

# Transform (QSF)



Property	Beschreibung	Nutzung
<b>Position</b>	Die Position auf jeder Achse im World-System.	Die Werte sollten hier nicht manuell eingetragen werden. Vielmehr sollte die Anzeige genutzt werden, um Koordinaten zu überprüfen oder ein Objekt auf eine exakte Position zu setzen.
<b>Rotation</b>	Rotations-Werte auf jeder Achse.	Die Werte können hier manuell eingegeben werden, um das Objekt auf eine bestimmte Position zu drehen (zum Beispiel 90 oder 180 Grad).
<b>Scale</b>	Skalierungs-Werte auf jeder Achse.	Die Werte können hier manuell eingegeben werden, auch wenn die Skalierung von Objekten vermieden werden soll (jedes Objekt ist bereits auf die passende Größe abgestimmt).