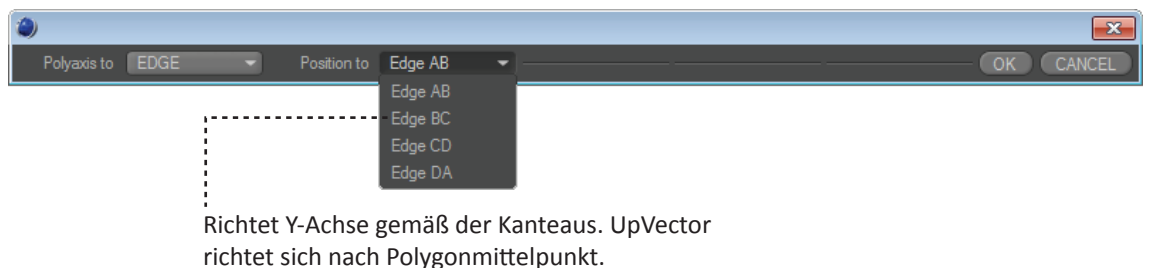
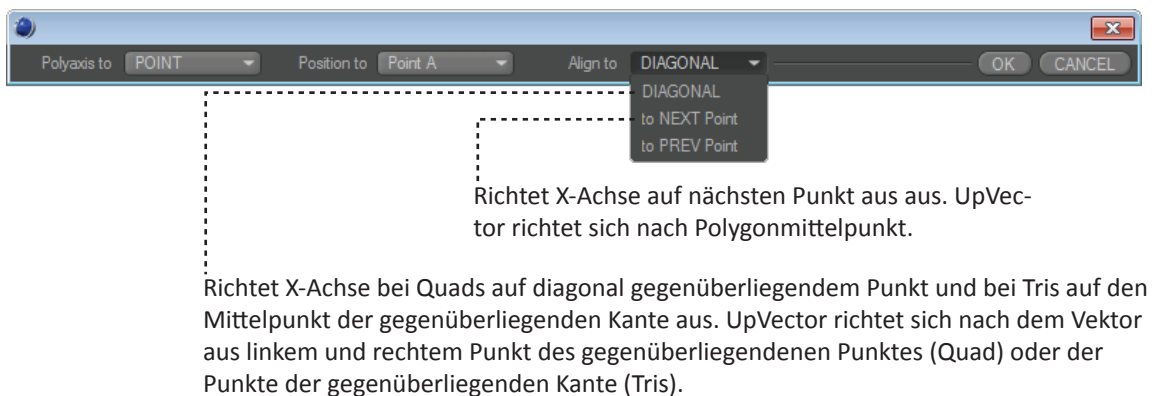
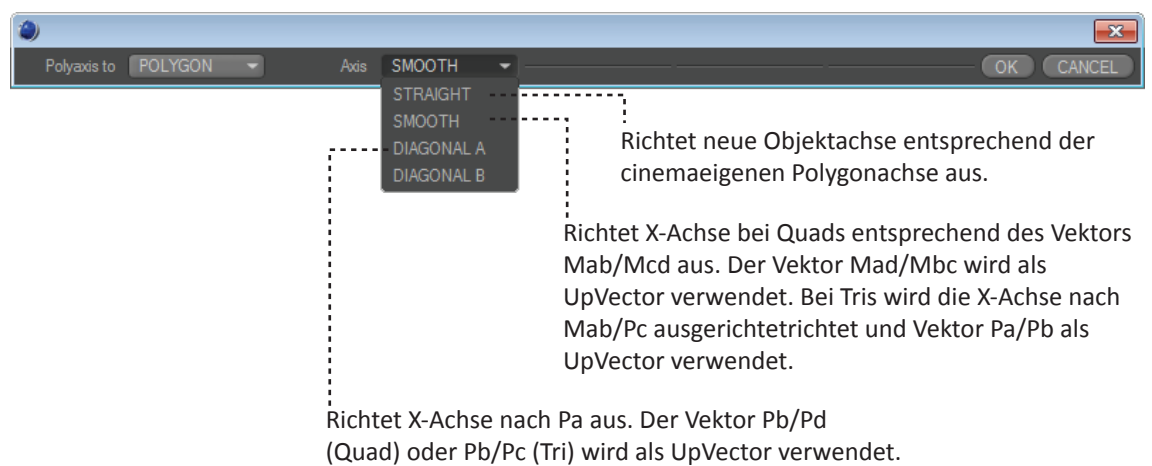
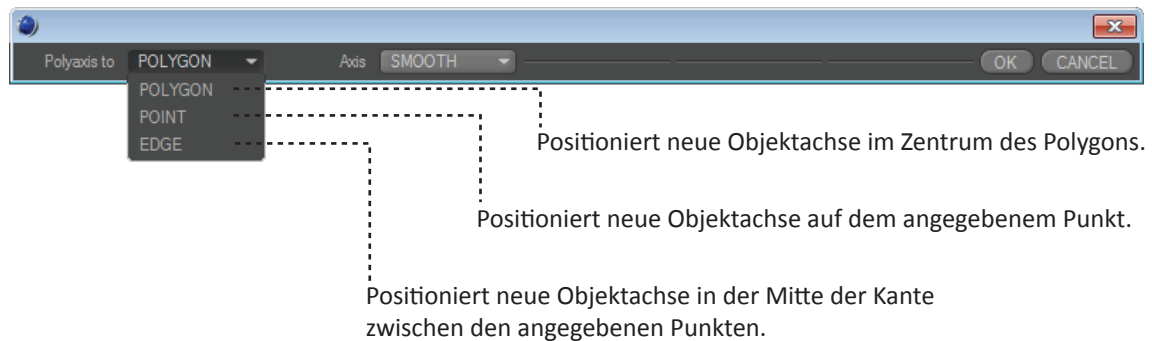




## Splitt\_POLY

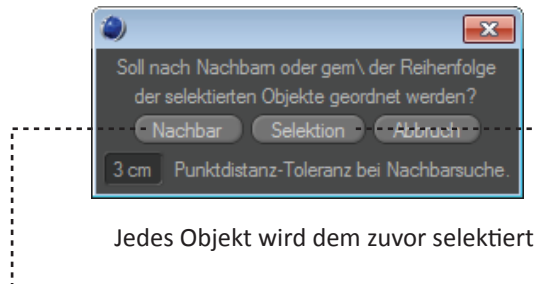
Dieses Skript erwartet ein aktives Polygonobjekt mit einem oder mehreren selektierten Polygonen und erstellt für jedes selektierte Polygon ein Polygonobjekt mit einem Polygon, dessen Punkte global die selben Koordinaten besitzen wie das Original. Die Objektachse kann wie folgt eingestellt werden.





### Arrange\_POLY

Dieses Skript erwartet mindestens zwei selektierte Polygonobjekte mit selben direktem Mutterobjekt und ordnet diese hierarchisch entsprechend folgender Möglichkeiten.

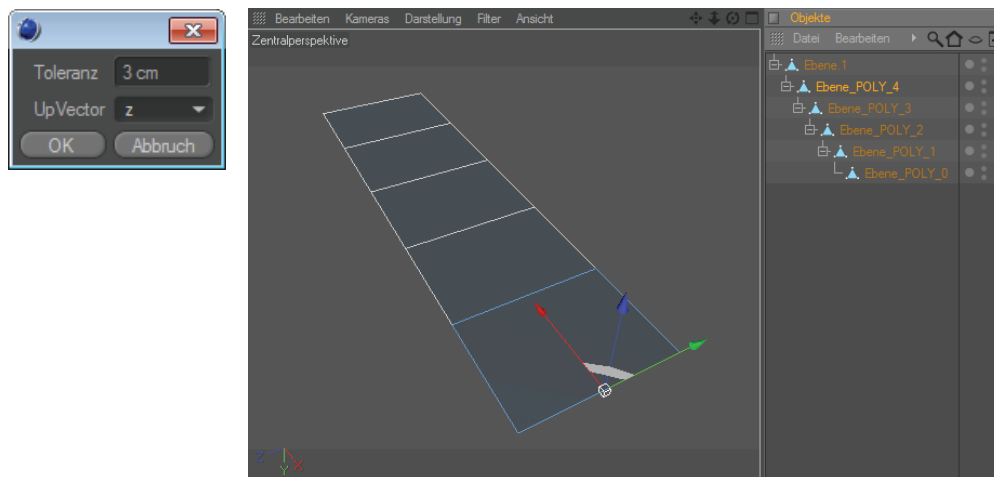


Wichtig hierbei ist, dass die selektierten Objekte einreihig angeordnet sind und dass das zuerst selektierte Objekt Anfang oder Ende einer Polygonkette sein muss. Im weiteren werden die Punktpositionen der Polygone verglichen (beachte Punktdistanz-Toleranz) und Nachbarobjekte vom erstselektierten aus untergeordnet.



### Align\_POLY

Dieses Skript erwartet ein selektiertes Polygonobjekt mit Unter-Polygonobjekten in absteigender Hierarchie und positioniert die Objektachsen auf der nicht gemeinsamen Kante mit dem direkten Kind-Objekt. Ausgerichtet wird die Achse auf den Mittelpunkt der gemeinsame Kante. UpVector ist die ursprünglich Achse in "UpVector".



### Putsch\_POLY

Dieses Skript erwartet ein selektiertes Polygonobjekt mit Unter-Polygonobjekten in absteigender Hierarchie und kehrt die Hierarchie um.



### Affiliation\_POLY

Dieses Skript erwartet zwei selektierte Polygonobjekte mit Unter-Polygonobjekten in absteigender Hierarchie und hängt die zweit selektierte Hierarchie an das Ende der ersten.

Quad = Polygon mit vier Punkten

Tri = Polygon mit drei Punkten

M = Mittelpunkt, P = Punkt, M<sub>ab</sub> = Mittelpunktspostion zwischen P<sub>a</sub> und P<sub>b</sub>,

P<sub>a</sub>/P<sub>b</sub> = Vector aus Position P<sub>a</sub> und P<sub>b</sub> -> Vector P<sub>a</sub> + Vector P<sub>b</sub> / 2