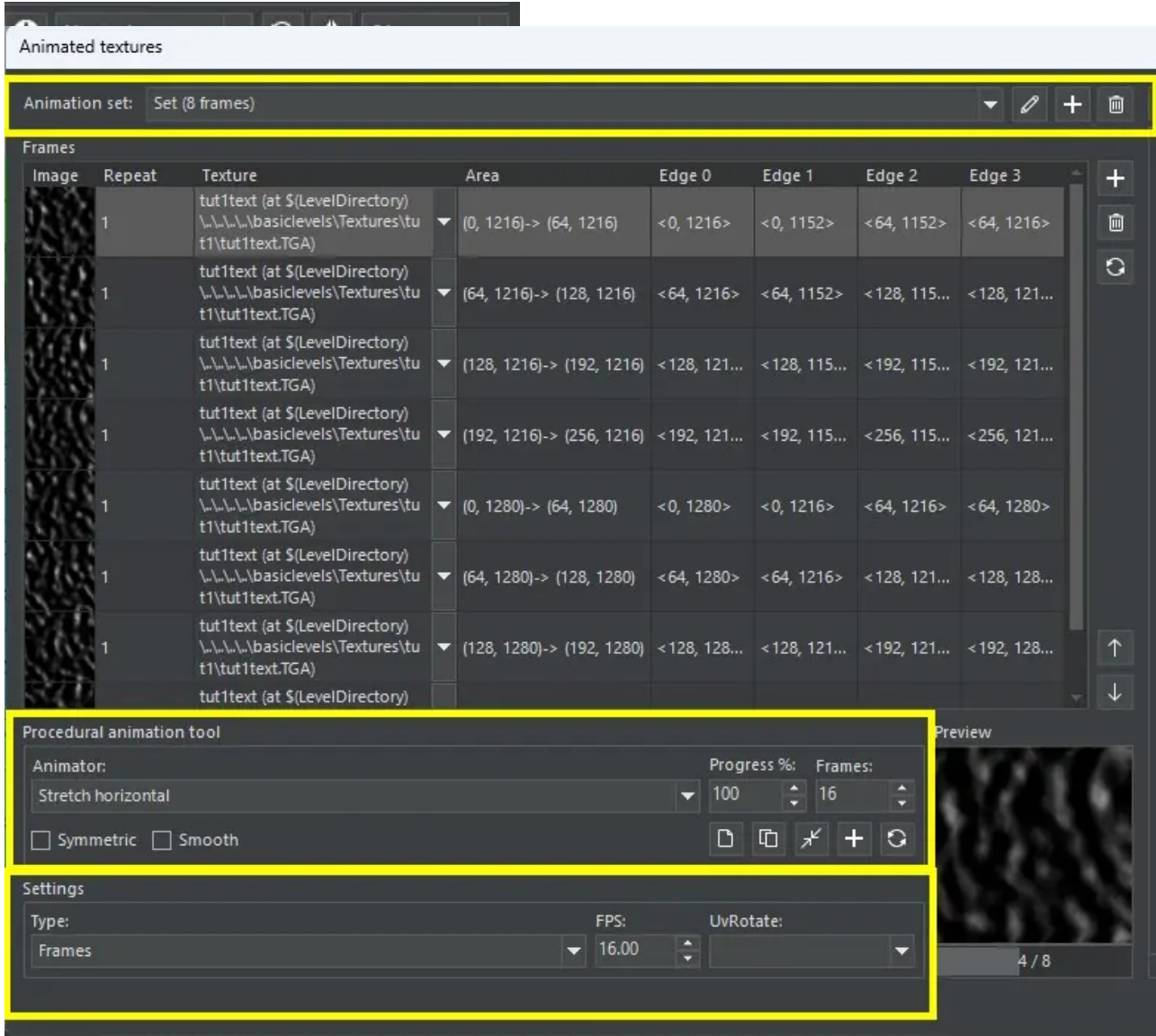


TE Texturen animieren

Um Texturen zu animieren, wie z.B. Wassertexturen, geht ihr folgendermaßen vor:
Ihr klickt im TE unter der Texturpalette (Texture Panel) auf den Button "Animations".



Animation set:

Ihr könnt hier Sets erstellen, das heißt z.B. Wasser, Wasserfall, Effekte usw. Alles was halt in eurem Projekt animiert sein soll.

Rechts könnt ihr das Animation Set mit dem "Stift Symbol" bearbeiten, mit "+" ein neues Animatonsset hinzufügen oder mit dem "Mülleimer Symbol" wieder löschen.

Frames:

Hier könnt ihr die Texturen hinzufügen, die animiert werden sollen.

Mit dem "+" könnt ihr eine neue Textur hinzufügen, mit dem "Mülleimer Symbol" löschen oder mit dem "Drehpfeilen Symbol" eine Textur ersetzen.

Procedural animation tool

Mit diesem Tool könnt ihr Texturen mit besonderen Effekten erzeugen, wie Strecken, Skalieren, Drehen, Schütteln usw. Für das Animieren von normalen Wasserfall- oder Wasser-/Lavatexturen wird dies nicht benötigt.

Anmerkung:

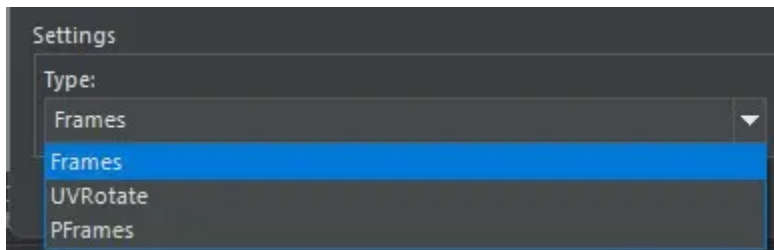
Wird eventuell noch mal in einem gesonderten Tutorial erklärt.

Settings

Hier werden Einstellungen der animierten Texturen vorgenommen.

Type:

Hier finden wir 3 Einstellungen:



Frames

Einstellung für Texturen die Wasser- Lava usw. darstellen sollen. Unter Frames im Animation set werden hier mehrere Texturen gesetzt, die animiert werden.

UVRotate

Einstellung für Texturen, die scrollen sollen, wie z.B. ein Wasserfall.

Pframes

Dies ist eine Einstellung in der TRNG Engine. Damit kann man z.B. simulieren, dass sich eine Textur langsam verändert, z.B. eine Grastextur, die langsam einschneit. Oder auch ein Animationsset schaffen, welches sich wiederholen soll. (siehe [TextureSequence=](#))

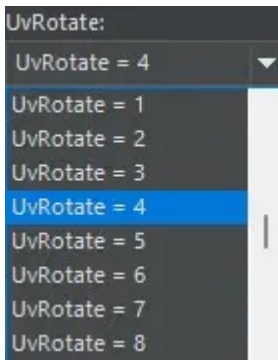
FPS:

Hier stellen wir ein, wieviel "Einzelbilder pro Sekunde" angezeigt werden sollen. FPS bedeutet "Frames per Second" Standardwert ist hier "16".

UVRotate:

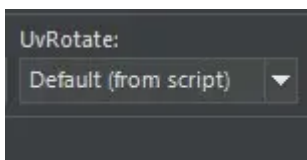
Wird nur bei Texturen verwendet, die scrollen sollen. Hier wird nur eine Textur unter Frames gesetzt. Unter UVRotate könnt ihr die Geschwindigkeit einstellen. (Standardgeschwindigkeit ist hier "8")

Entweder direkt im TE



oder durch die Einstellung "Default (from script)". Dann wird der Script Befehl "UVRotate=", der im Script gesetzt wird, verwendet.

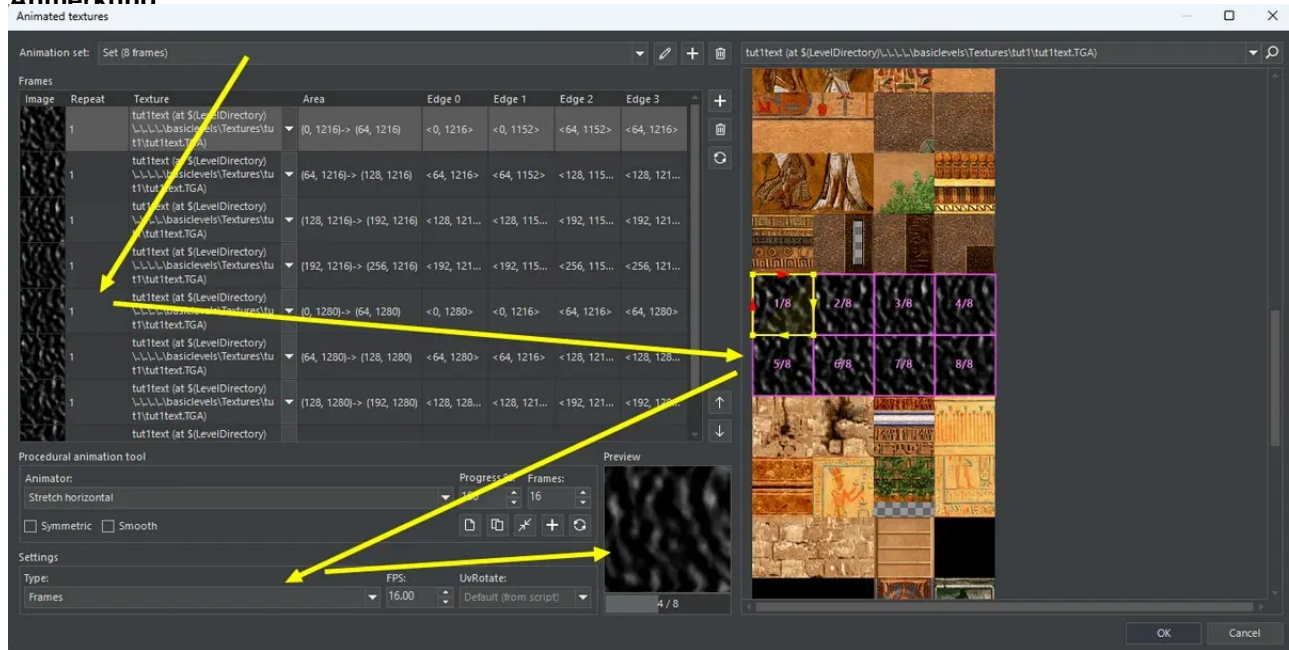
Wichtig: Bei dieser Einstellung sieht man leider nicht im Preview, wie die Textur später im Spiel animiert aussieht.



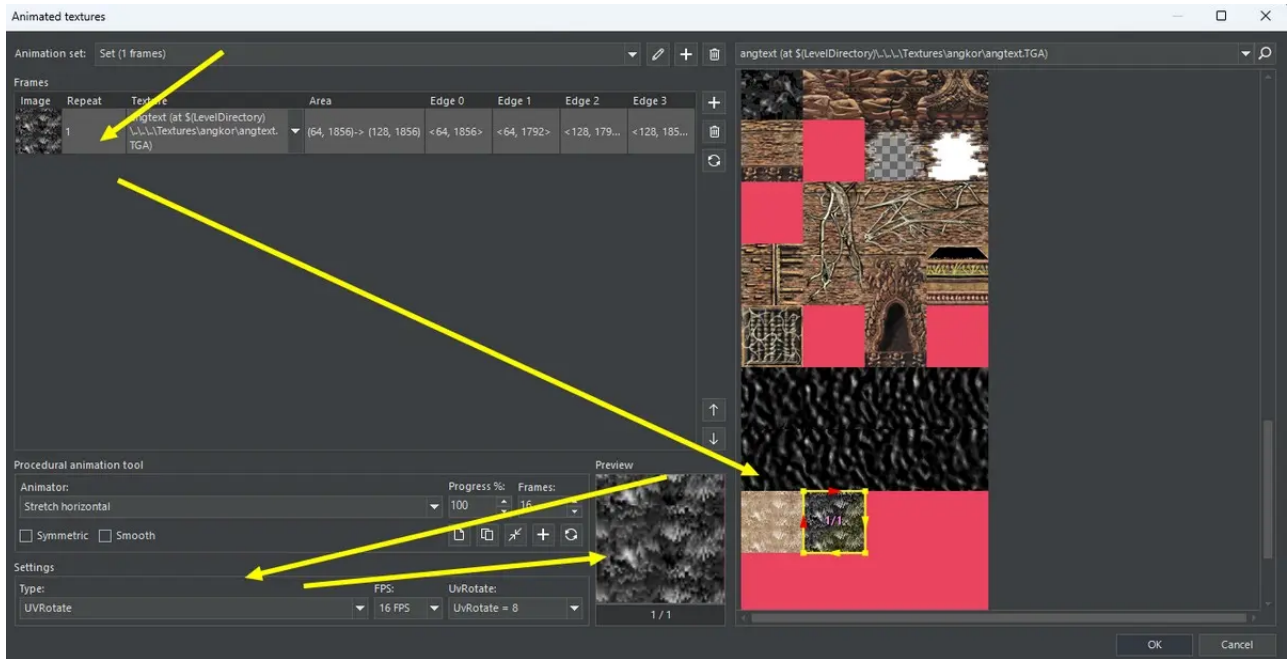
Bsp. Eintrag im script.txt bei "Default (from script)"

UVRotate= 8

Anmerkung:



Beispiel Wasserfalltextur



zwei Portalen aufträgt. die höher als ein Square sind,
einmal auf einem Square aufgetragen haben, sonst

Tomb Engine/Tomb Editor

Tomb Editor Version 1.5.X