

GUIDE COMMENT FAIRE

MODIFIER LA VUE TOUR DE CONTRÔLE

Version 1.0



Par Marc “Dr. Crisco” Renaud
Mai 2004

INTRODUCTION

Ce guide explique comment modifier la vue "tour de contrôle" en relocalisant la caméra "tour de contrôle" là où elle aurait toujours dû être soit dans la salle de contrôle de la tour !

MISE EN GARDE

SVP ! Respectez les droits des auteurs de scènes améliorées. DEMANDEZ la permission avant de diffuser une version améliorée du ou des fichiers AF2_XXXX.bgl fourni(s) avec la scènes.

OUTILS REQUIS

- L'utilisation d'un "joystick" est fortement recommandée malgré qu'il soit possible de faire le travail au clavier.
- Une souris à 2 boutons et une roulette est fortement recommandée. La roulette est fort utile pour "zoomer" dans AFCAD.

Les logiciels suivants sont également requis :

- Flight Simulator 2004 de Microsoft.
- AFCAD 2.x ou suivant par Lee Swordy.
- FSUIPC par Peter L. Dowson. La version gratuite fait l'affaire.

Installez les logiciels et lisez les instructions pour comprendre le fonctionnement.

REMERCIEMENTS

- Je désire remercier Ray Smith, auteur des premières vues "tour de contrôle" modifiées pour FS 2004 publiées sur AVSIM.COM (Recherche : Control tower views ou Ray Smith), qui m'a "enseigné" la technique de modification des vues (grâce à ses créations).
- Non seulement m'a-t-il permis de découvrir des aéroports que je n'aurais probablement pas pensé de visiter mais en plus il me permet de corriger une "anomalie" créée par vous savez qui !
- De plus, je remercie sincèrement Lee Swordy, l'auteur des "plus meilleurs" utilitaires suivants : AFCAD et TTools. Que ferions nous sans un tel génie ?
- Enfin, merci à Pete Dowson pour son utilitaire FSUIPC qui établit la liaison entre AFCAD et FS 2004.

MÉTHODOLOGIE

A – Aéroports AVEC une tour de contrôle.

1 – Démarrez Fligh Simulator 2004. FSUIPC démarrera de lui-même s'il a été correctement installé.

2 – Démarrez AFCAD 2.x et sélectionner l'aéroport pour lequel vous desirez modifier la vue tour de contrôle. Cliquez sur l'icône avec un cadenas. La **croix rouge** que vous voyez se positionnera automatiquement à l'endroit où se trouve l'aéronef que vous utiliserez dans FS 2004.

3 – Passez à FS 2004 (en pressant ALT-TAB).

4 – Assurez vous qu'un identifiant de référence apparaîtra au-dessus de l'aéronef que vous choisirez à l'étape suivante. Pour ce faire, sélectionnez “Paramètres”, puis “Traffic” dans le menu principal. Assurez-vous que la case “Afficher la référence des appareils” est cochée.

5 – Sélectionnez ensuite “Créer un vol” dans le menu principal. Choisissez un petit avion ou un hélicoptère. Sélectionnez l'aéroport approprié.

6 – Passez en mode “**Transition**” (en pressant la touche “y”).

7 – Utilisez le joystick ou le clavier pour amener l'aéronef choisi au pied de la tour de contrôle.

8- L'objectif est maintenant de positionner l'aéronef de telle façon que l'identifiant de référence qui apparaît au-dessus de l'appareil soit en plein centre de la tour et à la bonne altitude ! Voir les figures 1, 2 and 3 !

Pour procéder à l'ajustement de la hauteur à l'aide du clavier, utilisez les touches :

Pour monter : **q**

Pour descendre : **a**

Pour mouvements latéraux : **Flèches de direction ou pavé numérique.**

Pour arrêter tout mouvement : **5 sur le pavé numérique (touche num lock désactivée).**

9 – Avant de passer à nouveau à AFCAD, prenez note de l'altitude de l'appareil.

10 – La **croix rouge** devrait normalement se situer là où est la tour de contrôle. A ce stade ci, il est normal qu'aucun symbole ne représente la tour (sauf si vous modifiez une scène déjà améliorée).

11 – Dans le menu **INSERT**, choisissez l'option **Tower viewpoint**. Une boîte de dialogue apparaît.

12 – Amenez le pointeur de la souris au milieu de la **croix rouge** et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Les coordonnées appropriées vont automatiquement s'inscrire dans la boîte de dialogue à l'EXCEPTION de l'altitude. Vous devez taper la valeur préalablement notée. Cliquez OK pour fermer la boîte de dialogue.

13 – Un cercle rose avec un T à l'intérieur apparaît maintenant. Zoomez jusqu'à ce que vous soyez en mesure de repositionner correctement le cercle de façon à ce que la **croix rouge** soit parfaitement centrée au milieu du cercle. Voir la figure 4.

14 – Si vous voulez copier-coller les coordonnées pour les fournir dans un fichier texte, double-cliquez 2 fois sur le cercle (qui change de couleur lorsque sélectionné).

15 – Sauvegardez votre travail. AFCAD place automatiquement le fichier AF2_xxxx.bgl dans le répertoire “.\Addon scenery\scenery” de FS 2004.

16 – Fermez AFCAD et FS 2004. Redémarrez FS 2004 puis créer un nouveau vol en sélectionnant votre aéroport modifié. Passez en mode “tour de contrôle” en utilisant la touche “s” du clavier puis zoomez au maximum.

17 – Des ajustements mineurs peuvent être requis car il est rare qu'on crée la vue modifiée parfaitement du premier coup.

B – Aéroports SANS tours de contrôle.

C'est la même méthodologie qui s'applique.

Personnellement, je position la caméra “tour de contrôle” à l'endroit qui me semble le plus logique i.e là où je crois qu'une vrai tour serait construite.

Initialement, je positionnais la caméra au-dessus d'un bâtiment. Cependant, je me suis rendu compte qu'il était préférable de la placer à côté et légèrement en avant d'un bâtiment de façon à pouvoir voir les lumières dans les vitres le soir !

CONCLUSION

Amusez-vous bien ! J'ai hâte de voir vos “créations” !

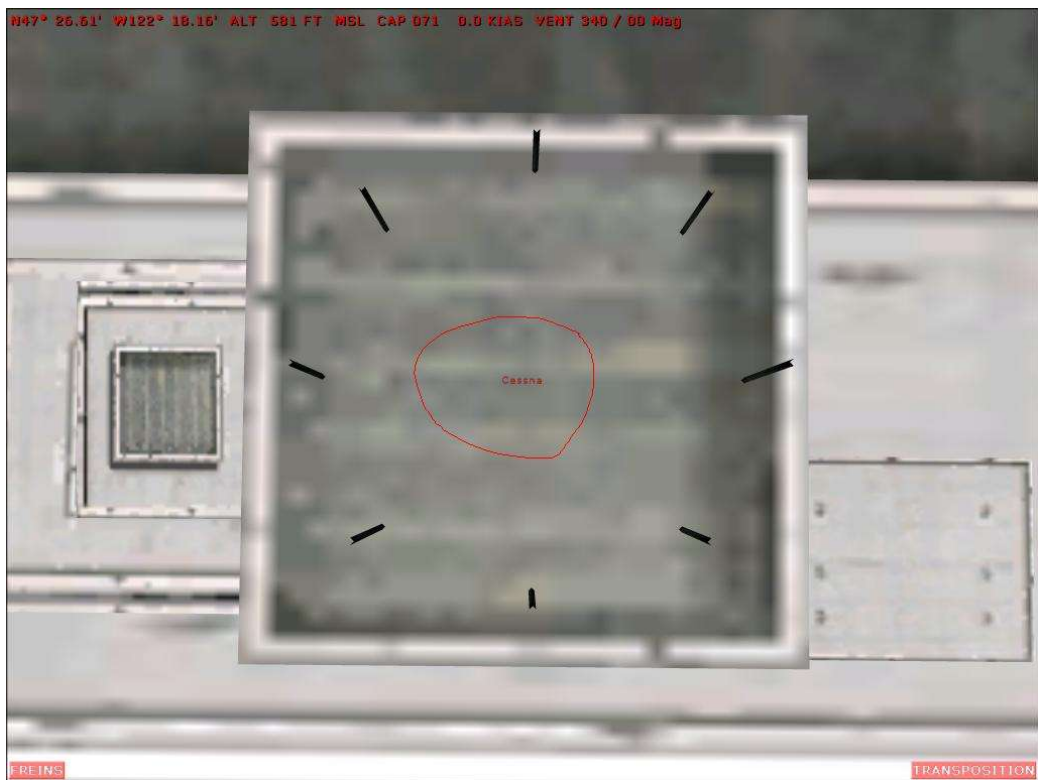


Figure 1



Figure 2

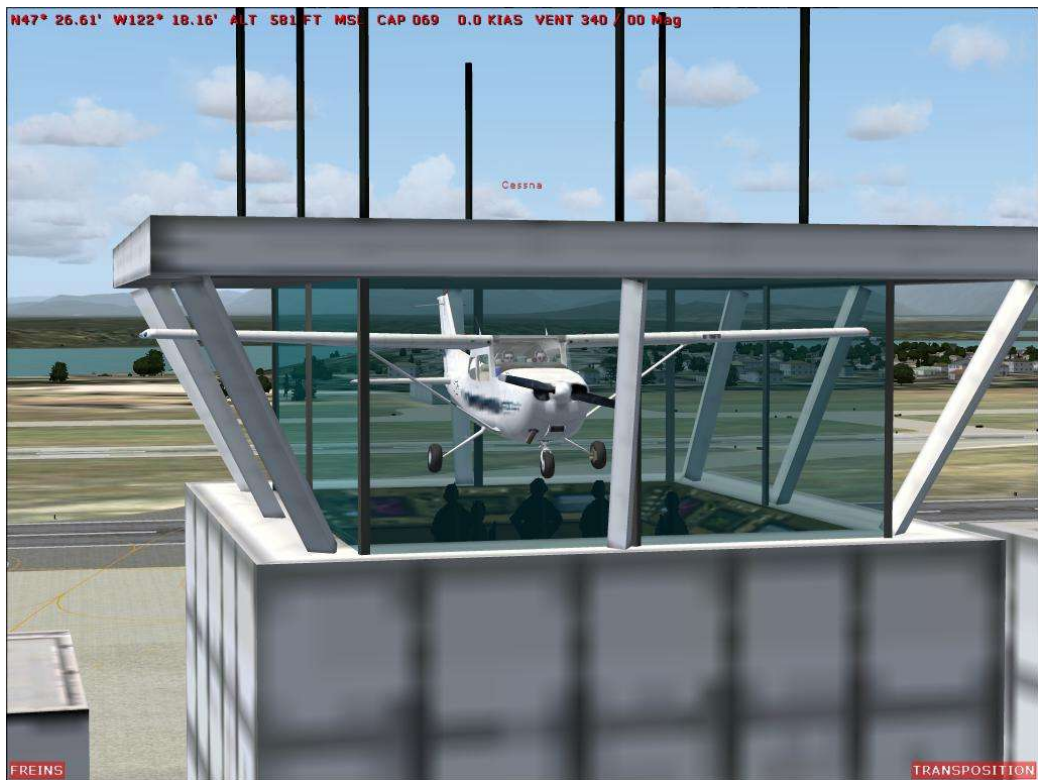


Figure 3

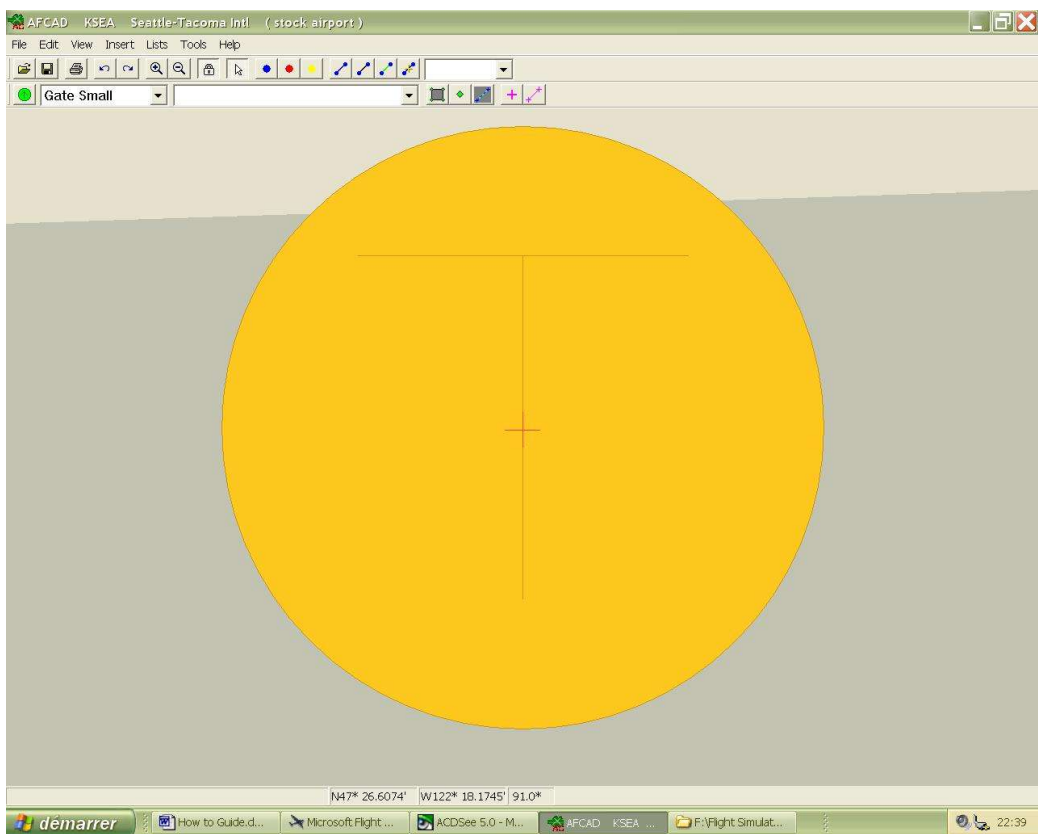


Figure 4