



## Juhend Assetto Corsa Competizione autode kujunduste tegemiseks

Autode erikujunduste tegemiseks peavad kahes kohas olema korrektsed failid. Esimene fail on **custom car json** fail, mille sees on põhiline informatsioon auto kohta nagu värvikoodid, tiimi nimi, auto number.

Igal erikujundusega autol peab olema vastav **custom json** fail, mis peab olema paigutatud antud kausta:

Dokumentumok > Assetto Corsa Competizione > Customs > Cars

Erikujundusega autode jaoks kõige tähtsamad read on alumisel pildil boldiks tõmmatud.

```
"teamGuid": 0,  
"raceNumber": 77,  
"raceNumberPadding": 0,  
"auxLightKey": 0,  
"auxLightColor": 341,  
"skinTemplateKey": 99,  
"skinColor1Id": 343,  
"skinColor2Id": 340,  
"skinColor3Id": 340,  
"sponsorId": 0,  
"skinMaterialType1": 2,  
"skinMaterialType2": 0,  
"skinMaterialType3": 0,  
"rimColor1Id": 343,  
"rimColor2Id": 343,  
"rimMaterialType1": 2,  
"rimMaterialType2": 1,  
"teamName": "User Racing",  
"nationality": 6,  
"displayName": "User Racing",  
"competitorName": "User Racing",  
"competitorNationality": 6,  
"teamTemplateKey": 0,  
"carModelType": 22,  
  
"cupCategory": 0,  
"licenseType": 0,  
"useEnduranceKit": 1,  
"customSkinName": "user_car"
```

**CarModelType:** auto spetsiifiline kood

- 8 - Bentley Continental GT3 2018
- 16 - Lamborghini Huracan Evo 2019
- 20 - AMR V8 Vantage 2019
- 21 - Honda NSX Evo 2019
- 22 - McLaren 720S GT3 2019
- 23 - Porsche 911 II GT3 R 2019
- 24 - Ferrari 488 GT3 Evo 2020
- 25 - Mercedes AMG GT3 2020
- 30 - BMW M4 GT3 2022
- 31 - Audi R8 LMS Evo II 2022

## Skin template key:

Sellest väärtusest oleneb, mis jääb kujundusel aluseks.

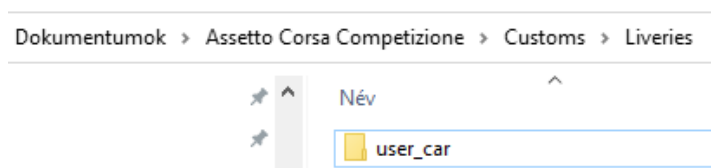
Kui antud lahtrisse panna väärtus "99", on aluseks puhas carbon. Fail kuhu peale kujundus on joonistatud on .png formaat. Seega need osad, mis jäävad üle joonistamata, ehk n.ö läbipaistvaks, kuvatakse carbonina.

Teine variant on see, et väärtused võivad olla ka "100" ja ülespoole. Nende puhul võetakse aluseks kujundus, mis on simulaatori enda sisse ehitatud kujunduse süsteemis juba olemas.





Vastavate kujunduste väärtused on igal autol erinevad ning neid saab üle kontrollida json failist vastavatel autodel, mis on "in-game editoriga" tehtud.

## Custom skin name:

Selles lahtris tuleb määrata kujunduse nimi. Täpselt sama nimega tuleb ka teha kujundusele kaust, kuhu sisse lõpuks kujunduse failid minema hakkavad. Kaust peab minema antud asukohta:



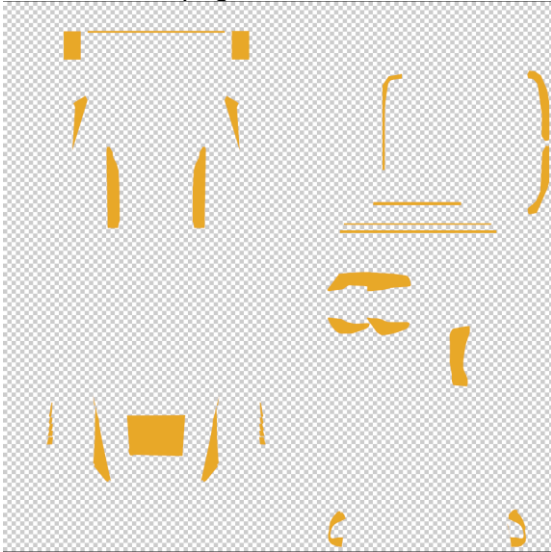
Kaust peab sisaldama neid faile:

 decals	2020.04.10. 13:14	JSON fájl
 decals	2020.04.10. 13:15	PNG fájl
 sponsors	2019.12.12. 14:23	JSON fájl
 sponsors	2019.12.12. 14:23	PNG fájl

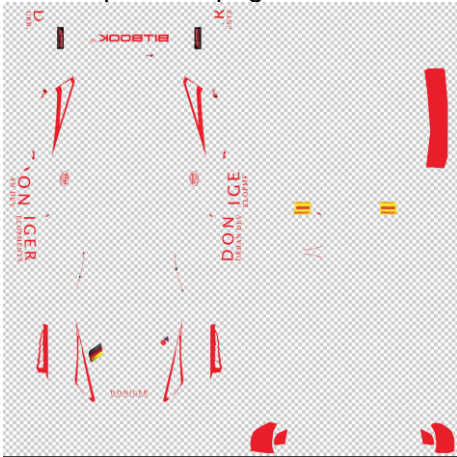
Tehniliselt kokkuvõttes, on kokku 3 kihti, mida saab autole määrata.

- Baas** - Tuleb *skinTemplateKey*'st. Saad ise valida, kas hakkad kujundust puhta carboni peale tegema, või võtad aluseks olemasoleva kujunduse.
- Decals** - decals.png fail on see, kuhu lõpuks auto kujundus peale joonistatakse. decals.json fail sisaldab väärtuseid, mis materjaliga tegu on. Materjalide näited on juhendi lõpus samuti olemas.
- Sponsors** - sponsors.png fail on see, kuhu autode peale minevad sponsorkleebised lähevad. sponsors.json määrab sponsorkleebiste materjali.

Näide decals.png faili kohta



Näide sponsors.png faili kohta

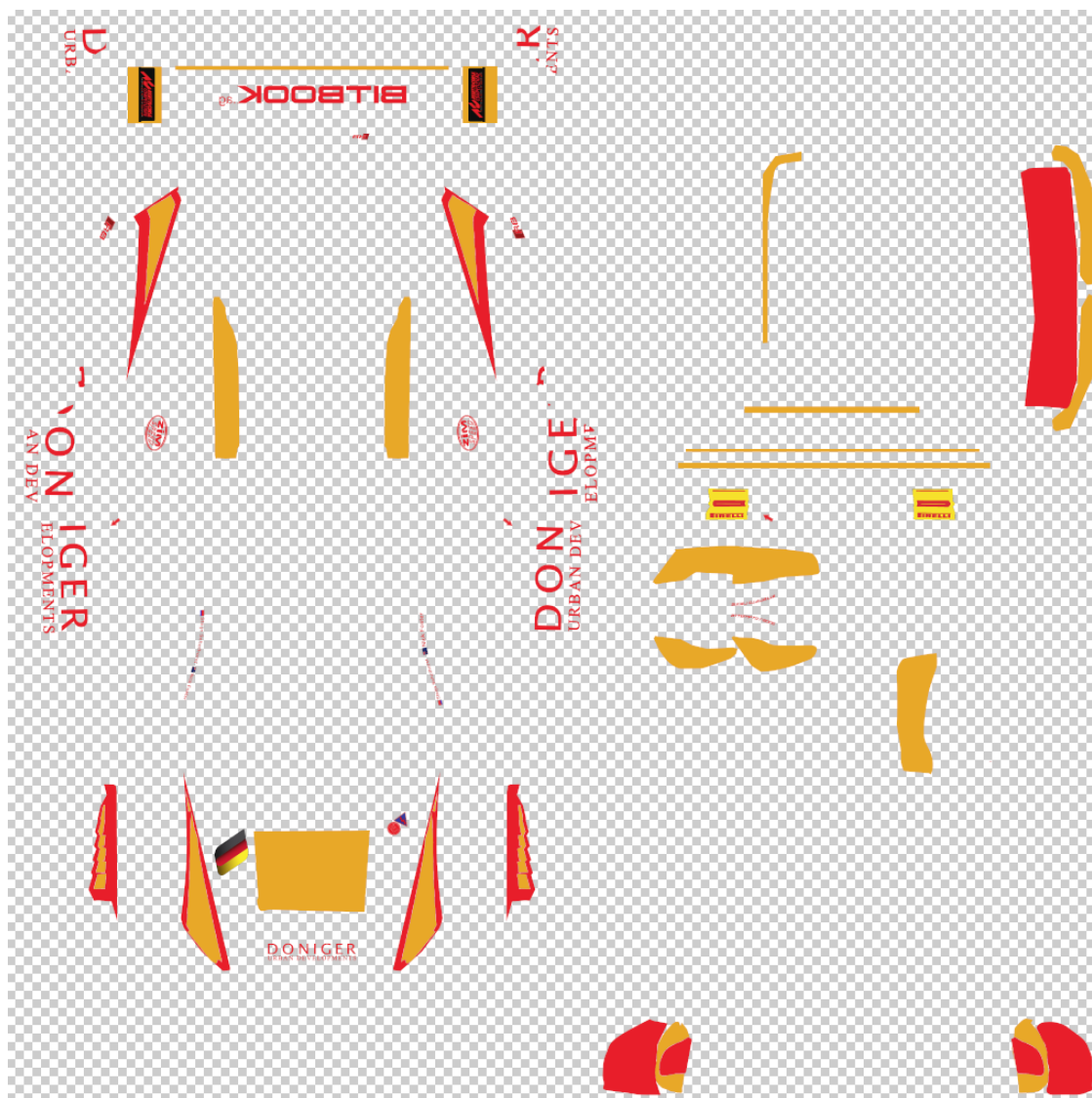


**Resolutsioon** peab decals.png puhul olema **maksimaalselt** 2048x2048 ning sponsors.png puhul 4096x4096.

Kujunduse eraldi kahte faili tegemine on ainult siis vajalik, kui on soov kasutada erimaterjale kujunduselementide puhul.

Kui on soov kasutada kõige jaoks üht ja sama materjali, siis võib kogu kujundus koos sponsoritega olla ka sponsors.png failis.

Näide sellest, kus kõik disainielemendid on ühes sponsors.png failis.



Palume mitte kasutada tervet RGB gammat värvide jaoks. Näiteks, kõige tumedam must võiks jääda 10/10/10 ja kõige heledam valge võiks olla 237/237/237 RGB väärtus.



## Materjalide väärtused

Standardväärtused decals.json ja sponsors.json failis on:

```
{  
  "baseRoughness": 0,  
  "clearCoat": 1,  
  "clearCoatRoughness": 0,  
  "metallic": 0  
}
```

Mõned näited erinevate materjalide väärtustest:

Glossy:

```
"baseRoughness": 0,  
"clearCoat": 1,  
"clearCoatRoughness": 0,  
"metallic": 0
```

Matte:

```
"baseRoughness": 0.45,  
"clearCoat": 0.3,  
"clearCoatRoughness": 0.6,  
"metallic": 0
```

Satin:

```
"baseRoughness": 0.45,  
"clearCoat": 0.1,  
"clearCoatRoughness": 0.3,  
"metallic": 0
```

Satin Metallic:

```
"baseRoughness": 0.3,  
"clearCoat": 0.5,  
"clearCoatRoughness": 0.3,  
"metallic": 0.7
```

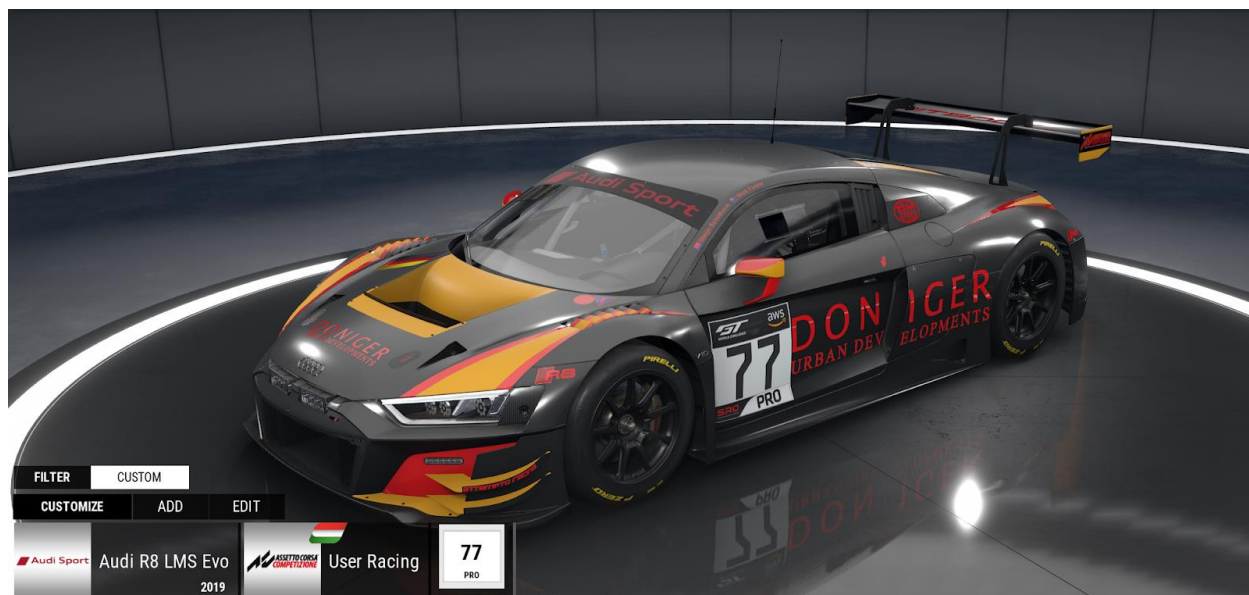
Metallic:

```
"baseRoughness": 0.1,  
"clearCoat": 1,  
"clearCoatRoughness": 0,  
"metallic": 0.625
```

Chrome:

```
"baseRoughness": 0,  
"clearCoat": 1,  
"clearCoatRoughness": 0,  
"metallic": 0.9
```

Valmis autot saab kuvada mängus sees, kui “Custom” filter on sisse lülitatud.



Auto numbri peale vajutades laetakse tekstuur uuesti, mis teeb muudatuste tegemise lihtsamaks ja kiiremaks.

Selleks, et teised sõitjad sinu kujundust näeksid, peab neil olema sinu auto kujunduse kaust ja selle sisu õiges kohas: Documents/Assetto Corsa Competizione/Customs/Liveries. Sõitja kujundusi jagatakse enne sõitu ka kõikidele sõitjatele, kuid nende kasutamine ei ole kohustuslik.

Kõige tähtsam on see, et live-ülekande arvutis oleks kujundused kõik kujundused olemas.

**Palume saata nii custom car json faili, kui ka kujunduse kausta koos tekstuuride ja materialidega korraldajatele üle vaatamiseks enne sõitu!**

**Viide autode template'idele:**

[Link](#)