



## PSS Airbus 330-200 - Texture Imaginair

### Installation:

Extraire le contenu de «**PSS\_AIRBUS\_330-200\_Texture\_IMG.zip**» dans le dossier :

**C:\Program Files\Microsoft Games\Flight Simulator 9\Aircraft\PSS-A330-200**

Puis, ouvrir avec votre éditeur de texte  le fichier « **aircraft.cfg** » qui est situé dans le dossier « **PSS-A330-200** » et ajoutez-y les lignes suivantes (*texte en caractère noire*) juste au-dessus de la balise **[général]** en utilisant la technique du « **copier-coller** ».

```
[fltsim.X]
title=PSS A330-200 RR ImaginAir
ui_variation=PSS A330-200 RR ImaginAir
sim=A332
ui_type=Airbus 330-200 RR
sound=RR
model=RR332
texture=A332RR-IMG
atc_airline= ImaginAir
panel=
checklists=
atc_id=C-IMG
atc_flight_number=PS332
atc_heavy=0
ui_manufacturer=ImaginAir
visual_damage=1
description=Repaint par Georges Bourgouin pour ImaginAir - Octobre 2005 - PSS A330/A340
Pro Series With R.E.A.L Features. COPYRIGHT 2002 PHOENIX SIMULATION SOFTWARE
```

Vous devez remplacer le **X** de **[fltsim.X]** par un nombre. Ce nombre doit être incrémenté de 1 en fonction des textures précédentes, c'est-à-dire que si vous avez déjà une texture portant le numéro « 0 », vous avez alors la balise

**[fltsim.0]** au début du fichier, vous devrez donc changer le « **X** » par le numéro 1.

Si vous avez plusieurs textures d'installés, par exemple : **[fltsim.28]** ...

**[fltsim.29]** ... **[fltsim.30]** ... alors la texture sera numérotée en séquence en fonction de la dernière existante, soit **[fltsim.31]**

N'oubliez pas de sauvegarder le fichier « **aircraft.cfg** ». Pour savoir si la texture est bien installée, vous allez dans FS2004, dans le choix de l'avion, vous devriez avoir dans manufacturier « **ImaginAir** » le modèle d'avion **Airbus 330-200 RR** de PSS prêt à voler.

Si vous éprouvez des difficultés, écrivez-moi à l'adresse ci-dessous, ou communiquez avec moi sur Teamspeak. Bon Vol !

Georges IMG07  
georges.bourgouin@videotron.ca