

# Compte Rendu – Assemblée Générale de Fly.Simvol

13 décembre 2008 – Rennes

## **Membres présents**

Birot René (président)  
Boltoukhine Nicolas  
Calomili Gérard (Trésorier)  
Claudet Laurent  
Coudeville Henri  
TJ  
Maillard Stéphane (vice-président)  
Missenard Yves (secrétaire)  
Rigault Didier  
Sabatier Jean  
Tresarrieu Bruno (attaché de presse)

## **Excusés**

Allecq Christian  
Guesnel Gilles  
Mouflin Fred  
Morelli Robert  
Petris Thierry  
Roth Pierre  
Schaub Marc

## **Manquants**

Herbot Rolland  
Moretti Jean Marc  
Pebayle Yves

## **Introduction**

En introduction à ce congrès Simvol 2008, Laurent Claudet a proposé une « mise en bouche » de Legacy, en l'espèce d'une vidéo montée par René Birot et présentant le Cessna de Fly! Il importé dans Legacy et « survolant » en mode UFO (voir ci-dessous) des scènes du lac Tahoe et de San Francisco.

René Birot souligne la présence de 11 personnes à ce congrès, un chiffre presque inattendu étant donné la difficulté à mobiliser les membres sur les forums.

## **Ordre du jour**

- Bilan de l'année : activités 2008 et projet Fly! Legacy.
- Arrêté des Comptes

## **1. Rapport moral**

### **Activités 2008.**

L'activité 2008 a été relativement faible par rapport aux années précédentes.

Sur les forums, l'activité a été très restreinte, mais certains membres, utilisateurs de Fly! depuis longtemps, se manifestent malgré tout régulièrement. La difficulté à trouver le logiciel dans le commerce, ainsi que son âge grandissant face à la « concurrence » expliquent probablement cette diminution d'activité. On notera cependant que les appels des développeurs de Legacy sur le forum interne, en particulier en ce qui concerne la création ou modification de bâtiments n'ont pas reçu d'échos, même si à l'approche du congrès la

diffusion d'.exe de Legacy et les tests se sont multipliés.

Le manque de participation sur les forums ne doit cependant pas masquer la réussite du DVD n°2, réalisé par Stéphane Maillard et distribué par Bruno Tresarrieu, qui a très bien marché. Par ailleurs, Laurent Claudet a diffusé un produit réalisé avec Paul Simpson, Randall Rocke, et Roger Mazengarb d'un Beaver amphibie sur Avsim (dhc2\_bever.zip). L'appareil sera également mis en ligne sur Simvol par René Birot.

### **Site simvol.org**

Comme envisagé l'an passé, l'hébergement de Simvol a évolué vers une solution moins onéreuse. Cette solution n'a pas posé de problème aux utilisateurs (membres ou non). Le problème des hangars n'est par contre toujours par réglé, et ne pourra pas l'être tant que la solution choisie actuellement est conservée. D'ici là, Stéphane propose que le stockage se fasse sur le site alternatif de Simvol, hébergé chez Free, avec un stockage allant jusqu'à un Go et un mot de passe unique.

### **Renouvellement du bureau**

Le bureau est réélu à l'unanimité pour 3 ans : René Birot (Président), Stéphane Maillard (Vice-Président), Gérard Calomili (Trésorier), Yves Missenard (Secrétaire), Bruno Tresarrieu (Chargé de Communication).

### **Constructions de cockpits**

Trois membres du groupes sont actuellement engagés dans la construction de cockpits : Gilles Gesnel, Pierre Roth et Henri Coudeville. Henri Coudeville présente une démonstration de son cockpit tout à fait convaincante avec quatre écrans (dont un dédié aux instruments) permettant une vision très large (champ visuel complet).

### **Fly! Legacy.**

Le projet Legacy a occupé l'essentiel des discussions lors de ce congrès. Plusieurs points ont été abordés.

#### **1. Fonctions incorporées actuellement.**

Legacy se lance (!).

Les écrans d'accueil sont incorporés et le logiciel démarre avec le Cessna de Fly, maintenant intégré.

Le logiciel peut fonctionner selon deux modes : UFO et Opal. En mode UFO, l'appareil peut être dirigé en « slew » (déplacements animés), alors qu'en Opal, il intègre un modèle de vol qui, même s'il mérite des retouches, constitue une première qui a nécessité un très gros travail de Laurent Claudet et Luc Lion. Le joystick permet de contrôler les déplacements dans ces deux modes. La manette des gaz peut être configurée pour générer une traction, simulant ainsi un moteur, même si l'hélice ne présente pas de rotation pour l'instant.

La quasi-totalité (98%) des instruments fonctionne, qu'il s'agisse des systèmes (batteries, gestion carburant, paramètres moteurs...) ou des instruments de navigation. Le GPS a été intégralement repris par Jean Sabatier et est opérationnel, y compris en ce qui concerne les appels aux bases de données. Seul l'ADF n'est pas implémenté.

La gestion des caméras est implémentés et similaires à Fly (caméra extérieures, vues « passage »...). La possibilité d'une deuxième fenêtre détachable et indépendante est aussi intégrée, avec une nouveauté : elle peut être sortie du cadre de Legacy et déplacée par exemple vers un autre écran, permettant ainsi un affichage indépendant du tableau de bord sur un écran, et de la vue extérieur sur un autre.

Les scènes génériques fonctionnent, ainsi que les élévations. Il est possible de récupérer certaines scènes 2D (voir l'exemple de Tahoe qui a servi pour la démonstration).

Les aéroports et leurs bâtiments 3D sont eux aussi fonctionnels. Le rendu des pistes a été

amélioré et mis aux normes (normes de marquages canadiennes). Amélioration notable, elles sont maintenant plaquées sur le modèle numérique de terrain, permettant de saisir des vues du relief du terrain. Leur texture a été adoucie et pourra être déclinée en diverses versions. Par ailleurs, l'apparition des bâtiments a été modifiée : les modèles 3D apparaissent maintenant avec un léger fondu lorsque l'observateur s'approche de la scène, ce qui permet d'éviter les apparitions brusques non réalistes.

Le balisage des pistes et taxiways est inclus, et peut être édité à loisir depuis le simulateur via une fenêtre dédiée implémentée par Jean Sabatier. Il est ainsi possible très simplement de rajouter, éditer, ou supprimer les différents types de balisages (PAPI, "rabbit", ligne centrale...). Les objets 3D peuvent aussi être éclairés (une possibilité qui avait disparue de Fly! II) ; un essai concluant a été fait sur une manche à air. Les textures de nuits sont actives. La « vector map » marche intégralement (affichage des aéroports et moyens de navigation, ainsi que leurs caractéristiques). Nouveauté, il est possible de se téléporter via cette carte sur n'importe lequel de ces points en un clic.

La fenêtre des cartes est implémentée, bien que les fonctions de zoom et de centrage ne soient pas encore actives. Il est donc possible de demander la lecture des cartes stockées au format .ecw (format Fly! II). A terme, les formats graphiques courants seront reconnus.

La base de données aéroports (menu « directory ») est active, et permet d'avoir accès aux plates-formes existantes.

Les fenêtres d'assignation des touches sont éditables et permettent à l'utilisateur de choisir sa configuration clavier. Il en est de même pour les axes (possibilité de les inverser incluse) et leur zone neutre.

Une fenêtre de surveillance en temps réel des fichiers .amp (qui constituent le « cablage » de l'avion) a été créée, et affiche les valeurs des différents paramètres. Elle permettra un gain de temps important pour les créateurs d'avions.

## *2. Les problèmes à résoudre.*

A la suite des tests effectués par les membres, il semble qu'un problème apparaisse avec les cartes graphiques « anciennes ». Ce problème est probablement dû au fait que Legacy nécessite une carte graphique compatible avec OpenGL 2.2, mais ce point reste à confirmer. Il semble aussi y avoir un problème sur les ordinateurs portables, puisque aucun n'a permis le lancement de Legacy.

Le problème le plus sujet à discussion reste celui des droits de TRI sur les fichiers PODs et leur contenu. Plusieurs lectures semblent pouvoir être faites des copyrights légués par TRI et les interprétations sont différentes. L'appel à un juriste a été envisagé mais cette procédure semble disproportionnée et surtout trop coûteuse pour l'association. Jean Sabatier propose de se débarrasser du format POD, qui n'est autre qu'un format de type « zip » sans compression, pour un format « rotw » qui nous serait propre. Le contenu des fichiers devra être repris pour ne pas être soumis à un éventuel copyright. Ce problème concerne essentiellement les fichiers du dossier « system », et en particulier les pods suivant : globe.pod, gentex.pod et coast.pod.

Le cas du gentex.pod peut être fixé assez rapidement car Legacy ne fera pas appel aux textures TRI mais plutôt, pour les parties génériques, aux textures HITW et ROTW. Pour les données du globe.pod, il devrait être possible de les remplacer par des données gratuites type GTOPO ou SRTM (en fonction du volume de celles-ci).

Concernant les bases de données type runway, airport, nav aids, Jean Sabatier souhaite les passer rapidement au format SQL, permettant une édition rapide et simplifiée depuis le simulateur même.

## *3. Développement d'outils.*

Didier Rigault nous a présenté une version bêta d'un éditeur de taxiway qui permet en quelques clics de réaliser le tracé des taxiways d'un aéroport. L'outil est remarquable de simplicité et quelques clics suffisent pour positionner les éléments nécessaires. Les fonctions

avancées permettent d'éditer les largeurs de taxiways, le balisage lumineux... A terme, cet outil pourrait se transformer en éditeur complet, permettant de placer des objets. Bien entendu, il est possible d'afficher un jpg du terrain en arrière-plan pour caler le dessin. L'éditeur de plan de vol n'a pas été implémenté volontairement ; il devrait être remplacé par la version Legacy de VolNav.

### ***Actions à entreprendre.***

Etant donné l'état actuel de Legacy, les développeurs souhaitent lancer un appel aux bonnes volontés et relancer l'enthousiasme en diffusant de petites vidéos et des images.

Laurent Claudet insiste sur la nécessité de recontacter Chris, qui ne s'est pas manifesté depuis plusieurs mois mais qui est le fondateur du projet.

TJ signale qu'il nous faut nous démarquer impérativement à la fois des simulateurs commerciaux et freeware, mais aussi de Fly! 1 et II, avec une interface caractéristique. Il se porte volontaire pour réaliser un environnement graphique (fenêtres, bandeaux, menus...) caractéristique. Cette individualisation de Legacy passe aussi par le choix d'un appareil phare qui pourra être le TB10, le PA28 ou le Cessna en version haute définition relookée. Il sera aussi nécessaire de choisir une zone géographique bien couverte par une scène 2D/3D, qui pourrait être le Sud Est de la France (Alpes) ou la côte méditerranéenne (Marseille).

Les membres du groupe seront invités à réaliser des captures d'écran ou des vidéos et à les envoyer à René Birot qui compilera les "bandes annonces" dès qu'une charte graphique de Legacy aura été adoptée.

Il est de plus nécessaire de poursuivre les tests. Plusieurs voies peuvent être explorées selon le temps et les compétences de chacun : test de la compilation des fichiers à partir du code ; test des scènes 2D et 3D existantes ; tests matériels... Laurent Claudet rappelle la nécessité de bien préciser les conditions de test.

Stéphane Maillard met à disposition sur le site [simvol.free.fr](http://simvol.free.fr) une version complète de Legacy, zippée : elle contient à la fois l'exé de legacy, mais aussi les fichiers minimums issus de Fly! requis. Elle permet donc à n'importe quel membre de tester simplement le fonctionnement du logiciel.

## **2. Conclusion du Président.**

Ce congrès a été très positif, après une année relativement morne. Il a permis de constater que la volonté de travailler ensemble au sein de Simvol-ROTW à ce projet Legacy est toujours bien vive. Les progrès réalisés par les développeurs sont considérables et très encourageants.