

2026. aasta Eesti e-Autospordi Meistrivõistlused EVAL Super Formulas

Üldjuhendi Lisa 2

Kinnitatud EAL-is 03.08.2026

Nõuded ja soovitused Võistlusauto kujundamisel

1. Meeskonna kõik Võistlusautod peavad olema kujunduselt sarnased. Üksikud erinevused, näiteks peeglite värv, on lubatud ja soovitavad 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 Võistlussarja logosid ning muid logosid, mis asuvad ametliku kujunduspaketi failis:

- kujunduskausta (Paintable Area) alamkaustas "KOHUSTUSLIK"
- materjalikaustas (Custom Spec Map) kihid nimega "EVAL"

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 kompressiooni algoritm 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 kompressiooni algoritm 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 *EVAL*-i logode puhul nähtavaks jätta ainult üks valikutest.