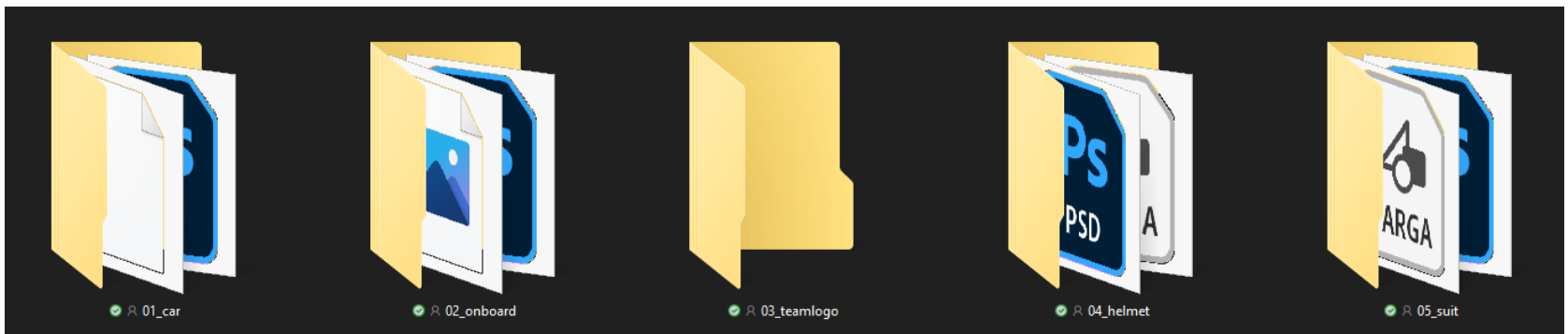


## INHALTE IM EINZELNEN



1. Im Ordner „01\_car“ ist das Fahrzeug-Template und ein Standarddesign enthalten.
2. Im Ordner „02\_onboard“ ist das Onboard-Template und ein Standarddesign enthalten
3. Im Ordner „03\_teamlogo“ ist das Teamlogo-Template und ein Standarddesign enthalten.
4. Im Ordner „04\_helmet“ ist das Helm-Template und ein Standarddesign enthalten.
5. Im Ordner „05\_suit“ ist das Suit-Template und unser Standarddesign enthalten.

## ORDNER UMBENENNEN

Als Erstes sollte der heruntergeladen Ordner umbenannt werden. Der Ordnername muss die Startnummer und den Teamnamen enthalten.

### **Beispiel**

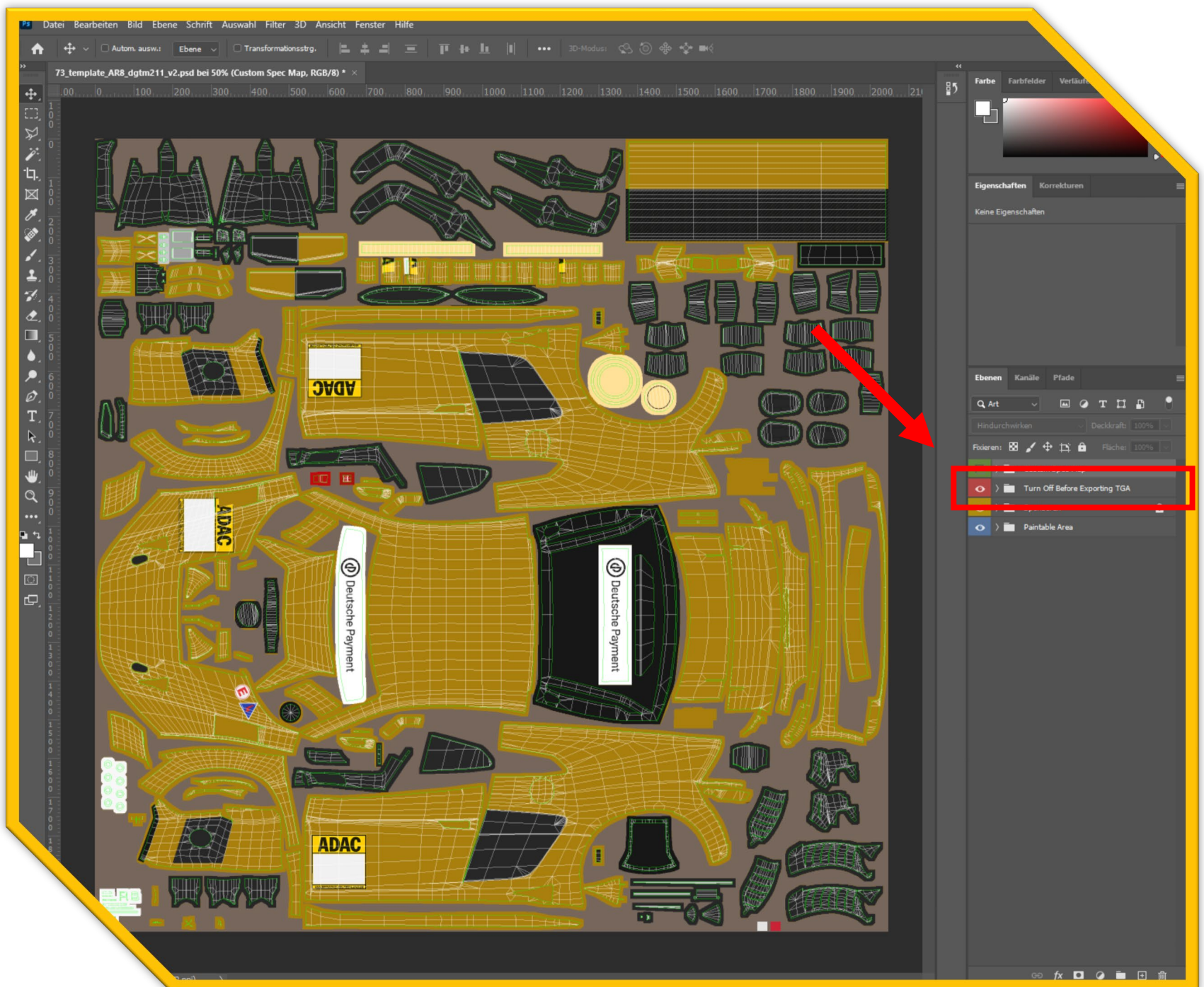
-> **Originaler Ordnername:** 133\_template\_LGT3\_dgtm211\_v2

<- **Einzusendender Ordnername:** 123\_TeamMustermann

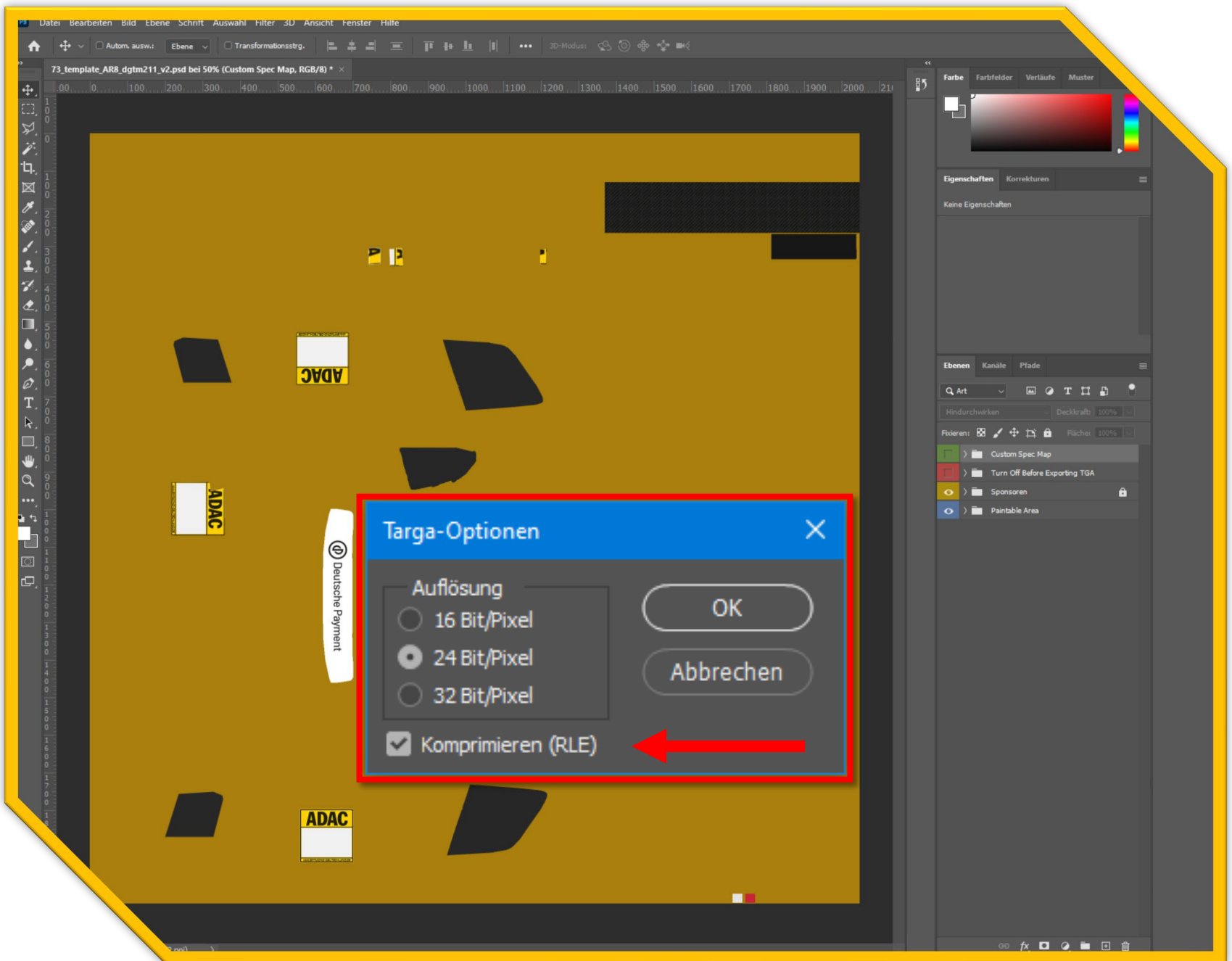
# 1. Fahrzeug-Template - Speichern von Fahrzeuglackierungen

Vor dem Speichern/Exportieren in ein TGA-Format ist folgendes zu beachten.

- Die Rot-Markierte Ebene muss ausgeblendet werden.



- Beim speichern in eine TGA-Format muss die RLE Komprimierung angewählt werden.



Die Richtige Benennung der TGA/MIP - Datei ist wie folgt.

### iRacing Team-Rennen

#### Skin-Datei

car\_team\_xxxxxx.tga



xxxxxx steht für die iRacing Custom Team ID

#### Custom Spec Map

car\_spec\_team\_xxxxxx.mip



xxxxxx steht für die iRacing Custom Team ID

### Hinweis zur Custom Spec Map

Die Custom Spec Map wird im ersten Schritt als spec.tga-Datei gespeichert. Die spec.mip-Datei kann nur in der iRacingUI oder in einer iRacing Session erstellt werden. Wir können nur die spec.mip – Dateien verwenden.

## 2. Onboard-Template

Speicher-Format: PNG

Wir haben die Möglichkeit Teambezogene OnBoard Grafiken im TV-Overlay darzustellen. Im „02\_onboard“ Ordner ist eine Vorlage enthalten. Die beiden äußeren Bereiche (Deutsche Payment & ADAC) sind Pflichtlogos die nicht verändert werden dürfen. Im mittleren Bereich könnt ihr eure Logos darstellen. Nach der Positionierung eurer Logos speichert ihr es mit eurer iRacing Team ID, in einem PNG-Format ab.

Die Richtige Benennung der PNG - Datei ist wie folgt.

### iRacing Team-Rennen

OnBoard Grafik

xxxxxx.png



xxxxxx steht für die iRacing Custom Team ID



### 3. Teamlogo-Template

Speicher-Format: PNG

Wir haben die Möglichkeit eurer Team Logo im TV-Overlay darzustellen. Im „03\_teamlogo“ Ordner ist eine Vorlage enthalten. Ihr könnt in der Vorlage euer Team Logo platzieren. Es ist gestattet den Hintergrund Farblich zu verändern. Nach der Positionierung eures Logos speichert ihr es mit eurer iRacing Team ID, in einem PNG-Format ab.

Die Richtige Benennung der PNG - Datei ist wie folgt.

#### iRacing Team-Rennen

Team Logo Grafik

xxxxxx.png



xxxxxx steht für die iRacing Custom Team ID



## 4. Helmet-Template - Speichern von Fahrerhelmen

Speicher-Format: TGA

Der Helm in der Simulation iRacing ist immer Fahrerbasierend und muss mit der iRacing Custom ID benannt sein.

Die Richtige Benennung der TGA - Datei ist wie folgt.

### iRacing Team-Rennen

#### Helmet-Datei

car\_xxxxxx.tga



xxxxx steht für die iRacing Custom ID

## 5. Suit-Template - Speichern von Rennanzügen

Speicher-Format: TGA

Der Suit in der Simulation iRacing ist in einer Teamsession immer Teambasierend und muss mit der iRacing Custom Team ID benannt sein.

Die Richtige Benennung der TGA - Datei ist wie folgt.

### iRacing Team-Rennen

#### Suit-Datei

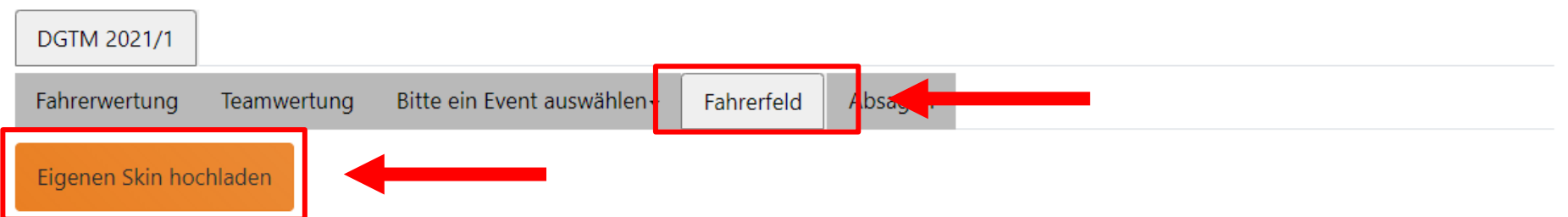
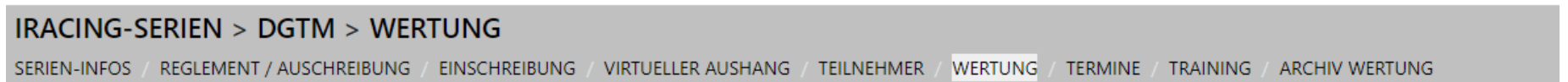
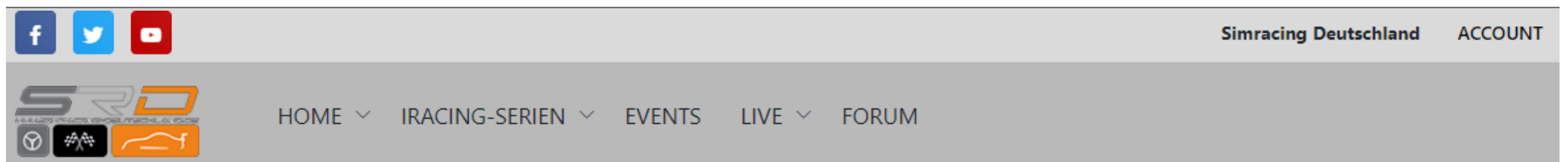
suit\_team\_xxxxxx.tga



xxxxx steht für die iRacing Custom Team ID

## 6. Hochladen der Skin - Dateien

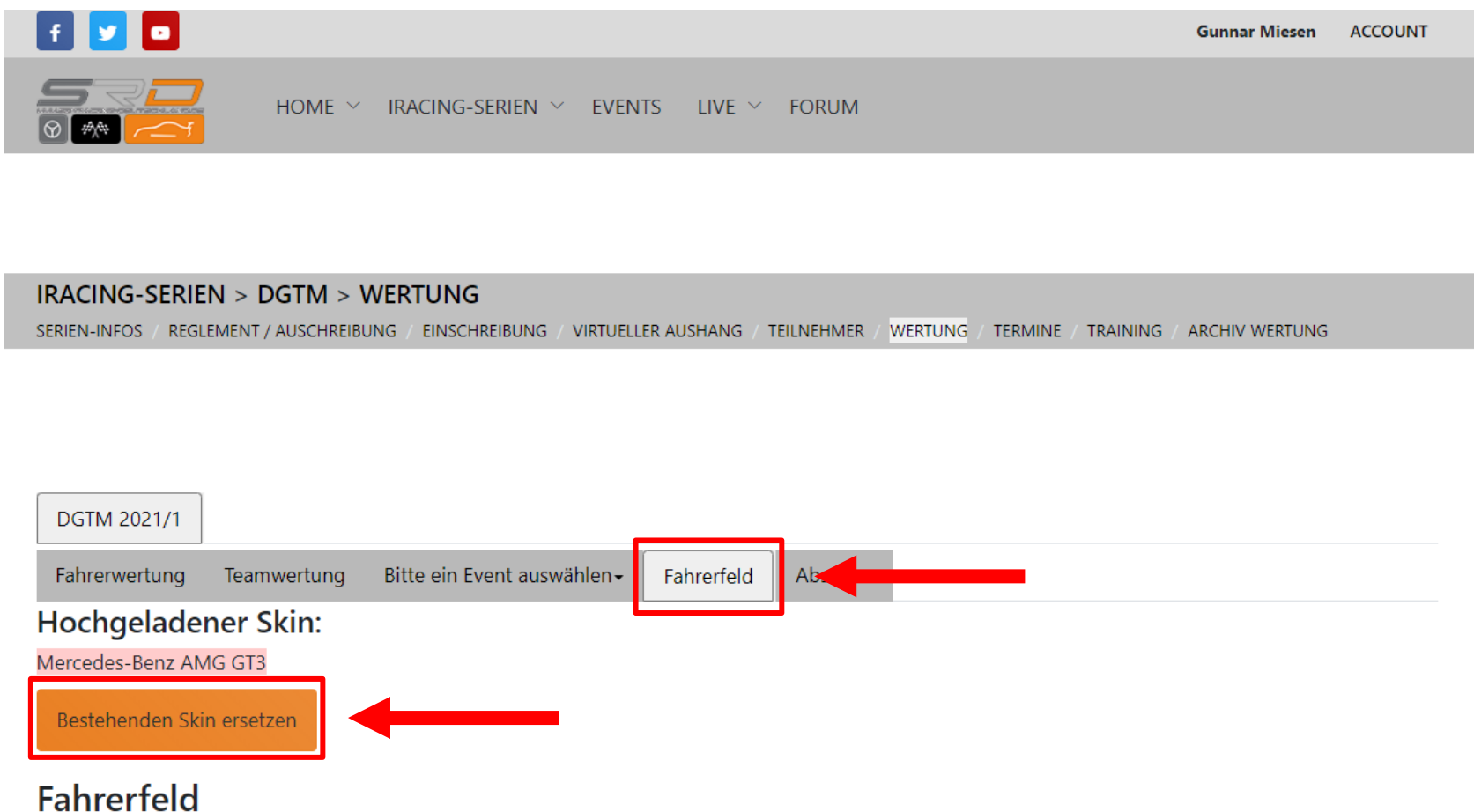
1. Ordner Umbenennen in -> Starnummer und Teamname
2. Ordner Komprimieren (zip-datei)
3. Im SRD – Portal Einloggen
4. Hinweis: Es können nur Teilnehmer der DGTM Skins Hochladen!
5. Im SRD – Portal -> DGTM -> Wertung -> Fahrerfeld könnt ihr den komprimierten Ordner hochladen.



### Fahrerfeld

## 7. Aktualisieren von Skin - Dateien

1. Ordner Umbenennen in -> Starnummer und Teamname
2. Ordner Komprimieren (zip-datei)
3. Im SRD – Portal Einloggen
4. Hinweis: Es können nur Teilnehmer der DGTM Skins Hochladen!
5. Im SRD – Portal -> DGTM -> Wertung -> Fahrerfeld könnt ihr den komprimierten Ordner hochladen.



Bei Rückfragen oder sollten Problemen entstehen könnt uns gerne kontaktieren.

**Remo Zemp**

E-Mail: [dgtm@simracing-deutschland.de](mailto:dgtm@simracing-deutschland.de)

**Bernd Lille**

E-Mail: [dgtm@simracing-deutschland.de](mailto:dgtm@simracing-deutschland.de) & [grafik@simracing-deutschland.de](mailto:grafik@simracing-deutschland.de)

**Gunnar Miesen (Stv.)**

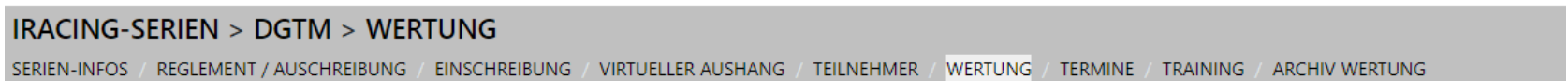
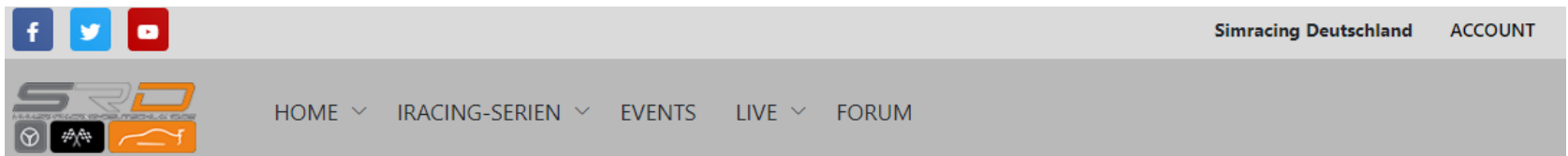
E-Mail: [gunnar.miesen@adac-travelevent.de](mailto:gunnar.miesen@adac-travelevent.de)

## 8. Freigabe der eingesendeten Dateien

Die eingesendeten Dateien werden in der Regel bis 24 Stunden vor der jeweiligen Veranstaltung geprüft und freigeschaltet.

Den Status eurer eingesendeten Dateien könnt ihr im SRD – Portal einsehen.

-> SRD – Portal -> DGTM -> Wertung -> Fahrerfeld



### Fahrerfeld

#### Aktive Fahrer

#	Fahrer	Fahrzeug	Skin hochgeladen	Skin freigegeben	Gastfahrer
0	<a href="#">Gunnar Miesen</a>	Mercedes-Benz AMG GT3	Ja	Nein	Nein

#### Unbestätigte Fahrer / Warteliste

#	Fahrer	Fahrzeug	Skin hochgeladen	Skin freigegeben	Gastfahrer
-	<a href="#">Andreas Mueller</a>	Audi R8 LMS	Nein	Nein	Nein
-	<a href="#">André Jagenteufel</a>	Audi R8 LMS	Nein	Nein	Nein
-	<a href="#">Bernhard</a>	Ferrari 488 GT3	Nein	Nein	Nein
-	<a href="#">Christoph Haase</a>	Audi R8 LMS	Nein	Nein	Nein
-	<a href="#">Christoph Pesch</a>	Ferrari 488 GT3	Nein	Nein	Nein
-	<a href="#">Christopher Heimann</a>	Audi R8 LMS	Nein	Nein	Nein
-	<a href="#">Daniel Langehegermann</a>	Lamborghini Huracan GT3 EVO	Nein	Nein	Nein
-	<a href="#">Daniel Sommer</a>	Audi R8 LMS	Nein	Nein	Nein