

Animationen: Events

Inhaltsverzeichnis

- [1 Fahrzeuge \(non-KI\)](#)
- [2 Fahrzeuge \(KI\)](#)
- [3 Signale & Wegpunkte](#)
- [4 Depots](#)
- [5 Bahnübergänge](#)
- [6 Gebäude \(Stadt, Industrie\)](#)
- [7 Personen](#)
- [8 ergänzende Anmerkungen](#)

Jede Animation wird durch ein sogenanntes "Event" ausgelöst. Doch welche Events gibt es?

Diese Frage hatte sich auch [@DarkMo hier](#) gestellt. Er erhielt als Antwort von den Entwicklern folgende Liste, sortiert nach dem Modelltyp. Ich habe jeweils noch eine kurze Beschreibung hinzugefügt, wann das entsprechende Event ausgelöst wird.

1 Fahrzeuge (non-KI)

- "drive" - Fahranimation für z.B. [Pleulstangen](#)
- "close_doors_left" - [Türanimation "Türen links schließen"](#)
- "close_doors_right" - [Türanimation "Türen rechts schließen"](#)
- "open_doors_left" - [Türanimation "Türen links öffnen"](#)
- "open_doors_right" - [Türanimation "Türen rechts öffnen"](#)
- "close_all_doors" - [Türanimation "Türen schließen" \(Bei Zügen veraltet!\)](#)
- "open_all_doors" - [Türanimation "Türen öffnen" \(Bei Zügen veraltet!\)](#)
- "forever" - Dauerhafte Animation (wird nicht unterbrochen)

2 Fahrzeuge (KI)

- "drive" - Fahranimation für z.B. [Pleulstangen](#)
- "forever" - Dauerhafte Animation (wird nicht unterbrochen)

3 Signale & Wegpunkte

- "red" - Animation von "Fahrt" auf "Halt"
- "green" - Animation von "Halt" auf "Fahrt"
- "idle_red" - Animation, die während "Halt"-Stellung ausgeführt wird
- "idle_green" - Animation, die während "Fahrt"-Stellung ausgeführt wird

- "forever" - Dauerhafte Animation (wird nicht unterbrochen)

4 Depots

- "open" - Animation für "Depot-Türen öffnen"
- "close" - Animation für "Depot-Türen schließen"
- "idle_open" - Animation, die bei geöffneten Türen ausgeführt wird
- "idle_closed" - Animation, die bei geschlossenen Türen ausgeführt wird
- "forever" - Dauerhafte Animation (wird nicht unterbrochen)

5 Bahnübergänge

- "open" - Animation für "Schraken öffnen"
- "close" - Animation für "Schraken schließen"
- "idle_open" - Animation, die bei geöffneten Schranken (kein Zug nähert sich) ausgeführt wird
- "idle_closed" - Animation, die bei geschlossenen Schranken (Zug nähert sich) ausgeführt wird (z.B. für Blinkanlage)
- "forever" - Dauerhafte Animation (wird nicht unterbrochen)

6 Gebäude (Stadt, Industrie)

- "default" - Animation für Gebäudekonstruktion (z.B. Kran)
- "forever" - Dauerhafte Animation (wird nicht unterbrochen)

7 Personen

- "walk" - Gehanimation
- "idle" - Stehanimation

8 ergänzende Anmerkungen

Idle-Animationen müssen vor dem ersten Ausführen einmal getriggert werden. So muss ein Signal einmal mit einem Zug überfahren werden, damit die "idle_red"-Animation ausgeführt wird. Direkt nach dem Platzieren wird keine Animation getriggert, mit Ausnahme der "forever"-Animation.

Stand: 3. September 2015, nach besten Wissen und Gewissen !
Zuletzt Fehler korrigiert: 25. Februar 2016