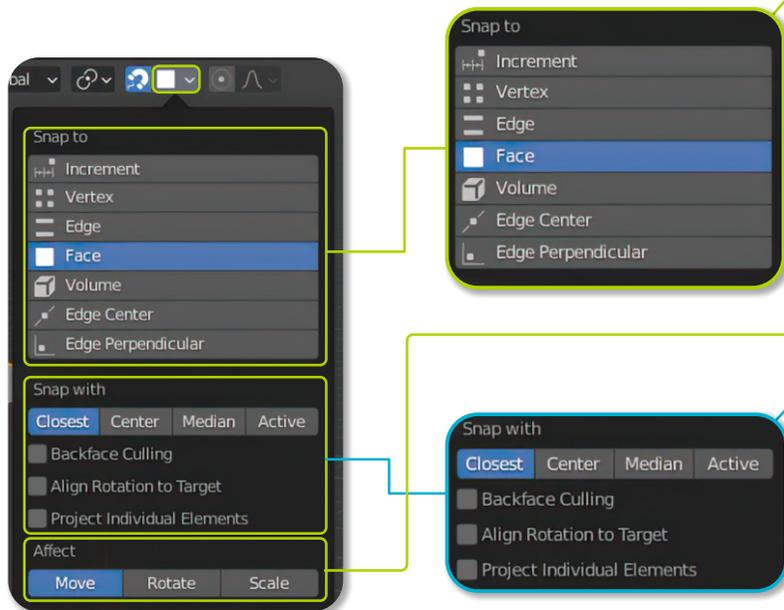


Привязка – это инструмент точного выравнивания элементов в сцене.



Snap to – настройка элементов, с которыми будет работать привязка.

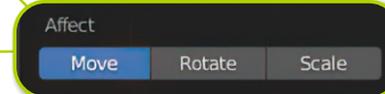
- **Increment** – привязка к сетке.
- **Vertex** – привязка к вершинам.
- **Edge** – привязка к ребрам.
- **Face** – привязка к полигонам.
- **Volume** – привязка к объему. Объект будет привязываться к пустому пространству внутри другого объекта.
- **Edge Center** – привязка к центру ребра.

Snap with – настройка точки привязки (к чему привязываться).

- **Closest** – к ближайшему элементу.
 - **Center** – к центру объекта или подобъекта.
 - **Median** – к медиане.
 - **Active** – к активному элементу.
- Дополнительные настройки
- **Backface Culling** – игнорировать заднюю сторону.
 - **Project Individual Elements** – привязка сработает для каждого подобъекта индивидуально.
 - **Align Rotation to Target** – во время привязки объект будет поворачиваться по нормали к привязываемому объекту.

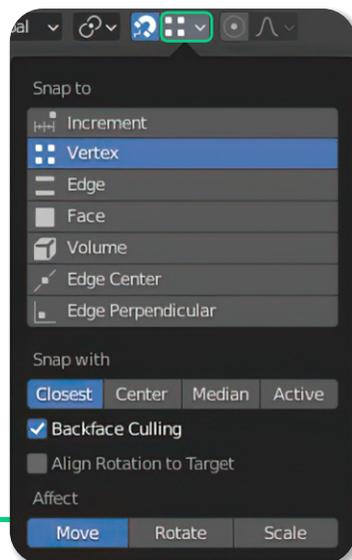
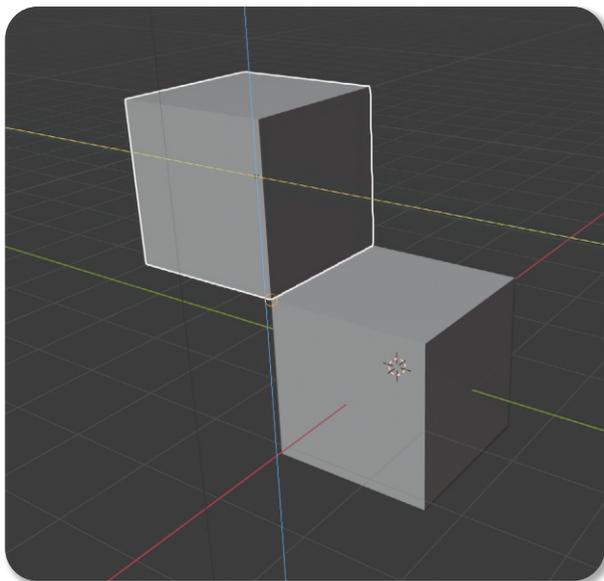
Affect – меню инструментов трансформации для привязки.

- **Move** – перемещение.
- **Rotate** – вращение.
- **Scale** – масштабирование.



Если включить привязку, а затем начать двигать/вращать/масштабировать объект, то он будет прилипать к выбранным элементам сцены.

К примеру, используем привязку к вершинам объекта. Для точного перемещения необходимо нажать **G**, затем потянуть за объект и ближайший **Vertex** от положения мышки привяжется к ближайшей вершине другого объекта.



НАСТРОЙКИ ПРИВЯЗКИ

Горячая клавиша для привязки:
Ctrl+Move/Rotate/Scale.

Важно!

Мы часто привязываем не только объекты в сцене, но и **3D Cursor!**

