

LFGM Montceau les Mines Pouilloux

Réalisé par Manucali55

<http://manucali55.wix.com/fazaz>

V2.0 Avril 2013



Modélisation de l'aérodrome de LFGM - Pouilloux, situé à 8 km SSW de Montceau les Mines (71 – Saône et Loire).

Dalle et bâtiments photo-réalistes

Compatible mesh Lod13 (4.5m/pix) et mesh FSX par défaut

AFCAD compatible trafic AI

Installation:



Installation nécessaire des librairies "lib_balises_2.0", "Eclairages", "Lib_Objets_01", et "People_lib.rar" de PatDeBarr, si elles ne sont pas déjà présentes, pour profiter de tous les objets au sol.

Se référer au "lisezmoi" des librairies pour leurs installations (très simple).

Lien de téléchargement des librairies: <http://avalsace.free.fr/SCENES.htm>

Dézipper le fichier « LFGM_Pouilloux_v2.zip » dans le répertoire "Addon Scenery" de FSX

Déclarer la scène dans la "bibliothèque des décors" de FSX

Bonus – Appareils Statiques:

Un répertoire "Bonus - Appareils Statiques" est inclus avec la scène...

Celui-ci permet d'installer à sa convenance des statiques sur le tarmac (voir les "lisezmoi" fournis dans ce répertoire).

**POUR BENEFICIER DE TOUS LES OBJETS AU SOL REGLER, AU MINIMUM,
LA "COMPLEXITE DES DECORS " SUR "DENSE" DANS LES OPTIONS FSX**

(en "NORMAL" certains objets ne seront pas affichés afin d'épargner les configurations les plus modestes).

Détails:

Dalle Photo:

Elle a une définition de 0.25m/pixel, et a été retouchée pour y gommer les éléments indésirables.

Elle est indispensable pour les utilisateurs des décors de FSX par défaut sur la zone.

Elle peut ne pas convenir (la colorimétrie) pour les utilisateurs de packs photoréalistes sur la zone (réalisés par exemple sous FSET).

Le fichier de la dalle se nomme "DallePhoto_LFGM.bgl" et se trouve dans le dossier "Scenery" de la scène... A vous de voir si vous désirez le conserver ou le supprimer.

La création, ou modification de la colorimétrie, d'une nouvelle dalle photo est facilitée par les fichiers joints dans le dossier "FSET-Création Dalle Photo"

Flatten Lod13:

Un flatten spécifique Lod13 a été réalisé pour une intégration parfaite au relief Lod13.

Le fichier flatten Lod13 se nomme "LFGM_Lod13.bgl" et se trouve dans le dossier "scenery" de la scène...

Réalisation et Remerciement:

Bâtiments réalisés sous SketchUp (d'après un modèle original de « Gevasau »)

AFCAD réalisé sous ADEx par « jmg »

Flatten réalisé sous SbuilderX

Mirage IIIE statique réalisé sous SAMM

Merci à Patrick « PatdeBarr » pour ses librairies

Merci à Jean-Marc « jmg » pour la réalisation de l' AFCAD

Merci à Arno pour sa manche à air animée

Merci à Bernard « Berju83 » pour son modèle de Broussard

Merci à Michael Pearson pour la conception du Mirage IIIE FS9

Merci aux concepteurs de ADEx, SBuilderX, MCX...

Merci aux bêta-testeurs qui ont su prendre sur leur temps

Merci à la communauté de « Pilote Virtuel » et « Virtuader » pour leurs conseils avisés et leur soutien

Merci à Christophe de « Virtuader » pour l'hébergement de mes productions

Merci à tous ceux que j'aurai pu oublier... Veuillez m'en excuser par avance

