

Aérodrome LFDK – Soulac sur Mer

L'aérodrome

L'aérodrome de Soulac sur Mer est situé sur la rive Sud de l'embouchure de la Gironde à 2 km de cette petite cité balnéaire et portuaire.



Aérodrome civil, ouvert à la CAP, il dispose d'une piste bitumée de 770 m par 18 m orientée 14/32 (136°/316°) et d'une station d'avitaillement en carburant. Il n'est pas contrôlé, les communications s'effectuant en auto-information sur la fréquence 118,450 MHz.

Depuis la cessation d'activité de Cordouan Air-Club, c'est l'Aéroclub de Royan – Médis – Côte de Beauté qui en gère les activités d'aviation de tourisme. Le site de Soulac dispose en permanence d'un DR400 – 160 mais partage d'autres appareils avec le site de Royan – Médis.

L'ULM n'est pas oublié avec ULM Médoc Océan.

Une forte activité de parachutisme est développée sur le site par le Centre de parachutisme de Soulac sur Mer et en partenariat avec le Centre de parachutisme de Royan – Médis. Sont proposés des sauts tandem et des stages de chute libre : largages à 3000 et 4200 m à partir du Pilatus Porter F-GOSP, basé à Soulac.



Enfin l'aérodrome sert de base hélicoptère pour la Sécurité Civile et pour l'hélicoptère des pilotes maritimes du Syndicat professionnel des pilotes de la Gironde.

La modélisation

Je vous propose une modélisation pour **FSX / P3D v.1, 2 et 3** de ce petit aérodrome réalisée à partir de photos et documents glanés sur le web fin 2015 pour enrichir la très belle scènes de France-VFR **Aquitaine 2 VFR 3DA**.



Je me suis appuyé :

- sur les librairies de Patrick RENAUDIN disponibles sur le site www.avalsace.free.fr, et qu'il vous faudra installer,
- sur la librairie *3DA_Herbes.bgl* d'Alain NICCO de France-VFR installée automatiquement par le logiciel AGX disponible sur le site de France-VFR,
- sur l'AFCAD du terrain fourni dans la scène Aquitaine 2 VFR 3DA de France-VFR qu'il m'a fallu modifier,
- sur les superbes modélisations freeware de l'Alouette III par Camille Bachmann et son équipe et du Pilatus PC6 par Tim Conrad.

qu'ils soient remerciés pour leur magnifique travail !

Screenshots





Installation

Après installation des bibliothèques requises ci-dessus,

1. Décompressez le fichier zip dans le répertoire *Addon Scenery* de votre simulateur,
2. Dans le répertoire *Addon Scenery\Aquitaine VFR Vol2 – Ground layer\Scenery*, renommez le fichier *AFX_LFDK.bgl* en *AFX_LFDK.ori*,
3. **Option : répertoire Extra** : Si votre configuration le permet, vous pouvez recopier le contenu des répertoires *Scenery* et *Texture* des deux appareils statiques fournis (l' Alouette III de la Sécurité Civile et le Pilatus Porter F-GOSP), dans le répertoire correspondant de la scène *Addon Scenery\LFDK – Soulac sur Mer*.

4. Déclarez la nouvelle scène placée dans le répertoire *Addon Scenery\LFDK – Soulac sur Mer* dans votre simulateur (ou directement dans votre *scenery.cfg*),
5. Visitez votre nouvelle scène, sans oublier d'aller prendre un pot au spot de parachutisme...
ENJOY

Sur ma machine sous P3D v2.5 et v3, la scène complète n'entraîne aucune chute de fps (limités à 25 chez moi).

Cependant, afin que vous puissiez adapter la scène à vos goûts et aux capacités de votre machine, hormis l'AFCAD : *LFDK_ADEP3_DP.bgl* et le fichier d'exclusion des décors sous-jacents indésirables : *LFDK_EXCL_Batiments.bgl*, j'ai scindé le décor en plusieurs groupes :

1. **Bâtiments, clôtures (dont pancartes), drapeaux, réverbères et mobilier de la base parachutisme** dans *LFDK_Batiments.bgl* (placement) et *LFDK_Lib.bgl* + *DP_Clotures_Lib.bgl* (objets). Les textures correspondantes sont préfixées du nom de l'objet.
2. **Balises de taxiways** dans *LFDK_Balises.bgl*,
3. **Herbe volumétrique et végétation** dans *LFDK_Complement_Herbe.bgl*,
4. **Personnages, autos, mouettes et effet sonore** dans *LFDK_People.bgl*,
5. **Avions génériques** dans *LFDK_Avions_Statiques_Generiques.bgl*,
6. **Pilatus** dans *LFDK_Pilatus_Statique.bgl* (placement) et *DP_Static_Pilatus_LFDK_Lib.bgl* (objet). Les textures correspondantes sont regroupées dans le sous-répertoire *PC-6C_F-GOSP*,
7. **Alouette III** dans *LFDK_Alouette_III_Statique.bgl* (placement) et *DP_Static_Alouette_III_Lib.bgl* (objet). Les textures correspondantes sont regroupées dans les 2 sous-répertoires *Alouette III Securite Civile* et *Alouette III Securite Civile ;All*

Genèse

Pour la petite histoire, en suivant les conseils éminents de Filippo disponibles sur son site www.f-bmpl, de Jacky Brouze (www.jacky.brouze.ch) et de tous nos talentueux créateurs sur le forum France-VFR, je me suis initié au maniement de Sketchup, que je découvrais, en modélisant les différents bâtiments : la tour de contrôle si caractéristique et le petit kiosque ainsi que l'aéroclub et le hangar du Centre de parachutisme avec ses algécos sans oublier les grillages, portail et portillon et les pancartes.

De même, j'ai dû apprendre à utiliser ADE pour remodeliser l'AFCAD du terrain fourni dans la scène de France-VFR qui comportait un grillage générique qu'il me fallait remplacer par la clôture visible sur les photos sans altérer les bâtiments de cette scène que je souhaitais conserver...

Le logiciel SAMM m'a fourni des versions statiques de l'Alouette III de la Sécurité Civile et du Pilatus PC-6 (que j'ai ré-immatriculé F-GOSP comme celui basé à Soulac mais sans pour l'instant en changer la livrée...)

J'aimerais bien faire voler le Pilatus en AI avec largage automatique de parachutistes à l'altitude voulue. Est-ce possible ???

Merci à tous de vos retours et de vos conseils.

Bons vols...

Dominique POUSSARD / Dom78180