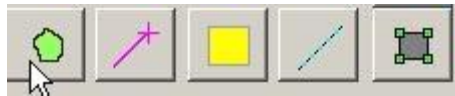


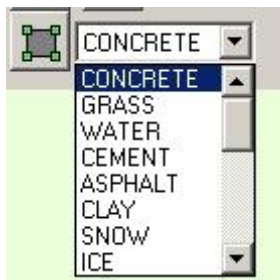
ADE DEEL 4 POLYGONS



Het gereedschap Polygon hebben we al een paar keer gebruikt, maar er kan veel meer mee.

De rechter, de 'add aprons' knop legt alleen platte vlakken neer, in elke gewenste vorm.

Daarbij hebben we de keuze uit de volgende mogelijkheden:

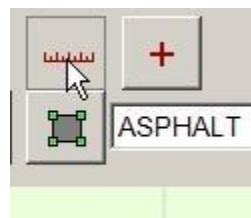


Aan afmetingen zijn we niet gebonden.

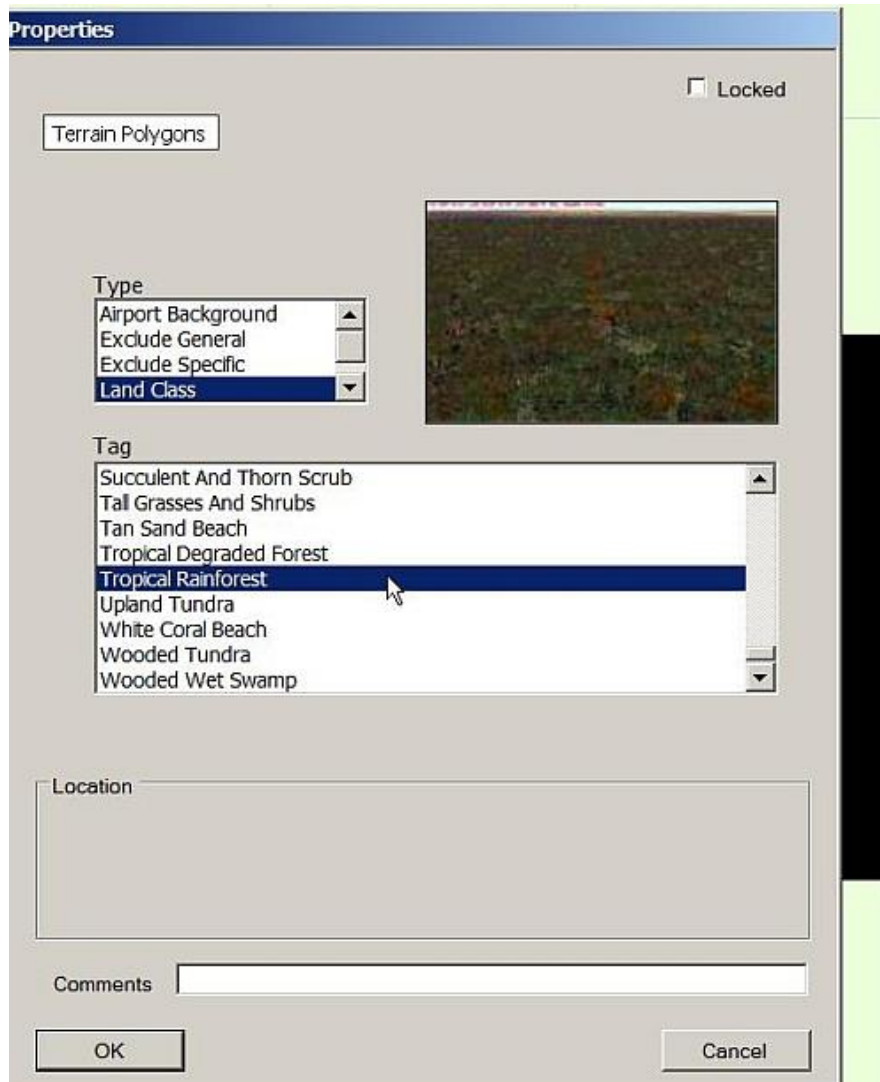
Willen we een aardig landschap in elkaar knutselen, dan hebben we de groene knop nodig.

Ook nu beginnen we met een nieuw vliegveld:

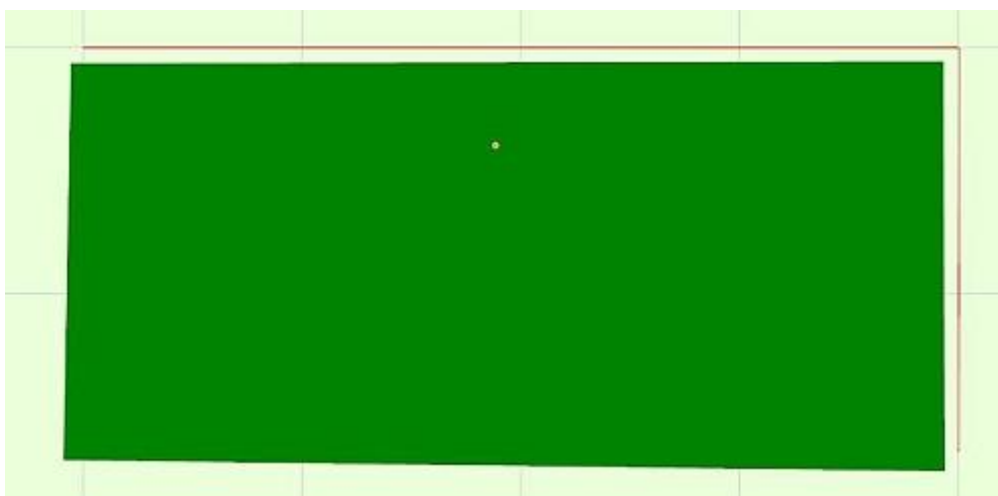
Met deze knop baken ik een oppervlakte van 3000x1500 meter af. Vervolgens maak ik een polygon met ongeveer dezelfde afmetingen. Dan, na de dubbelklik kies ik:



ADE DEEL 4 POLYGONS



Met als resultaat:



ADE DEEL 4 POLYGONS

Even in FS kijken:



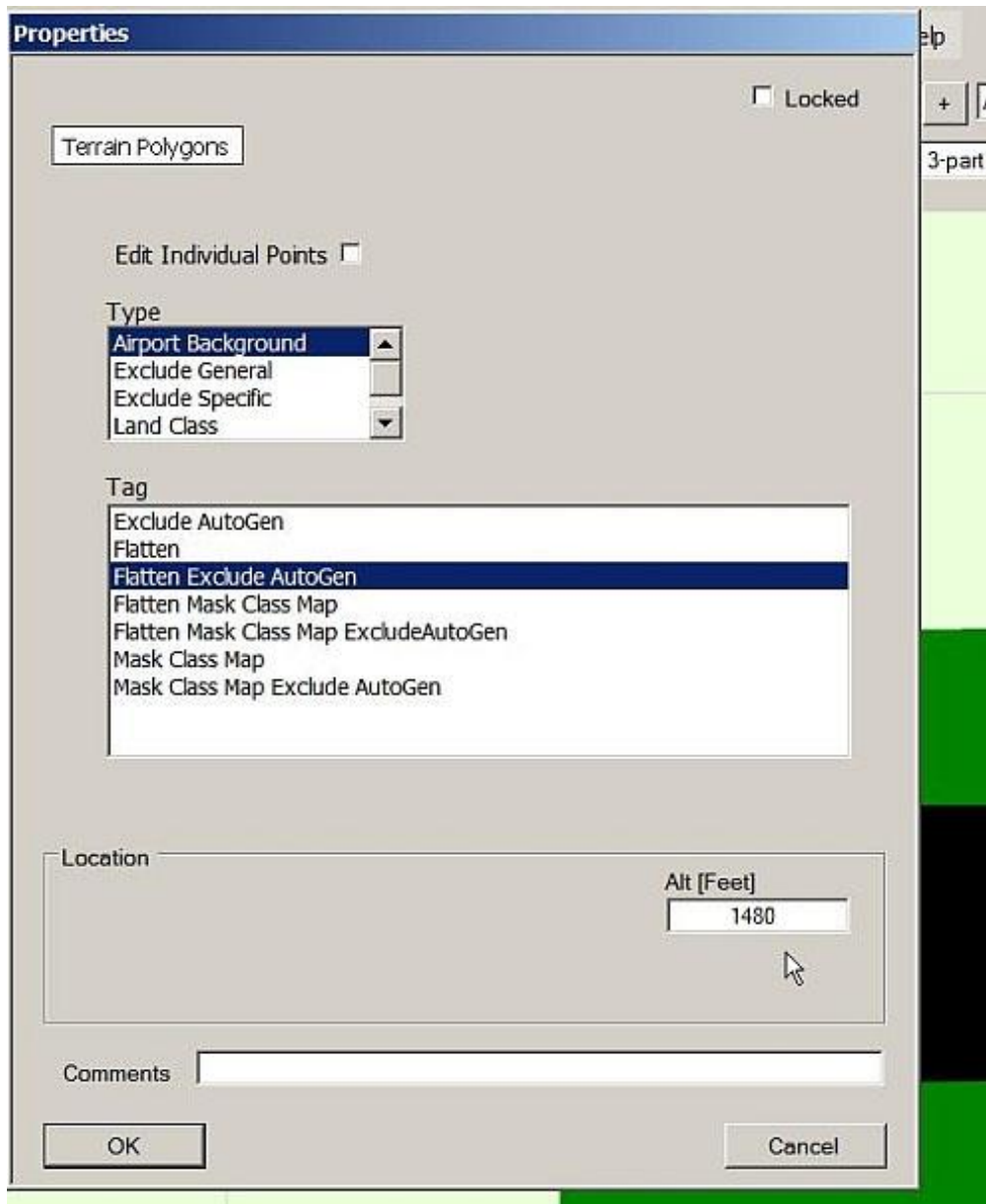
Opstijgen met Slew: (Y, F4)



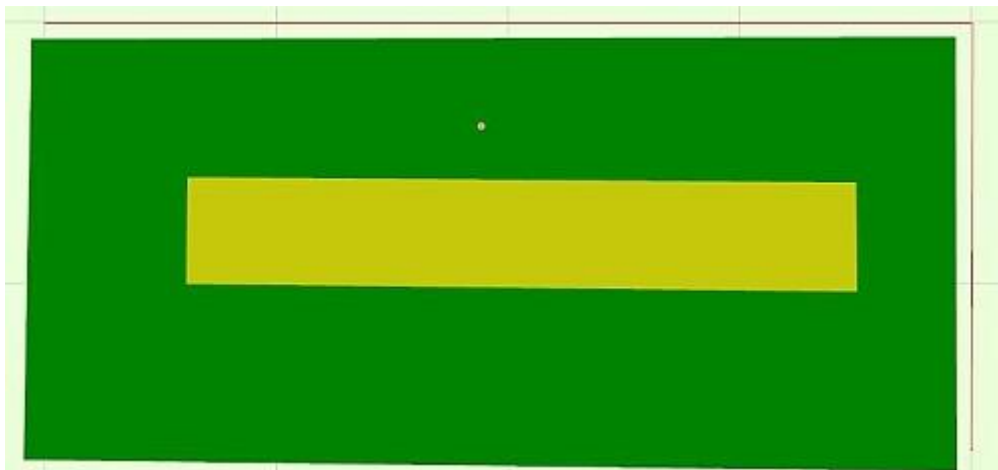
Als je de scenery op extremely dense kunt zetten evenals de autogen zal het resultaat niet tegenvallen!

Nu de landingsstrip: (Let op de hoogte, we laten hem iets zakken).

ADE DEEL 4 POLYGONS



Resultaat:

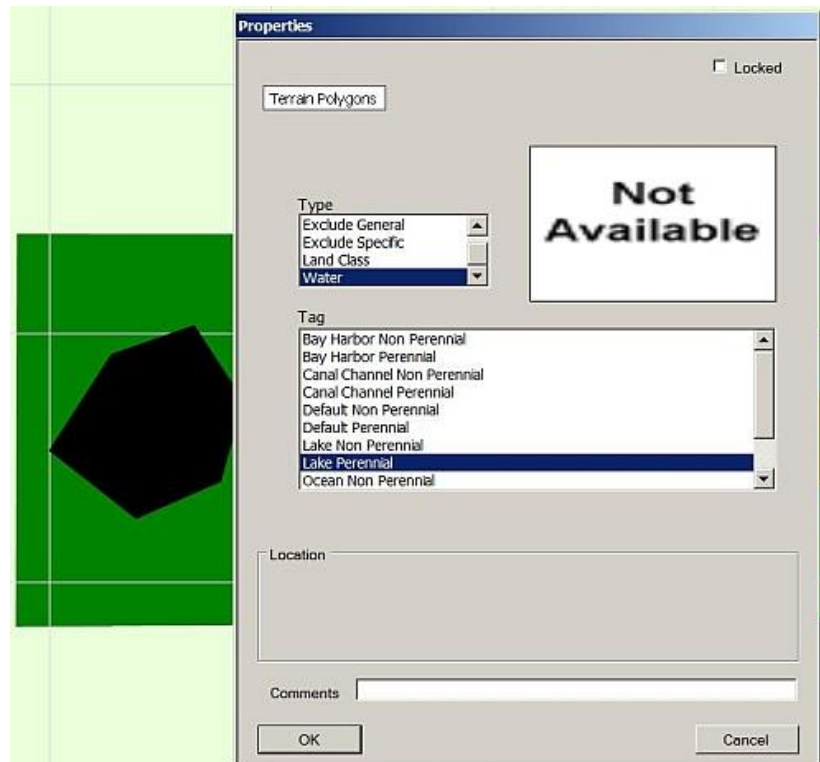


ADE DEEL 4 POLYGONS

En in FS:



Nu een meer aanleggen.
Nieuwe polygon met de volgende instellingen:

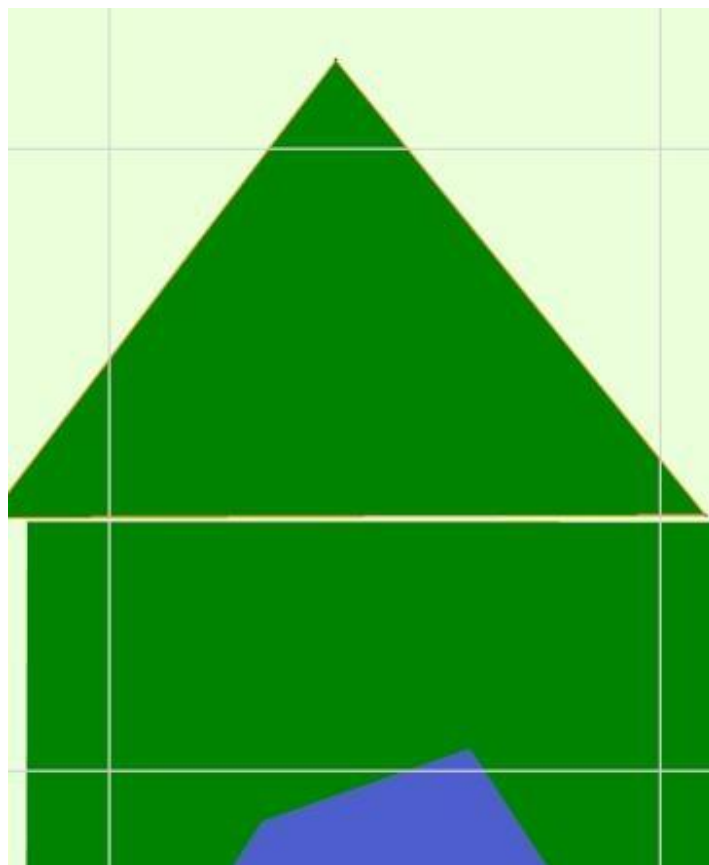


ADE DEEL 4 POLYGONS

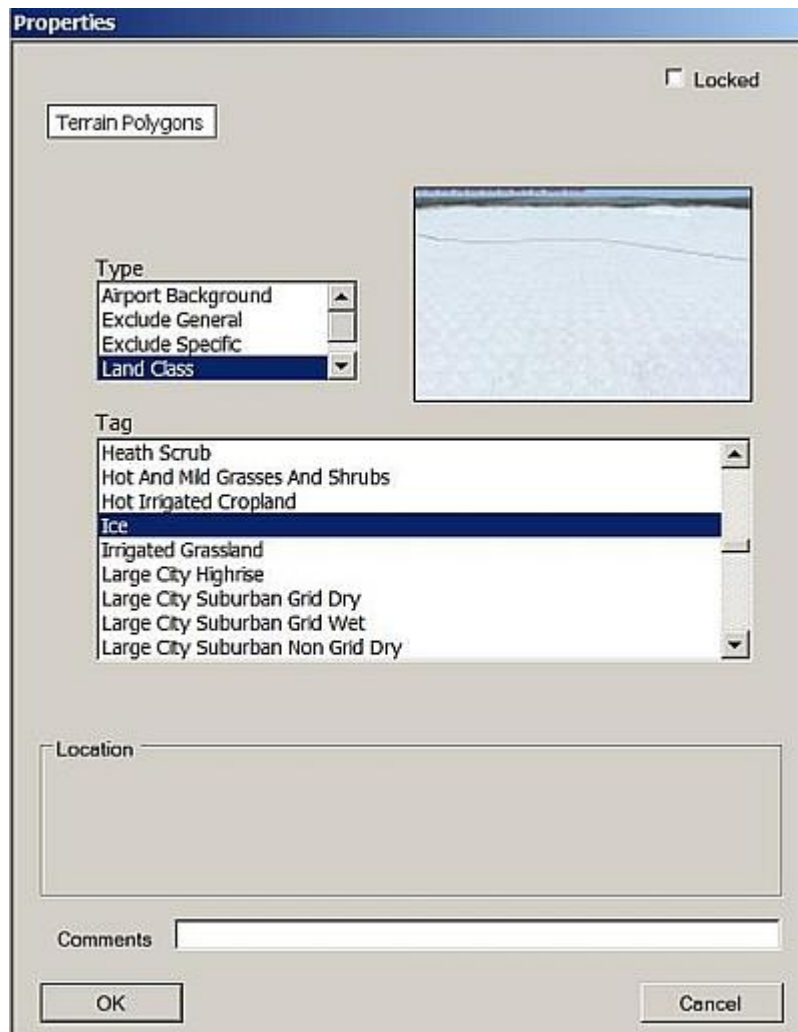
Resultaat:



Het water in dit meer moet ergens vandaan komen.
Dat valt simpel op te lossen met een ijsberg.
Een nieuwe polygon met de volgende eigenschappen:



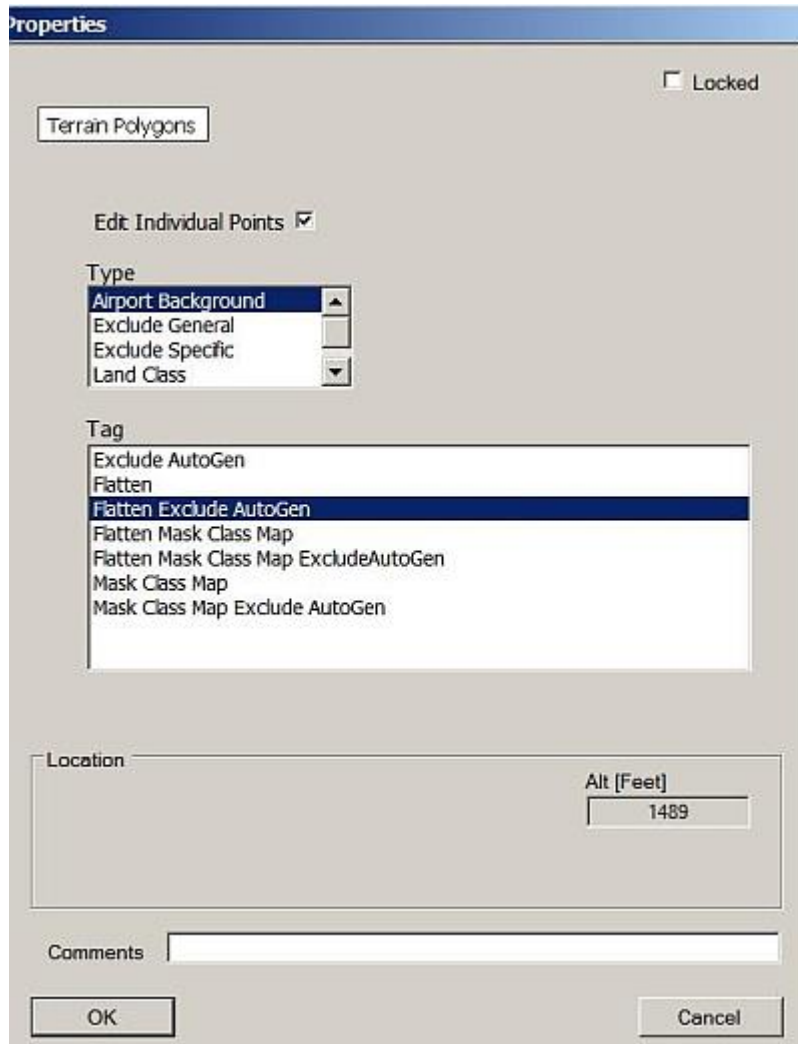
ADE DEEL 4 POLYGONS



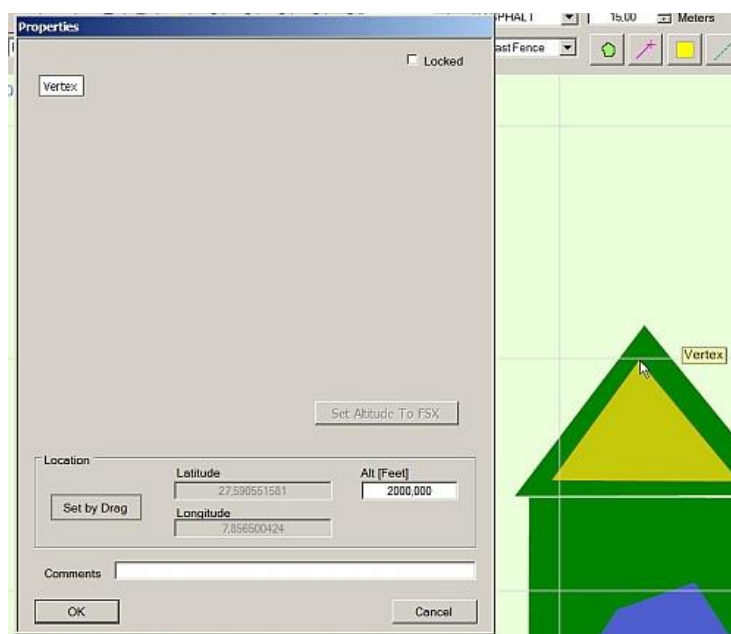
Dit levert alleen nog maar een plat, wit vlak op in de vorm van een driehoek.

Volgende stap: Nieuwe, kleinere polygon -2 afbeeldingen lager te zien- met de volgende instellingen:
(Zorg dat edit individual points aangevinkt staat).

ADE DEEL 4 POLYGONS



Daarna de bovenste vertex naar 2000 ft. brengen: (Dubbelklik op de vertex).



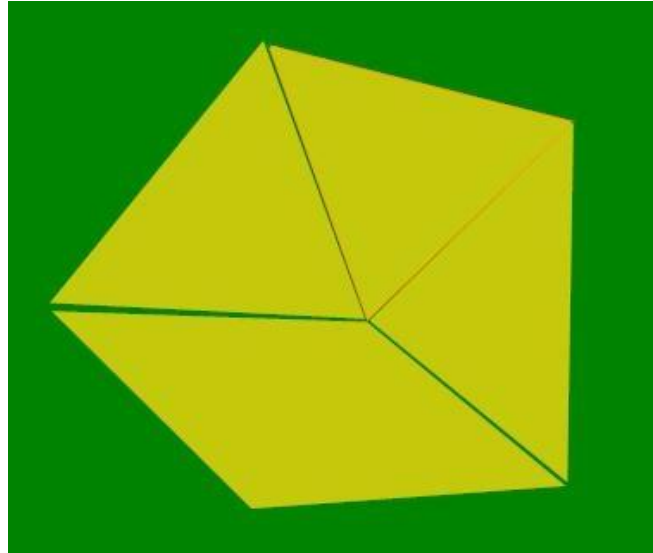
ADE DEEL 4 POLYGONS

Gelukt!



Als we iets willen in de vorm van een echte berg moeten we met meerdere polygones aan de slag.
In de afbeelding zit ruimte tussen de polygones voor de duidelijkheid.
In het echt moeten ze mooi tegen elkaar aanliggen!

ADE DEEL 4 POLYGONS



Elke polygon moet afzonderlijk op de gewenste hoogte gebracht worden, hier 2000 ft.

In dit geval gaat het alleen om de vier punten in het midden.

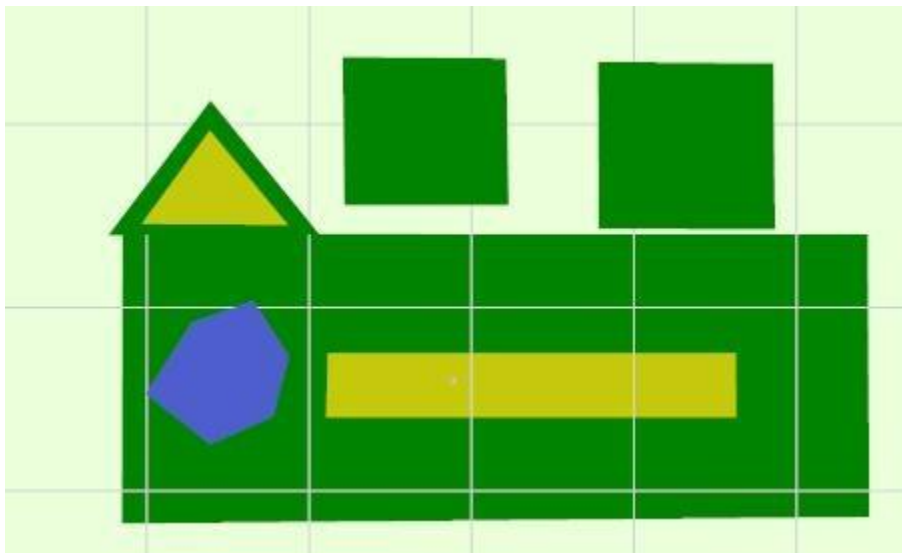
De bovenste stappen (voor ijsberg 1) dienen dus 4x herhaald te worden. Maar dan heb je ook wat!



ADE DEEL 4 POLYGONS

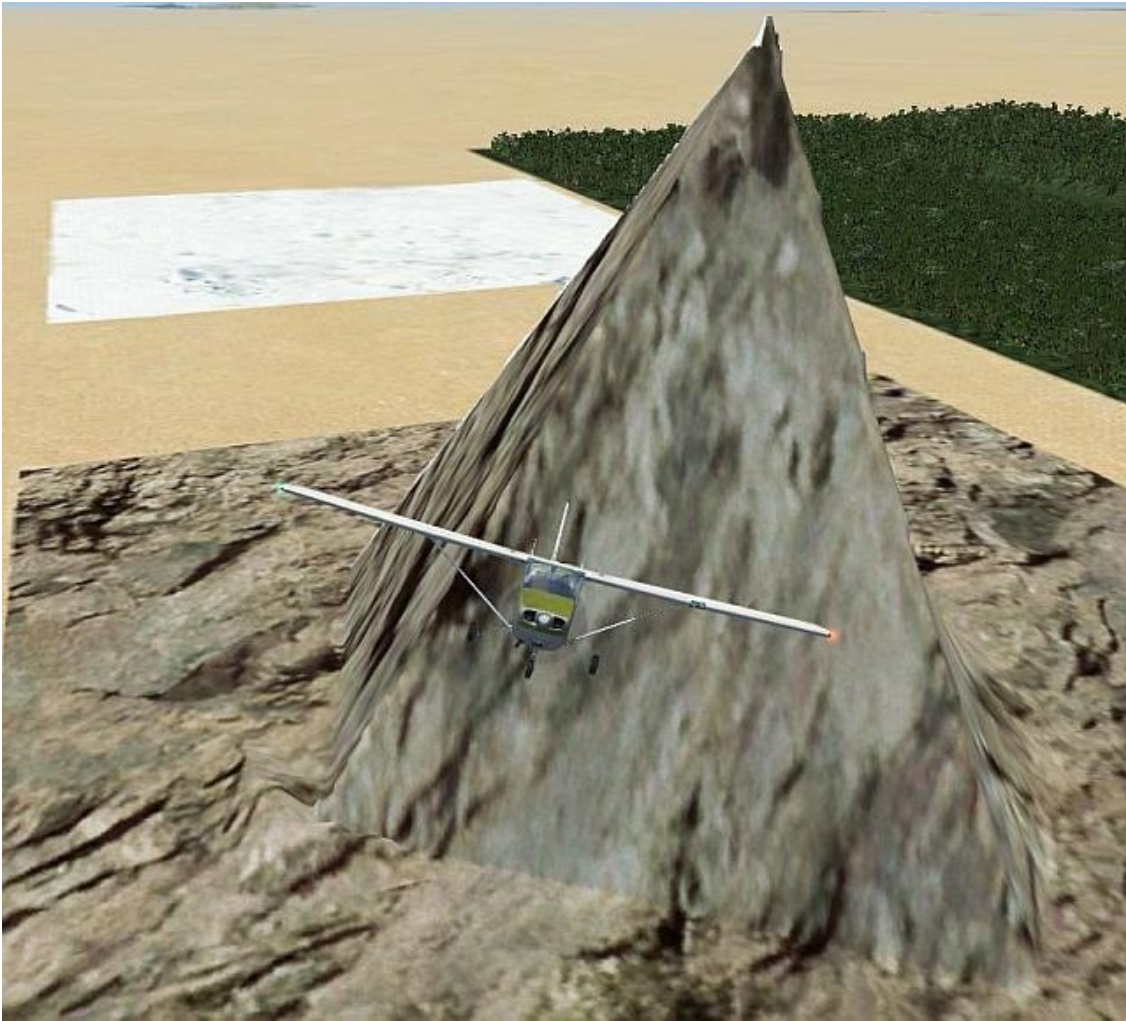


Willen we van deze ijsberg een gewone rots maken, dan kan dat simpel door de basispolygon even op te schuiven en er een nieuwe voor in de plaats te leggen, ditmaal met de eigenschap 'rock'.

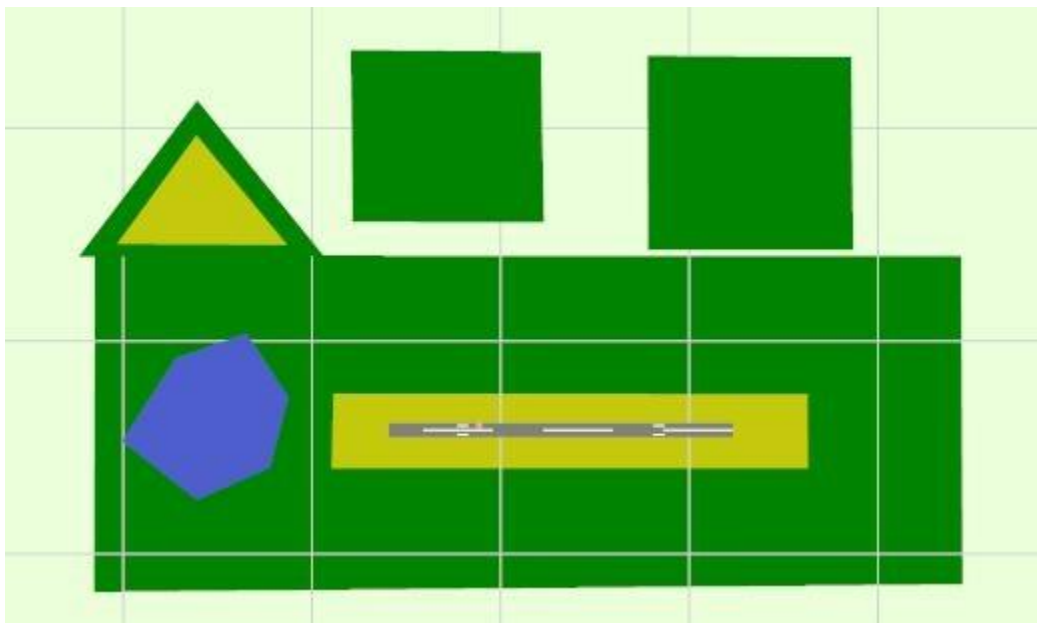


ADE DEEL 4 POLYGONS

Deze afbeelding maakt het duidelijk:



De baan nog:



ADE DEEL 4 POLYGONS



De mogelijkheden zijn dus in feite onbeperkt, totdat de Sahara vol ligt met eigen creaties...ach, zie maar.

door greencan op 04 jul 2012, 06:47