

## Guia de Edição de Arquivos .AIL

Este guia explica como editar arquivos de spline .AIL do ToCA Race Driver 3 usando o mesmo processo dos arquivos .RED.

O que é o .AIL?

-----

O arquivo .AIL define a linha principal de corrida da IA no circuito.

É uma spline 3D de pontos (X, Y, Z) mais um parâmetro adicional.

Ele indica o caminho ideal que os carros AI devem seguir.

Fluxo Básico

-----

1) Converter .AIL para .OBJ usando o mesmo script red\_to\_obj.py

(Basta renomear para ail\_to\_obj.py, se desejar)

```
python red_to_obj.py pista.ail pista.obj
```

2) Abrir o .OBJ no Blender.

File > Import > Wavefront (.obj)

3) Editar os pontos como desejar.

Use o modo de edição (TAB) para mover, adicionar ou remover pontos.

Mantenha a sequência dos pontos intacta.

4) Exportar de volta para .OBJ

File > Export > Wavefront (.obj)

Desmarque Normals e Materials.

## 5) Converter de volta para .AIL

```
python obj_to_red.py pista.obj pista.ail
```

## Boas Práticas

-----

- Faça backup do arquivo .AIL original.
- Evite alterações radicais que quebrem o traçado.
- Mantenha o número de pontos consistente se possível.
- Verifique se o caminho não cruza paredes ou fora do limite da pista.

## Dicas Avançadas

-----

- Use edição proporcional para curvas suaves.
- Combine com dados de largura (se o param for largura).
- Teste dentro do jogo para garantir que a IA segue o caminho sem bugs.

## Pipeline Sugerido

-----

AIL -> OBJ -> Edição no Blender -> Exportar OBJ -> OBJ -> AIL

## Ferramentas

-----

- Blender para edição 3D

- Python para converter
- Editor de texto para scripts
- Editor HEX se quiser analisar manualmente

Este guia garante que você possa modificar e melhorar a linha de corrida da IA para criar novas experiências no ToCA Race Driver 3.

Autor: OpenAI ChatGPT