

## problem: blending surfaces

Posted by popoff - 2012/02/19 00:13

---

Popitalsya svyazat poverhnosti - no ne polu4ilos horo6o :(  
Pomogite pajaluysta ... [http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/blending\\_problem.rar](http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/blending_problem.rar)

---

## problem: blending surfaces

Posted by moroz - 2012/02/19 03:24

---

где проблема? так вроде не увидел

---

## Re: problem: blending surfaces

Posted by popoff - 2012/02/19 12:38

---

poverhnosti ne svyazani - eto problem :(

---

## Re: problem: blending surfaces

Posted by kodg - 2012/02/19 12:45

---

я чесно говоря тоже не пойму в чем дело !  
давай картинку с пояснениями!

---

## Re:problem: blending surfaces

Posted by popoff - 2012/02/19 16:34

---

izvinite 4to tak ploho obyasnii :(

Kak nado svyazat belie polypoverhnosti ( kak nado postroit krsnaya poerhnost ) ? Na katinke krasnaya poverhnost blendsurf no naverno nado 4to to drugoe sdelat ...  
[http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/blend\\_problem.gif](http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/blend_problem.gif)

---

## Re:problem: blending surfaces

Posted by kodg - 2012/02/19 16:43

---

---

откуда такие сомнения??? чем плоха красная поверхность? :blink:

=====

### Re:problem: blending surfaces

Posted by popoff - 2012/02/20 00:50

---

Ne nravitsya kak polu4ilos po uglam :(  
Vi dumaete 4to vse v poryadke ?

=====

### Re:problem: blending surfaces

Posted by moroz - 2012/02/20 02:22

---

postroite ne blendom, a rukami. a lu4he delajte v Alias

=====

### Re:problem: blending surfaces

Posted by popoff - 2012/02/20 21:46

---

Ne mogu ponyat 4to vi imeete vvidu kogda govorite "rukami" ?!  
U menya net alias ST.

V subotu poprobuyu 4to to drugoe.  
Mojno rabotat v alias potom opyat v rhino?

=====

### Re:problem: blending surfaces

Posted by kodg - 2012/02/20 23:09

---

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/4321rf.jpg> проблема в теоретическом пересечении, точнее в том что центр бленда очень сильно смещен от теоретического пересечения, от этого идет большое напряжение поверхности бленда на повороте к широкому месту. решение - отрезать поверхности с равным удалением от теоретического пересечения поверхностей. Тогда веса бленда уравниются и поверхность будет выглядеть привлекательнее ;)

[http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/blending\\_problem2.rar](http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/blending_problem2.rar)

=====

## Re:problem: blending surfaces

Posted by popoff - 2012/02/21 21:32

---

kodg bol6oe spasibo !

V subotu ya pogleju va6a versiya(na etot laptop ne imeu rhino).

U menya bila ideya uveli4it blending razstoyanii tolko po uglam v nijnaya 4ast.

Ya sdelaui screen6oti s moy variant.

---

## Re:problem: blending surfaces

Posted by Nomad - 2012/02/22 15:57

---

[www.translit.ru](http://www.translit.ru)

---