

# Aérodrome LFJS – Soissons Courmelles

---



## L'aérodrome

Situé à 518 pieds d'altitude à 4 km au Sud de Soissons sur la commune de Courmelles, dans l'Aisne, en région Hauts de France, il est ouvert à la CAP, agréé pour le vol VFR de jour et utilisé pour les activités de loisir et tourisme : aviation légère, ULM et vol à voile.

Il dispose d'une piste en herbe orientées Est-Ouest, 07/25 (069°/249°) de 870 m par 60 m et d'un avitaillement en carburant 100 LL.

L'aérodrome n'est pas contrôlé et les communications s'effectuent sur la fréquence 120.375 MHz, partagée avec l'aérodrome de Château-Thierry.

Il héberge :

- L'Aéroclub des Ailes Soissonnaises,
- L'Association sportive véliplane soissonnaise (ASVS),
- L'Association des constructeurs amateurs d'avions de Soissons (ACAAS),
- Le Soissons Avia Club,
- L'Association Vintage Aéro Passion.

Le maintien de la plateforme est malheureusement remis en cause par la Communauté de Communes depuis quelques temps...

## Pré-requis

### *Environnement*

Cette scène est basée sur la scène **Picardie PHOTO de France-VFR** qui est donc indispensable, et le complément **Obstacles et Repères de Simulation Data**.

L'autogen végétation **Autogen Factory** que France-VFR propose gratuitement aux possesseurs de la scène Photo est incontournable pour le vol VFR. Vous pouvez le merger avec l'autogen habitations de **Dominique DZIEDZICZAK** disponible sur le site de **FILIPO**, <http://www.F-BMPL.com>.

### *Bibliothèques tierces*

La scène fait appel à plusieurs librairies tierces pour afficher certains des objets visibles :

- **Occitania de Moustache** et ses compères, disponible ici : <http://occitania.gratisim.fr/fs/fsx.htm>
- **Bibliothèque « Kangourou »...**

- **Système SODE** permettant sous FSX et P3D d'obtenir des objets animés comme les manches à air sensibles à la force et à la direction du vent disponible sur le site :  
<http://sode.12bpilot.ch>
- **Manches à air SODE** de **BéGiPé**, disponibles sur le site de PatDeBarr :  
<https://sites.google.com/site/patdebarrsimus/home/sode>

Il vous faudra les installer en suivant précisément le mode d'emploi détaillé de chacun et les **activer** pour en profiter dans cette scène.

## Contenu de la scène

L'aérodrome et son environnement sont modélisés avec des textures HD tels qu'ils se présentent actuellement grâce aux magnifiques photos que notre ami **Philippe POTTIER** alias **Philippe02** a prises en Juin 2018, y compris de la ZA du Plateau, avec l'autorisation des responsables des différents sites.

Il est placé sur une dalle photo HD à 50cm/px corrigeant la dalle photo de base de France-VFR (hormis une petite zone au N-E de la ZA, inexploitable sous FSET) car de nombreuses constructions ont vu le jour depuis sur l'actuelle zone d'activités du Plateau. Bien sûr, la colorimétrie et le détourage pour l'intégrer à la scène Picardie PHOTO ont été ajustés.

L'AFCAD a été redessiné, conformément à la carte VAC et adapté au Trafic-France de France-VFR (parkings CLUB et JS00). Le plein de carburant automatique, 100 LL est réalisé en vous plaçant près de la pompe.

J'y ai adjoint un complément d'herbe et de personnages animés ainsi que des sons d'ambiance.

## Installation

Décompressez le fichier archive et copiez les différents fichiers en suivant scrupuleusement les chemins/répertoires d'installation spécifiés par l'arborescence de l'archive.

Au terme de l'installation de l'archive, veillez à recopier dans le répertoire *Scenery* de votre nouvelle scène, le fichier *CVX\_slp\_PIC\_LFJS.bgl* fourni par France-VFR et à désactiver (en les renommant avec l'extension *.ori* par exemple), les fichiers *AFX.LFJS.bgl* situés dans les répertoires *scenery* des scènes Picardie PHOTO et Trafic France de France-VFR.

Il ne vous reste plus qu'à déclarer votre nouvelle scène et à partir à la découverte !

### **Spécial utilisateurs de FSX ou simulateurs 32 bits :**

*Un patch 32 bits est disponible dans l'archive. Après l'installation classique ci-dessus, copiez les 2 fichiers de ce répertoire dans le Scenery de la scène puis inhibez les 2 fichiers correspondants suffixés « 64b ».*

## La modélisation

J'ai utilisé les outils suivants :

- **Airport Design Editor** pour la création et le calage géographique des installations,
- **Sketchup 2017** pour modéliser en 3D les bâtiments et les divers objets inédits,
- **Photoshop CS6** pour créer les textures nécessaires aux objets à partir des photos et adapter la dalle photo HD,
- **ModelConverterX** pour transférer les objets modélisés au format FSX/P3D,
- **Instant Scenery** (sous P3D v3) pour placer les différents objets dans la scène,

- **FS Earth Tiles** pour réaliser la dalle photo HD.

## Remerciements

- A **Philippe02** pour sa quête photographique,
- Aux bêta-testeurs de la joyeuse **Escadrille des Papys Volants**,
- A **Filipo** pour son soutien, ses conseils et sa diffusion,
- A **Mouss** et **BéGiPé** pour le partage de leurs magnifiques travaux,
- Au fabuleux duo de **France-VFR** sans qui la simulation de vol serait bien terne,
- A tous les concepteurs de scènes tierces qu'ils mettent si gentiment à la disposition de tous.

## **MENTIONS LÉGALES** : Copyright (c) 2018 - Dom78180

Ces fichiers sont mis à disposition gratuitement sur le site [www.f-bmpl.com](http://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 contenu 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.

**Bons vols...**

**Dom78180 / Dominique POUSSARD**