



Bedienungsanleitung

Copyright

Copyright © 2016, Apprimus Informatik GmbH, Alle Rechte vorbehalten.

"AivlaSoft" ist eine Marke der Apprimus Informatik GmbH.

Ohne schriftliche Genehmigung der Apprimus Informatik GmbH dürfen aus diesem Handbuch weder Bilder noch Texte, oder Teile davon reproduziert oder übertragen oder auf irgendwelche Server hochgeladen oder sonst wie in Umlauf gebracht werden. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Kommentare, Fragen und Anregungen senden Sie bitte an:

Apprimus Informatik GmbH
In der Gass 19
8627 Grüningen
Schweiz

info@apprimus.ch

Copyrights und Schutzmarken anderer Hersteller

Microsoft, Flight Simulator X, FSX, Windows, Windows 7, Windows 8, Windows 10, Windows Vista und Windows XP sind entweder eingetragene Schutzmarken oder Schutzmarken der Firma Microsoft Corporation.

PREPAR3D ist eine Schutzmarke der Firma Lockheed Martin Corporation.

Alle weiteren in diesem Handbuch erwähnten Schutzmarken sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	6
1.1	Was ist SimpleCam	6
1.2	Wer braucht SimpleCam.....	6
1.3	Was kann SimpleCam	6
2	Installation	7
2.1	Systemvoraussetzungen	7
2.2	Installation ausführen	7
3	Konfiguration	8
3.1	Das Konfigurationsmenü	8
3.2	Einschränkungen.....	9
4	Quickstart	10
4.1	Kamerapositionen definieren.....	10
5	Beispiel	12

1 Einführung

1.1 Was ist SimpleCam

Die Steuerung verschiedener Cockpit-Sichten im virtuellen Cockpit von FSX (und dessen "Verwandten" FSX:SE und Prepar3d) ist in den allermeisten Fällen durch verschiedene Kamerapositionen in der Datei "aircraft.cfg" des jeweiligen Flugzeuges festgelegt und diese können dann entweder mit der "A"-Taste oder über entsprechende Piktogramme aufgerufen werden. Hier setzt SimpleCam an. Anstatt diese starren Kamera-Positionen zu verwenden, deren Anpassung an die persönlichen Bedürfnisse aufwändig ist, lassen sich mit SimpleCam 10 beliebige Kamera-Positionen innerhalb des VC festlegen.

Dazu werden die Tasten 0 bis 9 des numerischen Eingabefeldes der Tastatur verwendet. Welche Position welcher der 10 Tasten zugeordnet wird, ist vollständig dem Anwender überlassen. Weiter unten in dieser Anleitung sehen sie ein Beispiel der Zuordnungen für einen Airbus.

1.2 Wer braucht SimpleCam

SimpleCam ist eine einfache Utility für jedermann. Ob sie sie nun als Ersatz für einen Headtracker verwenden wollen oder ob sie es leid sind, mit vielen unnötigen Tastenbefehlen oder Mausclicks die gewünschte Ansicht zu finden: SimpleCam schafft Abhilfe. Die Praxis hat gezeigt, dass 10 verschiedene Kamerapositionen in den allermeisten Cockpits genügend sind.

1.3 Was kann SimpleCam

SimpleCam arbeitet ausserhalb des Simulators und greift ausschliesslich über die SimConnect Schnittstelle zu. Alle Kamerapositionen sind dauerhaft gespeichert und gehen auch bei einer allfälligen De-Installation eines Flugzeuges oder des Simulators nicht verloren. SimpleCam startet automatisch mit jedem Simulator, sei es FSX, FSX:SE, Prepar3d V2 oder V3. Wenn sie dasselbe Flugzeug auf mehreren Simulatoren installiert haben, müssen die Kamerazuordnungen nur einmal gemacht werden. Ebenso werden keinerlei Änderungen an der Kamera-Konfiguration des Flugzeugs in dessen "aircraft.cfg" gemacht, wie dies ähnliche Programme teilweise tun. Die Original- Positionen des jeweiligen Flugzeugs sind weiterhin normal verfügbar.

2 Installation

2.1 Systemvoraussetzungen

SimpleCam stellt keine höheren Ansprüche an die Hardware als der Simulator selbst. Folgende Komponenten sind für den Betrieb von SimpleCam notwendig:

- SimConnect
- Microsoft .NET 4.0

SimConnect gehört zum Lieferumfang von FSX (inkl. P3D) und wird vom Installer nicht überwacht, da es im Normalfall bereits installiert ist. Das Vorhandensein von .NET 4.0 wird vom Installer überprüft und er bricht mit einem Installationshinweis ab, wenn .NET 4.0 nicht gefunden wird.


2.2 Installation ausführen

Entzippen sie die Archivdatei und starten sie die darin enthaltene Anwendung "**AivlaSoft.SimpleCam.Setup_1.0.exe**". Folgen Sie dann den Anweisungen des Programms.

Nach der Installation öffnet sich das Konfigurationsmenü (siehe "Das Konfigurationsmenü", Seite 8), wo sie, falls überhaupt notwendig, noch individuelle Einstellungen vornehmen können.

Beim **ersten Start** von SimpleCam öffnet sich die Lizenz-Eingabemaske. Sie können SimpleCam eine Woche lang gratis in vollem Umfang testen.

AivlaSoft - SimpleCam

 To properly license the product, please enter your license key, your name and your email address below. Then press 'Install LICENSE' (the button will be released after you entered the license key).

If you only would like to test the program during a trial period of 7 days, leave 'license key' blank, enter your name and your email address and press 'Install TRIAL license'.

License key	<input type="text"/>
Name	<input type="text"/>
Email address	<input type="text"/>

Dazu füllen sie in der Maske Name und Email-Adresse aus und wählen "Install TRIAL license".

Wenn sie sich dazu entschlossen haben, einen Lizenzschlüssel zu kaufen, tragen sie diesen in das entsprechende Feld ein und registrieren sich online.

Wichtig: eine Offline-Registrierung ist nicht möglich. Auch wenn sie SimpleCam gratis testen möchten, benötigen sie eine Internet-Verbindung.

3 Konfiguration

3.1 Das Konfigurationsmenü



Das Konfigurationsprogramm erlaubt die individuelle Anpassung von verschiedenen Einstellungen. Das Programm wird über nebenstehendes Symbol (oder über das Windows-Start-Menü) gestartet:

1) Optionen: Diese sind selbsterklärend. Wir empfehlen, SimpleCam mit dem Simulator zu starten.

2) Kamerasteuerung: Sollten sie mit der vorgeschlagenen Grundeinstellung nicht zufrieden sein, so finden sie im Dropdown-Menü eine ganze Liste von möglichen alternativen Tastenzuordnungen.

3) Standard.xml Bereinigung: Alle Tastenbefehle des Flugsimulators sind in der "Standard.xml" Datei gespeichert. Defaultmässig sind dabei auch viele Tasten des Nummerblocks belegt, die man in der Regel nie benötigt. Damit diese beim Anwählen der Kamera nicht auch noch ausgeführt werden, kann die "Standard.xml" Datei bereinigt werden. Dabei wird die Original-Datei als Backup gespeichert und kann bei Bedarf wiederhergestellt werden. SimpleCam findet den Speicherort dieser Datei für alle Simulatoren automatisch, mit Ausnahme von FSX:SE, da sich diese je nach Installationsart nicht immer am gleichen Ort befindet. Deshalb muss der Pfad für die "Standard.xml" von FSX:SE manuell eingegeben werden.

Wichtig

Diese Funktion darf nicht während der Laufzeit des Simulators verwendet werden, da die aktive "Standard.xml" Datei beim Schliessen des Simulators immer neu geschrieben wird. Somit würden die Änderungen vom SimpleCam Konfigurationsprogramm überschrieben.

SimpleCam wird bei entsprechend gewählter Option automatisch mit dem Simulator gestartet und bei dessen Beendigung ebenfalls beendet. In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass nach einem Simulator Crash SimpleCam nicht ordnungsgemäss beendet wurde. Dies erkennt man daran, dass das SimpleCam Symbol in der Taskleiste weiterhin aktiv ist, obwohl der Simulator geschlossen ist. In diesem Fall muss SimpleCam vor dem nächsten Simulator-Start manuell geschlossen werden.

Wichtig

Alle Konfigurationsänderungen werden erst nach einem Neustart des Kameramoduls aktiv. Am besten starten Sie das Konfigurationsprogramm nur, wenn der Simulator ausgeschaltet ist und somit auch das Kameramodul von SimpleCam nicht aktiv ist.

3.2 Einschränkungen

Verwenden sie bei der Auswahl der Kamerapositionen kein Zoom. SimpleCam kann die Zoom-Einstellungen nicht speichern. Sie können die Kamera an jedem beliebigen Ort platzieren, sodass die Verwendung vom Zoom gar nicht notwendig wird. Beim Laden eines Flugzeuges wird der Standard-Zoomwert eingestellt. Diesen sollten sie bei der Kamera-Verschiebung immer beibehalten.

4 Quickstart

Wichtig

Die SimpleCam kann nur im VC (3-D Cockpit) benutzt werden.

4.1 Kamerapositionen definieren

Laden sie ein Flugzeug und schalten sie die **NumLock** Taste **ein**.

Wenn sie sich jetzt im Cockpit befinden und eine der 10 Tasten des Nummernblocks (0 bis 9) drücken (zur Erinnerung: die NumLock Taste muss eingerastet sein), dann geschieht – NICHTS! Warum? Weil noch keine Kamerapositionen definiert sind! Die Kamera befindet sich in der Default-Position, wie sie in der "aircraft.cfg" definiert ist. Also gehen sie ans Werk und definieren eine erste Kameraposition.

Die Tasten zur Verschiebung der Kamera sind bereits vordefiniert. Die Kamera kann in allen 3 Richtungen (links, rechts, vor, zurück, auf, ab) verschoben und um zwei Achsen (auf, ab, links, rechts) geschwenkt werden. Die Grafik zeigt die Standardbelegung der Tastatur.



Bewegen sie die Kamera mit den entsprechenden Tasten in gewünschte Position und ordnen sie diese einer beliebigen numerischen Taste 0 bis 9 zu. Dies geschieht ganz einfach, indem sie die **Strg (Ctrl)** Taste **gedrückt** halten und die **gewünschte Nummerntaste** ebenfalls **drücken**. Sie werden am oberen Bildschirmrand für ein paar Sekunden eine Mitteilung sehen, die ihnen die Speicherung der Kameraposition auf der gewünschten Nummerntaste bestätigt.

Herzliche Gratulation! Sie haben soeben ihre erste Kamera-Position gespeichert! Dies können sie nun für jede der 10 Nummerntasten wiederholen. Wenn eine Position noch nicht ihren Wünschen entspricht, verschieben sie sie einfach und speichern sie mit Strg (Ctrl) und der entsprechenden Nummerntaste neu. Das ist eigentlich schon alles!

Wichtig

Benutzen sie ausschliesslich die im Konfigurations-Menü definierten Tasten zur Positionierung der Kamera. Nur diese sind wirksam. Benutzen sie auf keinen Fall den Hat-Switch auf ihrem Steuerhorn oder Steuerstick. Dieser bewegt nicht die Kamera, sondern nur die Sicht. Auf den Piloten bezogen können sie sich das am einfachsten so vorstellen: die Kamera bewegt den Kopf und der Hat-Switch die Augen. Es wird aber nur die Position des Kopfes gespeichert. Benutzen können sie den Hat-Switch aber selbstverständlich trotzdem, um sich auf einer gespeicherten Position umzusehen. Wenn sie die entsprechende Nummerntaste drücken, wird die Sicht wieder geradegerichtet.

Die gespeicherten Kamerapositionen werden in einem separaten File abgelegt und sind jeweils für das entsprechende Flugzeugmodell gültig. Diese Positionen bleiben auch erhalten, wenn das Flugzeug aus irgendeinem Grund de- und wieder installiert wird. Die Dateien mit den Kamerapositionen werden im Verzeichnis "C:\Users\[Benutzername]\Documents\AivlaSoft\SimpleCam" gespeichert und haben die Endung ".simpleCam".

Auch wenn die Erstellung der verschiedenen Kamerapositionen sehr einfach von sich geht, lohnt es sich, die Dateien im vorhin erwähnten Verzeichnis regelmässig in die Datensicherung (Backup) mit einzubeziehen.

Wichtig

Das VC hat so seine Tücken! Es sind ja alle möglichen Bestandteile modelliert, damit es auch so naturgetreu wie möglich aussieht. Wenn sie jetzt die Kamera verschieben und sich plötzlich innerhalb eines modellierten Gegenstandes befinden, bemerken sie dies in der Regel nur daran, dass plötzlich die Clickspots zur Betätigung von Schaltern und Knöpfen nicht mehr funktionieren. In den allermeisten Fällen passiert das, wenn man sich zu weit nach rückwärts begibt, und sich dann unversehens in der Sitzlehne oder Kopfstütze befindet. Da die Texturen von der Rückseite durchsichtig sind, werden sie dies nicht bemerken, aber die Clickspots sind weg. Wenn sie sich mit dem Rundblick-Schalter (Hat-Switch) umsehen, werden sie am ehesten feststellen können, wo sie sich genau befinden. Da hilft nur eines: die Position wieder aus der Rückenlehne in den Innenraum schieben und wieder speichern.

5 Beispiel

Zuordnungen auf dem Nummernblock und entsprechende Sichten für den Aerosoft Airbus ...

