

## Тело вращения

Послан acidtermit - 11.09.2013 12:05

---

У тела вращения в центре острое схождение. Пробовал делать из плоскости - гнул, и потом спроецировав окружность делал Trim, но края получаются волнистыми. Есть другие идеи?  
<http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/PNG.PNG> <http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/2.PNG>  
<http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/3.PNG> <http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/4.PNG>  
<http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/5.PNG>

=====

## Тело вращения

Послан kodg - 11.09.2013 12:16

---

самый крутой способ который я знаю это в ринке строить сферу по четырем точкам.  
А острое схождение это не проблема геометрии это проблема отображения. либо способа построения.

=====

## Тело вращения

Послан acidtermit - 11.09.2013 12:36

---

Я уменьшил Quality Tolerance до 0.001, да форма стала глаже, но проблема не исчезла.

=====

## Тело вращения

Послан acidtermit - 11.09.2013 12:49

---

Не могу прикрепить скриншоты почему-то  
На рендере действительно проблемы нет....

=====

## Re:Тело вращения

Послан бабо - 02.10.2013 17:10

---

Hello, your method for doing this is incorrect. Like Vladimir says, you should use Sphere primitive. In Alias - Sphere/Shell no poll, then you may unstich it to get a square surface, and then you need to adjust the correct position! I also had a similar problem, when I was modelled a cap of a speakers. But finally I've received a perfect result.

This is the project I've mentioned <http://www.behance.net/gallery/PraGma/10681017>

=====

## Re:Тело вращения

Послан acidtermiт - 27.12.2013 09:55

---

бабо, спасибо! Почему я раньше не додумался до этого? :)

=====