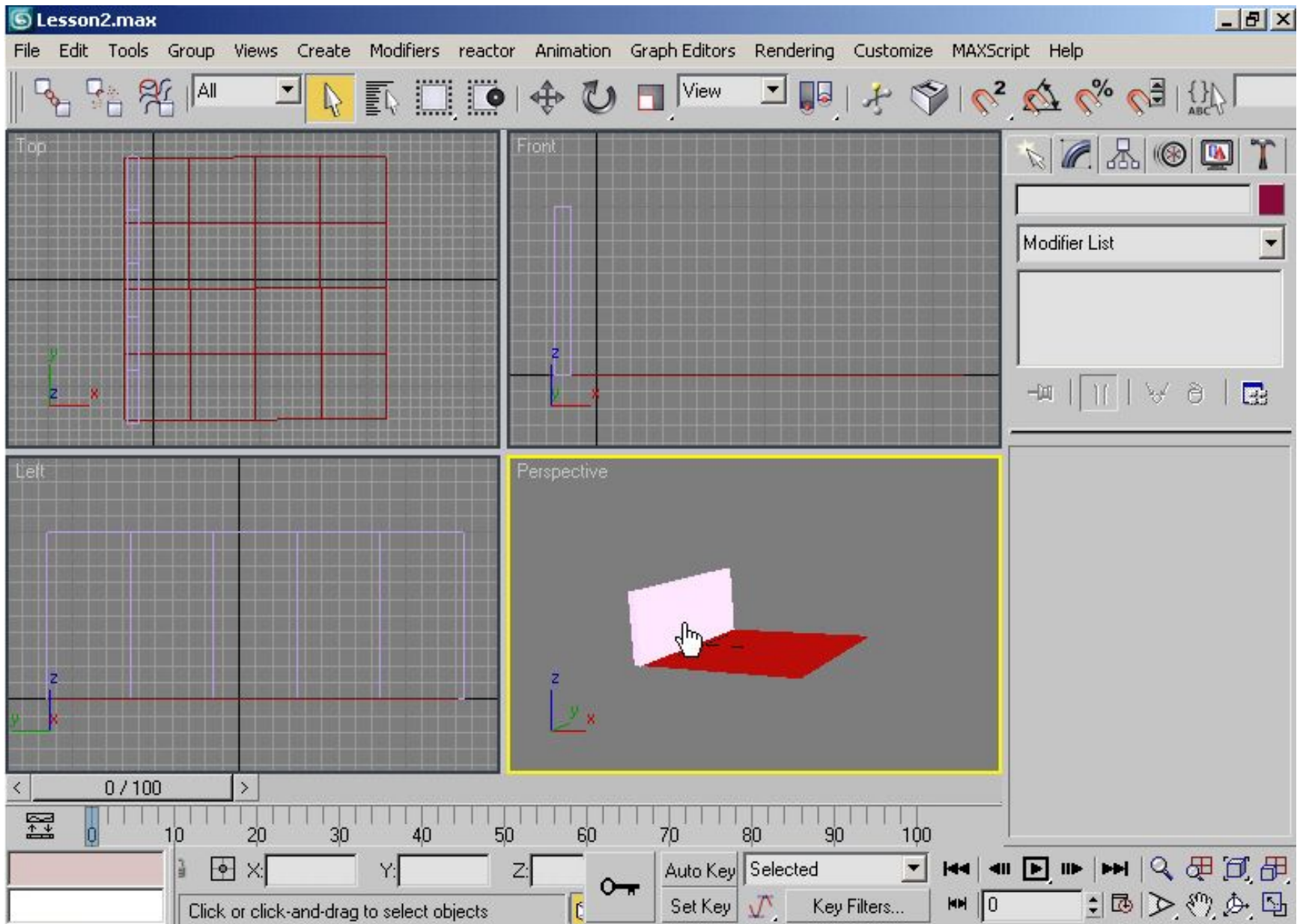


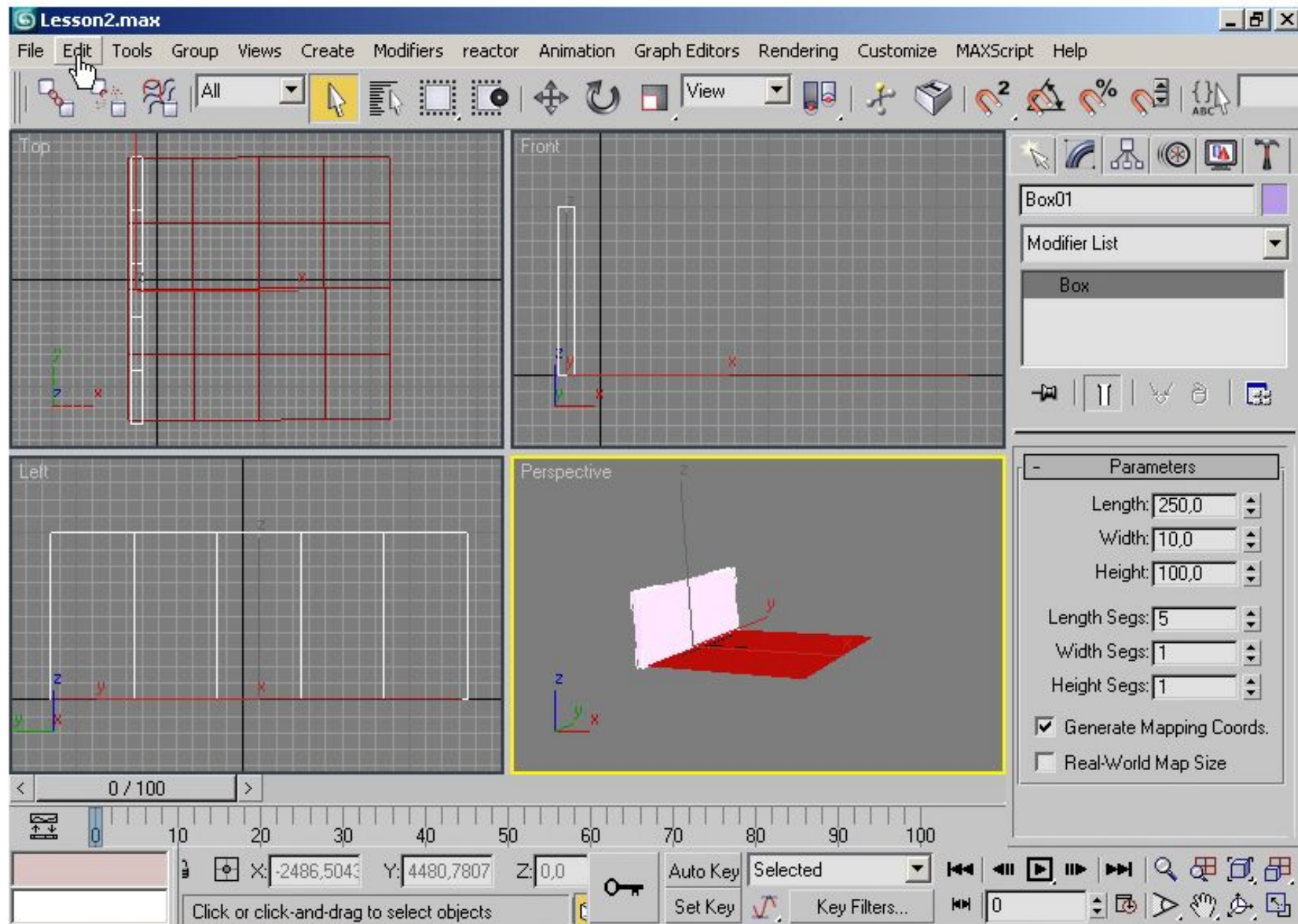
# 6. Клонирование объектов

Если надо продублировать уже существующий объект 3ds Max, для него выполняется операция клонирования. Эта операция применима к объектам любого вида – геометрическим, вспомогательным, контроллерам анимации, модификаторам и так далее. Клонирование – общий термин, который используется для описания создания копии объекта, экземпляра объекта или ссылки на объект.

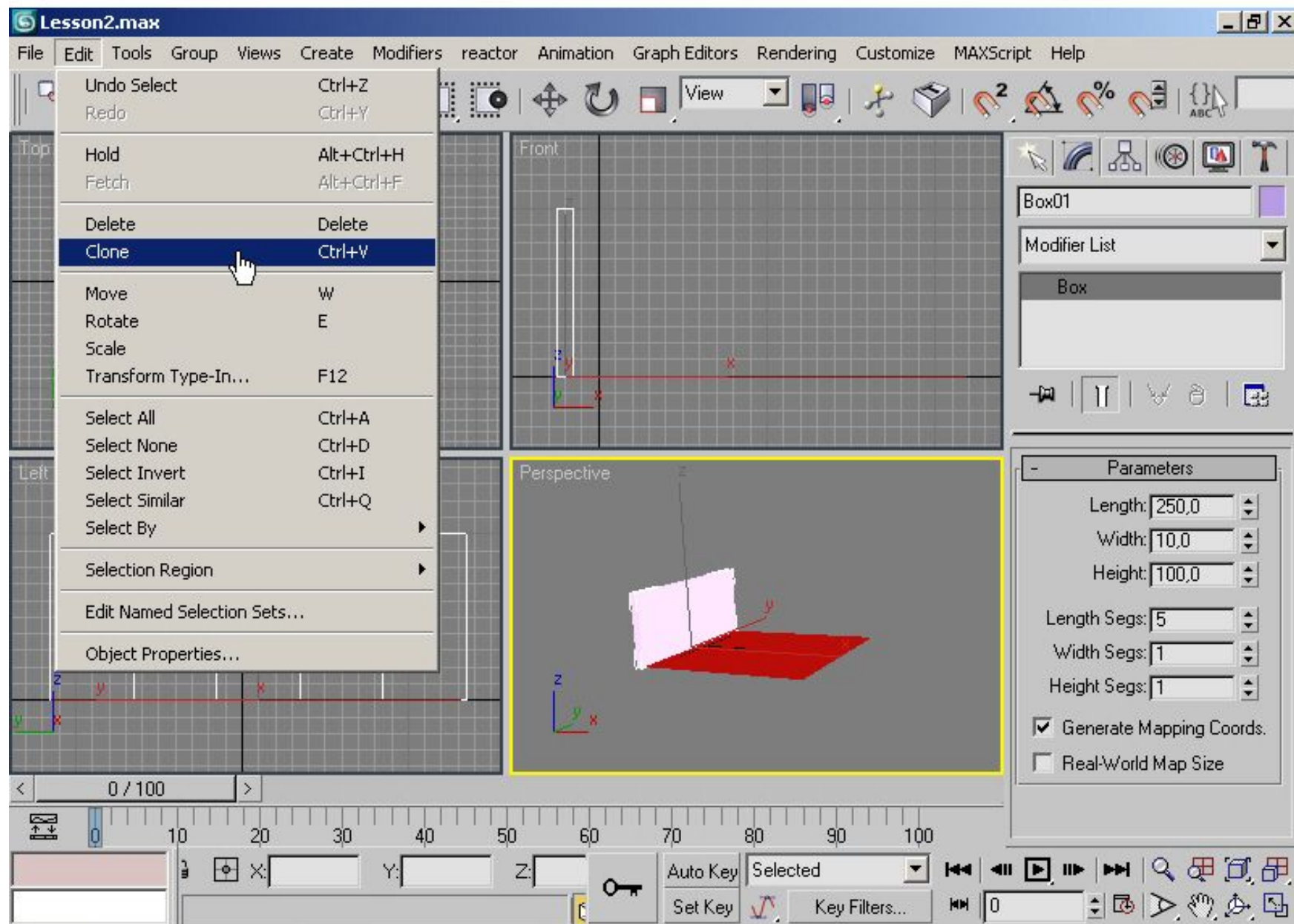
# выделите клонируемый объект



Для клонирования выделенного объекта раскройте меню «Edit» («Правка»)

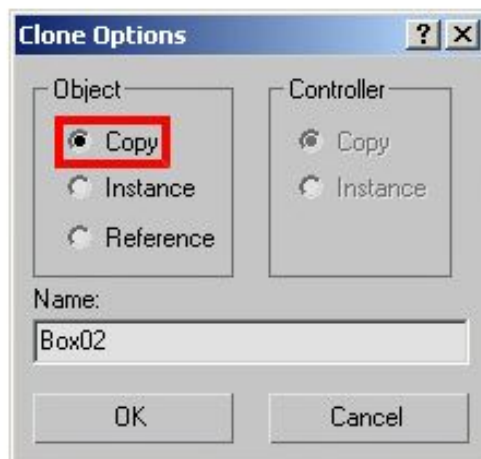


и выберите команду «Clone» («Клонировать»).

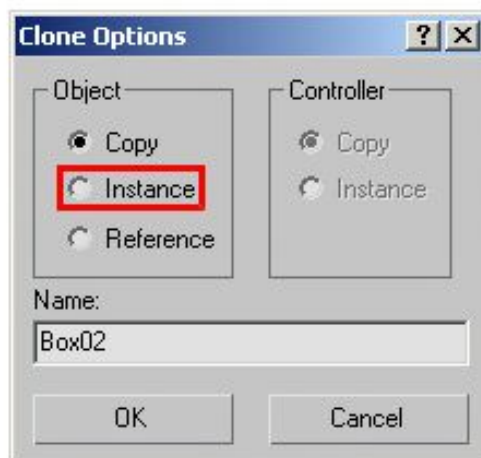




В открывшемся окне можно выбрать вид клонирования. При создании копии («Copy») новый объект полностью копирует старый и полностью независим от него.

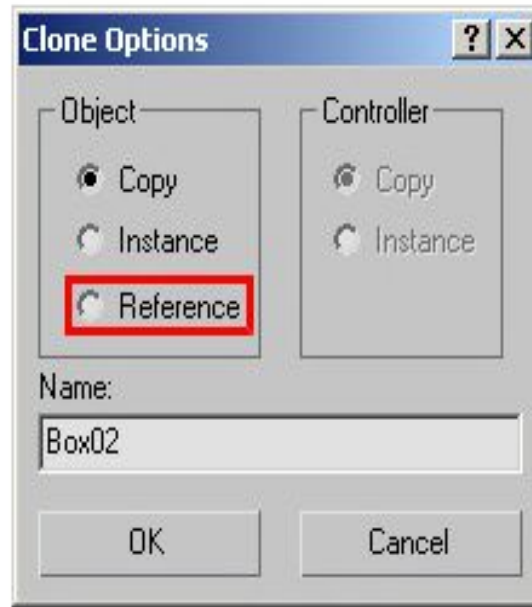


Создание экземпляра исходного объекта («Instance»)

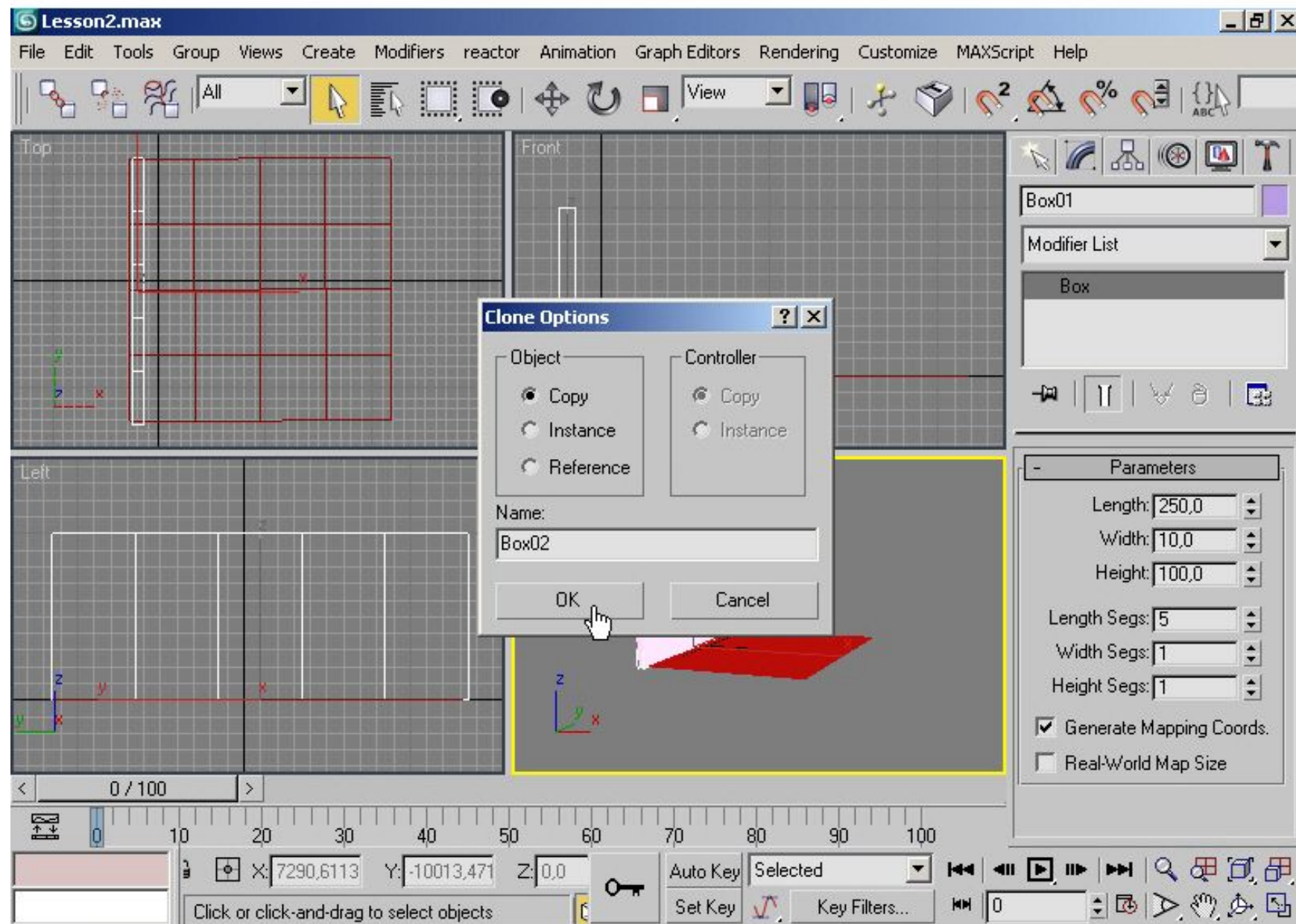


позволяет разместить один и тот же объект сразу в нескольких местах сцены, причем редактирование параметров одного экземпляра автоматически отразится на всех остальных.

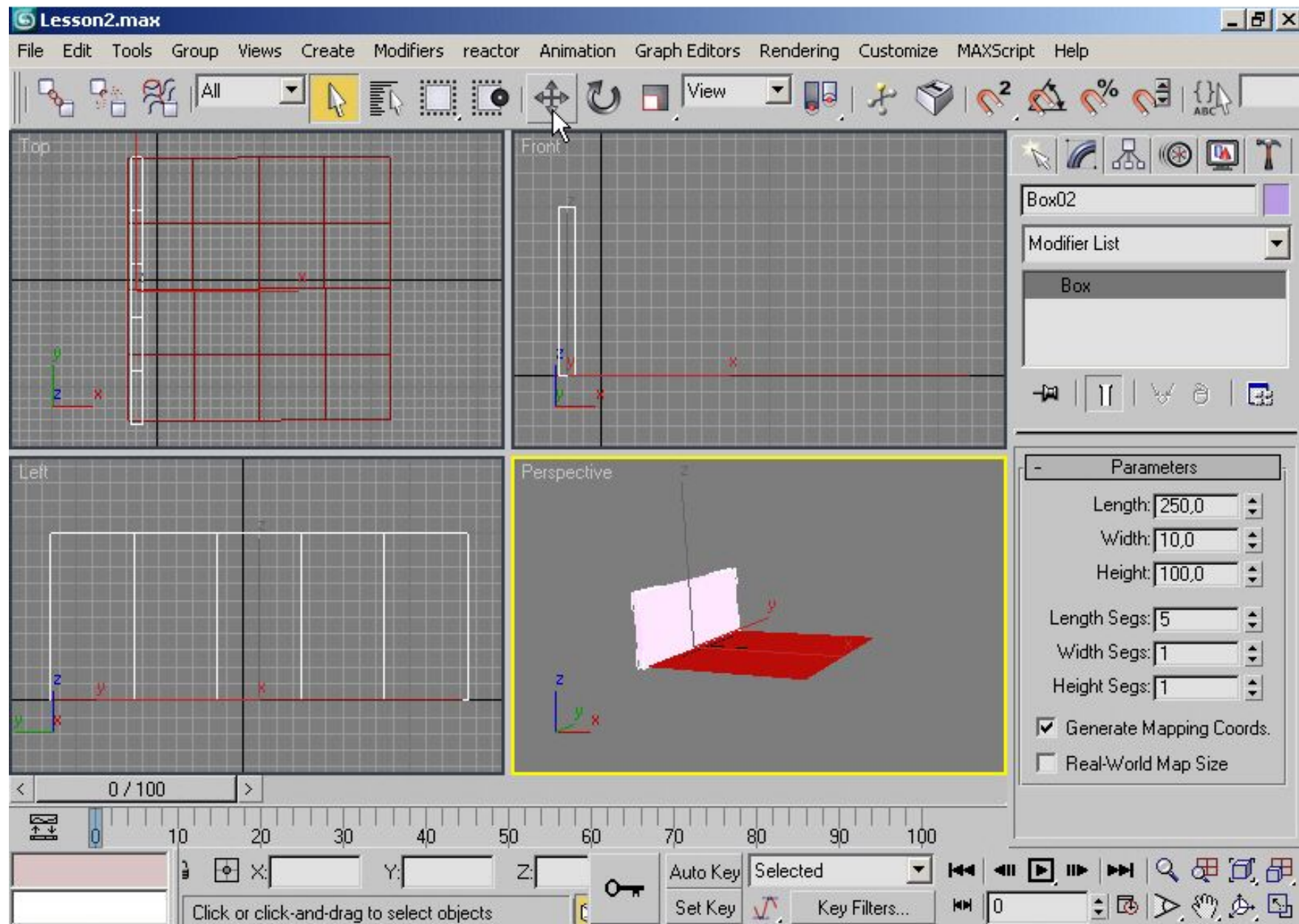
Вид клонирования «Reference» («Ссылка») может быть создан только для объекта сцены.



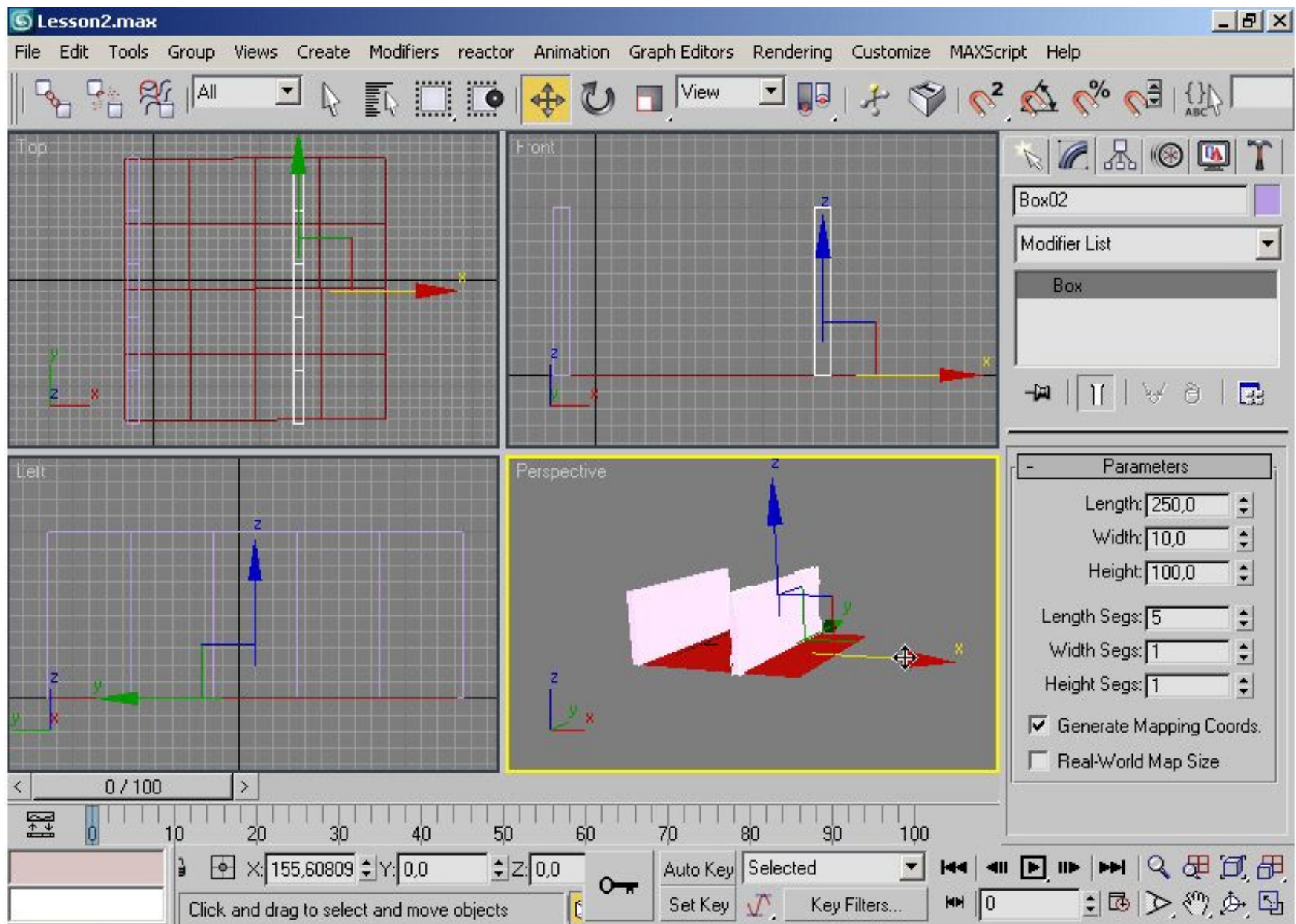
При создании ссылки объекты совместно используют только часть параметров. Нажмите кнопку «OK» для завершения операции.



Объект-клон помещается в той же точке пространства, что и исходный. Для того чтобы их различить, можно изменить положение одного из объектов.







Другой способ клонирования – выполнение над объектом одной из операций трансформации с нажатой на клавиатуре клавишей <Shift>.