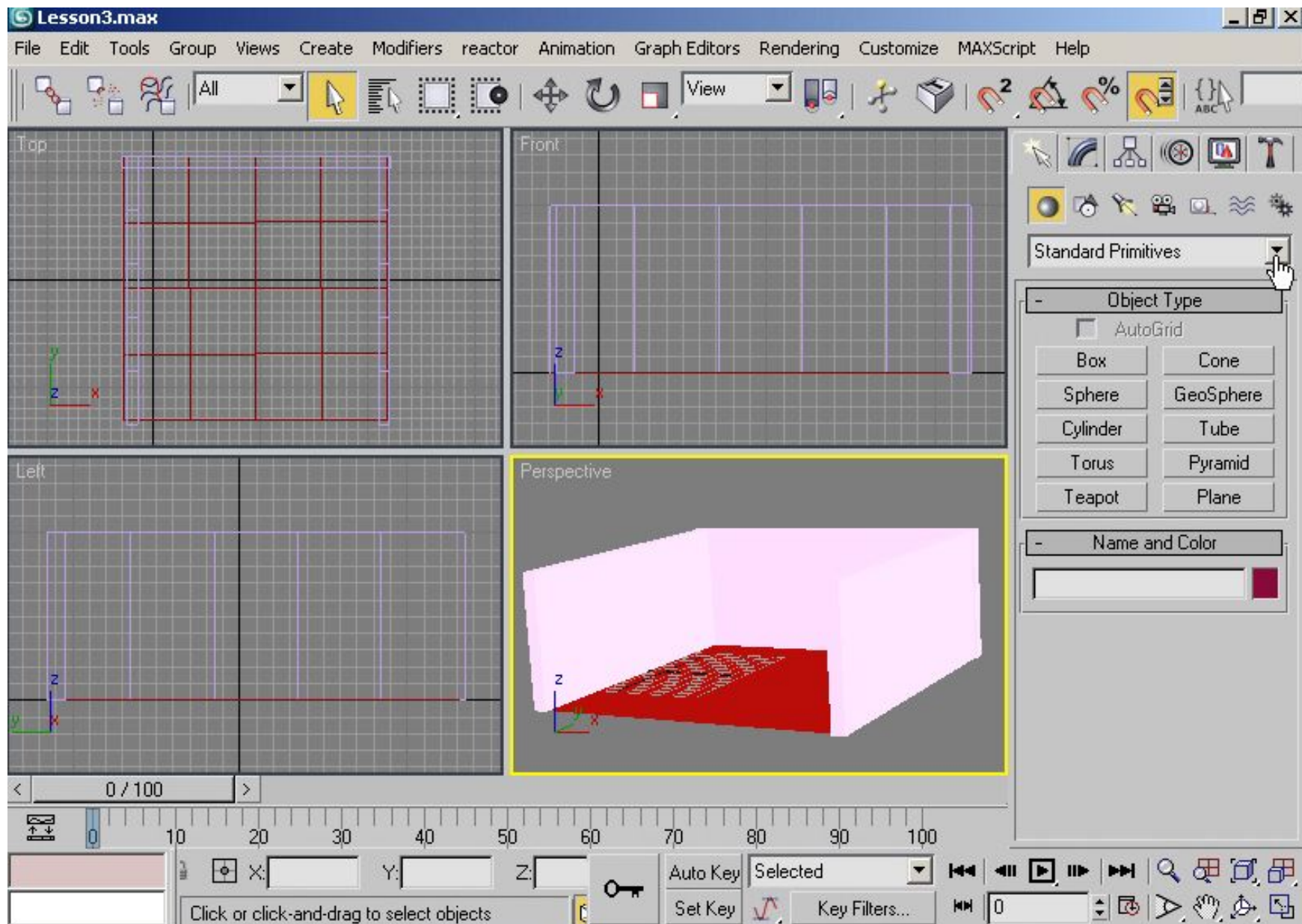


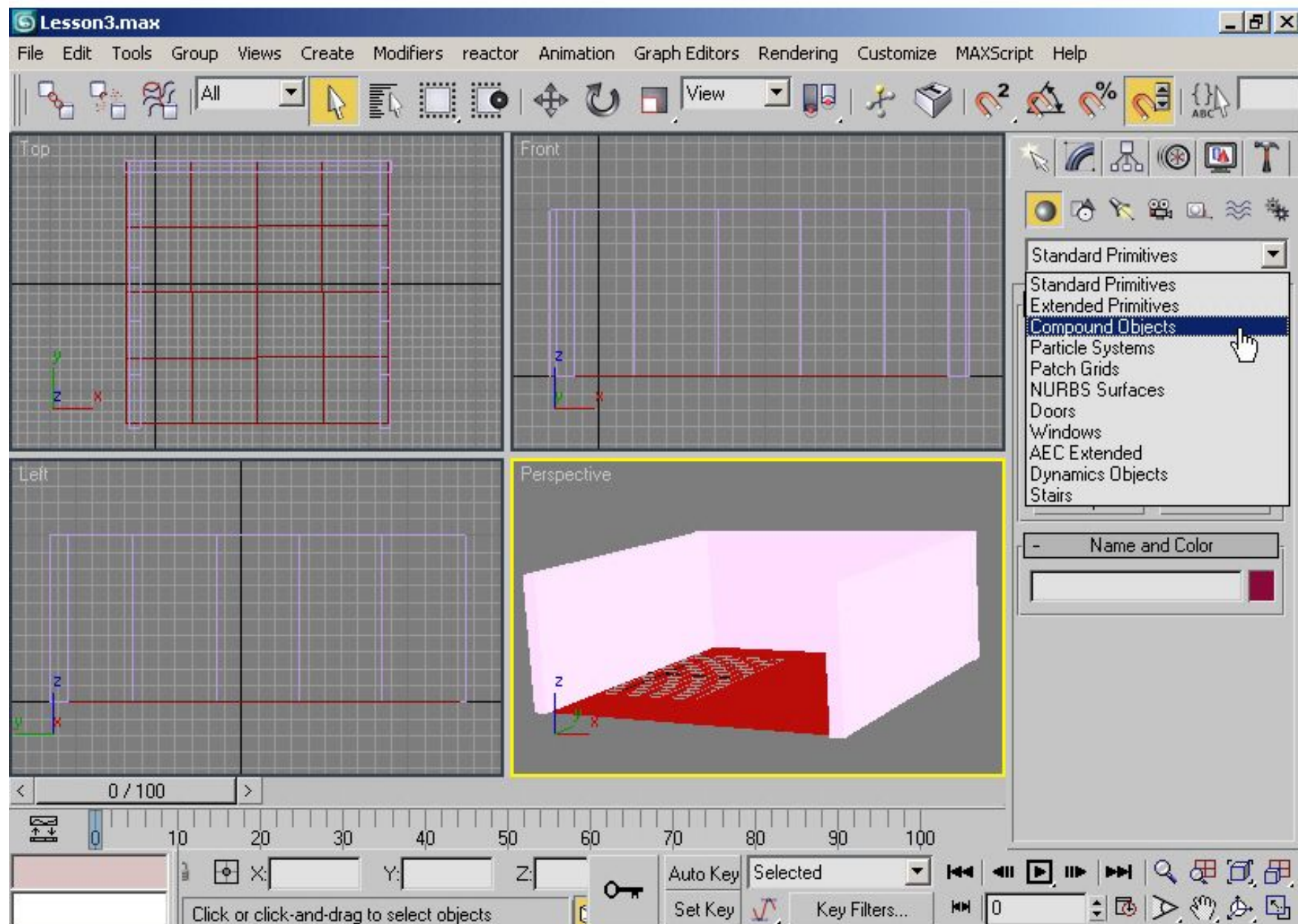
9. Составные объекты: ЛОГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

В случае, когда не удастся построить модель на базе одного геометрического примитива, используются составные объекты.

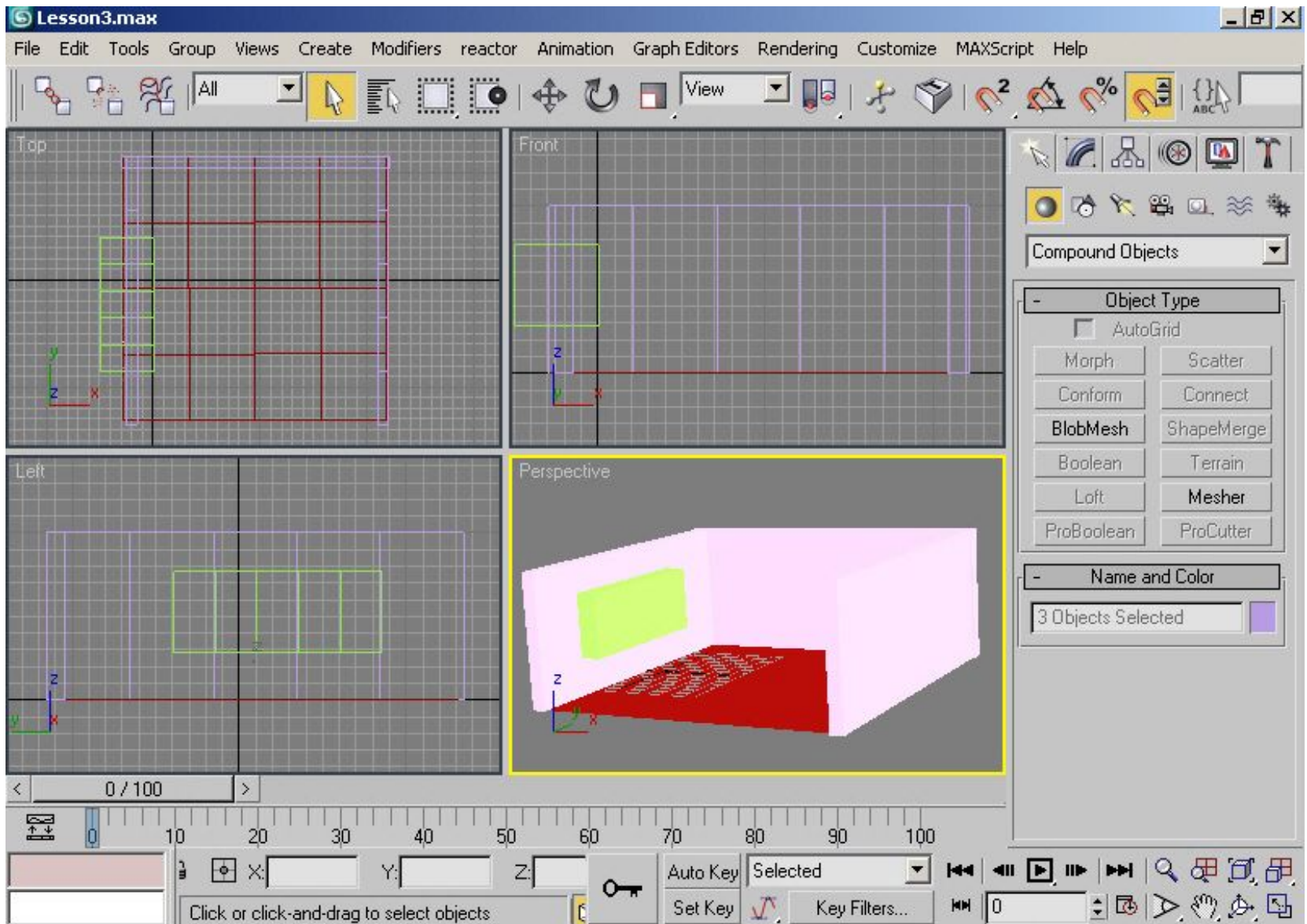
Раскройте выпадающий список в разделе «Geometry» («Геометрия») страницы «Create» («Создать»)



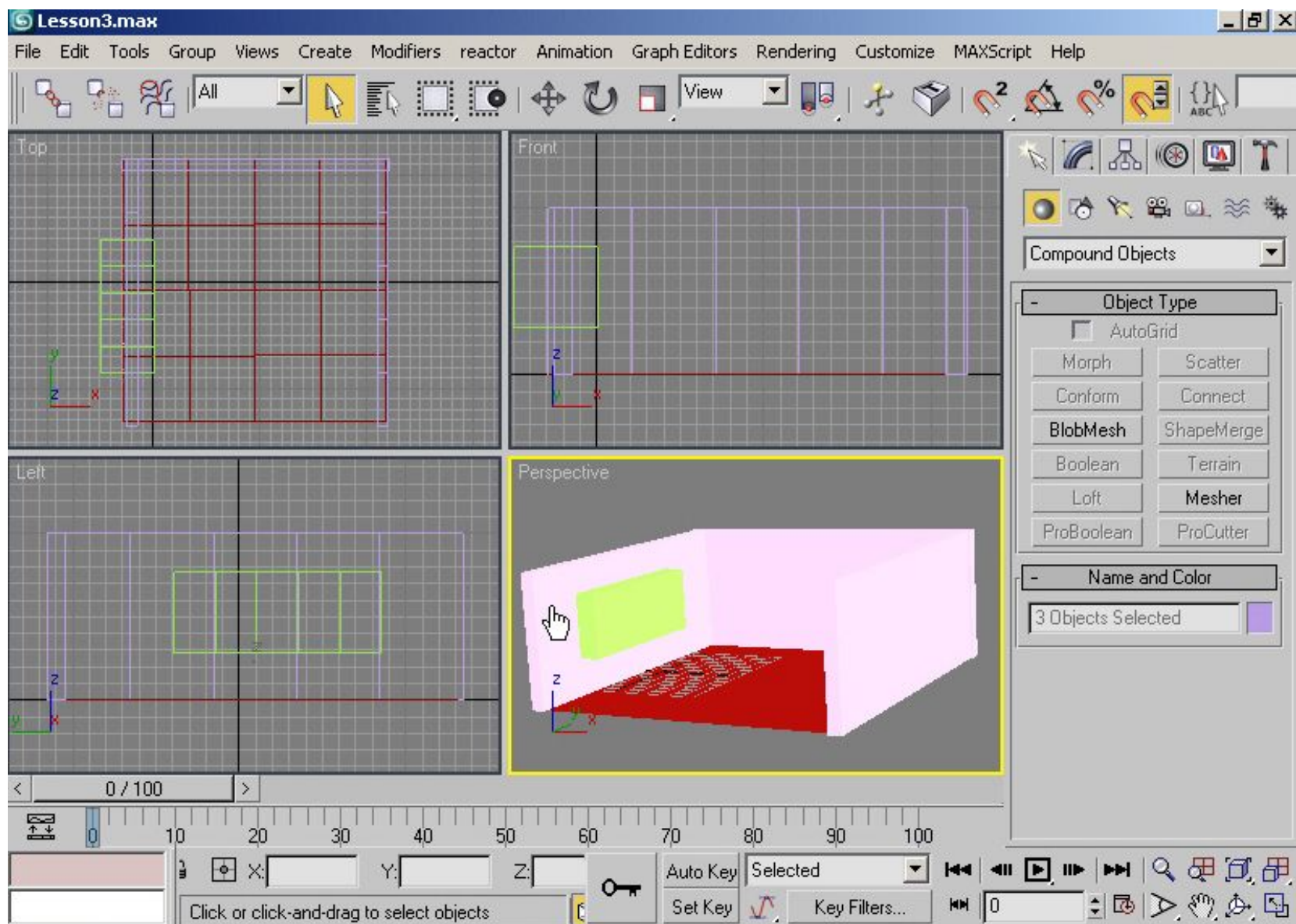
и выберите группу «Compound Objects» («Составные объекты»).



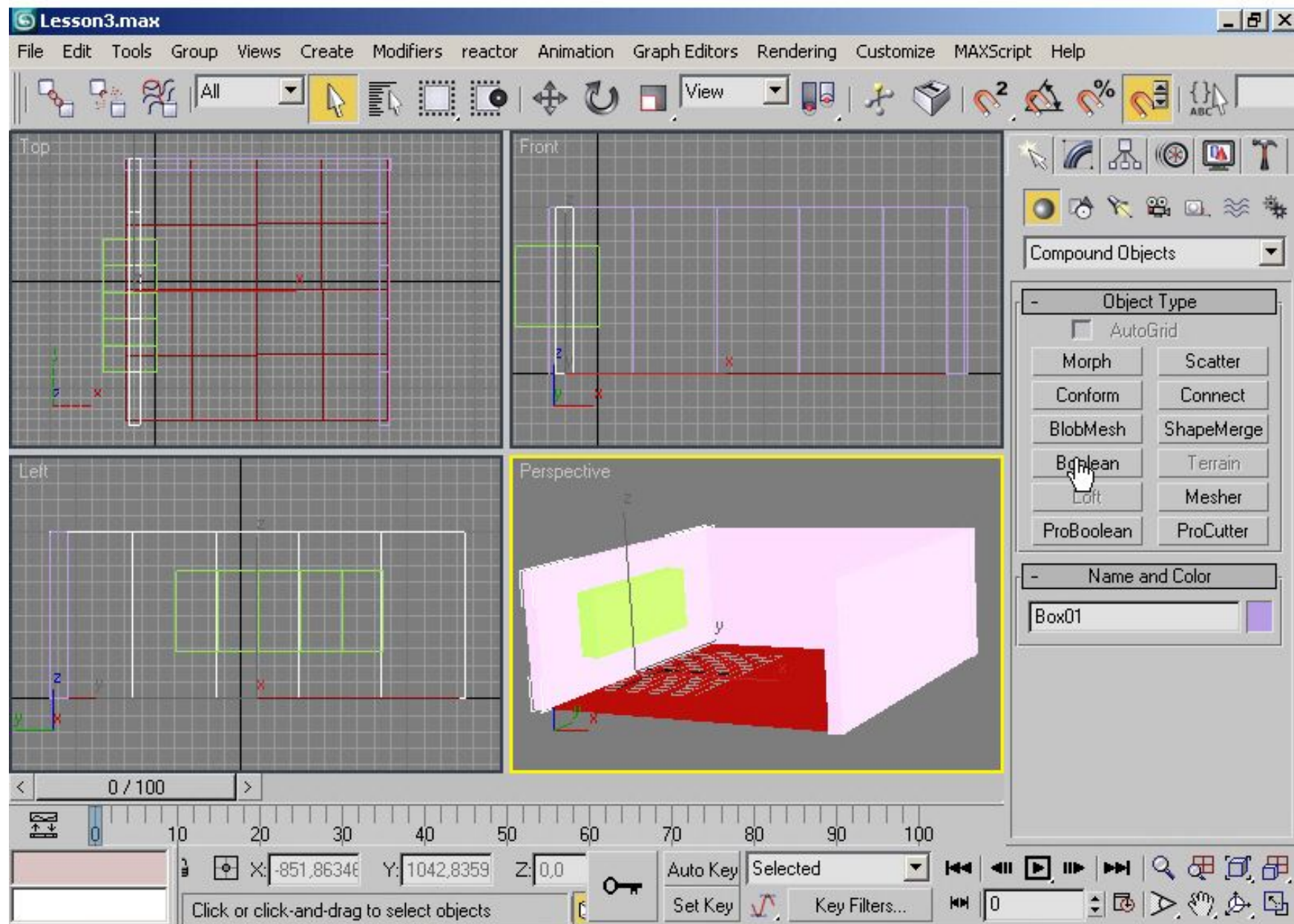
Наиболее популярные объекты из этой группы – это булевы объекты и лофт-объекты. Булевы объекты строятся как результат различных логических операций - объединение, пересечение, вычитание. Например, операция вычитания может быть использована для создания оконного проема в стене. Предварительно на месте будущего проема создается объект «Вох» («Ящик»).



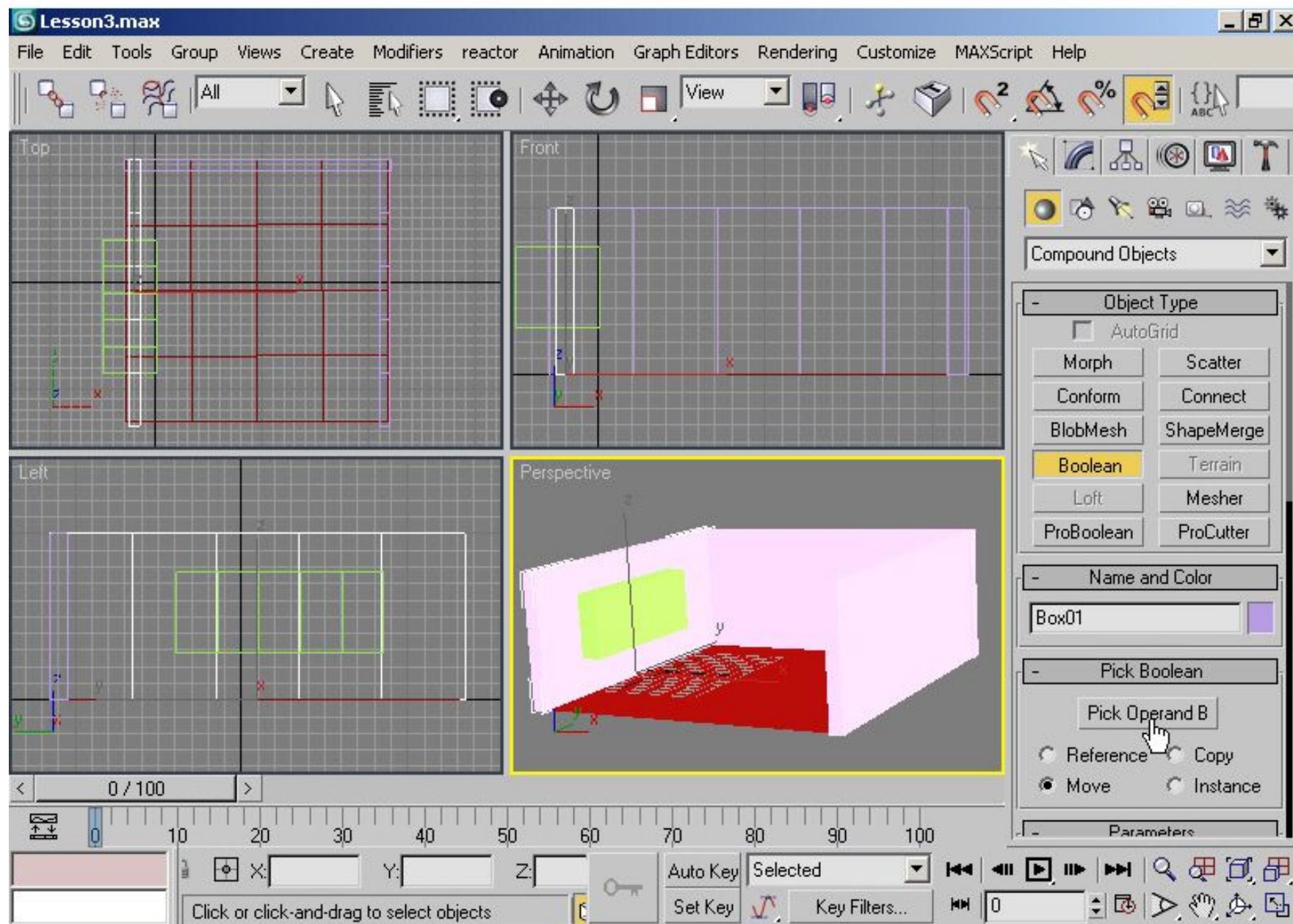
Для создания Boolean-объекта всегда требуется два операнда. Логической операцией, выполняемой по умолчанию, является вычитание второго объекта из первого. Поэтому в данном случае удобнее в качестве первого операнда выделить стену – в этом случае не придется менять тип операции. Щелкните по стене, чтобы выделить ее.



Нажмите в панели команд кнопку «Boolean» («Логический»).



Для завершения операции нажмите на кнопку «Pick Operand B» («Указать операнд B»)



и укажите на вычитаемый ящик.

