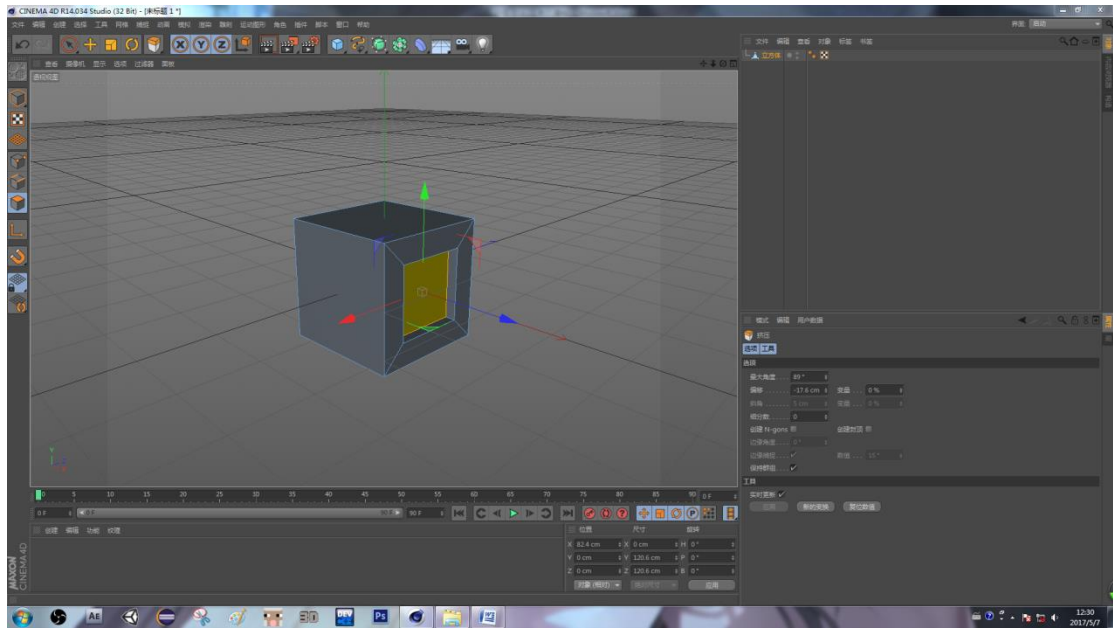


布尔



曾经的扣模型的方式一般都是这样

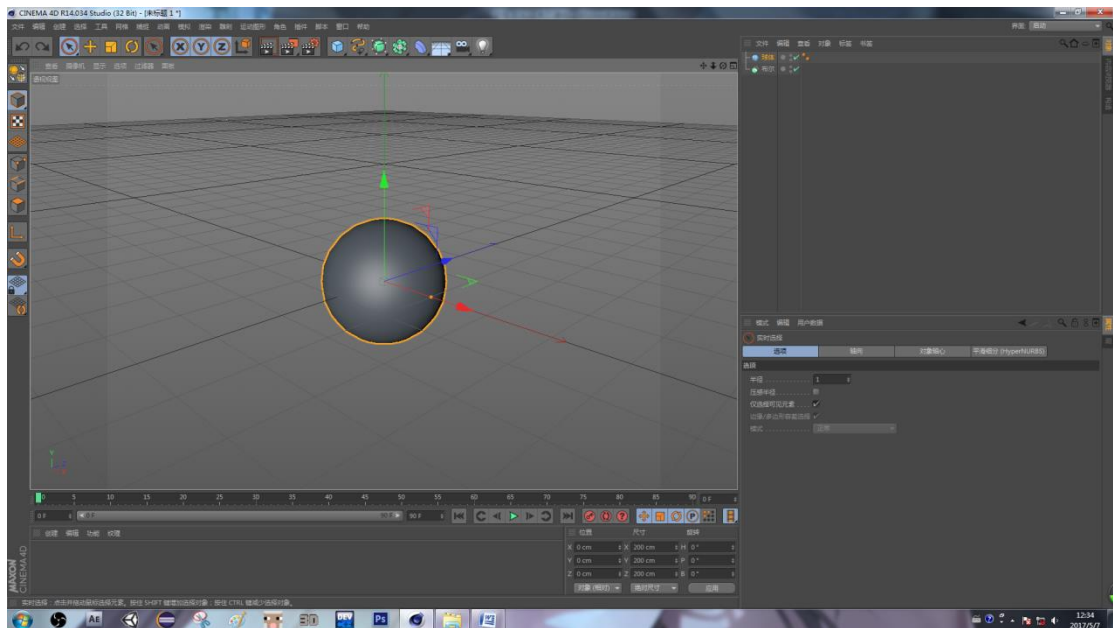
内部挤压再到挤压

做某些东西会很方便，但是如果要扣的是圆之类的，这个就显得无力了。

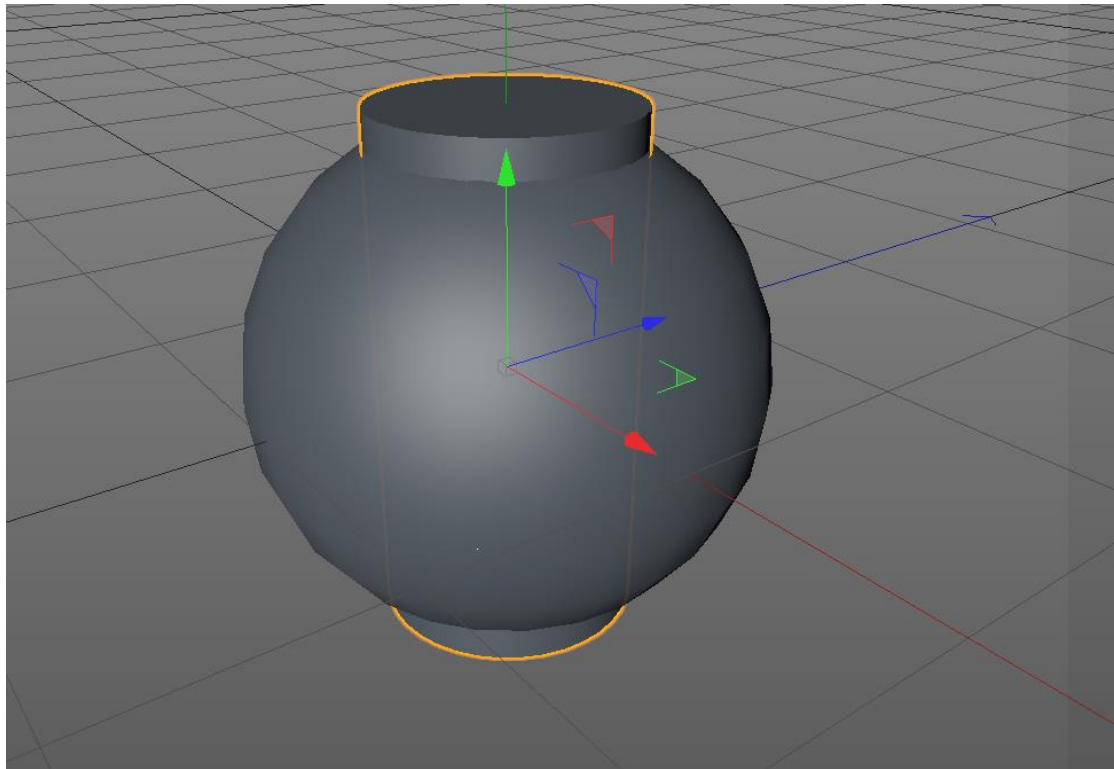


直到我遇到了她，绿油油的，宛如被原谅的孩子，她打动了我

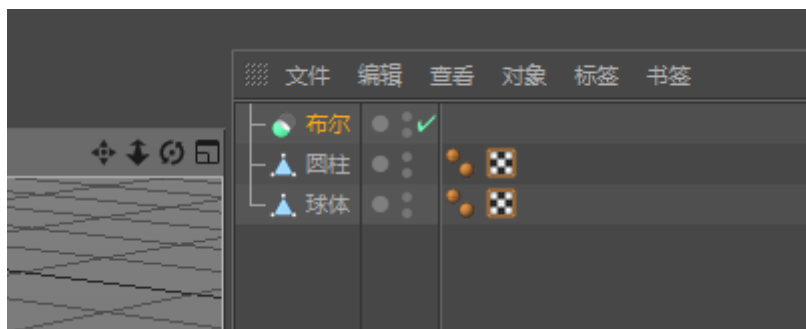
【以下内容与数学“集合”相关，但不一定需要懂集合】



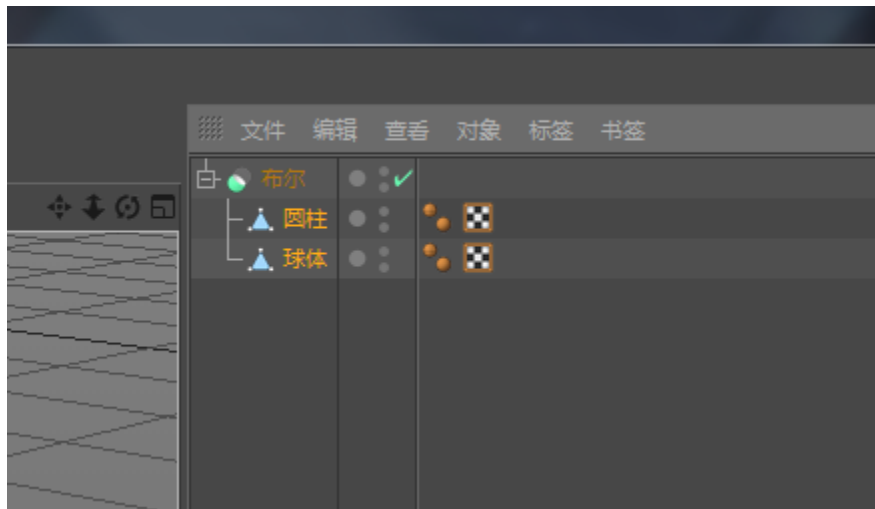
我们先创建一个球体



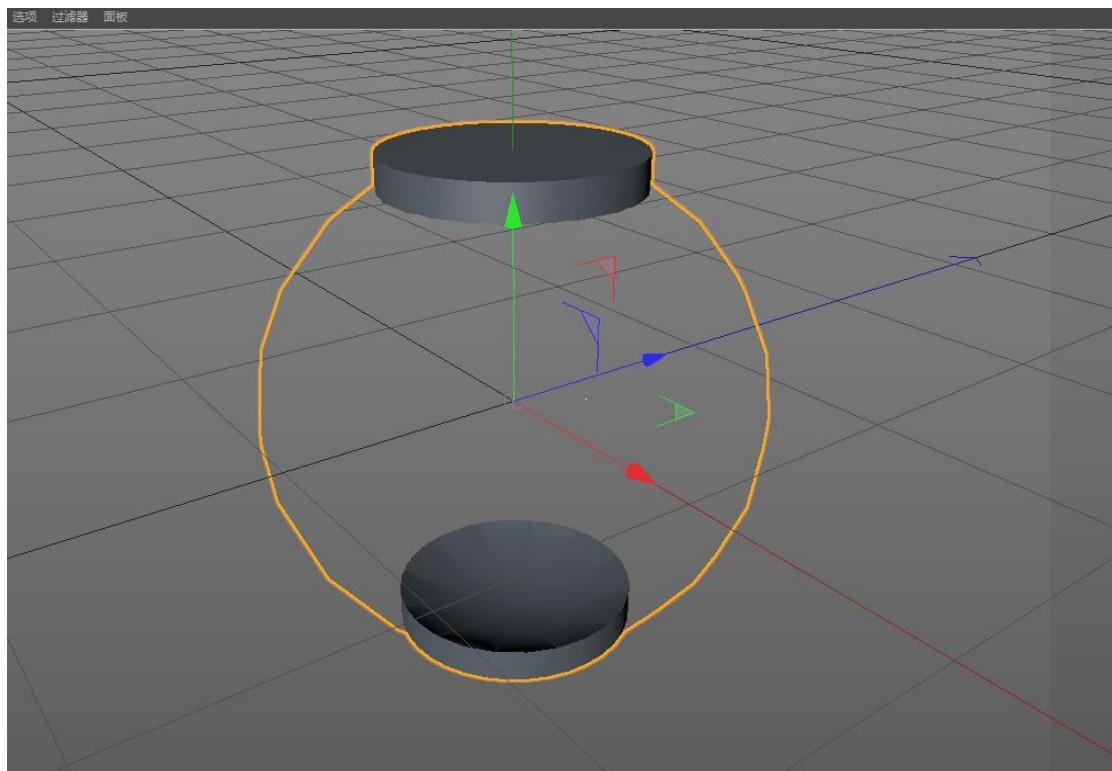
再创建一个圆柱



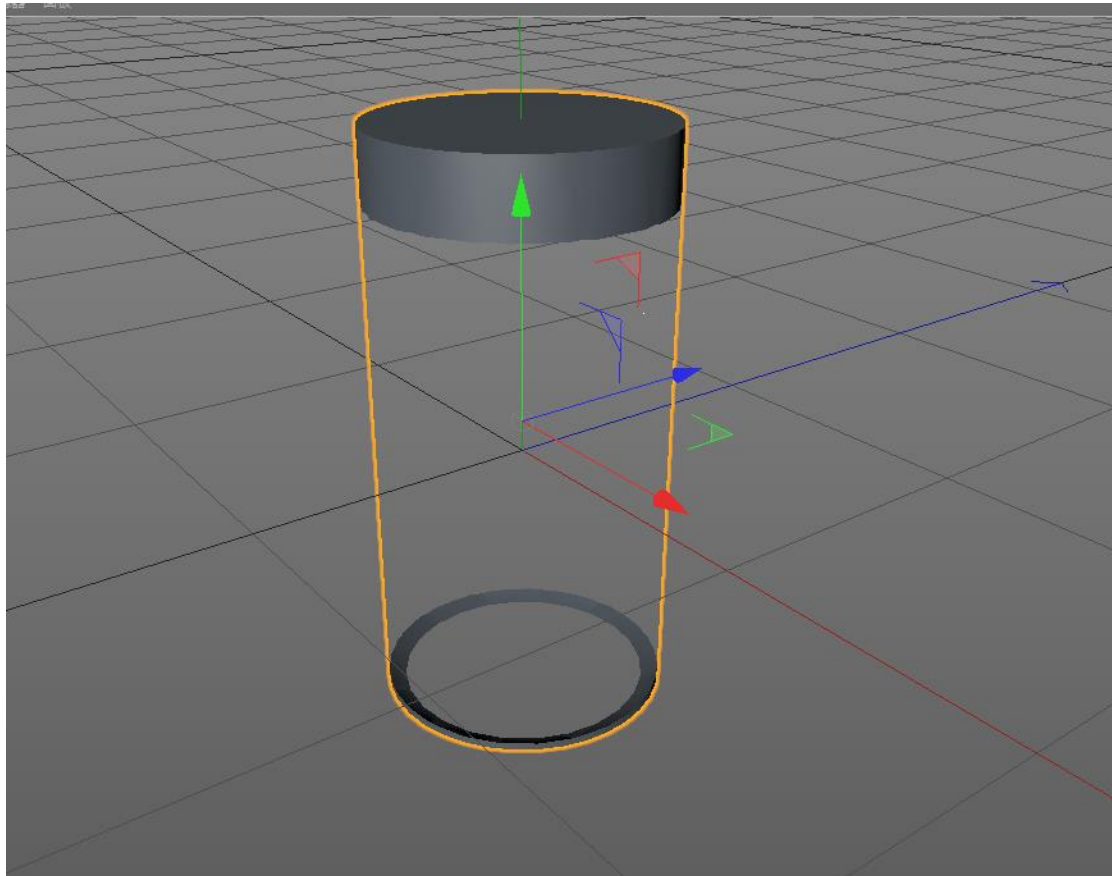
接着新建一个布尔



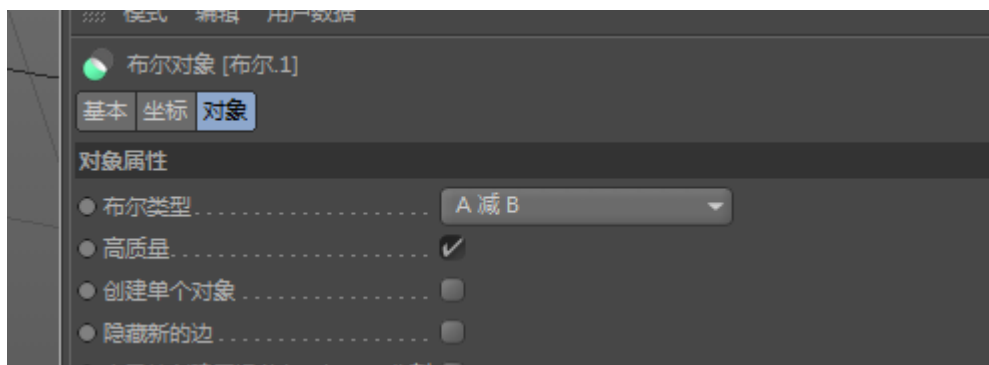
把两个模型都拖进布尔里作为子单位



就会发现球变成了不可见的



把圆柱向球的方向移动，就会发现进入球体的圆柱被慢慢吞噬



因为布尔现在的类型为【A 减 B】

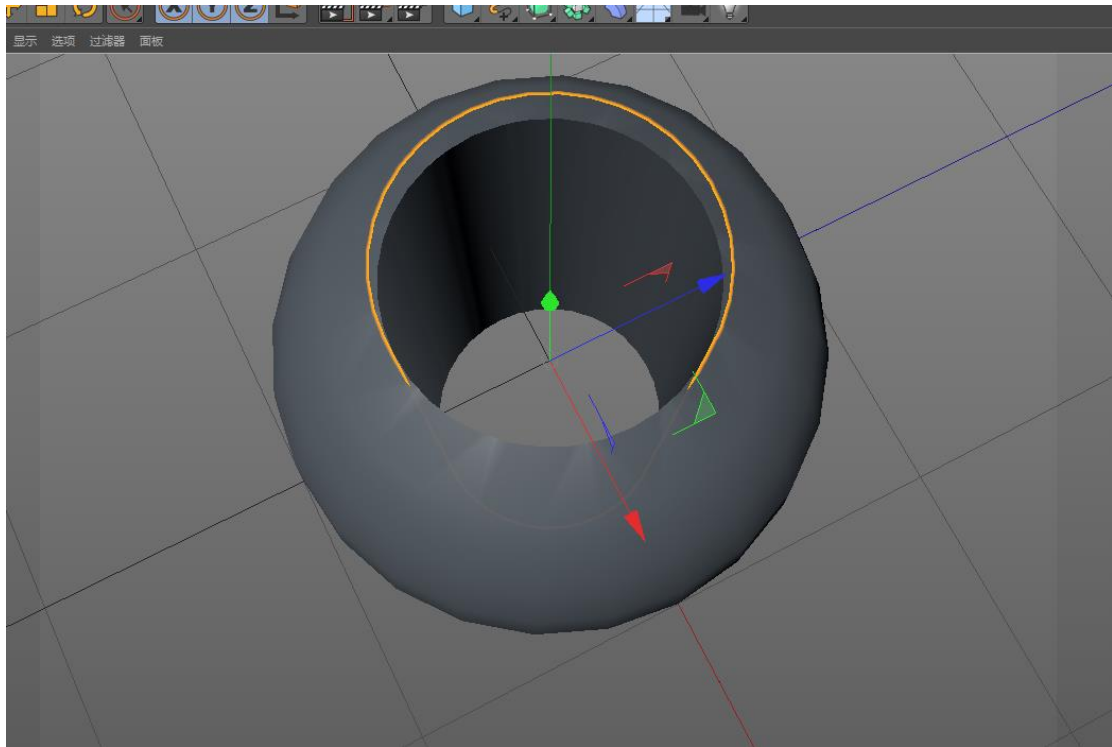
就是说，

在布尔内只能有两个子单位

排在上面的【圆柱】是 A

排在下面的【球体】是 B

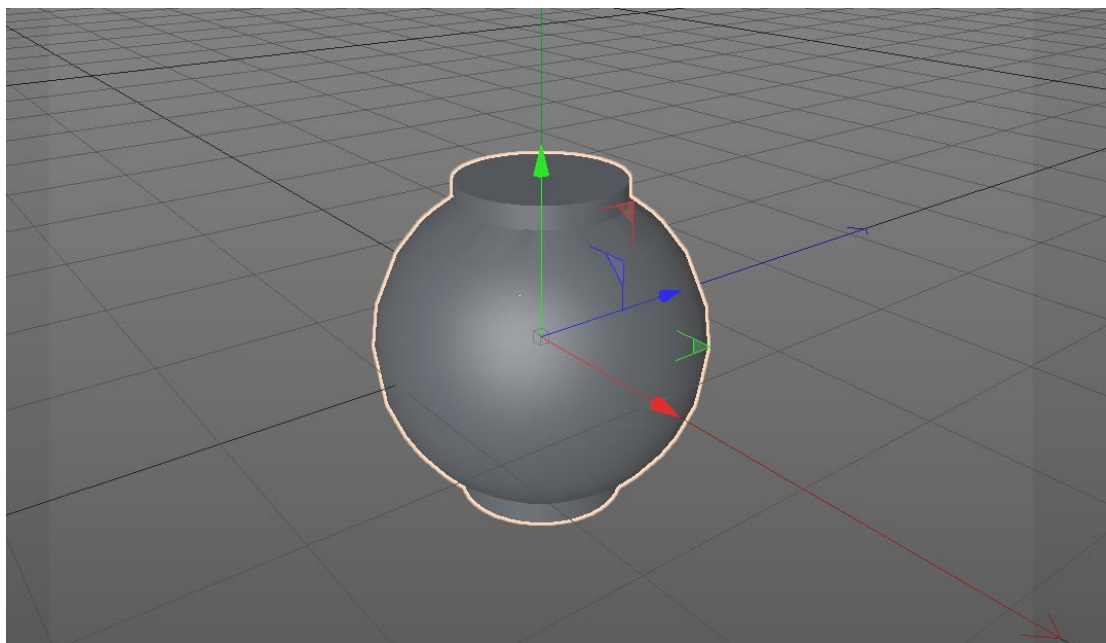
然后用 A 的部分去将 B 的部分减除[吞噬]



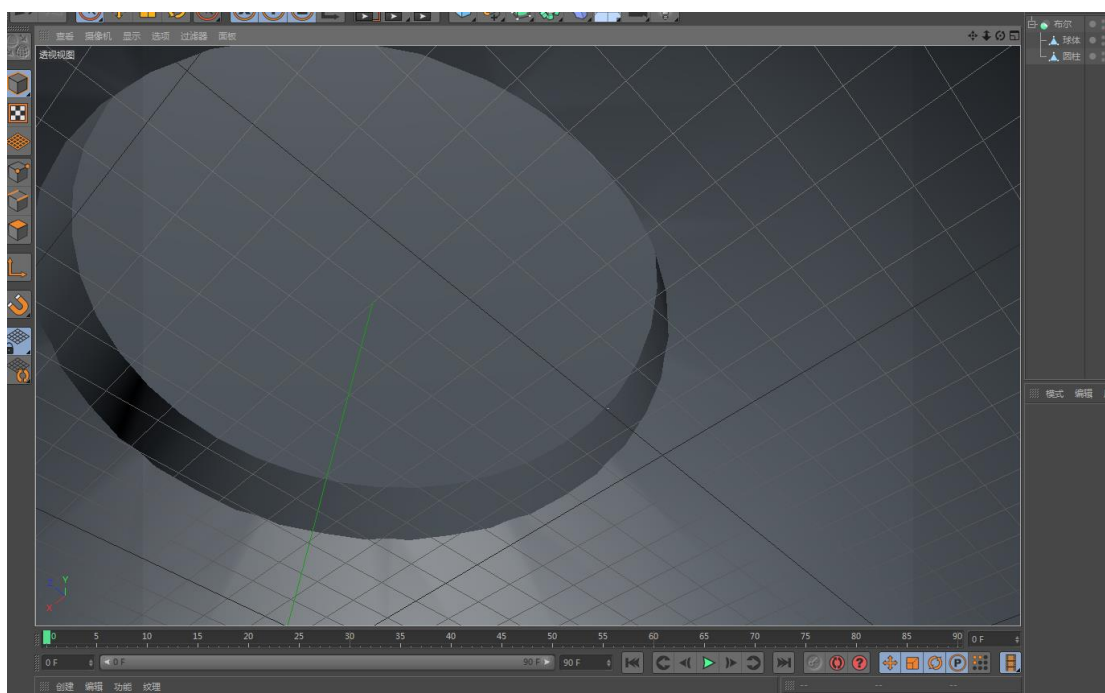
如果把 A 和 B 的位置换一下，两个模型的模式就会跟着变化
 先前不可见的是球体，现在球体可见，不可见的变成了圆柱，但是圆柱会吞噬球体



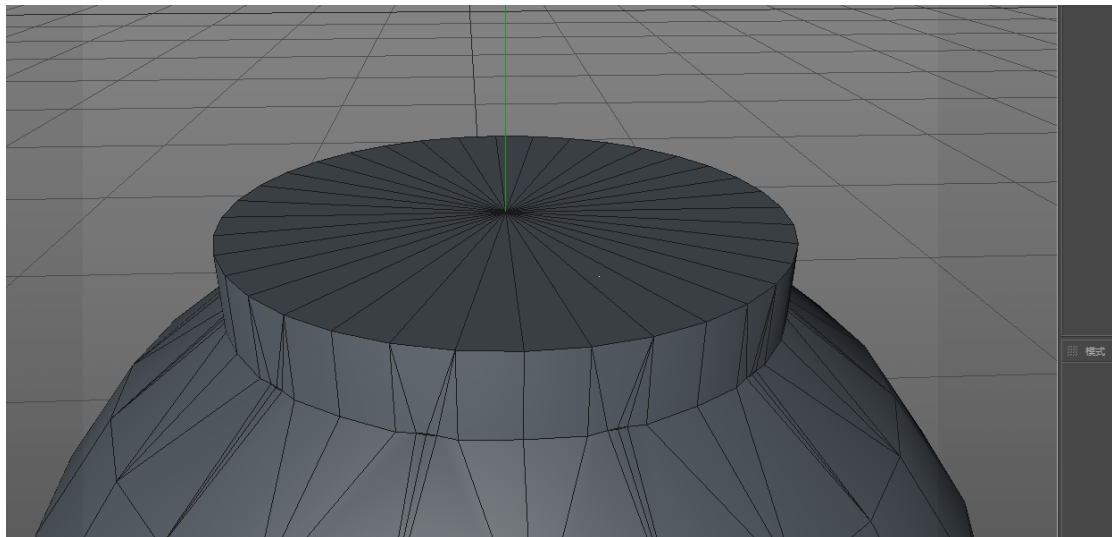
布尔有四种模式



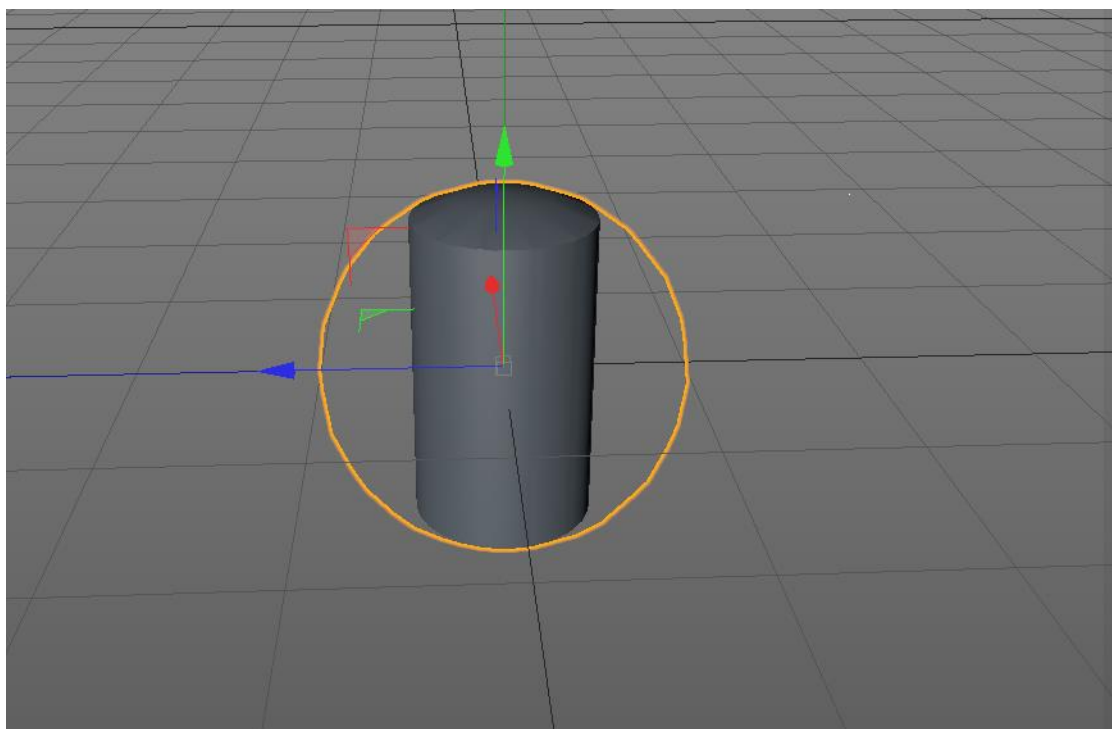
除了刚才的 A 减 B 之外，第一个为 A 加 B
从外观上来看就至少是普通的两个模型拼在一起



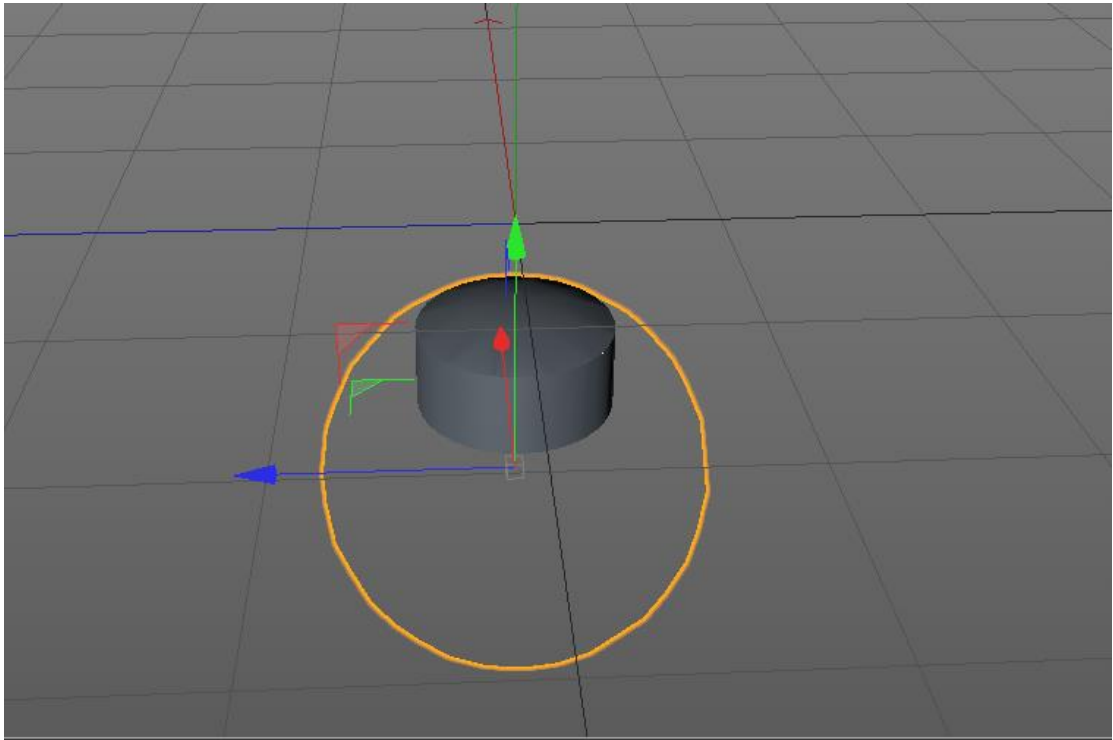
把视角转到内部，会发现进入球体内部的部分变成了不可见



而两个模型的线条也连在了一起
也就是说，这是直接将两个模型合并成了一个模型
而不是强硬地拼接



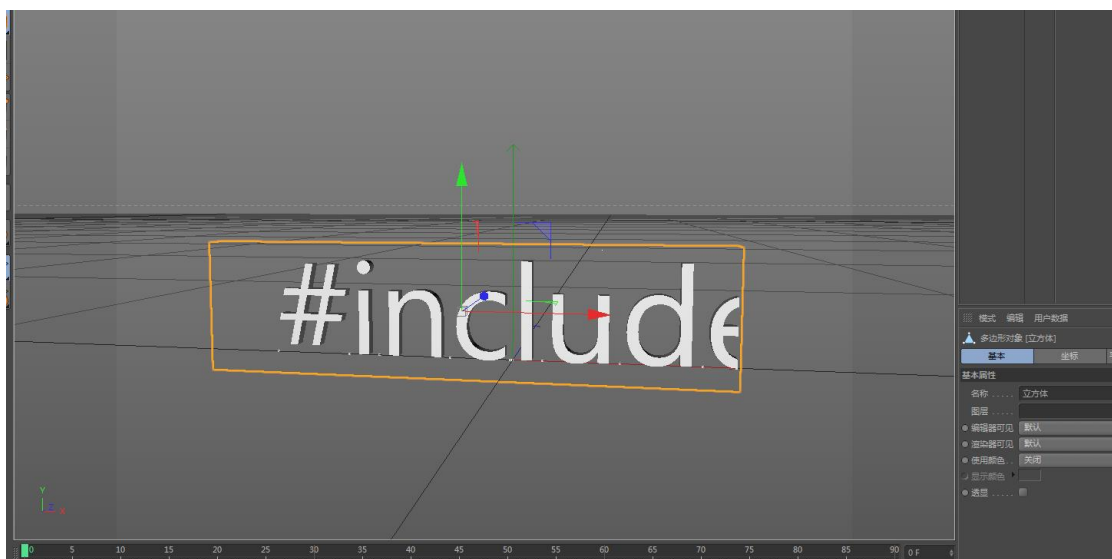
第三种 A 与 B 交集



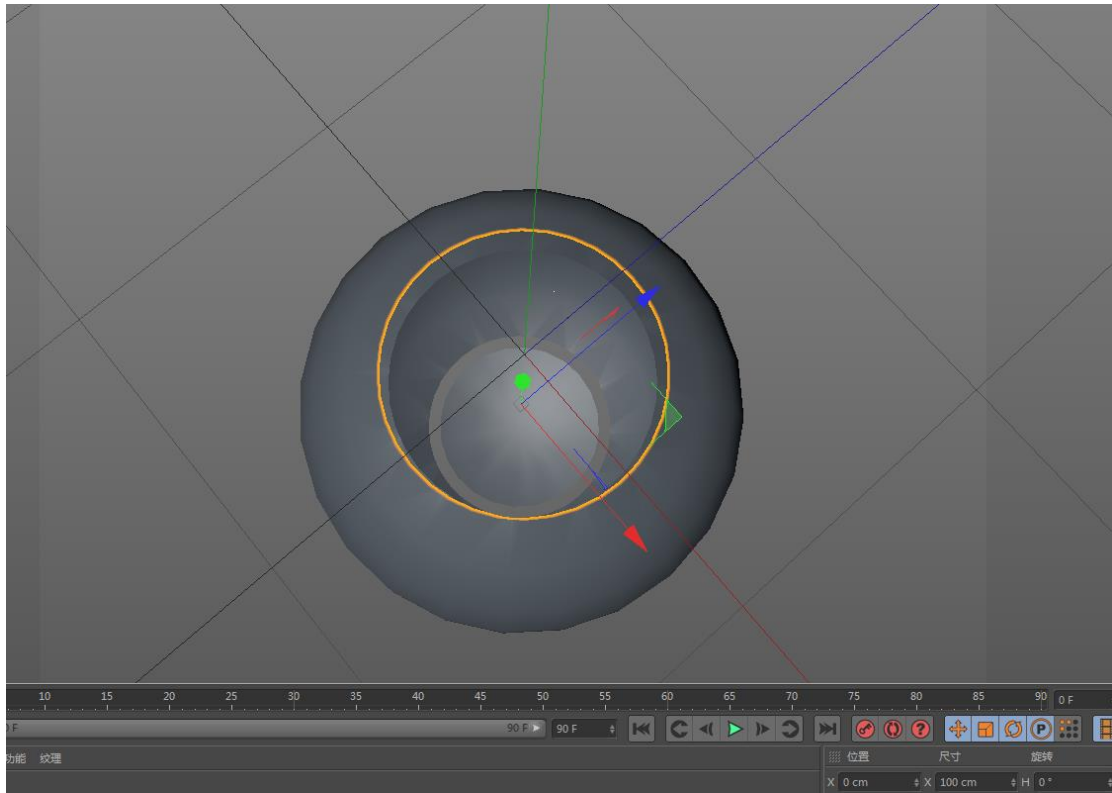
移动一下球体，圆柱也在跟着消失

AB 交集就是指

只有当布尔内两个模型叠加[相交]的时候，在能看见[体积比较小的]模型



一般可以用于让一行字或者模型慢慢凭空出现



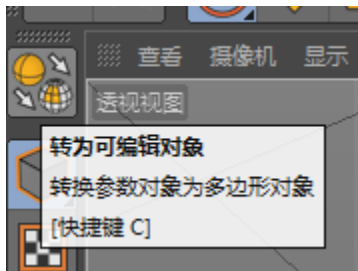
最后一种，A B 补集

与 A B 相减类似

但 A 减 B 是用模型减除模型

而补集是用模型减除平面，

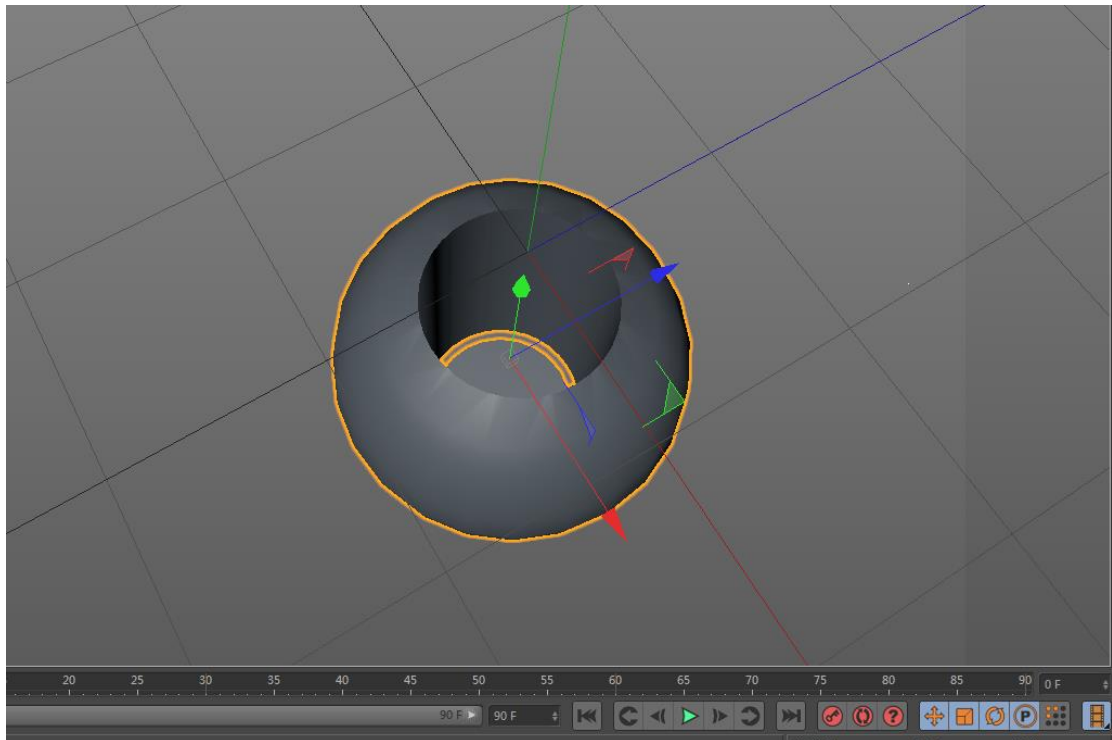
如图,球体显然被圆柱减除，但是产生变化的只有表面



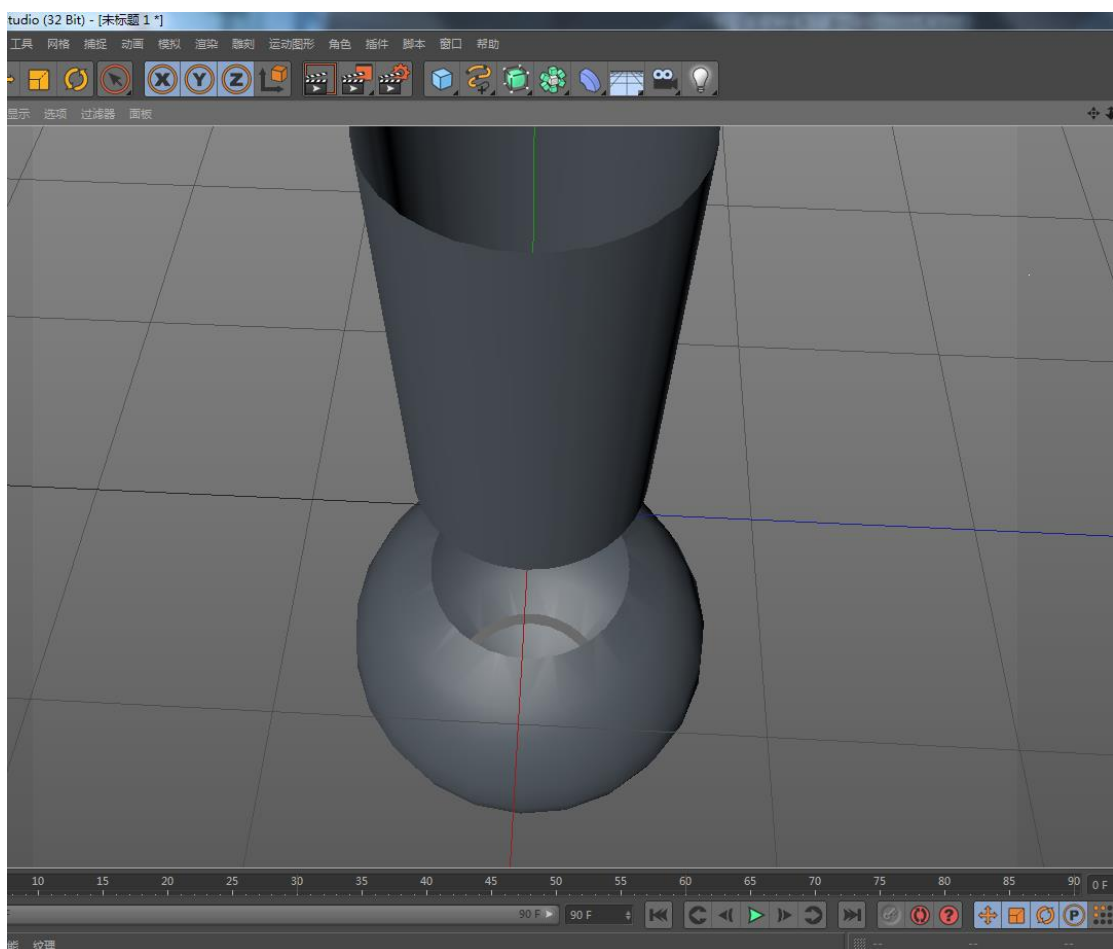
处理好模型之后可以将布尔转化为可编辑对象



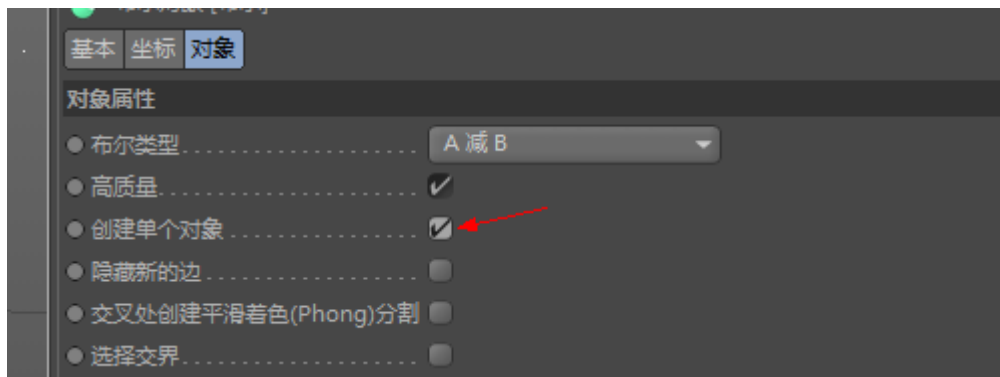
布尔就会变成一个空白



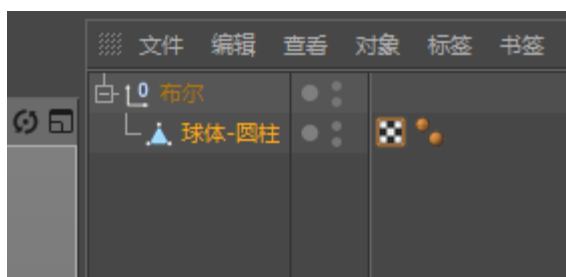
但是处理好的模型不会变



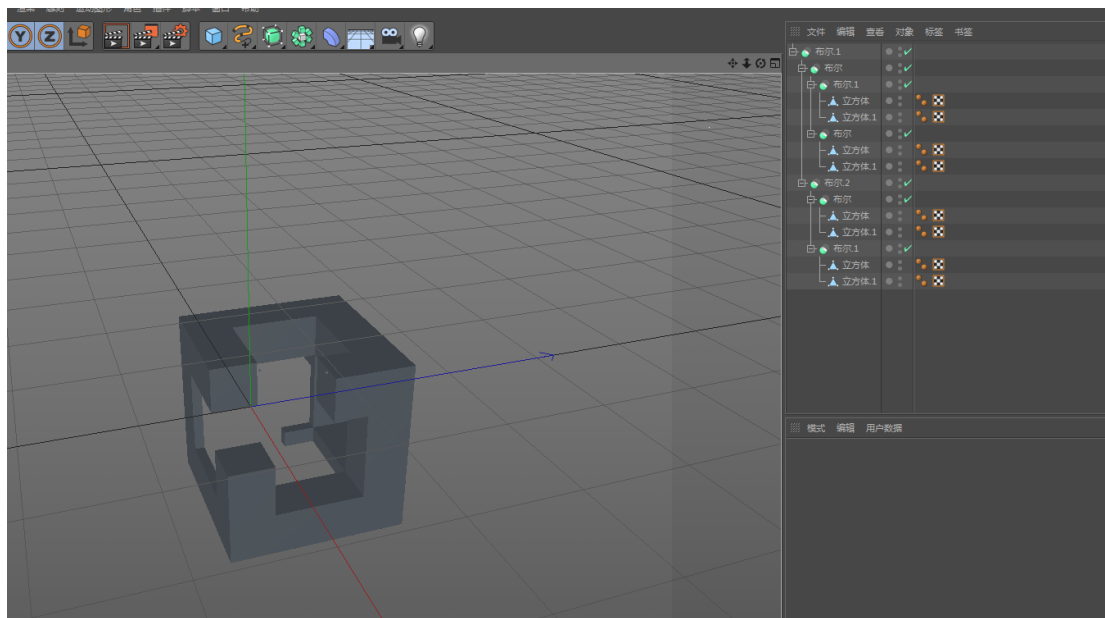
只是被挖空的和挖空模型的会分开
只需要合并就行了



或者简单些，直接选取创建单个对象



可编辑化后会直接变成一个单位



顺带一提，布尔也可以作为布尔的处理对象
在硬件允许的情况下可无限叠加

Create The World
GOLD CHEST

-MCBBS IN 2016-
ANYTHING