



Taku Glacier Lodge

Nichée en face du Taku glacier, Taku lodge a été bâtie en 1923. Le bâtiment d'origine est toujours là, et bien entretenu au cours des années.

Taku Glacier Lodge est située à 35 km NE du port de Juneau, et uniquement accessible par hydravion, ou par bateau. Les vols sont opérés, principalement, par Wings Airways depuis Juneau harbor (5Z1)

Le traîneau que vous pouvez voir devant la lodge a été utilisé par Mary Joyce pour un voyage de 3 mois, seule, avec 5 chiens de Taku Lodge à Fairbanks en décembre 1935. Puis, elle devint pilote.

Elle ouvrit la lodge, avec succès, comme centre d'accueil pour touristes, l'appelant Twin Glacier Lodge. Elle posséda Taku Lodge jusqu'en 1942.

Taku Lodge devint officiellement Taku Glacier Lodge en 1949.

Taku Glacier Lodge est maintenant la propriété de la famille Ward family et accueille le public pour un « Taku Lodge Feast & 5-Glacier Seaplane Discovery ».

Pour plus d'information : [Taku Lodge web site](#)

Xavier Carré et Jacques Alluchon – [Return to Misty Moorings](#)



CETTE SCENE REQUIERT OrbX SAK

I - Installation

 A lire avec attention !!!

Vous devez avoir installé OrbX SAK

Et comme d'habitude vous devez avoir les librairies d'objets suivantes:

1 – librairies d'objets requises

FSX Acceleration Pack

Toutes les EZ-scenery libraries de différents auteurs (« FS2004 EZ-Object Library Installer version 3.3 » de Joe DeGregorio est complet, disponible à FlightSim.com, le nom du fichier est ezoliv33.zip)

Toutes les Ozx objects libraries de différents auteurs, remerciements à Mark Lee et Ken Hall

La dernière Ceyx Sceneries libraries de Xavier Carré, disponible à Return to Misty Moorings, [ici](#) :

Tongass Fjords libraries, des magnifiques scènes payantes Tongass Fjords X par Holger Sandmann et Bill Womack Moorings, **vivement recommandée** (certains objets de TFX sont utilisés pour enrichir la scène)



2 – Installation

1 – Copier/ coller les dossiers sound et effects dans votre dossier FSX
si les fichiers existent déjà, il n'est pas utile de les écraser, mais si vous l'avez fait, pas d'inquiétude ce sont les mêmes.

2 – Copier/ coller les 2 dossiers dans votre dossier addon scenery :
RTMM Taku Lodge Objects
RTMM Taku Lodge

3 - Ajouter ces 2 scènes dans votre bibliothèque de décors , au dessus de OrbX SAK, et RTMM Taku Lodge Objects au dessus de RTMM Taku Lodge

4 – Copier/ coller les 2 plans de vol dans votre dossier utilisateur/ mes documents / Flight Simulator X.

.pln est le plan de vol standard FSX.

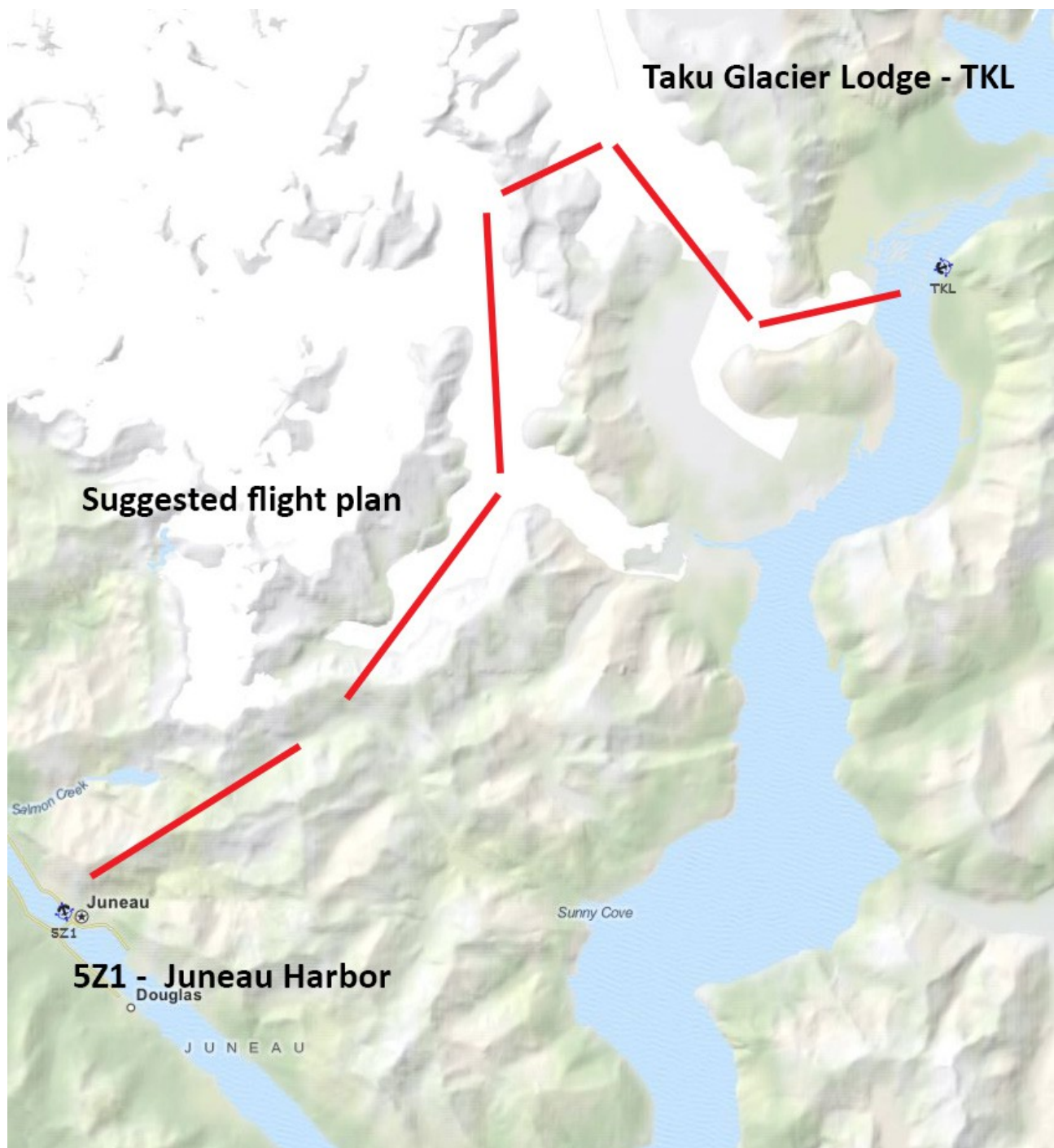
.plg est le plan de vol Plan-G

3 – Paramètres

Utiliser les paramètres OrbX:

Setting	Value	Why?
Level of detail radius	Large	Reduces blurring of textures
Global Texture Resolution	Max	Best displays photoreal textures
Mesh Complexity	100	Better terrain definition
Mesh Resolution	5m	20m is the native SAK mesh resolution, but 5m is recommended for best terrain results and especially if you have Orbx payware airports installed.
Texture Resolution	7cm	Sharpest roads and freeways
Scenery Complexity	Extremely Dense	How Orbx designed FTX NA SAK to be used
Autogen Density	Normal	Best FPS versus detail <i>More discussion on this on page 19</i>
Aircraft AI Traffic	16%	Best balance, but dependent on your AI add-ons
Road Vehicles	20%	No need to set higher for SAK

Plans de vol



les plans de vol sont disponibles en 2 formats

PLN – plan de vol standard FSX

PLG – plan de vol Plan-G

PlanG est un outil de navigation très utile et gratuit ([Tim Arnot - TA Software](#))

II – Taku Glacier Lodge

Location : N 58° 29.48' – W 133° 56.51'

United States – Alaska

Airstrip Id : TKL

Approche du sud-ouest

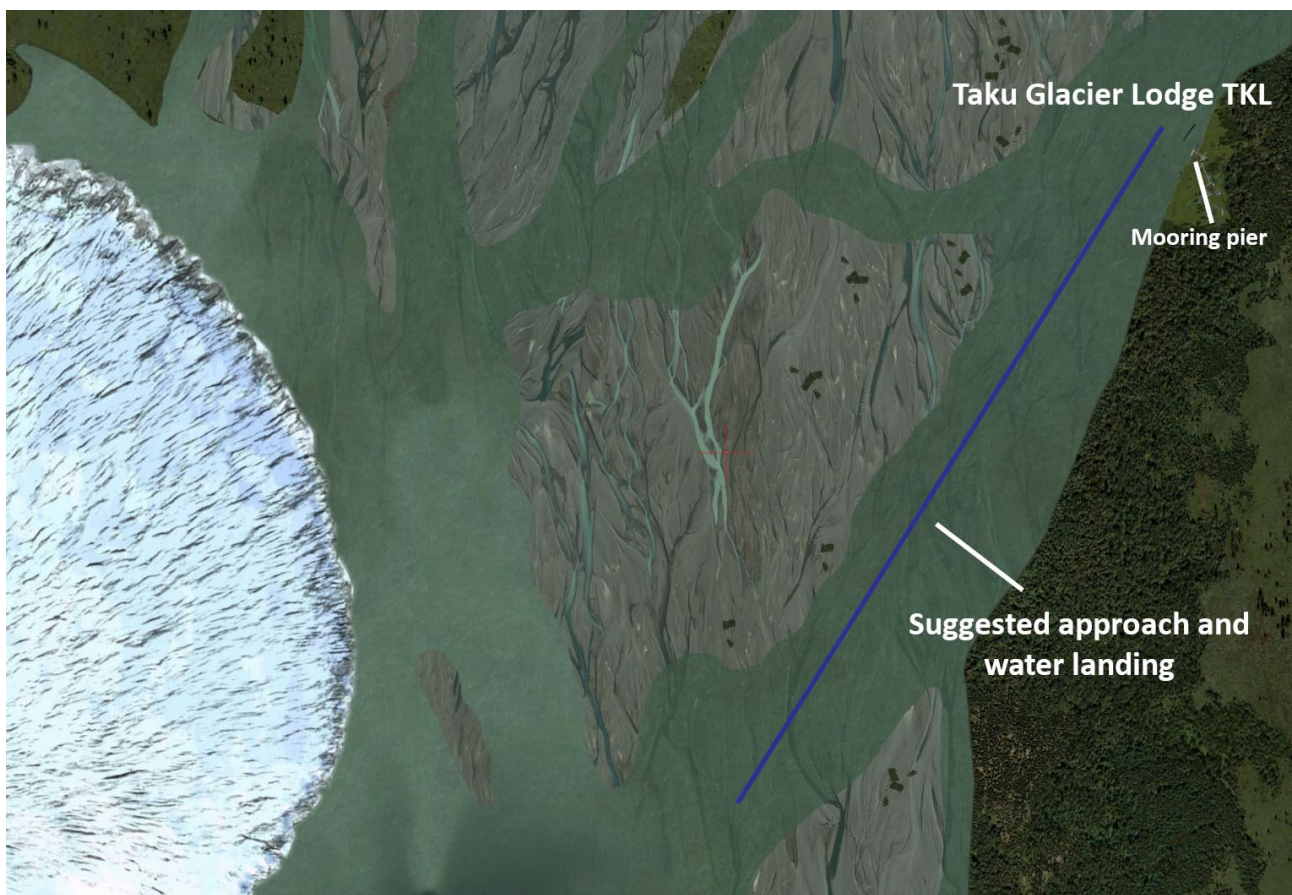
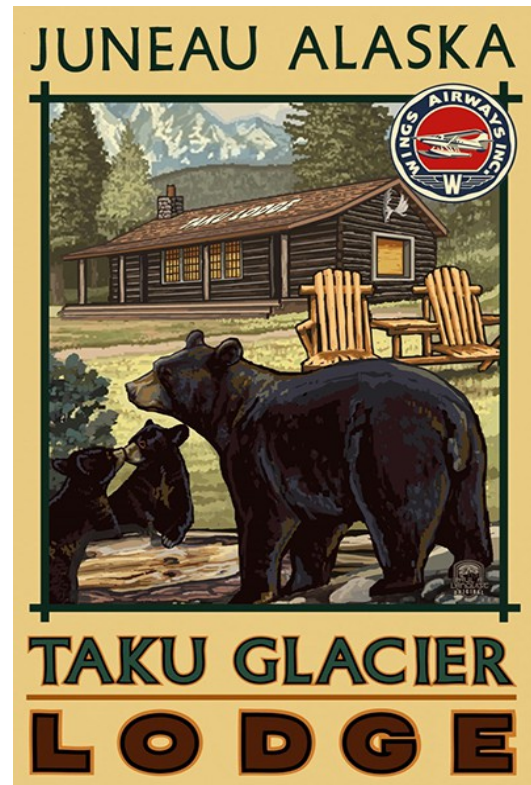
Runway : eau

Pas de fuel, pas d'éclairage, ni de comm.

Juste des saumons, et plus encore.

NOTAM :

Faites attention aux ours !



Choisissez un hydravion ou un amphibie, chargez le plan de vol.

Bon vol !

III – Logiciels utilisés.

Airport edition : ADE Airport Design Editor by The ScruffyDuck Company
Photo-scenery, terrain and exclusion : Sbuilder X by Luis Sá
Objects design : Google Sketchup – Discreet Gmax
Objects libraries creation and compilation : ModelConverterX and Library creator XML 2.0 by Arno Gerretsen / SceneryDesign.org
Objects placement : Instant Scenery 2
Effects placement : Whisplacer
Seasons textures compilation : resampler (Microsoft FSX SDK)
Autogen Annotator (Microsoft FSX SDK)
Many thanks to all their great jobs

IV – Credits

Jacques Alluchon : Custom objects and buildings creation, placement.
Xavier Carré : photoreal/handcrafted ground polys, terrain modelling, effects, objects placement

V – Thanks

Merci à vous tous, sur les forums RTMM, OrbX, Pilote-Virtuel, pour vos encouragements.

Un merci tout spécial à Nadine « Handie », Brad Allen, Guy « Spud » Maririch, Doug Linn, Rod Jackson, Dexter Thomas, Jeff Greene, Dieter Linde, Klaus Tröppner Et,

Je remercie, chaleureusement, Holger Sandmann, OrbX SAK lead developer, qui m'a suggéré cet endroit, il y a déjà quelque mois.

VI - Avertissement légal

Ce logiciel est gratuit et uniquement disponible à Return to Misty Moorings (RTMM). Aucune utilisation payante n'est autorisée.

Ce logiciel est fournie sans aucune garantie exprimée ou implicite. L'auteur et Return to Misty Moorings ne sont en aucun cas responsables, de tout dommage causé par ce logiciel.

Xavier Carré – Jacques Alluchon - [Return to Misty Moorings](#)