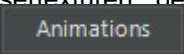
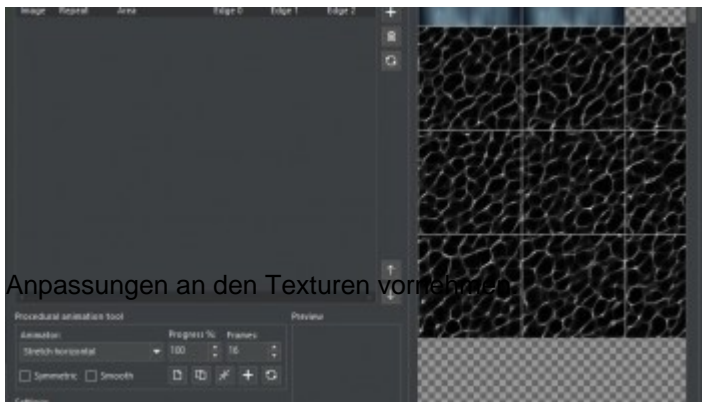


## TE Texturen animieren

Um Texturen zu animieren, wie z.B. Wassertexturen geht ihr folgend vor. Ihr klickt im [TE](#) unter der Texturpalette auf den Button "Animations" .

Nun öffnet sich das "Animated textures" Fenster, welches so aussieht, und werde gleich auf die einzelnen Elemente etwas eingehen. Alles erkläre ich noch nicht, da ich mich hier selber noch etwas einarbeiten muss.



Animation set: Ihr könnt hier Sets erstellen, dass heißt bsp: Wasser, Wasserfall, Effekte usw. Alles was halt in eurem Projekt animiert

Frames: Dort sind dann die Texturen aufgelistet welche ihr animieren wollt.

Procedural animation tool: Dort könnt ihr

Settings: Hier werden Einstellungen der Textureart vorgenommen.

Rechtes Feld sind die verwendeten Texturen in der aufgelisteten Texturdatei, wenn ihr

von dem Feature "Mehrere Texturdateien laden" gebraucht macht, dann könnt ihr hier natürlich zwischen diesen wechseln und Texturen animieren.

Jetzt fangen wir mal an, ihr wählt im rechten Fenster die erste Texture aus, welche zu der animierten Texturen Sequenz gehört. Einfach doppelt auf diese klicken. Dieses macht ihr mit allen Texturen welche zu der Sequenz gehören. Hier bei dieser Variante bitte nur die Texturen hinzufügen welcher zu dieser Sequenz gehört.

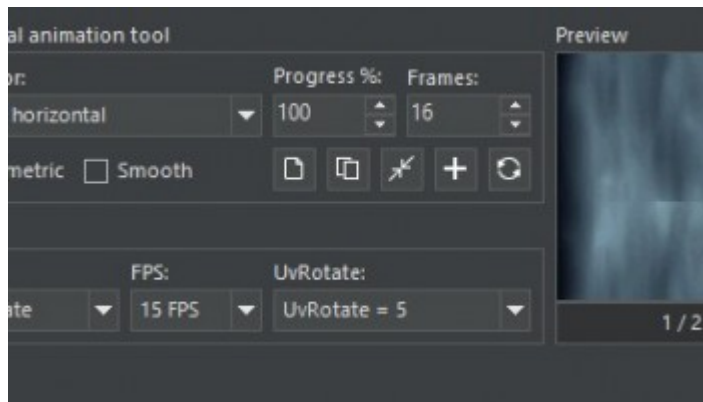
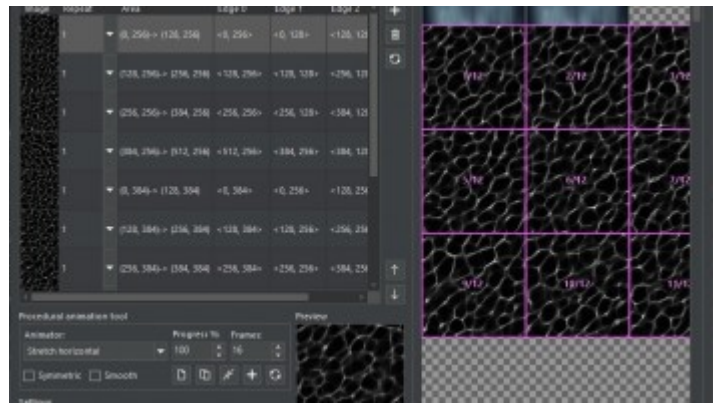
Ihr habt unter "Preview" direkt eine Vorschau wie diese Texture im Spiel aussehen wird.

Bei Animator lasst ihr auf "Stretch horizontal stehen wie es vorgegeben wird. Und unter Settings bei Type

auf "Frames".

Frames ist für reguläre animierte Texturen, wenn ihr einen Wasserfall habt, müsst ihr hier auf UVRotate stellen.

Anschließend könnt ihr dort noch unter UvRotate den Wert der Fließgeschwindigkeit einstellen, entweder auf "Default (from Script)", oder direkt einen eigenen Wert. Es geht sogar ins Negative, dadurch bewegt sich der Wasserfall zurück



Hier könnt ihr bei dem Wasserfall "Animation set" natürlich mehrere hinzufügen, aber dadurch das diese "Fließen" ist jede Texture separat. Einstellungen gelten zwar für alle, aber wenn ihr verschiedene Einstellungen der Texturen braucht, müsst ihr mit mehreren Animation set arbeiten.