



Anleitungen zur Modifikation der aufsteckbare PTO / Schlauch script

Um die volle Nutzung des Skripts zu machen, müssen Sie Ihre Mods mit einer Zapfwelle und / oder einen Hydraulikschlauch modifiziert. Werden, die speziell für die Verwendung von Hydraulikschläuchen.

In dieser kurzen Anleitung werden wir Ihnen im Detail, was getan werden muss, zu erklären. Es gibt zwei Arten von Änderungen, die Sie tun müssen, können. Die erste ist eine Änderung an Ihrem Schlepper der Wahl. Die zweite Modifikation muss auf Ihrem Gerät der Wahl getroffen werden.

Änderungen an Schleppers

Für diese Modifikation, können Sie die New Holland 8970 Schlepper als Beispiel verwenden. Dieser Traktor wird mit dem Skript als Beispiel Mod.

1. Entpacken Sie Ihren Schlepper mod in einen eigenen Ordner, so dass Sie sicher stellen Sie Ihre Änderungen.
2. Öffnen Sie die i3d Datei des Schleppers.
3. Erstellen Sie eine neue TransformGroup, und stellen Sie sicher machen es zu einem Kind der Mutter-Knoten, der den Schlepper hält. Im Falle des New Holland, werden Sie den Schlauch Gelenk am Index 0> 25 zu finden. In dieser Position ist es ein Teil ist, oder ein "Kind" des Mutternode 0, genannt "NH_8970".
4. Verschieben Sie das neue TransformGroup auf die Position Ihrer Schieberventil, und speichern Sie die Datei. Stellen Sie sicher, dass Sie sich **nicht** bewegen die aktive Kamera. Das ist Ihre Außenkamera. Es sollte bleiben, wo es ist. Stattdessen erstellen Sie einen neuen temporären Kamera innerhalb der Datei, und verschieben Sie, dass Ihre TransformGroup genau in Stelle zu platzieren. Wenn die TransformGroup vorhanden ist, ist Schalter Kamera an Ihren Außenkamera und löschen Sie die Kamera, bevor aufgenommen. Sie brauchen es nicht mehr.
5. Speichern Sie Ihre i3d Datei.
6. Öffnen Sie nun Ihren Schlepper xml-Datei, finden Sie Ihre AttacherJoints Eintrag, und fügen Sie das folgende Stück Code:

"hose="0>14|5" (für den Hydraulikschlauch Anhängungseinrichtung, die Sie gerade in den vorherigen Schritten hinzugefügt). Fügen Sie dies in der gleichen Zeile wie Sie ptoOutputNode="0>14|6" getfindet hat Reihe 56).

Für die Anhänger attachers, wird die Codezeile so aussehen:

```
<trailerAttacherJoint index="0>14|4" maxRotLimit="10 80 80" ptoOutputNode="0>14|6" hose="0>14|5" ptoFilename="$data/vehicles/steerable/powerTakeoff.i3d"/>
```

Für die Arbeitsgerät attachers, wird die Codezeile wie folgt aussehen:

```
<attacherJoint index="0>14|0|0|0" rotationNode="0>14|0" minRot="18 0 0" minRot2="-10 0 0" maxRot="2 0 0" rotationNode2="0>14|0|0" maxRot2="-10 0 0" maxTransLimit="0 0.5 0" maxRotLimit="0 0 20" moveTime="2" ptoOutputNode="0>14|6" hose="0>14|5" ptoFilename="$data/vehicles/steerable/powerTakeoff.i3d">
```

Fügen Sie diese für jeden AttacherJoint Sie wollen in der Lage sein, den Schlauch Anhängungseinrichtung verwenden.

Hinweis: Das Skript wurde entwickelt, um ein Hydraulikschlauch Anhängungseinrichtung für jedes Gerät verwalten. Es ist daher nicht auf mehrere Schlauch Anhängungseinrichtungen der gleichen attacherjoint hinzuzufügen empfohlen. Sie können ein, um sowohl Ihre Fronthubwerk und Rücken Verknüpfung hinzuzufügen, aber es ist nicht etwa noch zwei Schlauch Anhängungseinrichtungen, um Ihren Rücken Verknüpfung beraten.

WICHTIG! Die Indexknoten oben erwähnt sind direkt von der New Holland 8970 entnommen. Auf Ihrem Traktor der Wahl, können die Knoten unterschiedlich sein. Achten Sie darauf, nehmen Sie den richtigen Index-Knoten aus Ihrer i3d-Datei, und kopieren Sie sie genau so, wie Sie sie finden!!!

7. Speichern Sie Ihrer Schlepper.xml Datei.
8. Zippen Sie mod und setzen Sie ihn wieder in Ihrem Ordner mods.
9. Testen Sie Ihre Änderungen mit einem Gerät, die gleichermaßen geeignet ist, mit den aufsetzbaren PTO / Schlauch Skript arbeiten. Viel Spaß!!

Änderungen an Geräten

Für die Herstellung Geräte kompatibel mit dem Skript werden verschiedene Modifikationen erforderlich. Wenn Sie ein Beispiel benötigen, beinhalten die verschiedenen FS-UK Modteam Mods, die einen Hydraulikschlauch sind oder PTO angetrieben diese Änderungen.

1. Entpacken Sie die Zip-Datei in einen eigenen Ordner.
2. Öffnen Sie die modDesc.xml-Datei und fügen Sie die folgende Zeile unter den Spezialisierungen:

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

Seien Sie sich bewusst, dass das rote "scripts /" bezieht sich auf den Ordner, in dem sich das Skript befindet. Es ist möglich, dass einige Mods einen anderen Namen verwenden für diesen Ordner!

Und unter den Header Vehicletypes, müssen Sie hinzu:

```
<specialization name="animatedVehicle" />
<specialization name="cylindered" />
<specialization name="ImplementLinks" />
```

3. Speichern Sie die Datei.
4. Öffnen Sie die geräten.xml Datei und fügen Sie die folgende Stück Code:

```
<implementLinks>
    <powerShaft manualAttach="true" deattached="0>5|0" index="0>5|1" part="0>5|1|0"
fixPoint="0>5|1|0|0" />
</implementLinks>
```

```
<implementLinks>
  <hose index="1|2" part="1|2|0" fixPoint="1|2|1" />
</implementLinks>
```

Für zapfwellengetriebenen Geräte, Sie wollen die "powerShaft" Codezeile hinzufügen, nehmen Sie die erforderlichen Knoten aus Ihrem i3d Datei. Die „powerShaft“ Codezeile ist direkt aus der Bomford Triblade 3000, von das FS-UK Modteam entnommen.

Der "hose"-Zeile bezieht sich auf den Hydraulikschlauch. Sie müssen nur diese Zeile hinzufügen, falls und wenn Ihr Anbaugerät ist eigentlich mit einem Hydraulikschlauch ausgestattet, oder wenn Sie eine hinzugefügt. Nehmen Sie die erforderlichen Knoten aus Ihrem i3d Datei. Die „hose“ Codezeile ist direkt aus der Warwick High Dump Trailer, von das FS-UK Modteam entnommen.

Eine kleine Erklärung:

`manualAttach="true"` - Dies bedeutet, dass Ihre PTO muss manuell angebracht werden. Wenn Sie es automatisch eine Verbindung, wenn Sie das Gerät anschließen möchten, dann sollte es auf `"false"` gesetzt werden. Sie müssen auch zu entfernen `deattached="0>3|2|0"`.

5. Auch Ihre implement.xml die folgenden hinzufügen, damit der Hydraulikschlauch an Traktoren ohne Schlauchverbindung (wie die Standard-Traktoren) zu verschieben:

```
<animations>
<!-- move hose down/up -->
  <animation name="moveSupport">
    <part node="0>1|2" startTime="0" duration="0.25" startRot="0 6 0" endRot="31.5 4 0" />
  </animation>
</animations>
<support animationName="moveSupport" />
```

Diese Codezeile ist direkt aus der Warwick High Dump Trailer, von das FS-UK Modteam entnommen.

WICHTIG! Die Indexknoten oben erwähnt werden direkt aus der Bomford Tri-Blade 3000, von das FS-UK ModTeam entnommen. Auf Ihrem Gerät der Wahl, können die Knoten unterschiedlich sein. Achten Sie darauf, nehmen Sie den richtigen Index-Knoten aus Ihrer i3d-Datei, und kopieren Sie sie genau so, wie Sie sie finden!

6. Speichern Sie die Datei.
7. Zip Dateien wieder, fügen Sie die ZIP-Datei auf Ihre Ordner mods.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem neuen mod Funktionalität. Auch fühlen sich frei, um Ihre Erfahrungen mit uns teilen auf fs-uk.com oder auf Twitter: @fsukmodteam.

Das FS-UK Modteam
(nishma, peterj, sam123, wizznall)
Twitter: @fsukmodteam