loadIndicators

Nach langem herum
tüfteln denke ich das ich die belade Animation geraft habe.

Also es geht um
loadIndicators

Code

```
{                                                                  capacity
 loadIndicators                                 =                                 {
 {                                                                       params
                                      levels                                    =

      {3,},

    },
   },
type                                =                                "DISCRETE",},
},
 type                                  =                                   "GOODS",
},
```

Alles anzeigen

Am Anfang steht was
alles nicht sichtbar sein soll.

In diesem Fall ID 2 u. 3

Die ID sind die Plätze wie ihr es bei children reinschreibt. In dem Beispiel hier
ist 1 mein Body also der Wagon 4 u. 5 sind Räder oder Bogies (Drehgestell).

Wenn ihr Gruppen Einfügt also Bogies, (Drehgestell) dann am besten zum Schluss, gehe später nochmal drauf ein.

Also wenn er nichts beladen ist, sind ID 2,3 Unsichtbar, Halb Voll wer nur noch 3 nicht
sichtbar und wenn er voll ist, was die dritte Zeile wer, ist alles
sichtbar.

Wenn ihr Mehre Mesh habt die aber zu gleichen Zeit sichtbar werden sollen z.b. hab ich ein Gestell wo ich eine vorhandene Textur nutze und Stämme die auch wieder eine andere Vorhandene Textur nutzen. Da es mir nicht möglich ist, ein Mesh zumachen mit zwei Texturen zu machen, musste ich sie halt trennen.

Und so schaut das dann aus.

Code

```
capacity                                   =                                 100,
                                 loadIndicators                                =
                        {
                                      {                  11,                   12,
   {13,},

  },
 },
type                                =                               "DISCRETE",},
},
 type = "WOOD",
```

Alles anzeigen

Wie gehabt in der ersten Zeile ist alles was nicht dazu gehört und wen er leer ist nicht sichtbar sein soll.

Jetzt möchte ich aber das mein Gestell und die ersten Stämme sichtbar werden.

Das heist das ich in der Zweiten Zeile also bei 50% Beladen nur noch die Oberen Stämme Unsichtbar sind, also habe 11 für Gestell und 12 für die Stämme weg genommen.

Die Anzahl der Zeilen spielt keine Rolle, das Spiel berechnet die Prozente selbst.

Wichtig ist nur das in der ersten das Steht das beladen wird alles was Unsichtbar sein soll wenn leer und die Letzt Klammer sind auch wichtig, da mit dann alles sichtbar ist wen voll.

Was ihr dazwischen macht ist dann eigentlich egal, sollten nur die Struktur beibehalten.

So jetzt noch mal zu den Gruppen.

Wenn ihr ein Bogie vor euren Lade Meshes macht, verändern sich die IDs .

Also ein Bogie an Platz 2 mit seinen Body(dem Drehgestell selbst) und zwei Axen sind 4 ID Plätze.

Irgend wie Zählt das Spiel in der Gruppe weiter.
Die Gruppe selbst ist eine ID und die 3 Mesh die in der Gruppe angegeben sind.

Daher währe der 3. Platz nicht ID 3 sonder 6.

Deswegen Gruppen bei children erst zum Schluss einfügen.

Viel spaß beim Basteln Modden :) Image not found or type unknown