

LIGHT ADDON

CREDITS

- Script: Grisu118
- Idee: Sven777b/Grisu118
- SampleMod: Giants, Niggels, Grisu118

Ein Dank geht an Xentro, Jakob T, Sven und das ganze Vertex-Team für die Hilfe und Unterstützung.
Many thanks to Xentro, Jakob T, Sven and the whole Vertex-team for their help and support.

FEATURES

- Globales Script / *global script*
- Erweiterung der Standart Features des LS15 / *Extends the default features of FS15*
 - Lichter bleiben an beim Aussteigen / *Lights stay on after leaving vehicle*
 - Blinker stellen sich automatisch zurück / *turnsignals reset himself automatically after turning*
- Neue Funktionen / *new functions*
 - Tagfahrlicht / *day drive light*
 - Blitzlichter / *strobelsights*

Das Light Addon funktioniert nicht bei Mods die Beleuchtung V3.x verbaut haben!
The Light Addon does not work with mods, where belv3.x is built in!

Der Mod darf nur mit dem original Link in anderen Foren oder dergleichen angeboten werden!
Die Datei darf nicht neu hochgeladen werden!
You are not allowed to reupload the mod.
Sharing only with original Link!

Support nur auf <http://vertexdeign.net/forum>
Support only on <http://vertexdeign.net/forum>

Einbau der neuen Funktionen

Add the new functions to your mod

Es wird Grundwissen im Bereich Modding vorausgesetzt!

basic knowledge about modding is required!

Grundsätzlich muss an der moddesc.xml nichts verändert werden. Da sich dieses Script selbst einbaut. Es gibt aber eine kleine Ausnahme, diese ist weiter unten erklärt.

Bei Unklarheiten einfach mal den mitgelieferten Beispielmод anschauen.

Normally you don't have to change the moddesc.xml of you mod because this script is build in himself.

But there is a small Exception it will be explained below.

If something is not clear, take a look at the sample mod.

XML Eintrag / *XML Entry*

```
<LightAddon>
    <drl index="0">26|1" />
    <strobe index="0">26|2|0"/>
    <strobe index="0">26|2|1"/>
    <strobe index="0">26|2|2" isBeacon="false" name="strobeTest" sequence="200
200" invert="true" />
    <strobe index="0">26|2|3" isBeacon="false" name="strobeTest" sequence="200
200" invert="false" />
</LightAddon>
```

Jeder Typ kann mehrmals verwendet werden.

Every typ can be added multiple types

Tagfahrlicht / *day drive light*

```
<drl index="0">26|1" />
```

Parameter:

Index: Pflicht / *mandatory*

Der Index zeigt auf das Objekt im Scenograph vom Giants Editor welches sichtbar/unsichtbar geschaltet werden soll.

The index is the number of the object from the Scenograph of the Giants Editor. It is the main object which will be switched between visible and invisible.

Blitzlichter / *strobelights*

```
<strobe index="0">26|2|0"/>
```

Parameter:

Index: Pflicht / *mandatory*

Der Index zeigt auf das Objekt im Scenograph vom Giants Editor welches sichtbar/unsichtbar geschaltet werden soll.

The index is the number of the object from the Scenograph of the Giants Editor. It is the main object which will be switched between visible and invisible.

isBeacon: Optional

Erlaubte Werte / *Allowed values*: true|false

Standardwert / *Default Value*: true

Falls **true**: wird das entsprechende Blitzlicht zusammen mit den Rundumleuchten gesteuert. Es müssen Rundumleuchten auf dem Fahrzeug vorhanden sein!

If true: This strobe is turned on and off with the beacon lights. The vehicle have to have beacons!

 **Blitzlichter mit eigener Taste und Hilfetext / *Strobes with own key and Helptext***

name: Optional
nur benötigt wenn isBeacon="false" / *only needed if isBeacon="false"*
Der Name wird benötigt um die Inputbindings sowie den Hilfetext zu setzen.
Name is needed for inputbindings and helptexts.

Blitzlichter mit eigener Taste und Hilfetext / Strobes with own key and Helptext

sequence: Optional
Standardwert: Zufallswerte / *Default Value*: random values
Hier kann eine Blinksequenz angegeben werden. Die einzelnen Schaltzeiten werden in ms angegeben und durch ein Leerzeichen getrennt. Am Ende der Sequenz beginnt diese wieder von vorn. Wird dieser Parameter nicht angegeben, arbeitet das Blitzlicht im Zufallsmodus.
Here you can add you strobe sequence, the individual switching times are in ms and separated with a white-space. If you not add this parameter, this strobe is working in random mode.

invert: Optional
nur benötigt falls eine sequence gesetzt ist / *only needed if sequence is used*
Erlaubte Werte / *Allowed values*: true|false
Standardwert / *Default Value*: false
Falls **true**: Wird die Sequenz invertiert durchlaufen, d.h. es wird mit einer Ausschaltphase gestartet.
If true: The sequence is played inverted, that means it start with off time.

minOn: Optional
nur benötigt falls eine sequence nicht gesetzt ist / *only needed if sequence is not used*
Standardwert / *Default Value*: 100
Setzt die minimale Einschaltzeit eines Blitzlichtes für den Zufallsmodus.
Sets the minimal turn on time for the strobe in random mode.

maxOn: Optional
nur benötigt falls eine sequence nicht gesetzt ist / *only needed if sequence is not used*
Standardwert / *Default Value*: 100
Setzt die maximale Einschaltzeit eines Blitzlichtes für den Zufallsmodus.
Sets the maximal turn on time for the strobe in random mode.

minOff: Optional
nur benötigt falls eine sequence nicht gesetzt ist / *only needed if sequence is not used*
Standardwert / *Default Value*: 100
Setzt die minimale Ausschaltzeit eines Blitzlichtes für den Zufallsmodus.
Sets the minimal turn off time for the strobe in random mode.

maxOff: Optional
nur benötigt falls eine sequence nicht gesetzt ist / *only needed if sequence is not used*
Standardwert / *Default Value*: 400
Setzt die maximale Ausschaltzeit eines Blitzlichtes für den Zufallsmodus.
Sets the maximal turn off time for the strobe in random mode.

Blitzlichter mit eigener Taste und Hilfetext *Strobes with own key and Helptext*

Falls Blitzlichter definiert die über eine eigene Taste gesteuert werden sollen müssen noch ein paar weitere dinge gemacht werden.

If you are using strobelights which should use an own key, then you have to do some additional work.

Anpassungen / *changes* modDesc.xml

Es muss folgendes Script dem Mod hinzugefügt werden.

You have to add the following spec to your mod.

```
<specialization name="LAFix" className=" LAFix" filename=" LAFix.lua"/>

.
.
.
<specialization name="indoorHud" />
<specialization name="washable" />
<specialization name="mountable" />
<specialization name="LAFix" />
</type>
</vehicleTypes>
```

Ebenso muss der korrekte l10n sowie input mit dem selben Namen wie beim parameter name angegeben eingetragen werden.

Also you have to add correct l10n and input entries, with the same name as you used for parameter name in the vehicle xml.

Für die Verwendung des LAFix ist keine Erlaubnis nötig
For the use of the LAFix you don't need a permission.