

Нетриммит ;:(

Послан Peredvignik - 04.07.2011 19:08

Здравствуйте.

Недавно стал изучать Alias, и для познания сей программы воспльзовался их же,Автокадовским уроком. Здесь.

Споткнудся на 5 уроке вот здесь на теме Align and trim edges.

После создания филета и выравнивания по сюрфейсу не тримится уголок.

<http://img88.imageshack.us/img88/601/question2.th.jpg>

Что делать? Заранее благодарен?

=====

Нетриммит ;:(

Послан kodg - 04.07.2011 19:21

выглядит все так что проблем не должно быть... так что разобраться можно только с файлом. Возможно нужно убить историю и аккуратно спроецировать COS а потом тримить

=====

Нетриммит ;:(

Послан Peredvignik - 04.07.2011 19:29

А COS это тот след филета на сюрфейсе? Если да, то я только умею проецировать курв на сурфейс. А как это сюрфес на сюрфейс?

=====

Нетриммит ;:(

Послан kodg - 04.07.2011 19:32

COS это curve on surface , нужно спроецыровать ребро филета на поверхность

=====

Нетриммит ;:(

Послан Peredvignik - 04.07.2011 19:46

Историю удалил, спроецировал ребро филета на сюрфейс, пытаюсь тримить жму на основную поверхность и Кеер и ничего не происходит. После этого не тримит вообще, толко через антрим. Если жму на уголок и Discard удаляется весь сюрфейс. Кстати, этот сюрфейс тримился

уже не однократно.

=====
Нетриммит ;(

Послан kodg - 04.07.2011 19:47

файл нужен...

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 04.07.2011 19:56

Вот.

Utyug.zip

=====
Нетриммит ;(

Послан kodg - 04.07.2011 22:20

проблема в толерансах

нужно в construction options понизить толерансы для COS с 0.1 до 0.0005

лично у меня так :) если увеличить точность видно что COS не пересекает края геометрии поэтому и не отрезает.

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 04.07.2011 22:26

А то я смотрю, почему у меня при очень близком увеличении дуга не пересекает края сюрфейса. Вот где черт прятался! Спасибо, Владимир, если я не ошибаюсь. Расту на ваших уроках.

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 05.07.2011 17:36

Блин! Проблемы продолжают! Вчера тримил похожий филет на другом объекте с теми же толеранс - всё получилось. Сегодня открываю утюг, пытаюсь тримить нефига. Рядом создаю филет - триммится со свистом. Что за дела? Может дело в отверстиях. Я его до этого тоже

тримил. И после не удачного трима элиас выделяет локаторсами это отверстие.

=====
Нетриммит ;(

Послан kodg - 05.07.2011 17:44

я надеюсь кое что ты все таки поймешь! а именно что опираясь только на твои слова тебе практически нереально помочь!!!

Ты бы не забывал выкладывать файл с проблемой и хотя бы несколько картинок с указанием проблемных мест!

Иначе на твои вопросы типа "что за дела?" я буду отвечать - "ну вот такая хрень бывает ... никто не застрахован;)"

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 05.07.2011 17:59

Ок! Виноват. Прото суть проблемы вся та же что и в первом моём посте. А файл я уже прикладывал.

Для диагностики проблемы я загрузил болле раннюю сохраненку объекта, где все три поверхности свежие и не редактированные. Попытался сделать тот же филет и трим (толеранс уже изменен на рекомендуемый вами). Но уголок также не тримится.

Тогда я рядом создаю похожий объект. Делаю тот же филет, трим и всё работает.

<http://img231.imageshack.us/img231/7646/gavno1.jpg>

=====
Нетриммит ;(

Послан kodg - 05.07.2011 18:09

1. Желательно выкладывать именно то место где есть проблема. Или она на том же месте ? Я не понимаю!

2. если угол создавался командой Fillet при старых толерансах то проблема все в тех же толерансах. Только теперь нет нормального совпадения именно с филетом.

3 вот разница в толерансах в моих настройках и в твоих.

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/tolerances.gif>

=====
Нетриммит ;(

Послан kodg - 05.07.2011 18:20

вот какие у тебя гапы на модели

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

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 05.07.2011 18:44

Вот объект в его первоначальном виде. Взят из старых сохраненок.

<http://img8.imageshack.us/img8/6466/40595927.jpg>

Uploaded with ImageShack.us

С новыми толеранс (рекомендованные вами) создаю филет, выравниваю по краю при помощи Alight, и пытаюсь делать трим уголка. Не выходит.

<http://img820.imageshack.us/img820/536/14199691.jpg>

Тогда я создаю рядом похожий объект. И выполняю тот же филлет, Alight и тримю И всё работает.

<http://img809.imageshack.us/img809/8046/50838719.jpg>

Вот мои параметры толеранс.

<http://img27.imageshack.us/img27/3624/90110391.jpg>

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 05.07.2011 18:56

Ой. Я многое пропустил пока писал.))

По толерансам разница огромная, но по сути я экспериментировал с параметрами в очень широких пределах - на болванке не тримится, на отдельном объекте все работает. Причем я менял толерансы ДО того как создавал филет или объект.

Да скорее причина в гапе. Но как дальше быть ?

=====
Нетриммит ;(

Послан kodg - 05.07.2011 19:32

дальше пытаться трим сделать подружому.

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 05.07.2011 23:49

А как его еще сделать?? Наверное сразу филет делать без разрывов. Попробую поправить гап в ручную и еще раз тримить.. Неполчится, вообще не буду филет делать. Как бы то ни было, спасибо за разъяснения.

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 27.10.2011 23:42

Здрате!

Вопрос настолько элементарный, что я не хочу создавать новую тему.

Имеется сюрфейс, полученный в результате нескольких операций. И мне необходимо сделать к нему бленд. Но оказывается что при применении инструмента бленд , да и, впрочем, остальных инструментов, в краях сюрфейса обнаруживается разрыв на несколько частей. Что это такое и как исправить? Я применял груп/ангрупп, так-же аттачил, но всё это не помогает. Может глюк какаой?

Спасибо!

<http://img406.imageshack.us/img406/1913/screen1zx.jpg>

Uploaded with ImageShack.us

=====
Re:Нетриммит ;(

Послан loover - 27.10.2011 23:59

а какие настройки у тебя для филлета? возможно, из-за них не получается сделать его одним сюрфейсом (слишком мало св, спанов). также, дело может быть в обрезке поверхности несколькими состыкованными кривыми.

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 28.10.2011 00:04

Да нет! Дело скорее всего не в филетах или в остальных инструментах которые так же делят этот сюрфейс (сквер, реил, бленд)...Возможно дело в тримминге, потому как на указанном фрагменте я его делал. Но делал я тримминг по бленд-кривой, а не прямыми отрезками. А существует инструмент которым можно эти края объединить?

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 05.11.2011 17:54

Сюда же кидаю не менее волнующий вопрос: в последнее время Элиас стал как то неправильно отображать поверхности а точнее края сюрфейсов. Вот пример.. Два сюрфейса а между ними индикатор показывает криватуру. А при шейдинге явный разрыв.. И так на всей модели!
<http://img802.imageshack.us/img802/9490/63637512.jpg>

Uploaded with ImageShack.us

Это неправильные конструкшн опшн или это анти-элиасинг или что-то еще

=====
Re:Нетриммит ;(

Послан loover - 05.11.2011 22:23

Peredvignik, покрути настройки tesselator на панели справа.

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 06.11.2011 01:06

Спасибо,помогло! Только толеранс!)

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 21.11.2011 23:46

Всем привет! Не могу разыскать инструмент который поможет мне "выдавить" поверхность. То есть оставив кривизну поверхности выдавить кусок по кривс на поверхности на определённую величину. Т.е. что-то типа экструд в 3д максе. Элисовский экструд выполняет немного другую функцию.
Благодарю!

=====
Нетриммит ;(

Послан Peredvignik - 22.11.2011 21:33

И еще вопрос вдогонку. Как в 3д максе на импортированной из элиас болванке задать ориентацию поверхностей, а то он у меня неправильно поверхности разукрашивает. Спасибо!

=====

Нетриммит ;:(

Послан loover - 24.11.2011 01:02

лучше это сделать еще в алиасе. там есть такой сине-желтый инструмент. check normals или swap normals, как-то так.

=====

Нетриммит ;:(

Послан Peredvignik - 16.05.2012 03:08

Здравствуйте!

Так повелось, что модель моя состоит преимущественно из листов металла, согнутых, по моей прихоти, как попало). Моделю я, понятно, одну верхнюю поверхность, а ведь существует и другая сторона листа. И нужно по всей площади модели задать эту толщину листа. Офсет это единственный помощник мне, или существуют более цивилизованные способы?

=====

Нетриммит ;:(

Послан Heavenq - 16.05.2012 21:30

а Draft (из полки Surfaces) не подойдёт?

=====