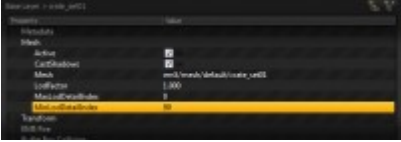


Mesh (QSF)



Property	Beschreibung	Verwendung
Active	Steuert, ob das Objekt im Spiel sichtbar oder unsichtbar ist.	
CastShadows	Steuert, ob das Objekt im Spiel Schatten wirft oder nicht.	Schatten sind standardmäßig an. Nicht zu empfehlen für Decals und zweidimensionale Objekte.
Mesh	Legt die Referenz für das Mesh fest.	Das Mesh kann bei Bedarf angepasst werden. Der Wert wird allerdings vom Prefab geerbt und bei einem Update des Prefab überschrieben.
LodFactor	Definiert den Bereich, in dem das LOD sichtbar ist.	Standard ist 1. Höhere Werte erhöhen die Entfernung bei dem das LOD umschaltet, niedrigere verringern sie.
MaxLodDetailIndex		
MinLodDetailIndex		