



## **REGRA DE PINTURA 2010**

Arquivo modificado em 01/2010

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](mailto: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.
- Os arquivos devem ser enviados compactado no formato ZIP
- O nome do arquivo zipado a ser enviado deve seguir o padrão Equipe\_Mod.zip;
- Obrigatoriamente, deve-se manter a posição, formato e tamanho do número do carro no padrão que foi preestabelecido, devendo mudar apenas a numeração para o número que lhe foi atribuído no momento da inscrição, sempre mantendo os 3 dígitos. Deve ser usada a mesma fonte estabelecida no template.
- O arquivo de dados do carro, o .veh deve ser usado obrigatoriamente o modelo disponível nos links mais a baixo

Recomendamos baixar as templates nosso site [www.rfactor.com.br](http://www.rfactor.com.br) na seção de Downloads.

Use [este link](#) para ter acesso aos templates mais atualizados!

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

Não deverá ter nome do piloto em nenhum 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.

O vidros serão confeccionados pela diretoria da liga.

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

## **Como visualizar sua pintura no jogo para ver se esta tudo ok.**

Primeiro crie os arquivos .dds usando o PhotoShop ou similar e salve conforme a categoria escolhida( os modelos estão mais a baixo) e crie também o arquivo .veh exatamente como os modelos descritos abaixo.

Crie uma pasta com seu numero ou nome, e coloque os dois arquivos essenciais nela, o .dds do carro e o .veh.

Procure a na pasta onde esta instalado seu jogo o seguinte caminho(usarei o exemplo do StockLight):

**“GameData\Vehicles\rFbrasil\rFB\_StockLight”**

Copie e cole a pasta com seu nome ou numero para esta indicada.

Entre no jogo, procure na sessão veículos o Superclio, se seu arquivo .veh estiver correto, seu carro ira aparecer na listagem, claro sem os vidros, pois este arquivo não foi criado ainda.

Verifique sua pintura se estiver tudo ok, pode fazer um zip para enviar ao carset, e **não esqueça de apagar a pasta que você colou no caminho descrito no exemplo.**

Para os outros mods que o uso dos skins personalizados são permitidos, é só procurar pelo nome dele na pasta seguinte pasta:

**“GameData\Vehicles\rFbrasil\”**

Pronto!!

## BMW Mini



Arquivos necessários e nomenclatura do BMW Mini

rFB\_BMW\_Mini\_999.dds = Arquivo da pintura do carro.

rFB\_BMW\_Mini\_999.veh = Arquivo com informações do piloto, carro, número é equipe (arquivo importante).

rFB\_BMW\_Mini\_999helmet.dds = Arquivo com a pintura do capacete do piloto. (Opcional)

Os arquivos que precisa do alpha channel é o Capacete(Helmet), 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 BMW Mini rFBrasil

Altere as linhas colocando o numero atribuído a você, nome de sua equipe e as outras linhas que achar necessárias, somente as linhas onde estiverem marcadas com // **Edite com seus dados**, deverão ser alteradas.

Edite usando o bloco de notas, **não use Word ou Wordpad**

Arquivo de exemplo no link abaixo:

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

## StockCar Light



### Arquivos necessários e nomenclatura do StockCar Light:

rFB\_StockL\_999.dds = Arquivo da pintura do carro.

rFB\_StockL\_999.veh = Arquivo com informações do piloto, carro, número e equipe (arquivo importante).

rFB\_StockL\_999helmet.dds = Arquivo com a pintura do capacete do piloto. (Opcional)

Os arquivos que precisam do alpha channel são o Capacete(Helmet), usando DXT3, no plugin do DDS no PhotoShop, e o arquivo do carro que deve ser configurado com o alpha channel e em DXT3, no plugin do DDS no PhotoShop

### Modelo de arquivo .veh para o StockLight rFBrasil

Altere as linhas colocando o numero atribuído a você, nome de sua equipe e as outras linhas que achar necessárias, somente as linhas onde estiverem marcadas com // Edite com seus dados, deverão ser alteradas.

Edite usando o bloco de notas, **não use Word ou Wordpad**

Arquivo de exemplo no link abaixo:

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