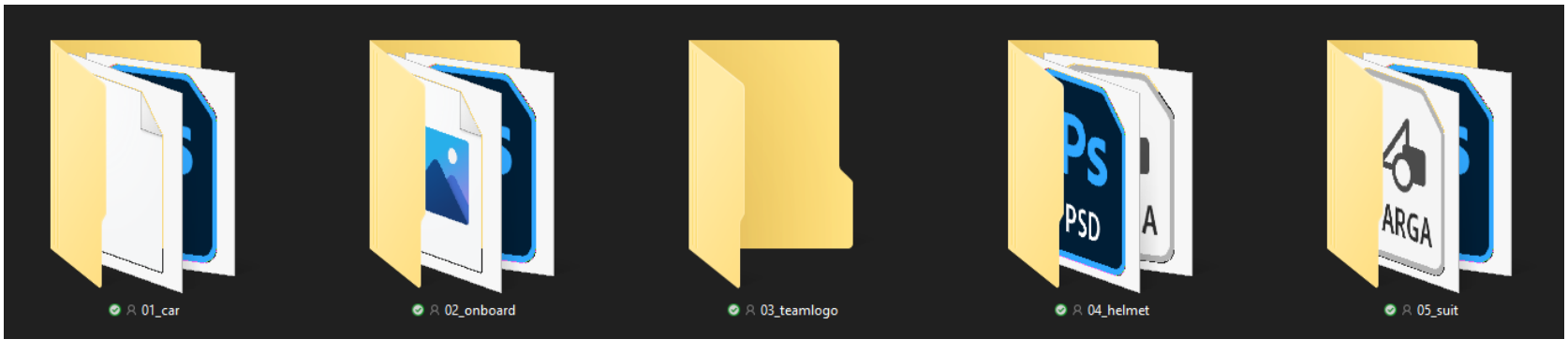
Simracing Deutschland - Paint Guide Kurzanleitung für Teamrennen

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 muss der heruntergeladene Ordner umbenannt werden. Der Ordnername muss die Startnummer und den Teamnamen enthalten.

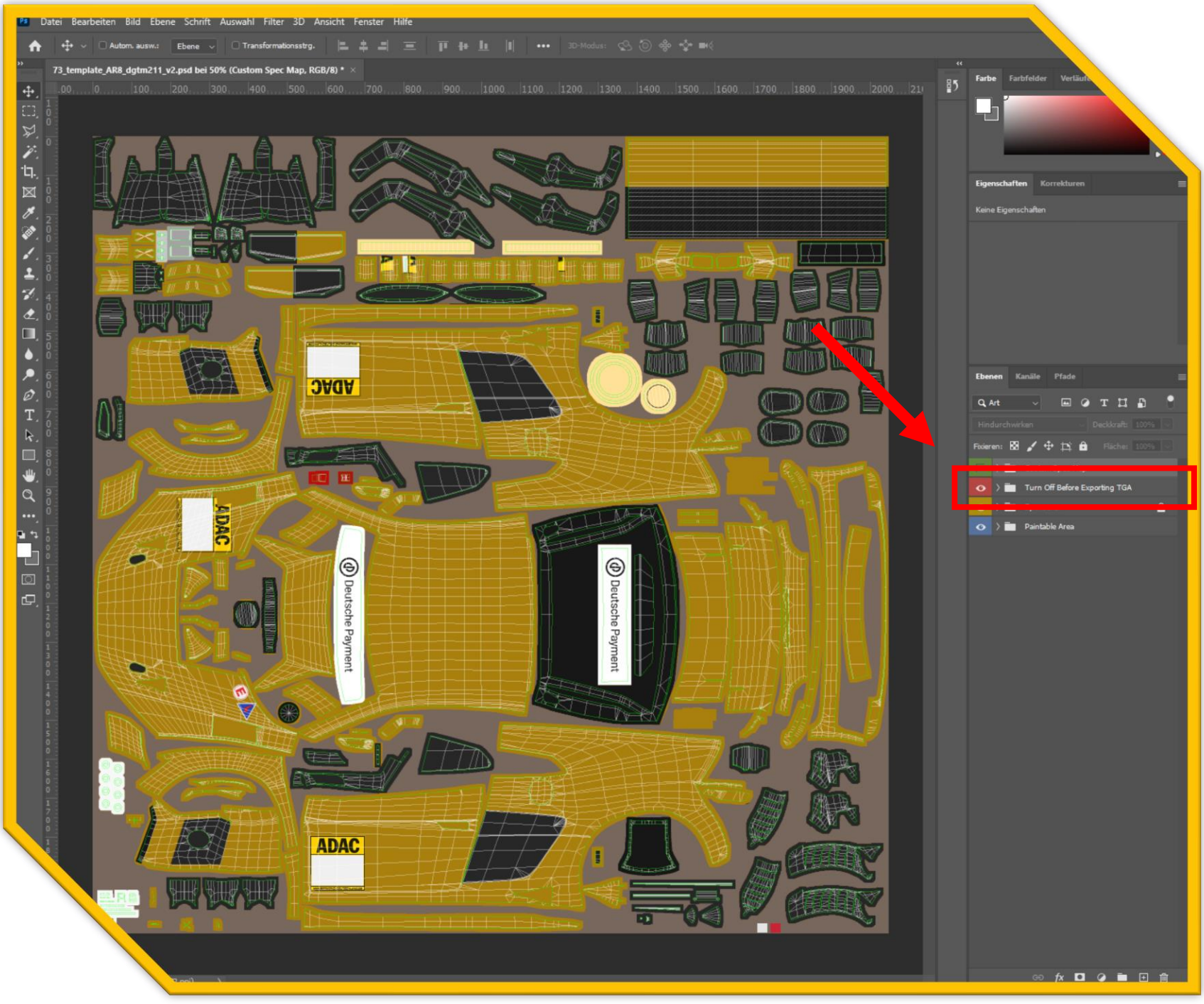
Beispiel
-> Originaler Ordnername: 133_template_LGT3_dgtm211_v2

<- Einzusendender Ordnername: 123_TeamMustermann

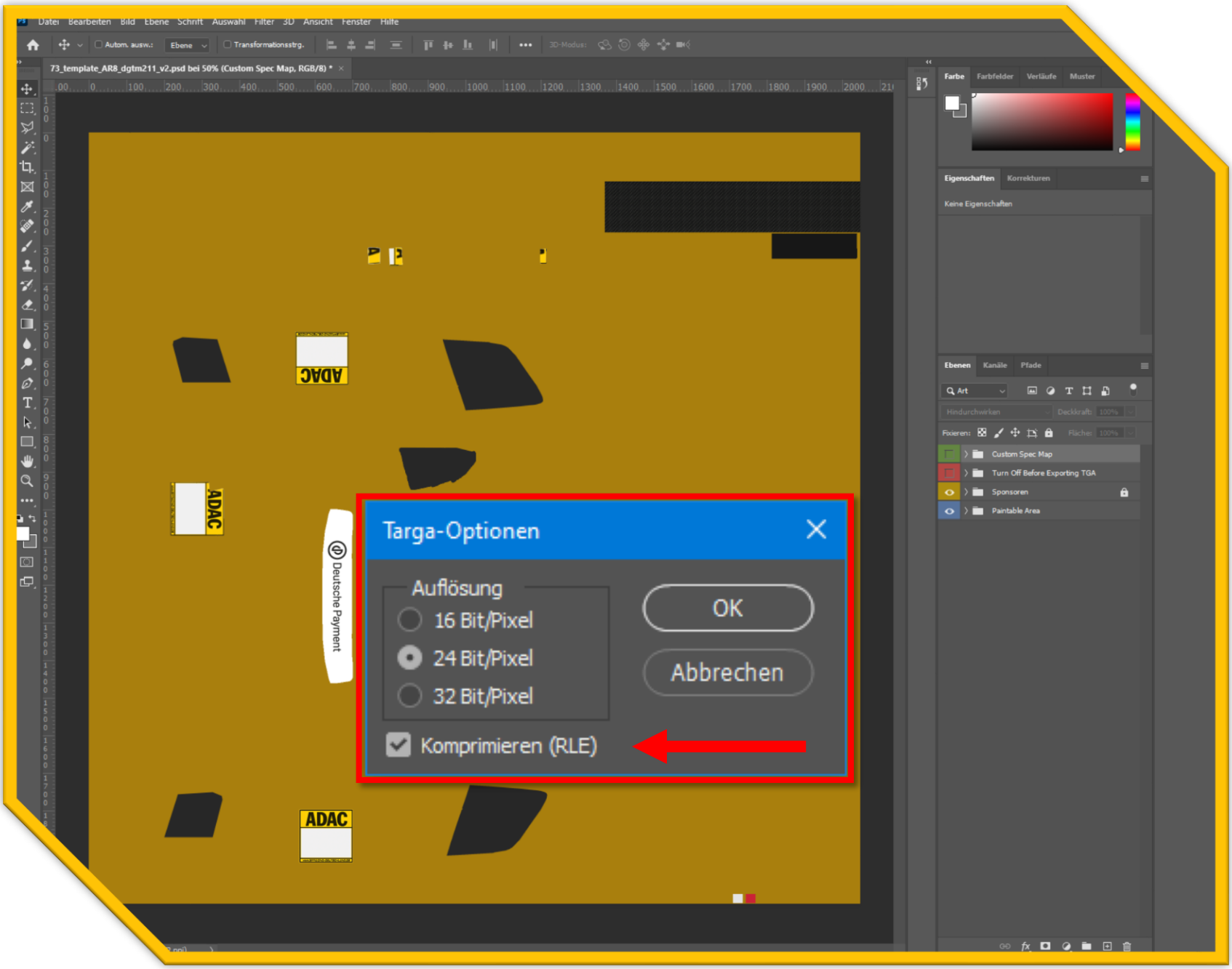
1. Fahrzeug-Template - Speichern von Fahrzeuglackierungen

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.

<u>iRacing Team-Rennen</u>

<u>Skin-Datei</u>

car_team_xxxxxx.tga ← xxxxx steht für die iRacing Custom Team ID

<u>Custom Spec Map</u>

car_spec_team_xxxxxx.mip ← xxxxx steht für die iRacing Custom Team ID

<u>Hinweis zur Custom Spec Map</u>

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

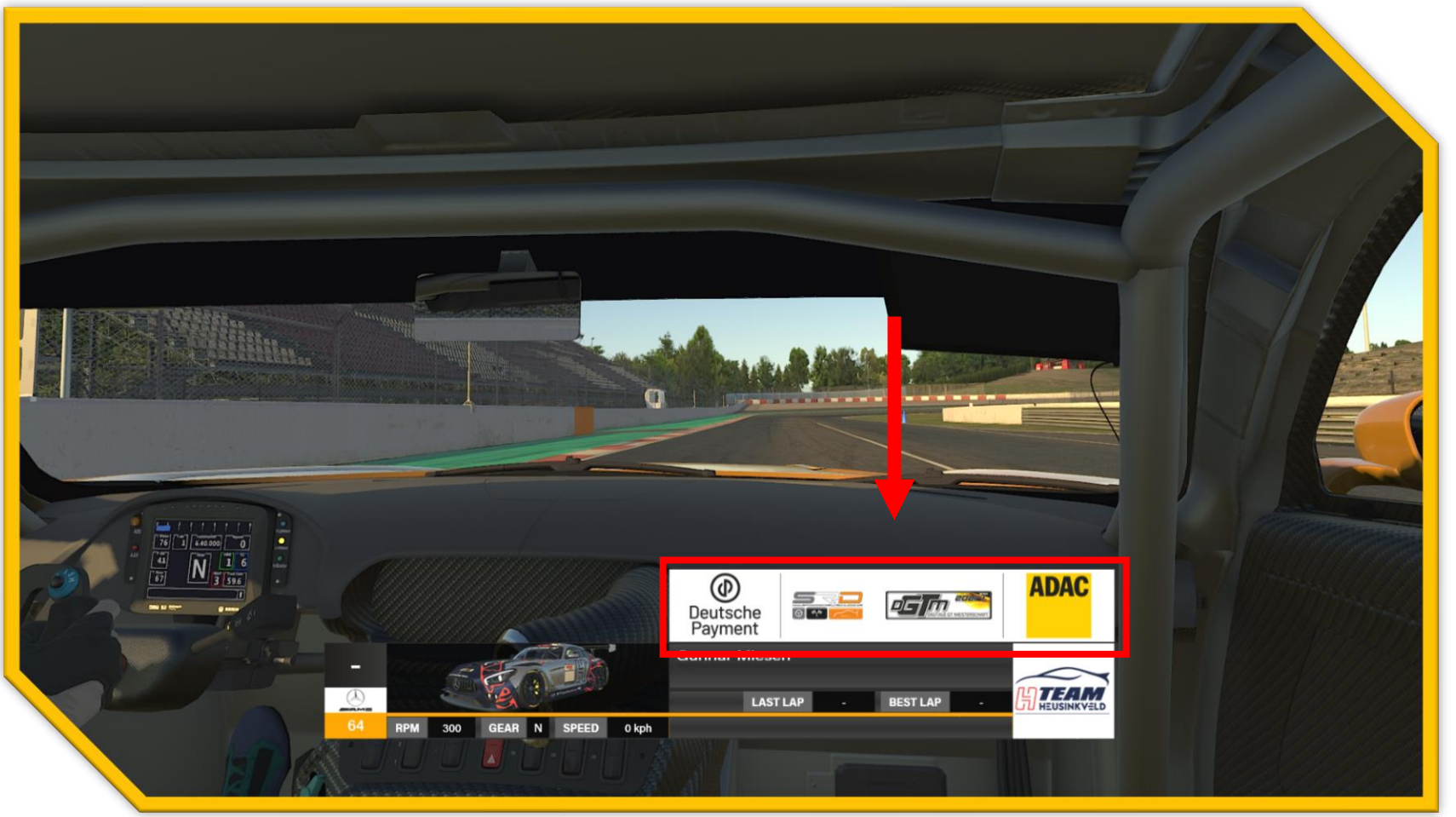
Speicher-Format: PNG

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

xxxxx 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

xxxxx 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
helmet_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.

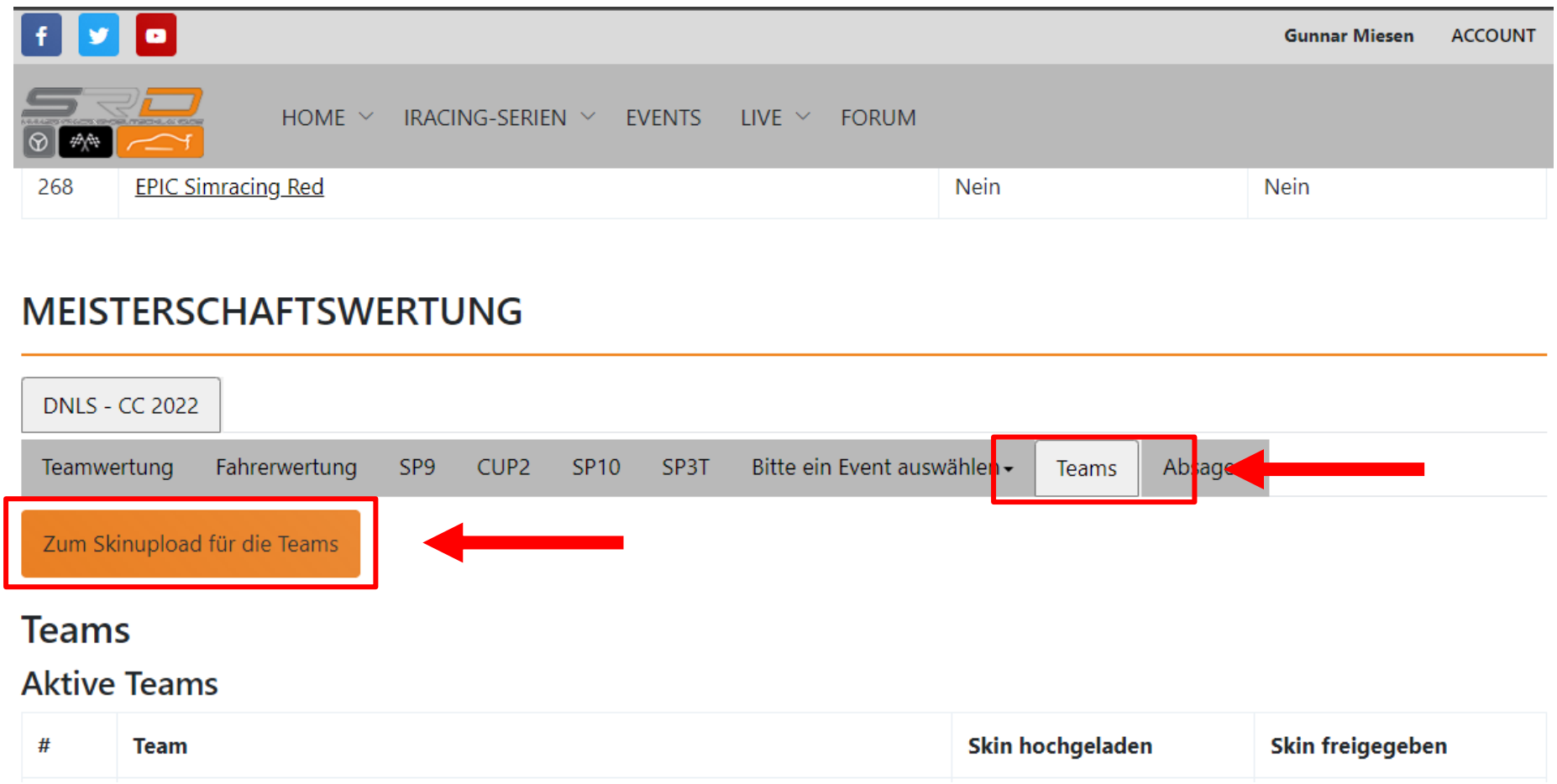
Die Richtige Benennung der TGA - Datei ist wie folgt.

iRacing Team-Rennen
Suit-Datei
suit_team_xxxxxx.tga

xxxxx steht für die iRacing Custom Team ID

6.1 Upload und aktualisieren von Fahrzeuglackierungen

1. Ordner Umbenennen in -> Startnummer und Teamname
2. Ordner Komprimieren (zip-datei – max. 10 MB)
3. Im SRD – Portal Einloggen
4. Hinweis: Es kann nur der Teamleiter die Fahrzeuglackierung im Portal hochladen!
5. Im SRD – Portal -> „Rennserie (DGTM oder DNLS)“ -> MEISTERSCHAFTSWERTUNG -> Teams - könnt ihr den komprimierten Ordner hochladen.

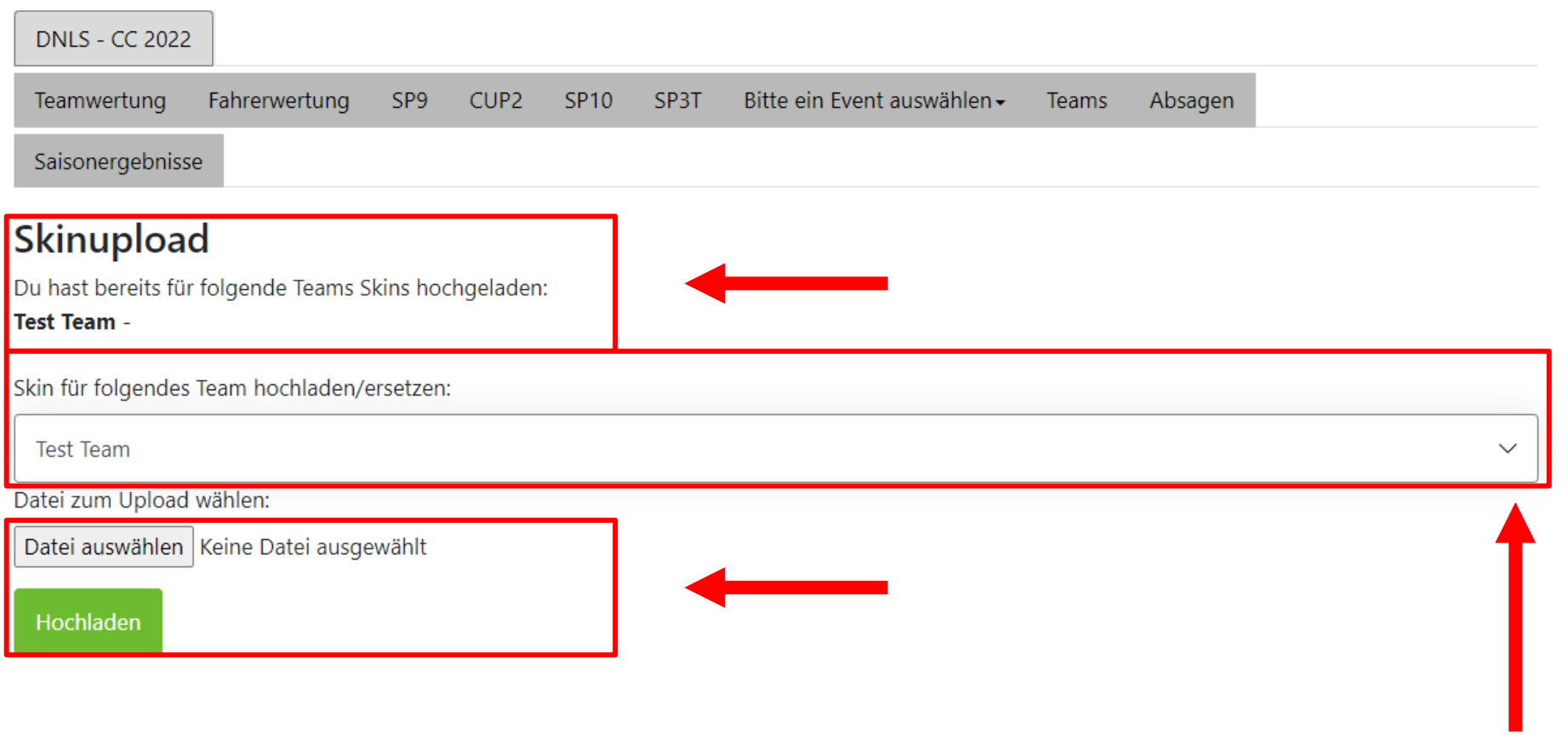


6.2 Upload und aktualisieren von Fahrzeuglackierungen

6. Team auswählen (Sofern mehr als ein Team für die Meisterschaft genannt ist)

7. Datei auswählen (Zip-Datei max. 10 MB)

8. Datei Hochladen

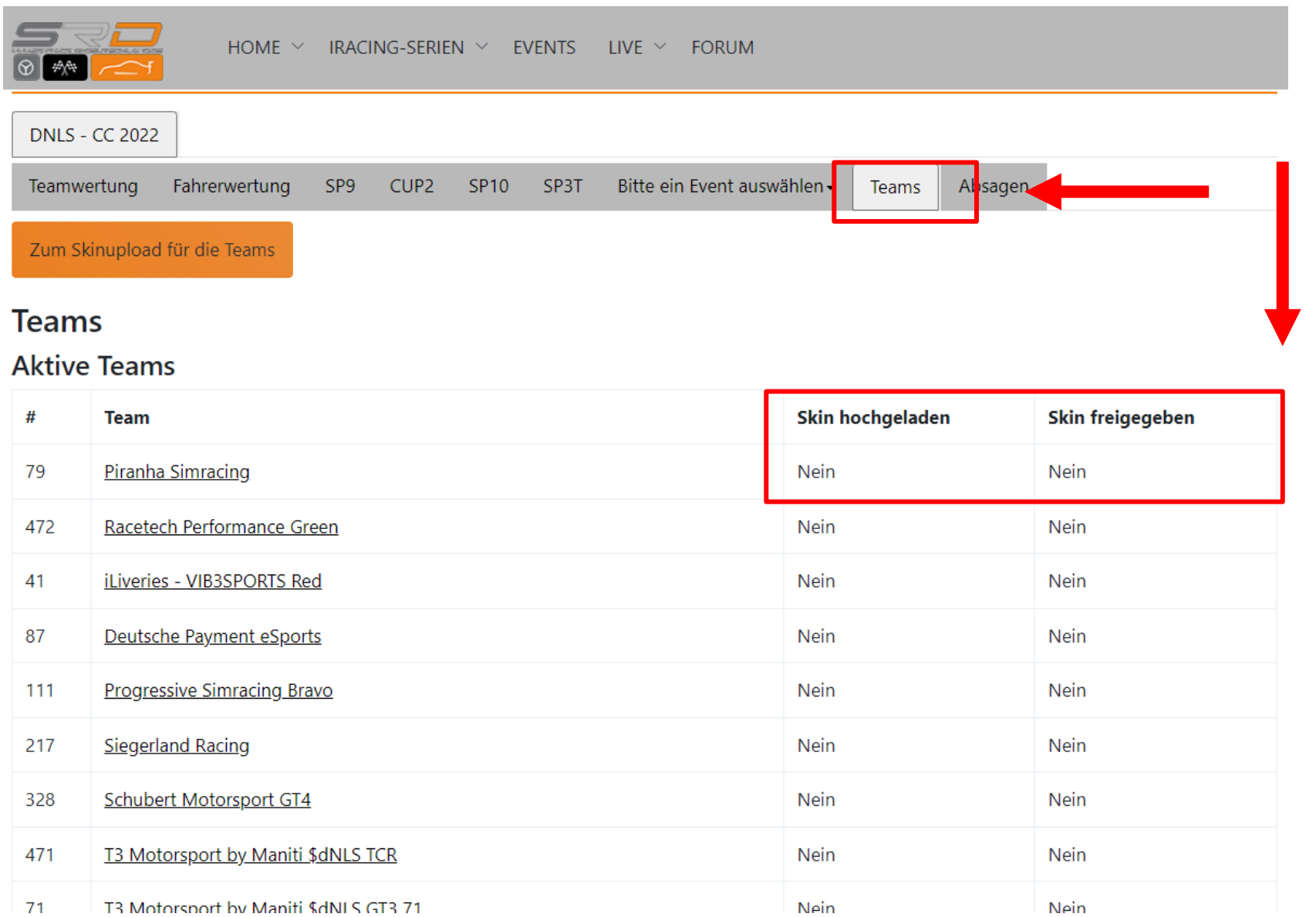


Fahrzeuglackierungen werden in der gleichen Form aktualisiert.

7. Freigabe von eingesendeten Fahrzeuglackierung

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

Den Status eurer eingesendeten Fahrzeuglackierungen könnt ihr im SRD – Portal einsehen.
-> SRD – Portal -> „Rennserie (DGTM oder DNLS)“ -> MEISTERSCHAFTSWERTUNG -> Teams



#	Team	Skin hochgeladen	Skin freigegeben
79	Piranha Simracing	Nein	Nein
472	Racetech Performance Green	Nein	Nein
41	iLiveries - VIB3SPORTS Red	Nein	Nein
87	Deutsche Payment eSports	Nein	Nein
111	Progressive Simracing Bravo	Nein	Nein
217	Siegerland Racing	Nein	Nein
328	Schubert Motorsport GT4	Nein	Nein
471	T3 Motorsport by Maniti $dNLS TCR	Nein	Nein
71	T3 Motorsport by Maniti $dNLS GT3 71	Nein	Nein

8. Herunterladen von Fahrzeuglackierungen

SimSync dürfte vielen ein Begriff sein. Damit verteilen wir die Fahrzeuglackierungen für die Simulation iRacing.
Eine Anleitung ist in der Download „ZIP-Datei“ enthalten.

Bekannte Probleme
Gelegentlich kann es vorkommen, das einzelnen Sync-Server nicht synchron sind. Sollten bei euch einmal nicht alle Daten ankommen (Probleme beim Connect zum Server), wählt unter Optionen „Hauptserver bevorzugen“. Dann kommen wirklich alle Daten bei euch an.

Die Skins werden geprüft und können nach der Freigabe über das SimSync Tool heruntergeladen werden.

Download SimSync Tool: https://www.simracing-deutschland.de/fileadmin/srd/Download/SimSync/SimSyncPro8030_iRacing.zip