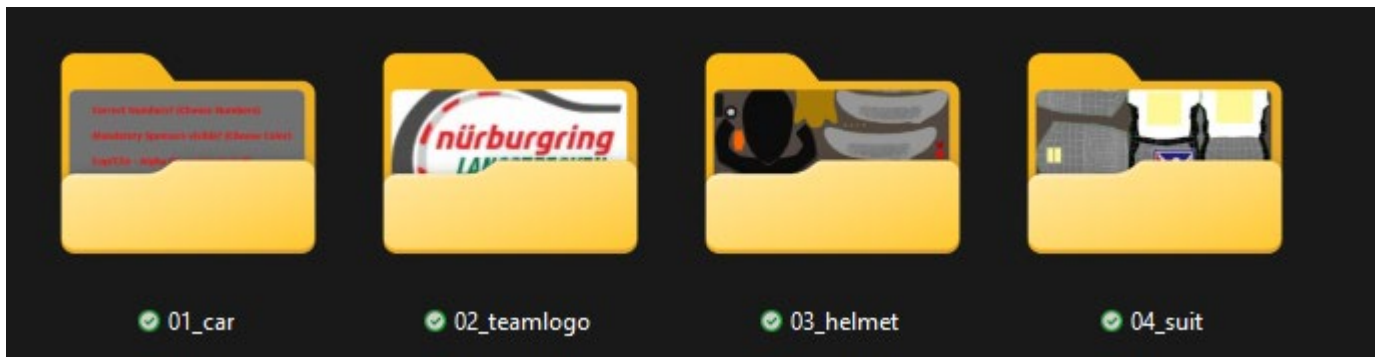


DNLS - Paint Guide Kurzanleitung für Teamrennen

INHALTE IM EINZELNEN



1. Im Ordner „01_car“ ist das Fahrzeug-Template enthalten.
2. Im Ordner „02_teamlogo“ ist das Teamlogo-Template enthalten.
3. Im Ordner „03_helmet“ ist das Helm-Template enthalten.
4. Im Ordner „04_suit“ ist das Suit-Template enthalten.

ORDNER UMBENENNEN

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

Beispiel

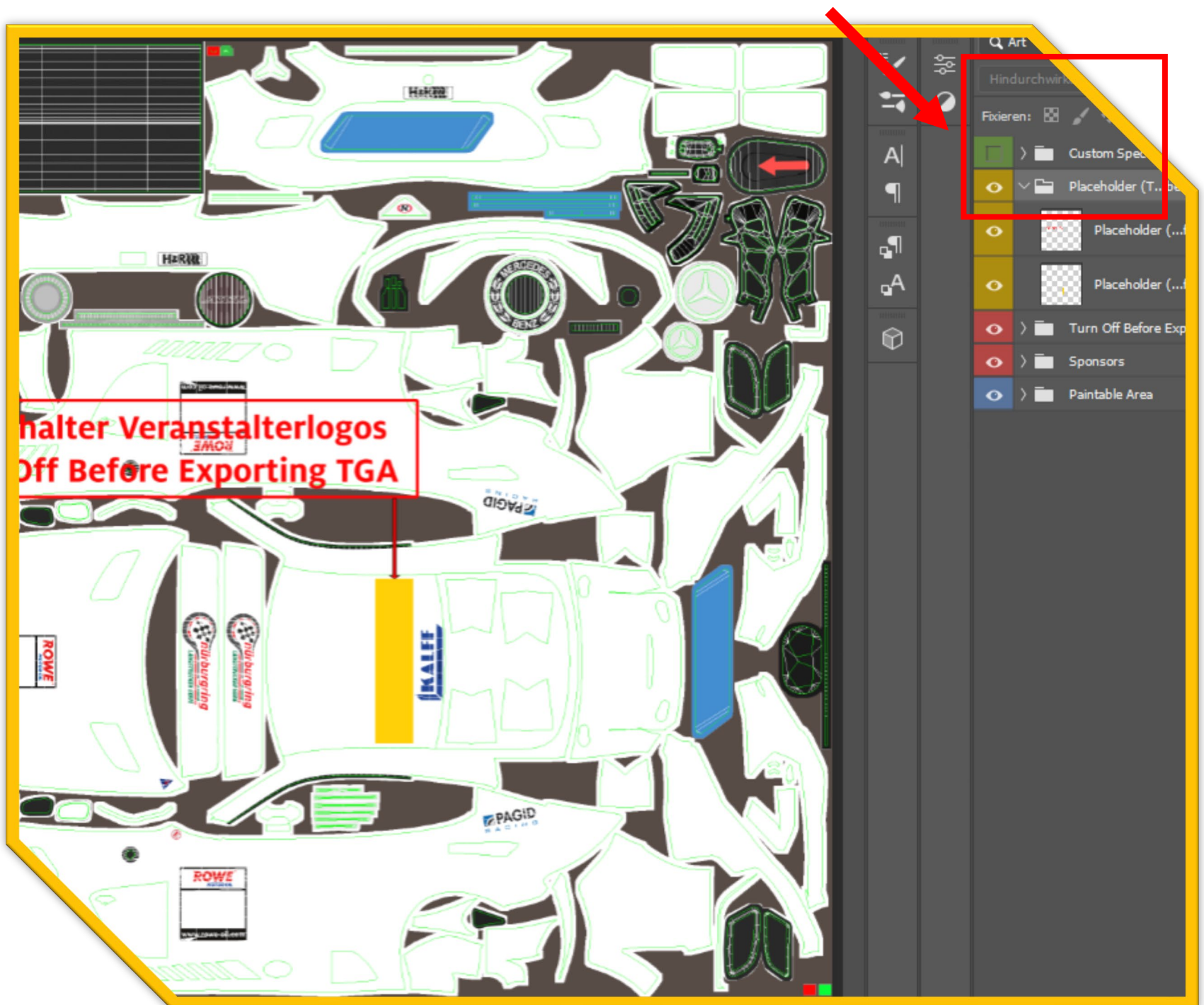
-> **Originaler Ordnername:** bmwm4gt3

<- **Einzusendender Ordnername:** 123_TeamMustermann

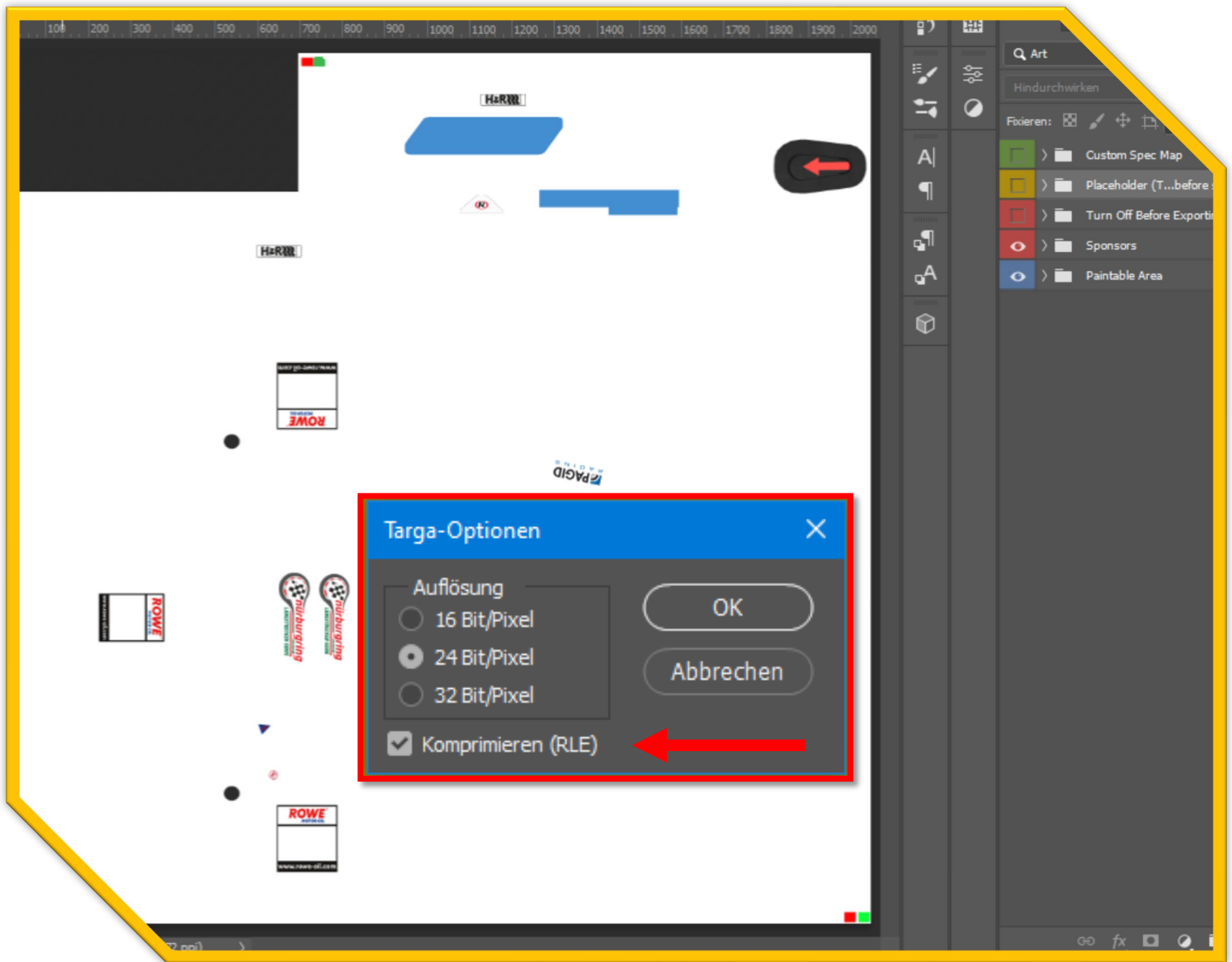
1. Fahrzeug-Template - Speichern von Fahrzeuglackierungen

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

- Die Platzhalterebenen, sowie der Wireframe müssen ausgeblendet werden.
- Die Pflichtsponsoren („Choose Color“) müssen gut lesbar sein
- Die Startnummern müssen korrekt angezeigt sein (Choose Numbers)



- Der Skin muss in einem TGA-Format gespeichert werden. Hierbei muss die RLE Komprimierung angewählt werden.



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

iRacing Team-Rennen

Skin-Datei

car_num_team_xxxxxx.tga



xxxxxx steht für die iRacing Team ID

Custom Spec Map

car_spec_team_xxxxxx.mip



xxxxxx steht für die iRacing 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.

3. Teamlogo-Template

Speicher-Format: PNG

Wir haben die Möglichkeit eurer Team Logo im TV-Overlay darzustellen. Im Ordner „03_teamlogo“ 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 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 gespeichert werden.

Die richtige Benennung der TGA - Datei ist wie folgt.

iRacing Team-Rennen

Helmet-Datei

helmet_xxxxxx.tga



xxxxxx steht für die iRacing Customer 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



xxxxxx steht für die iRacing Team ID

6. Einsenden der Skin - Dateien

1. Ordner Umbenennen in -> Starnummer und Teamname
2. Bespieldateien entfernen
3. Ordner Komprimieren (zip-datei)
4. Per Mail an dnls@vln.de einsenden