

Aérodrome de Pons - Avy LFCP



Ce sympathique aérodrome rural de Charente-Maritime méritait une petite escale au bar ensoleillé de son aéroclub. Malheureusement, il n'était figuré que par deux ou trois bâtiments autogènes génériques. Ayant envie d'une bière fraîche, je me suis donc décidé la semaine dernière à le modéliser.

A l'aide des trois seules photos trouvées sur le net et de Google Maps, je me suis mis au travail.

L'aérodrome

Situé à 4 km au Sud de Pons (Charente-Maritime), entre Saintes et Jonzac, à 117 pieds d'altitude, il est ouvert à la CAP et dispose d'une seule piste en herbe 13 / 31 (130° / 310°) de 1280 m par 80 m (*voir la carte VAC fournie*).

La zone de vol au-dessus des 1500 pieds est contrôlée par Cognac Approche sur 122.55 MHz, les communications sol se font en auto-information sur la fréquence 123.50 MHz.

L'aérodrome permet l'avitaillement en carburant 100 LL et lubrifiants.

Il héberge l'Aéroclub de Pons et permet les activités avion, ULM et aéromodélisme.

Chaque année, son meeting aérien attire de nombreux spectateurs.



La scène virtuelle

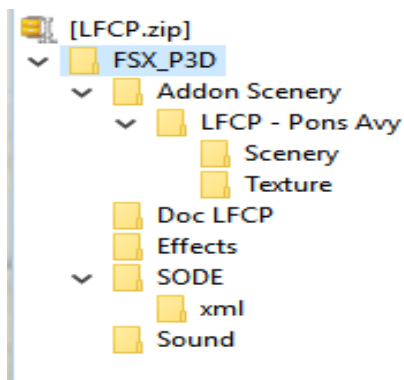
Elle comporte :

- La modélisation 3D de l'ensemble des bâtiments et installations de l'aérodrome,
- Une dalle photographique en 25cm/pixels de l'aérodrome et des champs environnants adaptée à la scène Poitou-Charentes PHOTO de France-VFR,
- Une couverture herbe et végétation 3D,
- Des objets statiques et animés (avions, véhicules, mobiliers, personnages, etc.),
- Une manche à air animée SODE,
- L'avitaillement automatique en carburant en s'arrêtant près de la pompe,
- Un trafic AI avions et ULM,
- Un son ambiance campagne amovible.
- Cette documentation et la carte VAC.



Installation

Décompressez l'archive dans un répertoire temporaire. Voici son contenu :



1 A partir du répertoire FSX_P3D extrait :

- a Copiez le contenu du répertoire *Addon Scenery* dans le répertoire correspondant de votre simulateur,
- b Copiez le contenu du répertoire *Effects* dans le répertoire correspondant de votre simulateur,
- c Copiez le contenu du répertoire *Sound* dans le répertoire correspondant de votre simulateur.

2 A partir du répertoire Addon Scenery de votre simulateur :

- a Inhibez en le renommant le fichier *AFX_LFCP.bgl* situé dans le répertoire *Scenery* de votre scène Poitou-Charentes Photo (par exemple en *AFX_LFCP.ori*),

- b Copiez le fichier *CVX_slp_POI_LFCP.BGL* se trouvant dans votre répertoire NEXTMesh France dans le répertoire *Scenery* de la nouvelle scène LFCP.
- 3 **Plusieurs librairies tierces sont appelées par la scène, il vous faudra les installer si vous ne l'avez déjà fait** (voir le chapitre suivant).
- 4 **Déclarez la nouvelle scène LFCP – Pons Avy dans le simulateur** (ou directement dans le fichier *scenery.cfg*) au-dessus de la scène Poitou-Charentes Photo.
- 5 **Si vous êtes sous Prepar3D :**
La manche à air prévue pour FSX n'apparaîtra pas.
- Pour retrouver une manche à air animée en fonction de la vitesse et de la direction du vent, un fichier de placement pour les manches SODE de BéGiPé est fourni dans le répertoire *SODE\xml* de l'archive. Placez ce fichier dans votre répertoire *c:\ProgramData\12bPilot\SODE\xml*.
 - Vous pouvez inhiber comme ci-dessus le fichier *LFCP_Windsock_FSX.bgl* présent dans le répertoire *Scenery* de cette scène.
 - Si vous ne souhaitez pas utiliser les manches à air SODE, une manche à air générique P3D est fournie dans la scène. Il vous suffit de renommer le fichier *LFCP_Windsock_P3D.ori* en *LFCP_Windsock_P3D.bgl*.

Librairies tierces nécessaires

Balises et Barrières : si vous n'avez pas cette librairie incontournable de Patrick RENAUDIN, il vous faudra la télécharger sur son site : <https://sites.google.com/site/patdebarrsimus/home> et l'installer.

Herbe volumétrique : mise aimablement à disposition par Alain NICCO de France-VFR, si cette librairie vous manque elle est installée par le logiciel de mise à jour AGX, disponible sur le site et le forum de France-VFR.

Manches à air SODE pour P3D : Vous trouverez l'installateur du moteur SODE et sa documentation sur <http://sode.12bpilot.ch> et les belles manches à air animées de BéGiPé sur <https://sites.google.com/site/patdebarrsimus/home/sode>. Suivez le tutoriel pour installer le tout sur votre ordinateur.

Environnement conseillé

Cette scène est destinée à l'environnement **Poitou-Charentes Photo de France VFR** et bénéficie de la couverture végétation Autogen Factory Poitou-Charentes de France VFR (gratuite si vous possédez la scène photo).

Comme moi, beaucoup d'entre vous ont sûrement réalisé le « merge » de cette couverture végétation avec le magnifique autogen habitations régional concocté par VOGEL. Pour ceux qui ne l'ont pas encore réalisée, la manip est très simple grâce au logiciel gratuit AGN Merge Tool® de VOGEL et expliquée pas à pas sur le forum de France VFR.

Le complément **Obstacles et Repères** de France VFR rendra encore plus immersives les ballades dans la région.

Enfin, les scènes graticielles **Occitania** de Moustache et coll. et **Poitou VFR** de Filippo et coll. ajouteront un plus incontestable à toute la région.

Modélisation

L'Afcad a été réalisé sous Airport Design Editor® en m'inspirant beaucoup de celui, parfait, de France-VFR.

La dalle photographique HD en 25cm/pixel a été réalisée sous FS Earth Tiles®, retouchée pour en harmoniser la colorimétrie et supprimer les artéfacts puis détournée pour l'intégrer au décor photographique sous-jacent grâce à Photoshop®.

La modélisation des bâtiments a été réalisée sous Sketchup®, les textures photographiques récupérées sur le net ont été retouchées avec Photoshop®. La conversion des modèles au format FSX/P3D a été réalisée sous ModelConverterX® et la librairie constituée par LibraryCreatorXML®.

Le placement des différents éléments a été effectué sous P3D v3.2 à l'aide d'Instant Scenery®.

Le trafic AI a été réalisé sous AI Flight Planner®.

Enfin, j'ai utilisé le décompilateur BglToXml® et le compilateur JABxBglComp® pour vérifier et éventuellement déboguer les fichiers bgl.

Remerciements

- Au duo de France VFR qui rend nos rêves de vols toujours plus réels,
- Aux bêta-testeurs : Handie, Graouphil, Big Mike et Comolas qui, en plus de leurs tests, ont illustré de leurs images cette réalisation,
- A notre hébergeur national : Filipo, toujours prêt à nous encourager,
- Aux créateurs qui mettent à notre disposition leurs magnifiques travaux et m'ont donné envie de m'y essayer dont Filipo, Etien, Comolas, Moustache, JM Ganille, Roland_Ifor, Maxgg60, Vogel, P. Renaudin et tous les autres,
- Aux membres du forum qui y entretiennent une si chaleureuse ambiance.

Bons vols !

Dominique POUSSARD - Dom78180

MENTIONS LÉGALES : Copyright (c) 2016 – Dom78180

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.