

DOCUMENTAÇÃO TÉCNICA - FORMATO .AIL

Nome:

- Extensão: .AIL
- Jogo: ToCA Race Driver 3
- Função: Caminho de pista, spline de IA

Estrutura:

- Header: 4 bytes ASCII "AILD"
 - Dados: sequência de blocos de 16 bytes
- Cada bloco = (X, Y, Z, Param)

Formato de bloco:

float32 X

float32 Y

float32 Z

float32 Param (largura/banking)

Exemplo Python:

```
struct.unpack('<ffff', bloco)
```

Uso:

- Define spline da pista para IA
- Param pode controlar largura ou banking

Modding:

- 1) Extraia para .OBJ com `ail_to_obj.py`
- 2) Edite no Blender
- 3) Ajuste Param no CSV
- 4) Recompile com `obj_csv_to_ail.py`

Tamanho total:

$4 + (N * 16 \text{ bytes})$

Recomendações:

- Manter pontos na ordem
- Backup antes de modificar
- Testar Param com cuidado