



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
 - 8.1. 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](#)



- 8.2. 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.
- 8.3. Materjali omaduste ettekujutamist ja planeerimist lihtsustav tööriist on saadaval siit: [LINK](#)
- 8.4. 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.
- 8.5. 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.
- 8.6. 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.
- 8.7. Aknakleebised on tervikuna kohustuslikud kujunduselemendid. Nende värve ei tohi muuta ega lisada nende alale elemente juurde.
- 8.8. 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.