

loadIndicators

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

Also es geht um [loadIndicators](#)

Code

```
1. { capacity = 100,  
2. loadIndicators = {  
3. { params = {  
4. levels = {  
5. { 2, 3,},  
6. {3,},  
7. { },  
8. },  
9. },  
10. type = "DISCRETE"},},  
11. },  
12. type = "GOODS",  
13. },
```

Display More

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

```
1. capacity = 100,  
2. loadIndicators = {  
3. { params = {  
4. { 11, 12, 13},  
5. {13},  
6. {}},  
7. },  
8. },  
9. type = "DISCRETE"},  
10. },  
11. type = "WOOD",
```

Display More

Wie gehabt in der ersten Zeile ist alles was nicht dazu gehört und wenn 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 wenn 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 wäre der 3. Platz nicht ID 3 sonder 6.

Deswegen Gruppen bei **children** erst zum Schluss einfügen.

Viel spaß beim Basteln Modden 😊