

Montélimar - Ancône

Aérodrome pour FSX

par Comolas



LFLQ



Aérodrome de Montélimar

Ancône - LFLQ

v1.0

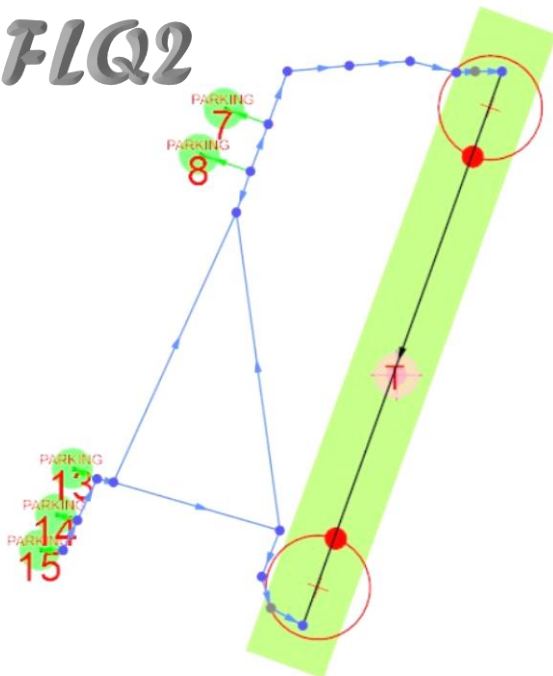
Cette scène a été créée à partir de bâtiments que j'ai réalisés spécialement avec Sketchup et de deux Afcad conçu avec Airport Design Editor.

Elle comporte deux pistes en herbe: la principale 02/20 qui mesure 1200m x 80m et la seconde 02L/20R de 270m x 23m

Afin de permettre un trafic AI sur la petite piste, il a fallu créer deux aérodromes séparés, LFLQ piste principale et FLQ2 piste ULM. Vous les retrouverez sous ces codes OACI dans votre simulateur. Les places de parking des deux aérodromes vous permettent d'accéder aux deux pistes.

Plan de la scène :

FLQ2



LFLQ

Installation

1. Décompressez le fichier ZIP et copiez le répertoire "LFLQ - Montélimar Ancône" Dans le répertoire "Addon Scenery" puis déclarez la scène dans votre simulateur
2. Désactivez le fichier AFX_LFLQ.Bgl de la scène Photo Rhône-Alpes en le renommant AFX_LFLQ.Ori
3. Récupérez le fichier CVX_slp_RA2_LFLQ. BGL dans NEXTMESH France SLOPE Extension et copier le dans le sous-dossier SCENERY du dossier LFLQ - Montélimar Ancône.

BONUS : Le répertoire Bonus contient :

1. **Une librairie d'avion statique** (*kb_static_aircraft_FSX*) qui peut être utilisé dans d'autres scènes. Vous pouvez l'installer de plusieurs façons :
 - Copier le contenu dans la scène de LFLQ
 - Déclarer la librairie comme une scène indépendante et la placer avant les scènes photo
 - Copier le contenu dans fsx\scenery\global
2. **Un ULM AI** (fourni par Moustache82 et déjà utilisé dans Occitania). Copiez le répertoire « *Trike_AI* » dans FSX\SimObjects\Airplanes
3. **Une Manche à air** pour P3D AVEC "SimObject Display Engine" (SODE) fournie par Moustache82, Ces fichiers sont uniquement destinés à P3D (**NE PAS LES INSTALLER DANS FSX SOUS PEINE DE DOUBLONS**)

Pour ceux qui découvrent SODE, je recommande la consultation de l'excellent TUTO concernant cet addon par Patrick Renaudin, merci à lui : <https://sites.google.com/site/patdebarrsimus/home>

Installer SODE dans P3D V2 : http://sode.12bpilot.ch/?page_id=9 Suivre les instructions d'installation de l'addon

Installer FlightPort_SimObjects : <http://www.flightport.de/libraries/flightport-library/>, Prendre la version de P3D qui vous concerne, par exemple pour V3 : « Download Flightport Dynamic Library Version 5.3 für Prepar3D Version 3 »

ANCIENNE LIBRAIRIE V1.4 : Suivre les instructions d'installation de l'addon

http://www.flightport.de/downloads/FlightPort_SimObjects/FlightPort_SimObjects_Version_1_4.zip

Cette scène a été configurée avec la scène Rhône Alpes PHOTO HD Vol2 de FRANCE VFR avec de l'automne RA élaboré par Vogel & JPP et le Next Mesh 4.75 m - LOD13, en réglant la résolution de la trame à 2 mètres de précision.



Végétation

La végétation aux abords de l'aérodrome est composée d'objet 3D issu de la librairie France VFR 3DA afin de mieux s'adapter à la scène.

Herbe volumétrique

Une majeure partie de l'aérodrome a été végétalisée à partir de la nouvelle librairie d'herbe volumétrique élaborée par France VFR.

Pour les plus petites configurations, il est possible de désactiver une librairie contenant un supplément d'herbes tout en conservant la couche principale : renommer le fichier LFLQ_HERBE_SUPP.Bgl en LFLQ_HERBE_SUPP.Ori

Les Bâtiments

Les bâtiments sont texturés à partir de photos que j'ai réalisées sur place. Vous retrouverez :

- une série de 9 hangars le long de la petite piste
- Les hangars ateliers et le chalet en bois
- le restaurant Air Escale et les habitations autour
- Le bâtiment de météo France, le poste EDF et le monument
- l'aéroclub, la maison et les 3 hangars dans le prolongement
- les 7 bâtiments du musée européen de l'avion de chasse
- les pompes à carburant
- La "tour" le club et le hangar à coté ainsi qu'un dernier hangar derrière le musée
- De nombreux objets divers comme portails, panneaux, etc.

Soit près de 40 bâtiments

Service Refuel

En vous approchant de la pompe à carburant, vous pourrez faire le plein de votre appareil et partir serein pour votre vol.



Trafic AJ

Un trafic spécifique ULM sur la petite piste et du trafic aviation légère sur la grande ont été ajouté afin d'apporter un peu de vie sur l'aérodrome.

Tous les dimanches en fin de matinée vous pourrez voir arriver une bande de passionnés aux commandes d'un DC3, et ils repartiront dans l'après-midi après un bon repas au restaurant et une visite du musée !

L'ensemble des Avions AI sont issus de FSX hormis l'ULM, mais vous le trouverez dans le répertoire Bonus

Le Musée européen de l'avion de chasse

J'ai tenté de positionner des avions statiques correspondants aux modèles du musée le jour de ma visite. Malheureusement je ne dispose pas des peintures exactes et tous n'existent pas en modèle statique (certains ont donc été générés avec STATIC AIRCRAFT .mdl MAKER ("SAMM") - Version 2)



Les Statiques :

- **Caravelle** Super 12 v3.0 de Benoît Gaurant
- **DC3** et **Falcon** de FSX
- **Alize_1975**, **Crusader** F8-P, **Magister** 208 de Sylvain Parouty (avec mes remerciements)
- **MIG-21**, **Bronco ov-10**, **T33** et **Alpha Jet** issue de <http://simviation.com>
- **Mirage f1** et **Mirage 2000** de FAF 010

Avions transformés en statique :

84F, MD312, T68, Jaguar, Mirage III, Mirage IV, MIG 17, Mirage III, NF11, MIG23, TS11 issue de <http://simviation.com>

Pour les plus petites configurations, il est possible de désactiver une librairie contenant ces avions un peu plus lourd que de vrais statique : renommer le fichier LFLQ_Avion_muse_2.bgl en LFLQ_Avion_muse_2.ori

Librairies :

Quelques objets sont issus des librairies suivantes et ne sont pas fournis avec la scène

- Balises, Éclairage, Marquage au sol et drapeaux par Patrick RENAUDIN. Flags_Europe / Lib_Objets_01 / Lib_Balises_2.0 : <http://avalsace.free.fr/SCENES.htm>
- Objet Divers : Occitania de Moustache82, Même si grâce à l'autorisation de l'auteur j'ai pu intégrer une grande partie des objets dans les librairies de la scène, certain bgl font encore appel à des librairies de la scène Occitania, je vous conseille donc de la laisser activée.

Merci de consulter leurs documentations afin de les installer correctement selon les recommandations des créateurs.

Remerciements :

- À Filippo84 pour ses précieux conseils, les tests de la version Alpha et l'hébergement de la scène sur son site
- À France FVR pour l'utilisation de leur Librairies végétation.
- Aux membres du forum France FVR pour leur collaboration et leurs conseils.
- À moustache82 pour la mise à disposition de ses objets et ses librairies et surtout pour son aide dans la gestion du trafic AI et des Afcad et le service refuel.
- À Sylvain Parouty pour ses magnifiques avions statiques.
- À toutes les personnes que j'ai rencontrées sur place et qui m'ont offert un accueil chaleureux et donné leur autorisation pour les photos.
- À Jean Chevalier pour les images de cette Documentation.
- À Handie, Groupphil, Christian66 et Micpni pour leurs tests de la version Bêta.
- À tous ceux qui prendront du plaisir à utiliser cette scène.

MENTIONS LÉGALES : Copyright (c) 2013/2015 - Comolas

Ces fichiers sont mis à disposition gratuitement sur le site www.f-bmpl.com (selon les règles du "freeware"), sans aucune garantie et donc à utiliser sous votre entière responsabilité. Merci de respecter les droits de l'auteur. Les fichiers contenus dans ces packages ne peuvent en aucun cas être modifiés ou redistribués sans accord écrit préalable des auteurs. Ces fichiers ne peuvent pas faire l'objet d'une diffusion ou d'une utilisation commerciale quelconque.