

Rotation

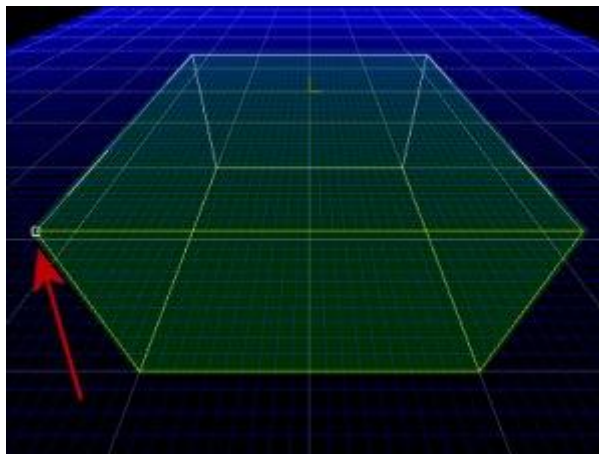
by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 21/08/01

Vorwort

Gegenstände Rotieren ist nur im Transform-Mode (F5) möglich. Bei diesem Tut gehe ich von einem einfachen Raum, den wir drehen, aus.

World Axis Rotate (W)

World Axis Rotate ist immer zu Beginn aktiviert. Damit kann man den Raum um die Eckpunkte drehen lassen. Ist man im Transform-Mode taucht ein kleines Viereck an einer Ecke des Raumes auf. Fährt man mit der Maus über eine andere Ecke springt das Viereck zur anderen.



Um den Raum um das Viereck zu rotieren müsst ihr folgendes tun:

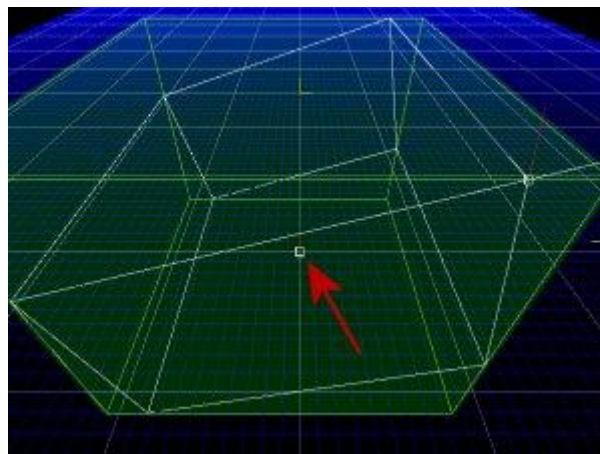
- Haltet die **linke** MT auf das Viereck gedrückt. Haltet anschließend die Zahl **1, 2 oder 3** gedrückt. Die Zahlen geben die Rotationsachse an. Bewegt ihr jetzt die gedrückte MT rotiert der Raum um das Viereck in der jeweiligen Achse. Noch einmal die Kombination: linke MT + 1,2 oder 3 + bewegen.

Pivot Rotate (A)

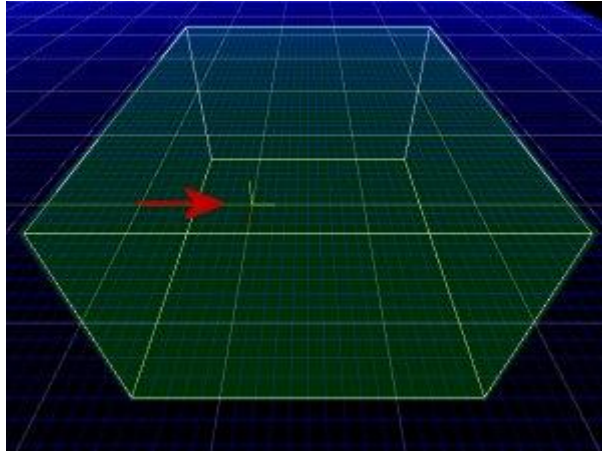
Um den Pivot Rotate erst einmal benutzen zu können müsst ihr im Transform-Mode (F5) mit der **mittleren** MT auf das Objekt klicken. Im Dialog stellt ihr Pivot Rotate ein und World Axis Rotate aus.

Booleans	▶
Grouping	▶
Hiding	▶
Mesh manipulation	▶
Dyn. and FSM	▶
Move selection	▶
Abort xform/clear selection	ESC
Delete object	Del
Delete selection	Ctrl+Del
✓ Pivot rotate	A
World axis rotate	W
Render selection	R
Export selection	
Mirror selection	M
Set selected spotlights to default	
Edit	Return

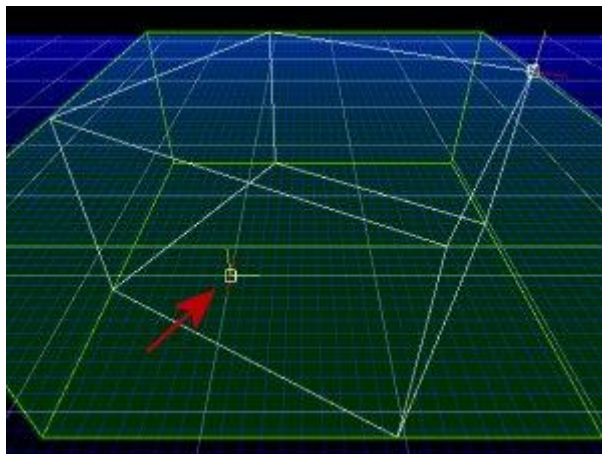
Als Grundeinstellung ist der Angelpunkt immer in der Mitte des Objektes. Das Drehen erfolgt gleich wie beim World Axis Rotate. Auf eine Ecke, linke MT + 1,2 oder 3 + bewegen. Allerdings bewegt sich das Objekt dann immer um den Angelpunkt.



Um den Angelpunkt zu verändern, die Achsen == die Mitte beim Drahtgitter an den Punkt, an dem der neue Angelpunkt gesetzt werden soll, verschieben (Grid-Mode (F12) + linke MT + bewegen).

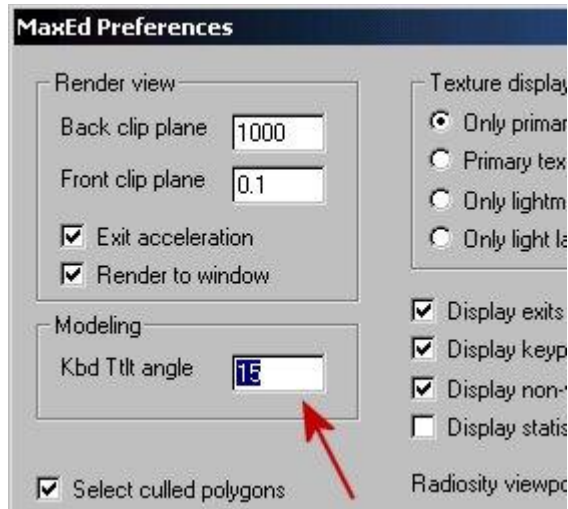


Geht jetzt wieder in den Transform-Mode (F5), klickt auf unser Objekt und drückt die Taste **P**. Jetzt werdet ihr gefragt ob der Angelpunkt (Pivot) zum Gitterzentrum gesetzt werden soll. Beantwortet mit JA. Anschließend werdet ihr sehen, dass sich das Objekt um den neuen Angelpunkt dreht.



In kürzeren Abständen drehen

Sicher ist euch aufgefallen, dass das Rotieren sehr klobig, also in nur sehr hohen Abständen funktioniert. Dies kann man ganz leicht umstellen. Dazu geht in der Toolbar auf ->Options ->Preferences... Im Dialog sucht ihr jetzt den Abschnitt **Modeling** (auf der linken Seite). **Kbd Tlt angle** gibt hier an in welchen Gradabständen sich Objekte drehen sollen. Werte wie 1,5,10,15 sind hier von Vorteil, da man sonst schlechte Winkel bekommt.



© 2001 *rrr*bbb*, MPM