

Как правильно соединять поверхности?

Posted by Evgeny-kz - 2011/03/14 18:46

Есть несколько вопросов по соединению поверхностей.

В общем: строю сетку, "скелет" автомобиля. Потом по нему начинаю строить поверхности (в основном сюрфейс фром эйдж оф курвс... сюрф. фр. нитворк использую реже) И часто получается такая фигня как на приложенных изображениях между смежными поверхностями. Почему так происходит для меня остаётся загадкой, ведь вроде бы на границе смежных поверхностей находится одна и та же кривая и обе поверхности содержат её в своей границе. Ещё бывает что две поверхности сшиваются по криве (и вроде бы всё замечательно), но когда сильно увеличиваешь видно что сшиты они по одному концу кривы, а дальше идёт маленькая разбежка, которая выявляется только когда пробуешь джойнить поверхности.

Пробовал при соединении поверхностей использовать не кривую находящуюся на границе, а кривую со стрелочками направления на смежную поверхность, но в этом случае частенько возникают перегибы небольшие на поверхности.

Может быть я просто что-то не так делаю когда строю поверхность или на неправильном уроке учился строить автомобиль)) (т.к. арки у меня не выходят такими какие должны быть... кривы в сетке вроде бы ровные, а на поверхностях блики там где их быть не должно)

Может просто руки у меня кривые)))

Нет ли какой-нибудь ссылки на примеры соединения типовых поверхностей?

Я в принципе для себя моделирую пока, и не гонюсь за качеством А класса и мегадетализацией,, косяки можно на рендере сгладить или в фотопе, но хочется всёравно чтобы было хорошо.

Ещё вопрос: как делается сетка в воздухозабониках?

(http://auto.deport.ru/files/photo/wp/big/447_23.jpg) Я пока придумал такой вариант - создать границы одной "дырочки" а потом копировать располагая в нужной последовательности,, после это всё спроецировать на нужную поверхность, разрезать, ненужное удалить. Но чувствую будет долго и врядли выйдет чисто + с глубиной сетки потом напряг будет.

Ну а как копировать предмет на 360о думаю найду на сайте)

<http://pics.kz/s6/4f/93/42/4f9342a15312abdc2df9233b345e59cb.jpg>

<http://pics.kz/s6/f8/40/73/f84073d093fc14e396bea13a4471ee42.jpg>

Как правильно соединять поверхности?

Posted by di3mas - 2011/03/15 01:47

Я так предполагаю, что проблема просто в отображении во вьюпорте. Попробуй изменить в настройках Tools-Options- галочка на Smooth & slower. А вообще лучше файл с проблемными поверхностями выложи.

Как правильно соединять поверхности?

Posted by kodg - 2011/03/15 11:20

вообще арка изначально неправильно построена отсюда и контролировать швы немного тяжелее ... хотя в данном случае наверное действительно проблема в отображении.

=====

Как правильно соединять поверхности?

Posted by Evgeny-kz - 2011/03/15 16:05

Да изменение настроек помогло)) Спасибо.

Ещё в одном месте (соединение крыши и ската (там где будет боковое остекление)) проблема щелей решена перестройкой поверхностей с меньшим шагом сетки и последующим объединением поверхностей "джойном".

Эх, учился выходит по не очень хорошему уроку 8-(Увидел что здесь есть урок по аркам, буду качать и изучать)) Всётаки лучше, когда знаешь правильный принцип построения.

=====