

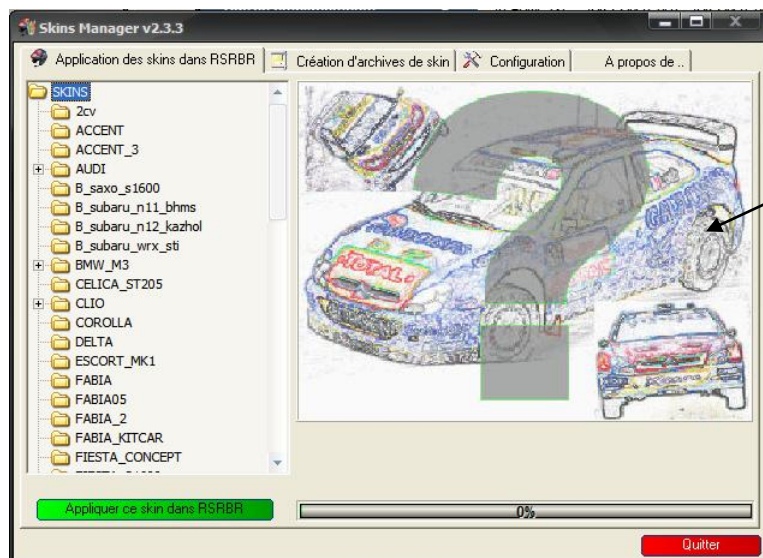
TUTORIAL PER SKIN MANAGER v2.3.x

A che serve lo Skin Manager? :

Vi permette di scegliere la skin che desiderate applicare alle vostre vetture, di creare (nel caso abbiate disegnato una vostra skin) i vostri **files d'installazione** personalizzati delle skin utilizzabili con lo Skin Manager in RSRBR..

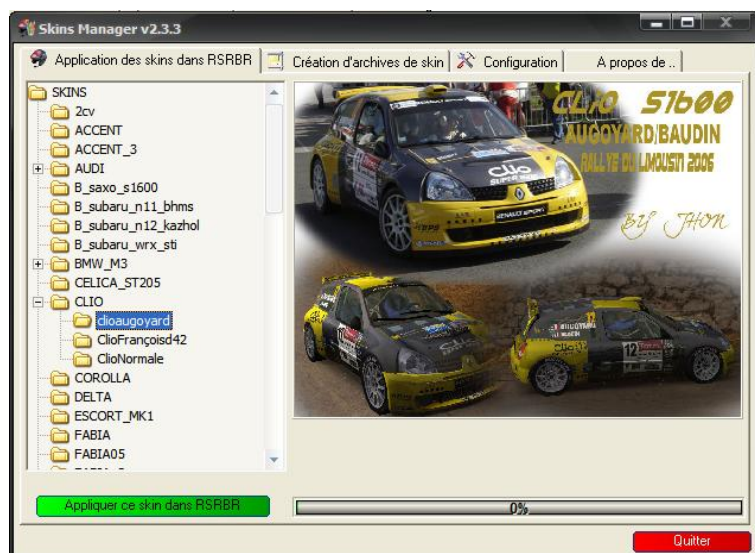
Come utilizzarlo:

una volta lanciato il programma, vi troverete davanti alla seguente finestra (al primo avvio vi verrà chiesto di selezionare la lingua desiderata)



Come descritto nel call-out (il richiamo nel riquadro a destra), se il vostro archivio non contiene un'immagine dimostrativa, verrà visualizzata la schermata con il punto interrogativo in primo piano.

Aperte la cartella col nome della vettura alla quale desiderate applicare una skin diversa e sceglietene una. Per esempio la Clio Augoyard. La skin verrà mostrata in anteprima sulla parte destra del programma per darvi la possibilità di rendervi conto di cosa si tratta.



Giunti a questo punto non bisognerà far altro che cliccare su "Applica la skin in RSRBR" (Appliquer ce skin dans RSRBR).☺.

Creazione di un archivio per una skin (nel caso abbiate creato una vostra skin):

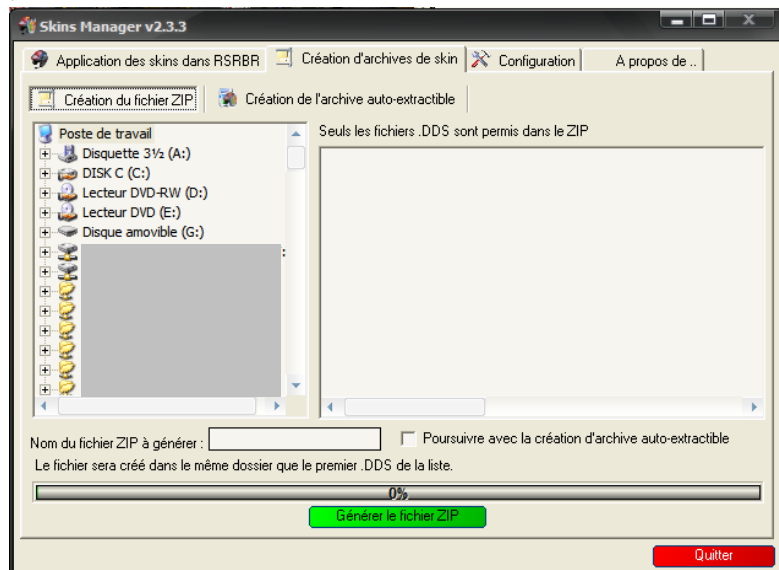
Questa parte del programma facilita la vita sia a coloro che si cimentano nella realizzazione delle proprie skin, sia quella dei semplici utenti.

Grazie allo Skin Manager, infatti, sarà possibile selezionare i differenti files che compongono la vostra skin, inserirli in una lista al fine di comprimerli in un archivio zip (.zip) ed infine includere l'archivio zippato

all'interno di un archivio autoscompattante che permetterà alla vostra skin di essere installata direttamente dentro la cartella corretta di RSRBR.

Procedimento:

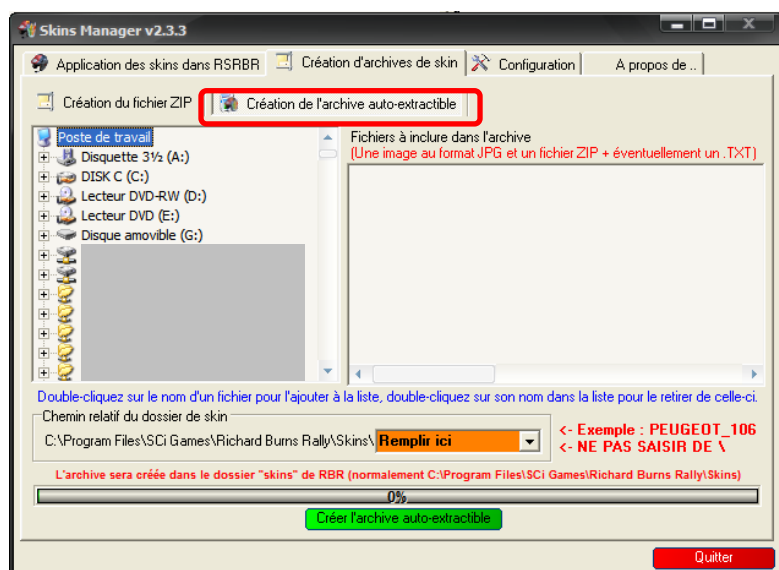
Cliccare sul tab "*Creazione di un archivio per la skin*" (*Création d'archives de skin*) per passare alla relativa interfaccia del programma



A questo punto bisognerà sfogliare le cartelle contenute nel proprio hard-disk, fino a portarsi all'interno di quella contenente i files .DDS della vostra skin, fare doppioclick su ciascuno di essi per aggiungerli alla lista visualizzata nella parte destra del programma (un doppioclick nella lista a destra invece deselecterà i files). Scegliere un nome per l'archivio ZIP che si è in procinto di creare e cliccare sul comando "*Proseguire con la creazione dell'archivio auto-scompattante*" (come indicato dal programma, il file .zip verrà generato all'interno della stessa cartella contenente il primo .dds in lista).

Una volta selezionati tutti i vostri files, cliccare sul comando "*Generare l'archivio ZIP*".

Nel caso abbiate precedentemente cliccato su "*Proseguire con la creazione dell'archivio auto-scompattante*", vi verrà mostrata una finestra come quella in basso, altrimenti bisogna cliccare sul tab evidenziato dal rettangolo in rosso



Ora, se avevate cliccato su "*Proseguire con la creazione dell'archivio auto-scompattante*", il vostro file ZIP si dovrebbe trovare all'interno della lista a destra, altrimenti aggiungetelo manualmente.

Aggiungere un file di immagine .jpg che rappresenti visivamente la vostra skin (sarà mostrata dallo Skin Manager come anteprima) ed eventualmente un file di tipo testo TXT contenente il nome dell'autore della skin o qualsiasi altra informazione desideriate.

Attenzione: sono obbligatori due files all'interno dell'archivio autoscompattante, l'archivio .ZIP e l'immagine .JPG.

Selezionate, dalla lista successiva, la cartella di RSRBR che dovrà contenere la vostra skin e cliccate su "Creare l'archivio autoscompattante".

Come indicato nel programma l'archivio autoscompattante sarà creato nella cartella "Skins" di RSRBR ed il suo nome sarà: NomeDelFileZIP.EXE (NomeDelFileZIP è ovviamente il nome che avevate dato al vostro archivio ZIP).

Qualora voleste distribuire il vostro archivio autoscompattante "NomeDelFileZIP.EXE" agli altri utenti di RSRBR, questi non dovranno fare altro che un doppioclick sullo stesso per installare i files nella cartella corretta del proprio RSRBR (sempre che gli utenti non abbiano installato il gioco RBR in un percorso differente, nel qual caso sarà possibile selezionare, prima di procedere con l'installazione, il percorso corretto).

Configurazione dello Skin Manager :

Come accadeva per il Setup Manager, il tab della configurazione serve solo ed esclusivamente a selezionare la lingua dell'interfaccia. Il tab viene mostrato automaticamente la prima volta che viene eseguito il programma.