

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан Rad_Eugen - 02.02.2012 18:27

Доброго времени суток!

Вопрос-просьба к людям, знающим Катю - как набор поверхностей, экспортированных из Алиас через step сшить в солид? Было бы очень хорошо, если бы кто-то сделал небольшой tutorial (картинки-текст или видео) по этому вопросу. Можно на примере этой примитивной модельки. Я думаю, многим это будет интересно.

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан BigZee - 02.02.2012 20:13

Я так понимаю сшить в солид ты предполагаешь просто объединить несколько поверхностей в 1. Если да то тут и тудор не нужен просто выдели все и инструментом Join все объединиться как в Rhino. Если не то то тогда точнее вопрос.

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан Rad_Eugen - 02.02.2012 22:18

Если точнее, то хотелось бы узнать последовательность действий - от экспорта поверхностей до создания из них солида, чтобы можно было на нем делать филеты.

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан BigZee - 02.02.2012 22:46

Нуу. Запускаешь Catia)) нажимаешь файл открыть и открываешь свой файл STP. Потом нужно узнать в каком ты модуле работаешь. На картинке: http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/_1.jpg №1 это место где все модули. №2 название при наведении мышкой мышкой. Во общем я понимаю ты новичок поэтому буду более детально объяснять.

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан BigZee - 02.02.2012 22:53

Дальше при загрузке у тебя будет http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/_3-20120202.jpg такое. Панели у тебя могут быть не такие как у меня так как я настраивал под себя. Вообще все панели можно брать из всех модулей что бы не лазить по разным модулям. А можно лазить по

модулям не захламляя один)

Ну можно начать с модуля Пуск-Форма(Shape)-Поверхностное моделирование машиностроительных деталей(GSD)

Будет у тебя вот так http://kodg-3d.com/images/fbfiles/images/_4.jpg После ты можешь все обвести и нажать на Join у тебя все поверхности поменяют цвет в стандартный цвет слоя. Это будет говорить о том что создалась новая поверхность а старые были скрыты. С лева в дереве объектов появиться объект Join и все модельки потушатся в цвете(это типа ни спрятаны). Ну а дальше филлеты. Как делать филлеты думаю сможешь глянуть в моем уроке по созданию тормозов на авто, или в джостике. Там 2 варианта создания филета.

1 вариант это филет с поверхностей

2 вариант филет с Solid

Отличается думаю только тем что Солид это только тело заполнено и замкнутое, а поверхности это просто поверхности которые могут быть замкнутые а могут быть нет. В твоём случае ты можешь использовать любой из методов.

Если поверхности то у меня в скрине где я выделили Join, снизу есть скругление. И все. А вот с солидом нужно будет побаловаться с переводом из простых поверхностей как у тебя в солид заполненую. Если надо распишу.

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан Rad_Eugen - 03.02.2012 10:28

Вот спасибо! :) В Кате я нуб, это факт. Последний САПР, который я крутил, был 13-й автокад и было это в году этак 99-м в универе. Просто Катя умеет такие филлеты сумасшедшие строить, что Алиас нервно курит в сторонке. Пока именно этот аспект Кати заинтересовал, т.к. делаю всякие мелочи, типа начинки фар, ручек и т.д. в Алиасе можно свихнуться.

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан BigZee - 03.02.2012 12:42

Ну катя умеет скруглять. Но по G2 и более там тоже геморно бывает. Если просто скругление то вообще без проблем. Я пытался сделать на катье урок по автодизайну. Но там проблемы есть с инструментарием. А точнее в его отсутствии типа Align как в Alias. Очень мощная штука.

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан Rad_Eugen - 03.02.2012 13:26

Согласен, Align вещь! Но мелкие скругления в Алиасе это геморно, особенно если объект состоит из множества патчей. Вот, например, задний фонарь, который я делал сегодня:

http://i.piccy.info/i7/3a8ac7484d93bf3db00a31f5868106d2/1-5-4316/46486520/baclight_500.jpg

делая на нем филлеты в Алиасе я бы полдня потратил бы, а в Кате на это ушло каких-то 30 мин. при условии, что я нуб.

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан kodg - 03.02.2012 13:30

отлично получается! ;)

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан Rad_Eugen - 03.02.2012 13:34

Спасибо! :) Добью ее и результат выложу в своей темке.

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан BigZee - 03.02.2012 14:04

Ну вообще крута)

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан Rad_Eugen - 03.02.2012 14:39

BigZee писал(а):
Ну вообще крута)
Та ладно вам, там до "крута" еще далеко!

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан BigZee - 03.02.2012 14:59

мне нравится) тоже хочу научиться но алиас идет очень тяжело)) вылетает на постой) и медленный очень
Rad_Eugen писал(а):
BigZee писал(а):
Ну вообще крута)

Та ладно вам, там до "крута" еще далеко!

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан Rad_Eugen - 03.02.2012 15:16

Вылеты это что-то! :S У меня за день раз 15 вылетает стабильно, аж бесит! Я для себя четко уяснил, что частое сохранение залог здоровых нервов. И после каждого этапа моделирования я создаю новый файл - на данный момент под ауди у меня 93 сейва - мало ли что может понадобится в работе, а в процессе почти все поверхности перестраиваются заново и иногда нужно вернуться к первоначальному варианту. В этом плане не хватает кнопочки как у Рины Incremental save - парит ручками присваивать номер сейвам.

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан kodg - 03.02.2012 15:29

не хочу обидеть ваши чувства и тем более отучивать от сохранений :) но вылеты это дело наживное))) у меня при ежедневной работе в алиасе иногда вылеты не случаются неделями, не то чтобы их совсем не было но мне уже нервы не портит))) Главное подмечайте когда и при каких обстоятельствах они случаются ... сохраняйтесь перед использованием инструментов которые подозреваете в нестабильности, и желательно внимательно их настраивать перед использованием.

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан BigZee - 03.02.2012 15:33

Даа вот об этом и речь. Ну и скорость программы тоже напрягает. Такое чувство что ты тебя засунули в воду и заставили соревноваться со спортсменом который просто на воздухе. И ты в таком непонятном состоянии вроде думаешь быстро как там чего на воять. А тут вечно то Ctrl+Shift то альт, меня это как то тоже напрягает, выделения объектов, во общем интерфейс очень неудобный даже если научиться то работать с такой скоростью очень нудно. Я в катке строю даже по эскизам быстрее, не говоря о простом построении в 3д. Ну это мой опыт и моя личная критика. У меня к алиасу своя неприязнь как к программе от Wavefront. У них мудреные HOT-keys-ы так же как и в Maya. Что мне понравилось в Blender. Можно вообще все переделать под себя, под все я понимаю вообще все что есть в программе (ну конечно она с открытым кодом и поэтому программа доступна целиком и полностью вплоть до скриптов внутреннего кода). А в Alias я пробывал передалть, но все четко. Глючить начинал еще больше. Побывал даже сторонними прогами по переназначению кнопок. Кстати для кати у меня есть такая програмулина по назначению кнопок для движения по вьюпорту как в Рино. Писал сам, и очень помогла. Они там тоже на мудрили просто ппц, что б двигаться с нажатиями кнопок мыши.

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан Rad_Eugen - 03.02.2012 18:38

Спасибо BigZee за мануальчик - шильдики филетить в Кате одно удовольствие :)
http://i.piccy.info/i7/5648b5d17bff70029ef91ffd57cac9a/1-5-4327/20968471/logo_500.jpg

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан BigZee - 03.02.2012 19:16

всегда пожалуйста)) ну все таки крута получается)

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан Rad_Eugen - 07.02.2012 11:53

Все таки связка Кати с Алиасом это сильная вещь! Решил сделать катки для моей модельки и Катя в этом была незаменима.

http://i.piccy.info/i7/9e7e144dd41071c845db96c585cb4446/1-5-4448/20148739/Disk_1.4_500.jpg

http://i.piccy.info/i7/4b97b2f1f6dc4d709464d5defeb9f9d7/1-5-4448/19291284/Disk_1.7_500.jpg

http://i.piccy.info/i7/6e1eb198998756c6e3865d5a04b34e88/1-5-4448/18464616/Disk_1.6_500.jpg

Знаю, что не сюда, но пусть простит камрад kodg, тему по КейШоту не нашел - вопрос, как сделать материал тормозного диска как на рендерах M-Racer Concept?

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан kodg - 07.02.2012 11:58

ну что могу сказать... получается очень круто ;)

а материал уже тот что нужно, единственное что тормозной диск должен быть построен инструментом вращения чтоб текстурные координаты потертости следовали форме, остальное дело вкуса настраивать нужно, дергать настройки отражения глосси и остального, до желаемого результата ;)

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан Rad_Eugen - 07.02.2012 12:29

ну что могу сказать... получается очень круто - Спасибо!

диск должен быть построен инструментом вращения - во блин, у меня это был Cap :(И что, никак нельзя поменять UV-координаты в Алиасе, например, как в 3ДМаксе UV-Mapping'ом?

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан kodg - 07.02.2012 12:33

так ее же легко заменить !! все отверстия перережутся легко и точно и все будет круто ;)

=====

Преобразование поверхностей из Алиас в солид

Послан Rad_Eugen - 07.02.2012 13:19

То есть, просто крутануть сплайн и в этом револве прорезать все отверстия, включая филлеты?

Вроде бы получилось.. Спасибо!

http://i.piccy.info/i7/aa1d8432928756adc23b5dff1b9518c4/1-5-4453/5048202/untitled.13_500.jpg

=====