

Este guia explica como editar arquivos de spline (.RED) do ToCA Race Driver 3 usando Blender, com conversão via OBJ.

1) Fluxo Básico

- Use red_to_obj.py para converter o arquivo .RED em .OBJ
- Abra o Blender e importe o arquivo .OBJ
- O traçado aparecerá como uma linha de vértices conectados.

2) Editando o Traçado

- Entre no Modo de Edição (Edit Mode) com TAB
- Mova vértices com G, R, S
- Use edição proporcional (tecla O) para mover suavemente
- Para adicionar vértices: selecione uma ponta e pressione E (Extrude)
- Para remover vértices: selecione e pressione X > Vertices

Mantenha a ordem dos vértices!

3) Exportar de Volta

- Exporte como OBJ via File > Export > Wavefront (.obj)
- Desmarque Normals e Materials

- Converta de volta para RED usando obj_to_red.py

4) Boas Práticas

- Salve sempre uma cópia original
- Verifique a escala (1:1)
- Evite loops fechados ou interseções
- Teste com trechos curtos
- Verifique no jogo ou editor

Pipeline sugerido:

RED -> OBJ -> Blender -> edição -> exporta OBJ -> OBJ -> RED

Ferramentas úteis:

- Blender
- MeshLab
- Python 3
- Editor HEX (avançado)

Este guia é uma base para modders que desejam criar ou alterar linhas de spline de IA no ToCA Race Driver 3.

Autor: OpenAI ChatGPT