

Свойства модификаторов

# БУЛЕВЫЕ ОПЕРАЦИИ

Autodesk®  
3ds Max®

2008

Create stunning 3D  
in less time.



in less time?  
Create stunning 3D

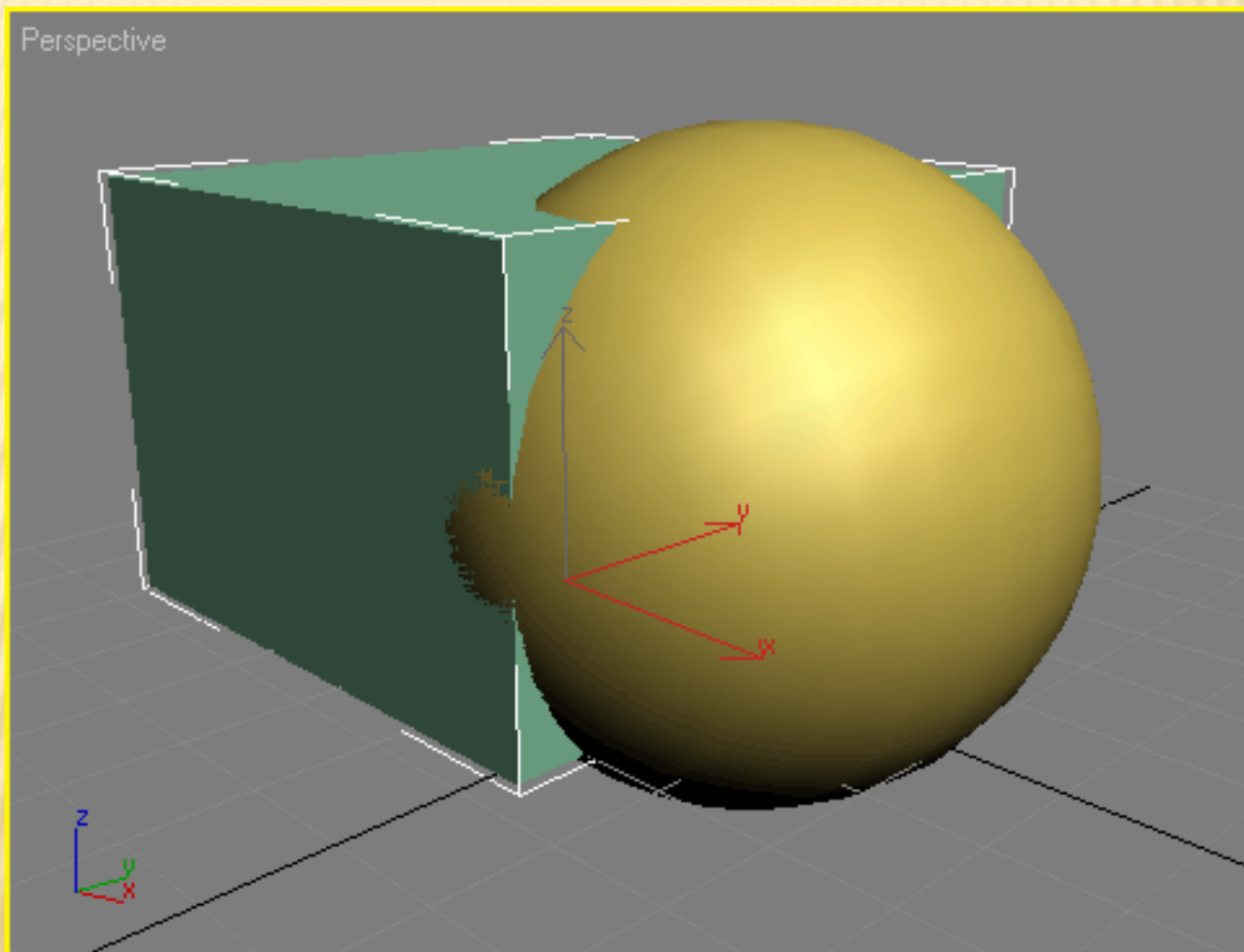


# ВИДЫ

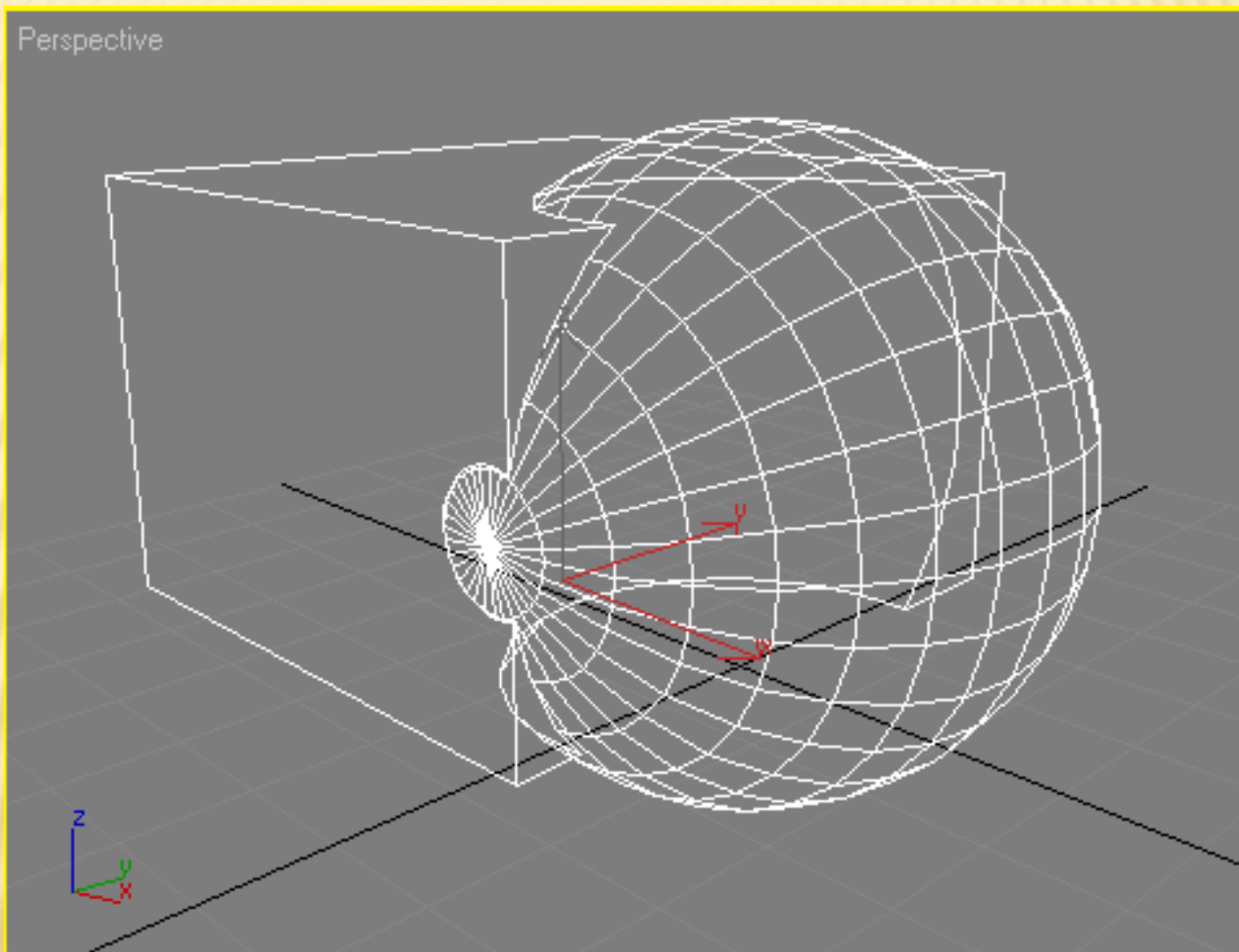
---

- ✘ В 3ds max доступны четыре типа булевых операций:
  - + Union (Сложение). Результатом булевого сложения двух объектов будет служить поверхность, образованная поверхностями объектов, участвующих в данной операции.
  - + Intersection (Пересечение). Результатом булевого пересечения двух объектов будет поверхность, состоящая из общих участков этих объектов.
  - + Subtraction (Исключение). Результатом булевого исключения двух объектов будет поверхность, состоящая из поверхностей первого и второго объектов, но не включающая в себя общие участки этих объектов
  - + Cut (Вычитание). Результатом булевого вычитания двух объектов будет служить поверхность, образованная исключением из поверхности одного объекта участков, занятых вторым объектом

# РАСПОЛОЖЕНИЕ ОБЪЕКТОВ ДО ОПЕРАЦИИ

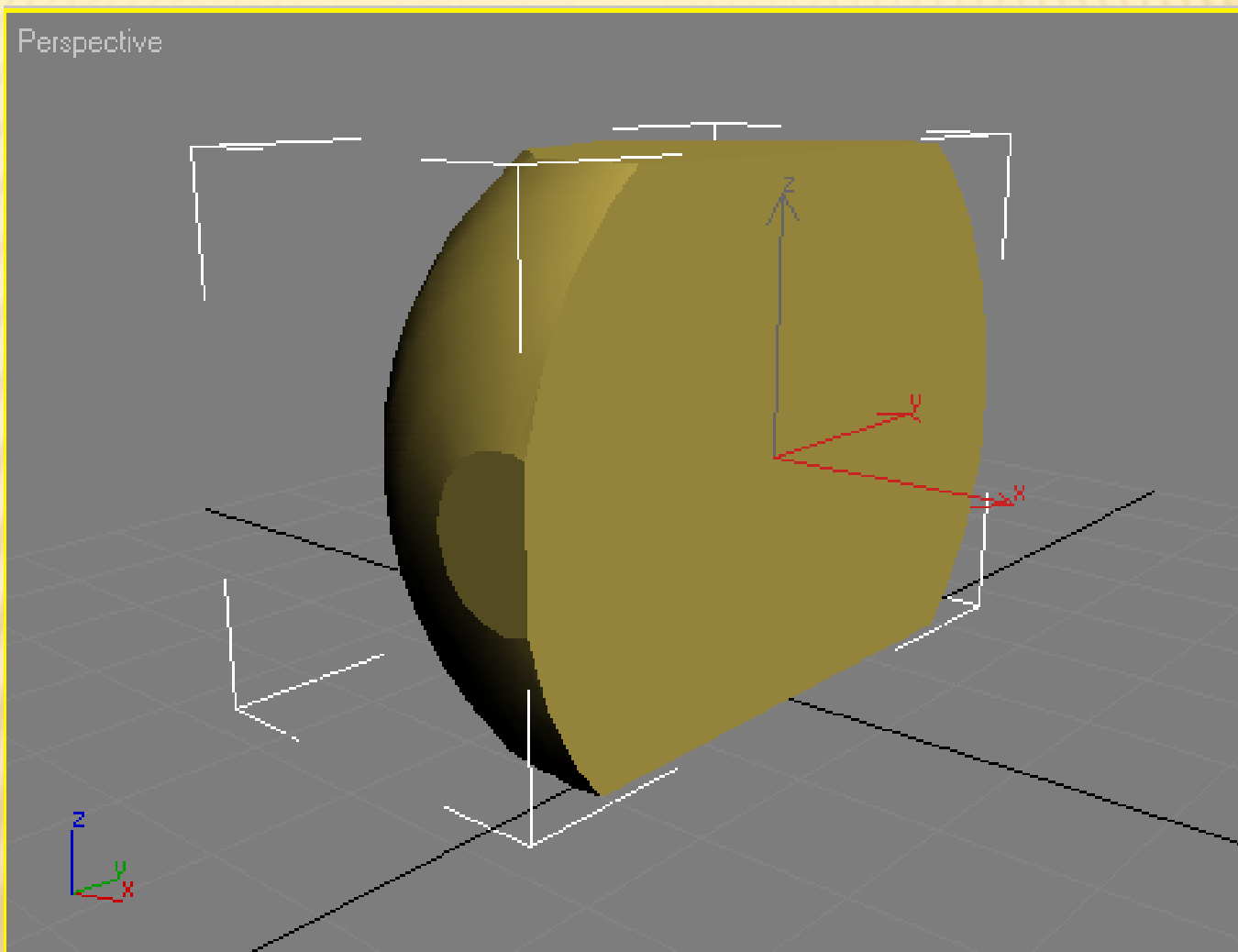


# UNION (СЛОЖЕНИЕ)

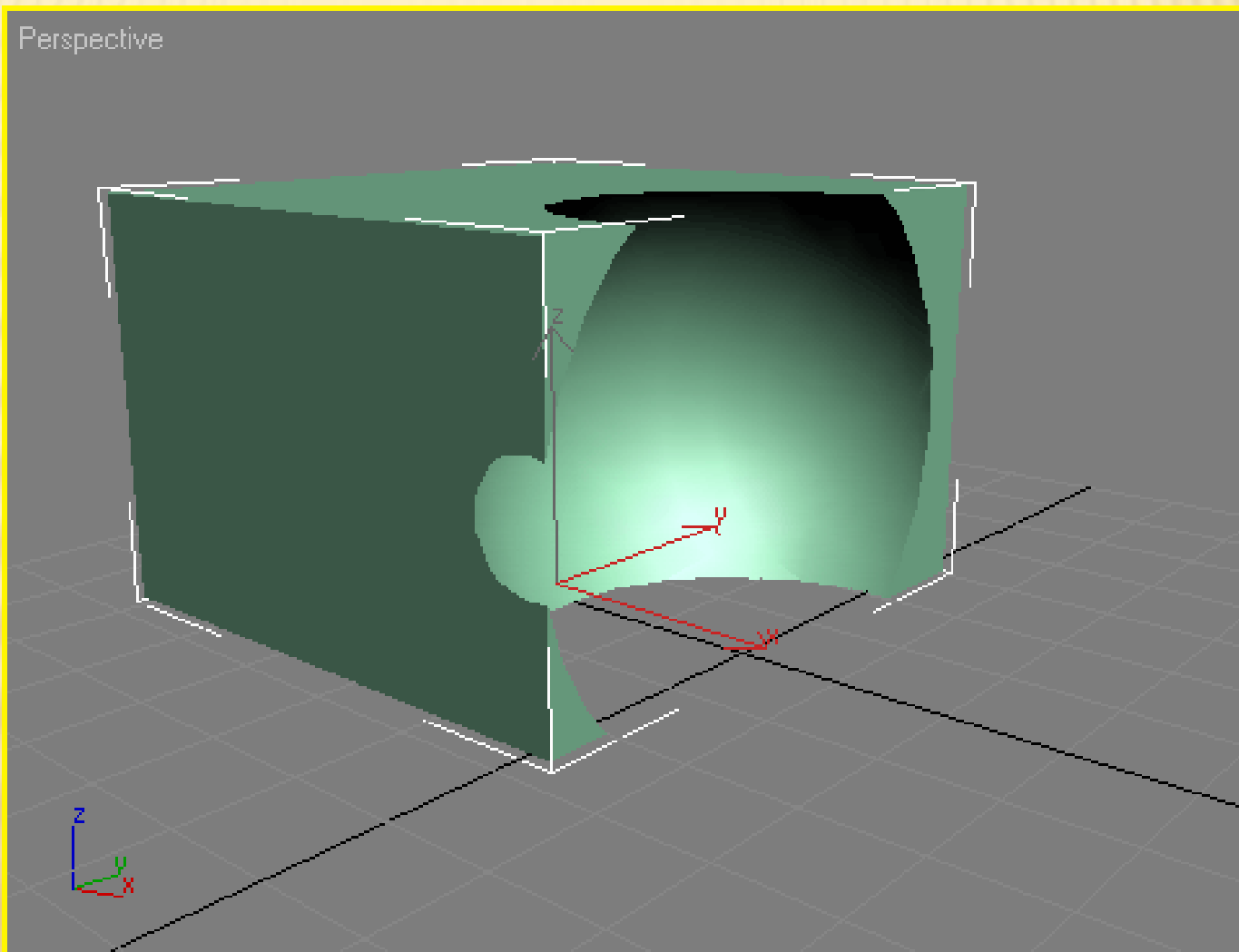




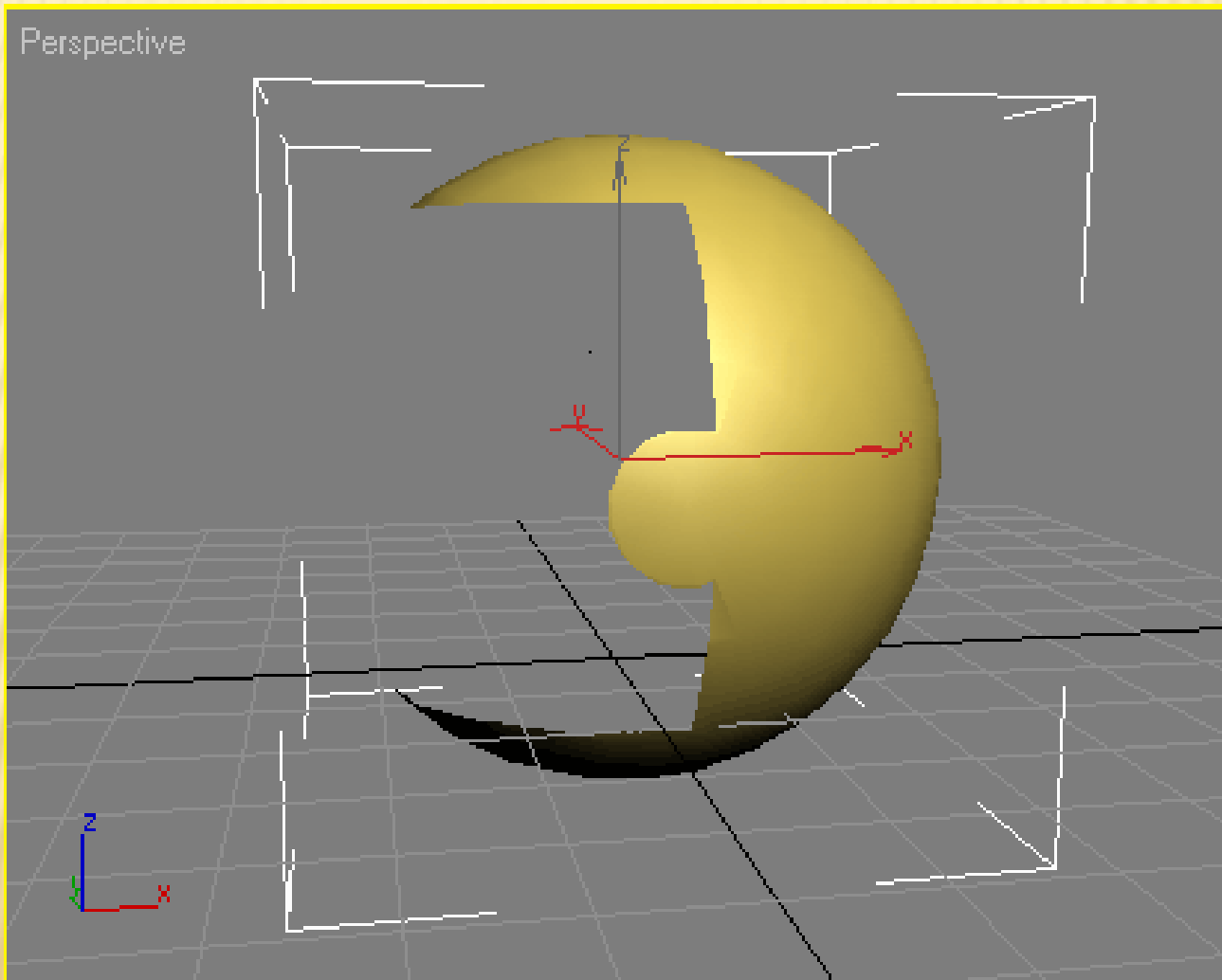
# INTERSECTION (ПЕРЕСЕЧЕНИЕ)



# SUBTRACTION (ИСКЛЮЧЕНИЕ)



# CUT (ВЫЧИТАНИЕ)



# АЛГОРИТМ ВЫПОЛНЕНИЯ

- ✘ Выделите первый объект, который будет участвовать в образовании конечной модели.
- ✘ Перейдите на вкладку Create (Создание) командной панели, выберите в категории Geometry (Геометрия) строку Compound Objects (Составные объекты) и нажмите кнопку Boolean (Булева операция)
- ✘ Установите параметры булевой операции.
- ✘ Воспользуйтесь кнопкой Pick Operand B (Выбрать операнд), чтобы выбрать второй объект, который будет участвовать в операции.

