

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 25.08.2012 03:50

Доброго всем времени суток! :)

Сайт на котором вы сейчас находитесь является пристанищем людей как правило творческих , ищущих, созидающих. А для того чтобы выражать свои фантазии творческому человеку нужно обладать определёнными навыками. Как часто бывает, вам приходит в голову какой то оригинальный, сложный или наоборот простой , но несомненно красивый образ, и единственное что мешает вам показать его всему миру :blink: это неумение изобразить его. Так вот чтобы не впадать в уныние от непосильных задач, необходимо тренироваться! "Дисциплина весит унции, поражение весит тонны", "Победа любит подготовку", "Дорогу осилит идущий" и т.д и т.п

Можно ещё долго философствовать на эту тему и настраивать себя, но думаю пора перейти к делу. Хочу предложить проект совместного моделирования (Alias), совместно же выбранной модели автомобиля. Почему хотелось бы чтобы модель выбрали совместно , так это для того чтобы в будущем как можно больше людей участвовали в обсуждении WIPa. Думаю надо организовать процесс таким образом чтобы одну и ту же модель параллельно моделировали разные люди, с целью выявления предпочтительных методов моделирования для тех или иных частей автомобиля. От себя хочу предложить такие модели как Maserati Gran Turismo, Aston Martin Vantage, Virage, DBS, Ferrari Fiorano. Принимаются конечно и другие варианты, но я выбрал на мой взгляд очень симпатичные и довольно таки сложные. Почему я выбрал сложные модели? Так это для того чтобы при моделировании собственных концептов быть более подготовленным.

В)
http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Amat_victoria_curam.jpg

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Heavenq - 25.08.2012 13:13

интересная задумка, но пока что слабо представляю как это будет реализовано. У всех разный уровень подготовки и разная скорость моделинга. Но в целом я поддерживаю идею

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 25.08.2012 19:49

Мне тоже нравится идея, и я бы рекомендовал быть жестче, первое , не стоит давать публике выбирать модель. На работе нельзя выбирать то что нравится. Единственный способ продвижения такой идеи начинать и прдолжать делать ее самому. Кто захочет подключится;) со своей стороны могу пообещать помощь в трудных моментах.

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 26.08.2012 11:54

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/aston.rar>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 26.08.2012 21:23

Спасибо, это то что надо! Aston-Martin One-77 модель достойная внимания! Лимитированная модель в 77 экземпляров которые были распроданы уже за год до их выпуска. И это при цене около 1,5 миллиона евро. Так что мне придётся назвать свой экземпляр "One-78". Несмотря на значительные нововведения во внешности имеет породистую преемственность и выдержанный дизайн, входит в 10-ку красивейших автомобилей в моём рейтинге. Заверните мне одну. Беру!)Точнее берусь) за её моделирование. Ну я поехал, вернусь не скоро!)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Heavenq - 26.08.2012 22:54

Сразу вопрос: обязательно строить по модели, или можно по чертежам-референсам?

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 27.08.2012 01:05

Лично я считаю эту модель идеальным ориентиром при построении она и объемы пкредает и как чертеж ее можете смело использовать, на моем опыте практически все чертежи гуляющие по сети практически никогда не совпадают вобщем выбор за вами;)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 28.08.2012 01:17

Очень не хотелось бы заполнять форум бесполезными сообщениями, но так как я уже весь день потратил на поиск решения перевода модели из лоу поли в хай поли то перед тем как я всё же начну лепить по не сглаженной модели я всё же спрошу. Можно ли совершить перевод из лоу поли в хай поли? Варианты с Турбосмутом, Мэшсмутом и Тесселэйтом в 3dsmax не дают нужного результата. PolyBoost тоже не по нашу ношу. По крайней мере я не смог добиться приемлемого сглаживания. Я решил не углубляться далее в эту тему и воспользоваться тем материалом который на данный момент имею. Если кто то в данном вопросе разбирается не стесняйтесь подсказывать :) . http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/aston_export.jpg

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Heavenq - 28.08.2012 01:34

У меня есть вот такая модель из Forza 3, она вроде получше.

ps: сам максом (полигональным моделингом в частности) не владею абсолютно, поэтому моделью по чертежам, полученным с этой модели <http://kodg-3d.com/images/fbfiles/files/one77.rar>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Krasich - 28.08.2012 16:26

А может, кто-нибудь запишет видео с моделингом? Потом сравним модели и принципы моделирования, и на Ютуб выложим(можно даже отдельный канал создать). Ну как предложение? Кто-нибудь согласится? :unsure:

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 28.08.2012 19:52

Kodg уже много такого видео записал, советую досконально изучить его уроки. У меня же пока что не такой уровень мастерства чтобы создавать видео уроки. Ещё обрати внимание на урок Плеханова <http://www.kodg-3d.com/ru/tutorials/alias-tutorials/86-lexus-lfa-modeling-in-alias.html>. Ну а я пока что двигаюсь маленькими перебежками, всё таки основная работа отнимает много времени, да и на пересмотр обучающего видео уходит много времени. не совсем уверен нужно ли пошагово отображать принцип моей работы, но если я напишу что то лишнее уважаемый модератор В) всегда может это удалить. После экспериментов по увеличению количества полигонов я выбрал всё таки вариант с Тесселэйтом и Полибустом. Tesselate это функция в 3dsmax, а Polyboost это плагин. После того как я выбрал шаблон, я с помощью инструмента Mesh Subset отсоединил от кузова детали, полицейские причендалы, антенна , дворники и т.д. в отдельный слой. Окна и кузов тоже разделил по слоям, плюс ещё сам кузов поделил пополам вдоль центральной оси. Всё это я сделал для того чтобы во вьюпорте оставлять лишь ту часть модели над которой я буду работать. http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/mesh_subset.jpg Возможно кому то покажется что проект движется очень медленно но для меня пока что главное - действие :)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 30.08.2012 14:18

Не получается сделать гладкие эпюры. Вроде максимально приблизился к модели,(на заднее стекло не смотрите, потому что свою поверхность я строил по стекло но так как стекло углублено относительно крыши, то я приподнял свою поверхность для сопряжения с

поверхностью крыши)а эпюры всё равно ломанные. в чём может быть моя ошибка?
Конечно я понимаю что надо изучить материал по эпюром но из штатного мануала я ничего не понял, точнее то что понял мне не особо помогло. Может кто знает более доступное для неискущённого ума объяснения по эпюрам? А может я зря заморачиваюсь над тремя поверхностями и мне надо тупо сделать три основные поверхности и две переходные между ними?

http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Untitled_5.jpg

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 30.08.2012 19:15

Эпюра крыши не должна переходить в лобовое стекло!

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 30.08.2012 19:54

То есть получается в заднее может переходить? А следовательно я могу сделать поверхность крыши и заднего стекла из одного плэйна?

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 30.08.2012 20:11

и в заднее не должно переходить, оно может попадать но не обязано. Стекла на машинах делаются по жестким требованиям где кривизна стекла имеет большое значение, точнее желательно чтоб оно во всех направлениях было плоским, и где возможно этого обычно добиваются, и никто не парится с плавным переходом в крышу :). Я раньше тоже думал что от лобового и до заднего стекла это одна большая длинная поверхность но это не так. Тут главное чтобы рисующая линия была вся в кривизне, которая идет от основания передней стойки и до основания задней стойки, если смотреть сбоку.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 21.09.2012 00:21

С помощью таких инструментов как dynamic section, deviation map и fit curve строю первичные поверхности. Получается пока не очень , но энтузиазма пока хватает)Сам понимаю что сопряжение между дверью и передним крылом делаю не классическим методом, но классическим пока не получается, либо делаю слишком сложные(кривые) первичные

поверхности либо из двух одно, но факт то что не могу поймать криватуру G3 в сопряжении.
Поэтому извращаюсь как могу http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/___3.jpg

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан civic1500 - 21.09.2012 02:08

А можешь файл алиасовский прикреплять если не трудно?)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 21.09.2012 11:29

Легко. Наоборот я только за то чтоб побольше людей участвовали в процессе)
http://letitbit.net/download/25411.231f9057d42f96b5831a3635d43d/aston12_09_20_2335.rar.html

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан civic1500 - 21.09.2012 17:32

Так, вот моё мнение)

Начал я переделывать бленды от передней арки к боковине и ничего путного не получилось.
Наделал скринов с местами, которые надо исправить.

1. Видно как расположены CVшки и видно что не правильно, думаю сам понимаешь почему).
Из-за этого бленды не захотят нормально построиться.
<http://s59.radikal.ru/i164/1209/0c/37d00f879e3a.jpg>

2. Посмотри уроки Плеханова по Lexus LFA там где он блендит поверхности боковины с арками.
Патч боковины имеет не ровные перпендикулярные края (при виде сбоку), а имеют кривизну, это не просто так, это для того чтобы бленды лучше блендились).
Делай края примерно такой же кривизны как и часть арки, к которой будешь блендить боковину, так патч будет иметь правильную логику построения и правильное расположение CV-шек.
<http://s015.radikal.ru/i333/1209/0e/1e5d2561be98.jpg>

3. Тут поверхность боковины: слева - как у тебя, справа - как лучше. Делай поверхности так, чтобы расположение CV-шек было пропорционально, ну конечно только если поверхность этого не требует. Здесь по сути у поверхности справа и слева кривизна не меняется (поперечная), только идёт ускорение не большое, значит расстояние между HULL-ами и CV-шками должно быть одинаково-пропорционально по длине патча. Надеюсь понятно объяснил?)
<http://s017.radikal.ru/i406/1209/1c/40c75cd2963c.jpg>

4. Ну а это следствие 3-го пункта. Поперечная эпюра в одном конце патча не соответствует

эпюре в конце.

<http://s018.radikal.ru/i516/1209/25/6faf6b75fefb.jpg>

Это я смотрел только переднюю арку, просто сразу в глаза бросается именно это место. Остальное пока не смотрел. Исправь эти пункты и должно лучше получиться. И ещё - сильно не надейся на поли-модель, обязательно проверяй по картинкам. Сканы как правило имеют миллионы полигонов, так что можешь себе представить какая разница между этой моделью и настоящим сканом.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 22.09.2012 13:44

Привет. Спасибо за комментарии) Не мог бы ты прислать файл на котором у тебя получилось заблендить арку и дверь? Потому что даже когда я их исправил желаемого результата не добился. Конечно я продолжаю экспериментировать, но пока что не получается.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 22.09.2012 14:17

Хотя вот что получилось. Исправил арку, и заново построил боковую поверхность. единственное что смущает пока так это то что слишком большое количество халлов по вертикали а именно 9. Насколько это критично? http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/aston_first_1.jpg

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 22.09.2012 15:04

ОГРОМНАЯ ПРОСЬБА!! выкладывать файлы на файлообменники на которых не нужно делать миллион лишних движений и качать и устанавливать дополнительный, ненужный, раздражающий софт!!

Захотелось помочь с аркой попробовал скачать с этого конченого летитбита потратил кучу нервов, и помогать перехотелось.

Пожалуйста, выложи куда ни будь еще где можно скачать одним кликом!

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 22.09.2012 16:10

Вчерашняя ссылка

https://rapidshare.com/files/1215902427/aston12_09_20_2335.rar

Сегодняшний вариант

https://rapidshare.com/files/1119526662/aston12_09_22_1420.wire

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан civic1500 - 23.09.2012 02:29

Привет! Как дела? Я из WIP-а. Ты смотрел уже мою модель? Как посмотришь скажи что думаешь по поводу сопряжения между аркой и поверхностью двери. Почему когда я обрезаю дверь по дуге спроецированной параллельно дуге арки сопряжение не получается G3
Лучше в тему пиши), полезнее будет, так все ответят что знают.

проецировать не надо, надо заново построить поверхность используя кривую параллельную дуге арки. я так сделал - спроецировал кривую на поверхность, фит кёрв 4-ой степени, и потом CV-шки в кривой подправил так чтобы они при виде сбоку стояли на халлах поверхности, и так как история фит кёрва ещё присутствует они автоматически и по оси Y поправляются. отклонение там приличное будет, но ты на это забывай, потому что как я уже писал, у полигональной модели из игры не достаточная плотность сетки, чтобы строить по ней НУРБС модель со 100% совпадением. Вот, и потом дубликэйт кёрв три других кривых, удаляешь старый патч и строишь новый чистый патч с чистыми граням.

Прикрепил как у меня получилось. Сразу два момента - 1. арку я перестроил, так как всё же не совсем она правильно сделана, 2. к плечу только по G0. Ну по зебре видно что, далеко от идеала, но примерно так патчи должны выглядеть, так же можно использовать в том месте не 2, а думаю 3 или даже 4 патча если 2-ух не хватает, чтобы континьюити был везде.

Дальше всё мои способы, вполне возможно неправильные:

1. если с аркой нет Position Continuity, то это не страшно, так как там все равно будет филет
2. бленд между аркой и боковиной сделал так - построил бленд но у обеих сторон Position, получился типа скин. дегри сделал 4-6 и потом алайном сделал кривизну этого бленда с боковиной, ну и там тоже блендинг поставил всех рядов кроме последнего, который на арке.
3. между плечом и аркой - в виде сбоку спроецировал линию на плечо и арку. по кривыми сделал бленд кривую по G0 к арке и по G2 к плечу. Сделал square с кривизной на грани которая на блендовом патче между аркой и боковиной.

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/1-20120923.jpg>

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 23.09.2012 14:00

civic 1500 сделал отличный пример, который подходит под большинство случаев и довольно гибкий сам по себе.

http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/aston1209202335_2.rar

вот мой вариант, для данной арки такой способ вполне подходит и довольно легко контролировать все необходимые направления. не забывайте экспериментировать ;) такой

способ кстати иногда используют для производства.
<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/arch3456.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»
Послан Dzhus - 23.09.2012 15:40

А можно для тех кто в танке? Каким способом был построен этот сквер?
http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/aston_first_2.jpg

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»
Послан kodg - 23.09.2012 21:19

Неужели это сложная задача?:) предлагаю самому подумать, и поделиться размышлениями на тему)) я ведь тоже могу находиться в рамках своего мышления, и рассказав о том как я это слелал передам эти рамки вам), а так мы можем вместе добиться чего то свежего и простого:)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»
Послан Dzhus - 23.09.2012 22:19

Честно говоря я пока не догнал каким образом, но мысли по этому поводу уже есть. Надо попробовать. Но вот у меня созрел уже другой вопрос. Почему бленда ни держит G3 с тримнутой поверхностью, а если привязываться к той же поверхности только после экстенда то всё в порядке? И это при том что для поверхности с экстендом использую всего 4 дегри а для тримнутой поверхности минимум было 8 дегри.
http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/aston_first_4.jpg

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»
Послан Dzhus - 24.09.2012 14:28

Аллилуйя! Всё таки я этот переход добил. В) Но всё таки кто мне может сказать почему по тримнутой поверхности невозможно построить бленд. Построил свою путём перестроения поверхности посредством сквера по тримнутой поверхности. Неужели таким образом решаются такие ситуации :S или может у меня что то с настройками программы не то? Мне кажется или в предыдущих версиях такой проблемы не было?
http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston_5.jpg

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 25.09.2012 18:55

kodg писал(а):

Неужели это сложная задача?:) предлагаю самому подумать, и поделиться размышлениями на тему)) я ведь тоже могу находиться в рамках своего мышления, и рассказав о том как я это слелал передам эти рамки вам), а так мы можем вместе добиться чего то свежего и простого:) Тех поверхностей которые находятся в сцене достаточно для построения твоим методом? Я понимаю что нужно будет создать дополнительные ,вспомогательные поверхности, но отталкиваться ведь от чего то нужно. А то как в шахматной задачке, всегда кажется что на пиктограмме опечатка :)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 25.09.2012 22:13

kodg писал(а):

Неужели это сложная задача?:) предлагаю самому подумать, и поделиться размышлениями на тему)) я ведь тоже могу находиться в рамках своего мышления, и рассказав о том как я это слелал передам эти рамки вам), а так мы можем вместе добиться чего то свежего и простого:) Вот пока что максимум чего я смог добиться. Скажи мне пожалуйста в выделенных местах ты равнял в ручную? Или всё же удалось изначально построить с G2?
http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/aston_6_.jpg

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 13.10.2012 19:47

эти места алайнятся уже к этому большому патчу, а не наоборот, и потом легкими модификациями этого самого патча добиваешься нужного результата.
Как там дела вообще? будет ли продолжение?

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 13.10.2012 21:08

kodg писал(а):

эти места алайнятся уже к этому большому патчу, а не наоборот, и потом легкими модификациями этого самого патча добиваешься нужного результата.
Как там дела вообще? будет ли продолжение?
Круто!)А я так и не догадался...
Продолжение то оно конечно будет, но опыт пока что не позволяет моделировать с большой

скоростью) Нарвался на поверхность заднего плеча, ну или как я его называю бедром, так вот делал его где то пять вечеров :blink: Хочу спросить у знатоков, это нормально? Зато вроде как основные поверхности бедра сделал, и выработал для себя новый приём выравнивания поверхностей путём бесконечного экстенда, сквера, блендинга и алайна. Становлюсь сильнее В) Ну а по модели вопросов полно, но пока что верю в свои силы. Если попадаю в тупик с определённым участком, переключаюсь на другой. В конце концов они все взаимосвязаны, как в мозаике. http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/aston_first_8.jpg

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Heavenq - 11.11.2012 04:54

Появился 3д скан на grabcad

<http://grabcad.com/library/aston-martin-one-77-3d-scan>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 11.11.2012 19:54

Я бы не рекомендовал использовать это...

;)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Heavenq - 11.11.2012 22:26

А почему? По каким критериям лучше подбирать модели для референсов?

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 12.11.2012 08:21

Я посмотрел на переход заднеей стойки в плечо, на настоящей машине переход значительно мягче, ... Критерий такой- если это не качественный скан то у него нет ценности, особенно перед меш моделью из игры.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 16.11.2012 20:03

Ух ты, аж четыре новых сообщения!) Я уж было подумал что никого больше эта тема не интересует. Для тех кто всё таки хочет поковыряться в этой модельке ну или продолжить её параллельно выкладываю то что сделал на сегодняшний момент.

https://rapidshare.com/files/4247871491/aston12_11_06.2326.rar

Сам я пока что заглох на пересечении трёх сторон: зада, боковины и верха. Сейчас изучаю моделирование Audi A5 Грэма Баллока. И вот заметил у него одну особенность которой нет ни у одного из наших ребят да и у Барри Кимбола не видел. Так вот Грэм часто пользуется инструментами Construction Plane и Construction point, а так как я не очень владею английским, то не улавливаю сути, не понимаю для чего он их ставит. Если кто то смотрел его уроки, и вообще сталкивался с такой техникой объясните пожалуйста в чем суть этих инструментов.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 16.11.2012 22:31

Не забывайте к вопросам прикреплять картинки, чем легче понять вопрос тем больше вероятность ответа на него)))

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Heavenq - 17.11.2012 03:14

Я сейчас читаю уроки от автодеска

http://students.autodesk.com/?nd=alias_curriculum

Есть много примеров, всё подробно написано очень, но всё на английском. Выглядит вот так:

<http://s004.radikal.ru/i205/1211/d1/313cf480ee98t.jpg>

<http://s018.radikal.ru/i511/1211/1f/247ad348533ct.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 29.11.2013 12:14

Реанимация :(

<http://rapidshare.com/share/0DFE45A472EE8CD8C69C17E5782F85E1>

<http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/aston131129.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 29.11.2013 12:39

Очень много мусора :)переусложнил процесс)) попробуй строить все более непрерывными кусками, не заморачивайся на спаны пока что. Делай все кривыми пятой степени со спанами, но тоже не переусердствуй. их должно быть просто контролировать. сразу скрывай лишнее! не назначай цвета на рабочие слои! Уменьши масштаб! Еще один момент, попробуй построить колесные арки так чтоб этот объем добавлялся потом на боковинку. То есть разбей на примитивные составляющие, колесная арка отдельно от боковинки р таким расчетом что бленд между боковиной и аркой в конце завершит модель.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 18.02.2015 21:37

<http://www.kodg-3d.com/images/aliasTutorials/Aston-martin/aston-alias.jpg>

Surface modeling Aston Martin One-77, in the Alias surface from AUTODESK

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 21.02.2015 12:49

Выполнил первую часть. <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/asdf.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 21.02.2015 12:51

Не получилась только попасть в позицию в указанном моменте. Это критично?

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

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 22.02.2015 23:55

Второй урок, полёт нормальный.) Единственная заминка в том что инструмент Skin в 2015-ой версии отличается от 2012-ой. Но предлагаемый автором прием решается и в ручную

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston2.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 23.02.2015 00:12

отлично! ;)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 24.02.2015 13:12

Третий и Четвёртый уроки по отдельности рассмотреть не получилось) В конце третьего урока всё так сложно, что не терпится посмотреть как автор будет выкручиваться из этой ситуации.) Способ конечно взрывает мозг и для его осознания всё-таки надо больше времени, но следуя пошаговым инструкциям, каким-то чудом удалось получить желаемый результат. Без танцев конечно не обошлось, но всё было в рамках приличия.) Поражает способность автора видеть за несколько шагов вперёд! Но даже если это и просто интуиция, то она тоже приходит с опытом. Вообще когда достиг курватыры в нужных местах, был в диком восторге!)))

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston34.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 26.02.2015 01:39

Пятый урок не так прост как может показаться с первого взгляда. Но всё же я его прошёл. Зебра конечно не такая красивая как у автора, но все курвы на месте B)

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston5.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 06.03.2015 11:07

Не понятен принцип построения кривых в шестом уроке. Эпюра получается ломаная, но нас это не должно смущать? Наверняка там должно быть какое-то правило. Конечно можно сделать как показывает автор, у него как правило всё всегда получается), но когда столкнусь с другим проектом хотелось бы применять конкретные знания ведь шаблона не будет.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 06.03.2015 11:44

Отметил номерами 1 и 2 моменты в которых напряжение кривых имеет наиболее значительный

характер. Область №3 имеет несколько колебаний который я списал на грубый мэш. Всё-таки там нету стольких изгибов. Кто-нибудь может сказать почему мы делим весь контур всего на три сегмента и как определяются точки сопряжения между ними.

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston6.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан ОхуVizer - 06.03.2015 16:27

Dzhus писал(а):

Не получилась только попасть в позицию в указанном моменте. Это критично?

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

У меня та же проблема, но думаю гар в 0.015мм это совсем не критично на данный момент. Только хотелось бы узнать не поплывет ли все в дальнейшем из за этого при построении следующих поверхностей? <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/aaa.png>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 06.03.2015 16:29

файл в студию! :)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан ОхуVizer - 06.03.2015 16:51

Вот, никак не получалось до G0 довести, даже ручками, буду очень благодарен за совет!

http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/My_aston_5.rar

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 06.03.2015 19:36

http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/My_aston_5002.rar

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 06.03.2015 19:37

найди 10 отличий :)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 06.03.2015 21:12

kodg писал(а):
найди 10 отличий :)

Нашел! :)

http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/2015_03_06_19_35_00_Autodesk_Alias_AutoStudio_2015_SP2_____My_aston_5002wire3____D__Nick_YandexDisk_Alias_Projects_Aston_.png

Большое спасибо, исправил в настройках Align!

<http://clip2net.com/clip/m357592/7e653-clip-73kb.jpg>

И за уроки спасибо, все таки по максу тонны уроков, а по алиасу очень немного, тем они ценнее! Надеюсь автор WIP-а Dzhus не будет против если я тоже буду писать о прогрессе и вопросах по урокам в этой теме? :)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 06.03.2015 21:32

Я только за! На то он и форум. А то у меня создается впечатление, что только у меня не всё получается)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 06.03.2015 21:42

Dzhus писал(а):

Я только за! На то он и форум. А то у меня создается впечатление, что только у меня не всё получается)

Не думаю, у меня впечатление что без шаманства в Alias не обходится, своего рода борьба с формой)) Я пытался несколько моделей до этого создавать самостоятельно, не вышло, хотя в максе создавал достаточно качественно. Но тут другая технология и подходы, как ни крути все приходит с опытом, главное терпение, поэтому мне также близка эта тема! Уверен kodg тоже немало шишек набил чтобы достичь такого уровня!

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 06.03.2015 21:50

ОхуVizer писал(а):

Уверен kodg тоже немало шишек набил чтобы достичь такого уровня!

Так ведь в шишках вся суть!! Если задуматься о процессе, как человек опытный делает быстро по сравнению с новичком? Опытный просто помнит с десяток вариантов как делать не нужно, точнее варианты что будет если сделать так то и так то.. Дело именно в этом! Нужно запастись знаниями о том "ЧТО БУДЕТ ЕСЛИ....???" и тут чем больше вариантов человек испытал, тем быстрее сделает нужный результат. Я бы даже рекомендовал не повторять урок за мной, а попробовать сделать в обход, другим способом .. и тогда станет понятно очень многое! Либо почему я сделал именно так, либо почему я дурак не сделал это более легким способом :)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан ОхуVizer - 06.03.2015 22:17

kodg писал(а):

Так ведь в шишках вся суть!! Если задуматься о процессе, как человек опытный делает быстро по сравнению с новичком? Опытный просто помнит с десяток вариантов как делать не нужно, точнее варианты что будет если сделать так то и так то.. Дело именно в этом! Нужно запастись знаниями о том "ЧТО БУДЕТ ЕСЛИ....???" и тут чем больше вариантов человек испытал, тем быстрее сделает нужный результат.

Это точно, один из секретов успеха, второй это желание, без него ничего не выйдет, но думаю здесь никто этим не обделен))

Я бы даже рекомендовал не повторять урок за мной, а попробовать сделать в обход, другим способом .. и тогда станет понятно очень многое! Либо почему я сделал именно так, либо почему я дурак не сделал это более легким способом :)

Другим способом я смогу только когда в голове будет цельная картина того как можно что либо сделать, тогда появится поле для экспериментов, будет от чего отталкиваться. Даже с 1 урока, хотя я просматривал несколько других уроков по моделированию в Alias, я открыл много новых подходов как в построении кривых, так и например метод построения "чистых" поверхностей через предварительное построение "черновых".

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан ОхуVizer - 07.03.2015 03:26

Ура, второй урок выполнен, идем дальше, не знаю кого как но меня методы построения не перестают удивлять и радовать) Я бы наверное если не просмотрел бы урок делал бы выемку

на капоте отдельно offset-ом этой части капота, потом соединял бы с капотом блендом, но уже понимаю что она была бы более плоской на "дне" и не получилось бы такой гладкой.
http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/2015_03_07_02_15_48_Autodesk_Alias_AutoStudio_2015_SP2_____My_aston_6wire____D_Nick_YandexDisk_Alias_Projects_Aston_Marti.png

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 10.03.2015 00:54

Здравствуйте! Объясните пожалуйста, я никак не пойму что делаю не так, по 4 уроку. Пытаюсь блендить заднюю часть с боковой, не могу получить G2 (Даже G1), причем проверка показывает что проблема в стыке.

<http://clip2net.com/clip/m357592/01d46-clip-54kb.jpg>

Если выровнять бленд внизу, та же проблема в стыке сверху. Что в этом стыке не так, может я просто неудачно выбрал место бленда? (по уроку оно выбирается на глаз)

<http://c2n.me/3dSzs75.jpg>

На всякий случай прикладываю файл. :) http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/My_aston_19.rar

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 10.03.2015 01:12

Честно говоря, нижний лоскут я перестроил сквером) сжульничал малость, но получил нужный результат)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 10.03.2015 01:23

А, вижу, ты пристыковал 4 лоскута к одной точке на ободке. Тоже вариант, ведь обод должен по G2 в заднюю часть переходить, но пока мне сложно судить как логичнее. Хотя сейчас у меня получилось, переместив немного место стыка бленда таки получил G2, значит шире бленд надо делать если такие проблемы возникают, не хватает ему простора)

<http://c2n.me/3dSFJFW.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 10.03.2015 05:37

Получилось все кроме тангенса на бленде, как ни старался G2 получить не удалось, иначе портил все вокруг. Но и этим результатом я доволен В)
<http://c2n.me/3dSVz5k.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»
Послан Dzhus - 10.03.2015 10:30

Красота!) Поздравляю!) Сам радуюсь как ребёнок когда эти зелёные кружочки расставлены по местам)))

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»
Послан Dzhus - 11.03.2015 16:11

Седьмой готов! В) Сильный урок. Показывает инструмент Align во всей красе. С натяжкой со скрипом), но я свою кривую модель перевожу в восьмой урок)) Интересно сгодится она для того чтобы довеЗти её до финиша, и в каком состоянии она будет? Чем дальше тем труднее справляться с методами описанными автором, но суть уроков ясна. Тот кто только начинает моделировать этот проект советую изначально контролировать свои фрагменты потому что на их основании будут держаться другие. Surface continuity, Deviation map и Cross Section вам в помощь. <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston7.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»
Послан Dzhus - 11.03.2015 16:17

Зёбра, не очень, особенно задний, крайний сквер, но G2 достигнут. Думаю иначе перекроить его, но это уже чуть позже. <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston71.jpg>
А так моделька выглядит после обрезки

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»
Послан kodg - 11.03.2015 16:29

Отличный результат!!!

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 11.03.2015 18:24

Dzhus писал(а):

Седьмой готов! В) Сильный урок. Показывает инструмент Align во всей красе. С натяжкой со скрипом), но я свою кривую модель перевожу в восьмой урок)) Интересно сгодится она для того чтобы довеЗти её до финиша, и в каком состоянии она будет?

Результат хорош, зебра ровная! Вот меня всегда тоже интересуеТ этот вопрос, не поплывет ли все в дальнейшем.

Чем дальше тем труднее справляться с методами описанными автором, но суть уроков ясна. Тот кто только начинает моделировать этот проект советую изначально контролировать свои фрагменты потому что на их основании будут держаться другие. Surface continuity, Deviation map и Cross Section вам в помощь.

Я уже убедился на собственной шкуре что лучше больше времени потратить на подготовительный этап, строить кривые с лучшей кривизной, без перекосов, и это время с лихвой окупится в дальнейшем! А контроль поверхностей это да, мало получить кружочки на краях, так можно увлечься и наворотить черти что))

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 14.03.2015 02:01

Урааа, мой C-Pillar тоже готов, рад несказанно))

http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/2015_03_14_00_58_45_Autodesk_Alias_AutoStudio_2015_SP2_My_aston_41wire2_D_Nick_YandexDisk_Alias_Projects_Aston_Ma.png

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 15.03.2015 01:54

OxyVizer, мои поздравления!)

Восьмой и девятый прошли почти без проблем. Смущает лишь способ которым я замоделил отмеченное место, ну и честно признаюсь я день потерял на филлет между изнанкой и самым нижнем драфтом и к моему позору так и не добился там криватуры. Ну а в целом методы ясны. <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston91.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 15.03.2015 17:02

OxyVizer, мои поздравления!)

Восьмой и девятый прошли почти без проблем. Смущает лишь способ которым я замоделил отмеченное место, ну и честно признаюсь я день потерял на филлет между изнанкой и самым

нижнем драфтом и к моему позору так и не добился там курватуры. Ну а в целом методы ясны.

Спасибо) Для меня как раз 9 урок пока самый сложный, ночь просидел не получается достичь курватуры G2 следуя по урокам, только тангенс

<http://c2n.me/3edRnut.png>

В связи с этим у меня вопросы,

1) Ты получил в этих местах G0?

<http://c2n.me/3edQMWA.png>

2) Как я понял ты еще раз разбил филлет на 2 части (в верхнем и нижнем филлетах) чтобы достичь курватуры G2 в необходимых областях?

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 15.03.2015 18:56

Дополнительно ничего не разбивал. СтРоил всё по урокам, просто угол моих драфтов в сочетании с основной плоскостью сделали филет из двух поверхностей автоматом, ну и да там G0. Просто в некоторых местах забыл отметить. Кстати, у тебя получилось сделать переход с внутреннего филета наружу?

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 15.03.2015 19:27

Тогда будем добивать филлеты) Наверное проблемы из-за того что у меня основная боковая поверхность большей степени чем у kodg-a, теперь я за это расплачиваюсь непопаданием по кривизне)

Какой переход ты имеешь ввиду? Если из 9 урока то я его еще не делал, застрял на этом филлете. Если не получится тогда оставлю тангенс, хотя в реальности тангенса вроде не существует. Кстати класс A допускает G0 и G1 в некоторых случаях или везде должен быть G2?

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 15.03.2015 20:03

У меня основа вообще 6 степени. Так что дело не в этом. Думаю ты просто забыл скверы вставить. Они и выравнивают, а напрямую не получается. Но в уроках этот способ и показан. Если что вручную потягай. Если тангенс есть значит тебе нужен второй ряд для исправлений. Влад, поправь если ошибаюсь.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 15.03.2015 21:57

В указанных местах g0 не обязателен. Желателен но не обязателен! важно конечно чтоб гап был в разумных пределах. Ведь там по итогу пройдет филлет с хордой около 10 мм и все эти гапы уйдут в небытие.

Ну и не забывайте выкладывать файлы чтоб можно было посмотреть покрутить! :)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 15.03.2015 22:13

Если что вручную потягай. Если тангенс есть значит тебе нужен второй ряд для исправлений

Я вставлял сквер, тягал вторые CV, смотрел по криватуре не получалось, пересоздал Square, покрутил Blend в настройках теперь ок)) Видимо недокручивал в настройках Square, это действительно напоминает ситуацию как повезет, ну и конечно от степени моей криворукости))
<http://c2n.me/3eeMOfY.png>

Спасибо, в дальнейшем буду выкладывать если совсем не пойдет что-нибудь.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 16.03.2015 02:14

Кстати, у тебя получилось сделать переход с внутреннего филета наружу?

Понял что ты имел ввиду, внизу у меня получилось так:

<http://c2n.me/3efxE5z.jpg>

G2 не стал дальше пытаться, потому что криватура совсем непонятная.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 16.03.2015 04:43

Посоветуйте пожалуйста, снова завис с похожей частью на филлете, не получается довести до G2, причем обратите внимание проблемное место всегда стык поверхностей

<http://c2n.me/3efGdPl.jpg>

Пробовал методом kodg-а добавлять сквер на стыке, но все равно проблема в стыке остается, в чем там дело я не пойму, криватуры на граничащих поверхностях все правильные.

<http://c2n.me/3efG9UK.jpg>

Прилагаю 2 файла соответствующие скриншотам. Спасибо!

http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/My_aston_25.zip

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 16.03.2015 04:44

2-ой файл http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/My_aston_26.zip

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 16.03.2015 07:41

OxyVizer писал(а):

Кстати, у тебя получилось сделать переход с внутреннего филета наружу?

Понял что ты имел ввиду, внизу у меня получилось так:

<http://c2n.me/3efxE5z.jpg>

G2 не стал дальше пытаться, потому что криватура совсем непонятная.

Так и у меня получилось. Но даже когда нижний стык выравнивался зебра толком не менялась , поэтому забросил это дело.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 16.03.2015 18:26

OxyVizer писал(а):

Кстати, у тебя получилось сделать переход с внутреннего филета наружу?

Понял что ты имел ввиду, внизу у меня получилось так:

<http://c2n.me/3efxE5z.jpg>

G2 не стал дальше пытаться, потому что криватура совсем непонятная.

Так и у меня получилось. Но даже когда нижний стык выравнивался зебра толком не менялась , поэтому забросил это дело.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 17.03.2015 01:42

Удалось получить G2. Проблема была видимо в стыке где COS соединяется с гранью (отмечено красным). Спроецировал филлет заново, поправил расположение всего 1-го и 2-го ряда CV и проблема исчезла.

<http://c2n.me/3ejXeRU.jpg>

Идем дальше)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 17.03.2015 02:43

ойойой включился симетри (6:44_part_10) :lol:

ОхуVizer, поздравляю!) Особенно приятно в конце дня добить очередной этап и со спокойной совестью идти спать.) Я тоже сегодня буду спать спокойно) 10-й и 11-й простые, но очень полезные уроки. G2 была достигнута без проблем, но как и у Влада получил слишком острую деталь) Переделывать пока не буду), так как для меня главным было понять новый прием.
<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston11.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 17.03.2015 09:13

Это точно, удовлетворение от достигнутого результата это и есть радость и цель для моделлера))

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 17.03.2015 20:15

Добрый вечер! :) <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston12.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 17.03.2015 20:49

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston121.jpg> Симпатичная у него всё таки мордаха!) В 12-ом уроке не встретил ничего сложного, но если бы сам придумывал каким способом моделировать, то наверняка завис бы надолго. Способ образно напоминает шахматные рокировки. Вообще в каждом уроке узнаю что-то новое поэтому скучать не приходится.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 17.03.2015 20:58

Отличный результат!

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 17.03.2015 21:06

Отлично получилось, ровно, качественно, поздравляю!

=====

Вопросов по видеоурокам

Послан Kolyanjello - 18.03.2015 21:28

Повторяя за автором действия в видеоуроке, зачастую возникает 2 вопроса: почему у меня не получается и что нажал автор?

Это тема не сколько мой WIP, а больше для таких вопросов.

=====

Вопросов по видеоурокам

Послан Kolyanjello - 18.03.2015 21:35

Застопорился еще на первом уроке.

Вот вопрос:

http://i.piccy.info/i9/5948d8646302eb2debd77f8be2f1ec32/1426699966/51493/847422/Snymok_800.jpg

<http://i.piccy.info/a3/2015-03-18-17-32/i9-7908180/800x475-r/i.gif>

Почему оно не тянется дальше?

И как только я решу этот вопрос, упрюсь в этот момент:

<https://www.youtube.com/watch?v=vmEXdpzM4mM&t=1321>

Как сравнивали по зет CV ?

PS. что-то с привязкой по времени не работает нормально, 22:00

PS 2 приложил файл http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/ASTON_ALIAS4.zip

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 20.03.2015 02:48

Ура, 10 и 11 уроки. В общем понял что несмотря на мощные инструменты в Alias надеяться на них на 100% не стоит, лучше всегда сразу контролировать расположение CV вручную, если не хочешь потом получить кашу из CV))

<http://c2n.me/3ewZAxq.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 20.03.2015 14:29

ОхуVizer писал(а):

Ура, 10 и 11 уроки. В общем понял что несмотря на мощные инструменты в Alias надеяться на них на 100% не стоит, лучше всегда сразу контролировать расположение CV вручную, если не хочешь потом получить кашу из CV))

<http://c2n.me/3ewZAxq.jpg>

это касается чаще всего важных, видовых и сложных мест, Остальное можно смело делать и на автомате!)

=====

Вопросов по видеоурокам

Послан kodg - 20.03.2015 14:34

Kolyanjello писал(а):

Застопорился еще на первом уроке.

Вот вопрос:

http://i.piccy.info/i9/5948d8646302eb2debd77f8be2f1ec32/1426699966/51493/847422/Snymok_800.jpg

<http://i.piccy.info/a3/2015-03-18-17-32/i9-7908180/800x475-r/i.gif>

Почему оно не тянется дальше?

немного перетянута эта сивишка

<http://joxi.ru/Dr8WEaQTjoqZA6.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 20.03.2015 14:45

Буаля!!! <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston15.jpg>

13,14,15- залпом. Огромное , большущее, колоссальных размеров СПАСИБО автору за эти уроки, было очень интересно, познавательно и даже весело! :) Особенно когда добивался G2. ОхуVizer спасибо за поздравления) Уверен остаток уроков и ты быстро добьёшь ;)

=====

Вопросов по видеоурокам

Послан kodg - 20.03.2015 14:47

Dzhus писал(а):

Буаля!!! <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston15.jpg>

13,14,15- залпом. Огромное , большущее, колоссальных размеров СПАСИБО автору за эти уроки, было очень интересно, познавательно и даже весело! :) Особенно когда добивался G2. OxyVizer спасибо за поздравления) Уверен остаток уроков и ты быстро добьёшь ;) А вот теперь должна появиться уверенность в том что дальше и сам справишься!

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 20.03.2015 14:52

Да вот и я думаю добить филеты или взяться за другую какую-нибудь модельку. Конечно же руки чешутся взяться за что-то новое!

=====

Вопросов по видеоурокам

Послан kodg - 20.03.2015 14:53

Dzhus писал(а):

Да вот и я думаю добить филеты или взяться за другую какую-нибудь модельку. Конечно же руки чешутся взяться за что-то новое!
ну эту модель еще очень долго можно заканчивать!! В)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 20.03.2015 14:58

kodg писал(а):

ну эту модель еще очень долго можно заканчивать!! В)
Да тут ещё есть работа, но чот я слишком уверен в том что тут у меня всё получится. Основные моменты ты решил. И я их просто благополучно повторил за тобой.) А хочется найти себе проблем))) И решить их самостоятельно)

=====

Вопросов по видеоурокам

Послан kodg - 20.03.2015 15:02

Dzhus писал(а):

kodg писал(а):

ну эту модель еще очень долго можно заканчивать!! В)
Да тут ещё есть работа, но чот я слишком уверен в том что тут у меня всё получится. Основные моменты ты решил. И я их просто благополучно повторил за тобой.) А хочется найти себе проблем))) И решить их самостоятельно)

:laugh: попробуй хотя бы полностью закончить передок !

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 20.03.2015 15:11

kodg писал(а):

:laugh: попробуй хотя бы полностью закончить передок !

Конечно попробую :S А где ты говоришь взял мэш этой модельки :whistle: ?

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 20.03.2015 16:33

Dzhus писал(а):

13,14,15- залпом. Огромное , большущее, колоссальных размеров СПАСИБО автору за эти уроки, было очень интересно, познавательно и даже весело! :) Особенно когда добивался G2. OxyVizer спасибо за поздравления) Уверен остаток уроков и ты быстро добьёшь ;))

Поздравляю с окончанием! И тебе спасибо за WIP, мне очень помог твой настрой)) Что касается меня добыю конечно, самые сложные всегда первые и последние шаги по-моему, первые от неуверенности, последние от нехватки терпения)) Все таки я тебе тоже советую теперь самостоятельно добить это авто и сделать качественный фото виз (после я собираюсь с VRED разобраться (видел кстати уроки kodg'a по нему ;)), все таки демонстрация результата должна быть на уровне, и не зазорно будет раз привнесу что-то свое! По-моему это только кажется что оставшееся сделать просто, тем более как всегда бывает по урокам вроде все понятно, а когда сам делаешь вся понятность куда-то девается)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 21.03.2015 02:02

kodg писал(а):

это касается чаще всего важных, видовых и сложных мест, Остальное можно смело делать и на автомате!)

Скажи, а класс А допускает автоматические мелкие филлеты с G1 или это зависит от назначения модели и места работы?)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 22.03.2015 01:49

ОхуVizer спасибо за поздравления!) Я на самом деле давно пытаюсь эту программку изучить.)
<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/Aston17.jpg>
Сделал уже кое-что, не уверен, что правильно, но других вариантов пока не придумал. Будет интересно посмотреть на альтернативные решения, так что ОхуVizer подтягивайся ;)

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан ОхуVizer - 23.03.2015 03:47

Dzhus писал(а):

Будет интересно посмотреть на альтернативные решения, так что ОхуVizer подтягивайся ;)

Скоро закончу, 2 урока осталось))

<http://c2n.me/3eGO1Sr.jpg>

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан ОхуVizer - 24.03.2015 16:40

Ураааа, закончил!!))) Огромное спасибо Владимир за уроки, такие как у тебя на вес золота, они учат не столько программе сколько методам аккуратного и качественного моделирования в Alias, и очень познавательны! СПАСИБО!

<http://c2n.me/3eN9aqe.jpg>

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 24.03.2015 17:24

ОхуVizer писал(а):

Ураааа, закончил!!))) Огромное спасибо Владимир за уроки, такие как у тебя на вес золота, они учат не столько программе сколько методам аккуратного и качественного моделирования в Alias, и очень познавательны! СПАСИБО!

Поздравляю! :) надеюсь тоже не забросишь свою модельку и добьешь до конца.

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан ОхуVizer - 24.03.2015 18:29

Dzhus писал(а):

Поздравляю! :) надеюсь тоже не забросишь свою модельку и добьешь до конца.

Спасибо! :) Нет, постараюсь добить и не испортить)) Так что WIP продолжается!

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Kolyanjello - 26.03.2015 00:29

Снова.

http://i.piccy.info/i9/60454a2d594bc5480f163131882b4574/1427315435/60557/847422/Snymok_800.jpg

<http://i.piccy.info/a3/2015-03-25-20-30/i9-7949012/800x474-r/i.gif>

Вроде ровно расположены 3 CV. Пробовал передвигать ближнюю cv, так тогда форма меняется и хоть не переворачивает этот ползунок вместе с кривой, но уже не приближается к лоскуту.

http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/ASTON_ALIAS4_.zip

Буду благодарен за помощь.

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 26.03.2015 04:03

Dzhus писал(а):

Сделал уже кое-что, не уверен, что правильно, но других вариантов пока не придумал. Будет интересно посмотреть на альтернативные решения, так что OxyVizer подтягивайся ;)

Тоже попытался A-Pillar сделать, получилось вот так:

<http://c2n.me/3eTZ47u.jpg>

Где позиция там дверная щель пойдет, поэтому наискосок.

Но зебра ужасная :laugh:

<http://c2n.me/3eTZgpG.jpg>

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 26.03.2015 04:13

Kolyanjello писал(а):

Снова.

Вроде ровно расположены 3 CV. Пробовал передвигать ближнюю cv, так тогда форма меняется и хоть не переворачивает этот ползунок вместе с кривой, но уже не приближается к лоскуту.

Буду благодарен за помощь.

Не мучайся с этой кривой, создай заново кривую 5 степени и Align к обоим частям обода по G2,

ВОТ ТАК:

<http://c2n.me/3eTZABg.jpg> http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/ASTON_ALIAS4_1.rar

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 29.03.2015 02:48

Закрыл дыры в A-Pillar и сделал радиаторную решетку, на очереди воздуховоды на капоте, эмблема Aston Martin и внутренняя часть передних фар
<http://c2n.me/3f56SLo.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Kolyanjello - 29.03.2015 15:05

Думал выполнил урок, но не тут то было; решил перечекать countinity и получил вот это:
http://i.piccy.info/i9/c7278366fe06a21272e687f88632216b/1427623551/544443/847422/Snymok_800.jpg
<http://i.piccy.info/a3/2015-03-29-10-05/i9-7966490/800x474-r/i.gif>
Чувствую дело в триме. Так как удаление и постройка блендов заново дает лоскутки, а не пол арки как в уроке.
http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/ASTON_ALIAS4_7.zip
Как исправить? Можно конечно начать все заново, но я даже не знаю что сделал не так.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 29.03.2015 15:16

Нужно просто перетримить! Даже алайн не нужен, сначала антрим обеих поверхностей и заново тримнуть

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Kolyanjello - 29.03.2015 16:28

Не помогло. Но если антримнуть и включить align то ничего не настраивая выходит кривизна по всему краю. Чекер кривизны то же показывает. Но как тримнуть снова - все плохо.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 29.03.2015 16:41

Удаляй старые кривые на поверхности!

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 29.03.2015 18:39

kodg писал(а):

Удаляй старые кривые на поверхности!

Да, я проверил, дело действительно только в том что несколько кривых на поверхности которую тримишь, удали старые и все ок.

<http://c2n.me/3f6oKVz.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Kolyanjello - 29.03.2015 19:45

Да, нашёл эти cos они же кривые на поверхности. Align делать таки пришлось потому-что он был сделан не по edge, а project. Из-за этого до трима все чекалось как по кривизне, а после него и позиция не выходила. Два бленда передних перестроил по edge, G2 получил, борюсь теперь с задними двумя. Не получается попасть в позицию даже 9й степенью.(в этом моменте пересомтрел видео и антримнул поверхность и поставил позицию чрез тип project)

Куда-то пропала курватура сопряжения в align, не знаю как ее включать, countinity check не включает у меня сейчас, если это было оно.

Не работает как нужно xfrmсv дёргаю ну глаз за стрелочки - всё возвращается обратно.

Еще вот только что, выставил позицию и при нажатии асерт она сбивается. Удалил историю проверил surf con позицию - пропала(

Мучаюсь дальше.

http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/ASTON_ALIAS4_9.zip

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 29.03.2015 19:54

Да, нашёл эти cos они же кривые на поверхности. Align делать таки пришлось потому-что он был сделан не по edge, а project. Из-за этого до трима все чекалось как по кривизне, а после него и позиция не выходила. Два бленда передних перестроил по edge, G2 получил, борюсь теперь с задними двумя. Не получается попасть в позицию даже 9й степенью.(в этом моменте пересомтрел видео и антримнул поверхность и поставил позицию чрез тип project)

Куда-то пропала курватура сопряжения в align, не знаю как ее включать, countinity check не включает у меня сейчас, если это было оно.

Не работает как нужно xfrmсv дёргаю ну глаз за стрелочки - всё возвращается обратно.

Еще вот только что, выставил позицию и при нажатии асерт она сбивается. Удалил историю проверил surf con позицию - пропала(Мучаюсь дальше.

Ты что то мудришь больно, у тебя и так на 99.9% было сделано в присланном тобой файле. Оставалось только:

- 1) Untrim передней и задней арок
- 2) Удалить старые COS, оставив только те что получались после Align по project
- 3) Trim заново

Для чего ты стремишься по edge делать align? Ведь можно по проекции оставить, а потом trim делать, криватура G2 сохранится между поверхностями.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Kolyanjello - 29.03.2015 23:40

Вроде получилось, спасибо за советы. Не хочу асерт в align нажимать, все сбивает. Удалил историю построения вместо этого.

Как-то странно отмена работает в этой программе.

http://i.piccy.info/i9/c25aedcad2fc42f13bf98133b94f7a7a/1427654262/62784/847422/Snymok_800.jpg
[tp://i.piccy.info/a3/2015-03-29-18-37/i9-7970134/800x474-r/i.gif](http://i.piccy.info/a3/2015-03-29-18-37/i9-7970134/800x474-r/i.gif)

Скажите что это самый сложный урок был :laugh:

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 30.03.2015 00:20

Отмена здесь действительно специфически работает и не всегда, но привыкнуть можно) Я веду 50 файлов для сохранения прогресса) А Асерт-ом можно и не пользоваться, хотя я не припомню чтобы он у меня глючил, может у тебя где-нибудь история срабатывала. Думаю что сложность исчезает с опытом) Для меня самым сложным показался урок по моделированию бокового аэродинамического канала, долго не получалось добиться сопряжения.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 30.03.2015 00:23

Заметил у тебя на скриншоте соединительный сквер 8 степени, это многовато, насколько я понял A-Class максимум 7 степени допускает поверхности с 1 спаном, лучше до 7 добить и в будущем меньше будет проблем.

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан Dzhus - 30.03.2015 16:25

Kolyanjello писал(а):

Скажите что это самый сложный урок был :laugh:

Это самый сложный урок)

Возьми прилагающийся к урокам файл и изучи его. Если у автора получилось значит иту тебя получится. Найди отклонения на своей модели, исправь и вперёд. Я например сейчас почти всю модель перелопатил, потому что хоть я и добился везде g2 результат меня не очень устраивал. Бери готовые модели и изучай их. Эта программка много времени сжирает, главное верить в то что в конце всё окупится :)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 31.03.2015 22:33

Сделал жабры, оценил алиасовский Information Window, где все трансформации можно быстро вбить вручную. Не знаю насколько правильно я реализовал их, лучше не спрашивайте)) Немного удручает что нет такого инструмента как Shell в 3d Max, для быстрой настройки толщины, придется похоже каждую жабру отдельно offset-ить и соединять.

<http://c2n.me/3fflr6i.jpg>

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан kodg - 31.03.2015 23:13

Хорошо продвигаетесь! с жабрами внимательнее ! немного углуби ламельки чтобы радиусу было где пройти по финалу ;)

=====

«Amat victoria curam», «Победа любит подготовку»

Послан OxyVizer - 31.03.2015 23:21

Спасибо! :) Ага, понятно, это не учел, отодвину от краев.

=====