

Table Of Contents

- [1 Ortho4XP installieren](#)
 - [1.1 Download](#)
 - [1.2 Installation](#)
 - [1.2.1 Entpacken](#)
 - [1.2.2 Platzieren](#)
- [2 Szenerie mit Ortho4XP erstellen](#)
 - [2.1 Ortho4XP öffnen](#)
 - [2.2 Voreinstellungen vornehmen](#)
 - [2.2.1 Overlays angeben](#)
 - [2.2.2 Quelle und Zoom-Level](#)
 - [2.3 Auswählen und generieren](#)
 - [2.3.1 Bereiche auswählen](#)
 - [2.3.2 Szenerie generieren](#)
- [3 Szenerie in X-Plane 11 einfügen](#)
 - [3.1 Eigentliche Szenerie einfügen](#)
 - [3.2 Overlays einfügen](#)

Ortho4XP ist ein Freeware-Tool für X-Plane 11, mit dessen Hilfe man sehr schnell und einfach eine Fotoszenerie erstellen kann. Hier erklären wir, wie's funktioniert!

An aerial view of a 3D-rendered landscape. In the foreground, a large, light-colored, curved structure, possibly a bridge or a large building, is visible. To its right, a dense cluster of small, colorful houses with red and brown roofs is situated on a green hillside. A winding road or path leads through the houses. In the background, a large, dark blue lake stretches across the horizon, with a small boat visible on its surface. The sky is a clear, light blue. The overall scene is a detailed 3D model of a coastal town and its surrounding landscape.

Eine Szenerie erstellen mit Ortho4XP

1 Ortho4XP installieren

Sofern man Ortho4XP noch nicht auf dem heimischen PC hat, muss die Software erst besorgt und installiert werden, bevor man mit dem ersten Schritt beginnen kann.

1.1 Download

Zwar gibt es die Software auch im Downloadbereich von X-Plane.org, allerdings kann es sehr schnell passieren, dass man dort eine veraltete Version erhält. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, [hier in die Signatur des Erstellers](#) zu schauen. Dort gibt es immer den Direktlink zur jeweils aktuellen Version. Im Mai 2020 ist das die v1.3.0 per Google-Drive. WICHTIG: Bitte nicht dem Downloadlink über GitHub folgen, da das die Entwickler-Version der Software ist, mit der man als normaler Anwender nichts anfangen kann.

1.2 Installation

1.2.1 Entpacken

Nachdem die Zip-Datei heruntergeladen ist, gilt es, Ortho4XP zu installieren. Hierfür genügt es, den Inhalt der ZIP-Datei in das gewünschte Verzeichnis zu entpacken. Allerdings handelte es sich bei der Version v1.3.0 nicht um eine Standard ZIP-Datei, sondern eine, die [mit 7-Zip](#) gepackt wurde. Diese Freeware-Software sollte also installiert sein, damit man Ortho4XP entpacken kann.

1.2.2 Platzieren

Es genügt, den Inhalt der Download-Datei irgendwo hin zu entpacken. Aufgrund dessen, dass beim Erstellen der Szenarien ziemlich viele Daten entstehen, das Ortho4XP-Hauptverzeichnis auf eine entsprechend große HDD-Festplatte zu platzieren. Wenn man X-Plane 11 auf einer SSD-Festplatte betreibt und die fertigen Szenarien dort später ebenfalls auf diese SSD-Festplatte gespeichert werden sollen, empfiehlt es sich trotzdem, die Ortho4XP-Software (sofern verfügbar) auf einer großen HDD zu platzieren.

2 Szenerie mit Ortho4XP erstellen

2.1 Ortho4XP öffnen

Um Ortho4XP nun zu öffnen, einfach das entsprechende Hauptverzeichnis aufrufen. Im Unterordner Binary liegt sie Ortho4XP_v130.exe. Mit einem



The main screen of Ortho4XP. In

v1.3.0 this looks different than usual.

2.2 Voreinstellungen vornehmen

Nun öffnet sich ein Kommando-Fenster und kurz darauf die eigentliche Software. Das eigentliche Fenster der Software ist durch einen hellgrünen Hintergrund zu erkennen.

2.2.1 Overlays angeben

Um die Voreinstellungen vorzunehmen, muss in der rechten oberen Ecke des Hauptfensters das Werkzeug-Icon angeklickt werden. Nun müssen unter Application die Pfade zum Verzeichnis Custom Scenery unter `custom_scenery_dir` sowie für die Overlays unter `custom_overlay_dir` gesetzt werden. Das funktioniert, indem man jeweils das blaue Order-Symbol daneben anklickt und jeweils das entsprechende Hauptverzeichnis wählt.

'Custom Scenery und im zweiten Feld Global Scenery.



In this window settings in Ortho4XP

can be made. Especially important: Defining the folder of overlays.

Hinweis: Verwendet man zum Beispiel das HD-Mesh v3 von alpil0tx, muss in der unteren Zeile statt der X-Plane 11 Global Scenery das Hauptverzeichnis des Mesh angegeben werden. Also zum Beispiel X-Plane11/Custom Scenery/zzz_HD-Mesh.

2.2.2 Quelle und Zoom-Level

Der zweite wichtige Punkt in den Voreinstellungen ist das Festlegen von Datenquelle und Zoom-Level. Beim Zoom-Level gilt der Grundsatz: Je höher, desto besser sind die Texturen am Ende aufgelöst. Allerdings sind die Texturen mit einer höheren Auflösung auch teils erheblich größer. Das wirkt sich sowohl auf den Speicherplatz als auch die spätere Ladezeit von X-Plane 11 negativ auf.

In Europa haben wir mit BI als Datenquelle für die Satellitenaufnahmen sowie dem Zoom-Level 17 gute Erfahrungen gemacht.

Daten-Quelle und Zoom-Level legt man im Hauptfenster fest. Und zwar ganz oben unter Imagery bzw. Zoom-Level.

2.3 Auswählen und generieren

2.3.1 Bereiche auswählen

Nun ist fast alles soweit, die Szenerie zu generieren. Als nächstes klickt man jetzt auf das Globus-Symbol. Nun öffnet sich ein weiteres Fenster mit einer Karte. Mit der Kombination von Umschalt + Linksklick kann man jetzt eine oder mehrere Kacheln auf der Karte auswählen. Die gewählten Kacheln erscheinen nun rot gepunktet.

Hat man eine falsche Kachel oder eine zu viel ausgewählt, kann man diese wieder abwählen, indem man den Mauszeiger darüber platziert und dann erneut Umschalt + Linksklick betätigt.



The so-called *Earth Tile Map* from Ortho4XP, on which the desired areas are marked.

Die Karte verschieben kann man durch das Halten der rechten Maustaste, während man die Maus in die entsprechende Richtung bewegt.

2.3.2 Szenerie generieren

Sind alle gewünschten Bereiche der Erdoberfläche ausgewählt, die man als Szenerie erstellen möchte, kann es ans Generieren gehen. Hierfür im selben Fenster unter **Batch build tiles** alle sechs Unterpunkte durch einen Klick anhängen.

Nun einfach auf die Schaltfläche **Batch build** klicken und Ortho4XP macht sich daran, die gewünschte Szenerie zu erstellen. Der Fortschritt kann über einen Log-Text im Hauptfenster live verfolgt werden. Allerdings kann das Erstellen sehr viel Zeit in Anspruch nehmen.

Ist die Szenerie einer Kachel fertiggestellt, erscheint diese gelb gepunktet statt rot.

3 Szenerie in X-Plane 11 einfügen

Ist Der Vorgang abgeschlossen, erscheinen alle drei Fortschrittsbalken im Ortho4XP Hauptfenster hellblau statt grau. Nun muss die Szenerie nur noch in X-Plane 11 eingefügt werden:

3.1 Eigentliche Szenerie einfügen

Zunächst einmal muss das Ortho4XP Hauptverzeichnis aufgerufen werden. Im Unterordner **Tiles** befinden sich nun die eigentlichen Szenerie-Ordner. In unserem Beispiel: **zOrtho4XP_+50+008**. Sämtliche Verzeichnisse dieses Unterordners müssen nun in den Ordner **X-Plane 11 Hauptverzeichnis/Custom Scenery** kopiert werden.

3.2 Overlays einfügen

Die Overlays erzeugt Ortho4XP im Unterordner **yOrtho4XP_Overlays** des eigenen Hauptverzeichnisses. Dieser gesamte Ordner muss kopiert und ebenfalls ins Verzeichnis **X-Plane 11 Hauptverzeichnis/Custom Scenery** kopiert werden.

Das war's. Nun sollte die Szenerie erstellt und korrekt eingefügt sein und beim nächsten Flug kann man sich auch schon daran erfreuen.