

3DS MAX - составные объекты

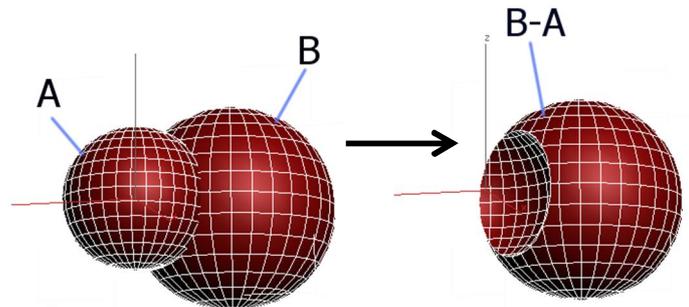
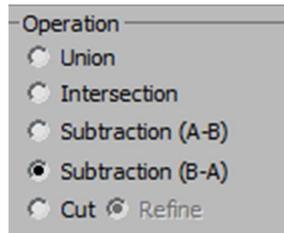
Составные объекты всегда создаются на основе **двух и более** объектов.

Boolean

Булевы операции над объектами.

Основные настройки:

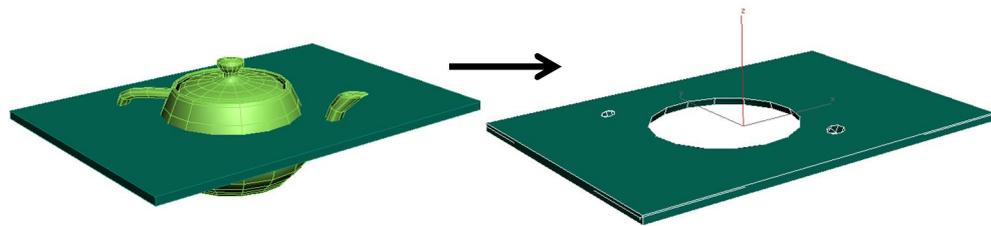
- Union** - объединение объектов;
- Intersection** - в остатке пересечение объектов;
- Subtraction** - вычитание одного объекта из другого;
- Cut** - разрезание полигонов в соответствии с местом пересечения.



ProBoolean

Менее глючный вариант Boolean. Не имеет возможности анимации.

Имеет возможность выбрать более одного объекта для проведения булевой операции.



Внимание!

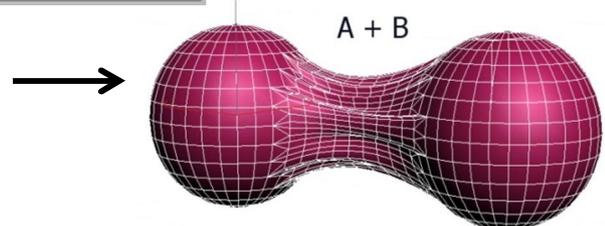
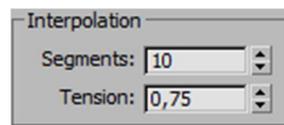
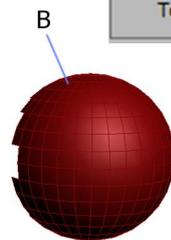
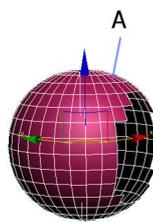
Операции Boolean создают объекты, имеющие тенденцию порождать глюки. После завершения операции рекомендуется сбросить результат в Editable Poly / Editable Mesh!

Connect

Соединения двух объектов промежуточными полигонами.

Основные настройки:

- Segments** - количество рядов связующих полигонов;
- Tension** - натянутость связки.



Scatter

Распределение копий одного объекта по поверхности другого объекта.

Основные настройки:

- Duplicates** - количество объектов A, после применения операции;
- Distribute Using**: <...> - методы распределения объекта A по поверхности объекта B: равномерно по поверхности, вдоль сегментов, по всем вертексам, по всем полу-отрезкам, по центру каждого полигона и т.д.

Подменю Transforms - позволяет случайным образом изменять ряд параметров копий объекта A, чтобы сделать их непохожими друг на друга.

