C/Buffer problem> Zwei planes an der gleichen Stelle z achse -> programm weiß nicht, welche textur/Objekt vorne ist

Component mesh: mesh wird bewegt aber pivot point nicht

Component transform: pivot point (also auch mesh wird bewegt)

Add meshSprite

Drop sprite sheet to internal

Add node -> Sonic

Add meshSprite to node

Add shader lit textured

Um nur eins der Bilder zu kriegen skalieren und translation im material verändern

Pivot point an Sonics Füße legen

Add componentTransform -> Translation y +0.5

In VScode

Let sonic:f.Node = viewport.getbranch().getchildrenbyname(“Sonic”)[0];  
let mtxSonic: f.componentTransform =sonic.getComponent(f.componentTransform);

cmpSonic.mtxLocal.translate(1);

sonic.mtxLocal.translate(1)