

Le format de fichier **panel.animated**

Si présent dans le dossier de train, ce dossier définit une cabine 3D.

Le fichier est un fichier d'objet animé normal. Le corps du train est supposé être centré sur les axes x et z, alors que la valeur 0 sur l'axe des y correspond au dessus des rails, tout comme avec les objets extérieurs du train.

Le point de vue de l'oeil du conducteur est déterminé via les sections #CAB ou #COCKPIT dans le fichier [train.dat](#) (qui mesure le point de vue en millimètres du devant du train).

Vous pouvez utiliser [Object Viewer](#) pour prévisualiser l'objet animé, incluant le fichier panel.animated. Ce pourrait être aussi une bonne idée de charger l'objet extérieur et le panel.animated dans Object Viewer ainsi vous pouvez les appareiller l'un contre l'autre.

① Calque et éclairage

Cela signifie que la cabine apparaîtra toujours devant les objets du paysage. Ceci est intentionnel, parce que la voie, la pluie, les murs et les autres objets encombrant ne pourront pas être rendus accidentellement à l'intérieur de la cabine. En outre, l'éclairage dans la cabine est différent que dans le paysage. Tandis que la luminosité ambiante est reflétée dans la cabine, pas de luminosité ambiante, et la cabine paraîtra toujours reflétée de la lumière blanche. Ce comportement pourrait changer dans les versions futures d'openBVE.