

Повторяем с предыдущей пары

Перемещение –G+X, Y ,Z

Вращение – R+ X, Y ,Z

Масштабирование –S+ X, Y ,Z

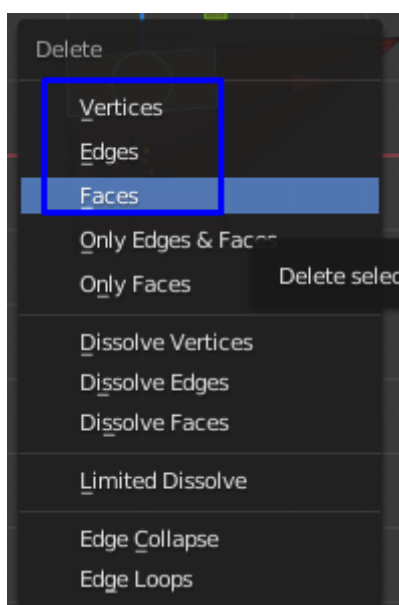
Shift+A- выбираем куб

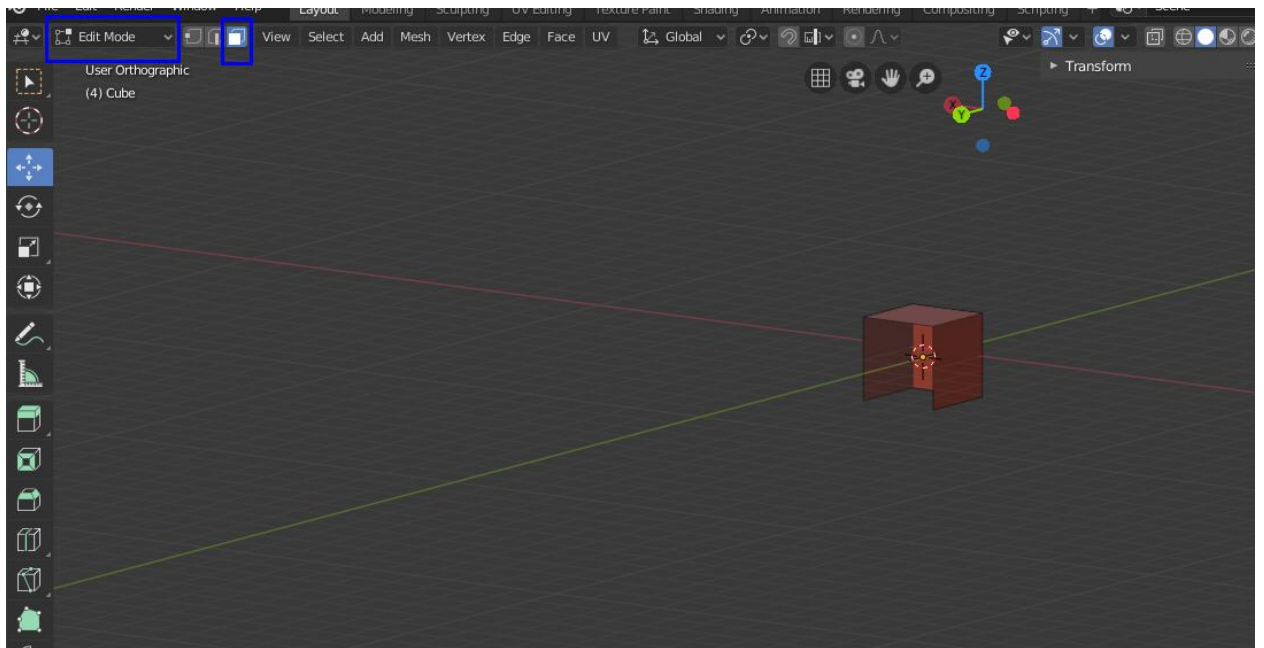
Можем создавать объекты в 2 режимах Объектный Режим (Object Mode) и Режим редактирования (Edit Mode)

Создадим дубликат куба: сочетание клавиш Shift+D и клавиша G-перемещение.

Есть нюанс, если создать объект в режиме редактирования (Edit Mode), то объект не рассоединиться.

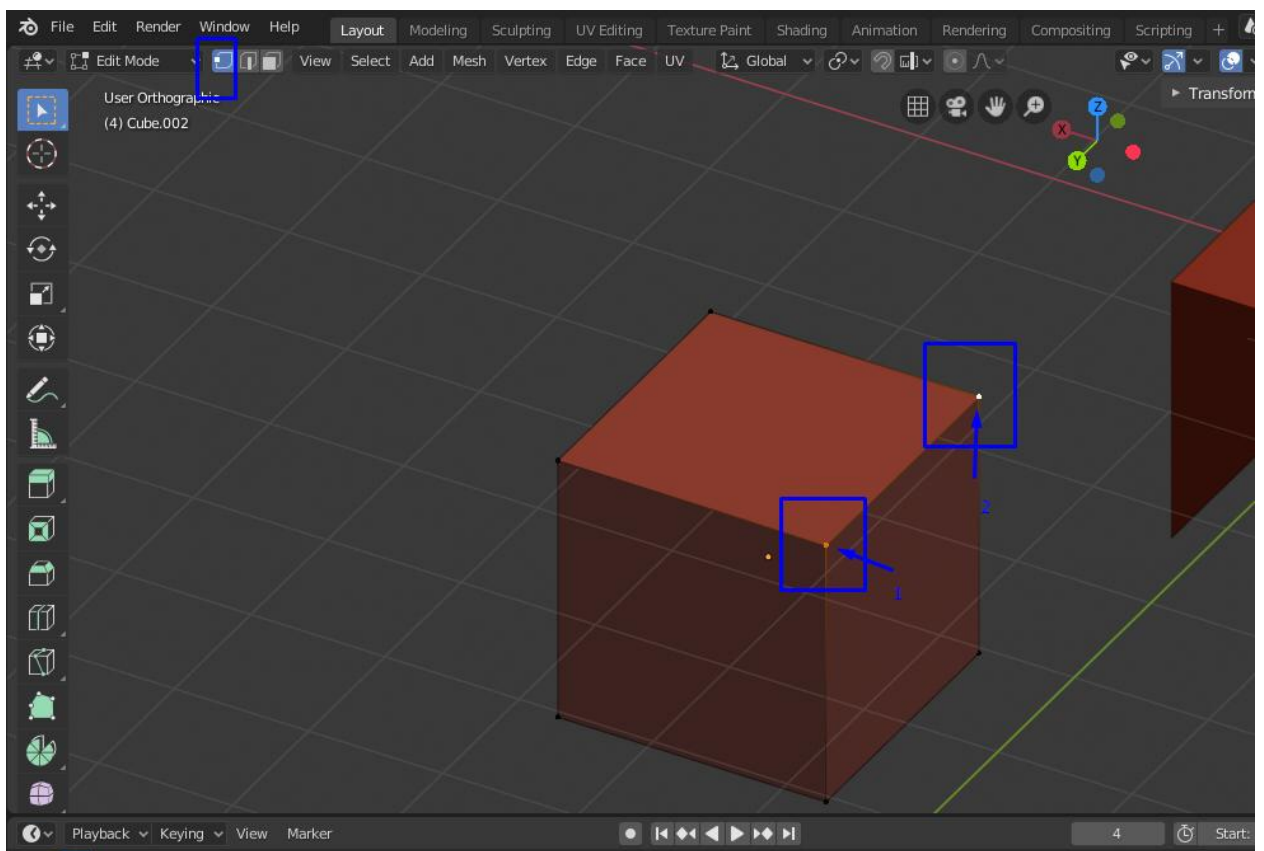
В режиме редактирования (Edit Mode) можно удалять вершины ребра и грани, нужно выбрать ребро или грань и нажать кнопку delete, далее выбрать, что удалять



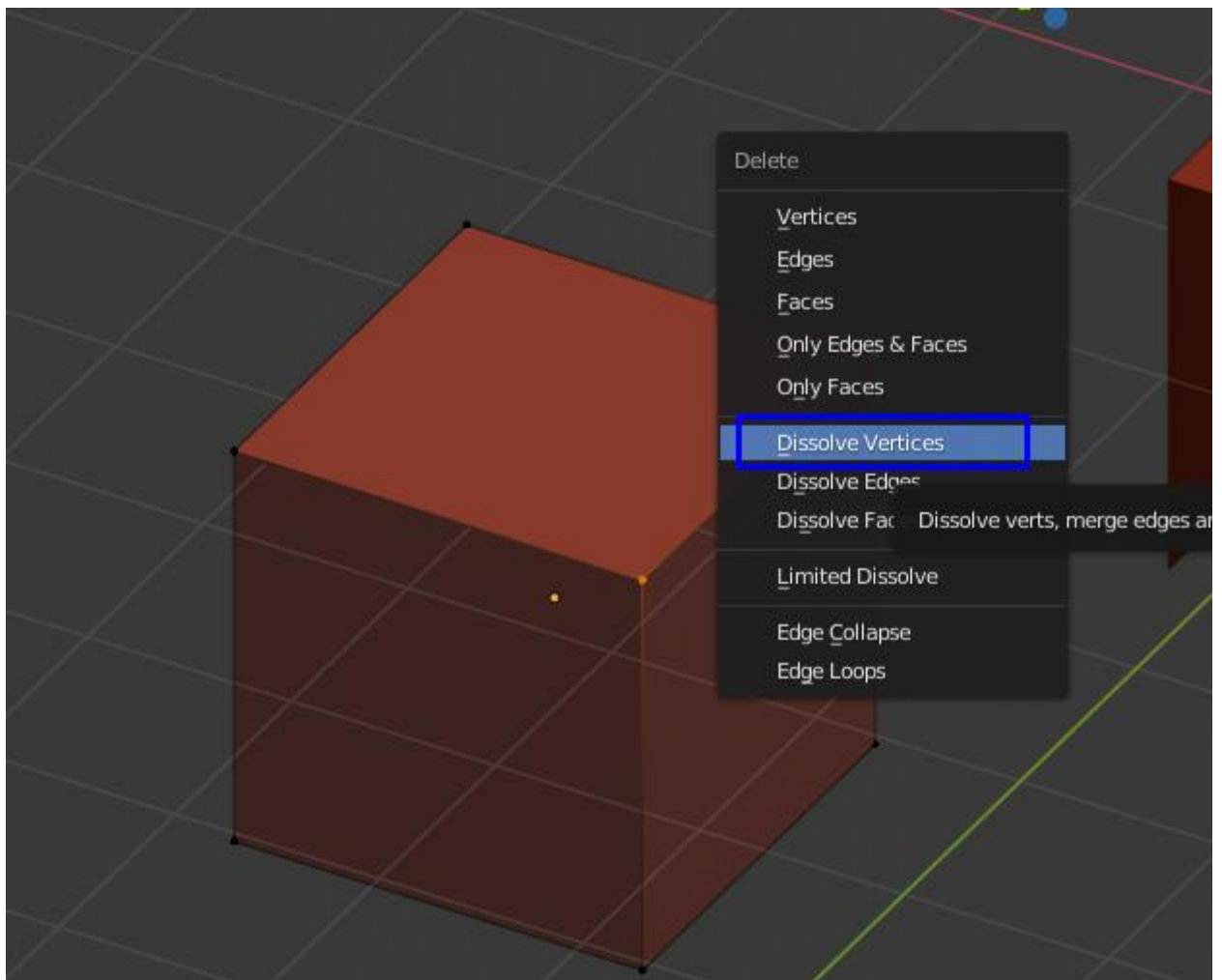


Нам нужно «растворить» объект

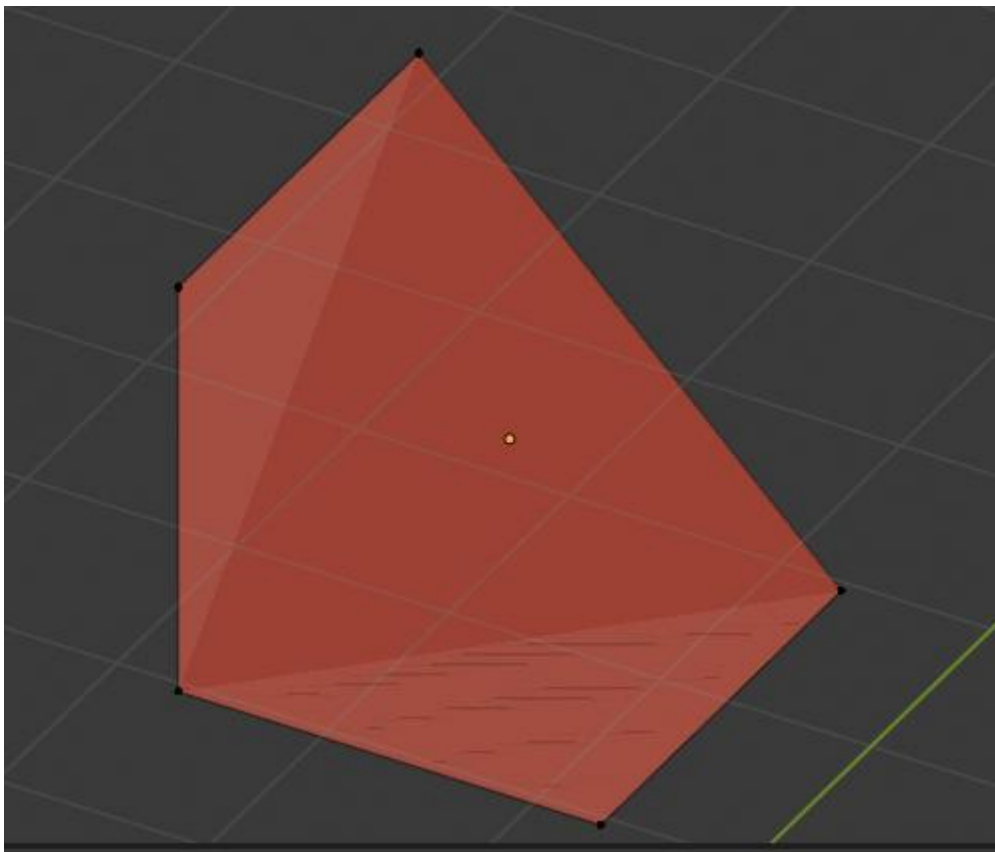
Для этого выбираем вершину 1, далее зажимаем клавишу Shift и выбираем 2 вершину.



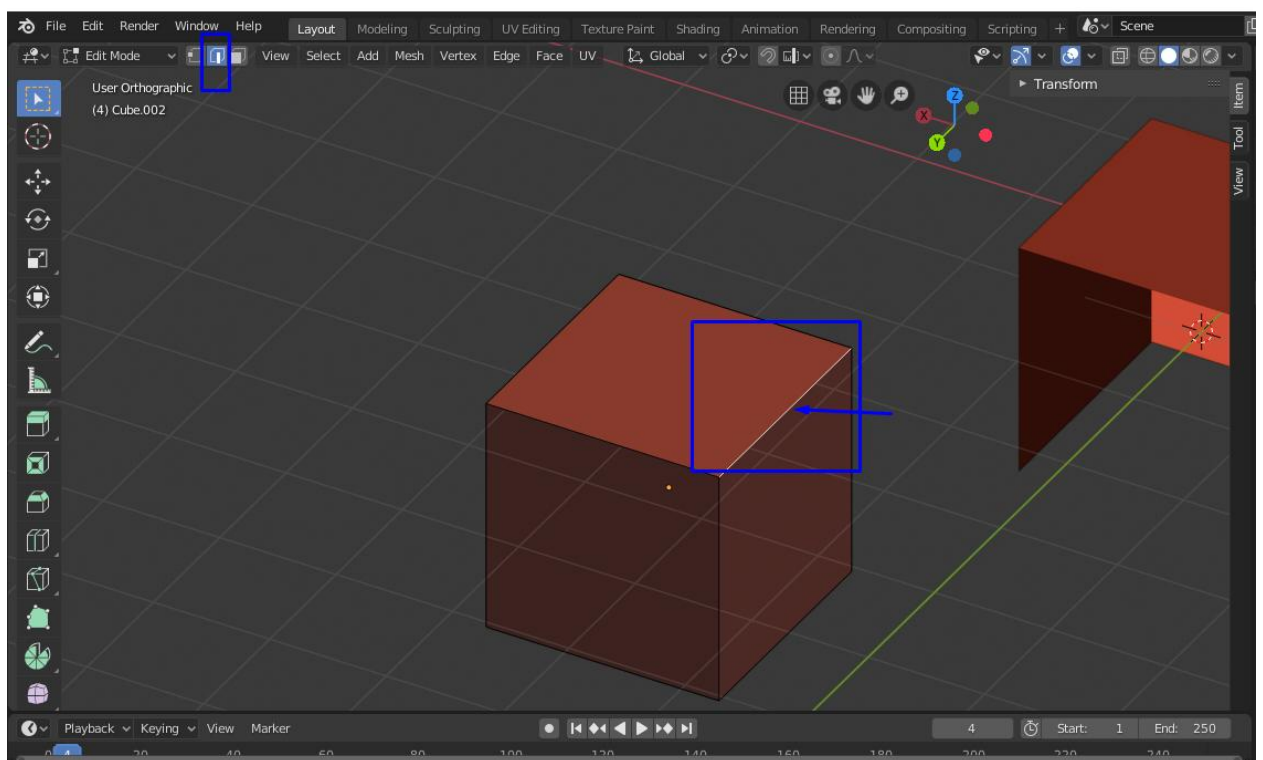
Нажимаем кнопку Delete



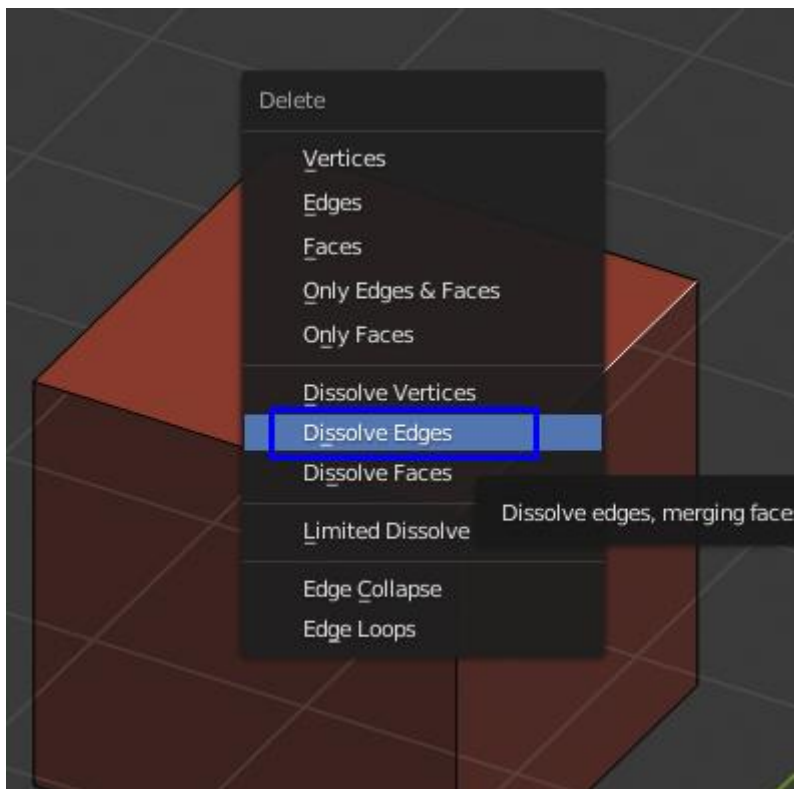
И получается следующий объект



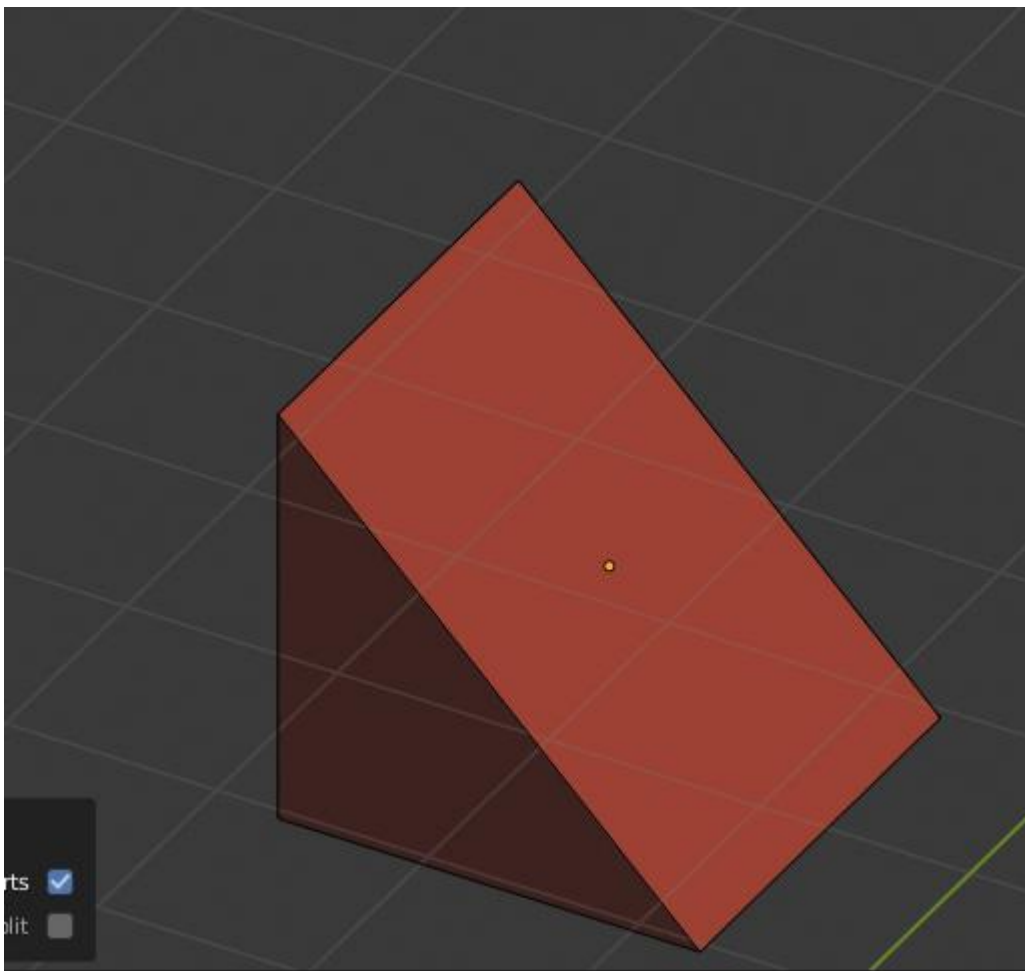
Теперь выбираем ребро



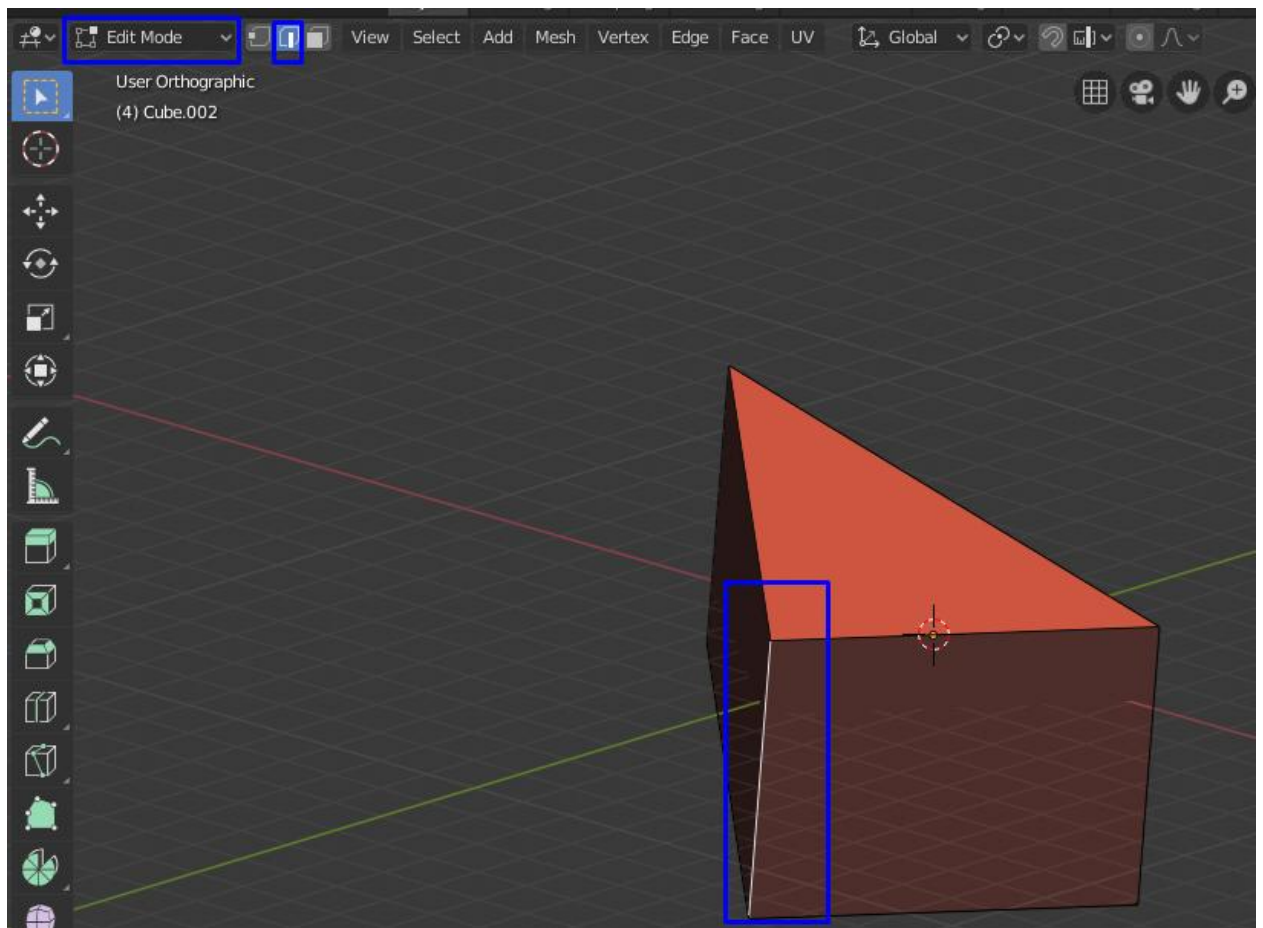
Нажимаем кнопку Delete



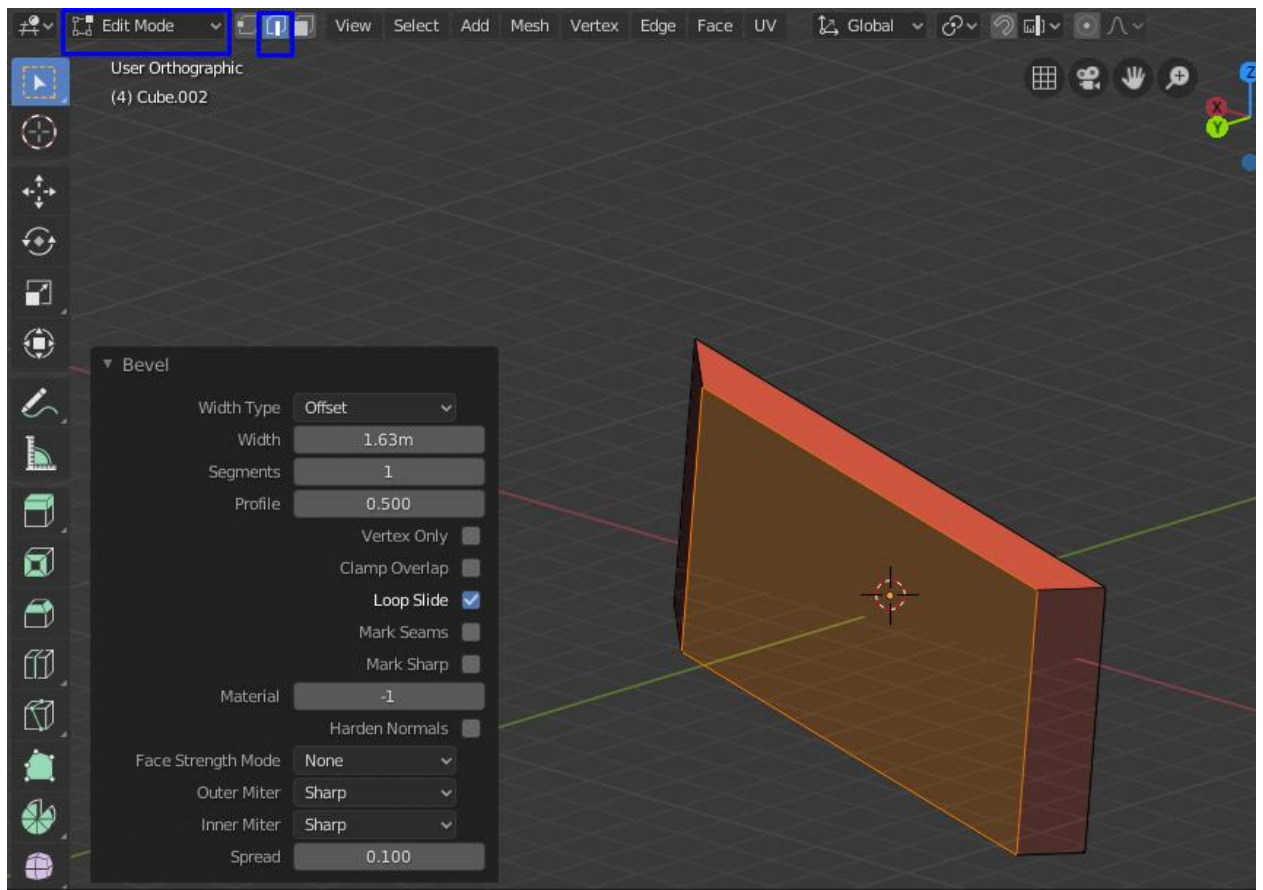
И получаем следующий объект



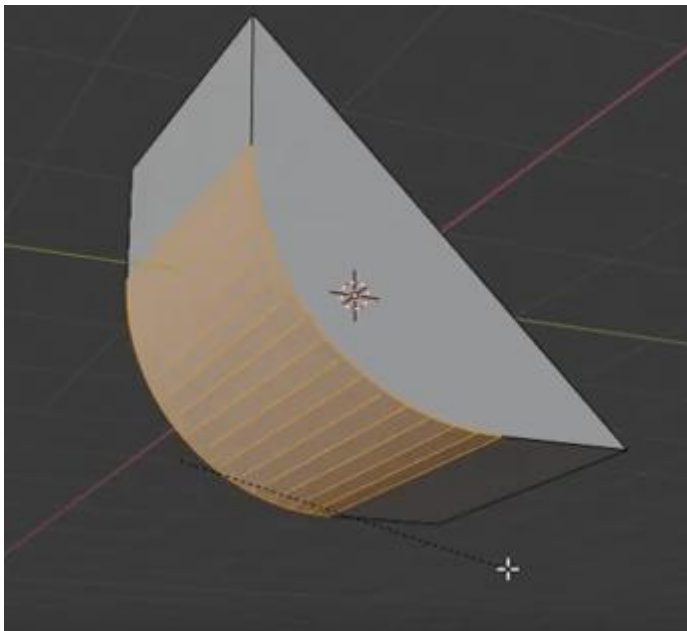
Заходим в Режим редактирования- Ребро- выбираем ребро на объекте



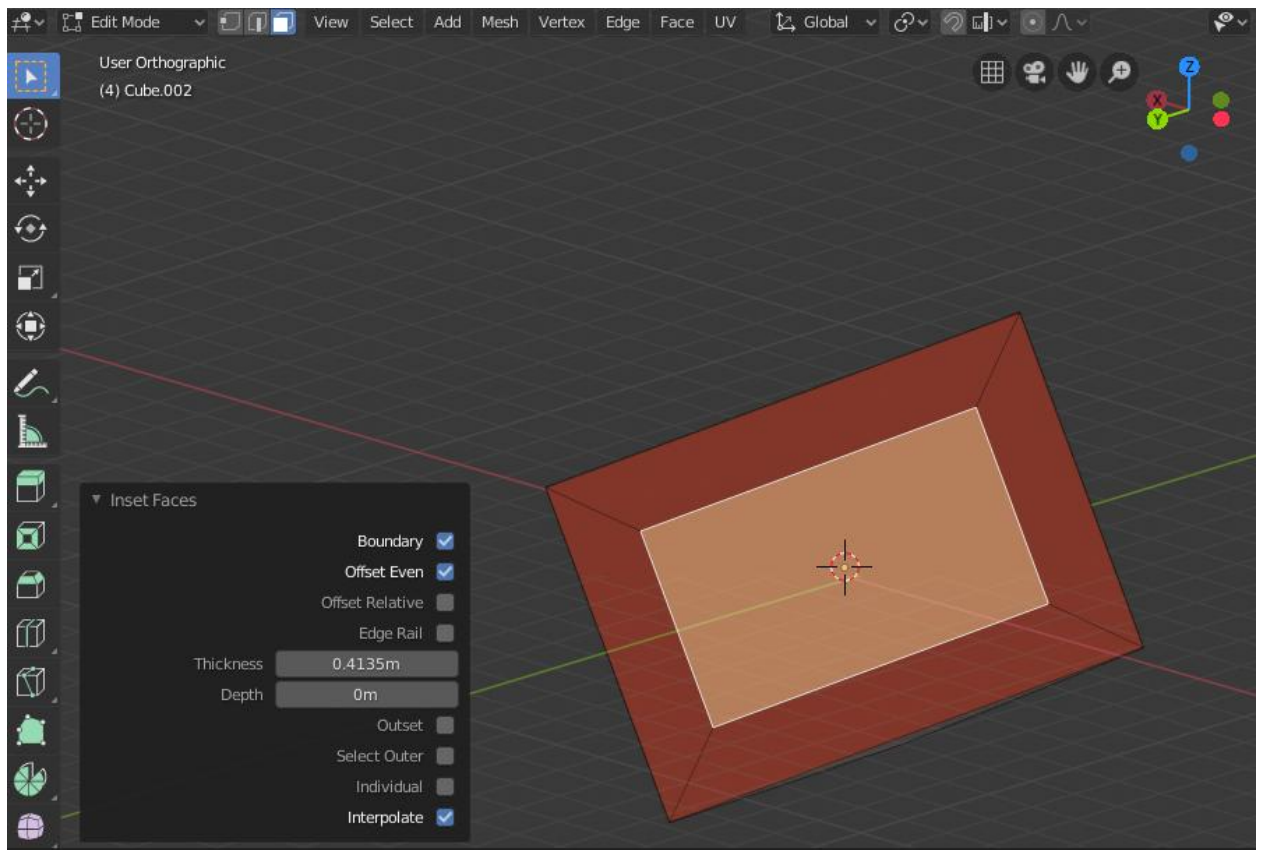
Выбираем ребро и нажимаем сочетание клавиш Ctrl+B, и растягиваем объект. Создается срез.



Если же начать крутить колесико мыши, то получится округление

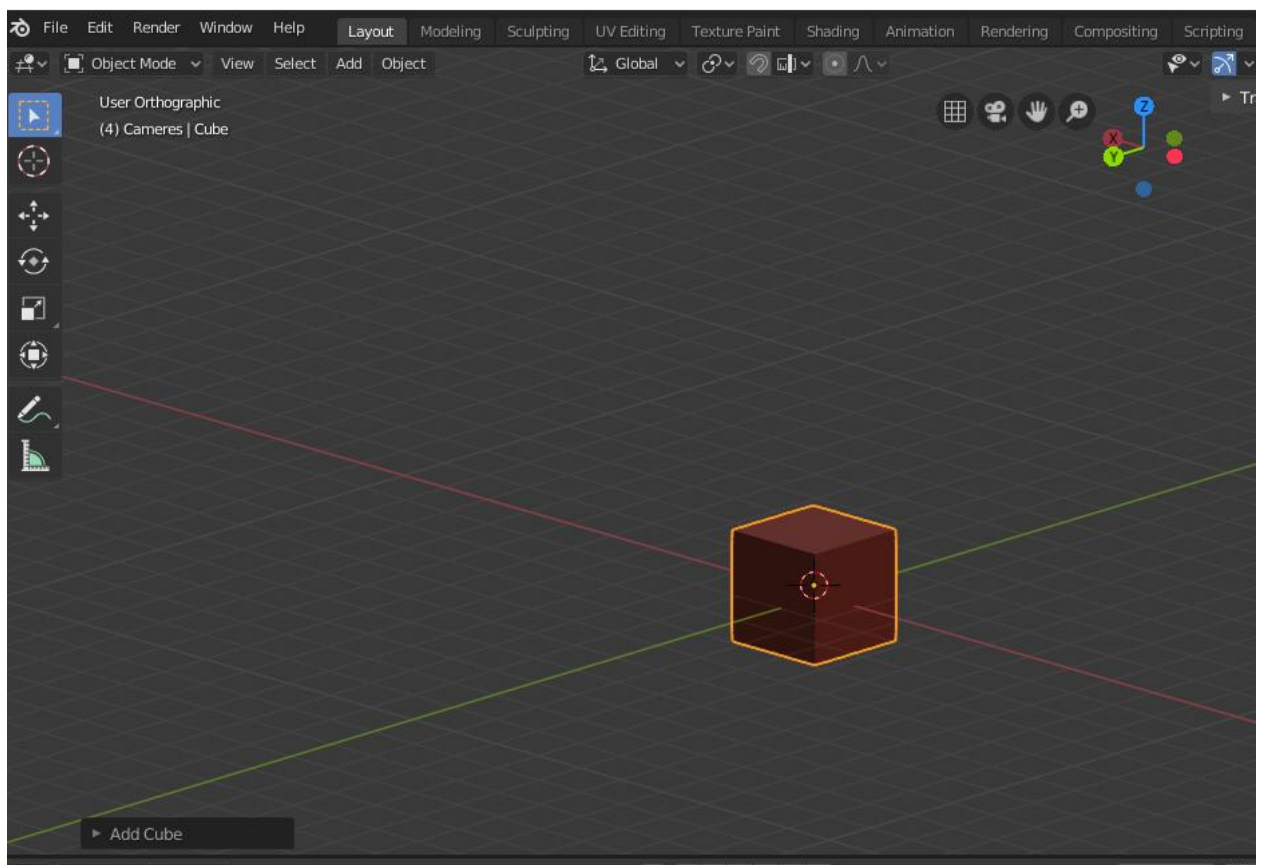


Далее выбираем грань объекта и нажимаем кнопку I.

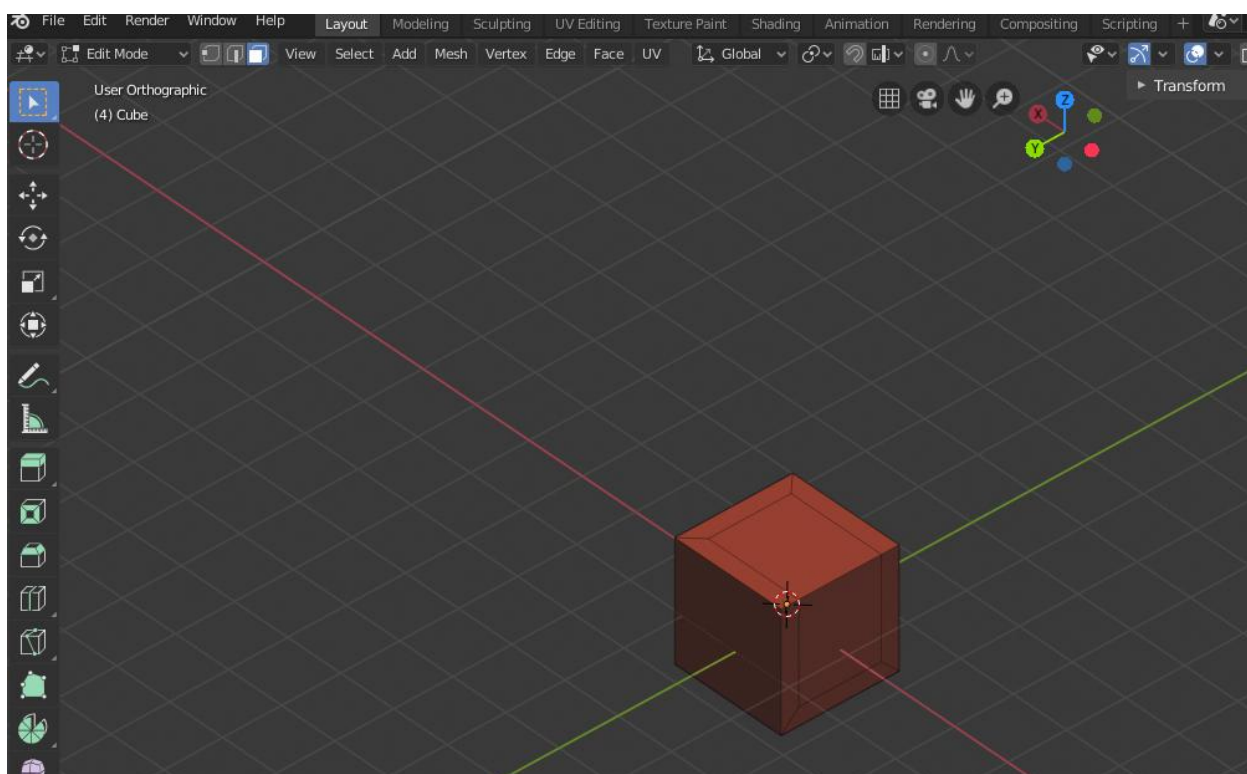


У этого элемента есть еще одна особенность.

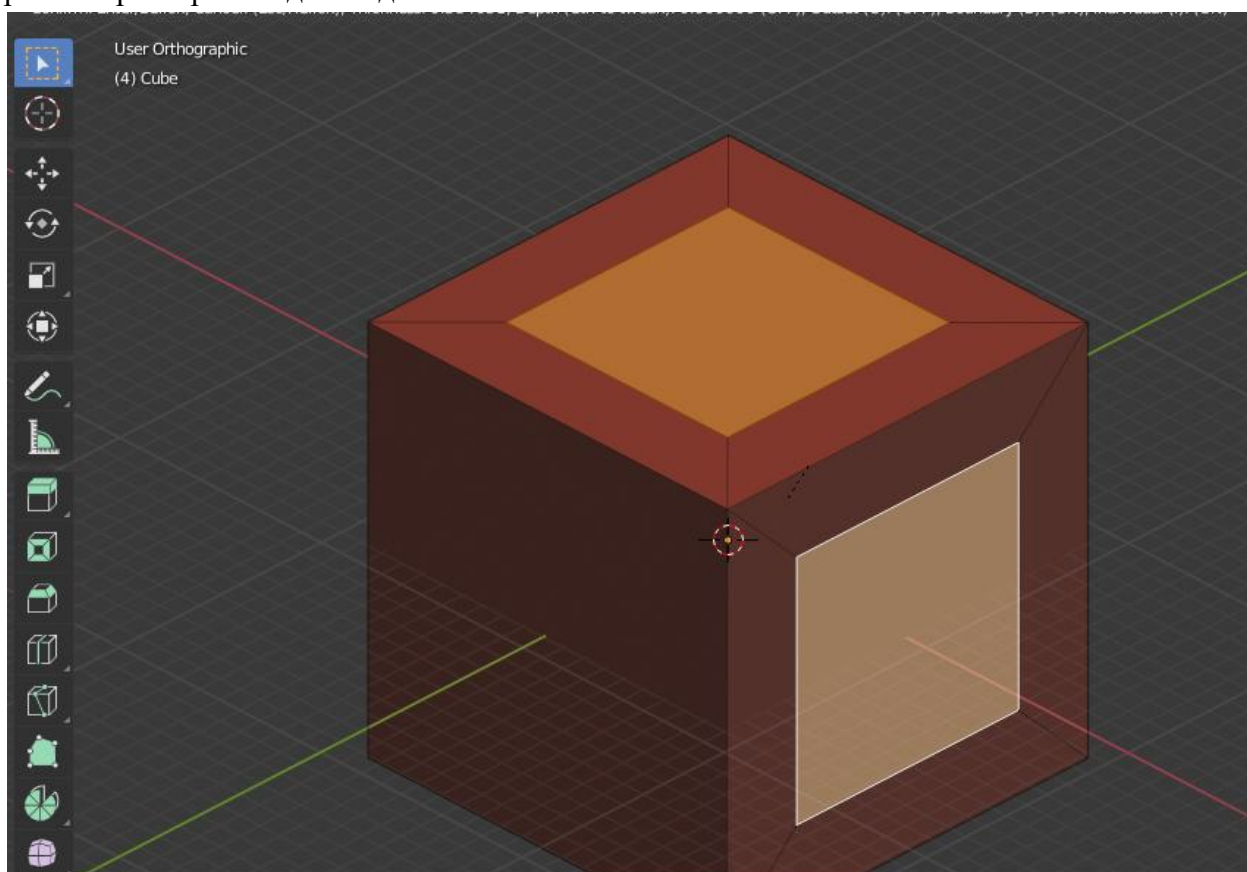
Заново создадим куб.



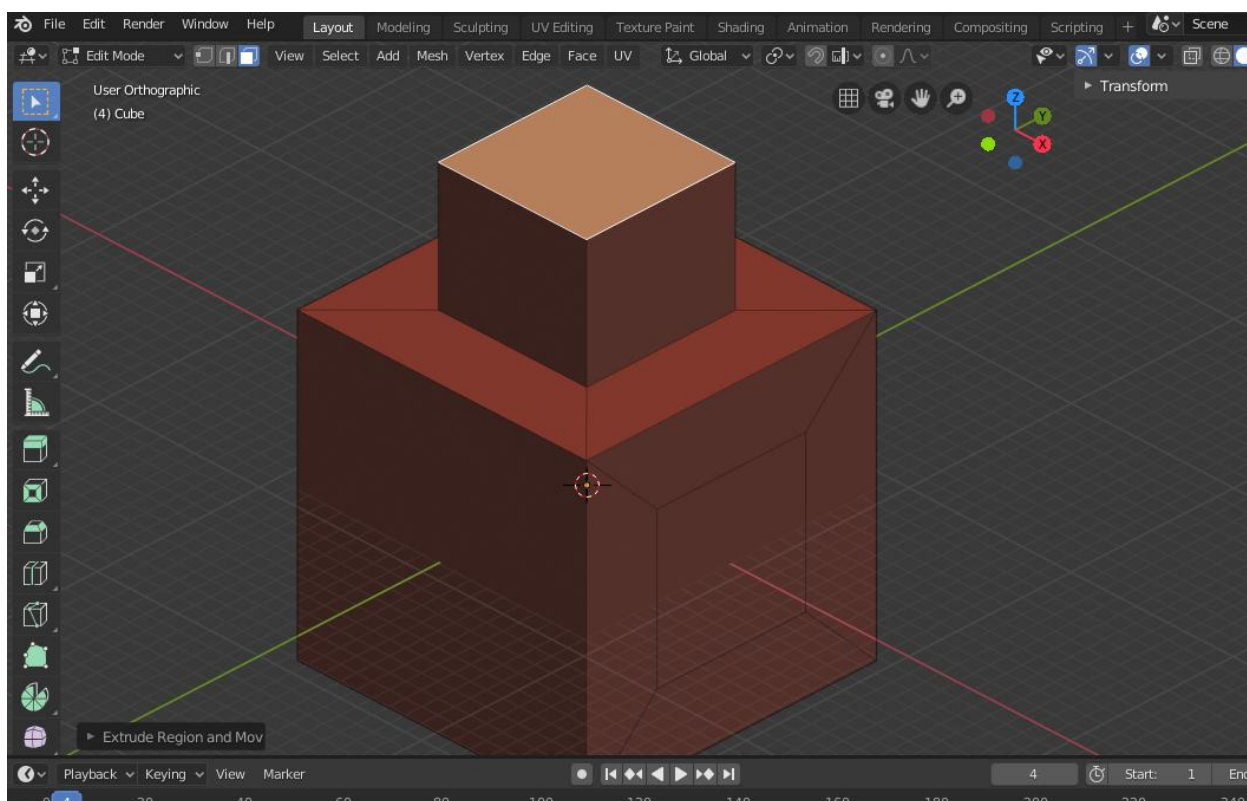
Переходим в Edit Mode режим редактирования и выделяем две грани кнопкой I, таким образом получаем следующий объект



Но, если нужно выдавить каждый элемент, мы не будем выдавливать по отдельности. Для этого выбираем две грани и дважды нажимаем на клавиатуре букву I. Одновременно и равномерно происходит выдавливание объектов.

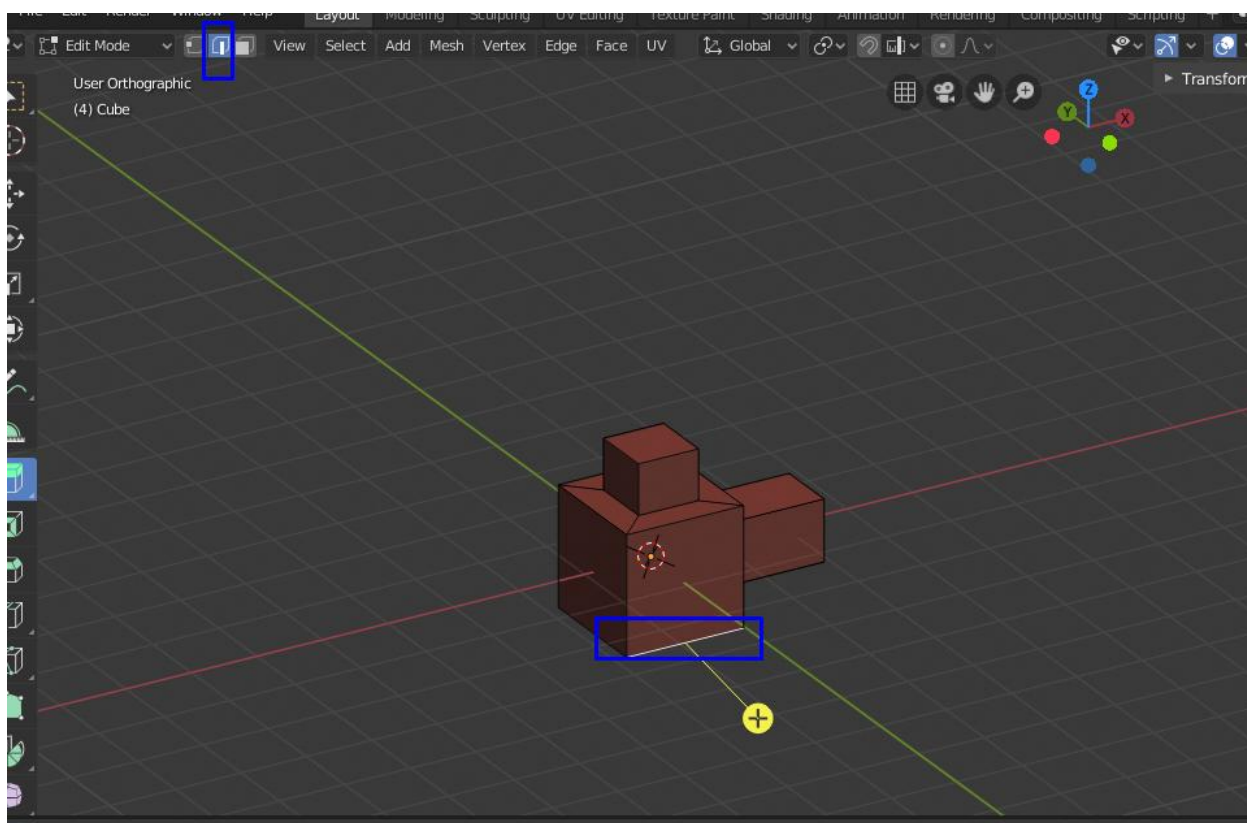


Выбираем грань на кубе и нажимаем кнопку E. Вытягиваем наш объект. Выдавливается перпендикулярно к той грани, которую выдавливаем

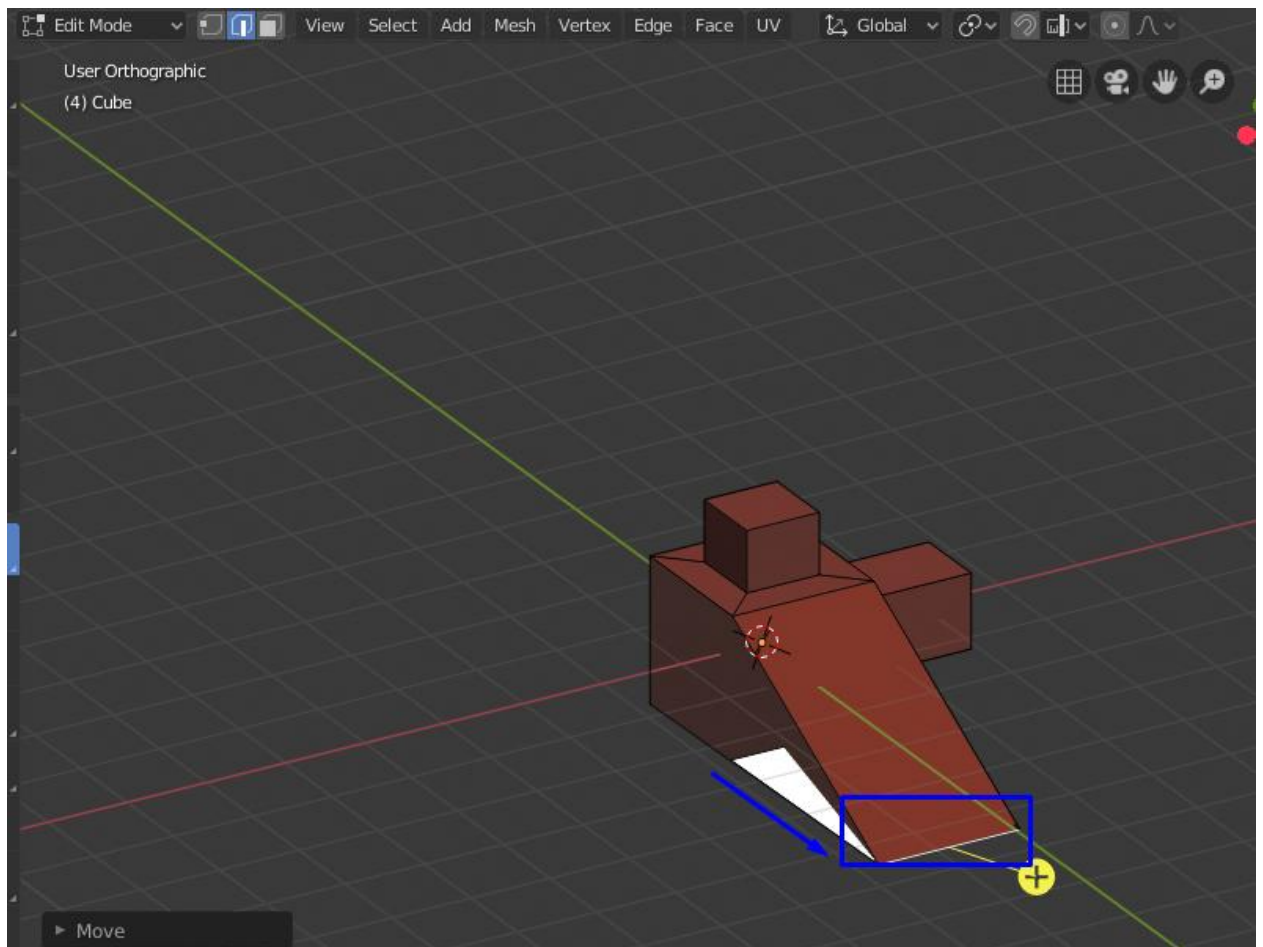


Нахождение не под прямым углом

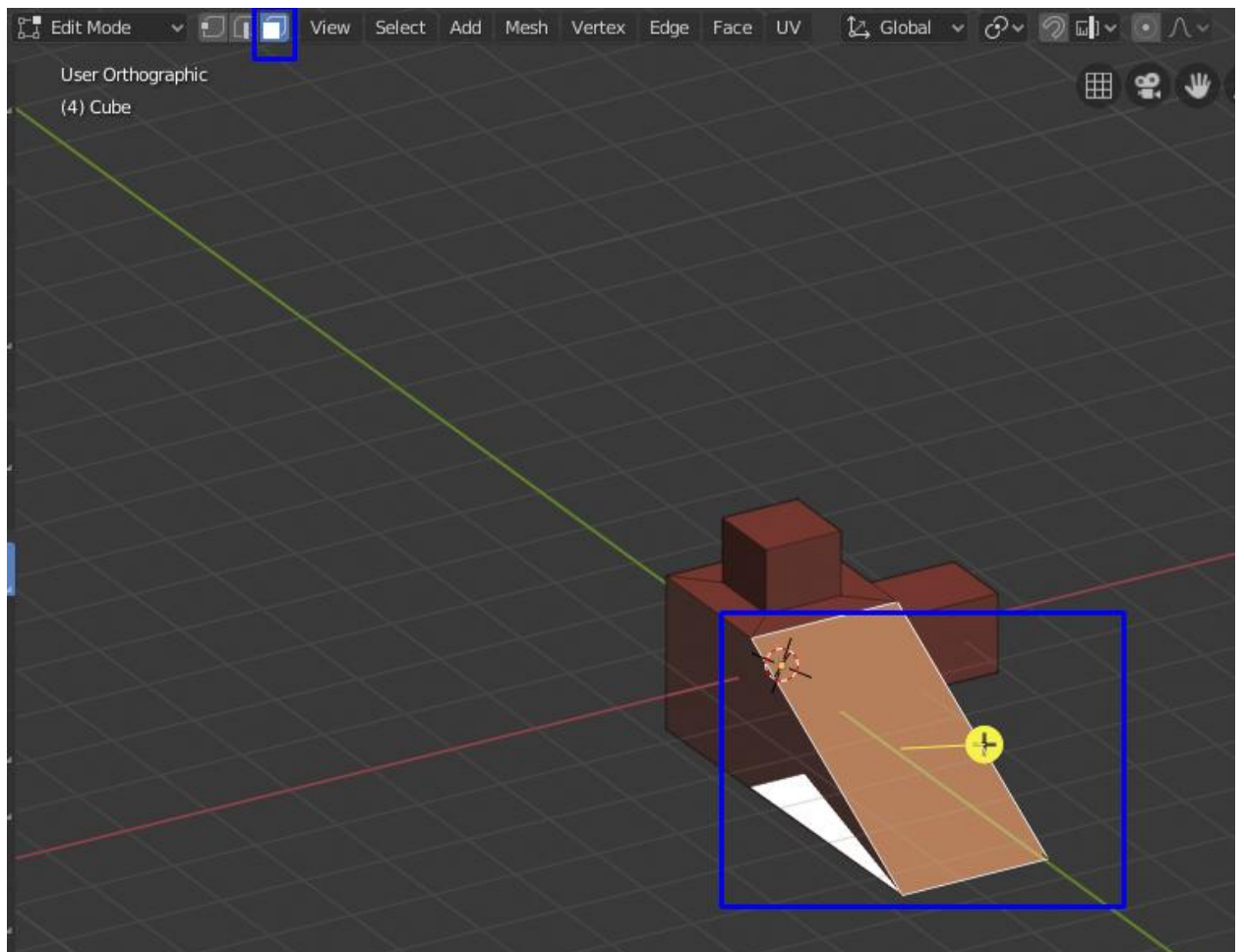
Выберем ребро



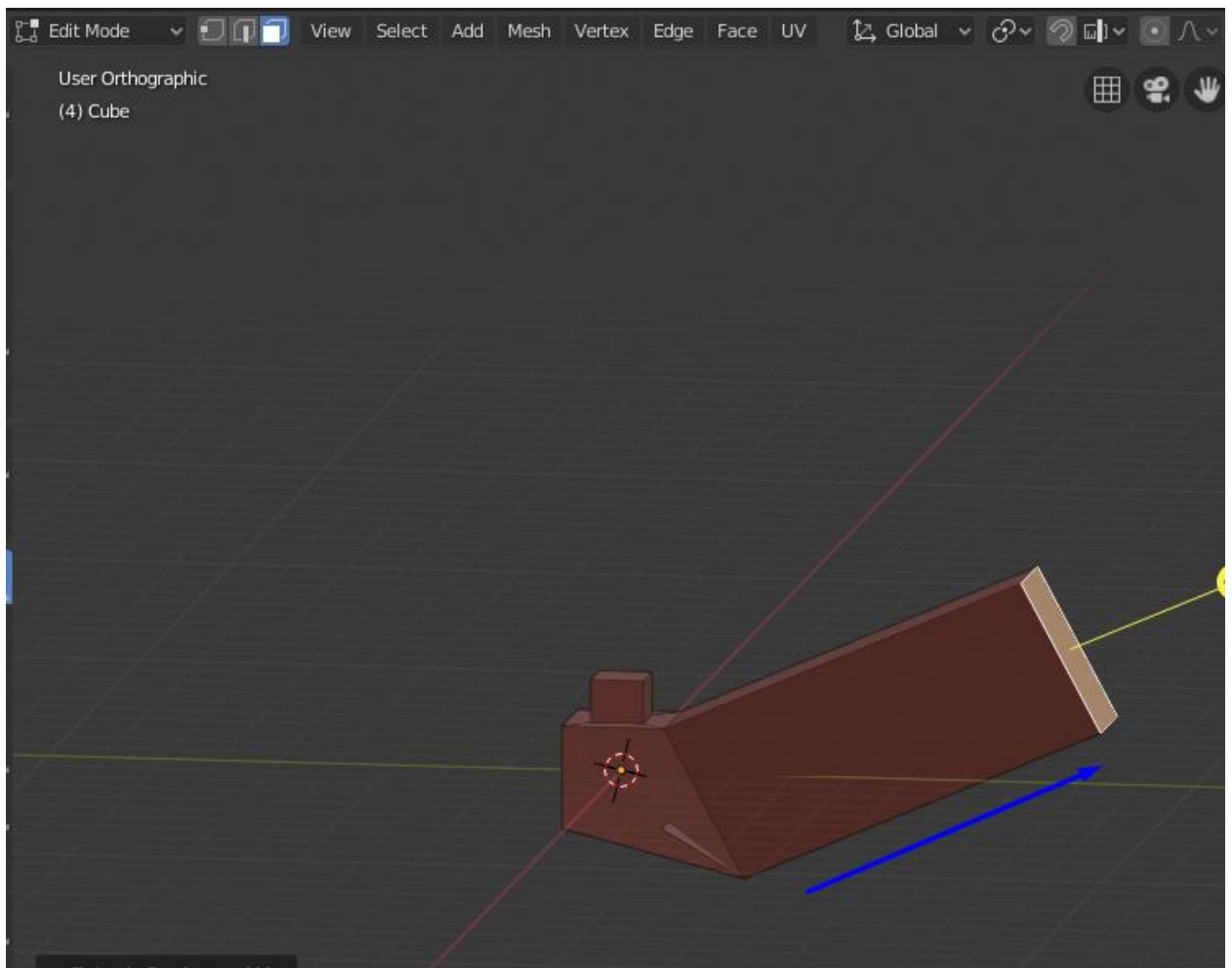
Нажмем кнопку G и вытянем ребро



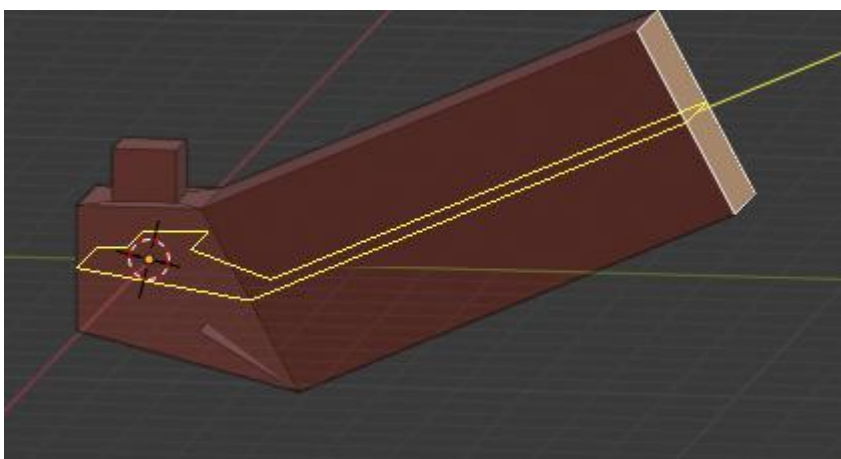
Теперь выбираем грань



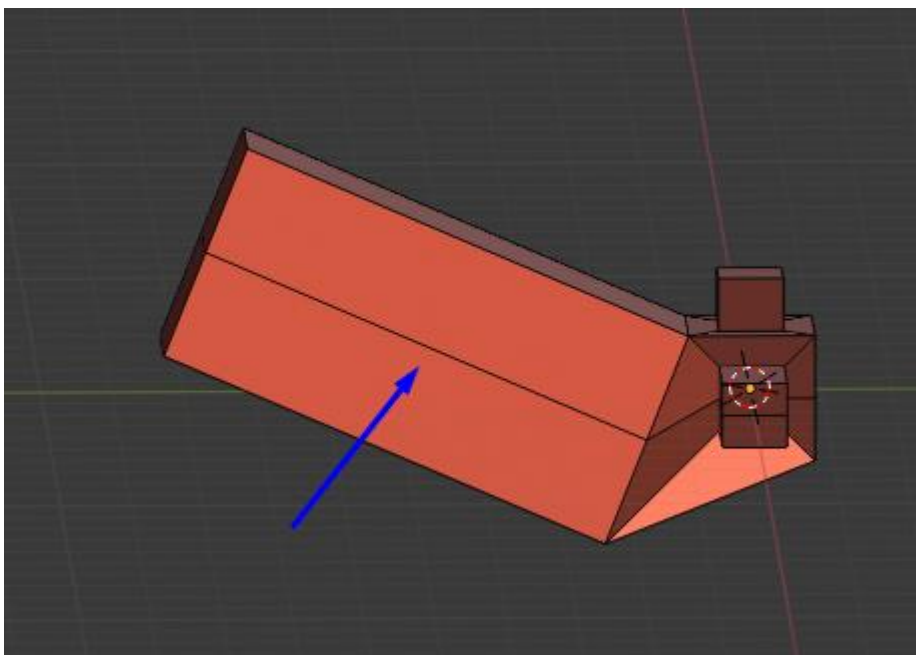
Нажимаем кнопку E. Видим, что объект также перпендикулярен предыдущему объекту.



Следующий инструмент Петля. Он активируется сочетанием клавиш Ctrl+R. Наводим курсор на объект. Петля пока не применяется, но показывает все возможные варианты, как новая Петля будет проходить через имеющуюся геометрию. Обращаем внимание, что Петля проходит только через те грани, которые состоят из четырех вершин.

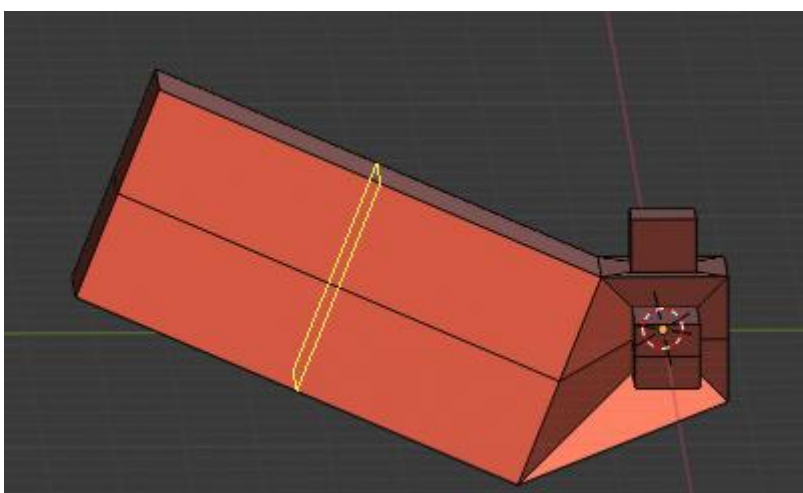


Когда выбрали Петлю на объекте, дважды нажимаем ЛКМ и получается следующее:

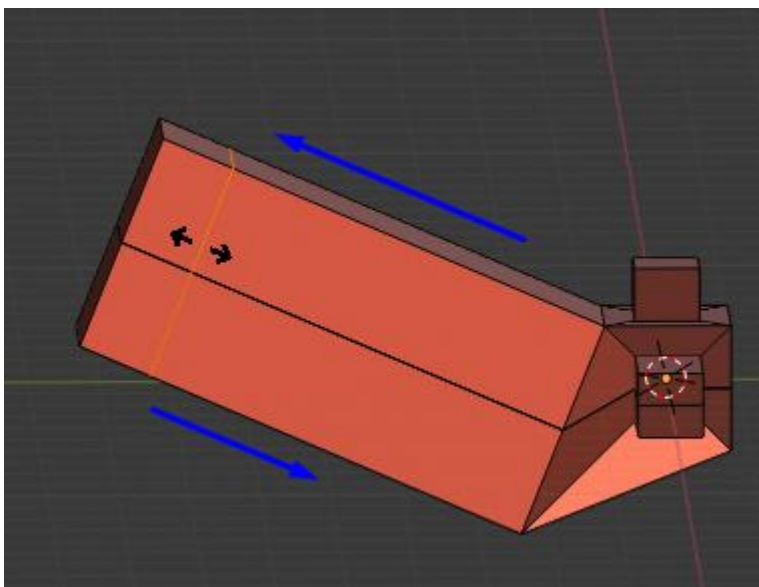


Почему же необходимо двойное нажатие ЛКМ?

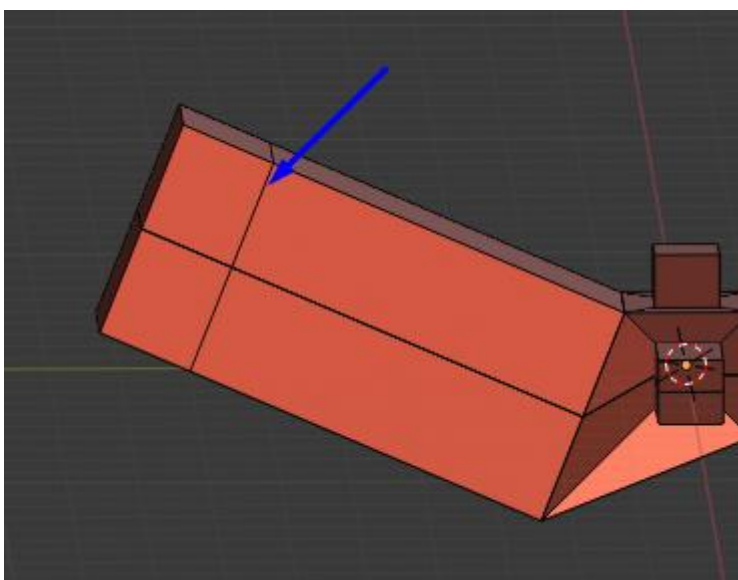
Снова нажимаем сочетание клавиш Ctrl+R и выбираем Петлю.



Нажимаем один раз на Петлю ЛКМ и видим, что можем ее двигать, чтобы выбрать наиболее удобное место для Петли.



Выбрали место для Петли и нажимаем ЛКМ. Получается Петля.



Петля делит все грани пополам ровно по середине.

Если покрутим колесиком мыши, то количество разрезов увеличится. Все отрезки, которые будем созданы, окажутся равными.

