

## Шар и дырки

Posted by someguy - 2011/04/29 22:04

---

Подскажите, как сделать такую модель?

Я попытался сделать дырки с помощью Place Hole, но он ОЧЕНЬ не удобно и глубоко ставится.

Есть еще какие варианты?

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/8c36cca2812a2cb9613d2b057e43b991.png>

=====

## Шар и дырки

Posted by di3mas - 2011/04/29 23:03

---

1. Спроецировать эскиз стрелки на шар (Project).
  2. К спроецированной кривой применить команду Extrude Curve Normal To Surface (Fin).
  3. Получившимся в п.2 полисурфейсом обрезать внешнюю и внутреннюю поверхности (шары).
  4. Join :) . <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/5-20110429.jpg>
- =====

## Шар и дырки

Posted by someguy - 2011/05/01 20:35

---

А можно поподробнее 4 пункт?

Я спроецировал, но как сделать так как у вас показано?

пс

и что значит спроецировать Прожектом?

=====

## Шар и дырки

Posted by di3mas - 2011/05/01 23:18

---

А что у Вас не получилось? Если кривая спроецирована, применяете к ней команду Surface-Extrude curve- Normal To Surface. Далее пункт 3. Join- объединение в один полисурфейс. Если будут вопросы- выкладывайте скрин с местом, где застряли.

=====

## Шар и дырки

Posted by someguy - 2011/05/02 00:07

---

Я все спроецировал. Джойнул. А дальше что? Я удаляю верхний сурфейс и там вот что выходит.

ps

вы писали

Получившимся в п.2 полисурфейсом обрезать внешнюю и внутреннюю поверхности (шары). я это не понял( <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/strek.jpg>

=====

## Шар и дырки

Posted by di3mas - 2011/05/02 01:30

---

Нужно создать еще одну сферу поменьше, которая будет образовывать "дно" стрелки, обрезать ее, оставить нужный кусок (на скрине обозначен стрелкой), и объединить в один полисурфейс. [http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/5\\_20110429.jpg](http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/5_20110429.jpg)

=====

## Шар и дырки

Posted by someguy - 2011/05/02 01:49

---

а проецировать на маленькую или большую сферу?

и как обрезать?

=====

## Шар и дырки

Posted by di3mas - 2011/05/02 13:14

---

Теперь проецировать уже ничего не нужно, осталось построить поверхность, которую я называю "дно". Для этого строится сфера с меньшим радиусом (радиус должен быть таким, чтобы сфера пересеклась с поверхностью, которую мы получили в п.2) и при помощи команды Trim от нее отрезается нужный кусок ("дно").

=====

## Шар и дырки

Posted by someguy - 2011/05/02 15:36

---

А как сделать чтобы он полностью шар огибал?

=====

## Шар и дырки

Posted by DarkLamer - 2011/05/07 20:35

---

Flow along curve тебе в помощь, в первом вопросе им тоже проще сделать

=====