

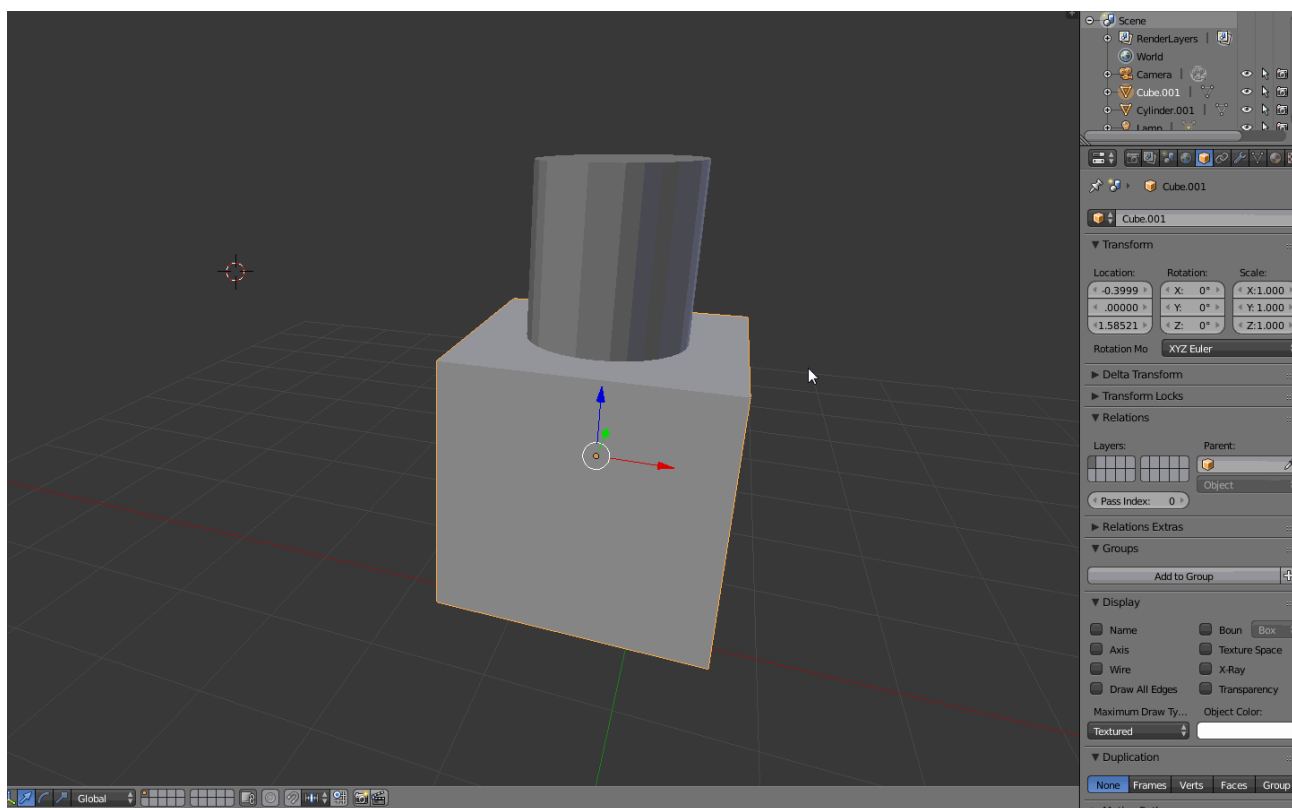
Um pouco de boolean

Um pouco de boolean

O boolean serve para N funções, então podemos utilizar ele à nosso favor para agilizar ou facilitar o desenvolvimento de projetos específicos.

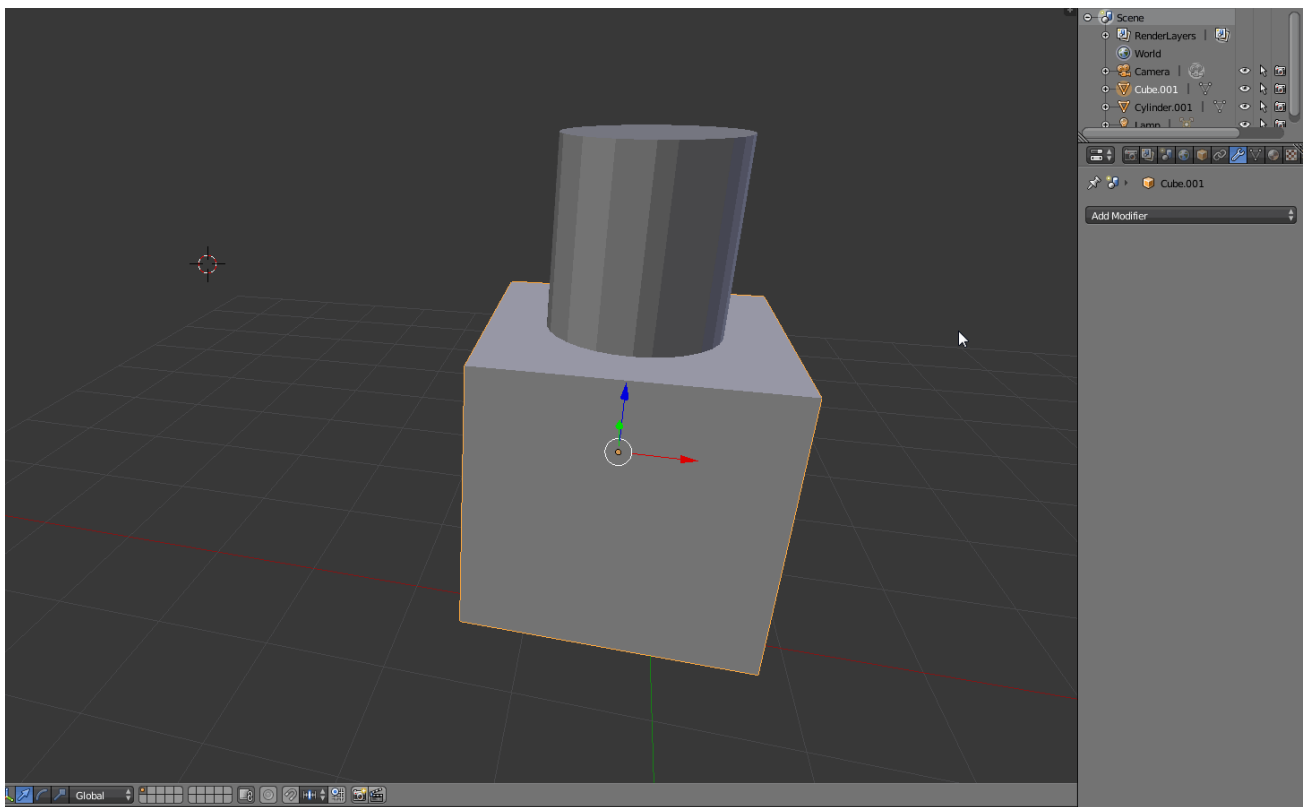
Union

Dentro da ferramenta de "boolean" localizada na aba **modifiers** temos 3 comandos. Começando pelo "Union", como nome já disse, podemos utilizar essa opção, para unirmos nossas meshas, formando assim dois objetos em um só e podendo assim criar formas com mais facilidade sem perder tempo, como podemos ver demonstrado nos gifs abaixo



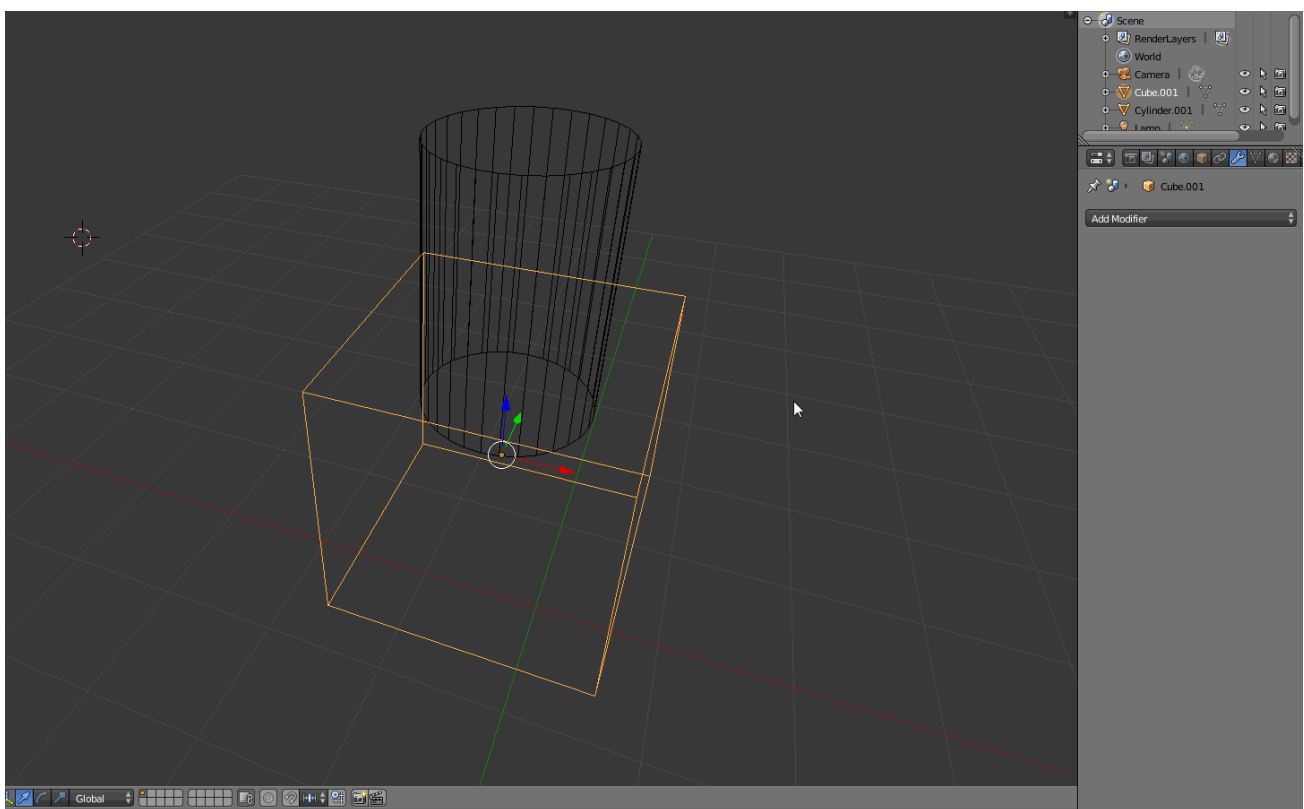
Difference

A utilização do "Difference" é umas das opções do "Boolean" mais usadas no 3D. Com essa opção, podemos criar desenhos complexos em nossa malha, de uma forma rápida e precisa, já obtendo assim uma idéia iniciar do resultado final da modelagem.



Insert

Já o "Intersection" faz o processo inverso do "Difference", onde ele pega nossos dois objetos, e preserva apenas ponto de intercessão desses objetos, dando assim nova forma para o mesmo.



Pessoal, veremos em cursos mais avançados o boolean mais a fundo e em outras exemplificações, então repitam esses exercícios simples e nos vemos na próxima aula.

=]

