

BeleuchtungV3

Autor: Sven777b
Version: 3.0 (18.12.10)

Das Script darf ohne weitere Nachfragen frei verwendet werden.
Diese Anleitung sollte beigelegt werden oder darauf hingewiesen werden.

Modifikationen am Script sind unnötig und nicht erwünscht.
Für Änderungswünsche bitte an mich wenden. ICQ#95176001
Das Script ist durch das UrhG rechtlich geschützt!
Es dürfen keine Teile davon unerlaubt kopiert werden.

Inhalt:

1. Funktionsübersicht
2. Anpassungen der moddesc.xml
3. Anpassungen der fahrzeug.xml
4. weiterführende Informationen

Funktionsübersicht

- Fernlichtschaltung (Licht-Taste lang gedrückt halten für Fernlicht)
 - Bremslicht
 - Rückfahrscheinwerfer
 - Blinker rechts/links
 - Warnblinkanlage
 - Standlicht rechts/links (Blinker anlassen beim Aussteigen)
 - Standlicht Gesamtfahrzeug (bei Option lightsStayOn)
 - Seperat schaltbare Arbeitslichter
- Alle Lichter unterstützen
- Angeschaltet bleiben beim Verlassen
 - Ersetzung realer Lichtquellen durch KI-Lichter im MP (für Andere)
 - Beliebig viele Lichter des gleichen Typs (zB mehrere Bremslichter)
 - Volle Multiplayer-Tauglichkeit

Hinweis für die folgenden Anleitungen:

- Grau dargestellte XML Codes sind möglicherweise in ähnlicher Form bereits in der XML Datei vorhanden. In diesem Falle gehört der entsprechende Abschnitt innerhalb des grau dargestellten Codes.
- Blau dargestellte XML Codes werden nachfolgend genauer erläutert.

Anpassungen der moddesc.xml

Als erstes sollte die Spezialisierung geladen werden:

```
<specializations>
  <specialization name="beleuchtung" className="BEL3" filename="beleuchtungV3.lua"/>
</specializations>
```

Im Anschluss sollte – sofern dies noch nicht der Fall ist – ein neuer Fahrzeugtyp erstellt werden. Das nachfolgende Beispiel beschreibt einen Traktor. Man kann das Beleuchtungsscript auch auf andere Fahrzeugtypen anwenden. Die benötigten Spezialisierungen für andere Fahrzeugtypen lassen sich dem Wiki entnehmen : http://wiki.landwirtschafts-simulator.de/index.php/LS11_vehicleTypes_der_Originalfahrzeuge_und_Tools

```
<vehicleTypes>
  <type name="X720B3" className="Vehicle" filename="$dataS/scripts/vehicles/Vehicle.lua">
    <specialization name="motorized" />
    <specialization name="steerable" />
    <specialization name="hirable" />
    <specialization name="aiTractor" />
    <specialization name="honk" />
    <specialization name="beleuchtung" />
  </type>
</vehicleTypes>
```

Wie man sieht sollte das Beleuchtungsscript als eines der letzten in die Liste aufgenommen werden. Der Name muss identisch zum Eintrag im Abschnitt <specializations> sein.

Je nachdem welche Lichtfunktionen verwendet werden, kann es notwendig sein in der moddesc.xml noch Tastendefinitionen (InputBindings) sowie Hilfetexte (I10n) einzutragen.

```
<inputBindings>
  <input name="frontwork" key1="KEY_KP_5" button="" />
  <input name="BEL3LEFT" key1="KEY_KP_1" button="" />
  <input name="BEL3WARN" key1="KEY_KP_2" button="" />
  <input name="BEL3RIGHT" key1="KEY_KP_3" button="" />
</inputBindings>
```

Die nachfolgenden InputBindings sind fest vorgegeben wenn Blinker verwendet werden:
BEL3LEFT : InputBinding für Blinker Links
BEL3RIGHT : InputBinding für Blinker Rechts
BEL3WARN : InputBinding für Warnblinkanlage

Weitere InputBindings für die Arbeitslichter können hier vergeben werden. Es ist darauf zu achten das der angegebene Name mit dem Parameter inputName= des jeweiligen Arbeitslichtes überein stimmen muss.

```
<I10n>
  <text name="BEL3LEFT">
    <de>Blinker links</de>
    <en>left turnlights</en>
  </text>
  <text name="BEL3RIGHT">
    <de>Blinker rechts</de>
    <en>right turnlights</en>
  </text>
  <text name="BEL3WARN">
    <de>Warnblinker</de>
    <en>hazard lights</en>
  </text>
</I10n>
```

Für jedes InputBinding sollte ein gleichnamiger I10n Text erstellt werden. Dies sorgt dafür, dass die Tastenkonfiguration auch in den Optionen des Spiels korrekt dargestellt wird.

Anpassungen der Fahrzeug.xml

Prinzipieller Aufbau des Eintrags:

```
<lightsaddon lightsStayOn="false">
  <light type="highbeam" index="37|0" real="37|0|2" beam="37|0|1" />
  <light type="dirLeft" index="37|3" />
  <light type="dirRight" index="37|4" />
  <light type="parkLeft" index="37|5" />
  <light type="parkRight" index="37|6" />
  <light type="brake" index="37|7" />
  <light type="reverse" index="37|8" />
</lightsaddon>
```

Parameter im Hauptzweig <lightsaddon> :

- **lightsStayOn="[true|false]"**
der Parameter ist optional. Die Vorgabe ist „false“

Bei „true“ bleibt die Standardbeleuchtung beim Verlassen des Fahrzeugs eingeschaltet. Sofern das Fahrzeug korrekt erstellt wurde, werden die Lichtquellen und die KI-Lichter abgeschaltet – es leuchten nur die Koronas.

- **blinkSpeed="0.75"**
der Parameter ist optional. Die Vorgabe ist „0.75“

Mit diesem Parameter kann die Blinkgeschwindigkeit angepasst werden. Die Angabe ist in Sekunden anzugeben und bezieht sich auf jeweils eine Phase. Lt. Deutscher StVO schalten Blinker in 1.5 Sekunden einmal aus und wieder ein. Daher die Vorgabe 0.75

- **modDirection="[1|-1]"**
der Parameter ist optional. Die Vorgabe ist „1“

Falls ein Mod verkehrt herum gebaut wurde kann es vorkommen das der Rückfahrscheinwerfer und die Bremsen während der normalen Vorwärtsfahrt aufleuchten. In diesem Falle sollte der Parameter auf „-1“ gesetzt werden um zu kennzeichnen dass das Fahrzeug in die andere Richtung fährt.

Parameter der einzelnen <light> Einträge:

- **type="[...]"**
der Parameter ist Pflicht. Es gibt keine Standardvorgabe

Mögliche Angaben sind :

- highbeam : Fernlicht
- dirLeft : linker Blinker
- dirRight : rechter Blinker
- parkLeft : linkes Parklicht
- parkRight : rechtes Parklicht
- brake : Bremslicht
- reverse : Rückfahrscheinwerfer
- work : arbeitslicht

Von jedem Typ können beliebig viele Einträge existieren. Einige der nachfolgenden Parameter sind nicht bei allen Lichttypen verfügbar.

- **index=" [...]"**
der Parameter ist Pflicht. Es gibt keine Standardvorgabe. Verwendbar bei allen Typen.

Beim index handelt es sich um den im Scenograph des Giants Editors ausgezählten Index der jeweiligen Beleuchtung. Der index sollte auf die Korona bzw. die Leuchtquelle verweisen. Er wird vorrangig geschaltet sichtbar/unsichtbar geschaltet.

- **real=" [...]"**
der Parameter ist Optional. Es gibt keine Standardvorgabe. Verwendbar bei: work, highbeam

hier wird der ausgezählte Index der realen Lichtquelle erwartet. Im Multiplayer wird diese Lichtquelle für andere Mitspieler ausgeblendet. Auch bei der Option „stayOn“ wird diese Lichtquelle unsichtbar geschaltet.

- **beam=" [...]"**
der Parameter ist Optional. Es gibt keine Standardvorgabe. Verwendbar bei work, highbeam

hier wird der ausgezählte Index des KI-Lichts erwartet. Der beam ist die stilisierte Darstellung des Lichtstrahls und wird im Multiplayer anstatt der realen (real) Lichtquelle eingeblendet.

- **stayOn=" [true|false]"**
der Parameter ist Optional. Standardvorgabe ist „false“. Verwendbar bei: work

Wenn der Parameter auf „true“ steht, bleibt das Licht beim Verlassen des Fahrzeugs eingeschaltet. Sofern angegeben, wird dabei die Lichtquelle „real“ und „beam“ ausgeblendet. Es verbleibt nur das unter „index“ angegebene Objekt.

- **inputName=" [...]"**
der Parameter ist Optional. Es gibt keine Standardvorgabe. Verwendbar bei: work

Hier sollte bei Arbeitslichtern der Name des jeweiligen InputBindings – wie in der moddesc.xml definiert - angegeben werden. Ohne diese Angabe kann das Arbeitslicht nicht geschaltet werden.

- **helptext=" [...]"**
der Parameter ist Optional. Es gibt keine Standardvorgabe. Verwendbar bei: work

Bei Arbeitslichtern kann hier der Name des in der moddesc (Abschnitt I10n) definierten Hilfetextes angegeben werden. Es ist sinnvoll hier den selben Namen anzugeben wie bei inputName. Wenn der Parameter weg gelassen wird, erscheint kein Hilfetext.

Hinweise zur Struktur im Modell

Arbeitslichter sowie das Fernlicht können in LS11 komplexer gestaltet werden. Das bedeutet man kann neben den eigentlichen Leuchtflächen und der Lichtquelle zusätzlich noch Koronas und Lichtmodelle wie bei KI Fahrzeugen angeben. Es bietet sich an diese ineinander zu verschachteln und alle Unterpunkte sichtbar zu schalten. Als Vorlage dient der Beispielmод AgroX720B3.

Licht (TransformGroup)

- Lichtquelle (light)
- Coronas (TransformGroup)
 - o Corona (Shape – Leuchtfläche)
- Beams (TransformGroup)
 - o Beam (Shape – Lichtstrahl)