



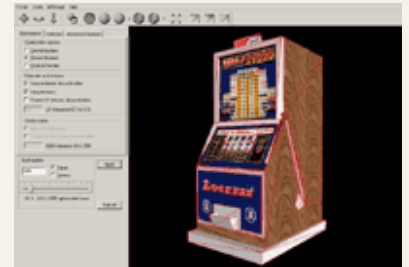
Polygon Cruncher

➤ Présentation

Polygon Cruncher est un plugin qui fonctionne avec :

- **3D Photo Browser (inclut dans l'installation de 3D Photo Browser)**
- **Lightwave V5.x, V6.x, V7.x, V8.x et plus / Inspire 3D**
- **3DS Max V4.x, V5.x, V6.x, V7.x / Autodesk VIZ.**

Informez vous des [différences entre ces versions](#).



Polygon Cruncher **vous permet de réduire le nombre de faces** de vos objets **tout en conservant la qualité de leurs détails**. Vous conservez aussi **les textures** de l'objet ainsi que les informations de **vertex colors**. Il est également possible d'optimiser en tenant compte de la symétrie des objets.

Polygon Cruncher **offre une vue OpenGL** qui, à tout moment, permet de **contrôler les résultats** de l'optimisation.

Polygon Cruncher utilise un **algorithme unique** qui donne des **résultats incomparables**, bien meilleurs que ceux obtenus avec les optimiseurs fournis en standard dans 3DS Max ou Lightwave.

Polygon Cruncher offre une grande qualité d'optimisations, ce qui lui a permis d'être choisi par de nombreuses sociétés. Parmi celles-ci : **Activision, Epic Games, Boeing, Sega, Sony, 3DO, Digital Domain, Kalisto...**



objet original
18340 faces
11400 points



Objet optimisé
faces supprimé à 90 %
1834 faces
1140 points

Voir d'autres [exemples d'optimisations](#)

➤ Détails des fonctions de Polygon Cruncher

- Une réduction intelligente du nombre de faces : les faces inutiles (qui ne participent pas aux détails de l'objet) sont supprimées en premier. Réduisez le nombre de faces jusqu'à 75% en conservant tous les détails de l'objet.
- Préalcul de l'optimisation qui permet ensuite d'optimiser la scène en temps réel.
- Le contrôle précis du nombre de faces ou du nombre de points que vous désirez.
- La conservation de l'ensemble des canaux de textures et des vertex colors de vos objets.
- La réduction du nombre de faces sur un objet, plusieurs objets, une matière ou un groupe de matières, une sélection de faces ou l'inverse d'une sélection de faces.
- Le respect de la symétrie des objets qui possèdent un axe de symétrie.
- La possibilité de contrôler précisément la manière dont les bords de vos objets vont être optimisés. Vous pouvez réduire les faces de bordure, les protéger ou les exclure complètement du traitement. Ainsi, si vous le souhaitez vos objets restent connectés après l'application de Polygon Cruncher.
- Une prévisualisation OpenGL. Vous pouvez visualiser le résultat de l'optimisation pour l'adapter à vos besoins. Différents modes d'affichages sont disponibles.
- Une vitesse d'exécution hors du commun !



► Différences entre les versions de Polygon Cruncher

	Polygon Cruncher pour 3D Photo Browser	Polygon Cruncher pour 3DS Max / Autodesk VIZ	Polygon Cruncher pour Lightwave / Inspire 3D
Importation de la scène à optimiser dans Polygon Cruncher	Tout fichier dont le format est reconnu par 3D Photo Browser	Scène de 3DS Max ou sélection d'objets de la scène	Layer courant, actif ou tous les layers de Lightwave
Exportation de la scène optimisée à l'aide de Polygon Cruncher	Sauvegarde à l'aide de l'un des formats exportés par 3D Photo Browser	Mise à jour dynamique de la scène de 3DS Max ou sauvegarde à l'aide de l'un des formats exportés par 3D Photo Browser	Mise à jour dynamique du layer actif de Lightwave ou sauvegarde à l'aide de l'un des formats exportés par 3D Photo Browser
Vue OpenGL	Oui	Oui	Oui
Préalcul de l'optimisation pour une optimisation en temps réel	Oui	Oui	Oui
Possibilité de sélectionner les objets à optimiser	Oui	Oui	Oui
Possibilité de sélectionner les matières à optimiser	Oui	Oui	Oui
Conservation des textures	Oui Dès lors que 3D Photo Browser peut lire et écrire les textures dans le format considéré.	Oui	Oui
Conservation des vertex colors	Oui Dès lors que 3D Photo Browser peut lire et écrire les vertex colors dans le format considéré.	Oui	Oui
Contrôle sur l'optimisation des textures et des vertex colors	Oui	Oui	Oui
Autres	-	Conservation d'informations spécifiques à 3DS Max (modifiers, animation...)	Conservation des sélections de points et de faces



Polygon Cruncher

Configuration nécessaire

Système d'exploitation

- . Windows XP
- . Windows 2000
- . Windows NT 4.0 SP3
- . Windows Millenium
- . Windows 98 SE

Plugins fournis

- . Plugin pour Lightwave 5.x, 6.x, 7.x, 8.x et plus / Inspire 3D
- . Plugin pour 3DS Max 4.x, 5.x, 6.x, 7.x / Autodesk VIZ
- . Plugin pour 3D Photo Browser for 3D Users (fourni avec 3D Photo Browser)

L'un de ces logiciels est nécessaire pour utiliser Polygon Cruncher.

Langues

- . Français
- . Anglais

Utilisateurs possibles

Tout utilisateur de Lightwave, de 3DS Max ou de 3D Photo Browser.



Polygon Cruncher



modèle original
2450 faces
1710 points



modèle à 50 %
1225 faces
855 points



modèle à 10 %
249 faces
174 points



modèle original
18340 faces
11400 points



modèle à 50 %
9170 faces
5700 points



modèle à 10 %
1834 faces
1140 points



Optimisation Sélection Options avancées

Options d'optimisation

- Croquer les bords
- Protéger les bords
- Exclure les bords

Matières & textures

- Préserver les discontinuités de matières
- Conservation des textures
- Geler les points de discontinuités d'UV

Tolérance UV (0,0 à 1,0)

Vertex colors

- Préserver les vertex colors
- Geler les points de discontinuités de couleur

Tolérance RVB (0 à 255)

Calculer l'optimization de la scène

Appliquer

Abandon

Points optimisables : **1676**

Faces optimisables : **3228**

