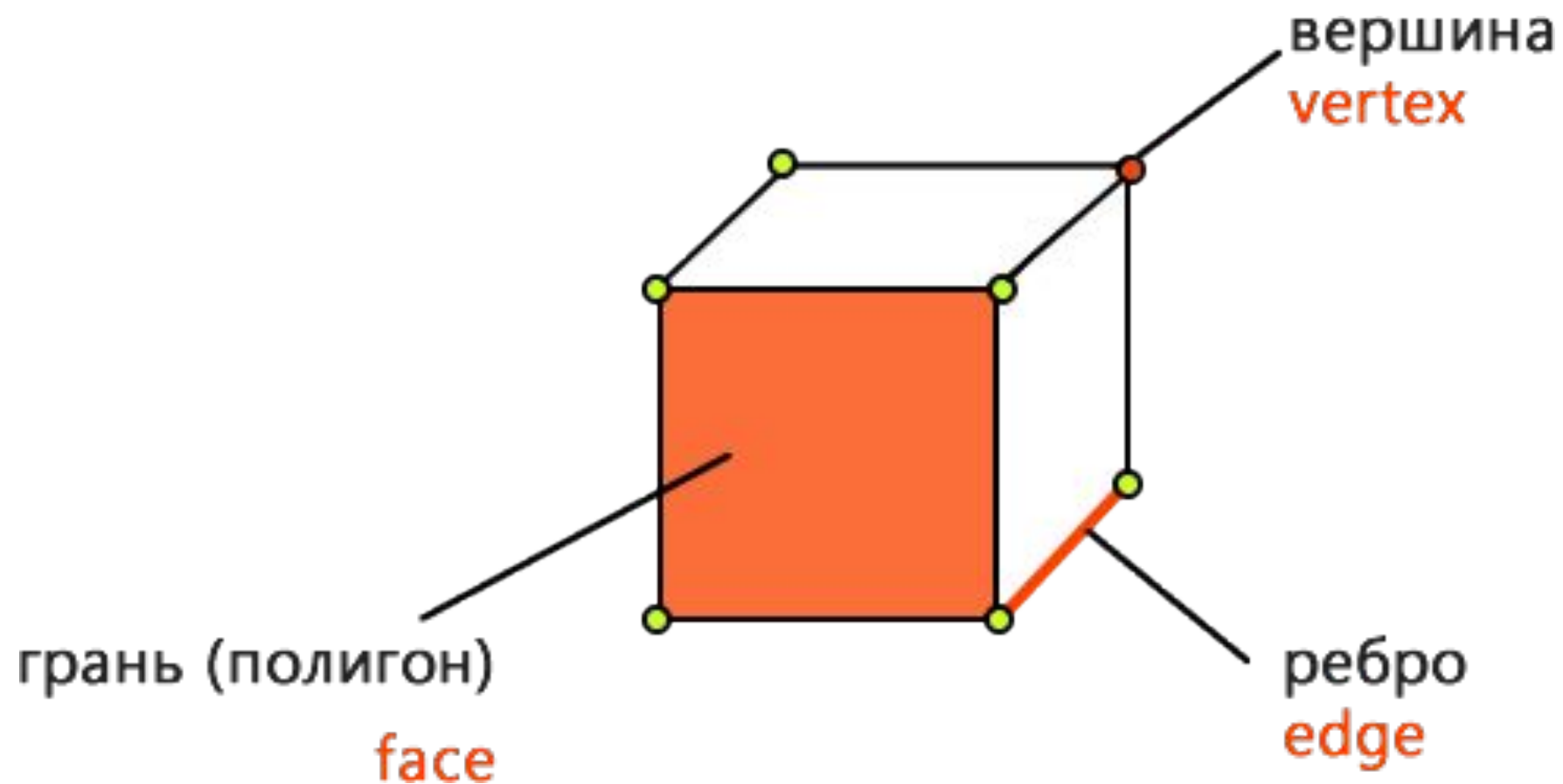


# Заглянем внутрь объекта

Тема №2

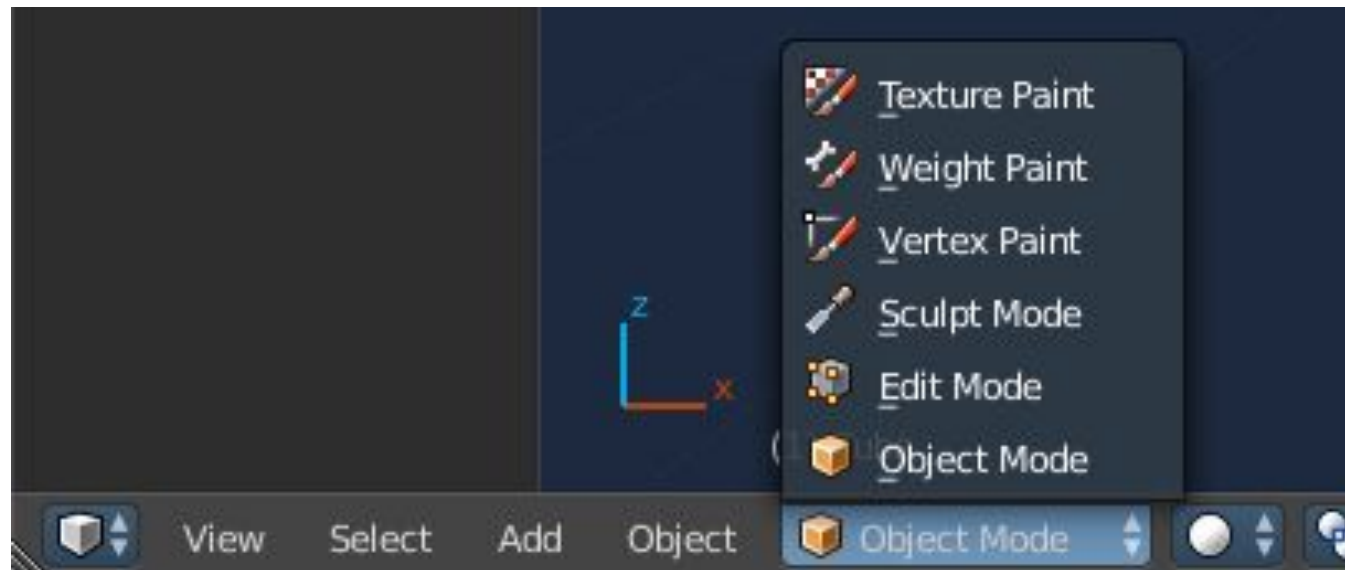
# Из чего состоит объект?



# Режим редактирования объекта

*Режим Edit Mode*

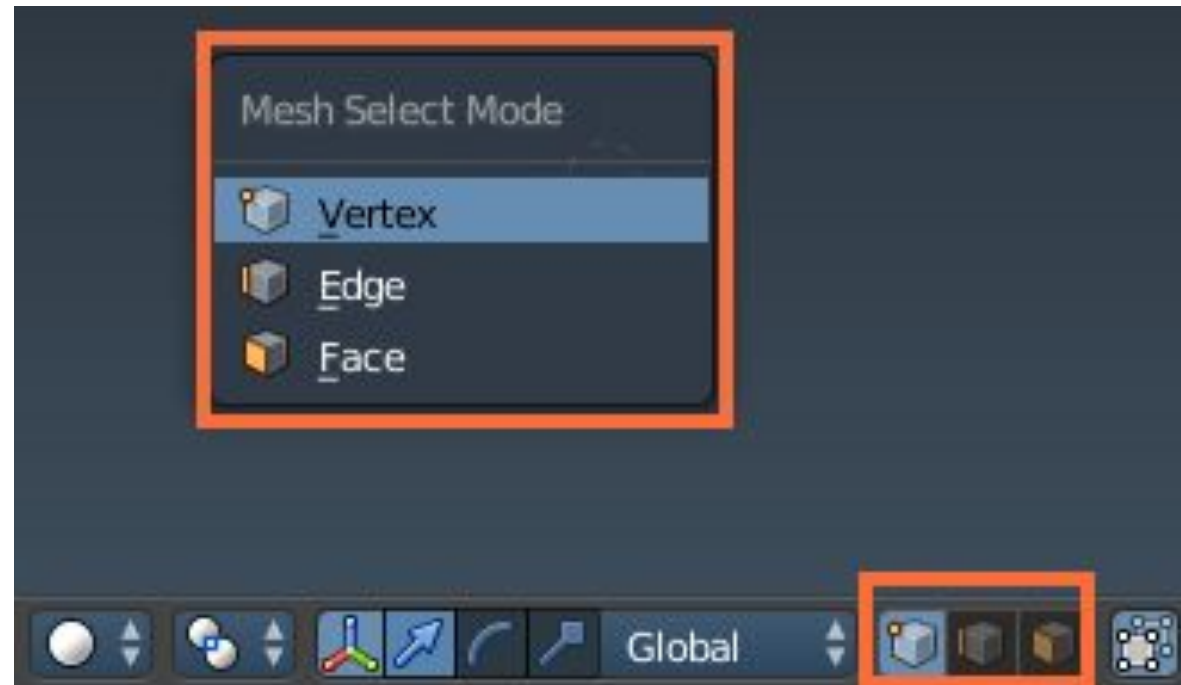
Для входа в режим редактирования можно нажать Tab  
Или выбрать соответствующий пункт в списке режимов



Обратно вернуться можно нажав Tab или выбрав Object Mode

# Как изменять объект?

Переключать режим можно на **Ctrl+Tab** или нажав на соответствующую кнопку на нижней панели в режиме редактирования.



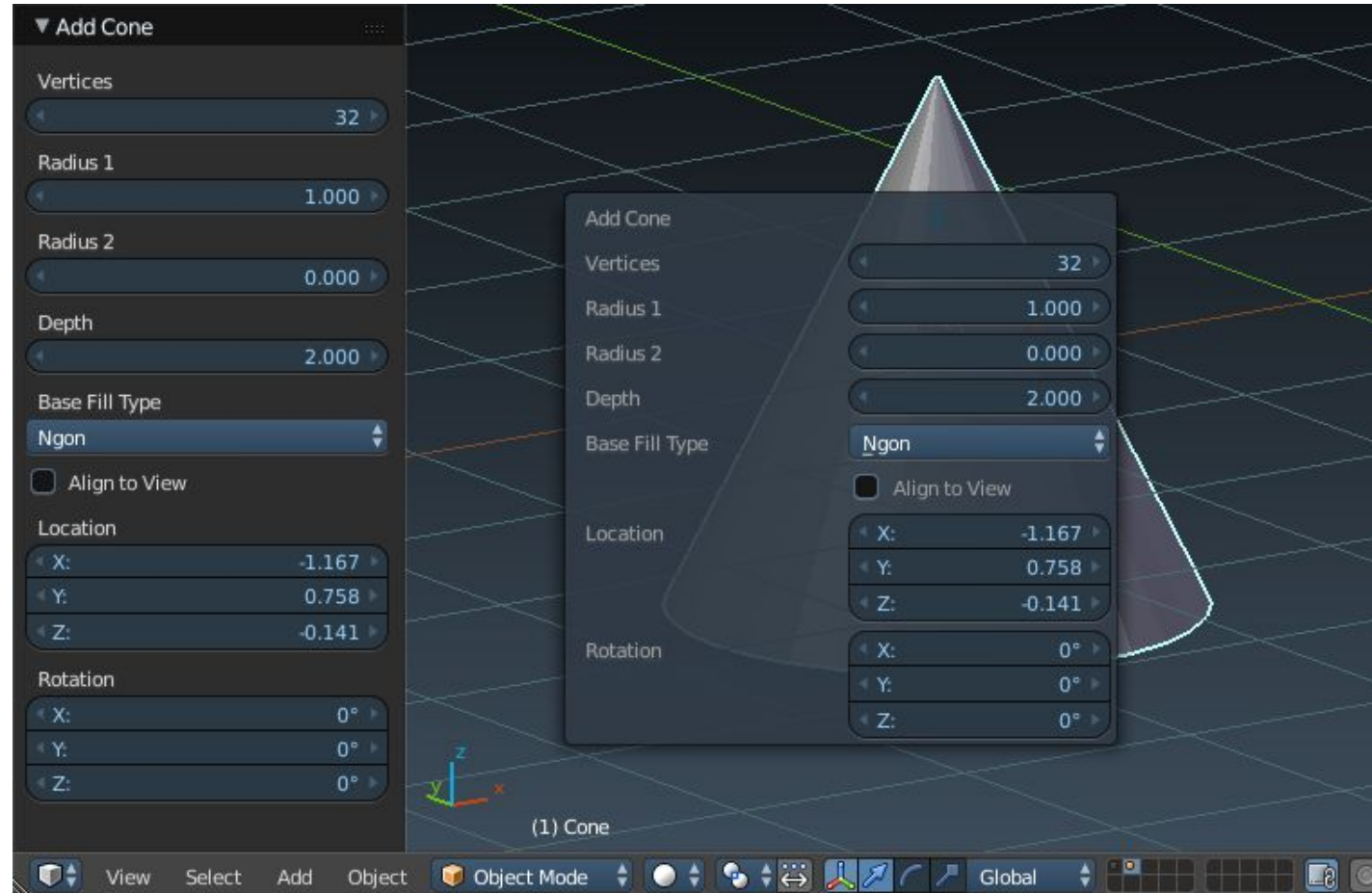
# Свойства объектов

## *Изменение параметров объекта при добавлении*

Когда ты добавляешь объект на сцену, его можно настроить.

Слева, на панели инструментов, сразу после добавления появится окошко со свойствами. Они уникальны для каждого типа объектов.

Вызвать это окошко в более удобном виде можно нажав кнопку F6, после добавления объекта.



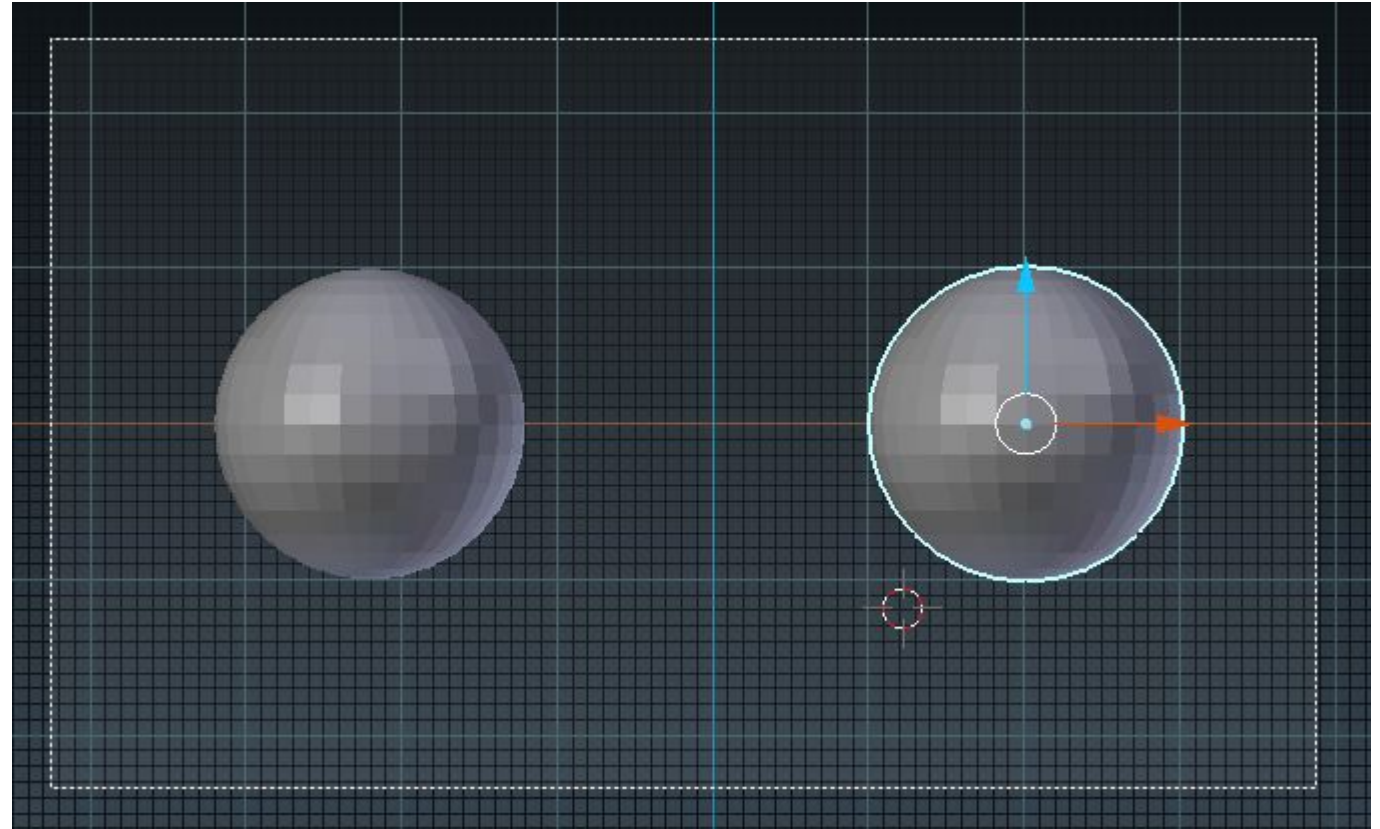
# Способы выделения

## *Выделение прямоугольником*

Выделение  
прямоугольником  
активируется кнопкой **V**.

После этого мы можем  
двигать мышью для  
изменения области  
выделения.

**ЛКМ** подтверждает выбор



# Способы выделения

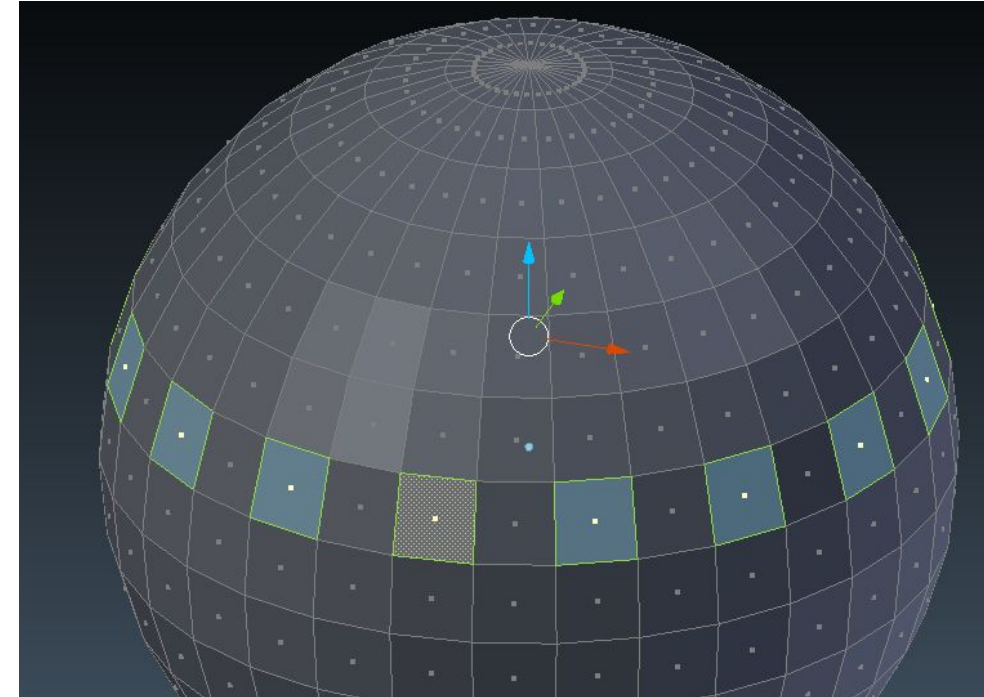
*Выделить всё и выделение через один*

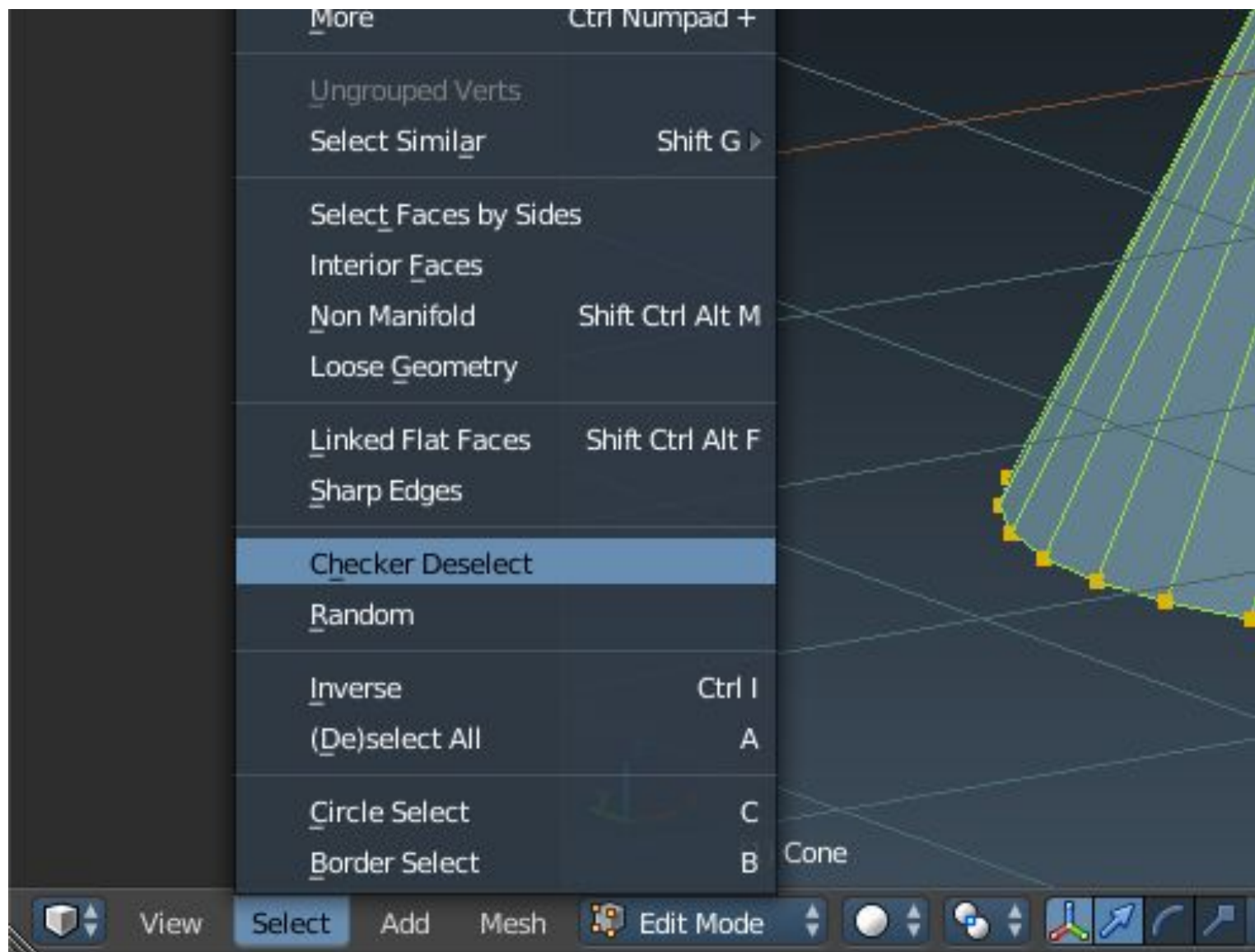
Кнопка А выделяет всё, либо **снимает выделение** полностью.

Бывают случаи, когда нужно выделить вершины или полигоны через один. Для этого нужно:

2. Выделить все вершины, которые нужно выделить через один (включая и те, что не должны быть выделенными)

3. На нижней панели в меню Select выбрать пункт Checker Deselect. Он снимает выделение в шахматном порядке.







# Способы выделения

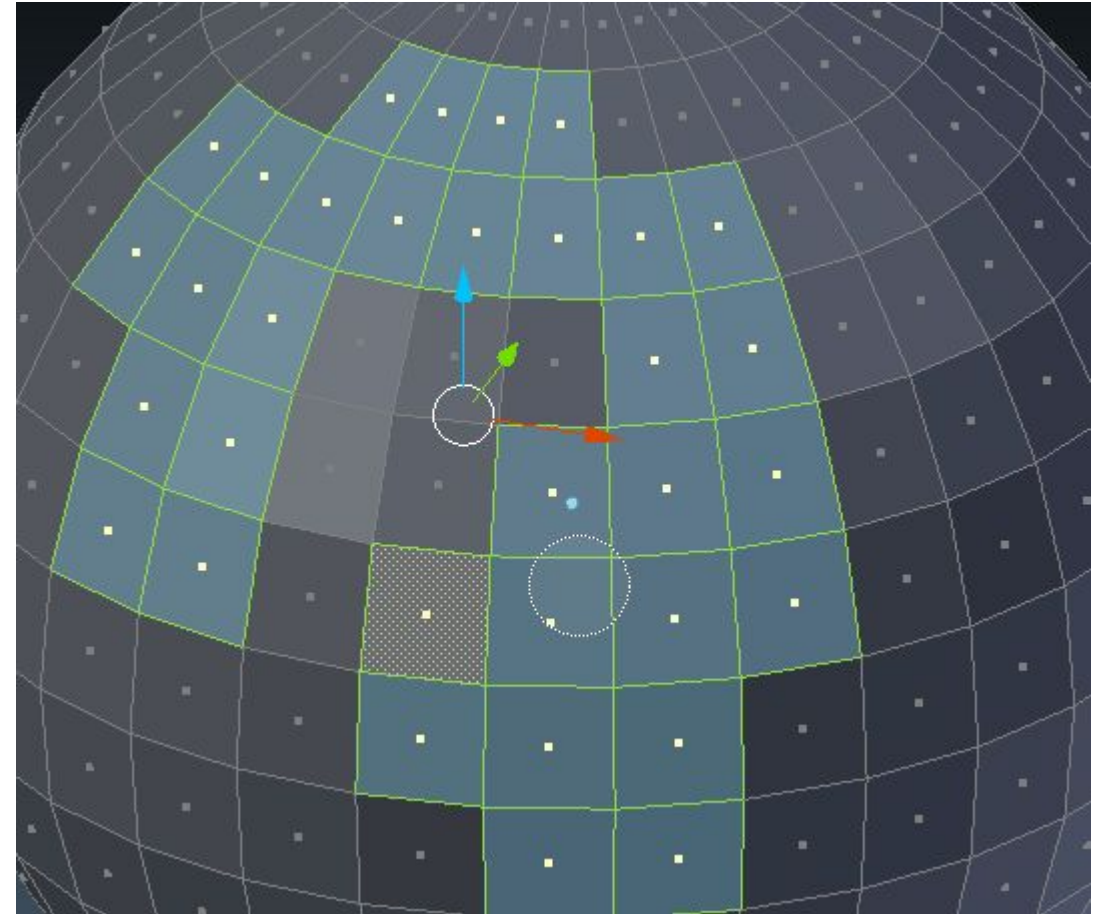
## *Выделение кистью*

Выделение кистью активируется кнопкой **C**.

После этого мы можем как бы красить вершины с помощью **ЛКМ**.

**СКМ** — снимает выделение.

**Esc** — выход из режима выделения кистью



# Способы выделения

## *Выделение кольца*

Часто бывает нужно выделить все точки соединённые между собой на одной линии. Например, чтобы сделать горлышко бутылки толще, нужно выделить все точки по кругу на горлышке.

Для этого можно использовать **Alt + ПКМ**

