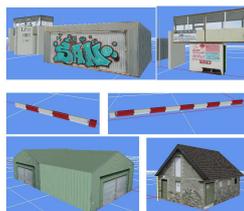




Le seul altiport en dur des Pyrénées connu mondialement grâce à la scène d'ouverture du 18ème opus de la série des films de James Bond "Meurt un autre jour". On ne pouvait pas passer à côté d'une modélisation de ces installations. La scène comprend les bâtiments de l'altiport et de ses dépendances, la commune de Peyresourde Baleastas et de la résidence Le Privilège où démarrent les pistes de ski. La station a été modélisée succinctement pour éviter de trop entamer le frame rate (jouabilité).



Concernant justement la station de ski et de ses remontées mécaniques, j'ai décidé d'étendre les remontées au domaine skiable. J'ai eu donc à choisir entre deux options :

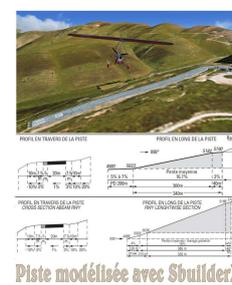
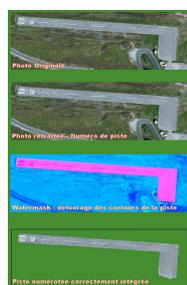
- limiter le nombre de remontées en y intégrant les sièges entre les poteaux (peu visibles en avion et trop gourmands sur l'ensemble du domaine skiable).
- intégrer la quasi totalité des téléskis et télésièges sur tout le domaine, et zappant les tires-fesses et les sièges (baisse de 8 à 15 fps sur un I7)

J'ai opté pour l'option deux car ce que l'on voit le plus du ciel, se sont bien les pylônes ; sans les sièges, ça fait forcément un peu vide en radada, mais franchement je trouve que le site traité dans sa quasi globalité, ça le fait. Cependant, pour les configurations matérielles un peu légères, j'ai mis le fichier des remontées mécaniques en additif de la scène (voir dans la rubrique téléchargement).



Partie du domaine skiable en version HD (3840x768 pixels)

Côté piste, j'ai utilisé un "flatten" multiple qui épouse la piste de façon à niveler les bosses générées par le mesh. Avec un réglage de trame à 2 mètres sur un mesh 4.75, on obtient une piste lissée. Pour apporter du réalisme, j'ai superposé à la texture photo utilisée (chez moi Midi Pyrénées Photo HD de France VFR), une photo de la piste en haute résolution de 25 cm par pixel. Cependant, la photo datant un peu, j'ai du la reprendre pour modifier le numéro de piste afin d'être en conformité avec le réel. Au passage, un grand merci au passage pour **Manolo**, qui a fabriqué un modèle 3D sous GMAX, ce qui m'a permis de réaliser ces flatens multiples qui simulent les différentes pentes de la piste. C'est pas aussi parfait qu'un modèle 3D complet, mais ça l'avantage d'être bien intégré avec les textures photos voisines.



Piste modélisée avec SbuilderX

Pour terminer, cette scène a beaucoup de son intérêt à être utilisée dans un environnement photo-réaliste. Moustaches, connu pour ses réalisations incontournables du pack Occitania X, a fabriqué un autogen sur mesure pour adapter la scène aux scènes photo France VFR ou FSET. Rendu ci dessous :



Cette scène a été conçue pour être intégrée dans un Flight Simulator X disposant d'un mesh de 4.75, comme le Next Mesh HD, en prenant soin de régler dans vos options d'affichage sous FSX, la résolution de la trame à 2 mètres. De plus je vous conseille de régler la résolution de la texture à 60 cm minimum pour bénéficier de la qualité haute résolution de la piste inclinée.

TÉLÉCHARGEMENT :



Scène LFIP pour FSX
Mesh 4.75



Additif "Remontées mécaniques"
déconseillé pour les p'tites config matérielles

LES PRE-REQUIS AVANT D'INSTALLER :

- 1- **les Librairies suivantes doivent être installées sur votre FSX :**
 - * Objets et Personnages de **Patrick RENAUDIN** .
- 2- **dans Occitania (si vous possédez l'addon incontournable du Sud-Ouest)**
 - * dans \ Occitania_X \ Occitania_VFR \ scenery , il faut inhiber le fichier AF2_LFIP.bgl
 - * installer le dernier correctif sur cette page
- 3- **dans Midi-Pyrenees PHOTO Volume 2 (si vous possédez la scène photo de France VFR)**
 - * dans \ scenery , il faut inhiber le fichier AFX_LFIP.bgl

INSTALLATION :

Vous utilisez la scène photo-réaliste Midi-Pyrénées PHOTO HD intégrant le mesh en 4.75

- télécharger la scène LFIP pour FSX
- décompresser et copier le dossier "LFIP" sous ... \ FSX \ Addon Scenery \
- si vous le souhaitez, ajoutez l'additif de la station de ski (*déconseillé pour les petites configurations matérielles*)
- l'Autogen Midi Pyrénées peut être installé dans le dossier TEXTURE de votre scène photo photo-réaliste
- la scène "LFIP" doit être déclarée au dessus de votre scène photo-réaliste de la région

Vous n'utilisez aucune scène photo-réaliste : FSX par défaut ou UTX

- télécharger la scène
- décompresser et copier le dossier "LFIP" sous ... \ FSX \ Addon Scenery \
- si vous le souhaitez, ajoutez l'additif de la station de ski (*déconseillé pour les petites configurations matérielles*)
- déclarez la scène dans la bibliothèque des scènes

MES REMERCIEMENTS A :

Aux collaborateurs suivants :

- * **Moustaches** pour son énorme implication dans la réalisation d'un patch qui permettant d'intégrer la scène LFIP dans Occitania X, ainsi que d'exclures et de l'Autogen aux abords du terrain.
- * **Guy Nemoz** pour ses nombreuses photographies prises sur place me permettant d'améliorer le réalisme des objets modélisés
- * **Manolo** pour son implication au projet en modélisant sous GMAX la piste de LFIP permettant de réaliser des flattens multiples.

Aux créateurs de librairies intégrées dans la scène :

- * **Manolo** pour sa librairie Herbes et l'algeco blanc
- * **Moustaches** pour son fichier CVX qui vise à aplanir les routes des vols
- * **Etien** : Librairie bovine
- * **Jörg Dannenberg, Arno Gerretsen , Jon Patch** pour leur Manche à air animée

MENTIONS LÉGALES : Copyright (c) 2013 - Filipo - Moustaches - Guy Nemoz - Manolo

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 contenu dans ces packages ne peuvent en aucun cas être modifiés ou redistribués sans accord écrit préalable des trois auteurs. Ces fichiers ne peuvent pas faire l'objet d'une diffusion ou d'une utilisation commerciale quelconque.

