

Push & Lift

El motor de vuelta de referencia que hay detrás de cada DDU — cómo funciona, y cómo darle una vuelta.

01 · EL MOTOR

Una vuelta que ocurrió de verdad, no una marca prefijada.

La mayoría de overlays adivinan tu punto de frenada a partir de una marca prefijada que alguien escribió para ese coche, en esa pista. Push & Lift no. Compara tu telemetría en vivo — gas, freno, velocidad, volante — con una **vuelta real**, una que alguien condujo de verdad, remuestreada por **distancia alrededor de la pista** en vez de por tiempo. Eso es lo que hace posible la cuenta atrás, la corrección de frenada en vivo y el delta curva a curva en cualquier coche, en cualquier pista, sin una base de datos de puntos prefijados que mantener.

Al motor que hay detrás lo llamamos **CSV·DDU**: un parser y un motor de comparación contruidos desde cero para esta app, no un envoltorio sobre la herramienta de telemetría de otro. Lee cualquier CSV con columnas de **Gas** y **Freno** — el orden de las columnas no importa, la cabecera puede estar en cualquier parte del archivo, y detecta automáticamente si tus valores van de 0 a 1 o de 0 a 100, en grados o radianes, en km/h o m/s. Esa flexibilidad es deliberada: tu vuelta de referencia puede venir de más de un sitio.

02 · DOS FORMAS DE CONSEGUIRLA

Descárgala, o graba la tuya.

A · Garage 61

Garage 61 corre en segundo plano mientras conduces en iRacing, capturando tus vueltas automáticamente. Abre tu sesión ahí, encuentra la vuelta que quieras — la tuya, o la de un piloto más rápido si la comparte contigo — y expórtala como CSV. Carga ese archivo en Push & Lift y ya estás comparando contra una vuelta que alguien condujo de verdad.

B · Graba la tuya (● REC)

- 1 Pulsa ● REC en el overlay.
- 2 Elige **mejor vuelta de la sesión**, o **todas las vueltas**.
- 3 Conduce. Las vueltas por debajo del 90 % de cobertura de pista — un trompo, una vuelta de entrada a boxes, una vuelta de salida incompleta — se descartan automáticamente.
- 4 Sal de la sesión o de la pista — o cierra la app con vueltas sin guardar — y preguntará: «¿Descargar las vueltas grabadas como CSV?» Di que sí, y se guarda directo en una carpeta **grabaciones** junto a la app (**RaceCanvas_grabaciones** en ADVANCE), un archivo por vuelta, listo para cargar.

Cualquier herramienta que exporte Gas y Freno en un CSV también funciona — MoTeC i2, un logger genérico del SDK de iRacing, lo que ya uses.

03 · CARGARLA

Un archivo, y todo el DDU se despierta.

Clic derecho → Referencia → elige el CSV. Aparece una insignia en la cabecera:

REF ✓ {pista} (verde)	Coincide con tu sesión en vivo — listo para ir.
WRONG TRACK · {nombre} (rojo)	Es otra pista, así que nunca te va a corregir contra la vuelta equivocada por error.
REF · {nombre} (normal)	Cargada, pero aún no te has unido a una sesión.

A partir de ahí, ese único archivo mueve todo: la cuenta atrás de 5 LEDs, la fila de trazas en vivo junto a la tuya, y el BRAKE / PRESS / Δ curva a curva.

04 · CONSEJO

No persigas el récord del mundo.

Elige una vuelta **1–2 segundos más rápida** que la tuya — lo bastante cerca para copiarla, lo bastante lejos para aprender de ella. Cuando la iguales, sube el nivel de la referencia.

pushandlift-ir.com · info@pushandlift-ir.com · Discord: discord.gg/gEta9gjAKp