Nokia3250
Послан lebigmag - 07.01.2011 16:41

Доброго времени суток!!! Вот пытаюсь освоить NURBS и Rhino!!! Ломаю мозг уже 2-ой день и пока из всего где я пробовал NURBS моделинг Rhino мне по душе больше всего!!!
И сразу к делу!!! При филлете эджей получается вот такая загагулина в местах где в одной точке сходятся три ребра (мне так кажется что причина в этом)!!! Подскажите пожалуйста в чем причина и как спаять между собой эти ребра!!!
http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/1-20110107.jpg
http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/4.jpg
http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/3-20110107.jpg
http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/2-20110107.jpg

==========

Re:Nokia3250
Послан admin - 08.01.2011 12:21

Мне нужна модель чтоб дать полный ответ и оценить правильность построения...
хотя бы кусочек того момента где не получается.
А вообще видно сразу что этот момент нужно строить вручную, идти от филетов с бОльшими радиусами к филетам с меньшими.

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 10.01.2011 00:52

Вот начал заново ориентируясь на тутор с джойстиком!!!http://i13.fastpic.ru/big/2011/0109/f4/d7d9aa09341f38353e561fc221f516f4.jpg Рабочий процесс идет уже побыстрее и становится понятный принцип работы с NURBS!!!
Меня интересует такой момент!!! Как можно заполнить швы!!!
http://i13.fastpic.ru/big/2011/0109/63/1440f0a3b81bff8b295f78a1e1e80f63.jpg То есть на данный момент я делаю offset curve из ребер существующей геометрии внутрь модели, а потом из всего этого сюрфейс, но мне кажется этот метод крайне утомительным и долгим!!! Поэтому спрашиваю, может есть метод по быстрее!!!???
И подскажите пожалуйста, как вытягивать отдельные иконки команд и операций из общих тулбаров???

==========

Nokia3250
Послан kodg - 10.01.2011 10:44

иконки через зажатый Ctrl(копировать кнопку) и тянуть мышкой и Shift (переместить кнопку)..

а насчет швов не совсем понял ... на первый взгляд все правильно и никак по другому но может ситуация и не та что кажется ... опиши подробнее

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 10.01.2011 13:25

Вроде пока
разобрался!!!http://i13.fastpic.ru/big/2011/0110/9a/67eb21cee938d45e8eddde0cd6ec0d9a.jpg
Спасибо за помощь!!!
http://i13.fastpic.ru/big/2011/0110/1d/3772a1b69be1b0eb37f7a12a95e2411d.jpg
http://i13.fastpic.ru/big/2011/0110/94/e7a22f9cffe3a2002bb2babbb6fd7c94.jpg
http://i13.fastpic.ru/big/2011/0110/11/0aa06d60cbbcf3e43d6718bc4f0c9611.jpg

==========

Nokia3250
Послан kodg - 11.01.2011 15:22

очень неплохо получается!!

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 12.01.2011 03:05

Посоветуйте как лучше поступить!!! Вырезать цифры и прочие символы на кнопках в Рино или сделать их с помощью текстур??? Просто мельком глянув тутор по экспорту мне что то не хочется потом разворачивать модель!!! Уж больно сетка густовата и хаотична получается не хотелось бы ее трогать!!! В общем как бы вы сделали???

==========

Re:Nokia3250
Послан Billabong - 12.01.2011 03:32

That really looks great man!

==========

Re:Nokia3250
Послан admin - 12.01.2011 10:49

---

lebigmag wrote:
Посоветуйте как лучше поступить!!! Вырезать цифры и прочие символы на кнопках в Рино или сделать их с помощью текстур??? Просто мельком глянув тутор по экспорту мне что то не хочется потом разворачивать модель!!! Уж больно сетка густовата и хаотична получается не хотелось бы ее трогать!!! В общем как бы вы сделали???

лучше конечно вырезать, и не нужно ничего разворачивать просто на разные каналы кидаеш проекцию плоскосную и все

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 12.01.2011 11:46

а можно поподробней или ссылку на урок, если не затруднит, про плоскостную проекцию и разные каналы!!!??? Я думал так, что вырежу в Рино, а в Максе оно легко будет выделятся как отдельная геометрия!!!

==========

Nokia3250
Послан admin - 12.01.2011 13:57

если вырежиш то тебе не нужны проекции..
а вообще это в максе UVW map выбираешь тип плоскость и кидаешь текстуры и чтоб одна UVW не перетягивала на себя одеяло другой UVW нужно текстурам назначать разные каналы... помоему от 1 до 100

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 12.01.2011 14:07

Я понял!!! это Map channel!!! Слышал но еще не приходилось пользоваться!!! Я обычно разворачивал модель целиком!!! Нужно будет попробовать!!! :side:

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 12.01.2011 23:15

Вот что получилось!!!
http://i12.fastpic.ru/big/2011/0112/22/6cde6e829d093ee6370593eae7d34b22.jpg
http://i12.fastpic.ru/big/2011/0112/5d/6b24e14599ce99b6aae7e376deac215d.jpg

==========

Nokia3250
Послан kodg - 13.01.2011 00:03

буду суровым критиком! Очень хорошая модель :) но лучше конечно не оставлять грани без филетов, как я понимаю планируются рендеры очень крупным планом ?? и второе это нужно моделить дисплей я имею ввиду чтоб он был под стеклом а не просто текстурой ..
А в целом очень хорошая работа!

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 13.01.2011 02:11

Спасибо за строгую критику!!!)))
У меня почему то не всегда выходят филлеты!!! Вообщем они выходят но отдельно от солида на котором я эти самые филлеты делал!!!
На модели хватает косячных мест в основном на швах!!! Их вырезал пайпами и на стыках образуются не нужные ребра, которые я не увидел при по резке!!! Но думаю роли большой это играть не будет!!!
Сейчас думаю пришло время для экспорта!!! А если что не так, всегда можно вернуться и подправить!!!
http://i12.fastpic.ru/big/2011/0113/e1/4993a035ea7217f931bdccb9f1a501e1.jpg

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 14.01.2011 13:08

У меня не большие проблемы с экспортом!!! Рино говорит что ребра спаяны, а в Максе они разъезжаются!!! Может перед экспортом сюрфейсы нужно подгонять к друг другу??? Чтобы имели одинаковое количество вершин и ребер???
http://i12.fastpic.ru/big/2011/0114/e9/091c8c5fd8fb4dcb33fb20bba6d75de9.jpg
http://i12.fastpic.ru/big/2011/0114/64/4e31bdd153f6234977abed6291e27e64.jpg
http://i12.fastpic.ru/big/2011/0114/60/d8a165ec9cccf59137bbc888df4fe160.jpg

==========

Nokia3250
Послан kodg - 14.01.2011 13:14

это проблема не в ринке, это нужно настраивать максовские NURBS
Смотрел урок по экспорту?
в Максе похожие настройки отображения во вьпорте и при рендере как и в рино...

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 14.01.2011 13:23

Урок смотрел!!! http://i12.fastpic.ru/big/2011/0114/93/b3b20fe14821f3fcd2469ac31fbc3493.jpg

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 14.01.2011 13:37

Оп ... я чуть чуть въехал!!! Это параметр "merge" с ним нужно побаловаться!!! :)

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 14.01.2011 21:17

в общем экспорт прошел более менее удачно! Пришлось повозится, потому как в Максе некоторые детали, в основном те, на которых я резал буквы и цифры, превращались в черт знает что!!! Решал проблему в Рино выделив все плоскости косячной модели и нажав Fit !!! Еще не до конца понял что эта команда означает, но догадываюсь что она подгоняет сюрфейс к сюрфейсу! Я прав!??http://i12.fastpic.ru/big/2011/0114/5c/587780750a9e0c752136a5ce73c0815c.jpg

==========

Re:Nokia3250
Послан kodg - 14.01.2011 22:04

частично :)
ну результат на вид неплохой ... нужны теперь красивые рендеры :)

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 15.01.2011 03:54

Я немного погуглил и нарыл такую штуку NPower Translator! Присутствует как для Майи так и для Макса! Экспорт в пару кликов и вроде без косяков хотя финальный рендер покажет конечно, но пока мне очень понравилось!!! Так же выбрал Маю ,так как она себя лучше чухает с моделью в смысле производительности! :)
http://i12.fastpic.ru/big/2011/0115/3a/047f026903ff53188dd5c8baa711393a.jpg

http://i12.fastpic.ru/big/2011/0115/3f/159121babb3c60de6d221c9e8ed2b33f.jpg

==========

Nokia3250
Послан kodg - 15.01.2011 11:05

_____

майка или макс конечно личное дело каждого :)
а Power NURBS это классная штука ! НАМНОГО лучше стандартых средств макса и майки B)
ДАВАЙКА РЕНДЕРЫ :):):)
да кстати а keyshot - ом нет желания попробовать ?

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 17.01.2011 21:26

_____

keyshot - ом желание появилось сегодня! Довольно таки удачно! Пытался все таки запихнуть модель в Маю, но возникали проблемы которые ставили меня в тупик! К примеру Мая софтвар рендерит модель абсолютно без косяков, ну вернее с теми которые видны и в Рино, а вот Ментал берет их от куда то из воздуха!
От сюда у меня возникает вопрос! Хоть модель и неплохо выглядит, мне кажется, а скорее всего так оно и есть, что она построена не правильно! Меня интересуют некоторые моменты по правилам построения кривых!? Что такое G (G1,G2,G3) и на что обращать внимание! Я имею ввиду инструменты анализа! Как их включать я знаю, а вот как пользоваться ими я еще не просек!!! К примеру тот Curvature Graph. http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/wip_29.jpg

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 17.01.2011 21:26

_____

Вот еще. http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/wip_30.jpg

==========

Nokia3250
Послан kodg - 17.01.2011 21:34

_____

в майке при рендере менталом он берет настройки из утановок mentala касающиеся NURBS тиселяции
http://creating3d.com/Help/Set_Nurbs_Tessellation.jpg
или вот в настройках самой модели
http://creating3d.com/Help/Tessellation.jpg
а в KeyShot-е попробуй на экран кинуть стекло и под ним создать плейн для самого дисплея, то

о чем я говорил в начале что их нужно отделить... и на материал кинь Flat material он будет имитировать свет.

==========

Nokia3250
Послан generic - 18.01.2011 10:39

_____

2 lebigmag

Что такое G (G1,G2,G3) и на что обращать внимание!

Обзор
http://www.youtube.com/watch?v=viGWVjpohFA&feature=player_embedded

http://www.youtube.com/watch?v=-ezTOlFtijQ&feature=player_embedded

Анализ
http://www.youtube.com/watch?v=-NGe8o-ODh8&feature=player_embedded

Деградация
http://www.youtube.com/watch?v=QyD9YWfS9Qo&feature=player_embedded

ps спойлеры не пашут

==========

Nokia3250
Послан flowlife - 18.01.2011 12:15

_____

Очень хорошо получилось. Но мне не понятно зачем потом в макс ее перекиывать. В кейШоте и рендерели бы, там даже есть урок по визуализации.
И где вы нашли чертежи телефонов?Тоже хочу замоделить какой нибудь.

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 18.01.2011 12:57

_____

Спасибо за инфу!!!
flowlife - кейШот это конечно хорошо, но меня интересует не только финальный рендер, а и дальнейшие манипуляции с обьектом!!! К примеру анимация, конверт в лоуполи и т.д. В общем хочу поэксперементировать!!!
Чертежи тут - http://the-blueprints.com/
http://i15.fastpic.ru/big/2011/0118/fa/6df8dfc5867f1cfe0fbbddd5bef020fa.jpg
http://i15.fastpic.ru/big/2011/0118/59/311053fa22fd38b083a3caaacd18b959.jpg
Не выходит у меня дисплей.Решил его погасить.И кстати не могу найти флат материал в

кейШоте!
Еще интересует можно ли интегрировать кейШот в Рино?

==========

Nokia3250
Послан kodg - 18.01.2011 13:14

_____

знаю точно что можно интегрировать (и flat точно есть!) с предидущими версиями под названием HyperShot, которым я собственно и пользуюсь... и всем советую !
единственное придется помучатся с лицензией немного.

==========

Nokia3250
Послан flowlife - 19.01.2011 09:50

_____

Мне кажется что для экрана в КейШоте подойдет материал black_squares2.
Вот я игрался, и у экранов как раз такой материал.
http://i15.fastpic.ru/thumb/2011/0119/f6/b73c78975a7248446b828aa38f80d0f6.jpeg

==========

Nokia3250
Послан lebigmag - 20.01.2011 03:04

_____

Спасибо! Нужно будет попробовать!!!) Но поколупавшись в этих рендерах, Кей и Хипер Шоте я все же понял, что не этого хотел! По этому я буду пытаться запихнуть модель в Макс или в Маю! Возможно даже попытаюсь конвертнуть в мэш и снять нормаль и дисплейс мапу!!! Но немного попожжя! Порядком надоела уже эта Нокиа, так что я пока переключился на более привычные методы моделирования!))) http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/wip_04.jpg

==========