

НЕСОСТЫКОВКА ПОВЕРХНОСТИ

Послан evgeniy123 - 17.07.2010 15:05

сделал половину sweep2 и вторую так же с Curve shape = поверхности первой половины. но я так понял есть щель. Как слить поверхности (merge) без изменений топологии (если можно так сказать)? <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/mishka.jpg>

=====

Re:несостыковка поверхности

Послан kodg - 17.07.2010 15:20

join

<http://www.kodg-3d.com/ru/forum/9-Rhino/42-%D0%9C%D0%B0%D0%BB%D0%BE%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%B3%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C-%28.html>

=====

Re:несостыковка поверхности

Послан evgeniy123 - 17.07.2010 19:36

спасибо. помогло. может заодно подскажите почему тут расходится? Patch. 3 curves + 2 surfaces
<http://i065.radikal.ru/1007/3c/9d35ca5354fb.jpg>

=====

НЕСОСТЫКОВКА ПОВЕРХНОСТИ

Послан R_M_S - 09.02.2013 22:43

Нужно состыковать две поверхности, но обнаружил, что нам одной из них появилось небольшое разделение в углу.

<http://s7.postimage.org/n2dky128n/image.jpg>

Как можно от него избавиться?

Я пытался удалить этот кусок и продлить поверхность к стыку, с помощью инструмента Extend surface, но поверхность прилегает неплотно.

Так же пытался удалить эти поверхности и выдавить из основания новые "бардюры", но при выдавливании этот маленький "аппендицит" всё равно создаётся

Перестраивать не хочется

=====

НЕСОСТЫКОВКА ПОВЕРХНОСТИ

Послан kodg - 10.02.2013 00:22

модель нужна

=====

НЕСОСТЫКОВКА ПОВЕРХНОСТИ

Послан R_M_S - 10.02.2013 00:29

<http://files.mail.ru/661948767592471A946D7408E8BF2967>

Делаю джойстик по уроку.

Частично решил этот момент радикально - удалил эти "бордюры" и вырастил новые, создав по форме боковины днища сплайн, который потом выдавил. Но всё равно в этом месте другая сторона осталось разделённой.

Это наверное неправильно. У меня после этого момента всё пошло вкривь да вкось.

=====

НЕСОСТЫКОВКА ПОВЕРХНОСТИ

Послан kodg - 12.02.2013 15:49

пересохрани пожалуйста в 4 версию рино.

=====

НЕСОСТЫКОВКА ПОВЕРХНОСТИ

Послан R_M_S - 13.02.2013 18:32

Для 4-й версии:

<http://files.mail.ru/ADF4D036A08D41A184963670245C0605>

=====

НЕСОСТЫКОВКА ПОВЕРХНОСТИ

Послан ImaBanana - 30.03.2013 17:09

Нужно сделать пару скругление , хочу сделать все аккуратно.

<http://i2.photobucket.com/albums/y36/USSR/1-1.jpg>

Задача- скруглить А-Б и А-Д.

А-Д скругляется без особых заморочек, поэтому оставил эти плоскости на потом.(Или нужно скруглить сначала АД и плесать от результата?)

А вот с АБ возникли проблемы. Нужно сделать так, чтобы скругления ушло на нет в точке пересечения плоскостей АБДЦ. Второе условия, чтобы радиус скругления был >3 (В идеале

нужно чтобы радиус был постоянным). Пробовал скругляться стандартным тулом. Все вышло хорошо, только на одной стороне получился горб, а на второй -рино считает что плоскости не пересекаются(

<http://i2.photobucket.com/albums/y36/USSR/2-1.jpg>

Свип дает отличный результат- но нижняя грань скругления не уходит в касательную (

<http://i2.photobucket.com/albums/y36/USSR/3.jpg>

По логике я вижу это- Сначала фаска имеет 2 касательные плоскости М и П (отмечены синей линией), но промежутке К должна иметь только касательную верхней гранью и старой фаской Л.

<http://i2.photobucket.com/albums/y36/USSR/4.jpg>

не понимаю, как получить такой результат.

=====