



## Polygon Cruncher [v 8.02]

Réduit le nombre de polygones de vos objets 3D sans en perdre les détails.

<http://www.logitheque.com/fiche.asp?i=19980>

Editeur.....: Mootools  
Site web.....: <http://www.mootools.com/plugins/polygoncruncher.asp>  
Particularités.....: Lighwave (5.x, 6.x or 7.x, 8.x, 9.x...) or 3DS Max (4.x, 5.x, 6.x, 7.x, 8.x, 9.x)  
A été téléchargé.....: 1 907 fois.  
Note Utilisateurs....: 10,00/10 avec 2 votes.  
Scoring Logitheque...: 230  
Date d'inscription...: 24/10/2005  
Fiche mise à jour le.: 6/4/2007  
Type du logiciel.....: Shareware  
Prix.....: 129 € (prix indicatif sous réserve de modification de l'éditeur)  
Achat en ligne.....: <http://www.mootools.com/plugins/register.asp>  
Langue.....: Anglais Francais  
Système.....: Win Vista-Win 2003-Win 2000-Win NT-Win XP-Win Me-Win 98  
Runtime.....:  
Setup.....: Installation et désinstallation  
Date du fichier.....: 17/6/2010  
Taille du fichier....: 23379332 octets.  
Téléchargement.....: <http://www.logitheque.com/fiche.asp?i=19980>

## Descriptif de l'éditeur

Polygon Cruncher est un plugin qui fonctionne avec 3D Browser Pro, Lightwave V5.x à V9.x ou + / Inspire 3D et 3DS Max V4.x à V9.x / Autodesk VIZ.

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 permet de contrôler l'optimisation.

De plus, Polygon Cruncher permet l'optimisation par lots de vos scènes. Sélectionnez les niveaux d'optimisations que vous désirez et optimisez automatiquement un ou plusieurs fichiers.

Polygon Cruncher utilise un algorithme unique qui donne des résultats incomparables. Polygon Cruncher a été choisi par de nombreuses sociétés prestigieuses.

Détails des fonctions de Polygon Cruncher :

- Une réduction intelligente du nombre de faces : réduisez le nombre de faces jusqu'à 75% en conservant tous les détails de l'objet.
- Le précalcul de l'optimisation qui permet d'optimiser la scène en temps réel.
- Le contrôle précis du nombre de faces ou du nombre de points que vous désirez.
- La conservation des canaux de textures et des canaux de vertex colors.
- 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. Ainsi, si vous le souhaitez vos objets restent connectés après l'application de Polygon Cruncher.
- L'optimisation par lot d'un ensemble de fichiers. Vous définissez précisément les niveaux d'optimisation souhaités pour chaque fichier.
- Une prévisualisation OpenGL texturée. Vous pouvez visualiser le résultat de l'optimisation.