

## Памятка «Инструменты EditablePoly»

Автор разработки – педагог дополнительного образования СПб ГЦДТТ Карабут Ксения Юрьевна.

Памятка представляет собой таблицу, содержащую описание основных инструментов EditablePoly а так же указание на уровни подобъектов, в которых они применяются. Используется как пособие для лучшего запоминания объемного материала на занятиях в разделе «Полигональное моделирование» первого года обучения и до полного усвоения материала (воспитанники должны знать названия инструментов, их функции, а так же уровни подобъектов, на которых инструменты применяются).

### инструменты Editable Poly

ИНСТРУМЕНТЫ	VERTEX	EDGE	BORDER	POLYGON	ELEMENT	ОПИСАНИЕ
Extrude	●	●	●	●		выдавливает подобъект (если на уровне точек то получается шип, если на гранях – хребет, если на уровне полигонов то бокс)
Bevel				●		позволяет не только выдавить полигон, но и сразу же масштабировать его.
Inset				●		создает на поверхности выделенных полигонов полигон меньшего размера.
Collapse	●	●	●	●		склеивает выбранные подобъекты в точку, которая остается в центре выбранных объектов.
Target Weld	●	●				присоединяет первый выбранный подобъект ко второму, причем они остаются на месте последнего.
Connect	●	●				создает новую грань между выделенными точками (на уровне точек) или добавляет грани поперек выбранных отрезков (на уровне граней).
Chamfer	●	●				создает скос, фаску на выбранных подобъектах (на уровне граней) и полигоны на месте выбранных точек (на уровне точек).
Make Plane	●	●	●	●	●	выравнивает выделенные подобъекты либо относительно друг друга, либо по осям X, Y, Z.
Cut	●	●	●	●	●	разрезает объект, добавляя новые грани.
Slice Plane	●	●	●	●	●	включает секущую плоскость, которая разрезает объект при нажатии на кнопку Slise (под инструментом Slise Plane).
Bridge		●	●	●		создает полигоны между выбранными гранями или же границ. На уровне полигонов появляется мост между выбранными полигонами.
Cap			●			затягивает границу полигоном.
Create	●	●		●		создает новые точки, грани или же полигоны в зависимости от выбранного уровня подобъектов.
Insert Vertex		●	●	●	●	добавляет точки на выбранном уровне подобъектов (на грани, границы или же полигоны)
Remove	●	●				убирает выбранные подобъекты, сохраняя полигоны.
Split/Break	●	●				разъединяет все выделенные подобъекты.
Attach	●	●	●	●	●	присоединяет к выбранному объекту другие объекты. В результате появляется новый элемент.