

Моделирование бампера Mazda 6...

Послан Pirate - 24.07.2012 20:37

Добрый день. ;)

Есть некая необходимость смоделировать в Alias бампер Mazda6...

Сразу обозначу практически нулевой опыт 3D-моделирования, поэтому могут и будут весьма глупые и неординарные вопросы. :silly: С вышеуказанной целью взята модель бампера с 3DsMax, по которой пытаюсь воссоздать NURBS модель в Alias.

На данном этапе возник следующий вопрос: строю поверхности с помощью кривых, соединяя их инструментом "Skin" между собой... в итоге образуются незначительные зазоры между отдельными поверхностями... подскажите, пожалуйста, как от них избавиться? :dry:

Заранее благодарен!

<http://92.r.photoshare.ru/00927/008d7c8d52673c33ed4060dae7202d8301fa0b9a.jpg>

<http://92.r.photoshare.ru/00927/008d7c8bdf2b60b2ccf10a22cc444341199fe142.jpg>

<http://92.r.photoshare.ru/00927/008d7c8c6038996beed4abc274b45f789850a833.jpg>

=====