

Objekte Skalieren

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 20/07/02

Vorwort

Solltet ihr einmal ein Prefab erstellt haben und habt nun das Problem, dass die Größe nicht stimmt, so könnt ihr ganz einfach per Scale die X Y Z - Größe verändern.

Scale

Das Skalieren eines Objektes erfolgt im Transform-Mode F5. Klickt im Modus einfach auf den Mesh/Objekt das ihr skalieren möchtet und drückt anschließend **C**. Jetzt öffnet sich ein Fenster indem ihr die Verhältnisse in % angeben könnt. Ist die Checkbox Uniform angeklickt werden alle 3 Achsen des Objektes gleichmäßig skaliert. Solltet ihr für alle 3 Achsen einen anderen Wert eingeben, so gibt es bei einem Objekt das aus mehreren Meshes besteht Verschiebungen - Am besten mal ausprobieren.

Beachtet, dass die Größen der Objekte unter Umständen nicht mit dem Grid übereinstimmen.

© 2002 *rrr*bbb*, MPM