



REGRA DE PINTURA v5.0

Só serão aceitos os carros que se encaixarem dentro desse padrão preestabelecido.

Os casos omissos neste regulamento serão analisados pela Diretoria e a decisão será definitiva.

Gráficos ou textos de mau gosto, abusivos, palavras de baixo calão, nudez, cunho religioso, agressivos e racistas de qualquer tipo não serão permitidos, pilotos que enviarem esses tipos de pinturas não terão seus carros aceitos.

Os carros devem ser enviados para carset@rfactor.com.br contendo no e-mail, nome, número e categoria do piloto.

Os carros devem estar no formato do jogo e com todos os seus arquivos necessários para cada categoria.

Recomendamos baixar as templates nosso site www.rfactor.com.br na seção de Downloads.

Só será permitida a troca de pintura dos carros no inicio de cada ano ou por motivo de patrocínio real, que será estudado pela diretoria.

Esse texto não e um tutorial de pintura ele só mostra os padrões que são permitidos na rFactor Brasil.

SUPERCLIO

O número deve ser colocado no pára-brisa, recomenda-se colocar o nome do piloto na janela como mostra a figura, não deverá ter números ou nome do piloto em nenhum outro local, pintura livre no corpo do carro. Serão permitidas duas pinturas iguais com detalhes diferenciando cada uma(Asa, espelhos, saia dianteira, etc). Caso a equipe tenha mais que dois pilotos, poderá ser usado o mesmo padrão de pintura, mas alternando as cores usadas na pintura da equipe. Com a mesma regra dos detalhes.





Arquivos necessários e nomenclatura do **SUPERCLIO**

rFB_SCLio001.dds = Arquivo da pintura do carro.

rFB_SCLio001veh = Arquivo com informações do piloto, carro, número e equipe (arquivo importante).

rFB_SCLio001helmet.dds = Arquivo com a pintura do capacete do piloto.

rFB_SCLio001WINDOW.dds = Arquivo do pára-brisa e janelas onde deverá ser colocado nome e número.

rFB_SCLio001.txt = Arquivo com as informações do pintor (opcional).

Os arquivos que precisam do alpha channel são Janela (WINDOW), Capacete(Helmet), o da janela usando DXT3, no plugin do DDS no PhotoShop.

O arquivo do carro pode ser configurado sem alpha channel e em DXT1, no plugin do DDS no PhotoShop

Modelo de arquivo .veh para o SuperClio rFBrasil

Altere as linhas colocando o numero atribuído a você, nome de sua equipe e as outras linhas que achar necessárias, as linhas onde estiverem marcadas com **Não Alterar**, não deve ser alterada.

Copie aqui e cole no bloco de notas, não use Word ou Wordpad

DefaultLivery="rFB_SClío999.DDS"

HDVehicle=rFB_SCL6.hdv // Não alterar
Graphics=rFB_SCL6_Upgrades.gen // Não alterar
Upgrades=rFB_SCL6_Upgrades.ini // Não alterar
Spinner=rFB_SCL6_Spinner.gen // Não alterar
Cameras=rFB_SCL6.cam // Não alterar
Sounds=rFB_SCL6.sfx // Não alterar
HeadPhysics=headphysics.ini // Não alterar
Cockpit=rFB_SCL6_cockpitinfo.ini // Não alterar

//////////////////////////////////TEAM HISTORY AND INFORMATION//////////////////////////////////

Number=999
Team="Nome da sua Equipe "
PitGroup="Group" // Não alterar
Driver="Seu nome de piloto"
Description="#999 Seu nome de piloto"
Engine="Renault " // Não alterar
Manufacturer="Marques Motorsport " // Não alterar
Classes="rFB_SCL6 " // Não alterar

FullTeamName="Nome da sua Equipe"
TeamFounded=
TeamHeadquarters=
TeamStarts=
TeamPoles=
TeamWins=
TeamWorldChampionships=0

Category="rFB SuperClio" // Não alterar

Fim do arquivo

[Link para modelo do arquivo .veh](#)