

# LFGU – Sarreguemines Neunkirch

Réalisé par Manucali55 et JP67

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

**Pour FSX et P3D**

**V1.1 Avril 2014**



Modélisation de l'aérodrome de LFGU – Sarreguemines Neunkirch, situé à 2 km NE de Sarreguemines (57 – Moselle).

**Bâtiments photo-réalistes**

**Compatible décor photoréaliste et décor FSX par défaut**

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

**AFCAD compatible trafic AI**

## Installation :

---



*Installations conseillées des librairies "People\_Lib.rar", « Lib\_Objets\_01 », et « Lib\_balises\_2.0 » de PatDeBarr, si elles ne sont pas déjà présentes sur votre PC, 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 « LFGU.zip » dans le répertoire "Addon Scenery" de FSX**

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

*Un fichier nommé « Trafic\_AI\_LFGU.zip » est joint à la scène...*

*A installer à convenance (voir le « lisezmoi » joint dans ce fichier)*

**Pour les configurations les plus modestes, en cas de grosse chute des FPS, le fichier « Vegetation\_herbes.bgl » situé dans le dossier « Scenery » de LFGU peut être supprimé (modélisation 3D de l'herbe)**

# Configuration de la scène selon addons installés :

## **- FSX décor non photo réel ou décor par défaut :**

Aucune modification à apporter, l'ensemble des fichiers est nécessaire.

## **- FSX avec décor Photo Régional (FVFR Alsace 3DA ou équivalents) :**

Dans le dossier « LFGU/Scenery », il est possible de supprimer le fichier « LFGU\_Dalle\_Photo.bgl ». Bien que le rendu soit meilleur avec cette dalle (50cm/pix et retouches graphiques).

### **Pour ceux ayant un autogen sur la région photo-réaliste (FVFR Alsace 3DA par exemple) et qui désirent garder la dalle en 50cm/pix :**

#### **1<sup>ère</sup> solution :**

Dans le dossier « scenery » de LFGU, « couper » le fichier « LFGU\_Dalle Photo.bgl », et le copier dans le dossier « scenery » de la scène photo régionale (afin d'éviter un « trou d'autogen » autour de la dalle de LFGU).

Ce fichier ne devra donc plus être présent dans le « Scenery » de la scène... Mais uniquement dans le « Scenery » de votre scène Photo Régionale.



Cette méthode peut entraîner des clignotements de la dalle photo lors de la phase d'approche, dans ce cas utilisez la seconde solution...

#### **2ème solution :**


Dans le dossier « texture » de votre scène photo-réaliste régionale (ex : FVFR Alsace 3DA), « copier » les quatre fichiers nommés « 011222131100322an.agn », « 011222131100323an.agn », « 011222131102100an.agn », « 011222131102101an.agn », et les « coller » dans le dossier « texture » de LFGU.

(Ici pas besoin de déplacer la dalle photo qui demeure dans le « Scenery » de LFGU).

## Détails :

### Dalle photo :

Elle a une définition de 0.50m/pixel, et a été retouchée pour y gommer les éléments indésirables, sa colorimétrie est adaptée à FVFR Alsace 3DA.

 Bien que LFGU se trouve en région Lorraine, le découpage de FVFR induit que la couverture photo réelle est contenue dans la région Alsace (et non dans « Lorraine Photo HD »).

### Flatten Lod13 :

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

Le fichier flatten Lod13 se nomme "LFGU\_Lod13.bgl" et se trouve dans le dossier "Scenery" de la scène...

### Trafic AI :

Un trafic AI a été réalisé pour la plateforme... Il se trouve dans le fichier « LFGU\_Trafic\_AI.zip » joint à la scène... Se référer au fichier « lisezmoi » qui l'accompagne pour installation.

### AFCAD en deux versions :

Le fichier « AFCAD.zip » fourni avec la scène contient deux versions de l'AFCAD :

- La version présente par défaut dans le dossier « Scenery » de la scène (texture « grass » de la piste rendue invisible)
- Une version conservant la texture « grass » sur la piste

Cette seconde version est disponible car certains utilisateurs de FSX rencontrent un bug avec les versions texture « grass » invisible (leur piste laisse alors apparaître une piste texturée « béton » au lieu de la piste de la dalle photo).

Dans ce cas, remplacer le fichier situé dans le dossier « Scenery » de la scène par celui de la version texture « grass » visible.

### LFGU EditVoicePack.zip :

Ce zip contient un fichier à importer avec le freeware EditvoicepackX , afin d'entendre Sarreguemines sur 123.5 Mhz... Il est optionnel...

## Réalisation et remerciements :

*Bâtiments réalisés sous SketchUp  
AFCAD réalisé sous ADEx  
Flatten réalisé sous SbuilderX  
Trafic Ai réalisé sous AI Flight Planner II*

*Merci à Patrick « PatdeBarr » pour ses librairies  
Merci à Arno pour sa manche à air animée  
Merci à « ManolodoBrazil » pour sa librairie végétation  
Merci à Jacques « JP67 » pour sa conception de l'AFCAD et des GP*

*Merci aux concepteurs de ADEx, SBuilderX, MCX, AIFP2...*

*Merci à Laurent J. pour les photos de LFGU*

*Merci à Filipo et Etien pour le bêta-test*

*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*



