

## Малополигональность :(

Posted by Scropin - 2010/04/12 22:15

---

Можете подсказать, почему когда я делаю какие нибудь закругленные части в Rhino, они не такие гладкие получаются, а как будто малополигональные...?? :S

<http://s61.radikal.ru/i171/1004/a5/ff4e567236dat.jpg>

Если смотреть с EMap, то все кругло, а без - угловато(

<http://s54.radikal.ru/i144/1004/2c/845919ba46e7t.jpg>

Может надо как то сетку уплотнить???

<http://s57.radikal.ru/i158/1004/64/1649b420854bt.jpg>

Благодарю заранее!!!)

=====

## Re:Малополигональность :(

Posted by kodg - 2010/04/14 01:29

---

Scropin wrote:

Может надо как то сетку уплотнить???

Именно!! :)

а уплотняется она вот в этом меню настройки я думаю знакомые и понятные ...

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/RhinoMesh.png>

=====

## Малополигональность :(

Posted by Scropin - 2010/04/14 01:31

---

kodg Спасибо большое!, попробую))

=====

## Re:Малополигональность :(

Posted by kodg - 2010/04/14 01:41

---

Кстати! Также можно контролировать качество отображения и индивидуально..

выделив объект и нажав F3 поставить галочку Custom Mesh

это может понадобится если ты рендеришь непосредственно в рино, и тебе некоторые детали нужно показать намного качественнее других...

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/rhinoMesh2.jpg>

=====

## Re:Малополигональность :(

Posted by Scropin - 2010/04/14 15:27

---

Спасибо большое за помощь! Благодарен!

=====

## Лаги с вью портом.

Posted by ImaBanana - 2011/04/11 14:28

---

Появилась проблема с отображением модели во вью порте. С какого-то момента возник перекрашивающийся полигон, никаких изо кривых он не имеет и выделить его соответственно тоже нельзя. Во общем-то глюк сильно не мешает, и в других программах модель отображается корректно, но хотелось бы знать, что это и как с этим бороться.

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

=====

## Лаги с вью портом.

Posted by di3mas - 2011/04/12 02:38

---

Я так думаю, у тебя в сцене есть "корявая" поверхность, где-то вблизи этого "дикого" полигона- нужно ее найти и построить заново- должно помочь. :)

=====