

Projet Région Centre



Aérodrome de Châteauroux-Villers LFEJ

Scène pour Microsoft Flight Simulator 2004

Par l'équipe des FousVolants
<http://fousvolants.free.fr>
(mail : fousvolants@free.fr)

1. Installation

- Décompresser le contenu de l'archive dans le répertoire racine de Flight Simulator 2004, en acceptant l'écrasement des dossiers, (ou décompresser dans un répertoire temporaire, regarder la structure et faire une installation manuelle pour ceux qui aiment mettre les mains dans le cambouis et savoir ce qu'il se passe.)
- Lancer FS, déclarer la scène "RegionCentre_SC" contenue dans le répertoire :
Addon Scenery\RegionCentre.
- Toutes les rivières du secteur ont été recréées avec Ground2k4, cependant si vous voulez supprimer l'effet de creusement du lit des rivières par défaut de FS, il suffit de désactiver le fichier ST948150.BGL qui se trouve dans "Flight Simulator 9\Scenery\Eurw\Scenery". Pour cela, il suffit de le renommer en ST948150.BGG. Un fichier de remplacement est fourni dans la scène.
- Quitter et relancer FS pour que la scène soit prise en compte. Il ne vous reste plus qu'à voler !

2. Trafic AI

- Un trafic AI est inclus dans la scène, les 2 DR400 et le C150 de Villers sont inclus dans le pack. Un trafic de Broussard et de Bücker est aussi défini, mais ces avions doivent avoir été installés au préalable pour être visibles. Il s'agit du :
 - MH-1521 Broussard de Yann Koun
(avion ici : <http://www.simviation.com/fs2004vintage29.htm>)
 - Bücker 131 Jungmann d'O. Fischer, immatriculé F-AZBZ et basé à Blois
(avion ici : http://www.junkers-52.de/index_eng.html)
(texture ici : http://fousvolants.free.fr/Avion/Livrees.html#bucker_AZBZ).
- Les différents appareils commencent leur ronde vers 14h à Villers et leur manège se répète toutes les heures. Cette partie sera susceptible d'être modifiée, car nous avons constaté quelques incohérences, notamment avec des appareils qui entrent en collision car trop proches.



3. Végétation

- Les arbres plantés autour du terrain utilisent la bibliothèque d'arbres de GianP :
GGv3_XTrees_lib9_0.zip : <http://home.tele2.it/gianp/FSArea/BuildBlks.htm>
qui s'appuie sur les textures du pack de Gerrish Gray, qui doit aussi être installé pour que les arbres soient visibles : <http://library.avsim.net/eseach.php?CatID=fs2002scen&DLID=19575>

4. Informations, trucs et conseils

- Les portes du grand hangar s'ouvrent en affichant la fréquence 108.00 sur NAV1.
- Pour représenter au mieux la carrière au pied des châteaux d'eau, il est préférable de fixer la valeur du TERRAIN_MAX_VERTEX_LEVEL à 21 dans la section [TERRAIN] du fichier FS9.CFG.

5. Caractéristiques

Cette scène a été entièrement modélisée sous Gmax, sauf l'environnement (landclass, remesh, routes et cours d'eaux) réalisé sous Ground2k4.

6. Remerciements

Nous tenons à remercier :

- les membres du forum de l'aéroclub de LFEJ et de L F L X
- Hugo36 pour ses reportages photos
- Christian Fumey pour Ground2k4
- Lee Swordy pour AFCAD
- George Davison, pour l'utilitaire Tree Planter v4.1
- Arno Gerretsen pour ses différents programmes, trucs et astuces
- Pascal Dumat pour ses véhicules et avions AI (DR400 et C150)
- et tous les gentils bêta-testeurs qui n'ont pas hésité à nous faire remonter tout ce qui clochait...

Encore merci à tous.

7. Copyright

- Cette scène est mise gratuitement à disposition, sans aucune garantie et donc à utiliser sous votre entière responsabilité.
- Cette scène est freeware, ce qui ne veut pas dire qu'on est libre de faire n'importe quoi avec.
- L'utilisation commerciale est strictement interdite.
- L'ajout de tout ou partie de cette scène dans un autre logiciel sans autorisation préalable de l'auteur est interdit.
- La publication dans des compilations gratuites ou commerciales de logiciels est interdite sans autorisation écrite de l'auteur. Cette restriction s'applique également pour la distribution sur des sites Internet payants ou non.
- Les droits d'auteur concernant ce logiciel doivent être respectés.