

преобразование сетки

Послан Ramoo25 - 08.11.2010 19:41

Здравствуйте.

Рисую шар (mesh->poligon mesh primitives->sphere) далее командой polysurface from mesh преобразовываю. получается угловатый шар... как мне сделать так, что бы шар был не угловатый а гладкий (и при этом polysurface)?

если вопрос совсем простой, то укажите пожалуйста направление для изучения.
заранее спасибо.

=====