

Что же лучше?

Послан Ifir - 22.06.2011 21:07

Уважаемый Kodg.

Всётаки очень хочется узнать ваше мнение. Я понимаю что в некоторых случаях рино лучше а в некоторых алиас. Но как вы думаете когда и что лучше применять? Стоит ли изучать оба продукта.

А ещё Алиас выпустили Alias Automotive 2012. Вроде как специально для авто.

=====

Что же лучше?

Послан kodg - 22.06.2011 21:15

я считаю что нужно знать Rhino Alias и Catia :) учить все параллельно, остановиться на чем то одном не получится, разве что постоянно одни и те же задачи выполнять. Я бы так охарактеризовал эти пакеты:

Rhino - скорость

Alias - качество поверхности

CATIA (особенно последнии ее версии со встроенной ICEM surf) - чудо параметризации

=====

Что же лучше?

Послан Алексей1980 - 27.06.2011 22:38

нафлудю большую кучу :cheer:

во первых - катю выучить самому практически нереально, обязательно нужны консультации и помощь. если катю выучил - нафик тебе алиаска - по качеству поверхности катя не хуже, а то и лучше. Рина хороша только свободой - выделил - перетачил, а чудеса параметризации они нафик не нужны тк они реально даются только нескольким отдельно взятым гениям а простому человеку от них пользы нет. вот реально конкурент рине - солидворкс, попробуйте поймете, особенно в точном моделировании, а вот что-то органическое - это рина!

=====

Что же лучше?

Послан kodg - 05.07.2011 19:16

вобщем тема Триангуляция моделей из alias и rhino при неудачном перемещении была утеряна, так что все дискуссии об месте и роли алиасстудио и рины в целостном процессе моделинга прошу продолжать тут.

=====

Что же лучше?

Послан Алексей1980 - 05.07.2011 20:37

Ничего страшного – я повторюсь (оно и к лучшему – там мысли не очень сформулированные – так просто возмущения)

Для тех кто хочет смоделировать автомобиль (мафынку али лясипед – это специальный термин для моделей автомобилей и мотоциклов, которые иногда скачиваю из инета и хочу оторвать руки их создателям – так как их использовать невозможно – проще удалить и переделать) причём понятия не имеет как это делается и только находится на стадии выбора программы которую стоит для этого изучать – я подскажу как сделать правильный выбор.

Начнём с такого – если вы свободно владеете устным и письменным английским языком, легко в голове способны накидать скрипт на C++, то единственное что вам нужно изучить – это CATIA . в ней есть всё что вам нужно, там 3 модуля автодизайна, твердотелка и потрясающий модуль GSD- это вообще мечта жизни.... Только готовьтесь к следующей проблеме – половина функционала делается через скрипты – вот например чтоб сделать массив вдоль кривой вам понадобится написать на C++ около 100 строчек кода... в солидворксе для этого надо тыкнуть 2 раза на кнопки...

Если над вашими родителями не проводили генетические опыты, вы не внебрачный сын академика Сахарова и ваш IQ не зашкаливает за 500, то про Катю можете забыть.... Ума разобраться в ней у вас всё равно не хватит....

Для тех кто не попадает под вышесказанное описалово тому Катя не даст (гыгы), вот для тех придумали рино! Рино классная прога – она основана на идее – провёл кривые – тыкнул и рина построила поверхность. Строит и блендит всё что угодно. Но полученная модель красиво смотрится только в рино, при попытке её отправить в другую прогу или игровой движок – у вас будет мат и припадки – дело в том, что ринская модель – это куча лоскутков не связанных друг с другом, при триангуляции каждый из них триангулируется независимо от другого и в максе вы будете вельдить вершины сами, ручками... хотя если ваша модель не будет анимироваться а только стоять на фоне – можете и не триангулировать – пусть она будет кучей сеток которые в пространстве имитируют автомобиль....

Следующее чудо инженерной мысли – солидворкс – эта прога стоит того чтоб её изучить - у неё потрясающее ядро параметричного моделинга. Что это такое? Вот представьте – вы в рино построили цилиндр, наложили на него размер в 20 мм, а потом вам не понравилось вы тыкнули на размер и вбили 30 мм – и о чудо! Диаметр модели увеличился, в рине вы такое фиг сделаете, чтобы изменить диаметр ринского цилиндра его проще удалить и построить наново. Но не всё так гладко в солидворксе. В нём есть защита от дурака и она не даёт вам работать. Дело в том что солид предназначен для производства, тоесть его модели можно отправлять на прототипирование, фрезеровку или литьё. И этот гад знает, какие фиговины нельзя например выточить на токарном станке. Вот например недавно я пытался построить в солиде самопересекающийся узелок – он пишет – недопустимая геометрия – строить не буду. Он вас замучает напоминаниями, что продукт вашей фантазии невозможно изготовить в реале... рина вон например строит всё что скажешь и не возмущается. Но тут есть один плюс – если солид построил – то проблем не будет ни при триангуляции ни при изготовлении, разница в том что рина строит проблемные поверхности не задумываясь что потом с ними замучаешься, а солид наоборот – он замучает на этапе создания, но если создал – знай – модель верная, неверную он просто не даст построить. Но если задумываете сделать что то особо креативное – солид вам не поможет – он будет сопротивляться. Поэтому вам придётся юзать рину для всякого креатива.

А теперь об алиасстудио... но сначала флуд. Чем отличается узик от Мерседес геленвагена? Вот так же алиаска отличается от рины. Но на вопрос что лучше как в первом случае так и с автомобилями я не знаю. Единственный реальный плюс алиасы – это класс А.... другой вопрос – нужен ли он вам? Реально он необходим на стадии серьезного проектирования аэродинамики автомобиля на к очень крупных автоконцернах и в самолётостроении. Реальному моделеру он не нужен, поверьте вирей триангулирует и кеширует поверхность всё равно по касательной, а это есть класс Г2. вы можете все швы сделать по классу А, но при нажатии на кнопку рендер – вы уже убили его и превратили в Г2. в практической жизни реального трёхмерщика вы не найдёте ему применения, если конечно вы не мечтаете устроиться на работу в отдел перспективных разработок тоёты или дженерал моторс, тогда да – никаких рин – только алиасстудио.... Но если вам нужна моделька автомобильчика – тогда рина и только рина...

=====

Что же лучше?

Послан kodg - 05.07.2011 21:54

однако :silly:

Вставлю и я свои пять копеек.

Первое что хотелось бы сказать чтоб люди не боялись кати не такой страшный черт как его намалевал гражданин Алексей1980 :) то что она немного замороченей чем солид и любая другая программа это правда, но и она делается для людей! не для выживших после экспериментов над головным мозгом :))). А именно для инженеров, понятное дело что если вы предпочитаете дизайнерско-игровую часть великой 3D индустрии, то вам катя скорее всего не так необходима как пром дизайнеру или тому же инженеру.

Теперь про солид - лично я бы не стал сильно различать солид, катю, юник, проинженер... это все очень мощные CAD пакеты которое могут очень многое. И научиться при желании самому можно любому из них (лично я не один из этих пакетов толком не знаю, но использую катю чтоб закатывать филеты на солидах, невероятно мощная штука!!). Главное понимать зачем!

Дальше про алиас и ринку скажу, что оба пакета совершенно справедливо занимают свою нишу и никто никого никогда не вытеснит, во всяком случае еще пол года точно :)))) Алиас имеет очень небольшое преимущество перед ринкой если отбросить возможность моделировать класс а это история построения. Немного, очень отдаленно, напоминает параметризацию вышеперечисленных CAD пакетов, что позволяет завязать между собой довольно большое количество действий и при изменении начального параметра (точнее геометрии построенной первой, будь то кривая или поверхность) изменяются все последующие. С помощью только этого можно значительно упростить себе жизнь. В тоже время эта так называемая параметризация не настолько обязательна как в CAD пакетах и от нее в любой момент можно избавиться. Это ну и пожалуй возможность моделировать класс а то зачем нужна Алиас.

Rhino в свою очередь совсем недавно обзавелся замечательным плагином VSR modeling который позволят в ринке делать этот мифический класс а :side: ! Ах да и не надо забывать что ринка один из всех вышеперечисленных пакетов разжился очень большим количеством плагинов которые позволяют его превратить в тот же солид с той же параметризацией! или моделировать в стиле T-spline это очень все круто! (кстати T-spline есть и в кате они там всегда были и назывались подругому:))

И теперь итоги.

Ни одна студия занимающаяся пром дизайном, не использует только один программный пакет!. Чаще всего у них в арсенале есть все Rhino, Alias и какойнибудь CAD.

Если вы стремитесь попасть в игровую индустрию или фильмопроизводство то вам скорее всего все это не нужно!

С какойнибудь креативной архитектурой поможет ринка если не спас автокад или архикад. ну про ювелирку думаю говорить лишнее :lol:

=====
Что же лучше?

Послан eugy - 07.07.2011 00:14

очень хорошо описано все, и все таки есть и еще пару вопросов..
из alias модели также подлежит как и в случае с rhino "модель красиво смотрится только в рино, при попытке её отправить в другую прогу или игровой движок – у вас будет мат и припадки – дело в том, что ринская модель – это куча лоскутков не связанных друг с другом, при триангуляции каждый из них триангулируется независимо от другого и в максе вы будете вельдить вершины сами, ручками..." тот же вопрос и с моделями из solidworks ?
и еще по моделированию сложных поверхностей(тот же автомобиль), это также можно эффективно сделать в solidworks-е (минимум с G2 точностью) как и Rhino /Alias ?
спасибо за конструктивное описание.

=====
Что же лучше?

Послан Алексей1980 - 07.07.2011 21:57

существует 2 типа моделирования нурбсами - поверхностное и твердотелое. рино и алиас работают по первому типу солидворкс и инвентор по второму. то есть - куб в солиде - это 1 объект, а в рино и алиаске - это 6 независимых объектов. Когда перегоняешь в макс ты получаешь в первом случае одну единую сетку, правда треугольную, но это лечится графитом, а после рины ты получаешь сетку у которой каждый лоскуток - это независимый кусочек сетки, тупо в максе выделяешь импортированное, переходишь на уровень элементов меша и офигеваешь от того, что каждый элемент выделяется независимо и что хуже всего имеет разный материал ИД, импортните сложную модель из рины и накиньте разноцветный многокомпонентный материал - офигеете.... проблема лечится кнопкой - Таргетт вельд, но очень муторно шивать отдельные куски. этим болеют все программы поверхностного моделирования - они дают корявую сетку в макс. Солид в этом плане надёжнее. Кстати и сама рина если смоделировать что то только солидами в ней и булеаном - тоже даёт нормальную сетку. Гиморой - он от поверхностей и самое страшное - блендов между ними а также скруглений и фасок.... ну а куда ж без них....

можно ли в солиде сделать автомобильчик? теоретически да, а как раз только вчера узнал что это возможно, я до этого думал что солид только для тяжёлого машиностроения и архитектуры, но нет - есть прецедент - кузов аудиюхи в солиде.... но потратив весь сегодняшний день на эту забаву - скажу НЕЛЬЗЯ!!!! нет, он поверхности нормально строит, дело в другом - чтобы в солиде что то передвинуть надо зайти в свойства и забить новые координаты - он так устроен, что просто мышкой перетащить ну нельзя - там фишка такая - всё через координаты, а в таких делах, когда создаёшь концепт - там свобода нужна, просто подвигать, а с координатами по осям - задолбаешься.

одним словом - если нужна КАРТИНКА машинки - это рино, если мечтаешь в автомобильное производство - никаких рин, только алиас и катя.

кстати если машинка мёртвая и ездить ей не надо - то её не надо сшивать и триангулировать, втаскиваешь как есть и рендеришь. гемор если анимация нужна....

=====

Re: Что же лучше?

Послан eugy - 07.07.2011 23:55

так в alias -е тоже самое ? "а после рины ты получаешь сетку у которой каждый лоскуток - это независимый кусочек сетки"
и не важно в какой формат экспортировать, будь это IGES или другое ?

=====

Что же лучше?

Послан porsche - 08.07.2011 00:12

А кто-то моделирует в SIEMENS UGS NX (Unigraphics)?Очень интерфейс приятный почти как в Rhino

=====

Что же лучше?

Послан kodg - 08.07.2011 00:28

я сам не моделирую но наблюдаю как моделируют, довольно мощный пакет ничем особо не примечательный и не отличающийся от solid inventor catia и тд, все всегда уперается в интерфейс

=====

Что же лучше?

Послан Алексей1980 - 08.07.2011 13:42

Вот странные вы люди! Хотите кнопки нажимать и не хотите понимать философию. Какая разница каким форматом в макс втащить. Макс – это изначально полигоналка. Каким способом туда нурбс не затащи – он всё равно в момент рендера его в сетку преобразует. Я помню решил сделать фотомонтаж что у меня во дворе Феррари стоит, закинул в макс через iges машинку, пустил на рендер – на капоте чёрная треугольная дыра.... Долго я бился – на модели нормально, на рендере дыра. Потом преобразовал в трее нурбс в полигоны – вот она – дыра – один из полигонов повернулся обратной стороной. Тоесть, макс на лету при рендере преобразует нурбс в полигоны с настройками по умолчанию. Но лучше всего не давать ему это делать самому и триангулировать самим. Мало ли какое чудо он сам делает – макс кормить только полигонами.

Вывод – если хочешь рендерить в максе, то смысла мучаться и моделировать в алиаске а потом

убивать все переносом в макс.

Другой вопрос – если рендерить в САМОЙ алиаске – вот это другой вопрос. Но её рендер не позволяет построить целостную сцену – только презентационный рендер машинки на цветном фоне, но иногда этого достаточно

=====

Что же лучше?

Послан kodg - 08.07.2011 13:49

Вступлюсь за алиас :)

1. макс с 2011 версии может напрямую втаскивать алиасовский формат без головной боли.
 2. нормально настроить в максе NURBS для рендера тоже не составляет большого труда.
 3. как бы там макс плохо не разбивал NURBS на полигоны а на рендере все это видно и очень даже хорошо! И очень редко и с большим трудом можно добиться полигональным моделированием такого результата как рино или алиасом, я имею ввиду именно картинку после рендера !
 4. и анимируются NURBS точно также просто как и полики, конечно если не нужны какие либо деформации.
- =====

Что же лучше?

Послан Алексей1980 - 08.07.2011 21:10

Вот тут я с вами не соглашусь в корне. Возможность втаскивать в макс нурбсы в виде BODY OBJckt я знаю ещё с 9 версии (2006 год), дело в том что компания повер софтвер написала плагин, не помню как он называется, его ставишь в макс и появляется боди примитив, а с версии 2011 автодески купили эту компанию и внедрили этот плагин в него по умолчанию, за что я думаю все им несказанно благодарны, так как взлом этого плагина был настолько муторный (эмуляция обращения на их сервер). Через этот плагин в макс входят модели инвентора алиаски и автокада. За эти годы я накопил кучу косяков этого плагина и даже попросил, чтоб один парень, который официальный юзер написал им список геморроев. Надеюсь они прислушаются к моему письму. Но этого мало – боди объект принципиально НЕЛЬЗЯ унврапить.... Если интересно обсудить – можно сделать отдельную тему. Но сразу скажу – мне нужна именно полигональная машина, так как я хочу анимацию – а расчёт движения возможен только для полигоналки!

Согласен с вами я только в одном – моделировать авто нужно нурбсами – чистый исходный моделинг в максе полигонами – изврат. Мы мучаемся вопросом – в чём машинку лучше делать в рино или алиаске. По приходе в макс они будут совершенно одинаковые. Говорят что в алиаске качество лучше, да, но только в самой ней, а перекинутая в макс она уравнивается с ринской. Алиаска реально труднее, поэтому и вопрос – стоит ли мучаться если макс всё равно сгрызёт сопряжения по классу А?

=====

Что же лучше?

Послан kodg - 08.07.2011 21:24

прежде чем продолжить дискуссию я хочу вас попросить показать несколько своих работ связанных с ринкой максом и анимацией, я хочу представлять степень владения инструментом, чтоб не тратить время на объяснение очевидных вещей.

=====

Что же лучше?

Послан Алексей1980 - 08.07.2011 21:53

Будете смеяться, но показать чё-то грандиозное чтоб вас потрясло наверное не смогу. Выкачиваю чужие работы, правлю их, довожу до ума, чтоб потом потом закинуть в игрушку и поездить :laugh: ради этого всё и задумывалось, всё намного проще - я в отличии от вас не мечтаю создавать потрясающие концепты легковушек. Зато неплохо знаю чужие косяки и почему они в игровой движок не лезут :laugh: просто у движков типо нит фо спид и сан андреас очень капризные требования по сеткам...

=====

Что же лучше?

Послан kodg - 08.07.2011 23:46

Все эти студенты работают в алиасе не из-за того что там очень сложно что то делать, и уж точно не для аэрокосмической промышленности стараются :)

9sBfnN2BUC4
4Bed_hMFvJk
ikNO3dCHbdo
Grd8ClvPJfk

=====

Что же лучше?

Послан kodg - 09.07.2011 00:02

Алексей1980 писал(а):

Будете смеяться, но показать чё-то грандиозное чтоб вас потрясло наверное не смогу. Выкачиваю чужие работы, правлю их, довожу до ума, чтоб потом потом закинуть в игрушку и поездить :laugh: ради этого всё и задумывалось, всё намного проще - я в отличии от вас не мечтаю создавать потрясающие концепты легковушек. Зато неплохо знаю чужие косяки и почему они в игровой движок не лезут :laugh: просто у движков типо нит фо спид и сан андреас очень капризные требования по сеткам...

Алексей1980 писал(а):

Вот тут я с вами не соглашусь в корне.

ну покажите хоть что то на ваш взгляд самое значительное с точки зрения задействования ринки или алиаса или максы, вы же не можете не соглашаться в корне со мной не имея элементарных оснований.

=====

Что же лучше?

Послан Алексей1980 - 09.07.2011 15:35

Уважаемый kodg, я совершенно не хочу с Вами ссориться и если ненароком обидел - извините пожалуйста - тема эта для меня большая, честно, но я так до ума и не довёл систему заброски в макс ринских моделей, есть некоторые, которые отказываются...

если Вам интересно, вот забавная моделька - в рине откройте и попробуйте закинуть в макс. в максе нужно получить следующее -
четырёхугольная ретопология
неперекрывающийся анврап
отсутствие ошибок модификаторос STL

<http://narod.ru/disk/11793466001/мясопубка.rar.html>

а вот история моих мучений с ней на форумах других программ

<http://3d-coat.com/forum/index.php?showtopic=8031>

http://www.render.ru/forum/viewtopic.php?post_id=925052#925052

=====

Что же лучше?

Послан kodg - 09.07.2011 15:53

В том что вы писали выше лично меня не обижает нисколько! Меня очень сильно удивляют все ваши комментарии. И уж поверьте удовольствия от ссор я тоже не получаю!

Вы критикуете Алиас и Rhino в тех проблемах на исправление которых эти программы изначально и не были нацелены!!!!

Я 100 раз говорил, скажу еще, Rhino и alias не для игровой индустрии!!! и любая критика в эту сторону просто смехотворна! Вы же занимаясь только проблемой совместимости модели с игровым движком, высказываетесь на темы о которых оказывается не имеете достаточного представления. И получается все ваши замечания о тяжелом освоении Alias и класса а не имеют веса т.к. на сколько я понял вы лично не сделали ни одного автомобиля ни в максе ни в rhino ни в алиасе и проблем связанный с этим вы толком не знаете. Все что вы делали это доводили до ума чужие модели изначально ОПЯТЬ ЖЕ не нацеленных на интеграцию в игровой движок, и опять же критикуете эти модели!! я Вас окончательно перестал понимать! все это выглядит как то абсурдно!

=====

Что же лучше?

Послан kodg - 09.07.2011 16:03

а насчет всех ваших проблем с чужими моделями я скажу - научитесь делать их сами!! ставя перед собой цель совмещения модельки с тем же нидфоспидом, соблюдая все необходимые требований для этого. И попробуйте сделать авто просто, хотя бы для рендера, вот тогда вы увидите все разницу в способе моделирования!! и где лучше использовать рино или алиас, а где только 3d max (или любой другой ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЙ ИМЕННО ДЛЯ ЭТОГО программный пакет).

=====

Что же лучше?

Послан Алексей1980 - 09.07.2011 16:26

да, возможно я использую программы не по назначению. вот представьте - вам нужна модель, вы нашли её в инете, скачали. но ещё ни разу я не видел ни одной корректной модели, сделанной кем то и лежащей в свободном доступе, я у неё удаляю кривые компоненты, закидываю мешем в рино на первый слой, перехожу на второй и по привязкам достраиваю и блендю, потом убираю первый слой, а второй закидываю в макс, там преобразую в сетку и полученные сетки шиваю. с нуля я сделал всего 2 модели, но они простенькие, вас не впечатлят, хотя могу в личку закинуть :)

есть второй путь - есть программы реверс-инжиниринга для работы с 3д сканером - я дурил эти программы и подсовывал им максовскую модель в виде облака точек, программы думали что это результат сканирования, а дальше обрабатывал как обычный глиняный скан.

смысл моих высказываний в этой ветке в том - стоит ли изучать алиас если для целей ДИЗАЙНА хватает рино

=====

Что же лучше?

Послан Алексей1980 - 09.07.2011 16:30

просто это такое искушение - вот лежит скачанная тобой модель - так хочется её использовать, кажется пару полигонов поправить и всё, хотя скажу честно - исправление модели - это тоже ооочень долго и муторно, это только кажется - скачал и юзай....
честно, я бы вообще запретил выкладывать бесплатно модели, они лежат, смущают людей, нормальных там нет ни одной....

=====

Что же лучше?

Послан kodg - 09.07.2011 17:24

у меня нет слов!

Я не понимаю, вас кто то научил делать все максимально неправильно, сложно и

нерационально? Таких глупостей я никогда не слышал! Вы идете по пути наибольшего сопротивления! И перестаньте жаловаться на бесплатные модели!! вы в вообще понимаете что говорите !!?? Если нужна модель для конкретных целей и не можете моделировать сами - закажите где нибудь, поставьте задачу и будет вам счастье!! За деньги вы сможете требовать от модели чего угодно!! И напоследок скажу по нормальному, по человечески, РАЦИОНАЛЬНО!!! если уж нужно исправить косяк на чужой модели и поликами не получается, исправлять его NURBS-ами тоже не вариант! я имею ввиду использовать именно тот mesh который получился при теселяции patch-a, по человечески нужно делать ретопологию руками!!! можно опираться на NURBS сетку можно опираться на полигоны, для этого инструментария в максе предостаточно!!

И последнее,... для целей дизайна Rhino НЕ хватает!

Что же лучше?

Послан Алексей1980 - 09.07.2011 19:22

для того чтоб смоделировать нормальную машинку мало знать программу, нужны перпендикулярные виды, сечения и всё такое, одним словом бумажные заготовки, на старые советские машины это имеется в журнале моделист конструктор. на новые и редкие машинки этого фик найдёшь. Но те кто моделирует где-то это достают, модели топологически у них кривые, но все пропорции правильные. я использую чужую в качестве референта и моделирую поверху с помощью привязок. Сделайте просто ретоп - этого мало, мне нужна ещё нурбсовая модель - я с неё карту нормали снимаю и накладываю на низкополигональную ретоповую, ну это такая методика немного корявая, можно сказать авторская... просто я некоторые моменты мелкие не растыкал в своё время, и пришлось пойти в обход - используя подручные средства....

Re: Что же лучше?

Послан eugy - 10.07.2011 02:09

..ну каждому свое, кому то для игр а кому то для работы, и вот хочется работать в одной программе а не переходить из одной в другую... путаешься теми же инструментами управление как перемещение и другое... ну не комфортно... вот я тут обратил внимание, а что на счет тауа по Nurbs-ам ? на сколько заметил там Nurbs вроде по серьезнее чем в 3dmax -е , но насколько он эффективен по сравнению с тем же Rhino , не говоря уже про Alias ?

Что же лучше?

Послан sharaban - 11.07.2011 00:26

Уважаемый Алексей1980, извините за тупой вопрос, но я не пойму, нафига вам мясорубка с квадратной сеткой (Quadrangulate Mesh), и какое отношение к этому (к квадратной сетке) имеют 2 nurbs редактора Rhino и alias?

=====
Что же лучше?

Послан Viatrak - 30.07.2011 04:29

Всем добрый день. Прочитал жаркое обсуждение и выскочил с "вопросов не во всем в тему"). Скажите пожалуйста автор сайта), не появится ли в ближайшее время хоть малюсенькая заметка или обзор возможностей поверхностного моделирования в CATIA?) Как я понял, возможности у программы огромные именно в этом плане.

=====

Что же лучше?

Послан abel - 11.08.2011 13:43

kodg писал(а):

я считаю что нужно знать Rhino Alias и Catia :) учить все параллельно, остановиться на чем то одном не получится, разве что постоянно одни и те же задачи выполнять. Я бы так охарактеризовал эти пакеты:

Rhino - скорость

Alias - качество поверхности

CATIA (особенно последние ее версии со встроенной ICEM surf) - чудо параметризации

Добрый день, многоуважаемый (без тени иронии) Владимир!

Буквально вчера нарвался на форум (<http://www.classasurfacing.com>), основные авторы которго по многу лет работали (-ют) в автоиндустрии, делая пресловутый класс-А. Многие из них утверждают, что не столь важно, в каком софте сделана модель, сколько важно то, насколько виртуозно surfer (они себя так называют) владеет этим софтом. Более того, есть утверждение, что можно сделать в Алиасе, Айсем-Серфе, Юниграфиксе, Кате и Рино модели, которые будут идентичны между собой математически (!). Что Вы на это скажете? Кстати, там отмечалось, что ICEM Surf и модуль CATIA ISD v5r18--> есть вещи разные, причем не в пользу последней.

И еще, напоследок, совсем дурацкий вопрос: а на кой хрен нужны все эти навороты со сплайн-моделированием, если в итоге на станок идет stl-файл, который есть тесселяция исходной модели??

(Я никогда об этом не задумывался, ибо работаю только в Рине и Кате, и с полигонами не знаком вовсе). Поясните, плиз, неграмотному)

Спасибо.

=====

Что же лучше?

Послан DarkLamer - 11.08.2011 20:20

И еще, напоследок, совсем дурацкий вопрос: а на кой хрен нужны все эти навороты со сплайн-моделированием, если в итоге на станок идет stl-файл, который есть тесселяция исходной модели??

(Я никогда об этом не задумывался, ибо работаю только в Рине и Кате, и с полигонами не знаком вовсе). Поясните, плиз, неграмотному)

Спасибо.

а вот и нет если говорить про рино то к ней есть несколько САМ плагинов, например RhinoCam и MadCam то они построят УП по поверхности и соответственно, конечный результат из под станка будет лучше или например такой гигант как PowerMill понимает .iges .step .3dm и опять он сможет построить УП по поверхностям :)

=====

Что же лучше?

Послан loover - 17.08.2011 20:52

а чем, конкретно, лучше в моделировании большие кад пакеты? строят ли они поверхности более умно? например в алиасе при построении поверхности иногда не удается добиться сопряжения по кривизне из-за очень маленьких погрешностей, которые легко устраняются автоматическим выравниванием другим инструментом или незначительным перемещением контрольных точек. как с этим дела у других?

=====

Что же лучше?

Послан frostrook - 10.09.2011 01:19

Здравствуйте, прочитал я ваши сообщения все очень интересно, но не знаю, что выбрать. Простите за флуд. Я раньше моделил машины в Майке нербсами и честно я считаю работать нербсами и удобнее и быстрее для меня, просто возможностей работы с кривыми в майке мне порой маловато и хотелось бы также быстро моделировать машины в какой нибудь другой программе, затем переносить например в ту же маю и визуализировать, анимировать и так далее. подскажите что же выбрать и начать изучать.

Еще раз пardon за флуд :)

=====

Что же лучше?

Послан loover - 10.09.2011 19:37

frostrook , лучше начать изучать alias automotive, т.к. она учит моделировать более рационально, эффективно и эстетично за счет поддержки поверхностей класса а (очень качественных поверхностей где визуальное качество оптимально сочетается с качеством техническим) и большого количества настроек в инструментах.

=====

Re:Что же лучше?

Послан Nomad - 29.09.2011 14:19

согласен что ALIAS самая ох....ная прога для модулирования машин. но не забываем что Ferrari Contest финансировал Autodesk.
кстати. что на счет Cinema 4 D и MAYA ???? есть смысл начинать с ними разбиратса???

=====

Re:Что же лучше?

Послан loover - 29.09.2011 17:38

Nomad, для моделирования авто алиаса более чем хватает. даже рендерить там можно. хотя, для этой цели лучше подойдет какой-нить 3д пакет (в майе есть рендерер ментал рэй - один из самых лучших).

именно моделировать автомобиль полигонами целесообразно для игр или исходя из личных предпочтений (многим нравится вид аккуратной сетки)).

=====

Re:Что же лучше?

Послан frostock - 29.09.2011 21:37

Еще такой вопрос после моделирование машины в Alias и потом переносе ее в ту же маю не будет лм проблем с переводом в полики ее ,для например последующей ее анимации?И не разбивается ли модель на отдельные куски когда переноситься в другой 3д пакет?
Просто знаю что в некоторых cad после переноса из них в 3д пакет получается так что каждая плоскость это отдельный объект, а не цельный.Надеюсь доступно объяснил.

=====

Что же лучше?

Послан Pirate - 13.06.2012 03:31

Приветствую!

Хочу уточнить у знатоков, что из вышеупмянутого ПО (Solidworks, Rhino или Alias) оптимально подходит для моделирования отдельных элементов кузова автомобиля с последующим изготовлением изделия по средствам фрезеровки на основе ЧПУ? :dry:

Заранее благодарен.

=====

Что же лучше?

Послан kodg - 13.06.2012 09:19

Подходит любое, из любой программы можно отправить файл на станок.

=====

Что же лучше?

Послан Pirate - 13.06.2012 15:30

kodg, благодарен вам за создание подобного сайта, очень много действительно ценной информации.

По вашей рекомендации выбор ПО пал на Alias... и теперь интересуется, возможно ли освоение сей программы, с практически нулевыми познаниями в 3D моделировании (думаю изучение КОМПАСа в университете не в счет)? ... если да, буду благодарен за советы с чего и как начать изучение. :huh:

P.S.: прошу прощения за ОФФтоп...

=====