

## Custom-Skin-Regularien

Full-Customs-Skins sind erlaubt und unterliegen den folgenden Regularien.

Für die Autos müssen die neuesten Varianten benutzt werden. Auf den Skins müssen sowohl die Pflichtsponsoren der SRO vollends auf dem Skin erkenntlich bleiben, sowie muss der ADAC-Sponsorlayer auf dem Skin mit allen drei Aufklebern vollumfänglich sichtbar sein. Der Sponsorlayer ist für jedes Auto voreinstellbar, ist über folgenden Link herunterzuladen und in den Skin sichtbar und unverändert einzufügen.

Der Skin wird über das ADAC-Digital-Cup-Portal als ZIP-Datei eingereicht. In diesem müssen sowohl die "Skin.json" aus dem Ordner "Cars", als auch aus dem Ordner "Liveries" die folgenden "decals" und "sponsors"-Dateien einzufügen: ".json", ".png", "\_0.dds" und "\_1.dds". Dabei muss die Ordnerstruktur beibehalten werden, das heißt in der ZIP-Datei befinden sich zwei Ordner: „Cars“ und „Liveries“

Die Struktur sieht am Ende wie folgt aus:

- Cars (Ordner)
  - o ADAC\_CS\_S6\_###\_VN.json
- Liveries (Ordner)
  - o Skin-Ordner (Ordner)
    - Decals.json
    - Decals\_0.dds
    - Decals\_1.dds
    - Decals.png
    - Sponsors.json
    - Sponsors\_0.dds
    - Sponsors\_1.dds
    - Sponsors.png

Des Weiteren sind die in der Ausschreibung genannten Regelungen zur Skin-Erstellung und zum Design einzuhalten.

Die .json benennen Sie bitte wie folgt:

VRGT3C\_S6\_XXX\_VN.json

**Startnummer** (immer dreistellig, heißt bspw. 001)

Erster Buchstabe des **Vornamens** und des **Nachnamens**.

Für das Banner über der Windschutz-Scheibe muss der Wert „Default“ oder „Standard“ ausgewählt sein. Es sollte die Automarke angezeigt werden.

Soll kein Custom-Skin eingereicht werden, so kann auch ein vom Game erstelltes Ingame-Skin erstellt werden. Die passende .json muss nicht eingereicht werden.

## Hilfestellung zur Skinerstellung

Im Internet sind entsprechende Vorlagen für die Skin-Erstellung für Assetto Corsa Competizione zu finden. Der Skin setzt sich aus zwei Faktoren zusammen, zum einen der .json-Datei, welche im „Cars“-Ordner abliegt. Diese regelt die Grundzüge des Skins, bspw. den Teamnamen und ähnliches.

Zudem verweist diese mit dem Reiter „customSkinName“ auf den erstellten Skin-Ordner. Die .json ist daher wichtig für die grundlegende Erstellung des Skin.

Die Dateien im „Liveries“-Ordern liegen in einem Unterordner ab, der den identischen Namen hat wie der angegebene in „customSkinName“ in der .json-Datei. In diesem liegen die decals- und sponsors- Dateien ab. Die decals-Ebene stellt dabei das grundlegende Design des Skins fest. Die sponsors-Ebene ist für Sponsoren- und Teamlogos gedacht. In dieser muss auch der ADAC-Sponsorenlayer integriert werden. Abgespeichert werden aus Photoshop oder ähnlichen Bildbearbeitungsprogrammen die PNGs, auf welcher Basis das Spiel den Skin generiert. Hierbei gibt es zwei Versionen, die \_0.dds werden mit dem Öffnen des Showrooms generiert. Die \_1.dds wird beim Betreten einer Ingame-Session generiert. Die \_0.dds und \_1.dds müssen vor der Abgabe generiert worden sein. Zudem besteht über die .json-Dateien im Ordner die ergänzende Möglichkeiten der Individualisierung bspw. der Reflektionseigenschaften der Ebene. Für diese Arten der Einstellungen gibt es auf YouTube unterschiedliche Tutorials, die für die erweiterte Skin-Erstellung hilfreich sind.