

BMW X6

Posted by roman_08 - 2012/12/16 19:10

Всем привет. Давно хотел замоделировать этот пепелац, да руки не доходили. Надеюсь проект не умрет...

Вот что пока удалось осилить: <http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/6-20121216.jpg>

http://www.picshare.ru/uploads/121216/99T6x70815_thumb.jpg

http://www.picshare.ru/uploads/121216/2FSqu67Oaz_thumb.jpg

http://www.picshare.ru/uploads/121216/7SX96AT3QC_thumb.jpg

http://www.picshare.ru/uploads/121216/U32c3HA77j_thumb.jpg

Хотелось-бы, чтоб срезку указали на ошибки в построении поверхностей (может некоторые места нужно строить по другому), а также на неточности, которые я не увидел.

=====

BMW X6

Posted by lexus26666 - 2012/12/17 13:30

да помне дк круто все! в алиесе я канеш не бум бум, но хочется узнать почему в тех местах где в рино можно сделать одной поверхностью в алиесе это все делится на несколько?

=====

BMW X6

Posted by alias_instructor - 2012/12/22 18:41

2lexus26666

почему в тех местах где в рино можно сделать одной поверхностью в алиесе это все делится на несколько?

Это делается из-за нескольких моментов. Делать "одной поверхностью как в Рино" тоже можно. Но и в Рино и в Alias - это будут multispan поверхности. То есть поверхности, которые построены не одним патчем, а патчем с isoparms. Или в случае с кривыми с Edit Point(s). "Считается" что multispan поверхности - это вселенское зло, а 1-span approach - это чистойшей прелести чистойший образец. В multispan получается так называемый "internal continuity G3 break" когда распределение кривизны внутри кривой/патча "не идеально". Плюс происходит общее усложнение математики. Можно посмотреть про это в help: NURBS Single and Multi-Span

Я разделяю точку зрения про 1-span для основных поверхностей. Но добавлять 1-span по всей иерархии не вижу смысла. Во-первых это трудоемко и следовательно време-затратно и следовательно деньго-затратно. Во-вторых тема про 1-span обусловлена скорее социально-исторически чем математически)) 1-span это ничто иное как Безье поверхности. То есть тема эта на самом деле восходит к Iscm Surf где это вполне логично для безье серфейсера является default ограничением. Люди которые работали за Iscm с начала 90-х - сейчас выросли до крупного начальства - собственно они и составляют спецификации на качество как им удобнее. В свое время было обсуждение про это на cardesignnews. Потом альтернатива multispan - это задирает degree выше 5, что вообще с точки зрения математики тоже совсем не

упрощает просчеты геометрии.

И напоследок если мы посмотрим/подвигаем CV не у multispан кривой degree 3, а у multispан кривой degree 5 и выше - то internal G3 discontinuity уже на самом то деле и не будет) Хотя, безусловно, той гибкости и чистоты как в single-span не будет.

http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/multispан_internal_G3_break.jpg

=====

BMW X6

Posted by alias_instructor - 2012/12/22 19:40

2roman_08

Модель выглядит - весьма неплохо! Видно, что много труда вложено - респект. Но сказать что то по картинкам, на самом деле, несколько проблематично. Неплохо все таки саму модель эту иметь для рассматривания) И второе - что именно вызывает затруднение то? Лучше конкретику ввести - какое именно место и почему. Так гораздо легче обсуждать будет.

=====

BMW X6

Posted by roman_08 - 2013/01/03 18:06

Всем привет и с наступившим Новым годом.

Появилась небольшая проблема с моделью. Не могу сообразить как сделать это место:

<http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/10-20130103.jpg>

Файл с проблемным местом прилагаю

=====

BMW X6

Posted by roman_08 - 2013/01/03 18:09

Почемуто файл не цепляется, вот ссылка <http://files.mail.ru/BYVC6S>

=====

BMW X6

Posted by roman_08 - 2013/01/06 21:43

Вроде что-то похожее получилось...

http://www.picshare.ru/uploads/130106/Kq7G1wZv65_thumb.jpg

http://www.picshare.ru/uploads/130106/yxE69mOE88_thumb.jpg

http://www.picshare.ru/uploads/130106/C36V2p7h12_thumb.jpg

=====

BMW X6

Posted by asanty - 2013/01/09 09:03

Крыто!!!!

=====

Re:BMW X6

Posted by boja - 2013/01/09 13:23

Really like it. Keep on posting.

=====

BMW X6

Posted by roman_08 - 2013/01/12 02:10

http://www.picshare.ru/uploads/130112/PeF3z0TxH7_thumb.jpghttp://www.picshare.ru/uploads/130112/85l1jeZaBj_thumb.jpghttp://www.picshare.ru/uploads/130112/di1mESTAd0_thumb.jpg

=====

Re:BMW X6

Posted by everything4me - 2013/02/15 16:08

wow ! This is so cool ! :) Keep on going and create more awesome 3D models. I can sau that I start with Blender and I know now what hard and open-heart work creators do. So from your work step by step going to reach the goal we all can see this time demanding job. But ! I love 3D modeling and this my leisure time activity rather than time-eater :) and I also appreciate others work ! Good luck !

=====