

# **ADAC SIMRACING CUP**

## **KURZANLEITUNG**

### **FAHRZEUGGESTALTUNG**

## **EINSTEIGEN IN DEN EIGENEN VIRTUELLEN RENNWAGEN**

Der eigene Rennwagen - im virtuellen Motorsport wird dieser Traum Realität - zumindest in digitaler Form.

Nach der Liga-Qualifikation beim ADAC SimRacing Cup steht fest, in welcher Liga - und damit mit welcher Fahrzeugklasse - die Teilnehmer den ADAC SimRacing Cup jeweils unter ihre virtuellen Räder nehmen werden.

Die Plattform iRacing bietet für die drei Ligen verschiedene Fahrzeuge, die sich die Teilnehmer - je nach Ligazugehörigkeit - selbst auswählen und individualisieren können. Bei der Individualisierung gibt es einiges zu beachten.

Beim realen Rennwagen arbeitet man heutzutage mit Folierungstechniken, wo man früher noch aufwendig lackieren musste. Beim SimRacing hingegen benötigt man nur noch ein entsprechendes Grafikprogramm und die nötigen Kenntnisse für den Umgang damit.

In dieser Kurzanleitung wird erklärt, wie diese „Lackierung“ anzufertigen ist und was dabei zu beachten ist. Eines vorweg: Die fertigen Dateien müssen später zum einen an den Veranstalter gesendet werden und zum anderen in die Simulation eingebunden werden.

Wie das funktioniert, wird auf den folgenden Seiten erklärt.

Bitte beachten Sie: Diese Anleitung setzt Kenntnisse in der Grafikgestaltung sowie eine entsprechende Software voraus und behandelt die Themen der Handhabung der Software nur oberflächlich.



Für weitere Informationen empfehlen wir einschlägige Tutorials, die es insbesondere auf Online Videoplattformen in großer Auswahl gibt.

Im Idealfall bietet sich für die Bearbeitung der Grafikdateien Adobe Photoshop an. Die Verwendung anderer Programme wie etwa der kostenlos erhältlichen Software GIMP ist ebenfalls möglich. Diese Kurzanleitung bezieht sich auf die Bearbeitung in Photoshop.

Damit jedes Fahrzeug die vom Veranstalter vorgegebenen Logos an der richtigen Stelle und in der richtigen Größe hat, werden sog. „**Templates**“ für alle Fahrzeuge zur Verfügung gestellt.

Wer keine eigene Fahrzeuggestaltung einreichen möchte, kann einen „**Cup-Skin**“ verwenden, also ein Fahrzeugdesign in den Farben des ADAC SimRacing Cups, der für jedes beim ADAC SimRacing Cup zugelassene Fahrzeug auf der Homepage [www.adac-simracing-cup.de/fahrzeugdesigns](http://www.adac-simracing-cup.de/fahrzeugdesigns) angeboten wird.

Die Fahrzeugdesigns aller Fahrzeuge je Liga werden als „**Skin Pack**“ auf der Homepage zum Download angeboten damit jeder Teilnehmer die Skins der anderen Teilnehmer in seiner Simulation auch verwenden kann.



## VERFÜGBARE FAHRZEUGE

In iRacing sind zahlreiche Fahrzeuge verfügbar, die originalgetreu virtuell nachgebildet wurden. In den drei Ligen des ADAC SimRacing Cup kommen nachfolgende Fahrzeuge zum Einsatz. Da sich der ADAC SimRacing Cup in vielerlei Hinsicht am realen Motorsport und den bekannten ADAC Rennserien orientiert, schlägt sich das auch bei der Wahl der Fahrzeugkategorien nieder:

- Liga 1**                    **Supersportwagen (GT3)**  
nach Vorbild ADAC GT Masters
- Audi R8 LMS GT3
  - BMW M4 GT3
  - Ferrari 488 GT3 Evo 2020
  - Lamborghini Huracan Evo GT3
  - McLaren MP4-12C GT3
  - Mercedes-Benz AMG GT3
  - Porsche 911 GT3 R
- Liga 2**                    **Seriennahe Sportwagen (GT4)**  
nach Vorbild ADAC GT4 Germany
- BMW M4 GT4
  - McLaren 570S GT4
  - Porsche 718 Cayman GT4 Clubsport
- Liga 3**                    **Tourenwagen**  
nach Vorbild der ADAC TCR Germany
- Audi RS3 LMS
- Junioren**                **Formel-Fahrzeuge**  
nach Vorbild ADAC Formel 4
- Formula Renault 2.0
- Einsteiger**             **Markenpokal**
- Mazda MX5 Cup

### Bitte beachten!

Prüfen Sie vor jedem Rennen bzw. beim entsprechenden Start der Simulation, dass in Ihren iRacing Einstellungen Ihre korrekte Startnummer eingestellt ist.

Dies ist Voraussetzung für eine reibungslosen Ablauf der Veranstaltungen.

All diese Fahrzeuge (Ausnahme Mazda MX5 Cup) sind als zusätzlicher Content zu einmalig anfallenden Kosten vom Nutzer selbst zu erwerben. Damit ist der Nutzer berechtigt, das jeweilige Fahrzeug innerhalb seines iRacing Accounts unbeschränkt einzusetzen. Für die Teilnahme mit dem jeweiligen Fahrzeug an den Rennen des ADAC SimRacing Cups müssen die normalerweise von iRacing vorgegebenen iRatings nicht erreicht sein.

Alle anderen Fahrzeuge aus der eigenen Liga müssen nicht erworben werden - jedoch müssen die Dateien der jeweiligen Fahrzeuge heruntergeladen werden.



# VORGABEN FÜR DAS EIGENE FAHRZEUGDESIGN

Bei der Fahrzeuggestaltung sind einige wichtige Punkte zu beachten. Insbesondere geht es dabei um jugendgefährdende Inhalte, Markenrechte/Copyright und die Vorgaben seitens des Veranstalters. Wer sich an diese Punkte hält, kann seiner Kreativität freien Lauf lassen.

Grundlage des Reglements des ADAC SimRacing Cup ist das DMSB-Rundstreckenreglement für SimRacing. In Art. 20 ist geregelt, welche Inhalte NICHT auf einem Fahrzeugskin angebracht werden dürfen.

## a) Regelungen des DMSB-Rundstreckenreglement für SimRacing (Art. 20) Stand: 05.11.2020

Der Serienausschreiber/Veranstalter legt die Flächen auf dem Fahrzeugskin fest, an dem bestimmte Bereiche für Seriensponsoren freigelassen werden müssen. Der Rest des Fahrzeuges kann frei gestaltet werden.

Vorlage der Nutzungsrechte, der Werke und Logos von Dritten

a) Mit dem Hochladen des Carfiles sichert der Fahrer zu, dass er die Rechte an sämtlichen verwendeten Logos, Bildern und Darstellungen etc. besitzt bzw. die Erlaubnis zu deren Nutzung vom Urheber eingeholt hat oder diese für die Allgemeinheit vom Urheber erteilt worden sind.

b) Der Fahrer versichert mit der Anmeldung zur Serie/Veranstaltung, dass alle benötigten Nutzungsrechte der verwendeten Werke und Logos von Dritten vorliegen. Sollte es zu Unstimmigkeiten kommen, behält sich der Serienausschreiber/Veranstalter vor, etwaige Klagen wegen Urheberrechtsverletzung an die angemeldete Person weiterzuleiten.

c) Skins dürfen keine beleidigenden, diskriminierenden, politischen, religiösen, sozialen, pornografischen oder rassistischen Aufschriften und/oder Abbildungen enthalten. Darüber hinaus ist Tabak-/E-Zigaretten-, Alkohol- und Waffenwerbung verboten.

## b) Vorgaben des Veranstalters

Einige Flächen an jedem Fahrzeug sind für Serien-Sponsoren/ADAC reserviert. Diese sind vorgegeben und müssen jeweils unverändert übernommen werden. Diese vorgegebenen Logos befinden sich auf dem „Template“ welches für jedes beim ADAC SimRacing Cup zugelassene Fahrzeug angeboten wird.

### Bitte beachten!

Insbesondere eine Verletzung von Markenrechten kann rechtliche Konsequenzen hervorrufen. Jeder Teilnehmer ist selbst für sein Fahrzeugdesign verantwortlich - und auch dafür, dass keine Logos verwendet werden, die nicht verwendet werden dürfen.

Mit der Einreichung des Skins bestätigt der Teilnehmer, dass alle auf dem Skin verwendeten Logos/Grafiken für diesen Zweck verwendet werden dürfen. Dies wird vom Veranstalter nicht überprüft. Bei Unstimmigkeiten behält sich der Veranstalter vor, etwaige Klagen wegen Urheberrechtsverletzung an die angemeldete Person weiterzuleiten.

Fehlt dieses Einverständnis, sind die rechtlichen Konsequenzen vom Teilnehmer zu tragen. Der Veranstalter unternimmt eine Sichtprüfung der eingereichten Fahrzeuggestaltungen, übernimmt aber keine Gewähr für die rechtssichere Verwendung.

### Bitte beachten!

Die Startnummer wird nicht in den Skin eingearbeitet. iRacing „stempelt“ die in Ihrem iRacing Menü hinterlegte Startnummer an den richtigen Stellen ein.

Achten Sie bitte darauf, dass dort die korrekte Startnummer hinterlegt ist und halten Sie auf Ihrem Skin die Number Plates (siehe Abbildung rechts) frei.



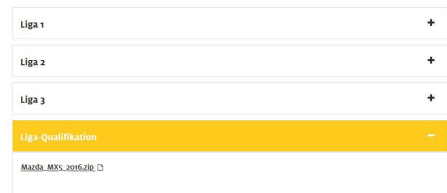
# KURZANLEITUNG FÜR DIE FAHRZEUGGESTALTUNG

## 1. Download der Templates

iRacing stellt die Templates für alle Fahrzeuge zur Verfügung. Diese sind jeweils als PSD Datei mit verschiedenen Ebenen angelegt.

Die iRacing Templates wurden vom Veranstalter um eine Ebene ergänzt, auf der die Grafikelemente des ADAC SimRacing Cup eingebunden sind. Diese Ebene darf nicht entfernt, bearbeitet oder überblendet werden.

Die Templates für den ADAC SimRacing Cup sind hier zu finden: [adac-simracing-cup.de/fahrzeugdesigns](https://adac-simracing-cup.de/fahrzeugdesigns)



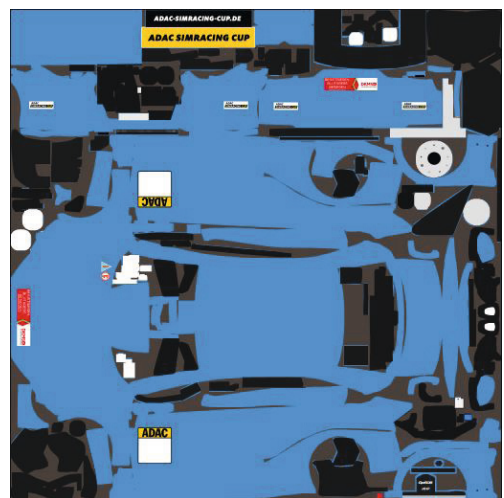
Download der Templates:  
[adac-simracing-cup.de/fahrzeugdesigns](https://adac-simracing-cup.de/fahrzeugdesigns)

## 2. Aufbau der Grafikdatei

Alle sichtbaren Teile des Fahrzeuges sind auf dieser Datei abgebildet. Zum Teil sind diese zusammenhängend, zum Teil einzeln.

Es braucht ein geschultes Auge um zu erkennen, welcher Teil des Fahrzeuges auf welchem Bereich der Grafik abgebildet wird. Manche Bereiche können z.B. auch seitenverkehrt oder spiegelverkehrt auf der Grafikdatei vorkommen.

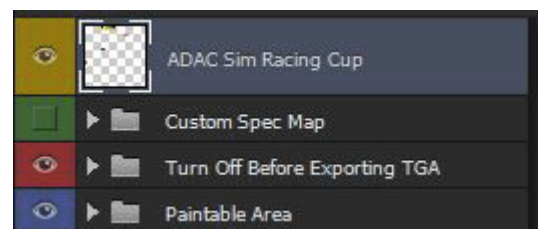
Einige Bereiche der Grafikdatei lassen sich nicht bearbeiten bzw. werden von der Simulation mit vorgegebenen Grafiken überblendet.



## 3. Verschiedene Ebenen (Layer) der Grafikdatei

Die Grafikdatei besteht aus vier verschiedenen Ebenen.

Diese Ebenen dienen zum Teil der Unterstützung für den User und beinhalten teilweise wichtige Grafikelemente für den Fahrzeugskin.

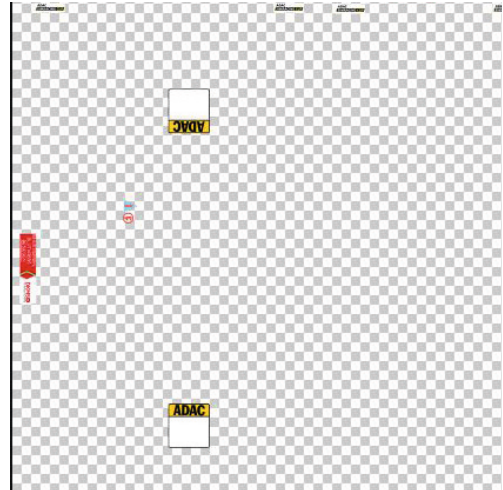


#### 4.1 Die Ebenen - ADAC SimRacing Cup (gelb)

Diese Ebene beinhaltet die Grafiken, die der Veranstalter vorgibt und die vom User nicht entfernt, bearbeitet oder überblendet werden dürfen.

Diese Grafiken sind: Cup-Logos, ADAC Schriftzüge, Number-Plates für die Startnummer sowie Serien-Sponsoren.

Die karierte Fläche in der Abbildung markiert die transparenten Bereiche dieser Ebene.



#### 4.2 Die Ebenen - Custom Spec Map (grün)

Diese Ebene, die standardmäßig ausgeblendet ist, ist nur fortgeschrittenen Benutzern zu empfehlen. Hiermit kann man sich beispielsweise spezielle Lack-Spiegelungen oder Matt-Töne erstellen.

##### Bitte beachten!

Werden „Spec Maps“ eingebunden, müssen diese zunächst als \*.tga gespeichert werden und werden beim Start von der Simulation konvertiert in das Format \*.mip. Der Dateiname lautet analog zur Datei des Skins „car\_speX\_XXXXXX.mip“



#### 4.3 Die Ebenen - Turn Off Before Exporting TGA (rot)

Diese Ebenengruppe enthält wichtige Funktionen für den Ersteller der Grafikdatei. Wichtig hier: Vor dem Export der Grafikdatei ist diese Ebene zu deaktivieren, weil sonst die entsprechenden Hilfedateien auf dem Fahrzeugskin sichtbar sind.

- **Ebene „Wire“:** Ein „Netz“ aus Linien, welches die genaue Linienführung der einzelnen Elemente wiedergibt - z.B. Sicken und Kanten einzelner Karosserieteile.
- **Ebene „Mask“:** Eine Maske um die einzelnen Fahrzeugteile herum, um diese optisch besser voneinander abzugrenzen.
- **Ebene „Number Blocks“:** Farbige Flächen, die die Plätze am Fahrzeug markieren, an denen iRacing automatisch die Startnummer einblendet. Vorsicht: Neben den Fahrzeugseiten haben einige Fahrzeuge z.B. auch auf der hinteren Stoßstange eine Startnummer.

An diesen Stellen sollten keine wichtigen Grafiken platziert werden.



- **Ebene „Sponsor Blocks“:** An diesen Stellen fügt iRacing die eigenen gewählten Sponsoren ein. Diese Funktion ist beim ADAC SimRacing Cup irrelevant.

- **Ebene „Car Mandatory“:** Fahrzeugteile, die von iRacing automatisch übernommen werden. Eine Änderung ist nicht möglich - auch wenn man die Änderungen in der Template Datei umsetzen kann.

#### 4.4 Die Ebenen - Paintable Area (blau)

Wichtigster Bereich für die Änderung am eigenen Fahrzeug. Auf diesen Ebenen wird gezeichnet und es können hier Grafikelemente (Logos etc.) eingefügt werden.

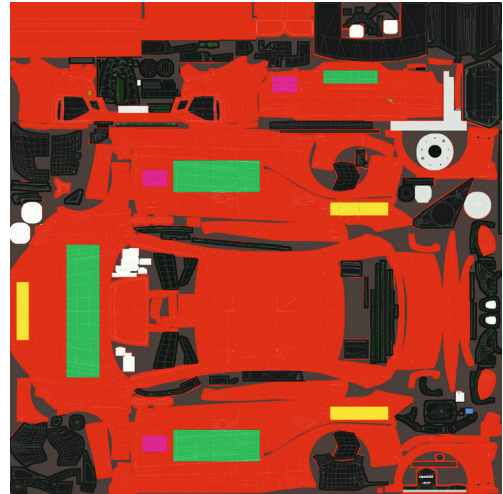
Diese Ebenengruppe enthält i.d.R. eigene Ebenen, die verwendet werden können oder auch der Inspiration dienen können.

- **Ebene „Car Decal“:** Fahrzeugaufkleber, z.B. Serienlogos, Number Plate etc.

- **Ebene „Pitbox“:** Farbiges Quadrat, welches die Farbe der Kleidung der virtuellen Mechaniker bestimmt

- **Ebenenengruppe „Car Patterns“:** Verschiedene - jeweils mehrfarbige - Gestaltungsvorschläge, die übernommen und angepasst werden können. Die Farben können jeweils verändert werden. Ebenen müssen ausgeblendet werden, wenn Sie diese nicht verwenden möchten.

- **Ebene „Base“:** Hauptfarbe des Fahrzeuges.



## 5. Gestaltung

Es empfiehlt sich, bei der Erstellung eigene Ebenen anzulegen, z.B. für eigene Logos. Unter Berücksichtigung der Ebene **ADAC Sim-Racing Cup (gelb)** sowie der genannten Vorgaben (Rechteverletzung, Nichtverwendung von nicht-jugendfreien oder aus anderen Gründen untersagten Inhalten) sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.

Eine Verwendung des Logos des eigenen ADAC Ortsclubs ist wünschenswert aber nicht vorgeschrieben.

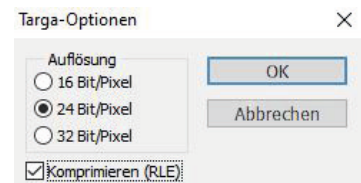
## 6. Export der Datei

Ist die Datei fertig gestaltet, empfiehlt es sich, die Datei zunächst mit Ebenen als PSD-Datei abzuspeichern, um später wieder auf die einzelnen Ebenen eingreifen zu können.

Für den Export der Datei sind die Ebenen, die nur der Hilfestellung dienen, auszublenden (**Turn Off Before Exporting TGA**) und als Targa Grafik zu speichern.

Datei -> Speichern Unter -> Dateiformat Targa (\*.tga).

Anschließend wird man aufgefordert, die Komprimierung der Grafikdatei einzustellen. Diese ist mit 24 Bit/Pixel anzugeben.



## 7. Einreichen des fertigen Fahrzeugdesigns an den Veranstalter

Ist die Grafikdatei entgültig fertig, muss sie zum einen in die Simulation eingebunden werden und an den Veranstalter gesendet werden.

- a.) Einbinden der fertigen Datei in iRacing -> siehe folgende Punkte
- b.) Zum Einreichen der Grafikdatei an den Veranstalter muss die fertige Grafikdatei (bzw. bei der Verwendung von „Spec Maps“ die fertigen Grafikdateien) per Email unter Angabe von Fahrer-Namen, Startnummer und Liga an nachfolgende Emailadresse gesendet werden. Die Dateien müssen dabei korrekt mit der eigenen iRacing-ID benannt sein. Beispiel: „**car\_XXXXXX.tga**“, wobei XXXXXX für die persönliche iRacing ID steht.

Emailadresse für Fahrzeugskins: **simracing-cup@adac-sport.com**

### Bitte beachten!

In begründeten Einzelfällen ist es möglich, dass im Laufe der Saison geänderte Skins eingereicht werden können. Es obliegt dem Veranstalter, diese anzunehmen und auszutauschen.

Um den Aufwand so gering wie möglich zu halten und evtl. Fehler zu verhindern, wird darum gebeten, Änderungen am Skin auf ein Minimum zu reduzieren und stets ausreichend Vorlaufzeit bei eingereichten Änderungen einzuplanen. Eine Änderung des Skins während der Saison kann nicht garantiert werden.

## 8. Eigenen Fahrzeugskin einbinden

Die unter 6. erstellte TGA-Grafikdatei des eigenen Fahrzeugskins muss auf dem lokalen Rechner in einen entsprechenden Ordner kopiert werden.

Dabei ist zu beachten, dass diese Datei wie folgt benannt werden muss, wobei XXXXXX für die eigene iRacing ID steht.

Dateiname: **car\_XXXXXX.tga** (Dateiendung kann ausgeblendet sein je nach Einstellungen des Betriebssystems)

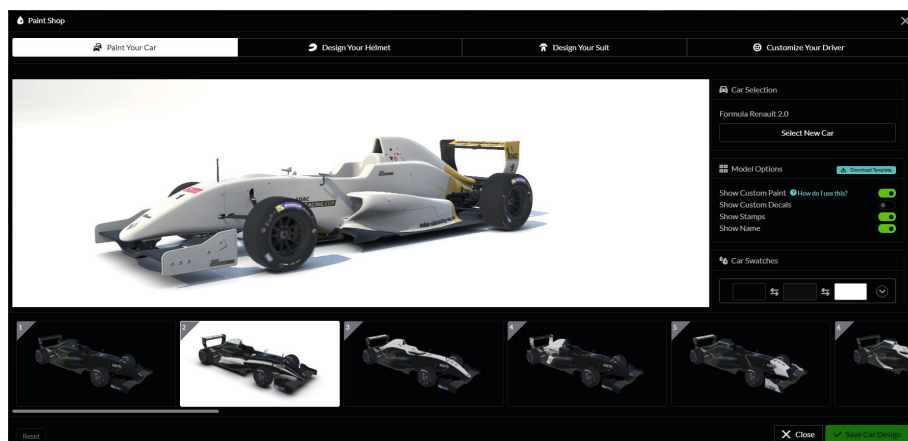
Im Ordner **Dokumente -> iRacing ->Paint** auf Ihrem lokalen Windows-PC gibt es für jedes Fahrzeug, welches Sie in iRacing mindestens einmal für mindestens eine Testfahrt ausgewählt wurde, einen eigenen Ordner, z.B. **audirs3lms** für den Audi RS 3 LMS.

In diesen Ordner muss die Datei kopiert/verschoben werden.



## 9. Test des erstellten Fahrzeugdesigns

Das Fahrzeugdesign lässt sich im „Paint-Shop“ in iRacing bequem aus allen Positionen begutachten. Hierzu muss die Simulation nicht gestartet werden. Änderungen an der Grafikdatei werden umgehend auch in der 3D Vorschau angezeigt.



## 10. Skin Pack mit allen Teilnehmerskins

Wenn neben dem eigenen Fahrzeugskin in iRacing auch die Skins der anderen Teilnehmer aus der eigenen Liga sichtbar sein sollen, müssen diese ebenfalls in die Simulation eingebunden werden und zwar benannt mit der jeweiligen iRacing-ID.

Diese Teilnehmer-Skins gibt es als „**Skin-Pack**“ zum Download. Dieser Skin-Pack muss lediglich wie folgt in den entsprechenden Ordner kopiert werden.

Die Skin Packs finden Sie unter [www.adac-simracing-cup.de/fahrzeugdesigns](http://www.adac-simracing-cup.de/fahrzeugdesigns) unter dem Reiter der jeweiligen Liga.

Durch einen Klick auf die Datei laden Sie den gewünschten Skin-Pack herunter.

Bei der heruntergeladenen Datei handelt es sich um ein Zip-Archiv, welches sich in Windows ohne weitere Programme öffnen lässt.

Nach Doppelklick auf die Datei öffnet sich der Inhalt des komprimierten Ordners. Dort sind dann weitere Ordner sichtbar (für jedes in der Liga vorhandene Fahrzeug jeweils ein separater Ordner).

Diese Ordnernamen sind identisch mit denen, die im Ordner „Paint“ im Verzeichnis „Dokumente -> iRacing“ sind.

Für jedes Auto gibt es einen eigenen Ordner, z.B. „audirs3lms“ für den Audi RS3, der in Liga 3 zum Einsatz kommt.

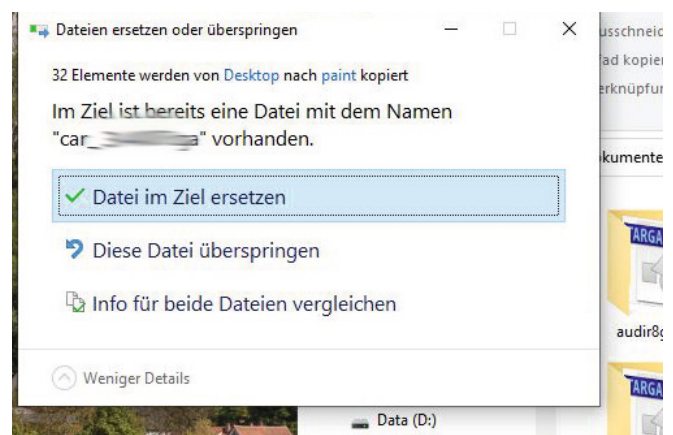
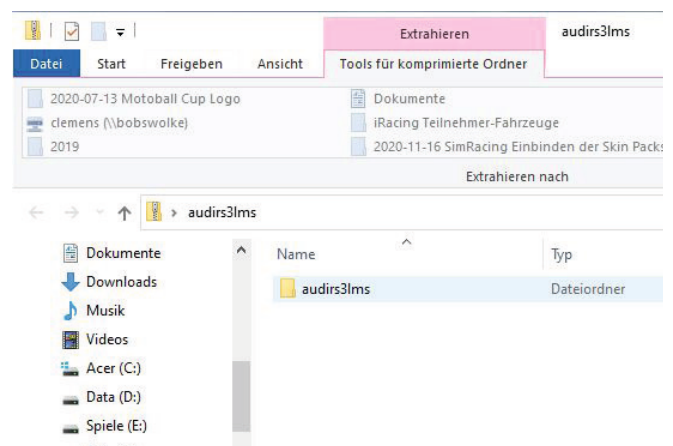
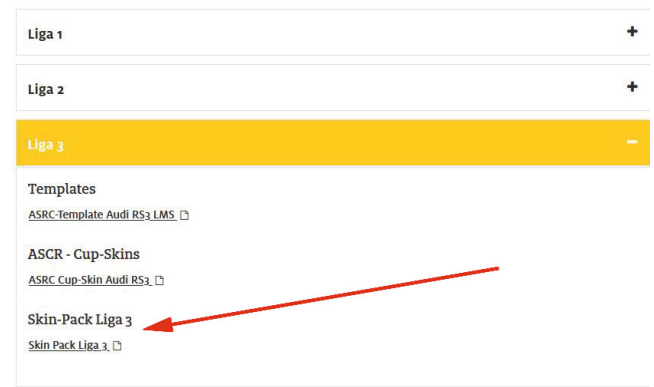
Kopieren Sie jetzt den kompletten Inhalt des Zip-Ordners in den Ordner **Dokumente -> iRacing -> Paint** auf Ihrem PC.

Ihr Betriebssystem wird jetzt feststellen, dass (mind.) eine Datei mit selbem Namen bereits vorhanden ist. Dabei handelt es sich um Ihren eigenen Skin, der bereits auf Ihrem Rechner im entsprechenden Ordner ist und den Sie für den ADAC SimRacing Cup eingereicht haben.

Dies können Sie mit „Datei im Ziel ersetzen“ bestätigen. Der Skin wird dann mit dem aus dem Skin-Pack überschrieben.

Die Skins der übrigen Teilnehmer werden in diesem Zuge in den Ordner kopiert, was dafür sorgt, dass Sie in den iRacing Sessions Ihrer Liga des ADAC SimRacing Cups die gestalteten Skins der anderen Teilnehmer sehen können.

Wird der Skin Pack nicht auf diesem Weg eingespielt, verwendet iRacing statt der gestalteten Skins eingene, nicht individualisierte Skins - was keine Folgen für die Nutzung von iRacing hat. Letztendlich obliegt es dem Nutzer, ob er die individuellen Skins verwenden möchte.



### Bitte beachten!

- Wenn Sie die App „Trading Paints“ nutzen, achten Sie bitte darauf, dass Sie „Trading Paints“ deaktiviert haben, da dies die Skins im lokalen Ordner überschreibt.
- Eine Teilnahme am ADAC SimRacing Cup ist auch dann möglich, wenn Sie den Skin Pack Ihrer Liga nicht auf Ihrem Rechner lokal abgespeichert haben. In diesem Fall werden die iRacing Standard Skins angezeigt.



Eine Zusammenarbeit der ADAC Regionalclubs

ADAC Berlin-Brandenburg e.V.  
ADAC Hansa e.V.  
ADAC Hessen-Thüringen e.V.  
ADAC Mittelrhein e.V.  
ADAC Niedersachsen/Sachsen-Anhalt e.V.  
ADAC Nordbaden e.V.  
ADAC Nordbayern e.V.  
ADAC Nordrhein e.V.  
ADAC Ostwestfalen-Lippe e.V.  
ADAC Pfalz e.V.  
ADAC Saarland e.V.  
ADAC Sachsen e.V.  
ADAC Schleswig-Holstein e.V.  
ADAC Südbaden e.V.  
ADAC Südbayern e.V.  
ADAC Weser-Ems e.V.  
ADAC Westfalen e.V.  
ADAC Württemberg e.V.

Federführung :

**ADAC Südbayern e.V.**

**Yasin Özer**

**Ridlerstraße 35**

**80339 München**

**T 089 51 95 110**

**Yasin.Oezer@sby.adac.de**