

2026. aasta Eesti E-autospordi meistrivõistlused kereautode ringrajasõidus

Üldjuhendi Lisa 2

Kinnitatud EAL-is 26.11.2025

Nõuded ja soovitused *Võistlusauto* kujundamisel

1. *Meeskonna* kõik *Võistlusautod* peavad olema kujunduselt sarnased. Üksikud erinevused, näiteks peeglite värv, on lubatud ja soovitatavad autode lihtsamaks eristamiseks.
2. Iga *Võistlusauto* kujunduse pakett peab sisaldama järgmisi faile:
 - car_XXXXXX.tga, mis sisaldab üldkujundust,
 - car_spec_XXXXXX.mip, mis on mõeldud kujunduses erinevate materjalide kasutamiseks,kus #XXXXXX faili nimes on *Sõitja* ID-kood iRacingu keskkonnas.

Näide: Kui *Sõitja* ID-kood iRacingu keskkonnas on #12345, siis tema *Võistlusauto* kujunduse faili nimi on car_12345.tga ja materjalide faili nimi car_spec_12345.mip.

Selgitus: Kujundamisel luuakse erinevate materjalide kasutamiseks fail car_spec_XXXXXX.tga. Kui *Mäng* kujundust esimest korda kuvab, genereerib ta selle põhjal automaatselt faili car_spec_XXXXXX.mip.

3. *Võistlusauto* kujunduse failid peavad olema suuruses 2048×2048 pikslit.
4. *Võistlussarja* ametliku kujunduspaketi kasutamine on kohustuslik. Ametliku kujunduspaketi saab alla laadida siit: [LINK](#)
5. Kujundus peab sisaldama *Korraldaja* numbrialuseid, *Võistlussarja* logosid ning muid logosid, mis asuvad ametliku kujunduspaketi failis:
 - kujunduskausta (*Paintable Area*) alamkaustas "KOHUSTUSLIK"
 - materjalikaustas (*Custom Spec Map*) kihid nimega "EVAL"
 - AM-kategooria *Sõitjatel* Ligier JS P320 puhul materjalikaustas lisaks kihid nimega "EVAL - AM"
6. *Võistlusauto* kujundus ei tohi sisaldada solvavat, diskrimineerivat ega sobimatut sisu.
7. Registreeritud kaubamärgi kasutamine *Võistlusauto* kujunduses on lubatud ainult kaubamärgi omaniku või tema esindaja kirjalikul loal.

8. Soovitused

9. Ametliku kujunduspaketi fail (laiendiga .psd) sisaldab kohustuslikke elemente nii kujunduse kui ka materjalide kihis. Kui kujundaja ei soovi materjalikihti isikupärastada, võib selle muutmata kujul eksportida faili car_spec_XXXXXX.tga. Materjalikihi põhimõtetest saab lisa lugeda siit: [LINK](#)
10. Materjalikihi faili car_spec_XXXXXX.tga eksportides tuleb kindlasti valida formaadid *24bits/pixel* ja *compressed*, vastasel juhul tõlgendab *Mängu* kasutatav kompressioonialgoritm värve kujundaja planeeritust erinevalt.
11. Materjali omaduste ettekujutamist ja planeerimist lihtsustav tööriist on saadaval siit: [LINK](#)
12. Parima tulemuse saamiseks võiksid failid car_XXXXXX.tga ja car_spec_XXXXXX.tga olla mõlemad formaadis *compressed*, eriti kui materjalikihis on teravaid ja väikesi detaile. Sel juhul tekib vähem karvaseid servi, kuna kompressioonialgoritm käsitleb sama suuruse ja kujuga pindu samalaadselt.
13. EVAL-i logod on ametlikus kujunduspaketis olemas mitmes värvikombinatsioonis. Kohustuslik on valida neist variant, mis kujunduse taustal piisava kontrastsusega parimal viisil välja paistab. Eelistatud on kombinatsioonid must+sinine ja valge+sinine või kui need taustale ei sobi, siis monokroomseid variante. Võimalusel võib logode taha lisada ühevärvilise kontrastse tausta.
14. Faili eksportides tuleb parema kvaliteedi tagamiseks nii EVAL-i logode kui ka PRO või AM-kategooria numbrialuste ja aknakleebiste puhul nähtavaks jätta ainult üks valikutest.
15. Aknakleebised on tervikuna kohustuslikud kujunduselemendid. Nende värve ei tohi muuta ega lisada nende alale elemente juurde.
16. Ligier JS P320 tagatiival on punased pikitriibud, mis hõlbustavad AM-kategooria Sõitja äratundmist. Nähtavuse huvides kehtivad triipudele samad põhimõtted nagu logodele. Triipe ei tohi katta ja need peavad jääma eristatavaks ülejäänud tiiva taustal.