



LFOZ

ORLEANS Saint-Denis-De-L'Hotel

V1.0 Mars 2013

www.frogx.fr

EQUIPE FROGX, CONCEPTION

Tous les modèles, objets, textures de cette scène ont été réalisés par Mehmnoch et Hazgui. Les seuls outils utilisés sont **Sketchup** © , l'irremplaçable **ModelconverterX**, **Airport Design Editor**, **SbuilderX** et **Gimp**.

Remerciements au directeur de l'aérodrome et à toutes les personnes qui nous ont aidé.

L'AERODROME

« L'aéroport du Loiret est tout à la fois un point d'entrée privilégié dans un département aux richesses multiples et un point d'envol vers des métropoles nationales et européennes avec l'objectif constant de deux notions fondamentales pour l'aéroport "Services aux entreprises et attractivité du territoire »

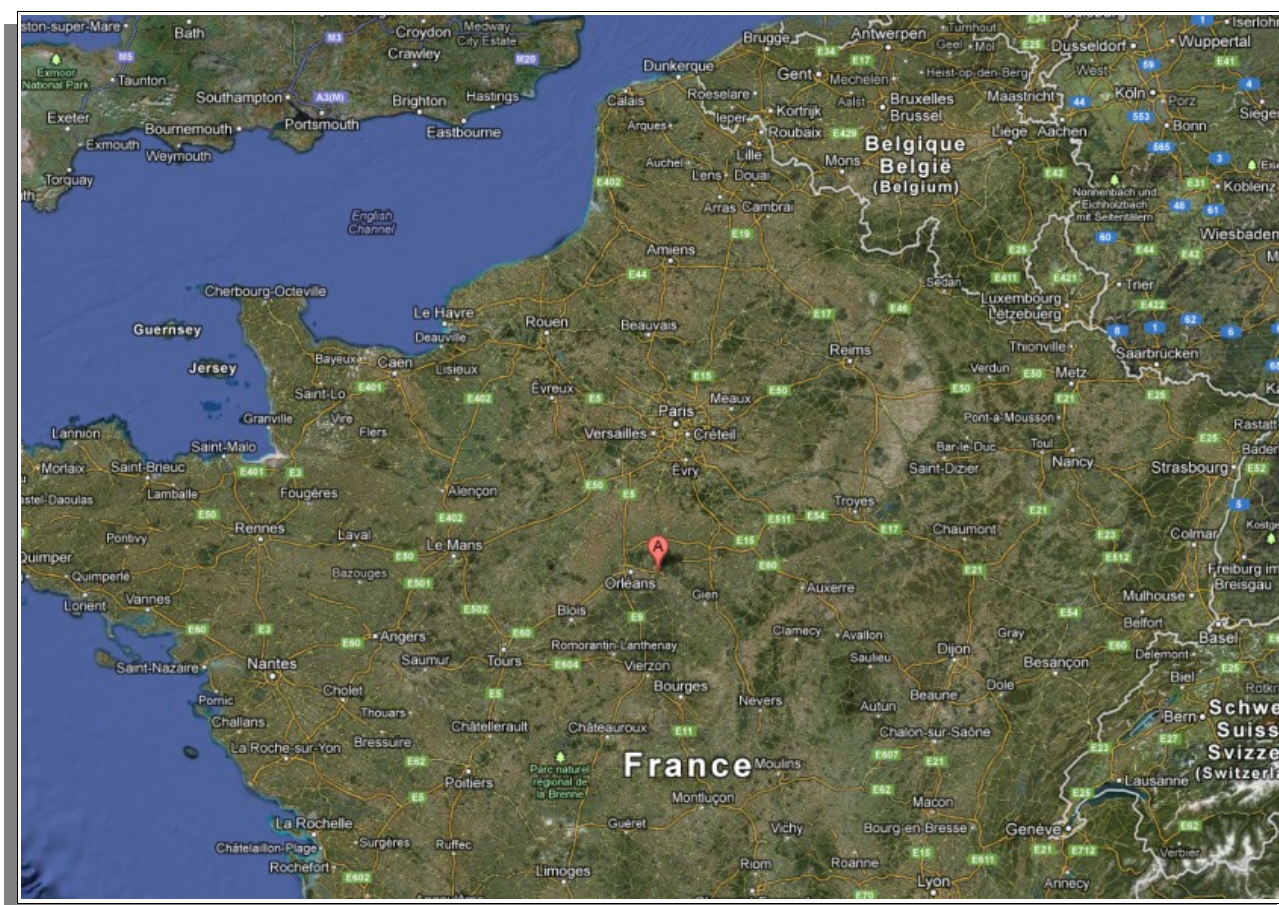


- **Piste :**
Dimensions : 1392m x 30m
Orientation : 05/23
Nature du revêtement : bitume
Balisage lumineux : HI – PAPI – Feux à éclats EN 23
- **Traitement des passagers :**
Surface de l'ancien aérogare : 150 m²
Capacité annuelle de traitement : 2800
Aire de stationnement : 25000m²
Hangars aéronefs : 8930m²
Vols sanitaires et rapatriement de personnes

Accès installations et services adaptés aux personnes à mobilité réduite
Salle de réunion climatisée

- **Traitement du frêt :**
Agents habilités à rendre les colis aptes au transport aérien
Numéro : AH-07-058-45-01-DN
- **Aire d'hébergement**
- **Matériel aéroportuaire**
GPU (fournu 400Hz-100KV_a)
Tractage (tobarless) capacité 54 tonnes
Aire de stationnement : 25000m²
Déneigeuse
Dégivreuse
- **Compagnies aériennes**
Air Partner
Avialim
Aero-Charter Darta
Goodwill
Star Service

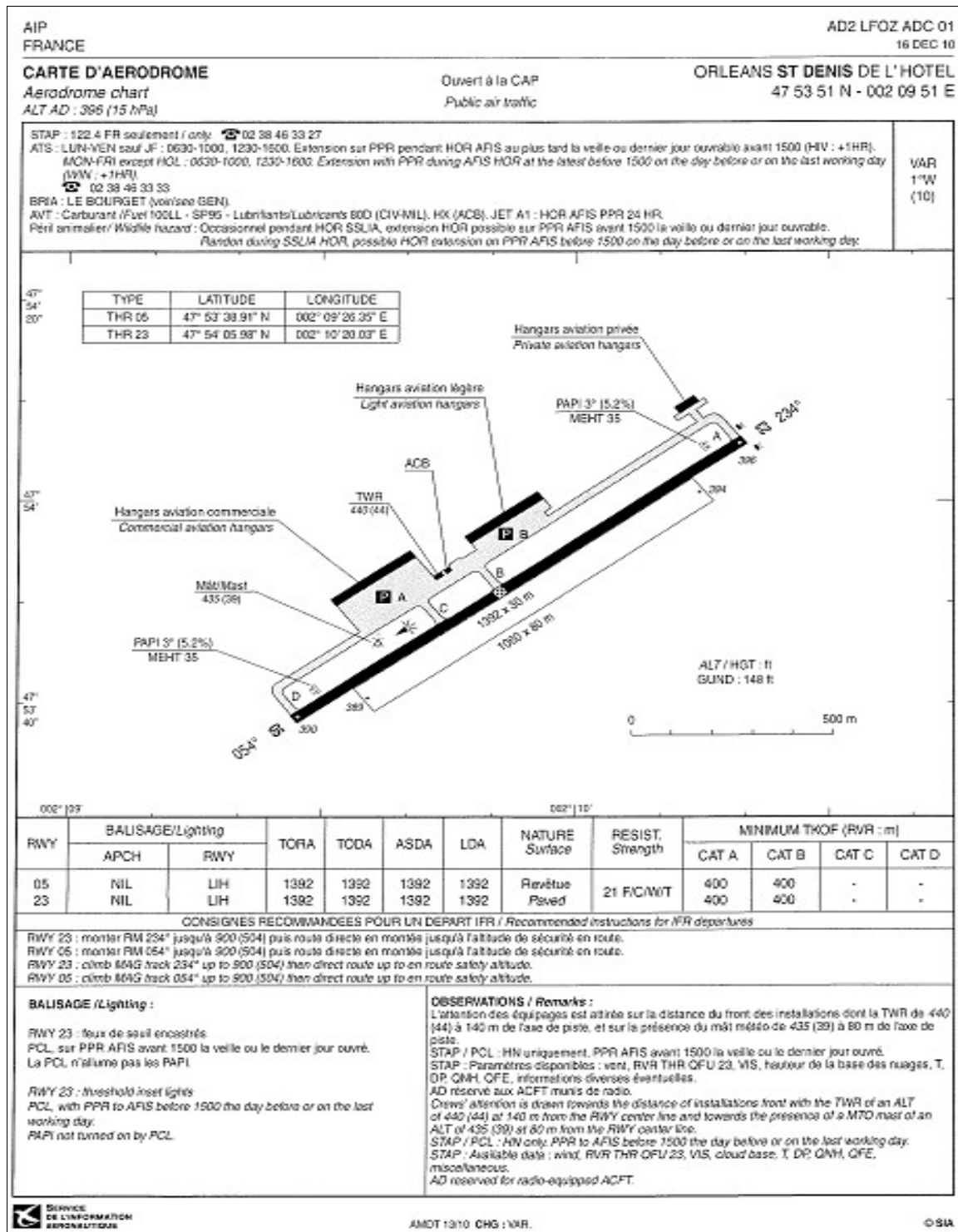
LOCALISATION



INSTALLATION

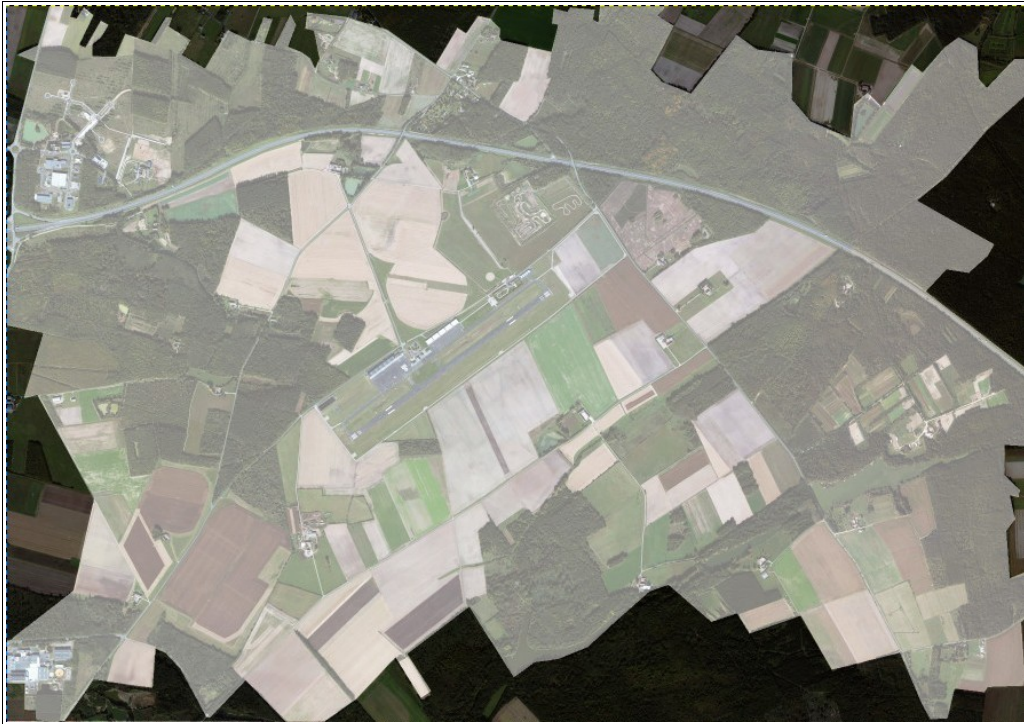
STEP	INSTRUCTION
1	Télécharger l'installateur.
2	Exécuter l'installateur en spécifiant le répertoire principal de FSX . La scène sera copiée dans le répertoire <i>Microsoft Flight Simulator X\Addon Scenery\FROGX_LFOZ</i>
3	Une fois l'installation terminée, déclarer la scène dans FSX dans les paramètres d'environnement.

CARTE ET PLAN DE L'AERODROME



DESCRIPTION DE LA SCENE

Le choix de la surface à été arbitraire. Ci après la surface photo texturée visible dans FSX :



Zone couverte par l'autogen :



L'ensemble des principaux bâtiments de l'aérodrome a été modélisé :

- ✓ Les hangars de l'aviation commerciale



- ✓ Le bâtiment des pompiers
- ✓ Les locaux administratifs



- ✓ Le nouvel aérogare, actuellement encore en construction.
- ✓ La tour



- ✓ Le bâtiment de aéro-club



- ✓ Les hangars de l'aviation légère



- ✓ Le tout nouveau bâtiment du club de parachutisme
- ✓ Le camping
- ✓ Les hangars privés

Une attention particulière à été portée sur le réalisme de proximité. De nombreux détails on été ajoutés à la scène (signalétique, structures...).



LICENCE

Cette scène a été développée pour la communauté *Flight Simulator X* © . **FrogX LFOZ** est distribuée gratuitement sous licence Creative Commons CC BY-NC-ND 3.0.FR.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/fr/>

CONCEPTION

Hazgui : Photographies, 3D modelling senior, textures, ground polys.

Mehmnoch : Photographies, 3D modeling junior, textures, ground textures & autogen, construction de la scène, installateur, documentation et site web.

Cette scène contient des éléments de la librairie « *eclairage.bgl* » de Patrick Renaudin, que nous tenons à remercier. Cette librairie est installée dans les répertoires du dossier *Scenery\global* conformément aux indications fournies. Les effets associés sont déposés dans le dossier *Effects* de FSX. **A noter : la désinstallation de cette scène désinstallera également cette librairie.**

FEEDBACK

Pour toute remarque, vous pouvez nous écrire sur la page contact de notre site :

[Contact](#)

LIENS

FrogX : www.frogx.fr

Site web de l'aéroport : <http://www.loiret.aeroport.fr/>