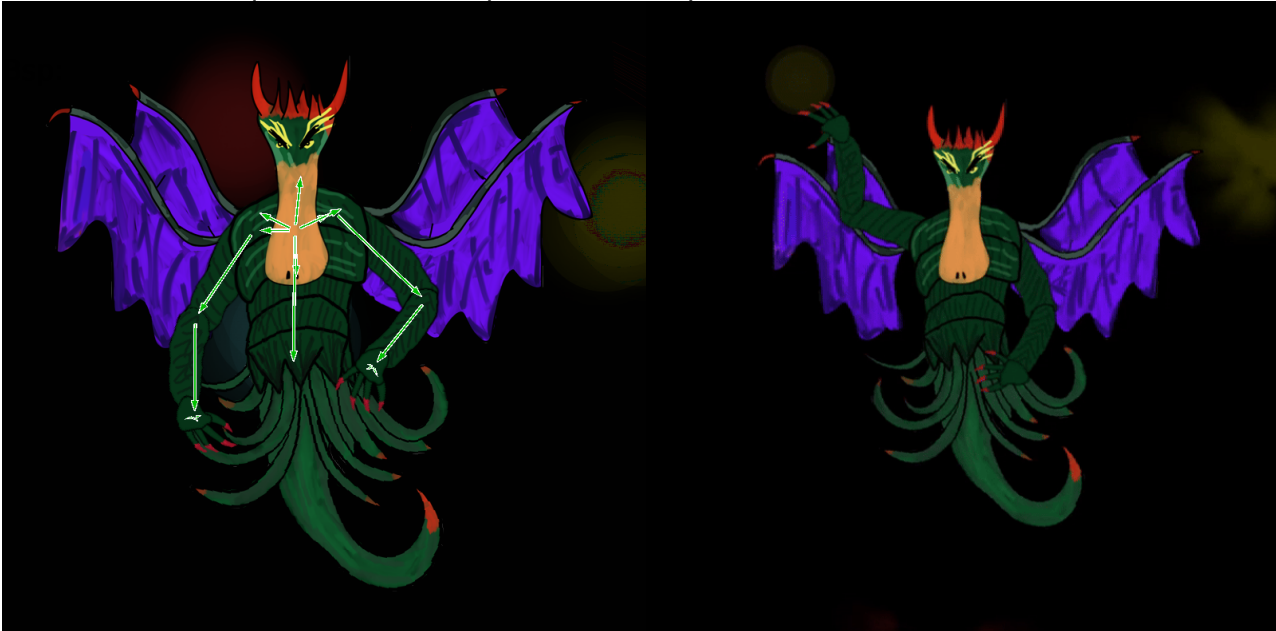


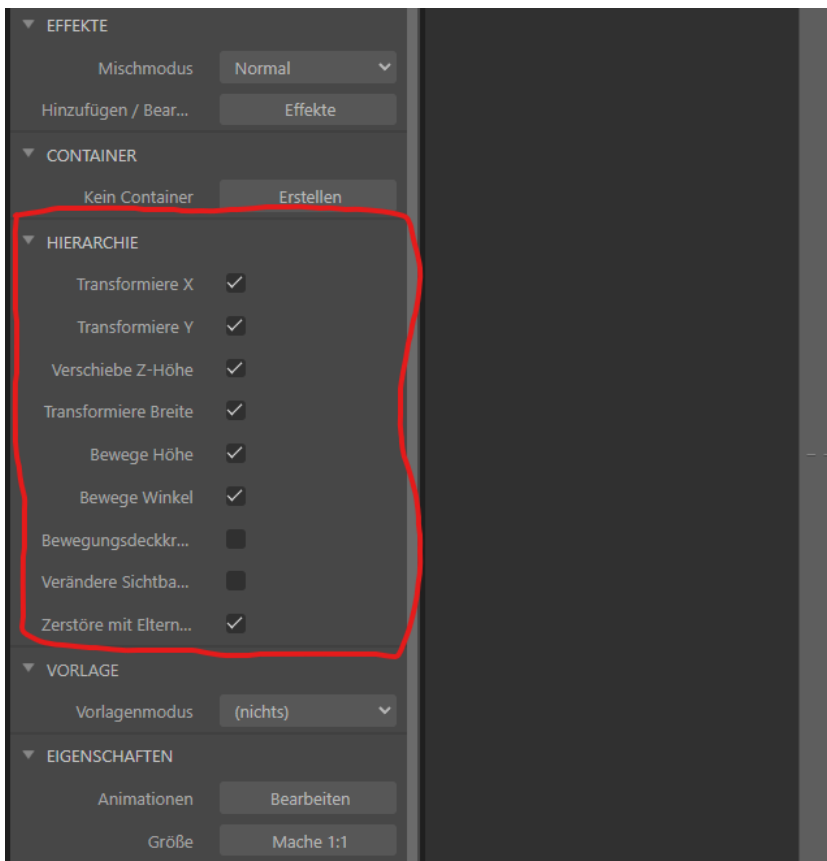
Hierarchien

Hierarchien sind sehr nützlich um komplexere Objekte zu kreieren indem man sie aus mehreren Objekten zusammensetzt. Das Kann besonders hilfreich sein wenn man bei einem größeren oder detaillierterem Objekt Einzelne Körperteile bewegen und animieren möchte.



Wie man im Beispiel sieht werden in Editor die Hierarchien mit grünen Pfeilen dargestellt, welche vom Eltern- zum Kind-Objekt gehen.

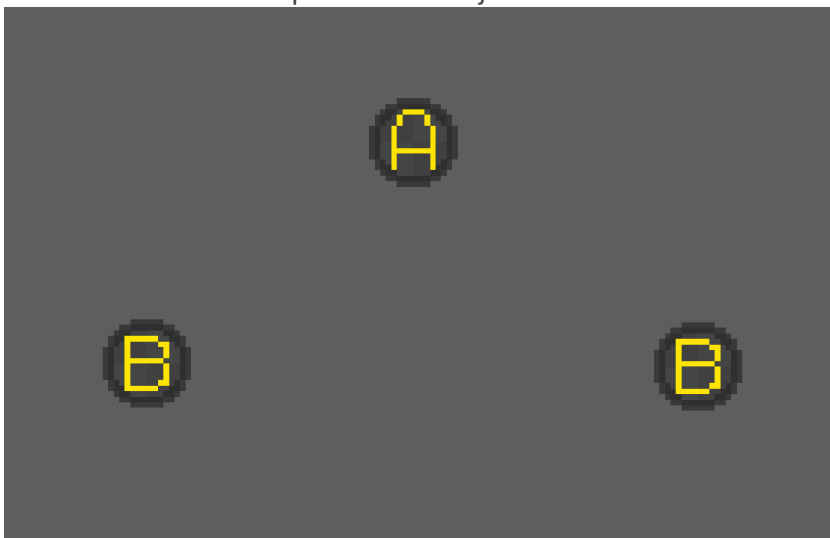
Gibt es eine hierarchie, dann bewegen sich die Kind-Objekte mit den Eltern-Objekten so als hätte man diese zusammengeschraubt. Man kann auch beim Kind-Objekt einstellen welche Wertänderungen vom Eltern-Objekt beim Kind-Objekt übernommen werden.



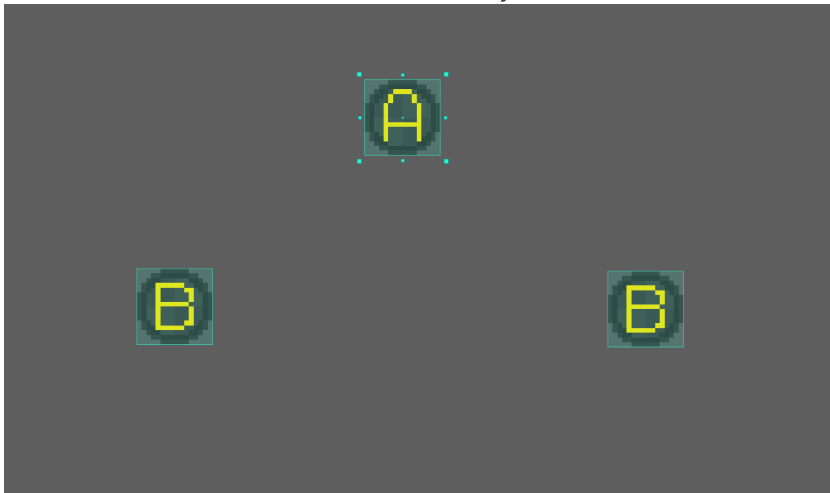
Das hat mehrere Vorteile zum "Anpinnen"-Verhalten:

Hierarchien Erstellen ist relativ einfach.

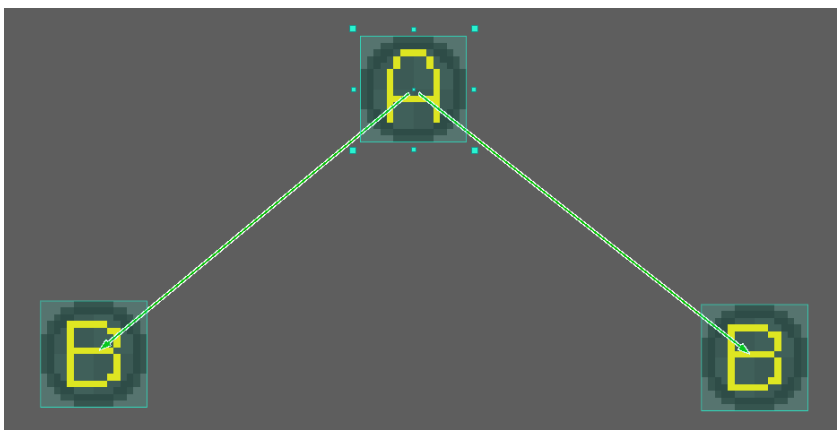
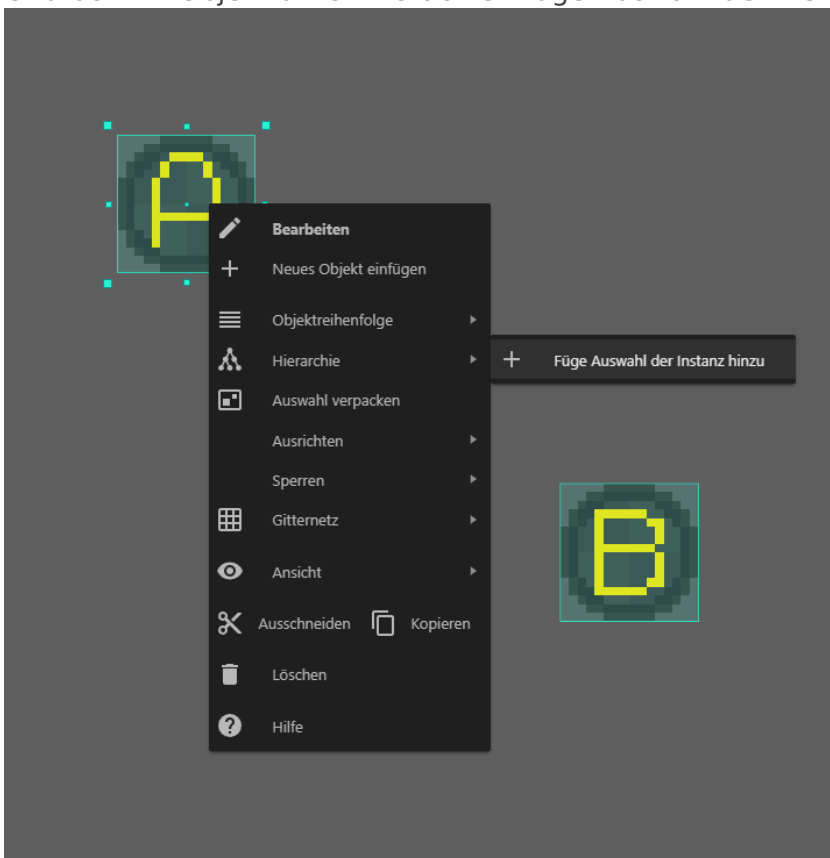
Wenn man zum beispiel alle B-Objekte als Kinder an das A-Elternobjekt binden möchte, ...



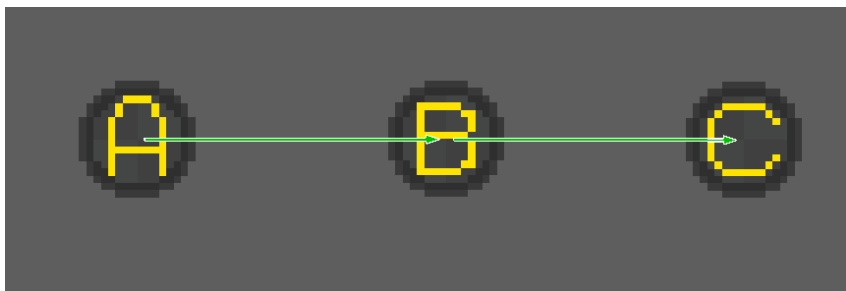
muss man nur das A- und alle B-Objekte auswählen...



Und beim A-Objekt unter Hierarchie "Füge Auswahl der Instanz hinzu" auswählen.



Du kannst auch nach einander die Objekte verbinden um eine Hierarchie-Kette zu erstellen.



Revision #5

Created 16 April 2024 08:05:41 by omegaSchwarz

Updated 17 April 2024 09:32:57 by omegaSchwarz