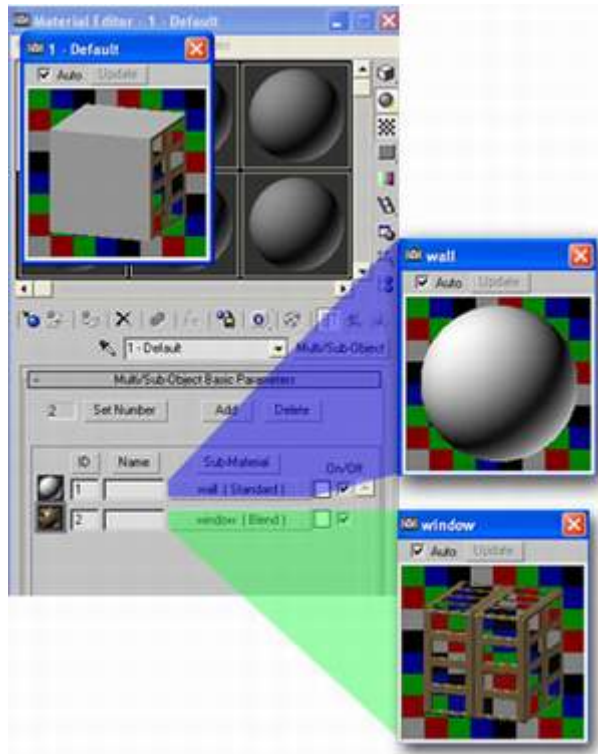
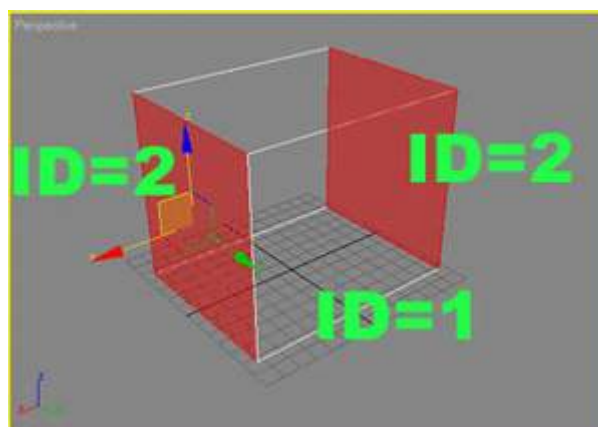


Изложенная в этом уроке техника применения Boolean позволяет вам сэкономить время на моделирование и подходит для моделей, не имеющих большого количества полигонов.

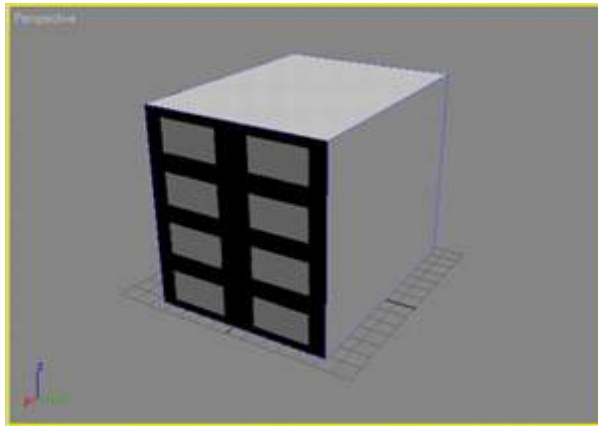
1.Создайте multi-subobject материал, где ID 1 будет являться материалом стены, а ID 2 материалом окна.



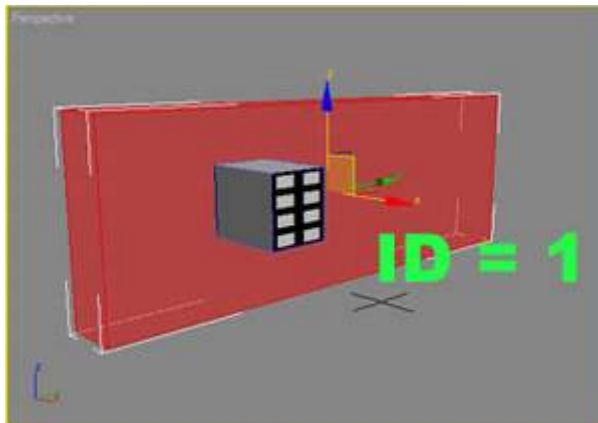
2.Теперь создаем Box, соответствующий размерам вашего окна, а затем конвертируем его в Editable Poly и назначаем каждому полигону свой ID.



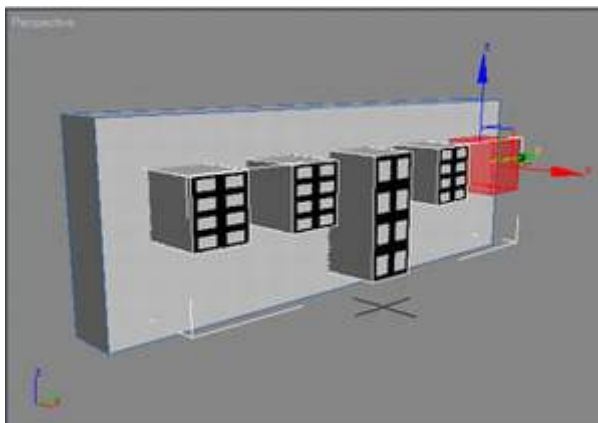
3.Применяем UVWMap и назначаем окну multi-subobject материал.



4. Создаем стену и назначаем ей ID 1 , применив тот же multi-subobject материал , что назначили окну.



5. Теперь вновь возвращаемся непосредственно к самому окну и при помощи копирования полигонов располагаем все элементы на стене так , как это показано на рисунке. Теперь все готово к проведению булевых операций.



6. Применяем Boolean и видим отображение материалов окна с правильными координатами UVW.

