

Лабораторная работа №3.

!!!Обязательно сохраните файл с расширением .blender

Цель работы:

1. Знакомство с **Mesh** объектами;
2. Использование **Булевых операций**.

Оборудование: ПК

Программное обеспечение: Blender.

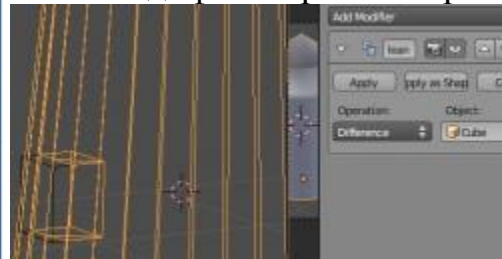
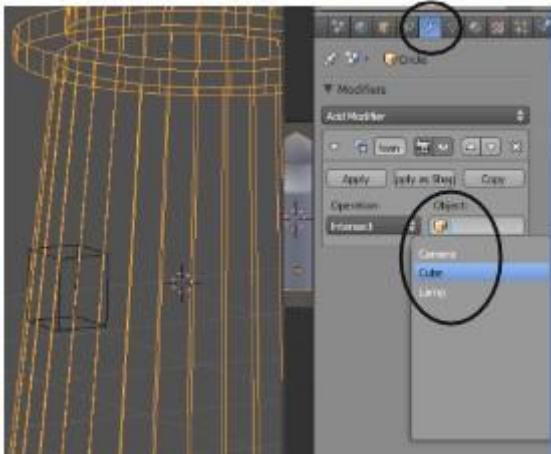
Задание: Создаем окна маяка.

Выполнение:

1. Для начала этого упражнения откройте файл "**Lighthouse**", который мы создали в предыдущем упражнении. Мы воспользуемся Булевыми операциями для "вырезания" окон в нашем маяке.
2. Начнем с добавления "**Куба**" (*Shift-"A" - Add - Mesh - Cube*) в сцену. Выйдите из режима редактирования и смасштабируйте ваш куб до нужного размера. Используя основные виды на Num1, Num3 и Num7, разместите куб в нужном месте для получения окна. Пока куб еще выделен, запишите его название из левого нижнего угла окна 3D-вида. Нам оно понадобится чуть позже. Для удобства запоминания вы можете изменить имя объекта на Панели Трансформации.



3. Теперь выделите *Маяк* и переключите способ отображения объектов в Каркасный (Wireframe в выпадающем меню или клавиша "Z"). На панели модификатора из выпадающего меню доступных модификаторов выберите *Boolean*.



4. В поле *Object:* выберите Куб. Измените тип операции с **"Intersect"** (пересечение) на **"Difference"** (вычитание), при этом вы должны увидеть отверстие в Маяке, размером как раз с куб. Нажмите кнопку **"Apply"**.

5. Теперь вы можете переместить куб на новое место выреза и добавить еще один модификатор Boolean, используя опцию **"Difference"** и клавишу **"Apply"**. Вы можете использовать различные формы для создания окон другой формы и дверей. Нажмите клавишу **"F12"** для рендеринга вашего маяка.

Помните, что Булевы Модификаторы нужно добавлять к маяку, но не к кубу!

