

## Nokia3250

Posted by lebigmag - 2011/01/07 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

Posted by admin - 2011/01/08 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 филлетов с большими радиусами к филлетам с меньшими.

=====

## Nokia3250

Posted by lebigmag - 2011/01/10 00:52

---

Вот начал заново ориентируюсь на тупор 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

Posted by kodg - 2011/01/10 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

Posted by lebigmag - 2011/01/10 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

Posted by kodg - 2011/01/11 15:22

---

очень неплохо получается!!

=====

## Nokia3250

Posted by lebigmag - 2011/01/12 03:05

---

Посоветуйте как лучше поступить!!! Вырезать цифры и прочие символы на кнопках в Рино или сделать их с помощью текстур??? Просто мельком глянув тудор 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

Posted by Billabong - 2011/01/12 03:32

---

That really looks great man!

=====

## Re:Nokia3250

Posted by admin - 2011/01/12 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 тудор 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 плоскостную и все

=====

### Nokia3250

Posted by lebigmag - 2011/01/12 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 выделяться как отдельная геометрия!!!

=====

### Nokia3250

Posted by admin - 2011/01/12 13:57

---

если вырежиш то тебе не нужны проекции..

а вообще это в максе UVW тар выбираешь тип плоскость и кидаешь текстуры и чтоб одна UVW не перетягивала на себя одеяло другой UVW нужно текстурам назначать разные каналы... по моему от 1 до 100

=====

### Nokia3250

Posted by lebigmag - 2011/01/12 14:07

---

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

=====

### Nokia3250

Posted by lebigmag - 2011/01/12 23:15

---

Вот что получилось!!!

<http://i12.fastpic.ru/big/2011/01/12/22/6cde6e829d093ee6370593eae7d34b22.jpg>

<http://i12.fastpic.ru/big/2011/01/12/5d/6b24e14599ce99b6aae7e376deac215d.jpg>

=====

## Nokia3250

Posted by kodg - 2011/01/13 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 моделировать дисплей я имею ввиду чтоб он был под стеклом а не просто текстурой ..  
А в целом очень хорошая работа!

=====

## Nokia3250

Posted by lebigmag - 2011/01/13 02:11

---

Спасибо за строгую критику!!!!))  
У меня почему то не всегда выходят филлеты!!! Вообще 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/2011/01/13/e1/4993a035ea7217f931bdccb9f1a501e1.jpg>

=====

## Nokia3250

Posted by lebigmag - 2011/01/14 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/2011/01/14/e9/091c8c5fd8fb4dcb33fb20bba6d75de9.jpg>  
<http://i12.fastpic.ru/big/2011/01/14/64/4e31bdd153f6234977abed6291e27e64.jpg>  
<http://i12.fastpic.ru/big/2011/01/14/60/d8a165ec9cccf59137bbc888df4fe160.jpg>

=====

## Nokia3250

Posted by kodg - 2011/01/14 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**

Posted by lebigmag - 2011/01/14 13:23

---

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

=====

**Nokia3250**

Posted by lebigmag - 2011/01/14 13:37

---

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

=====

**Nokia3250**

Posted by lebigmag - 2011/01/14 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**

Posted by kodg - 2011/01/14 22:04

---

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

=====

**Nokia3250**

Posted by lebigmag - 2011/01/15 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/2011/01/15/3f/159121babb3c60de6d221c9e8ed2b33f.jpg>

=====

## Nokia3250

Posted by kodg - 2011/01/15 11:05

---

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

=====

## Nokia3250

Posted by lebigmag - 2011/01/17 21:26

---

keyshot - ом желание появилось сегодня! Довольно таки удачно! Пытался все таки запихнуть модель в Мая, но возникали проблемы которые ставили меня в тупик! К примеру Мая софтвер 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](http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/wip_29.jpg)

=====

## Nokia3250

Posted by lebigmag - 2011/01/17 21:26

---

Вот еще. [http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/wip\\_30.jpg](http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/wip_30.jpg)

=====

## Nokia3250

Posted by kodg - 2011/01/17 21:34

---

в майке при рендере менталом он берет настройки из утановок mentala касающиеся NURBS тиселляции  
[http://creating3d.com/Help/Set\\_Nurbs\\_Tessellation.jpg](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

Posted by generic - 2011/01/18 10:39

---

2 lebigmag

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

Обзор

[http://www.youtube.com/watch?v=viGWWjphFA&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=viGWWjphFA&feature=player_embedded)

[http://www.youtube.com/watch?v=-ezTOIFtjQ&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=-ezTOIFtjQ&feature=player_embedded)

Анализ

[http://www.youtube.com/watch?v=-NGe8o-ODh8&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=-NGe8o-ODh8&feature=player_embedded)

Деградация

[http://www.youtube.com/watch?v=QyD9YWfS9Qo&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=QyD9YWfS9Qo&feature=player_embedded)

ps спойлеры не пашут

=====

## Nokia3250

Posted by flowlife - 2011/01/18 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 замоделировать какой нибудь.

=====

## Nokia3250

Posted by lebigmag - 2011/01/18 12:57

---

Спасибо за инфу!!!

flowlife - кейШот это конечно хорошо, но меня интересует не только финальный рендер, а и дальнейшие манипуляции с объектом!!! К примеру анимация, конверт в лоуполи и т.д. В общем хочу поэкспериментировать!!!

Чертежи тут - <http://the-blueprints.com/>

<http://i15.fastpic.ru/big/2011/01/18/fa/6df8dfc5867f1cfe0fbbddd5bef020fa.jpg>

<http://i15.fastpic.ru/big/2011/01/18/59/311053fa22fd38b083a3caaacd18b959.jpg>

Не выходит у меня дисплей.Решил его погасить.И кстати не могу найти флат материал в

кейШоте!

Еще интересуется можно ли интегрировать кейШот в Рино?

=====

## Nokia3250

Posted by kodg - 2011/01/18 13:14

---

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

=====

## Nokia3250

Posted by flowlife - 2011/01/19 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/2011/01/19/f6/b73c78975a7248446b828aa38f80d0f6.jpeg>

=====

## Nokia3250

Posted by lebigmag - 2011/01/20 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 закинуть 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](http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/wip_04.jpg)

=====