the correct position.