Y-Fillet
Posted by di3mas - 2011/02/25 12:17

Добрый день. Пытаюсь построить плавный переход между тремя поверхностями, чтобы сопряжение было по G2, но что-то не выходит. Строю в такой последовательности:
1. Строю поверхности
2. Режу их при помощи Pipe http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/5.jpg

==========

Y-Fillet
Posted by di3mas - 2011/02/25 12:35

---

3. Соединяю поверхности при помощи Blend Surface.
4. Строю Sweep2Raill (обведено красным).
5. Подгоняю получившуюся поверхность при помощи Match Surface.
На этом этапе вроде бы все хорошо http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/4-20110225.jpg
-зебра нормальная http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/4-20110225.jpg
Дальше, насколько я понимаю, нужно получившуюся поверхность разрезать вдоль (чем?) и оставшееся отверстие закрыть при помощи Surface From Network Curves.
Подскажите, пожалуйста, что я не так делаю, а если так, то как дальше строить поверхности?
Файл прилагаю. http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/Fillet.rar

==========

Y-Fillet
Posted by di3mas - 2011/02/25 12:40

Прошу простить ламера за кучу косяков в постах. Уважаемый Kodg, подчистите, пожалуйста, тему.
P.S. Картинка к пункту 4 описания моих построений
http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/3-20110225.jpg

==========

Y-Fillet
Posted by roman_08 - 2011/02/25 17:49

Я думаю вот так
http://funkyimg.com/t2/705/208/111.jpg

==========

Y-Fillet
Posted by di3mas - 2011/02/25 18:45

А как строил можешь объяснить? И сцену можно глянуть? Хочу посмотреть как там зебра ляжет.

==========

Y-Fillet
Posted by roman_08 - 2011/02/25 18:49

сейчас сделаю

==========

Y-Fillet
Posted by roman_08 - 2011/02/25 19:05

---

http://funkyimg.com/t2/196/610/1_JPG.jpg http://funkyimg.com/t2/689/107/2_JPG.jpg
http://funkyimg.com/t2/720/014/3_JPG.jpg http://funkyimg.com/t2/217/276/4_JPG.jpg
http://funkyimg.com/t2/219/025/5_JPG.jpg
Fillet.3dm

==========

Y-Fillet
Posted by di3mas - 2011/02/25 19:32

Большое спасибо, все получилось :) http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/1-20110225.jpg

==========