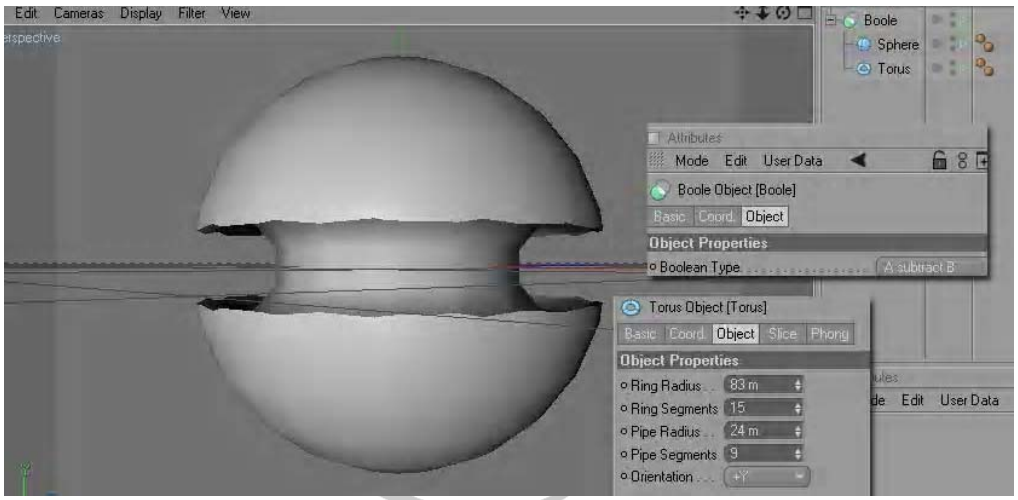
Boole -

تعمل هذه الأداة على قطع جزء من المجسم لكى يأخذ شكل مجسم آخر . فمثلا إذا جلبنا كرة فى الفراغ وحلقة Torus وجعلناهم كما بالشكل التالى



نلاحظ اختفاء جزء من الكرة يأخذ شكل الحلقة وذلك بعد وضعهم الاثنين معا كـ Children للـ Boole وذلك بالضغط على مفتاح Alt من الكيبورد مع الضغط على الأداة قبل ادارجها فى المشهد وستنزل تلقائيا كما بالشكل السابق

نلاحظ أيضا أننا غيرنا خصائص الـ Torus لتأخذ هذا الشكل فقللنا قيمة الـ Ring Radius إلى ٨٣ والـ Ring Segments إلى ١٥ والـ Pipe Radius إلى ٢٤ والـ Pipe Segments إلى ٩ . ولم نغير شيئا من خصائص الكرة

نلاحظ أن معدلات أو خصائص أداة الـ Boole يوجد فيها فى قائمة Object تبويب اسمه Boolean Type ومن هنا ياتى لنا عدة اختيارات مهمة فإذا اخترنا الأمر الـ A subtract B Default يدل على انه سيتم قطع جزء من الكرة على شكل الحلقة كما هو بالشكل السابق وعلى اعتبار أن الكرة هى A والحلقة هى B .

وإذا غيرنا هذه الخاصية فعكسنا الاختيار سيحدث كما بالشكل التالى