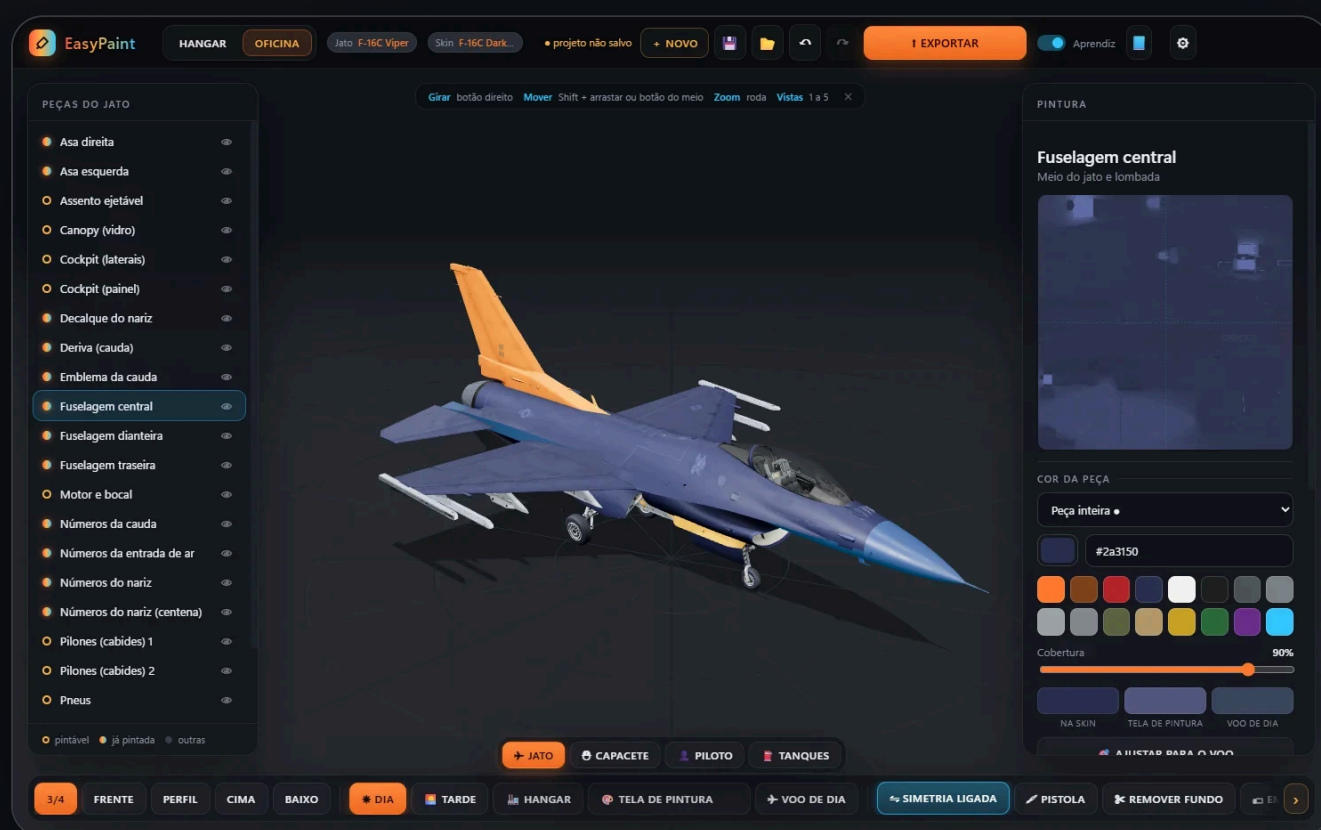


Pinte o seu jato do jeito que você **imaginou**.

O EasyPaint transforma a criação de skins em algo visual e simples: você vê o jato de verdade na tela, clica onde quer pintar e manda para o jogo com um botão. Sem Photoshop, sem complicação.



01 Bem-vindo

Com o EasyPaint você cria pinturas novas para os seus jatos. A skin original nunca é alterada: o que você fizer vira sempre uma skin nova, com o nome que você escolher.



Pintar peça por peça

Clique numa asa, na cauda ou no nariz e escolha a cor. Simples assim.



Pistola de tinta

Pinte à mão livre, como um aerógrafo: faixas, sombras, sujeira e retoques.



Emblemas e textos

Cole o brasão do esquadrão, o seu indicativo ou uma nose art em qualquer lugar.



Metais e acabamentos

Cromado, alumínio polido, carbono, fosco, brilhante... com desgaste e sujeira.



Camuflagens

Splinter, digital, tigre, ghost, deserto, ártico: um clique e o jato inteiro muda.



Direto para o jogo

Um botão grava a sua skin pronta. É só escolher a pintura no jogo.

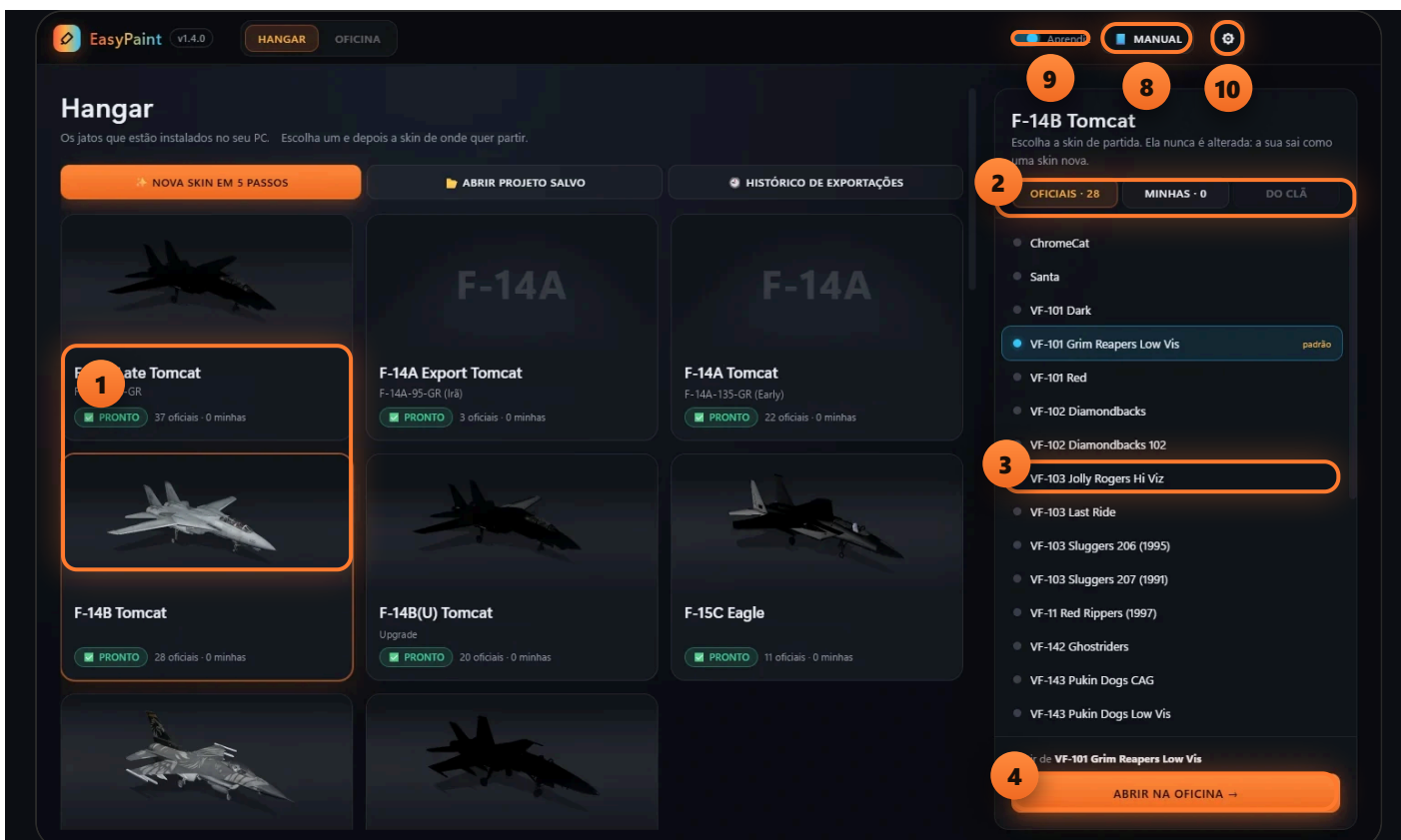


O próprio programa explica cada botão. Passe o mouse em cima de qualquer botão e espere meio segundo: aparece um cartão dizendo o que ele faz, quando usar e o atalho do teclado. Isso é o **Modo Aprendiz** (a chave no alto da tela). Quando já conhecer tudo, desligue a chave para ver só o nome e o atalho.

02

Primeiros passos: o Hangar

Na primeira vez que você abre o EasyPaint, ele encontra o seu jogo sozinho e mostra os seus jatos. Essa tela é o **Hangar**: é aqui que tudo começa.

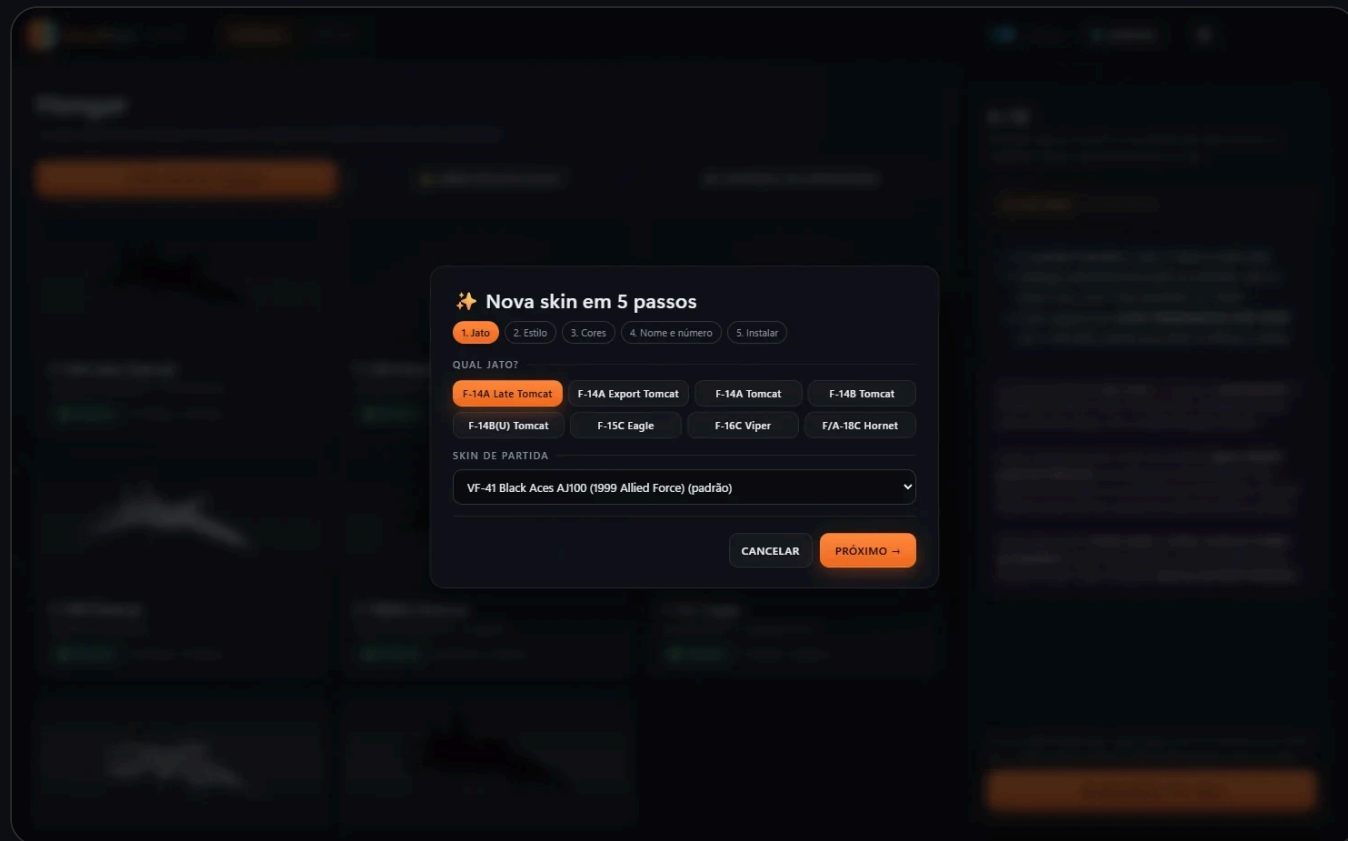


- 1 **Cartão do jato.** Clique para ver as skins dele. O selo verde **PRONTO** quer dizer que o jato já está pronto para pintar.
- 2 **Oficiais ou Minhas.** As pinturas que vêm com o jato, ou as skins que você já criou.
- 3 **A skin de partida.** A pintura de onde você vai começar. Ela nunca é alterada.
- 4 **ABRIR NA OFICINA →** abre o jato em 3D, pronto para pintar (ou dê dois cliques na skin).
- 5 **NOVA SKIN EM 5 PASSOS** : o caminho mais fácil para a sua primeira skin.
- 6 **ABRIR PROJETO SALVO** : continua uma pintura que você salvou.
- 7 **HISTÓRICO DE EXPORTAÇÕES** : todas as skins que você já mandou para o jogo.
- 8 **MANUAL** : abre este manual a qualquer hora.
- 9 **Modo Aprendiz.** Ligado, os cartões de explicação mostram tudo.
- 10 **Configurações** (veja o capítulo 18).

⌚ Na **primeira vez** que você abre uma skin, o EasyPaint leva de 30 segundos a 1 minuto para montar o jato. Da segunda vez em diante, abre na hora.

03 Nova skin em 5 passos

Nunca fez uma skin? Comece pelo botão **NOVA SKIN EM 5 PASSOS** no Hangar. Ele faz as perguntas certas e monta tudo para você.



1 Jato: escolha o jato e a skin de partida.

2 Estilo: liso, camuflagem, agressor, comemorativo ou de esquadrão.

3 Cores: as cores principais da pintura.

4 Nome e número: o nome, o número e o emblema que vão no jato.

5 Instalar: o nome da skin. O EasyPaint abre a Oficina com tudo aplicado e a janela de mandar para o jogo.



Depois dá para mudar tudo na Oficina, com todas as ferramentas.

04 Conhecendo a Oficina

A **Oficina** é onde você pinta. O jato aparece no meio, de verdade, como no jogo. Em volta ficam as peças, o painel de pintura e as ferramentas.



- 1 Peças do jato.** A bolinha colorida indica as peças que podem ser pintadas. O olho 👁 esconde ou mostra a peça.
- 2 Lembrete dos controles** do mouse (o X esconde).
- 3 Pintura.** As opções da peça escolhida ou da ferramenta ligada. Embaixo ficam as **camadas da skin**.
- 4 Abas** ✈ Jato · 📡 Capacete · 👤 Piloto · 📄 Tanques (nos jatos que têm).
- 5 Barra de ferramentas:** vistas, luzes e ferramentas de pintura (capítulo 6).
- 6** + **NOVO** volta ao Hangar para começar outra pintura.
- 7** 📁 salva o seu projeto, para continuar depois.
- 8** ↶ ↷ desfazer e refazer.
- 9** ↑ **EXPORTAR** manda a skin pronta para o jogo.

Mexendo na vista do jato

PARA	FAÇA
Girar o jato	segure o botão direito do mouse e arraste
Mover a vista	Shift + arrastar, ou segure o botão do meio (a rodinha) e arraste
Aproximar e afastar	gire a roda do mouse
Vistas prontas	1 3/4 · 2 frente · 3 perfil · 4 cima · 5 baixo



Com a pistola ou os emblemas ligados, o **botão esquerdo** pinta ou cola. Para girar, use sempre o **direito**.

05

Pintar uma peça

O jeito mais rápido de mudar a cara do jato: escolher uma peça e uma cor.

PINTURA

1 Fuselagem central

Meio do jato e lombada

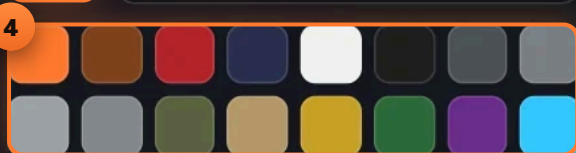


COR DA PEÇA

Peça inteira •



#2a3150



Cobertura

90%



NA SKIN

TELA DE PINTURA

VOO DE DIA

AJUSTAR PARA O VOO

1 A peça escolhida e onde ela fica.

2 A pintura da peça aberta, como um molde de papel. Dá para desenhar direto nela.

3 A cor: clique no quadrado para escolher qualquer cor, ou digite o código dela.

4 Cores prontas, para escolher num clique.

5 Cobertura: quanto a cor nova cobre a antiga. Menos = deixa aparecer as marcas e sujeiras da skin.

6 Como a cor vai aparecer na skin, na tela de pintura do jogo e em voo de dia.

1 Clique na peça **no jato** ou na **lista à esquerda**.

2 Escolha a cor. Pronto: a peça já aparece pintada.

3 Errou? **Ctrl** + **Z** desfaz. Para voltar à cor original, use **✕ TIRAR COR**.



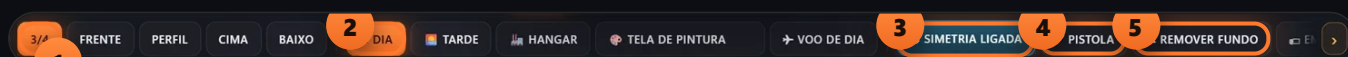
O jogo mostra as cores **mais claras** do que elas são, principalmente na tela de pintura. O botão **⚙️ AJUSTAR PARA O VOO** corrige a cor para que, no ar, ela fique do jeito que você escolheu.

Escrever um texto

No mesmo painel, em **TEXTO**, digite o nome, o indicativo ou o esquadrão e clique em **+ ESCREVER NO JATO**. Depois clique no jato onde o texto deve ficar. O texto vira um emblema: dá para arrastar, esticar, girar e trocar a fonte, a cor e a borda (capítulo 9).

06 A barra de ferramentas

Na parte de baixo da Oficina ficam as vistas, as luzes e as ferramentas. Se a janela for estreita, a barra rola de lado: gire a roda do mouse em cima dela, arraste, ou use as setas < >.



1 **Vistas:** 3/4, frente, perfil, cima e baixo.

2 **Luzes:** dia, tarde, hangar e as luzes do jogo (tela de pintura e voo de dia).

3 **⇌ ATIVAR SIMETRIA**: o que fizer de um lado aparece no outro (capítulo 8).

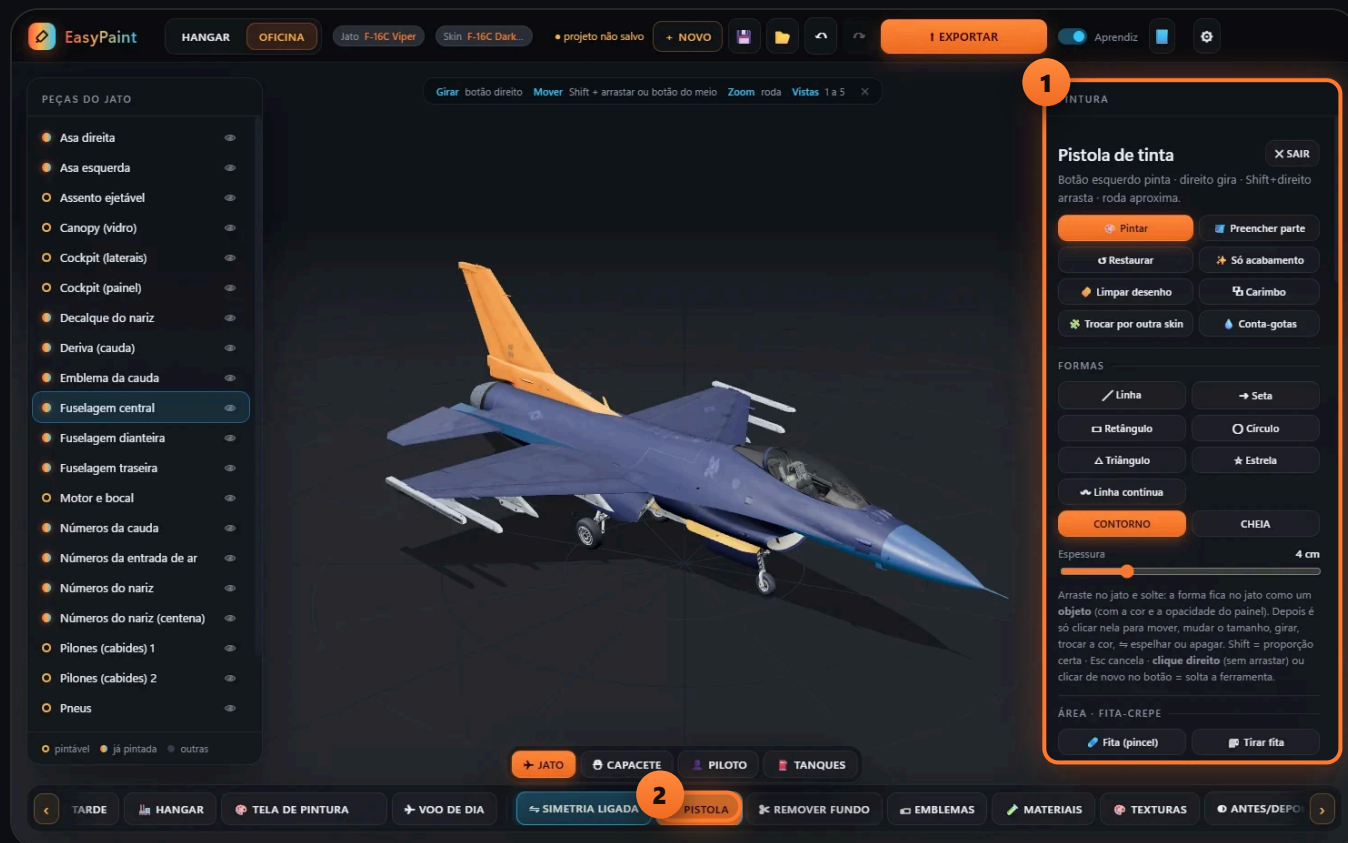
4 **🖌️ PISTOLA**: pintar à mão livre (capítulo 7).

5 **✂️ REMOVER FUNDO**: tira o fundo de uma imagem sua (capítulo 9).

Seguindo para a direita: **🏷️ EMBLEMAS**, **🖌️ MATERIAIS**, **🎨 TEXTURAS**, **🕒 ANTES/DEPOIS**, **🔭 DE LONGE**, **🔄 GIRAR** e **📷 FOTO**.

07 Pistola de tinta

A pistola pinta à mão livre, direto no jato, como um aerógrafo de verdade. O tamanho do pincel é em centímetros reais do jato.



1 Painel da pistola: modos, formas, pincéis, cor e fita-crepe.

2 **PISTOLA** liga e desliga (atalho **B**).

MODO	O QUE FAZ
Pintar	pinta onde você passar o mouse com o botão esquerdo apertado
Preencher parte	pinta de uma vez só a parte em que você clicar
Restaurar	volta a pintura original da skin onde você passar
Só acabamento	muda só o brilho (fosco, brilhante, metal), sem mudar a cor
Limpar desenho	apaga um desenho da skin (como um emblema antigo) e mantém a sujeira e as marcas por baixo
Carimbo	copia um pedaço da pintura para outro lugar
Trocar por outra skin	traz um pedaço de outra skin do mesmo jato
Conta-gotas	pega a cor de um ponto do jato

Formas

Linha, seta, retângulo, círculo, triângulo, estrela e linha contínua, com contorno ou cheias. Arraste no jato e solte: a forma vira um **objeto**. Depois é só clicar nela para mover, mudar o tamanho, girar, trocar a cor, espelhar ou apagar no ✕.

Fita-crepe

Igual à de um pintor de verdade: passe a fita onde a tinta **não** pode pegar e pinte tranquilo por cima. A fita protege a pistola, os materiais, as texturas e os emblemas, e **não vai** para a skin. Quando terminar, tire a fita de uma vez.



A **trava na parte** vem ligada: a tinta fica só na peça em que você começou a pintar, sem escorrer para a peça do lado. O **clique direito** (sem arrastar) solta a ferramenta.

08

Simetria: os dois lados iguais

Ligue  **ATIVAR SIMETRIA** e tudo o que você puser de um lado do jato (pistola, formas, emblemas e textos) aparece ao mesmo tempo, espelhado, no outro lado.

- O que nasce espelhado vira um **par** : mexer em um (mover, aumentar, girar, trocar a cor, apagar) mexe no outro, **mesmo depois de desligar a simetria**.
- Quer que os dois fiquem diferentes? Use  **SEPARAR O PAR** no painel do item.

- Esqueceu de ligar a simetria? Em qualquer emblema, **↔ ESPELHAR NO OUTRO LADO** cria o par na hora.

09 Emblemas, textos e decalques

Cole uma imagem sua (o brasão do esquadrão, um mascote, um logo) em qualquer lugar do jato, do tamanho que quiser.



- 1 Pannel de emblemas:** importar imagem, arte gigante, texto, biblioteca, a lista dos emblemas no jato e os decalques de fábrica.

- 2** **EMBLEMAS** liga e desliga (atalho **E**).

- 1** Clique em **+ IMPORTAR IMAGEM** e escolha a imagem (PNG, JPG, WEBP, AVIF ou SVG).

- 2** **Arraste a miniatura** para o jato. Você vê o emblema no lugar enquanto arrasta. Dois cliques na miniatura colocam no meio da tela.

- 3** Ajuste pelas alças: os cantos mudam o tamanho, as laterais esticam, a bolinha de cima gira e o X apaga. Também dá para digitar a largura e a altura em centímetros.

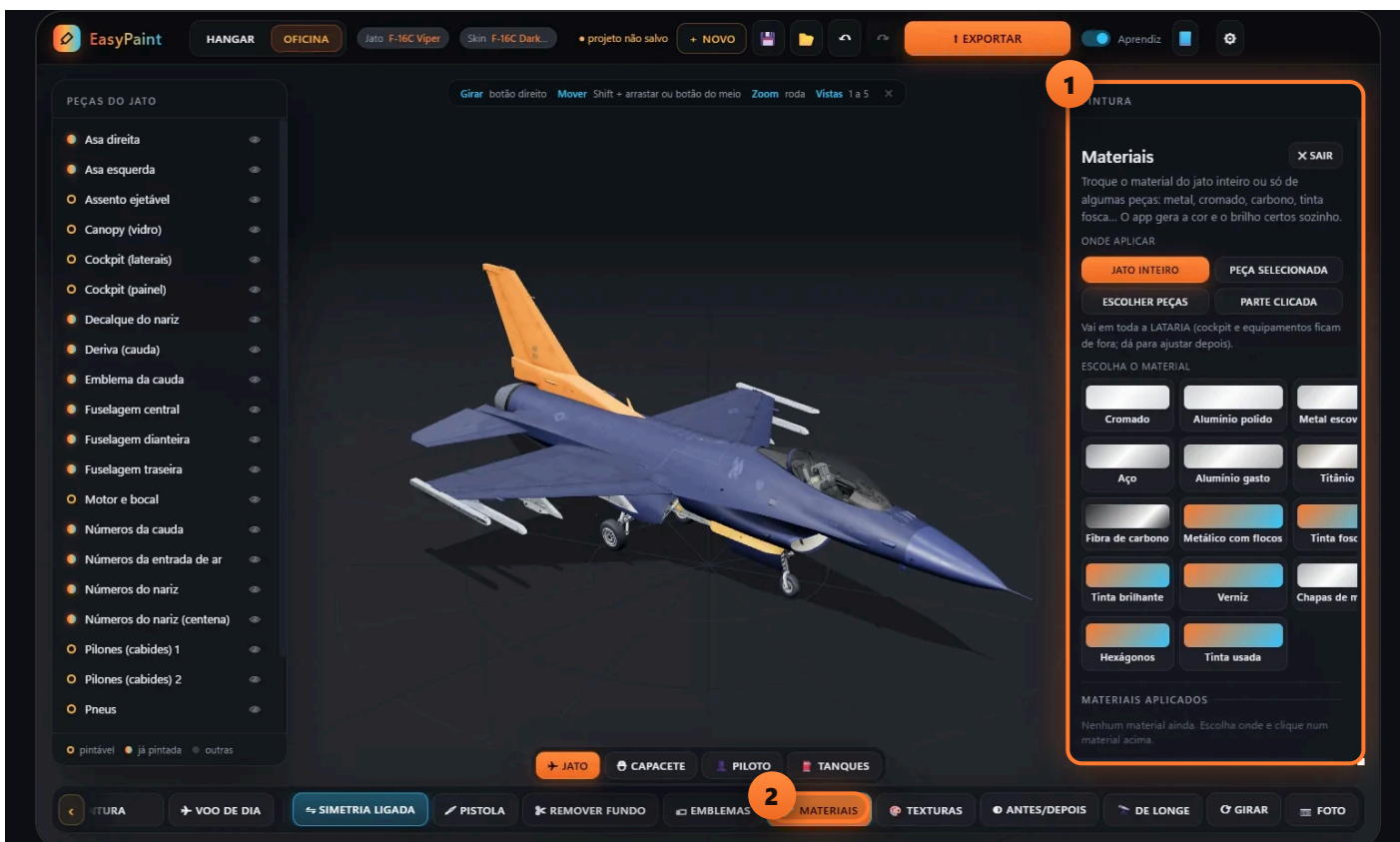
BOTÃO	PARA QUE SERVE
+ TEXTO	nome, indicativo, número: com fonte, peso, espaçamento, cor, borda e sombra
+ ARTE GIGANTE	um desenho enorme "tom sobre tom", que escurece ou clareia a pintura (estilo das skins de exibição)
+ DA BIBLIOTECA	emblemas prontos para montar: círculo, escudo, flâmula, asas, raio, estrelas, mascote...
Decalques de fábrica	desenhos que o próprio jogo põe sempre no mesmo lugar (como o "AF 91" da cauda do F-16): dá para apagar ou trocar por uma imagem sua

✂ Remover o fundo de uma imagem

Tem um brasão com fundo branco? Clique em **✂ REMOVER FUNDO**, escolha a imagem e a inteligência artificial tira o fundo para você. Depois dá para acertar a borda com o pincel e usar a imagem direto como emblema. A IA roda no seu próprio computador; na primeira vez ela é instalada com um clique.

10 Materiais e metais

Troque o material do jato inteiro ou só de algumas peças: um jato "natural metal", um escapamento de titânio, um nariz de carbono...



1 Pannel de materiais: escolha o material, onde aplicar e o envelhecimento.

2 **MATERIAIS** liga e desliga.

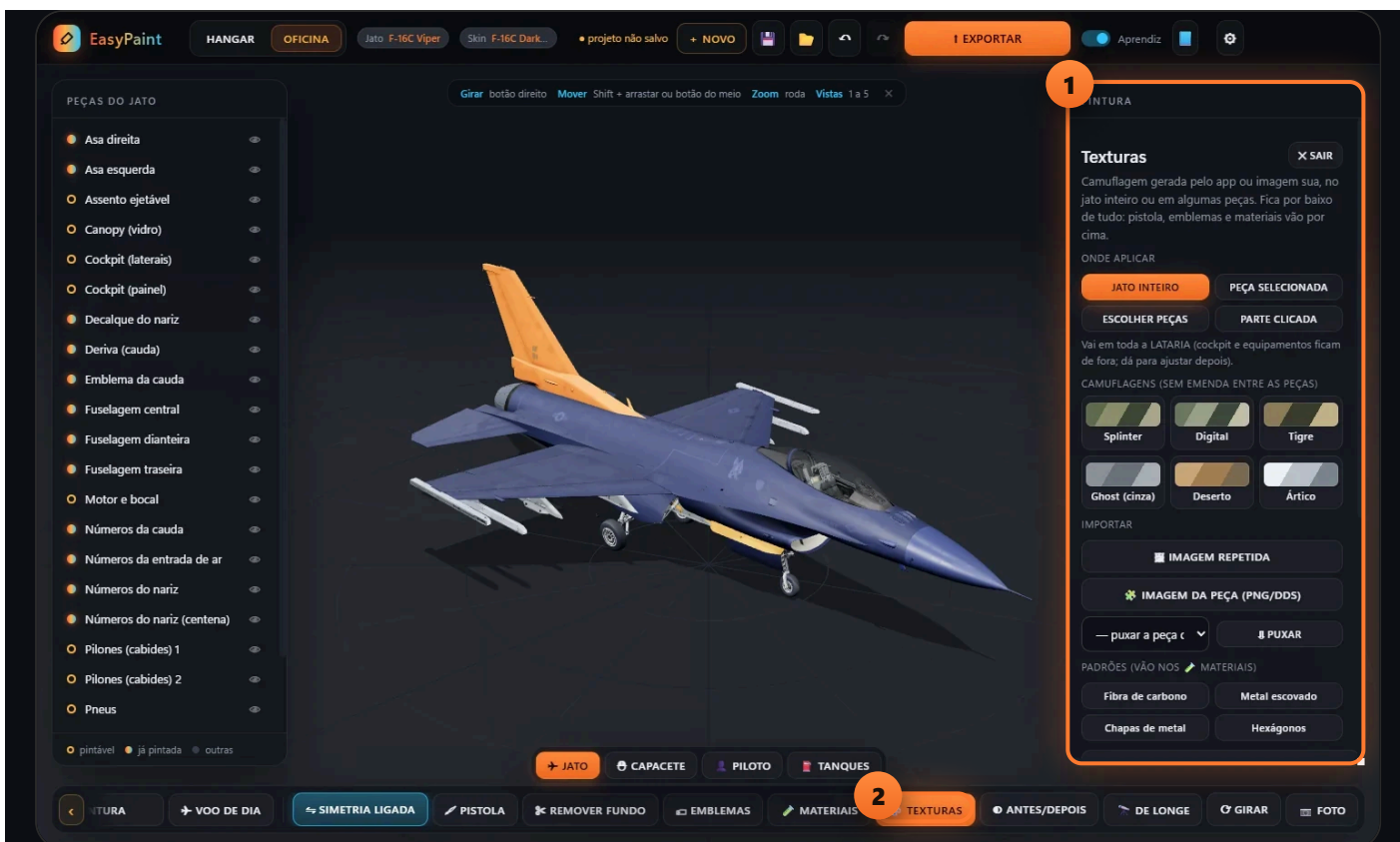
Materiais: cromado, alumínio polido, metal escovado, aço, metal gasto, titânio, fibra de carbono, flocos metálicos, fosco, brilhante e verniz.

Envelhecer: desgaste, sujeira, arranhões e desbotado, na medida que você quiser.

✈️ **“Jato inteiro” é só a lataria:** o EasyPaint separa sozinho o cockpit, os bancos e os equipamentos, para não cromar o painel do piloto. A lista mostra tudo, para marcar ou desmarcar.

11 Camuflagens e texturas

Camufle o jato inteiro em um clique, ou traga um trabalho seu.



1 Pannel de texturas: camuflagens prontas, imagem repetida e a pintura inteira de uma peça.

2 **TEXTURAS** liga e desliga (atalho **C**).

- **Camuflagens:** splinter, digital, tigre, ghost, deserto e ártico, com as suas cores. O sorteia um desenho novo. O desenho corre pelo jato sem emenda entre as peças.
- **Imagem repetida:** uma imagem sua espalhada pelo jato todo (chapas, hexágonos, padrões).
- **A pintura inteira de uma peça:** uma imagem pronta (por exemplo, feita em outro programa) ou a mesma peça tirada de outra skin.

A textura fica **por baixo de tudo**: a pistola, os materiais e os emblemas vão por cima dela.

12 Capacete, piloto, tanques e vidros

Nos jatos que têm, as abas no alto da barra mostram só o **capacete**, o **piloto** ou os **tanques**, grandes no meio da tela. Use as mesmas ferramentas do jato: pistola, emblemas, texto, materiais e texturas. A aba **JATO** volta ao jato inteiro.

Vidros do canopy: clique no canopy do jato (ou em **VIDROS DO CANOPY**) para escolher o vidro: fumê, espelhado, colorido... Ele vai junto na skin.

13 As camadas da skin

Tudo o que você faz aparece na lista **CAMADAS DA SKIN**, no painel da direita, com a de cima primeiro.

- O número de cada camada mostra a ordem em que ela é pintada (de baixo para cima).
- Segure a alça  e arraste para mudar a ordem: por exemplo, para um emblema ficar por cima do outro.
- A ordem muda dentro do mesmo tipo (emblemas com emblemas, materiais com materiais). Entre tipos ela é sempre a mesma: cores → texturas → materiais → pistola → tom sobre tom → emblemas → decalques de fábrica.
- Os pares da simetria aparecem com .

14 Conferir o resultado

Antes de mandar para o jogo, veja como a pintura vai ficar.



1 Painel do antes e depois.

- 2 **ANTES/DEPOIS**: uma cortina divide o jato. À esquerda a skin de partida, à direita a sua. Arraste a alça  para comparar (atalho ).

-  **TELA DE PINTURA** e  **VOO DE DIA** : imitam a luz do jogo, para você saber como a cor vai aparecer no jogo.
-  **DE LONGE** : mostra o jato a 1, 3 ou 5 km, para ver se a pintura ainda chama atenção de longe (atalho ).
-  **GIRAR** : o jato gira devagar, como numa vitrine (atalho ).
-  **FOTO** : salva uma imagem da tela, sem os painéis, para mostrar no Discord (atalho ).

15 Salvar e continuar depois

A skin que vai para o jogo é o resultado final. Para poder mexer de novo outro dia, salve o **projeto**.

BOTÃO	O QUE FAZ
  + 	salva TUDO o que você fez (cores, textos, pistola, emblemas com as imagens, vidros) num projeto do EasyPaint
  + 	abre um projeto salvo e continua de onde parou
 NOVO  + 	volta ao Hangar para outra pintura. Se houver algo não salvo, pergunta: SALVAR, DESCARTAR ou CANCELAR
  + 	desfaz a última mudança ( +  refaz). Pode experimentar à vontade!



Cópia automática: a cada minuto o EasyPaint guarda sozinho uma cópia do que você está fazendo. Se o programa fechar sem querer, ao abrir a mesma skin ele oferece recuperar o trabalho.

16 Mandar para o jogo

Gostou do resultado? Clique em  **EXPORTAR** ( + ).

Enviar para o jogo

A skin vai ser gravada como uma pasta nova. A skin de partida **Dark Viper** continua intacta.

1 **NOME DA SKIN**

2 EasyPaint Dark Viper

3 **Nome livre:** vai ser uma skin nova.

✓ 73,1 GB livres no disco onde ficam as skins do jogo.

CHECKLIST

- ✓ 6 peças repintadas: Números do nariz, Fuselagem central, Números da entrada de ar, Asa esquerda, Asa direita, Números da cauda
- i Vidros originais (opcional)
- i Sem textos (opcional)
- ✓ Gravada no formato que o jogo usa, em alta qualidade (o mesmo das skins já testadas no jogo)
- i As outras imagens da skin de partida são copiadas como estão. Pode levar uns 30 s a 1 min e ocupar algumas centenas de MB.

COMO GRAVAR

4 **Como gravar:** completa: a skin fica independente (algumas centenas de MB)

☐ Leve: só o que mudou (poucos MB; usa as imagens de "Dark Viper") - experimental

GRUPO DE VOO

☐ Uma skin para cada piloto do esquadrão (nome e número de cada um)

- 1 **O nome da skin**, do jeito que vai aparecer no jogo.
- 2 **Onde ela vai ficar**, na pasta de skins do jogo.
- 3 **Conferência**: se o nome está livre, se há espaço no disco e o que vai na skin.
- 4 **Como gravar: completa** (a skin fica independente) ou **leve** (só o que mudou, ocupa pouco).

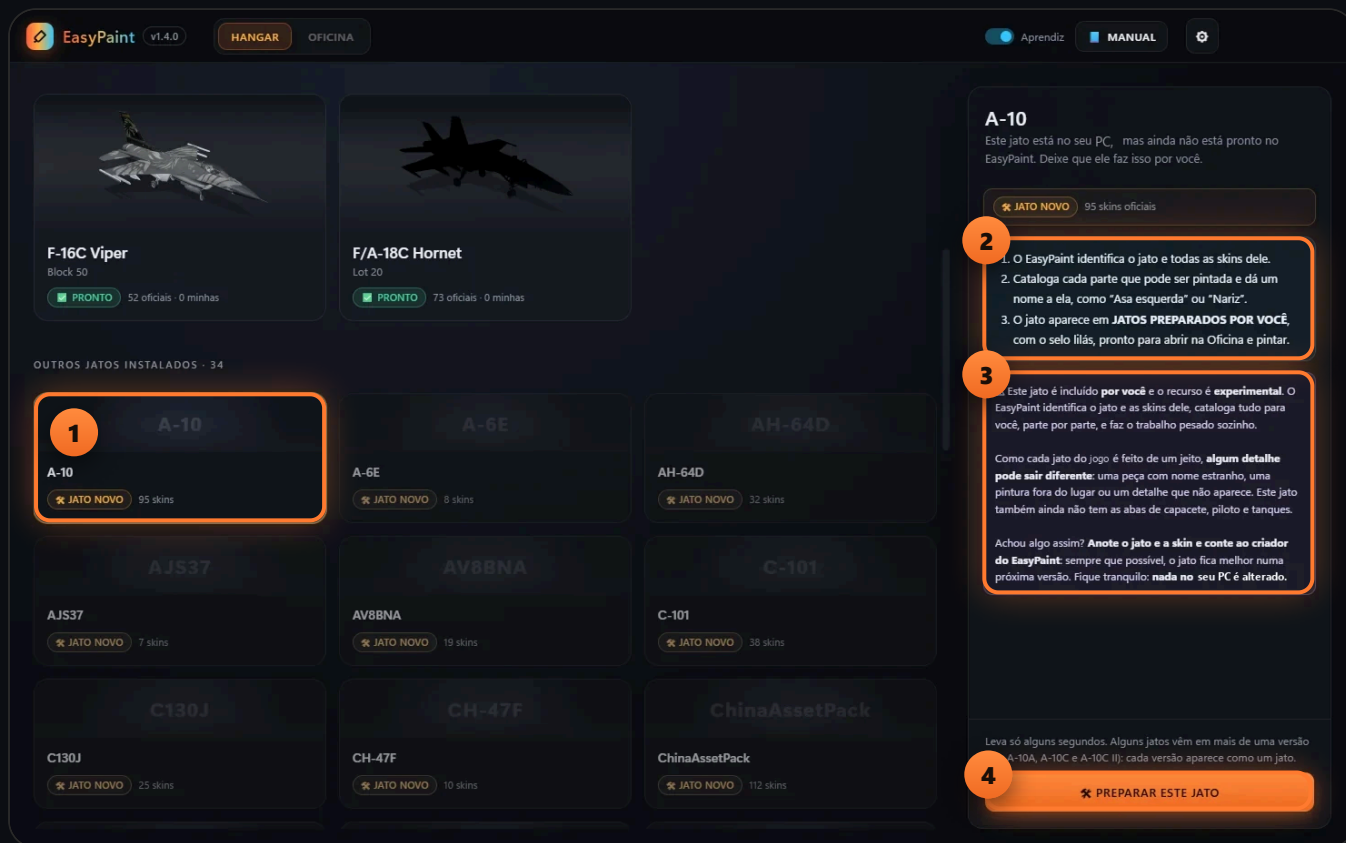
1 Escolha o nome e clique para gravar. Leva de 30 s a 1 min.

2 Abra o jogo e escolha o jato. Na tela de pintura (Paint & Loadout), a sua skin aparece na lista com o nome que você deu.

- **Nada é apagado nem substituído**: se o nome já existir, o EasyPaint pede outro.
- **Grupo de voo**: grava uma skin para cada piloto do esquadrão, cada uma com o seu nome e número.
- **Outras versões do jato**: em alguns jatos (como os F-14), dá para gravar a mesma pintura também nas outras versões.
- **Histórico de exportações** (no Hangar): reabre uma skin para corrigir, ou grava uma "v2" com nome novo.

17 Pintar outros jatos

Em **OUTROS JATOS INSTALADOS**, no Hangar, aparecem os outros aviões do seu jogo. O EasyPaint pode deixá-los prontos para você pintar.



- 1 **Um jato novo** (selo laranja **✖ JATO NOVO**).
- 2 **O que vai acontecer**, em 3 passos.
- 3 **O aviso de experimental**: leia antes de começar.
- 4 **✖ PREPARAR ESTE JATO**: em poucos segundos o jato fica pronto.

O EasyPaint identifica o jato e as skins dele, cataloga cada parte que pode ser pintada e faz o trabalho pesado por você. O jato passa para **JATOS PREPARADOS POR VOCÊ**, com o selo lilás

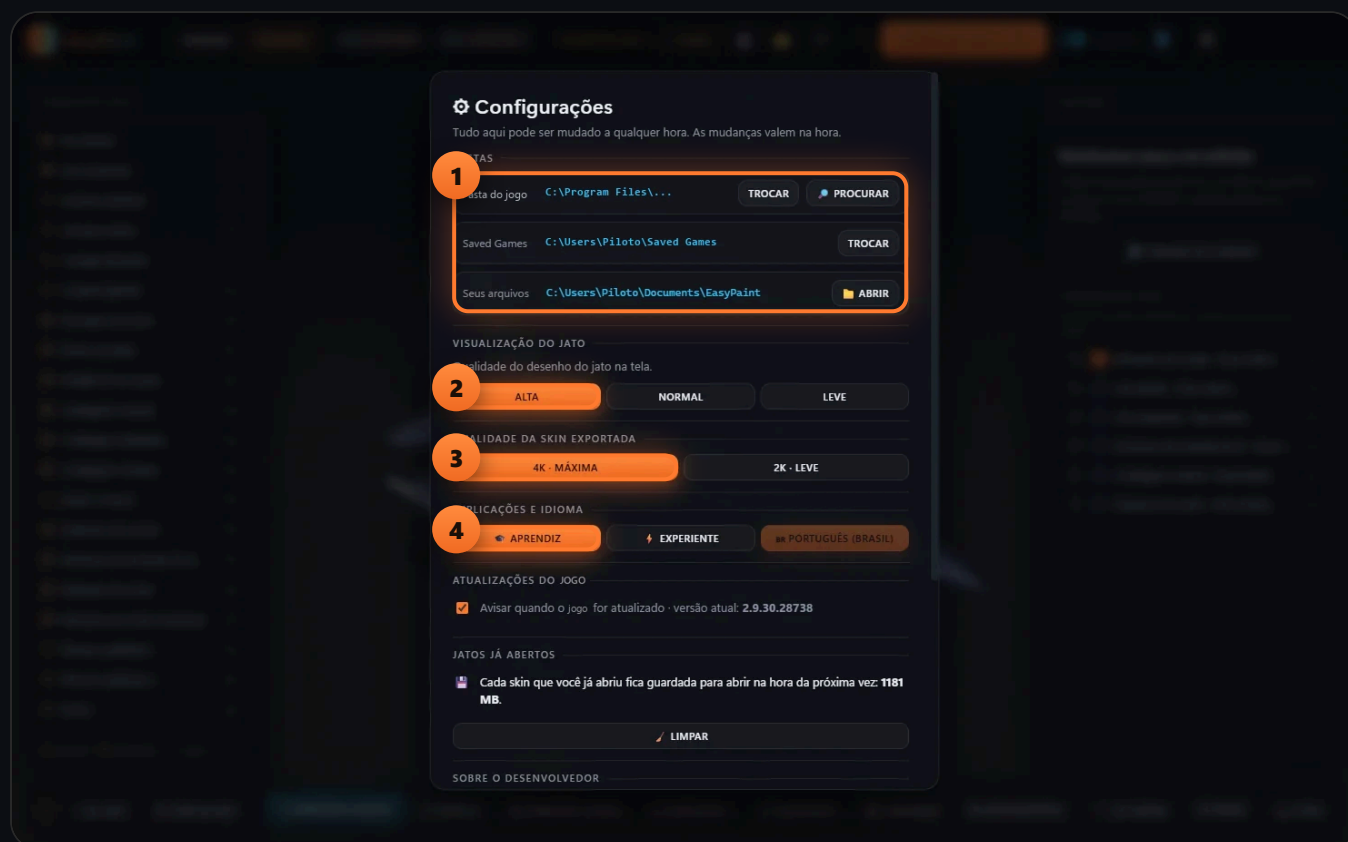
 JATO DO USUÁRIO

 **É experimental.** Como cada jato do jogo é feito de um jeito, algum detalhe pode sair diferente (uma peça com nome estranho, uma pintura fora do lugar), e esses jatos ainda não têm as abas de capacete, piloto e tanques. Achou algo assim? Anote o jato e a skin e conte ao criador do EasyPaint. Nada no seu jogo é alterado. Se quiser,

DESFAZER PREPARO tira o jato da lista.

18 Configurações

O botão , no canto de cima, abre as configurações. Tudo vale na hora.



- 1 Pastas:** onde está o seu jogo e onde ficam as suas skins e os seus projetos. Só mude se o EasyPaint não achou sozinho.
- 2 Visualização do jato:** alta, normal ou leve. Se o jato girar com trancos, use NORMAL ou LEVE.
- 3 Qualidade da skin exportada:** 4K (máxima) ou 2K (leve, boa para mandar ao esquadrão pela internet).
- 4 Modo Aprendiz ou Experiente** para os cartões de explicação.

Mais embaixo: o aviso de quando o jogo for atualizado, a limpeza dos jatos já abertos (libera espaço no disco), o  **MANUAL DO USUÁRIO**, a versão do EasyPaint e o contato do desenvolvedor.

19 Atalhos do teclado

TECLA	O QUE FAZ
1 a 5	vistas: 3/4, frente, perfil, cima, baixo
B	pistola de tinta
M	com a pistola ligada: simetria
E	emblemas · com um emblema escolhido: R gira, I I mudam o tamanho, as setas movem
C	texturas e camuflagens
A	antes e depois
L	ver de longe
G · F	girar sozinho · tirar foto
Ctrl + Z · Ctrl + Y	desfazer · refazer
Ctrl + S · Ctrl + O · Ctrl + N	salvar · abrir projeto · novo
Ctrl + E	exportar para o jogo
Esc	cancela o que estiver fazendo



Não decorou? Sem problema: o atalho de cada botão aparece no cartão de explicação, quando você passa o mouse em cima.

20

Dúvidas comuns

Posso estragar uma skin original do jogo?

A minha skin não aparece no jogo.

As cores ficaram mais claras no jogo.

O jato demorou para abrir.

O programa está pesado.

Fechei sem salvar. Perdi tudo?

Onde ficam os meus projetos?

Quero mandar a skin para o meu esquadrão.