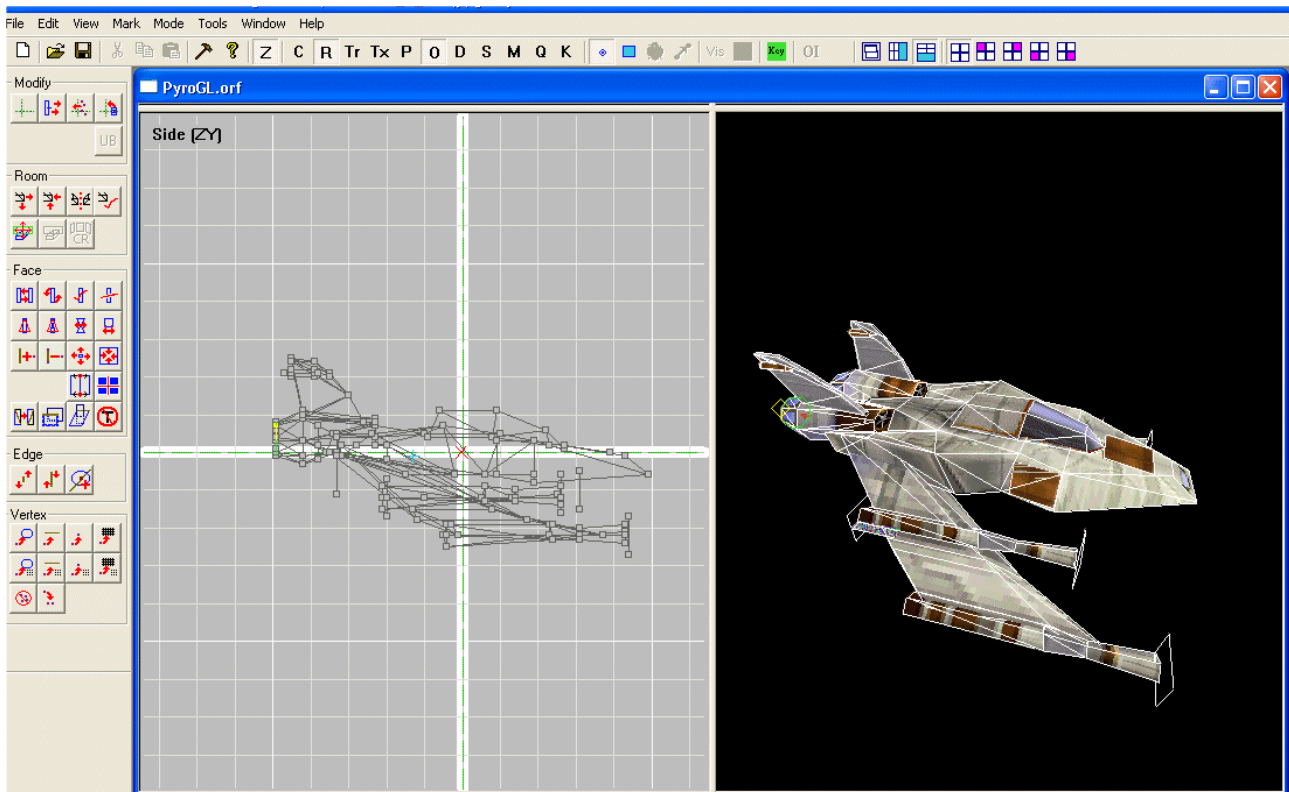


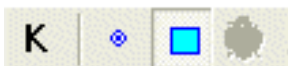
Faire des Segments (V1.0) Atan

Exemple:

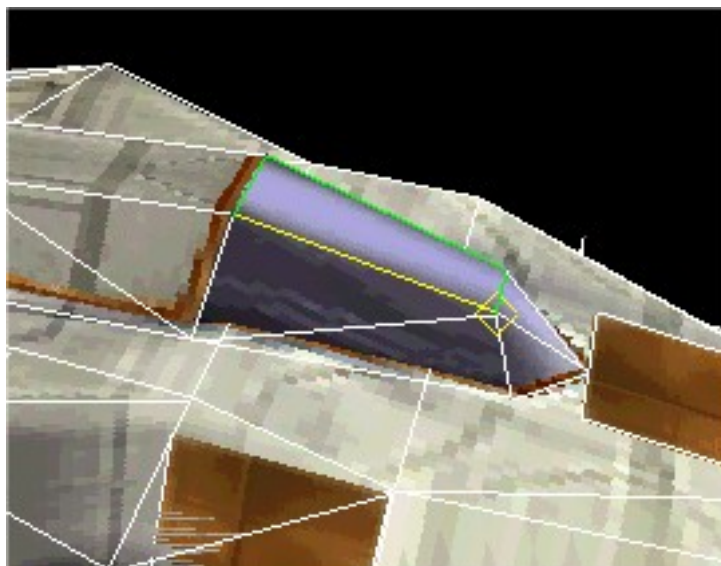
Dans son niveau, on a construit un petit spatioport, et on aimerait y parquer une paire de Pyros.
L'idée, c'est que le Pyro ait son cockpit ouvert pour l'entretien, etc...
Avec l'OOF Editor, on a déjà converti un Pyro d'OOF en ORF, et on l'a ouvert dans le D3Edit.



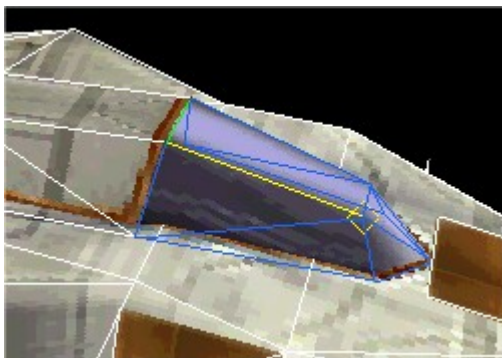
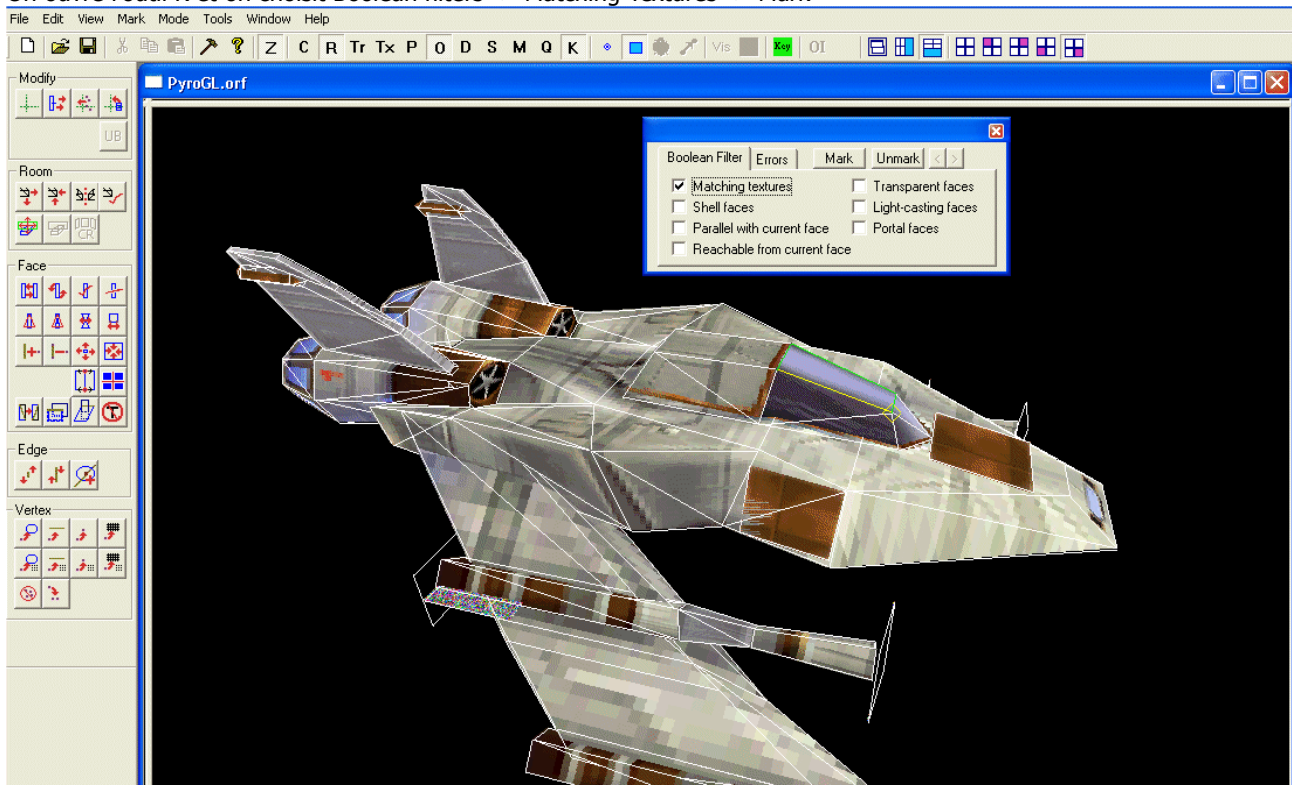
Avec la touche TAB, ou avec ce bouton de la barre d'outils, on passe en mode Face:



On sélectionne une face du cockpit.



On ouvre l'outil K et on choisit Boolean filters -> Matching Textures -> Mark



On utilise ensuite cette fonction :



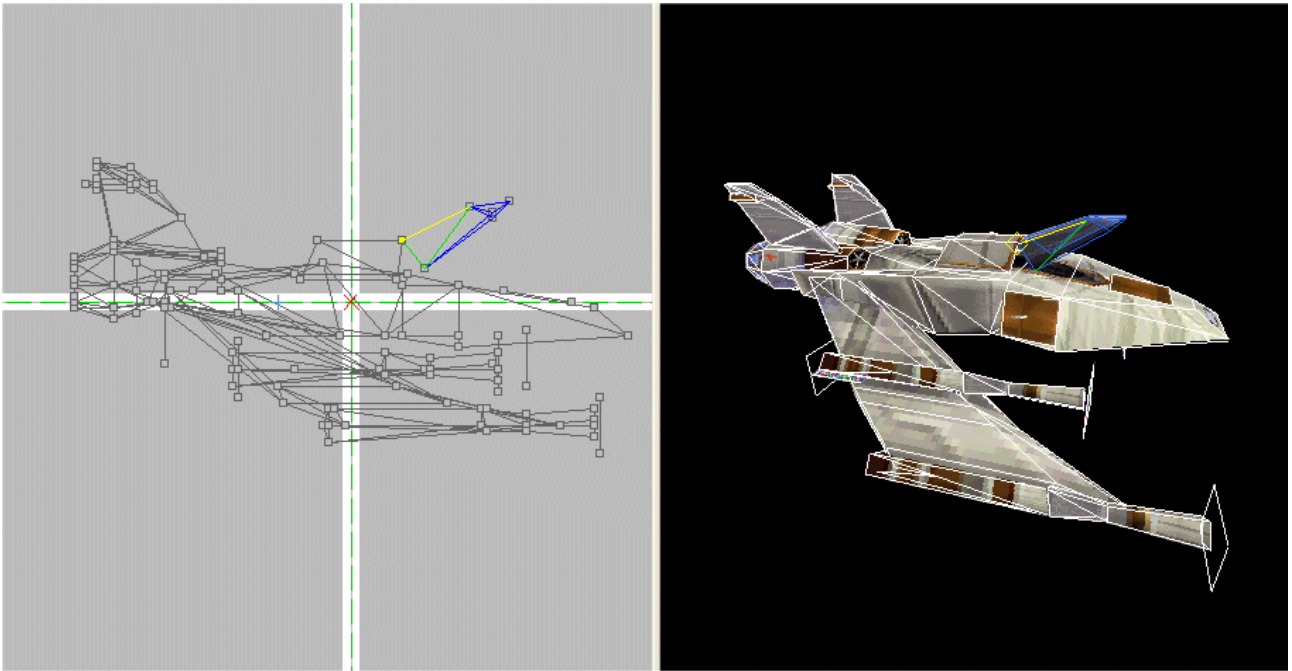
Apparemment, rien n'a changé, mais tous les sommets des faces marquées de la structure ont été divisés. Les faces sont maintenant séparées des faces adjacentes.

On sélectionne maintenant le sommet autour duquel on va faire pivoter les faces marquées:
(TAB - appuyer sur cette touche pour passer en mode Vertex)



(TAB - appuyer sur cette touche pour passer en mode Face)

Dans la vue de côté activée, et en utilisant les touches Ctrl + 1 du pavé numérique ou Ctrl + 3 du pavé numérique, on fait pivoter les faces dans la position souhaitée:



On travaille un peu sur l'intérieur, on construit un casque ou on se contente de boucher les trous. Si nécessaire, détruire les faces Glow, GP superflues ainsi que les éventuels sommets dupliqués et notre Pyro garé est prêt.



Certes, on peut sélectionner les faces rapidement et les marquer individuellement, extraire une zone pour la manipuler est une méthode sûre mais plus longue que celle décrite ci-dessus.