

Polygroups

by Christoph <KingLoe@web.de>, 28/11/01

Was sind Polygroups

Polygroups sind eine große Hilfe beim Erstellen und Verfeinern von Runden Objekten. Sie dienen hauptsächlich dazu bei einer Rundung anstatt von einzelnen Polygon-Flächen eine "runde" Oberfläche zu erzeugen!

Polygroups dem Mesh hinzufügen

Polygroups fügt man Meshes bei! Hierzu in dem Übersichtsfenster links oben, wo die Meshes aufgezählt werden auf das Mesh, dem man eine Polygroup hinzufügen will, mit der **rechten** MT klicken. Dann auf **Add polygroup**.



MaxED öffnet ein Fenster das man mit „Ja“ beantwortet. Nun findet man als child von dem Mesh eine Polygroup.

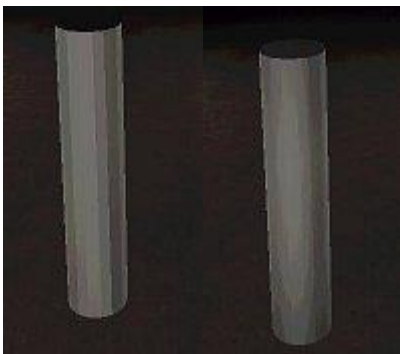
Anwendung der Polygroups

Optische „Glättung“:

Hierzu geht man mit einem rechts Klick auf die Polygroup und geht auf "Smooth lightmaps"



Wenn man das Objekt jetzt neu rendert ist es rund und man sieht jetzt dass die einzelnen Polygone mit einander verschwommen sind.



Zur anderen Option "Smooth Geometry" komme ich ein anderes mal. Ihr könnt es ja einmal ausprobieren.

© 2001 Christoph, MPM