

алгоритм создания новой модели

Послан VadimSharapov - 30.04.2020 09:57

Всем привет. Решил спросить на этом форуме, тут обстановка более приватная, народу немного, шума тоже.

А вопрос такой. Вот две картинки, из сети качнутые.

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/jpg-20200430-2.jpg>

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/jpg-20200430.jpg>

=====

алгоритм создания новой модели

Послан VadimSharapov - 30.04.2020 10:03

Вот картинка лодки, и модель, сделанная по этой картинке. В какой проге сделанная не ясно, да и не особо важно. Я собираюсь сделать в Рино. Познания в программе минимальные. Учебник читаю (спасибо за сайт). Вопрос в алгоритме построения. Посмотрел пару видеуроков как раз по теме, но там строят точную модель, очень много деталей, подумалось для меня можно проще вариант или, может, правильнее. Потому что задача не столько модель построить, сколько программу освоить. А рисовать абстрактные фигуры может и полезно, но скучно и не заставляется. Там в роликах очень точно обводят все линии на рисунке, ставят сотни точек и потом по этим точкам строят сплайны и их потом выглаживают. Думаю тут немного не правильно. Для постройки лодки используют таблицу плазовых ординат, это набор точек, штук двести на всю лодку, по сути это облако точек, через которые и надо проводить сплайны. Вот первый вопрос: надо ли точно обрисовывать линии по рисунку или лучше обозначить узловые точки, через которые обязан пройти сплайн и уже по этим нескольким точкам его строить?

=====

Re: алгоритм создания новой модели

Послан Nomad - 31.12.2020 13:16

Прилагается ссылка на несколько возможных подходов. Думаю, самым простым является построение "Curvenetwork" по методу Strak.

http://aerohydro.com/?page_id=979

http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/hullframes1_zps93a05374.jpg

=====