

Creazione vettura custom

Link vari ai programmi e plugin utilizzati

- [GEditor](#)
- [DDS Photoshop Plugin](#)
- [Template con mesh](#)

Vettura campione:

C:\GTR\GameData\Teams\NGT\Porsche996GT3\Freisinger numero 51

Vettura da creare:

C:\GTR\GameData\Teams\NGT\Porsche996GT3\Prodrive numero 175

1. Creare una cartella in C:\GTR\GameData\Teams\NGT\Porsche996GT3 e nominarla Prodrive
2. Andare in C:\GTR\GameData\Teams\NGT\Porsche996GT3\Freisinger e copiare tutti i files della vettura 51 nella cartella Prodrive appena creata.
3. La nostra Porsche avrà il numero 175, quindi rinominare tutti i files da 051 a 175, esempio 051_ultra_tex.gtr diventerà 175_ultra_tex.gtr...
4. Se guardate dentro la cartella ci sono 3 files *.car, arc semi e sim, ok quello che a noi interessa è 175_SIM_NGT_PORSCHE_GT3.car. Apritelo con notepad.
Modificatelo così, naturalmente in base al vostro numero e team.

```
// 175 - NGT - Porsche 911 GT3 - Freisinger Motorsport, Simulation
```

```
//-----
```

```
HDVehicle=996GT3_Dunlop.hdc  
Graphics=Porsche996GT3.cas  
GenString=FR175121 FR= iniziali dellai vettura campione, 175=numero vettura, 121 pneumatici cerchi  
Sounds=996GT3.aud  
HeadPhysics=headphysics.hed  
Eyepoint=(0.350, 0.560, 0.090)  
CameraTarget=(0.000, 0.570, 0.350)  
MaxSeatRear=0.40  
MaxSeatFront=0.03  
MaxSeatUp=0.06  
MaxSeatDown=-0.03  
FrontWheelsInCockpit=0
```

```
Number=175 numero vettura  
Team="Prodrive"  
PitGroup="Prodrive"  
Driver="Afdelta"  
Driver1="Afdelta"  
Driver2="Afdelta"
```

Description="Porsche 911 GT3-RS"

Engine="3.6L Flat-6"

Manufacturer="Porsche"

classes="SIM_FULL, SIM_NGT, SIM_996, SIM_POR, Barcelona, Magny-Cours, Enna, Brno, Donington, Spa, Anderstorp, Oschersleben, Estoril, Monza"

ComparativeTime=105

Creazione Skin Alta Risoluzione

1. Aprite con Photoshop il template del gt3, modificalo come volete. Quando finito unificate il livelli, flatten image. Salvate il lavoro in *.DDS con il nome 175_PORSCHE_BODY1 con queste opzioni...DXT1 ARGB (1bit alpha), 2d texture, generate mips (all).
2. Avviate GEditor. Aprite il file 175_Ultra_Tex.gtr. Dentro la lista trovate un solo file che si chiama 051_porsche_body1.dds, cancellatelo. Importate quindi il vostro file appena salvato ossia 175_porsche_body1.dds, che è la vostra skin. Salvate il file GTR.

n.b.

Non tutte le vetture hanno un canale alfa nella texture principale. Inoltre altre vetture come la Viper dentro il file Gtr, hanno addirittura 4 file.

Cmq non ci sono problemi insuperabili, il metodo è sempre lo stesso cambia solo il numero di file e come salvarli, basta stare attenti a come sono in origine!

Skin Bassa risoluzione

(optional, ma se quello che gioca con voi ha settato la grafica a bassa ris, non vede la vostra livrea)

1. Aprite in photoshop la vostra 175_porsche_body1.dds e ridimensionatela a 1024x512 e salvatela con lo stesso nome e impostazioni di prima...dxt1 1 bit alpha, 2d texture e generate mips(all). Vi chiederà logicamente di sovrascrivere, fatelo pure, tanto la vostra skin ad alta risoluzione è già dentro il file 175_ultra_tex.gtr. Altrimenti se volete conservarla, salvatela da un'altra parte.
2. Tornate al GEditor e aprite il file 175_tex.gtr quindi cancellate il file che trovate nella lista 051_porsche_body1.dds e importate il vostro a bassa ris appena creato. Attenti a importare quello giusto ossia quello a 1024x512.
3. Nella lista trovate anche il file 175_porsche_body_lod.dds. Questo file sarebbe la texture del vostro veicolo quando siete lontani che so a circa 100 metri dal pilota che vi sta dietro e/o davanti. Qui non ci sono template. L'unica cosa che vi consiglio, dopo aver esportato la texture da geditor e importata in photoshop è quella di disegnarci sopra approssimando la vostra livrea, tanto si vede in lontananza. Quindi salvate con queste impostazioni dxt1 no alfa, 2d texture, generate mips(all) con il nome 175_porsche_body_lod.dds
4. Tornate in geditor e cancellate il file 051_porsche_body_lod.dds e importate il vostro.
5. Salvate il file 175_tex.gtr

Nota sui pneumatici e cerchi

Dalla stringa GenString gli ultimi 3 numeri corrispondono a delle combinazioni cerchi pneumatici.

Ecco come cambiare i cerchi...



vettura 69:

HDVehicle=996GT3_Dunlop.hdc
Graphics=Porsche996GT3.cas
GenString=FR069421



vettura 171:

HDVehicle=996gt3_Pirelli.hdc
Graphics=Porsche996GT3.cas
GenString=CA171222



vettura campione 175:

HDVehicle=996GT3_Dunlop.hdc

Graphics=Porsche996GT3.cas

GenString=FR175121



vettura campione 175:

HDVehicle=996GT3_Dunlop.hdc ...se si vuole anche la fisica modificata diventa HDVehicle=996gt3_Pirelli.hdc
Graphics=Porsche996GT3.cas
GenString=FR175221



vettura campione 175:

HDVehicle=996GT3_Dunlop.hdc

Graphics=Porsche996GT3.cas

GenString=FR175321



vettura campione 175:

HDVehicle=996GT3_Dunlop.hdc

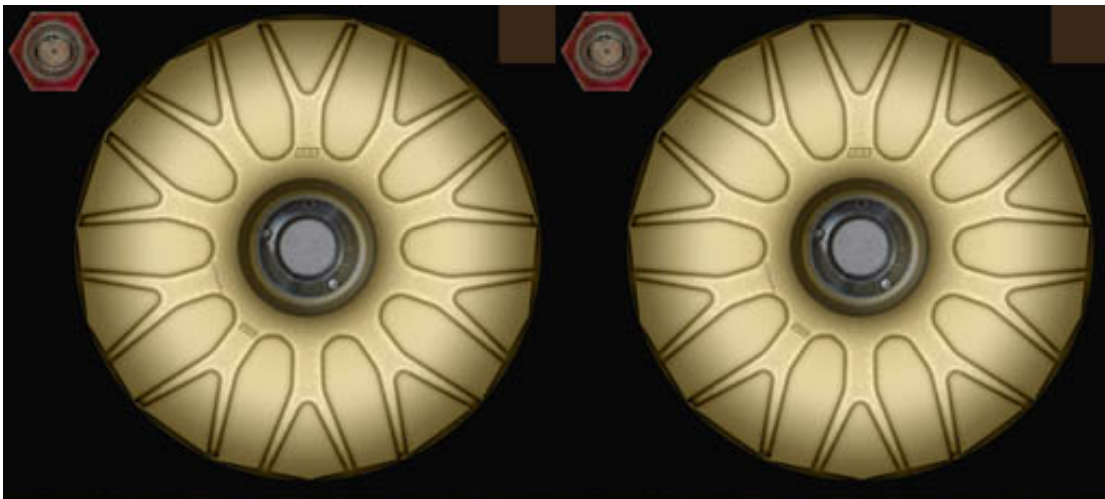
Graphics=Porsche996GT3.cas

GenString=FR175421

COMBINAZIONI

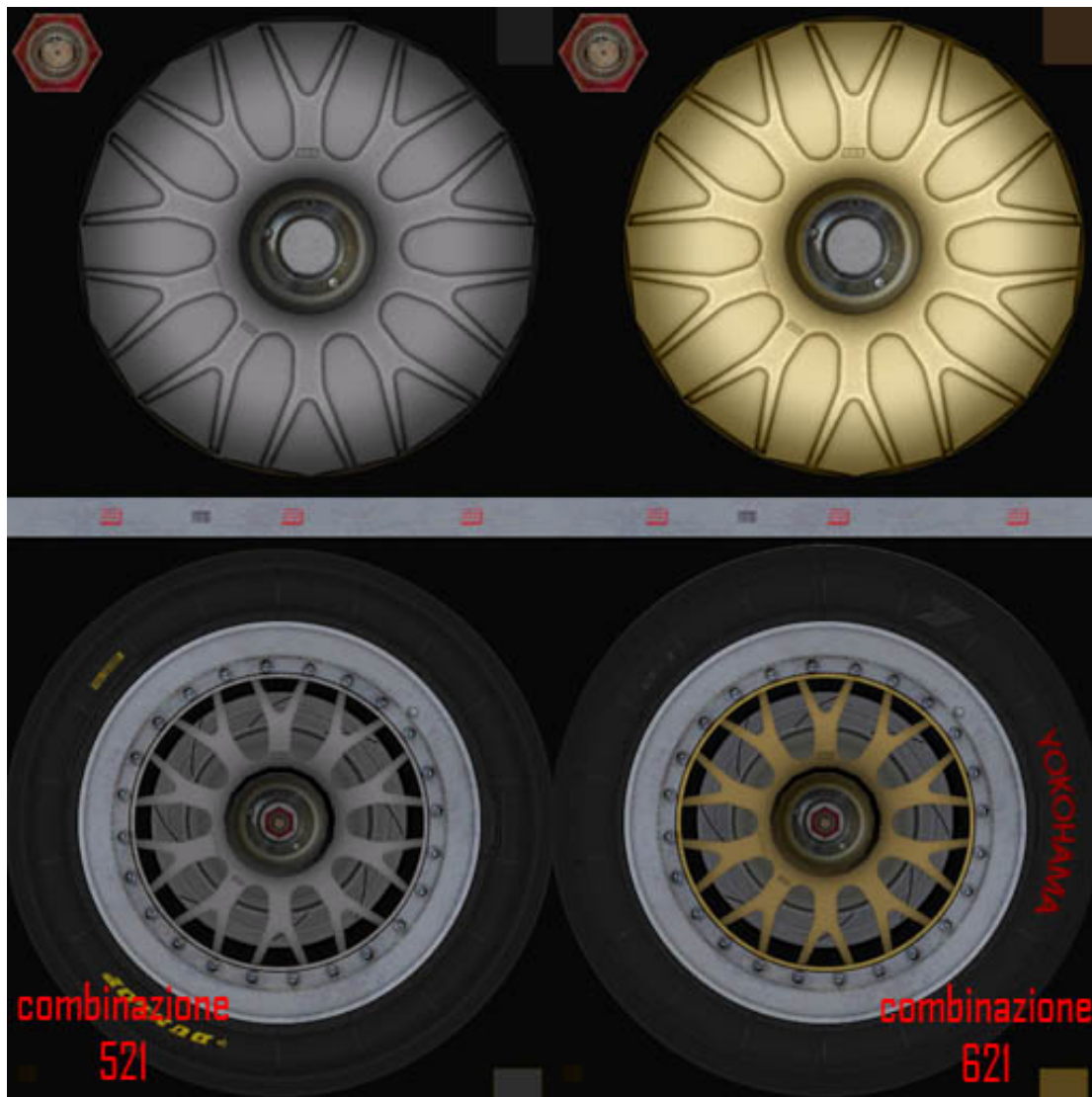
raccomando di cambiare solo la texture del cerchio e pneumatico in quanto non ho provato e verificato cosa accade cambiando anche gli ultimi 2 numeri, quindi modificate solo il terz' ultimo numero in base a questi esempi. Cmq anche nel gioco ci sono delle contraddizioni...esempio la vettura della Seikel numero 72 ha come stringa 622 che corrisponde alla texture con gomme yokohama ma HDVehicle=996gt3_Dunlop.hdc...





Combinazione
121

Combinazione
221



Creazione del pilota

basata sulla vettura 175, team *prodrive*, driver *Afdelta*

1. Nel file 175_SIM_NGT_PORSCHE_GT3.car trovate queste righe:

```
Number=175 numero vettura
Team="Prodrive"
PitGroup="Prodrive"
Driver="Afdelta" nome pilota
Driver1="Afdelta" nome pilota
Driver2="Afdelta" nome pilota
```

Apportate le modifiche e salvate.

2. Andate in C:\GTR\GameData\Talent\NGT e aprite un file a caso ad esempio Alessi.rcd

```
-----
Diego Alessi
{
//Driver Info
Abbreviation=D. Alessi
Nationality=Italian
NatAbbrev=ITA

//Driver Stats
```

```
StartsDry=0.0 //Average number of drivers passed during start (-4 - 4)
StartsWet=0.0
StartStalls=0.0 //% of starts where driver stalled
QualifyingAbility=11.00 //Average qualifying position NOTE: keep GT between 1 -15
RaceAbility=4.50 //Range 0 - 6.2 (0 is best)
Consistency=2.0
RainAbility=4.50 //Range 0 - 6.2 (0 is best)
Passing=68.0 //% of times driver completed a successfull pass, not including pit stops or lapped traffic
Crash=1.7 //% of times driver crashed
Recovery=80 //% of times driver continued after a crash
CompletedLaps%=99
Script=default.scp
TrackAggression=0.95
```

```
// Increase attempted low-speed cornering by adding a minimum onto calculated speed.
// Reduce attempted high-speed cornering by multiplying speed by a number less than 1.0.
// <adjusted speed> = CorneringAdd + (CorneringMult * <original speed>)
CorneringAdd=1.5
CorneringMult=.965
```

```
//AI Throttle Control - how good they are at their own traction control upon throttle application
TCGripThreshold=0.8 // Range: 0.0-1.0
TCThrottleFract=1.0 // Range: 0.0-???
TCResponse=0.8 // Range: 0.0-???
```

```
//AI skill mistake variables
MinRacingSkill = 0.90
Composure = 0.032
```

```
}
```

e modificatelo in base al vostro nome che avete messo nel file .car, nel mio caso diventa...

Afdelta

```
{
//Driver Info
Abbreviation=Afdelta
Nationality=Italian
NatAbbrev=Ita
```

```
//Driver Stats
```

```
StartsDry=3 //Average number of drivers passed (-4 - 4)
StartsWet=3
StartStalls=0.0 //% of starts where driver stalled
QualifyingAbility=0.50 //Average qulifying position
RaceAbility=0.5 //Range 0 - 6.2 (0 is best)
Consistency=1.0
RainAbility=1.0 //Range 0 - 6.2 (0 is best)
Passing=88.0 //% of times driver completed a successfull pass, not including pit stops or lapped traffic
Crash=0.7 //% of times driver crashed
Recovery=95 //% of times driver continued after a crash
CompletedLaps%=100
Script=default.scp
TrackAggression=1.0
```

```
// Increase attempted low-speed cornering by adding a minimum onto calculated speed.  
// Reduce attempted high-speed cornering by multiplying speed by a number less than 1.0.  
// <adjusted speed> = CorneringAdd + (CorneringMult * <original speed>)  
CorneringAdd=2.1  
CorneringMult=.965
```

```
//AI Throttle Control - how good they are at their own traction control upon throttle application  
TCGripThreshold=0.8 // Range: 0.0-1.0  
TCThrottleFract=1.0 // Range: 0.0-???  
TCResponse=0.8 // Range: 0.0-???
```

```
//AI skill mistake variables  
MinRacingSkill = 0.90  
Composure = 0.032
```

```
}
```

3. Salvatelo con il vostro nome...nel mio caso Afdelta.rcd
4. Scaricate il template del pilota,Driver and Helmet Templates, che trovate in questo link:
[qui](#)
5. Aprite i files in photoshop, sono tre, modificateli, e salvateli con il nome di, ricordo è sempre il mio caso.
afdelta_arms.dds
afdelta_body.dds
afdelta_helmet.dds
Con le impostazioni dxt1 no alfa, 2d texture, generate mips(all)
6. Ora aprite il file TALENT.GTR che trovate in C:\GTR\GameData\Teams e importate i vostri 3 file.
Salvate.

Andrea Fabris

www.afdelta.com/prodrive

webmaster@afdelta.com