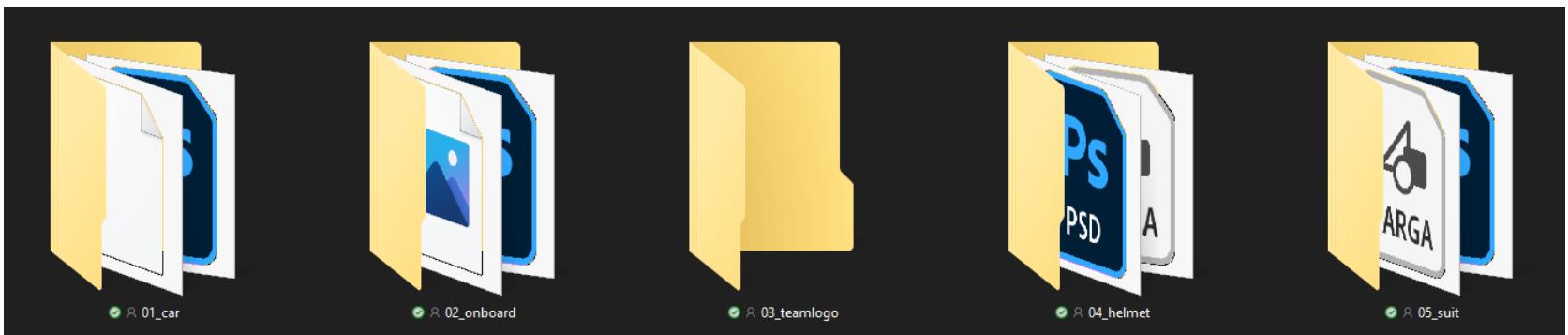


INHALTE IM EINZELNEN



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

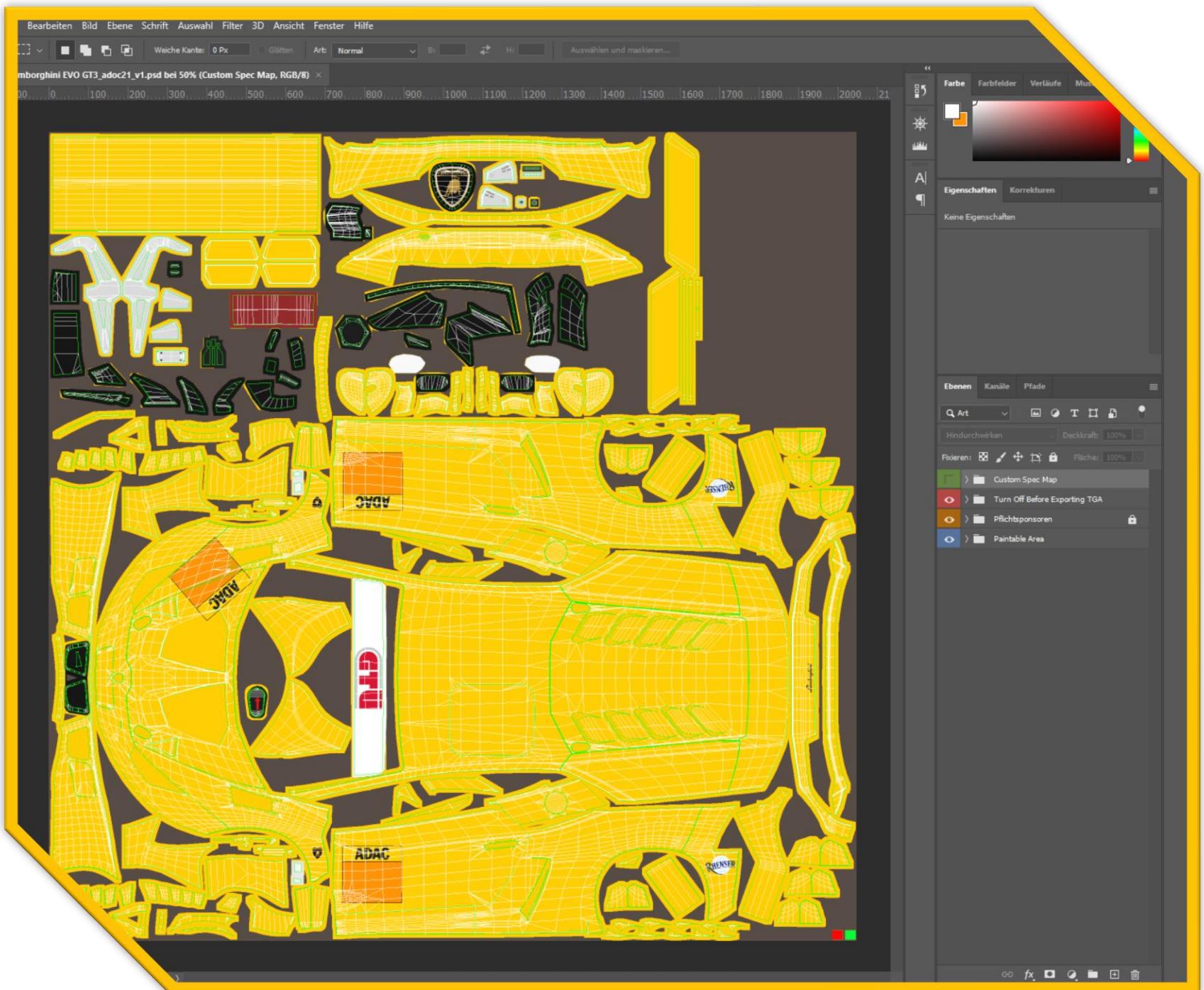
-> **Originaler Ordnername:** 133_template_LGT3_dgtm211_v2

<- **Einzusendender Ordnername:** 123_TeamMustermann

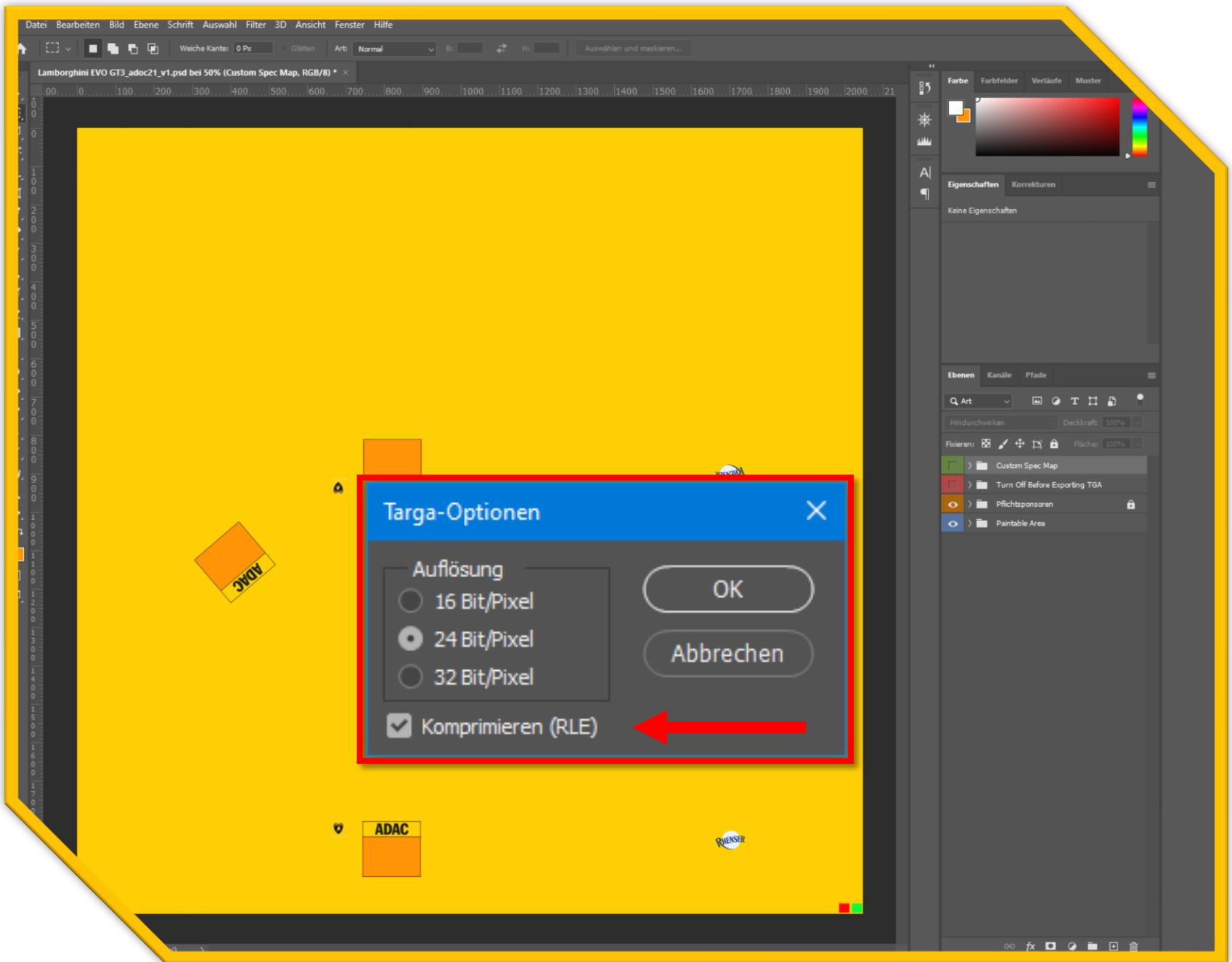
1. Fahrzeug-Template - Speichern von Fahrzeuglackierungen

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.

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.

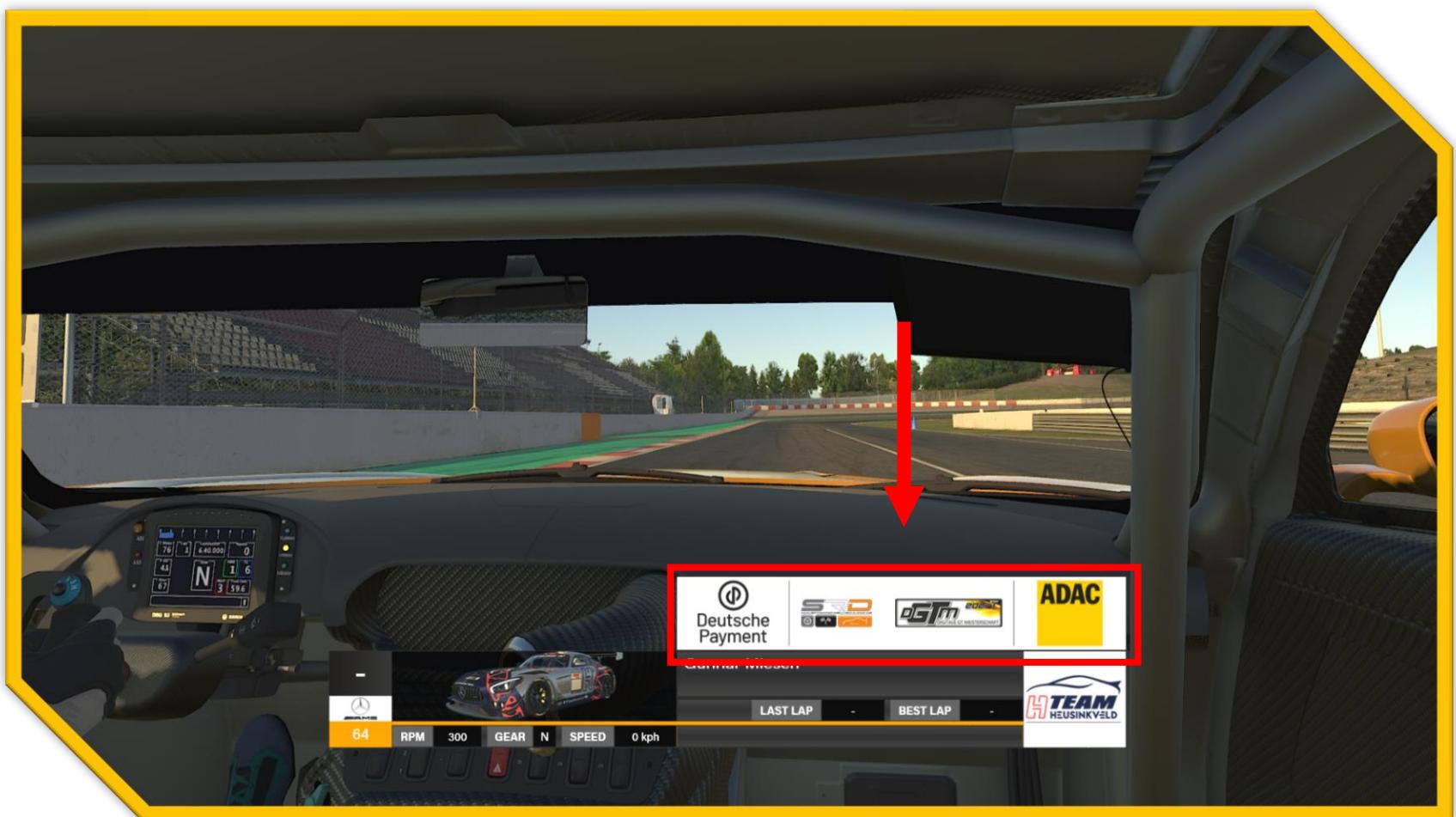
iRacing Team-Rennen

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

helmet_#####.tga



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_#####.tga



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 ADAC Digital Cup – Portal -> „Veranstaltungen -> ADAC Digital Online Cup -> MEISTERSCHAFTSWERTUNG -> Teams - könnt ihr den komprimierten Ordner hochladen.

The screenshot shows the ADAC Digital Cup website interface. At the top right, the user 'Gunnar Miesen' is logged in with an 'ACCOUNT' link. The main navigation bar includes 'ADAC DIGITAL CUP', 'VERANSTALTUNGEN', 'SIMRACING', 'ALLGEMEINE INFOS', 'VERANSTALTER', 'LIVE', 'Archiv', and 'FORUM'. The main heading is 'MEISTERSCHAFTSWERTUNG'. Below this, there are tabs for 'ADOC 2022 (S2)' and 'ADOC 2021 (S1)'. A horizontal menu contains 'Teamwertung', 'Fahrerwertung', 'GT3', 'LMP2', 'Bitte ein Event auswählen', 'Teams', and 'Absagen'. The 'Teams' button is highlighted with a red box and a red arrow pointing to it. Below the 'Teams' button, there is a button labeled 'Zum Skinupload für die Teams', which is also highlighted with a red box and a red arrow pointing to it.

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

The screenshot shows a web interface for uploading a skin. At the top, there are tabs for 'ADOC 2022 (S2)' (highlighted in yellow) and 'ADOC 2021 (S1)'. Below these are navigation tabs: 'Teamwertung', 'Fahrerwertung', 'GT3', 'LMP2', 'Bitte ein Event auswählen', 'Teams', and 'Absagen'. Further down are 'Rookies' and 'Saisonergebnisse'. The main section is titled 'Skinupload' and contains the text 'Skin für folgendes Team hochladen/ersetzen:'. Below this is a dropdown menu showing 'Test Team'. Underneath is the label 'Datei zum Upload wählen:' followed by a 'Datei auswählen' button and the text 'Keine Datei ausgewählt'. At the bottom left is a green 'Hochladen' button. Red annotations include: a box around the 'Skinupload' title, a red arrow pointing left from the dropdown menu, a red arrow pointing left from the 'Hochladen' button, a red arrow pointing up from the bottom right towards the 'Datei auswählen' button, and a red box around the entire form area.

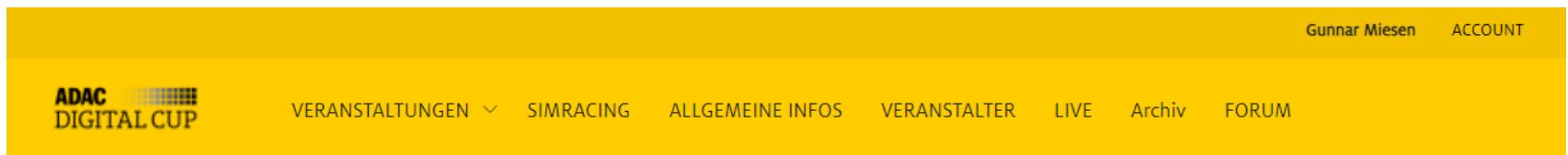
Fahrzeuglackierungen werden in der gleichen Form aktualisiert.

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 ADAC Digital Cup Portal einsehen.

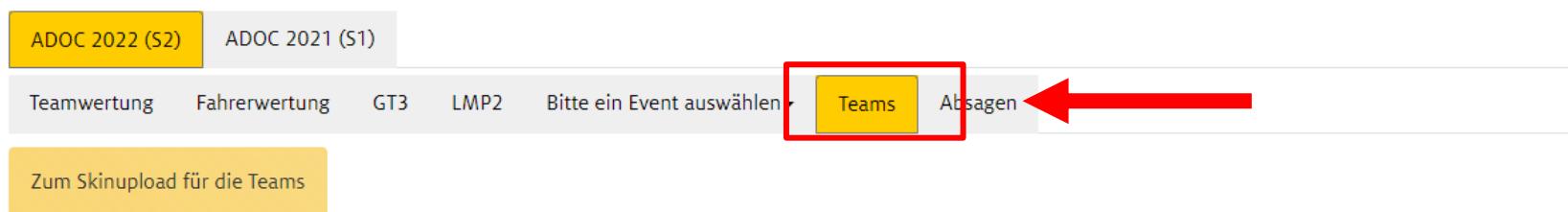
-> „Veranstaltungen -> ADAC Digital Online Cup -> MEISTERSCHAFTSWERTUNG -> Teams



kommen wirklich alle Daten bei euch an.
Die Skins werden geprüft und können nach der Freigabe über das SimSync Tool heruntergeladen werden.

 [SimSyncPro8030_iRacing.zip](#)

MEISTERSCHAFTSWERTUNG



Klasse ADOC GT3 (2022)

#		Fahrzeug		Skin hochgeladen	Skin freigegeben
86	SUNSHINE Racing	_to be announced - GT3 clas		Nein	Nein
213	Team Slipstream Racing	Porsche 911 GT3 R		Nein	Nein
488	Alemannia Aachen eSports	BMW M4 GT3		Nein	Nein
188	Simracing by Konrad Motorsport	Lamborghini Huracan GT3 EVO		Nein	Nein
150	MSC Höfen e.V. im ADAC	BMW M4 GT3		Nein	Nein
101	Team Heusinkveld #101	_to be announced - GT3 class		Nein	Nein
148	Team Heusinkveld #148	_to be announced - GT3 class		Nein	Nein
23	AUSTRIAN SIMRACERS YELLOW	Lamborghini Huracan GT3 EVO		Nein	Nein
177	GermanSimRacing #Blue	_to be announced - GT3 class		Nein	Nein
111	Wolf Motorsport Simracing by M.F.T. Akademie	_to be announced - GT3 class		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, dass 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.adac-digital-cup.de/fileadmin/srd/Download/SimSync/SimSyncPro8030_iRacing.zip