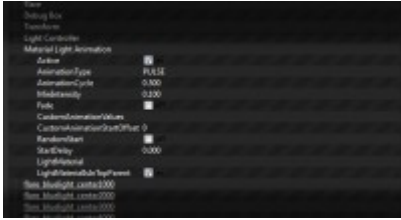


# Material Light Animation (QSF)



Property	Beschreibung	Verwendung
<b>Active</b>	Kontrolliert, ob das Licht in der Szene gerendert wird oder nicht.	
<b>AnimationType</b>	Auswahl zwischen "Pulse", "Flicker", "Switching", "Defective" oder "Custom".	<p><b>Pulse:</b> Fadet das Licht mit weichen Übergängen an und aus auf Basis des AnimationCycle und des MinIntensity-Werts.</p> <p><b>Flicker:</b> Verursacht einen "Flicker"-Effekt auf Basis des AnimationCycle und des MinIntensity-Werts.</p> <p><b>Switching:</b> Schaltet das Licht ein und aus, angepasst durch den AnimationCycle und den MinIntensity-Wert.</p> <p><b>Custom:</b> Schaltet das Licht an und aus auf Basis der numerischen Werte. Es ist möglich, Iterationen zwischen den Werten zu nutzen (1, 0.9, 0.8). Die Werte müssen durch Kommas getrennt werden. Die Muster können unendlich lang sein, wobei sie an die Dauer des AnimationCycle gebunden sind.</p>
<b>AnimationCycle</b>	Dauer des gesamten Zyklus in Sekunden.	Alle anderen Zeitvariablen sind relativ zu dieser Einstellung.
<b>MinIntensity</b>	Niedrigste erreichbare Intensität des Lichts / Materials während des Zyklus.	Dieser Wert kann dazu genutzt werden, um den Look eines Lichts genauer zu justieren.
<b>Fade</b>	Verzögert das An-/Ausschalten.	
<b>CustomAnimationValues</b>	Nur relevant, wenn Custom als AnimationType genutzt wird. Ermöglicht es, eigene Animationsmuster zu definieren (0 = Aus, 1 = An).	Hier können in der Länge unlimitierte Lichtmuster erstellt werden, die allerdings durch die Dauer des AnimationCycle begrenzt werden.
<b>CustomAnimationStartOffset</b>	Legt einen Offset-Wert für den Startpunkt des Animationszyklus fest.	Kann dazu genutzt werden, um verschiedene Lichter zufällig zu gestalten, wenn diese gleichzeitig leuchten.
<b>RandomStart</b>	Lässt die Animation zu einem zufälligen Zeitpunkt starten.	Kann dazu genutzt werden, um verschiedene Lichter zufällig zu gestalten, wenn diese gleichzeitig leuchten.
<b>StartDelay</b>	Legt eine Startverzögerung in Sekunden fest.	Kann dazu genutzt werden, um verschiedene Lichter zufällig zu gestalten, wenn diese gleichzeitig leuchten.
<b>LightMaterial</b>	Definiert ein kohärentes Emissive-Material mit dem gleichen AnimationType und Einstellungen.	

## LightMaterialIsInTopParent

Ankreuzen, wenn die [Material Light Animation Component](#) an einem Child des aktuellen Objekts genutzt wird und dieses das Material beinhaltet.