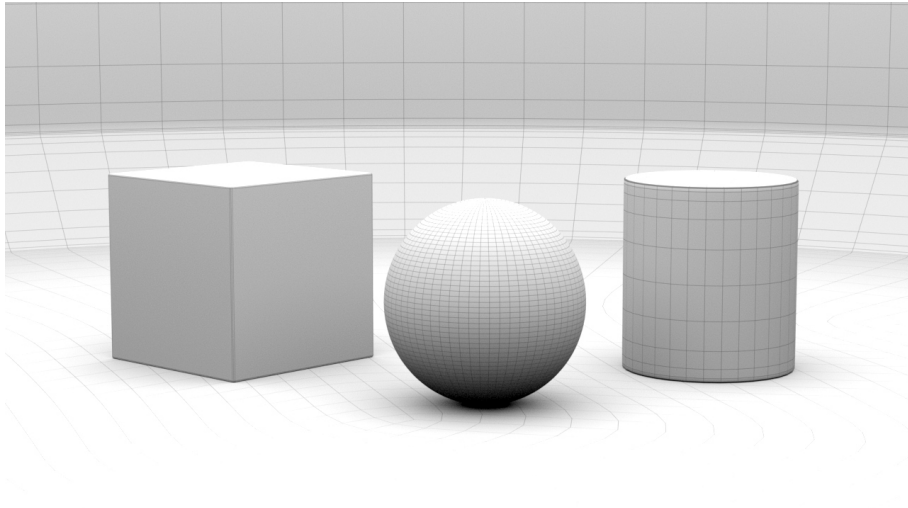


4.2 Modelling: Polygon



Chapter 1

Modelling: Polygon

Ein Polygon ist eine durch eine endliche Anzahl von geraden Linien aufgebaute Figur. Wir brauchen mindestens 3 Linien bzw. 3 Punkte um eine Ebene aufzuspannen bzw. um ein Polygon Objekt zu erzeugen.

Bei Polyobjekten muss man dinge wie EdgeFlow, only Quads etc. beachten.
Maya ist vorwiegend ausgelegt um mit Polygonen zu arbeiten.

