

GTRBrasil e GPVirtual



PROCEDIMENTOS E REGRAS
PARA NETKAR PRO

Atualizado em 01 de Março de 2010

Olá piloto!

A seguir faremos uma explanação sobre os procedimentos e regras de pintura obrigatória para os campeonatos da GTRBrasil e GPVirtual

Pedimos que leiam atentamente as informações a seguir, para a boa manutenção da nossa liga.

1) Baixar os templates dos carros escolhidos pela equipe no link abaixo, na seção 'Downloads / Templates' do site da GTRBrasil (www.gtrbrasil.com) ou GPVirtual (www.gpvirtual.com.br):

2) Os templates estão no formato Photoshop.

3) Fazer a pintura respeitando as regras abaixo:

- Não serão aceitas pinturas que contenham nudez, imagens ou textos abusivos, palavras de baixo calão, motivos religiosos, políticos ou raciais. Também não serão permitidas pinturas alusivas à torcidas organizadas e/ou escudos de agremiações esportivas, bem como emissoras de televisão, sejam canais abertos ou a cabo.
- Cada equipe possui pinturas iguais em todos os carros, apenas com detalhes para diferenciação e numeração.
- Após o início da temporada não poderão ser feitas alterações na pintura do carro, somente a cada nova temporada. Somente serão feitas alterações no carset, caso:
 - a) **Inclusão de nova equipe:** A inclusão poderá ser efetuada em qualquer momento do campeonato, seguindo as determinações necessárias através do site da liga. Vale ressaltar
- Os itens dentro das pastas Patrocínio Obrigatório, Números e Camadas Obrigatórias não podem ser excluídos ou terem sua posição modificada. Porém, as cores podem ser alteradas de acordo com a necessidade de adequação da estética da pintura.
- A pasta Patrocínios não é obrigatória;

4) Após o término da pintura os arquivos devem ser salvos no formato PNG.

5) Cada carro da equipe deverá ter uma pasta. Esta deve conter o nome da equipe com o número do carro. Ex de nome da pasta: Equipe#1 e Equipe#2.

6) Dentro da pasta Equipe#1 devem estar todos os arquivos do carro, como a pintura do carro, do capacete, o nome do piloto, luvas e macacão. Apenas a pintura do carro, capacete e nome do piloto são obrigatórios.

7) Todos os arquivos devem ser salvos obrigatoriamente com seguintes nomes. Se não forem seguidos os padrões abaixo o jogo não irá reconhecer a pintura:

Pintura do carro = F-R_Skin_001.png
Luvas = hands.png
Viseira = Helmet-Glass.png
Rosto do piloto = TX_Driver.png
Capacete = Tx_helmet.png
Nome do piloto na carroceria = Driver_name.png
Macacão = body.png
Pernas do macacão = pilot_legs

Dica: Como não existem template para capacete e o macacão você pode usar os disponíveis no jogo. Para isso basta escolher algum dos disponíveis no jogo e jogar o arquivo dentro da pasta do seu carro. Os arquivos estão dentro da pasta equipment. Dentro dela tem uma pasta para capacetes (helmets), macacões (suits) e luvas (gloves).

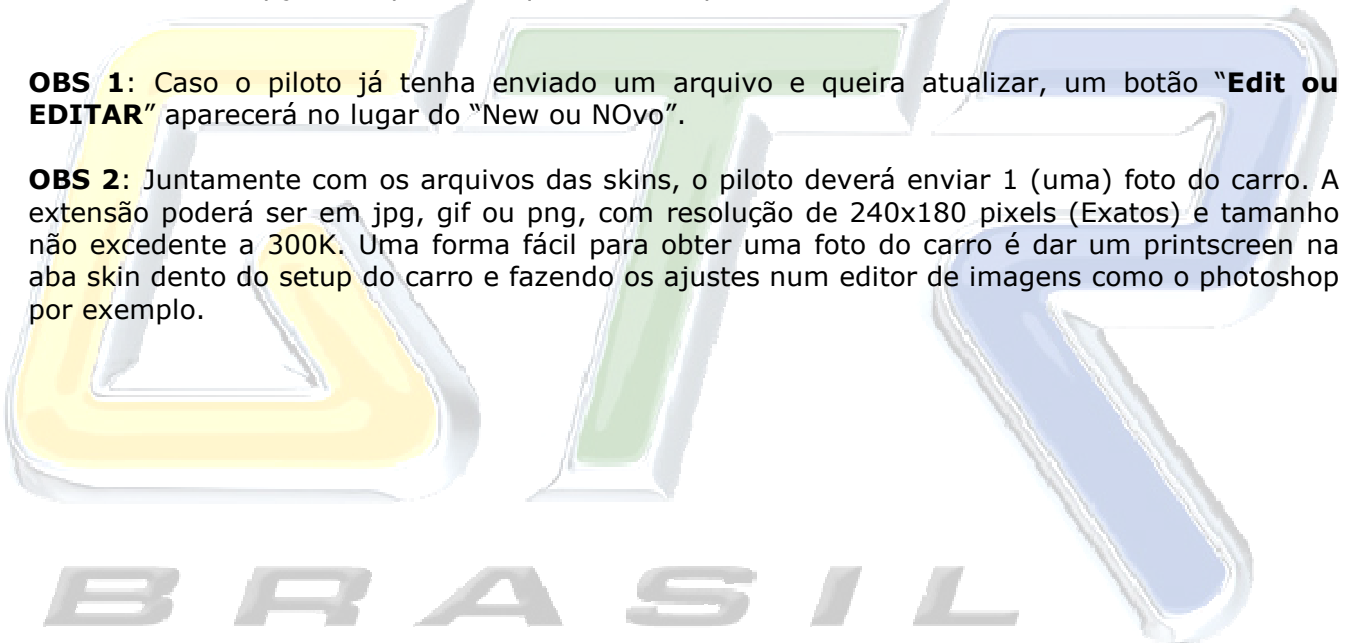
8) A pasta do carro deve ser colocada dentro de cars\Formula2000\skins.

Exemplo: C:...\netKar PRO\cars\Formula2000\skins\Equipe#1

- A pasta com os arquivos dentro deverão estar compactados no formato (zip ou rar) e nomeados da seguinte forma: 'FRenault_Nome do piloto_Número do Carro.zip'; Exemplo: FRenault_Ayrton Senna_12.zip
- **CADA PILOTO** deverá enviar as skins do seu carro através do site www.gtrbrasil.com;
- O piloto deverá se conectar/logar no site, a seguir selecione o simulador e a temporada;
- Navegue no menu superior em **Pilotos/Ficha**;
- A tela '**Ficha de Piloto**' abrirá. Clique então na opção '**PINTURAS**';
- Lá, o piloto fará o upload dos arquivos, através do botão '**New ou NOVO**';
- Uma nova tela aparece, mostrando o tamanho máximo do arquivo para upload (1.9mb);
- Antes de enviar o arquivo, o piloto deverá escolher o modelo do carro na lista acima e à esquerda e deve marcar na lista de temporadas, a temporada para que a skin se destina. Porém, esta opção só aparecerá quando a temporada estiver liberada.

OBS 1: Caso o piloto já tenha enviado um arquivo e queira atualizar, um botão "**Edit ou EDITAR**" aparecerá no lugar do "New ou NOVO".

OBS 2: Juntamente com os arquivos das skins, o piloto deverá enviar 1 (uma) foto do carro. A extensão poderá ser em jpg, gif ou png, com resolução de 240x180 pixels (Exatos) e tamanho não excedente a 300K. Uma forma fácil para obter uma foto do carro é dar um printscreen na aba skin dentro do setup do carro e fazendo os ajustes num editor de imagens como o photoshop por exemplo.



Todos os Direitos Reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo deste Manual Geral sem prévia e expressa autorização da GTRBrasil-GPVirtual. Todos os direitos reservados. Todos os logotipos e marcas registradas são de propriedade de seus respectivos donos.