

## Washout problem

Послан Nomad - 17.09.2011 17:51

---

всем привет. моделирую свой диплом и возникли некоторые проблемы. зель сделать плавный переход (картинка фары Citroen LINK). в принципе делается это как арка крыла. но 4то не въезжаю где надо резать 4тоб сделать хорошую плоскость. подсчет кто поможет???

[http://www.google.de/imgres?imgurl=http://img4.auto-motor-und-sport.de/00-2011-IAA-2011-Citroen-Tubik-Conceptcar-fotoshowImage-30903c7-530109.jpg&imgrefurl=http://www.auto-motor-und-sport.de/bilder/citroen-tubik-auf-der-iaa-das-vario-oeko-lounge-mobil-3990400.html%3Ffotoshow\\_item%3D22&usg=\\_\\_sfFww3kgtVW9AfE6W3JNIAb93X4=&h=593&w=890&sz=56&hl=de&start=100&zoom=1&tbnid=ECiIRvR4XqlztM:&tbnh=143&tbnw=199&ei=\\_5V0TpSjKa324QS2-NGHDQ&prev=/search%3Fq%3Dcitroen%2Bconcept%2Biaa%26hl%3Dde%26biw%3D1310%26bih%3D836%26gbv%3D2%26tbnid%3Disch&itbs=1&iact=rc&dur=486&page=6&ndsp=20&ved=1t:429,r:15,s:100&tx=100&ty=46](http://www.google.de/imgres?imgurl=http://img4.auto-motor-und-sport.de/00-2011-IAA-2011-Citroen-Tubik-Conceptcar-fotoshowImage-30903c7-530109.jpg&imgrefurl=http://www.auto-motor-und-sport.de/bilder/citroen-tubik-auf-der-iaa-das-vario-oeko-lounge-mobil-3990400.html%3Ffotoshow_item%3D22&usg=__sfFww3kgtVW9AfE6W3JNIAb93X4=&h=593&w=890&sz=56&hl=de&start=100&zoom=1&tbnid=ECiIRvR4XqlztM:&tbnh=143&tbnw=199&ei=_5V0TpSjKa324QS2-NGHDQ&prev=/search%3Fq%3Dcitroen%2Bconcept%2Biaa%26hl%3Dde%26biw%3D1310%26bih%3D836%26gbv%3D2%26tbnid%3Disch&itbs=1&iact=rc&dur=486&page=6&ndsp=20&ved=1t:429,r:15,s:100&tx=100&ty=46)

---

## Re:Washout problem

Послан kodg - 17.09.2011 17:55

---

показал бы модель. да и вообще все вопросы не подкрепленные конкретной моделью воспринимаются очень тяжело.

---

## Re:Washout problem

Послан Nomad - 17.09.2011 18:05

---

черт незнаю как прикрепити File. вроде линк на диске задал а он не грузит. большой SORRY

---

## Re:Washout problem

Послан kodg - 17.09.2011 18:09

---

картинки максимум 1200 \* 1200 (200kb) файлы (RAR) до 1 мегабайта прикреплять нужно только те поверхности где есть проблема вся модель не нужно

---

## Re:Washout problem

Послан Nomad - 17.09.2011 18:25

---

пробую еще раз <http://kodg-3d.com/images/fbfiles/files/WP.rar>

---

=====  
**Re:Washout problem**

Послан Nomad - 17.09.2011 18:26

---

не могу загрузить картинки поетопму выставил ич на site.

<http://mcnomad.deviantart.com/#/d4a330n>

=====

**Re:Washout problem**

Послан kodg - 17.09.2011 18:32

---

ну в принципе все правильно делаешь, постарайся просто сделать это немного поаккуратнее...

=====

**Re:Washout problem**

Послан Nomad - 17.09.2011 18:39

---

мне кажится 4то угол между surfaces сильно острый. и когда я делаю например "BLEND" полу4ается силно кривой переход каторый даже разными методами match не сглаживается

=====

**Re:Washout problem**

Послан kodg - 17.09.2011 19:05

---

просто немного ровнее строить изначально и все должно получиться  
если потратить больше пяти минут на этот участок можно еще ровнее сделать ;) <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/WP-20110917.rar>

=====

**Re:Washout problem**

Послан Nomad - 17.09.2011 19:06

---

полу4илосй вродебы с "CURVENETWORK" но теперй проблема 4то не могу загладить плоскости между собой. если на4инаю резатй то "MATCH" не действует по4емуто.... [http://kodg-3d.com/images/fbfiles/files/WP\\_NW.rar](http://kodg-3d.com/images/fbfiles/files/WP_NW.rar)

=====

## Re:Washout problem

Послан Nomad - 17.09.2011 19:33

---

большой RESPECT. спасибо большое. попытаюся въехать как ты это сделал. видно 4то я не там разделил верхнюю плоскость. попытаюся таперь сам. для на4инающего трудновато еще пока....

=====

## Re:Washout problem

Послан Nomad - 18.09.2011 02:55

---

kodg я думаю thread можно удалить 4тоб сервак не засорял?!?!?

=====