хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/04 19:29

Я в рино новичек, хотя макс я тоже не очень хорошо знаю.
Для начала, хотел спросить правильно ли я делаю:
http://imglink.ru/thumbnails/04-07-11/98a6d93b05a522da79b577a86b949a5a.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/04-07-11/8ef804b8a475cff05bbeae7ad5035a47.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/04-07-11/3a66ae1585f86718aee2106b4ef5f9ca.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/04-07-11/84c1b1671a731fc67c083bbcebd29e43.jpg

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by kodg - 2011/07/04 19:35

пока рано что то говорить, продолжай строить единственное к чему нужно сейчас стремиться это как можно меньшая степень у поверхностей (ну понятное дело чтоб устраивал дизайн при этом) и не делать треугольные патчи лучше тримить квадратные по диагонали.
И выложи свои скетчи по которым делаешь авто.

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/04 20:32

---

http://imglink.ru/thumbnails/04-07-11/9a22c3140408758d255d099726dd1c56.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/04-07-11/6b6741172276b04d24f4139c2540810a.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/04-07-11/15a9c442ce7f94d8a91df052e199a651.jpg
передок не финальный
"степень у поверхностей" - это Degree? на я ее обычно не изменяю вроде 3 кругом
"не делать треугольные патчи" - это наверное будет сложно)

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/07 01:34

Хм, что посоветуете? :
http://imglink.ru/thumbnails/07-07-11/842c2e1518d760f5f4b45708745b5e88.jpg

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/08 01:32

так как исправить эту вмятину, как лучше переделать?

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by kodg - 2011/07/10 15:30

_____

какую вмятину ты имееш ввиду? у тебя три поверхности и уже нужно вмятину переделывать ?

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/10 15:54

_____

я спрашиваю по поводу оранжевой поверхности, я ее делал Sweep 2 rail и мне кажется что делал я ее неправильно та как выглядит она как-то помято, у меня есть подозрение что ее делать нужно по другому. Или нормально?
http://imglink.ru/thumbnails/10-07-11/55a8a63ee4481acb20eaffd0a1e7db6e.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/10-07-11/a296e8d37c328dfb41028409ae5565f0.jpg

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by kodg - 2011/07/10 16:02

_____

что то кривое там есть но непонятна причина кривизны. Нужно изначально как можно аккуратнее построить кривые по которым будешь строить поверхность, и не нужно строить ее цельной, судя по скетчу поверхность с переднего крыла не заходит снова на заднее крыло, там это совершенно другая поверхность должна быть.

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/10 16:38

_____

я наверное сделаю две поверхности тогда, а потом при надобности как-то соединю (чтобы сглажено было)

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by kodg - 2011/07/10 16:41

_____

я бы советовал достроить весь кузов сначала... с косяками, и потом анализировать что, куда и как.... нужно чтоб ты представлял как эта поверхность будет завязана с остальными! возможно ее придется вообще строить по другому. так что строй сначала полностью а потом будем перестраивать по человечески.

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/10 16:56

_____

спасибо за совет

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/10 21:06

_____

Это не та машина какую я пытаюсь создать, но тоже мое творение с похожим дизайном
http://imglink.ru/thumbnails/10-07-11/73960a29e70158e23d813bdb905c2c71.jpg

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/15 01:44

_____

мне нужно соединить две симметричные поверхности:
http://imglink.ru/thumbnails/14-07-11/73f69c0228402d15a5ad78802a52163e.jpg
я сделал multiple match и получил более менее нормальную зебру (заметных оку новичка дефектов не было), но не устроило то что матч произошел по самому краю и соединение получилось острым.
Я попробовал отразить, вырезать центр, плавно соединить верхнюю направляющую, а потом сделать sweep 2 rail, потом матчил левую с центральной потом правую с центральной поверхностями (постоянно матч выбирал для корректировки центральную поверхность и я не нашел как сменить (в этом случае не появлялось окошко выбора грани))
Вот, я получил в результате такую зебру, но я так понимаю она никуда не годится, как исправить?
http://imglink.ru/thumbnails/15-07-11/756efb9127ac3f227edddb8f76d4500f.jpg
Заранее спасибо!

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by kodg - 2011/07/15 11:42

_____

в центральном патче слишком много спанов, при построении инструмнтом rail sweep нужно

ребилдить с количеством точек 6 и ставить курватуру на обоих рельсах.

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/15 16:31

_____

Спасибо, сначала не получилось поставить курватуру но я поменял местами направляющие с ведомыми и опция выбора типа сопряжения стала активна.
PS. А где бы на русском почитать про ребилд, перестраивание , типы сопряжения (курватура, тангенс, позиция) зачем это нужно и как применять, а то пока я понимаю только чем отличается тангенс от позиции благодаря вашему последнему видео "Rhino washout"

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by kodg - 2011/07/15 16:33

_____

http://www.kodg-3d.com/ru/tutorials/aliasvsrhino/45-class-a.html

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/20 18:37

_____

Вот остановился пока на таком этапе:
http://imglink.ru/thumbnails/20-07-11/44b0ff367a8bd11b501cbb3b823b5be4.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/20-07-11/dcf3e44b3f15b724a6e6552d2c61c694.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/20-07-11/5befbc9442ac6fedd01cfe1c54d85f8d.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/20-07-11/175936c2c5e844186fe75ebe06bae192.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/20-07-11/09a92bfc506252f1bfc3e714b6e768d8.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/20-07-11/47ffb337c6cef7741dbd7597fd6bc078.jpg
не очень представляю что делать теперь :(
Мне не очень нравится как сделана задняя часть

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by kodg - 2011/07/20 18:43

_____

не нравится переделывай. А вообще пока продвигаешься хорошо, заканчивай колесные арки и бампера, и можно будет смотреть как все перемоделивать. Не обязательно идеально главное чтоб было понятно куда идет форма.

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/23 20:34

Вот, переделал заднюю часть:
http://imglink.ru/thumbnails/23-07-11/fea833c860104e470a711f67051077d2.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/23-07-11/fdd0dbc30c2844cb1e587defa194957c.jpg
Начну делать арки, пожалуй.

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by kodg - 2011/07/23 20:49

не кажется ли тебе что все поверхности слишком уж плоские? мне кажется их нужно немного поднадуть.

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/23 21:58

да, вы правы, пару поверхностей сзади можно и надуть что я и сделал и случилось то что я и предполагал:
http://imglink.ru/thumbnails/23-07-11/7851d299ffb1e8ace98a175fa12c4344.jpg
http://imglink.ru/thumbnails/23-07-11/3c9733258a30f12f4ecfa68f91718769.jpg
Это было сделано командой "вдоль двух направляющих", srf с сетки исправляет это, но в команда не может сделать треугольный патч как предыдущая и я не знаю как залатать отверстие:
http://imglink.ru/thumbnails/23-07-11/dfd7352a9b67ec5dda53eec49312246b.jpg

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/07/23 22:07

пытался сделать треугольный патч sweep 2 rail. после матчинга получается ерунда

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/08/12 00:12

Так как мне залатать это место, подскажите пожалуйста?

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/09/26 21:34

_____

Как мне нормально построить поверхность:
http://i.piccy.info/i7/fbe9d68d481effc206929c9c1a828e73/1-5-164/65665610/Snymok9_500.jpg
Вообщем, требуется продлить поверхность с кривой 1, но extend не работает (поверхность тримнутая- из-за этого что-ли?)
пробовал продлить направляющие кривые и by line и by curve - результат в обоих случаях как на картинке при попытке сделать матч.
Кстати, матч нужно в даном случае делать по тангенсу или по курватуре, не возьму в толк?

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by loover - 2011/09/27 23:04

_____

Kolyanjello, интересный дизайн (только крыша как-то остро сзади выглядит).

лучше представить себе модель как набор основных поверхностей (например, боковина и задняя часть) и дополнительных (например, плавный переход между боковиной и задней частью) и в этой последовательности их и строить. результат будет аккуратней и более прогнозируемый.

плечи (верхнюю часть боковины) можно попробовать построить следующим образом. сначала - боковину в виде прямоугольника; потом - отрезать по изогнутым линиям и использовать получившиеся грани для построений собственно плеч.

чтобы избавиться от некрасивой выпуклости нужно отредактировать рельсы так, чтобы на виде сверху они не имели заметных стыков.

это место не нужно латать. просто строй не треугольную поверхность, а из этой точки протяни кривую и используй ее в построении. потом просто обрежешь боковиной и все.

тантент или курватура - в некоторых случаях зависит от цели. если удалось достигнуть отличной зебры и curvature plot, то можно ограничиться и тангенсом. но если curvature plot выглоядит гладко - это, скорее всего, curvature)

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by kodg - 2011/09/27 23:08

_____

Kolyanjello писал(а):
Как мне нормально построить поверхность:
http://i.piccy.info/i7/fbe9d68d481effc206929c9c1a828e73/1-5-164/65665610/Snymok9_500.jpg
Вообщем, требуется продлить поверхность с кривой 1, но extend не работает (поверхность

тримнутая- из-за этого что-ли?)
пробовал продлить направляющие кривые и by line и by curve - результат в обоих случаях как на картинке при попытке сделать матч.
Кстати, матч нужно в даном случае делать по тангенсу или по курватуре, не возьму в толк?
выложи проблемные поверхности файлом и немного подробнее с картинками покажи что ты делаешь или что хочешь сделать.

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by loover - 2011/09/27 23:42

_____

Kolyanjello, раз уж речь зашла о дизайне... как называется твоя тема виндовс?

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/09/28 00:52

_____

"как называется твоя тема виндовс" - Soft :)

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Nomad - 2011/10/08 19:40

_____

кстати вопрос с курватурой, тангенсом и позицией меня тоже интересует. в каком случае приминят что???

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by loover - 2011/10/08 19:54

_____

поверхности, к которым предъявляются высокие эстетические требования (в авто - это все заметные поверхности) должны сопрягаться между собой по курватуре (G2), "продвинутой" курватуре (G3) или "очень продвинутой" (G4). г3/г4 часто встречается на больших "основных" поверхностях (например, переход крыши в лобовое стекло). как она выглядит, можешь глянуть в моем випе об audi a5.

тангенс используется, в основном, в технологических местах: филлеты на кромках дверей, ручки, внутренности фар и т.д. но я где-то читал, что основным критерием выбора сопряжения является эстетический. т.е. то, как смотрится поверхность, как по ней перемещается highlight при изменении угла обзора. дело в том, что г2 влияет на вторые cv и при идеально построенной первой поверхности это может быть нежелательно, либо приводить к усложнению патч лайаута.

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Nomad - 2011/10/09 04:10

_____

ето значит если я матчу сурфы по курватуре и мне не нравитса переход то сурф построен не правильно???? или без разници как матчить (курватура или тангенс) самоэ главное чтоб переход был еститчный?????

http://fotoifolder.ru/view_foto/yj9ahelkc6ng/

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by loover - 2011/10/09 18:54

_____

не совсем. я имел ввиду моделинг по отсканированной модели/3д модели, где все нюансы уже выверены. в моделировании по чертежам/скетчам почти всегда можно добиться курватуры пошевелив исходные поверхности. просто иногда (когда этого требует дизайн) курватура может выглядеть как тангенс (curvature hull расположен близко к tangens hull или его позиция незначительно отличается от таковой при тангенс сопряжении).

на этих двух скринах видно, что г2 искажает highlight, тогда как г1 дает хороший результат. можно оставить г1, а можно чуть подвигать точки на первой поверхности и получить г2, которая будет выглядеть также.

http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/image_000-20111009.jpg
http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/image_001-20111009.jpg

тут же г2 практически не дает никакого преимущества:

http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/image_002.jpghttp://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/image_003.jpg

т.е. в некоторых случаях (речь, прежде всего, о моделировании не для производства) ситуация напоминает актуальное искусство: каждый может нарисовать неизвестно что, но в случае с художником за этим будет стоять концепция и художественный поиск)

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Nomad - 2011/10/13 01:49

_____

@Kolyanjello. кстати к дизаину баркаса... мне кажетса бмятина на капоте не практична... постоянно будит собирса вода :Д:Д:Д

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/10/13 11:38

Nomad, да, есть такое, но уже не буду исправлять так как мне бы ее хотя бы просто закончить, но когда закончу и больше подружусь с программой тогда буду над дизайном больше думать :)

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Nomad - 2011/10/13 13:21

---

http://www.carbodydesign.com/pub/18467/curvature-the-relevant-criterion-for-class-a-surface-quality/

насчет курватуры и класса А стоит почитать....

если верить етому мужику, то если сурфы надо матчить они уже сделаны не правиьно и тогда до класса а далеко...

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2011/11/08 00:12

Пересилил лень и опять взялся.
В связи с недостатком знаний приходится местами упрощать конструкцию- делать некоторые вещи более плавными
Вопрос:
http://i.piccy.info/i7/907c245b9994ef79cfb8ecc2cc9ecb49/1-5-1558/56052725/snymok10_800.jpg
Хочу приматчить центральный лоскут к левому куску например, и получается какая-то ерунда (зебра становится еще хуже, появляются разные там изгибы мелкие) как в таком случае нужно матчить?

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Nomad - 2011/11/18 15:08

выложи файл...

==========

хочу закончить автомобиль

Posted by Kolyanjello - 2011/11/18 18:01

_____

Так и не прикрепить файл. О.98 мб в архиве и не добавляется, поэтому залил сюда:
http://www.onlinedisk.ru/file/772361/
Все норм скачивается после капчи, проверил

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Nomad - 2011/11/19 14:24

_____

вообщем стало получше. но еще не совсем. такую форму можно строит из двуч кривых. ну из верхних кривых сделать одну. Ребуилт надо только после етого делать ато получаетса кривая 7го градуса. с нижнеы тоже самое, ну а потом просто лофтиш....

http://stg730.ifolder.ru/preview/20111119/2/27046812_2_330623.jpg

http://ifolder.ru/27046776

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Nomad - 2011/11/19 19:55

_____

тут еще один момент.бампер долже заканчиватса в арке (ну по крайней мере ето так у большинства актуальных машин)

http://stg692.ifolder.ru/preview/20111119/5/27050955_2_331015.jpg

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2012/01/02 03:21

_____

Nomad, спасибо, насколько понял моя главная ошибка в том, что я не сделал ребилд после соединения.
Где почитать годную инфу про параметры сопряжения?
Например что означает изменение плотности курватуры, острые углы курватуры в соединении по курватуре.
http://i.piccy.info/i7/f394f9330efbe2d08345b0b5787f34cd/1-5-3282/15561105/Snymok13_800.jpg
Здесь, например, точка для настройки кривой находится за кривой. Это значит что поверхность будет волной?
как от этого избавится?
http://i.piccy.info/i7/a9843120a8be931a7b5102ad7229997a/1-5-3282/15785769/Snymok11_800.jpg
И где почитать про то что означают и как применять отмеченные области?
http://i.piccy.info/i7/9e300647207b962514d201eac4ed6345/1-5-3282/16308141/Snymok12_800.jpg

с этим источником (http://www.kodg-3d.com/ru/tutorials/aliasvsrhino/45-class-a.html) ознакомился, но не нашел ответы на все вопросы.
ЗЫ. Английские источники я не пойму

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by generic - 2012/01/02 13:18

_____

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by loover - 2012/01/02 18:51

_____

Kolyanjello, эпюра кривизны - это отображение радиуса сегмента кривой: чем она меньше и прямее - тем больше радиус.

при сопряжении по курватуре очень важно совпадение радиуса некоторого участка второй поверхности/кривой с таковым у первой. поэтому эпюра в этом месте должна быть сглаженной (и иметь плавный переход) насколько это возможно.

форма эпюры зависит от поверхности. если поверхность имеет выгиб, например, вверх, то и эпюра будет находиться только с верхней стороны поверхности/кривой и иметь плавность как у исходной поверхности. если же на ней есть холмы и впадины, это значит, что исходная поверхность не плавно выгибается на всем своем протяжении, а где-то имеет вздутия и провалы.

по поводу настроек инструмента sweep 2 rail.
rebuild... перестраивает профиль взятый с кривой по определенным параметрам (это полезно, когда кривые имеют плохую параметризацию), делает его более правильным и сбалансированным.
add slash позволяет добавить еще сечений (новое сечение - это усредненная форма между соседними, поэтому это помогает лучше контролировать форму всей поверхности). но для авто дизайна этим лучше не пользоваться. 2-е направляющих и 2 сечения - максимум.

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2012/01/03 01:26

_____

1) Что дает степень кривой? Что это означает?
2) Почему мою поверхность нельзя перестроить? Файл прилагаю:
http://www.box.com/s/fl1e2f5xzmni1xdju35a
3) вообщем стало получше. но еще не совсем. такую форму можно строит из двуч кривых. ну из верхних кривых сделать одну. Ребуилт надо только после етого делать ато получаетса кривая

7го градуса. с нижнеы тоже самое, ну а потом просто лофтиш.... я понял как было сделана твоя поверхность, но лофт дает артефакт, а я, к тому-же, решил не скруглять так, ибо это сильное отклонение от задумки. Тогда лофтом получается еще хуже (ребилд делал, не забыл) построить поверхность одной операцией рельсами тоже бред получается, а вот если есть две поверхности и между образующими линиями их сделать сопряжение по курватуре, а потом рельсами и для точек A B тоже поставить курватуру не намного лучше:
http://i.piccy.info/i7/08770b882db24534ba3e97564fabdaa5/1-5-3303/23499291/Snymok14_800.jpg
файл приложен в п.2

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Nomad - 2012/01/03 16:54

_____

ну если тебе надо наддутую плоскость то тогда ты прав, LOFT не правильный для етого инструмент.
я бы сделал ето тогда вот так.
http://stg746.ifolder.ru/preview/20120103/8/27934748_2_378642.jpg
вытагиваеш кривые из поверхностей (curves-curves from objekt-duplicate edges). я перестроил их всех на 5/4degree. ну а потом построил поверхности каторые на картинки обведены красным заново, инструментом sqare. sweep 2 rail, делает много спанов. потом когда плоскости готовы заблендил их по G3.
не говорю что ето идеальный вариант, но всётаки один из вариантов.....
http://stg753.ifolder.ru/preview/20120103/6/27934796_2_378643.jpg
http://ifolder.ru/27934880

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by generic - 2012/01/03 21:54

_____

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2012/01/04 02:05

_____

generic как построено кажется понял, зебра нравится, но это уже не то закругление, внизу должен быть почти острый угол.
Nomad не понял что за инструмент sqare (если написано не правильно все равно не догадываюсь какой), консоли он тоже не известен.
Что дало перестроение на 45 степень? Не пойму на что эта степень влияет на кривизну что-ли?
Я попробовал построить еще раз. Вытянул кривые, уменьшил количество точек, степень оставил 3 так как не знаю что она дает. Рельсами построил поверхности, причем пересекающую кривую (которые поперек рельс) взял только одну (ту которая по другую сторону от места сопряжения), т.е. места сопрягаемые получились автоматически. Кстати, в рельсах сделал ребилд с 5 ю

контрольными точками (зачем и что это дало не знаю). Потом плагином VSR modeling сделал бленд по G3.
http://i.piccy.info/i7/1bf56f6440c97b19f0fd11bf56011f25/1-5-3333/38874926/Snymok15_800.jpg
Мне кажется что получилось лучше чем предыдущие мои результаты.
Что скажете по поводу качества сопряжения?
прикреплю на всякий:
http://www.box.com/s/kfftyepvs6m57edsjvqt

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Nomad - 2012/01/04 14:52

_____

извеняюсь за десинформацию. инструмент корректрно называетса "surface from curves" так как выглядит как простой квадрат, оттуда и кличка....
http://stg662.ifolder.ru/preview/20120104/3/27946863_2_379426.jpg
ну а на счет степени....грубо и коротко говаря - чем болше степень, тем меньше в плоскости углов. думаю по картинке твоего первого поста на етой странице, ето становитса заметно.....

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by generic - 2012/01/04 17:41

_____

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by loover - 2012/01/04 18:37

_____

Kolyanjello, чтобы понять, что дает rebild включай отображение контрольных точек (cv) при построениях.

дополню пост generic'a о степенях. степень - это, грубо говоря, количество контрольных точек плюс один. чем их меньше - тем легче управлять формой кривой/поверхности, тем она более сглаженная. но для определенных ситуаций есть свой минимум. например, для сопряжения по g2 нужно минимум 3 точки: одна для касания, одна для выравнивания по тангенсу и одна для выравнивания по курватуре. если же нужно выровнять и вторую сторону, то точек нужно уже 5. конечно, можно обойтись и 4-мя (одна общая), но это почти всегда ручная настройка.

перестроить с меньшей в большую степень можно без значительных изменений формы. а вот обратное (например с 5-ой во 2-ую) уже может не получиться (т.к. часть точек задававших форму просто исчезнет).

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by generic - 2012/01/04 21:03

Поправочка :whistle:степень - это, грубо говоря, количество контрольных точек плюс минус один Сплайн степени N задается кол-вом точек >= N+1.

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by loover - 2012/01/04 21:18

---

generic, ?

я же написал плюс 1. имеется ввиду кривая с одним спаном (а с большим их количеством - это уже "не одна целая" кривая и в автомоделлинге не интересна).

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by generic - 2012/01/04 21:20

аааaа, ну тогда да :)

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by loover - 2012/01/04 21:24

вообще, можно даже для поверхностей класса а юзать мультиспановые кривые (по крайней мере, в алиасе). например для создания сложной грани. в последующем по ней может строиться несколько поверхнойстей с одним спаном и ребилдом.

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2012/01/04 22:38

---

generic, как вы построили? А то у меня не выходит нормально построить.
blend vsr modeling я так понял, не позволяет регулировать радиус закругления, а обычный бленд с направляющими соединяемых только по позиции равняется и не идет плавно. Выходит, тримить после бленда нужно?

==========

хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2012/01/05 02:13

_____

Вообщем построил как описал выше, т.е. тримнул после бленда:
http://i.piccy.info/i7/46237f0f9d7d4079b2676e06a1462700/1-5-3363/24750855/Bezymiannyi4_800.jpg
http://i.piccy.info/i7/0d94d01f182a78bb85a76136cddd1250/1-5-3363/26340137/Snymok17_800.jpg
http://www.box.com/s/7e2s8v3q828frqhmvxxs
Лучше?
И почему у меня зебра такая рубаная? Поверхность кривая или в этой программе она такая и есть?

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Nomad - 2012/01/05 02:27

_____

вообщем пока из етого thread не получилась санта барбара, у меня пару вопросов. на сколько я понял автор етой рубрики еще пару недель назад просто хотел закончить авто, без разници как!!! но теперь получаетса что ты тратиш кучу времени на кусок каторый в рендере весьма будит заметно. если уж дело пошло на точность то лучше разсмотретъ значительные плоскости, такие как крышу, капот, багажник и.т.д. а начинать добиватса точности в незначительном угле, когда уже 75-80% модели сделаны не обращая на ето внимания, по мойму безсмыслица.
согласен тема важная, и лично думаю стоит модератору етой же уделить еще немного времени (ето просьба), но на етом этапе, и етой модели думаю не стоит начинать в ето углублятса.....

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2012/01/05 02:46

_____

Моя цель - овладеть программой на приемлемом уровне, а не сделать без разницы как автомобиль, он второстепенен.
Да, много чего здесь сделано криво, но это потому что когда делал я знал меньше чем сейчас.

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by generic - 2012/01/05 16:07

_____

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by Kolyanjello - 2012/01/06 03:02

У меня кривая BC имеет 3ю степень и 50 точек.
1)Это чем-то не хорошо, лучше сделать 5 степень и 6 точек?
2)Если это так, то чем это не хорошо окромя сложности контроля?
3)Я на правильном понимании практического применения степени?
4)Контрольных точек не обязательно должно быть больше степени на 1, может и больше так?

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by loover - 2012/01/06 03:13

---

1. да
2. качеством поверхности без ребилда
3. трудно сказать)
4. да. но тогда кривая будет состоять из нескольких. добавляются span'ы (стыки нескольких кривых). поверхность может быть не такая качественная на взгляд и точно некачественная математически.

но 1 спан (точки = степень + 1) это, в основном, для реального производства. простому моделлеру она интересна тем, что повышает уровень моделирования и делает его более эффективным.

==========

Re:хочу закончить автомобиль
Posted by generic - 2012/01/06 10:45

---

2 Kolyanjello
Присоединяюсь к loover'у и от себя добавлю маленькую гадость :laugh: которая тебя запутает еще больше - в Рино, команды создания поверхностей, ограниченно поддерживают кривые со степенью > 3 буГАга :laugh:

==========