

Редактирование сплайнов в Рино

Послан Алексей1980 - 09.07.2011 20:44

Все беды происходят от недопонимания философии пакета, это страшная беда, иногда чтение хелпа и метод тыка не помогают. Вот например мне так и не удалось понять систему редактирования точек ринского сплайна - на мой взгляд они просто живут своей жизнью, мне их постоянно приходится передвигать и пододвигать. Например в солидворксе - там как то сходу понятен этот вопрос... не могли бы вы посмотреть - и сказать - почему рина не хочет делать то что я делаю в солиде без проблем? непонятно как закрепить опорную точку к другому объекту...

<http://narod.ru/disk/18562148001/%D1%81%D0%BF%D0%BB%D0%B0%D0%B9%D0%BD%D1%8B%20%D0%B2%20%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%BE.avi.html>

=====

Редактирование сплайнов в Рино

Послан kodg - 09.07.2011 21:05

это совершенно не корректный вопрос! вы бы еще спросили почему ринка нехочет строить дерево построений как солид. Тут вопрос в другом. Можно ли с одинаковой легкостью выполнить четко поставленную задачу в солиде и в рино? не какое-то мифическое сравнение инструментов. Тогда можно сравнивать положительные моменты и отрицательные.

=====

Редактирование сплайнов в Рино

Послан Алексей1980 - 10.07.2011 12:20

ну наверное я некорректно спросил.... вообще это действие - это основа моделирования, вставка-удаление и редактирование контрольных точек - это основа основ... лично я её не понял до конца, так вроде понятная, но есть непонятные моменты, точки живут своей жизнью, их нельзя как в солиде закрепить и нет гарантии что точка не исчезнет при работе с другими точками. вы бы не могли в двух словах подсказать как в рино вставить точку на сплайн в произвольном месте и как её удалить если не нужна? то что в рино как в солиде нельзя её закрепить это я уже понял... а жаль - удобная функция....

=====

Редактирование сплайнов в Рино

Послан sharaban - 11.07.2011 03:16

Теория NURBS ,в принципе ,одна,а вот как она воплощена в жизнь программистами того или иного пакета 3d моделирования и отличает один от другого.Система редактирования точек ринского сплайна очень проста - выделил точку и потянул в любую точку пространства.В алиасе

так же ,только есть дополнительные инструменты и средства контроля над создаваемой поверхностью,которые позволяют оставаться им (поверхностям)идеально сглаженными на любом этапе редактирования(классА)Солид - классная прога ,но мои задачи(ювелирка) выполнять в ней несколько геморно и медленно благодаря пресловутому дереву построений , тотальной параметризации и созданием кучи вспомогательной геометрии.

=====

Редактирование сплайнов в Рино

Послан Алексей1980 - 18.07.2011 17:32

sharaban писал(а):

Система редактирования точек ринского сплайна очень проста - выделил точку и потянул в любую точку пространства.

да это понятно, проще чем в рино перемещение точек нет нигде.... Но! непонятна система управления количеством этих точек. Вот представте, у меня на сплайне 5 контрольных точек, а я хочу например 4, ну не нужна мне одна из них. DEL бессилен, он их не берёт. я знаю только один способ избавиться от лишней контрольной точки - РЕБИЛД кривой с новыми параметрами, но при этом она вся сдвигается по всей длине и надо её снова всю подтягивать. То есть нельзя как в солиде закорить одну из точек в каком то месте пространства или просто дэлом удалить или добавить точку - надо перестраивать а потом подтягивать все вершины? или я неправ?

=====

Редактирование сплайнов в Рино

Послан kodg - 18.07.2011 17:52

Алексей1980 писал(а):

вообще это действие - это основа моделирования, вставка-удаление и редактирование контрольных точек - это основа основ... лично я её не понял до конца
Хватит лить воду!!

Уважаемый Алексей1980, давайте вести конструктивное обсуждение инструментария. Как я уже сказал, нужна четко поставленная задача, которую вы можете выполнить в солиде и НЕ можете выполнить в рино, и тогда можно о чем то говорить. А примеры где вы тычите пальцем в небо, ни к чему не приведут, только вводят в заблуждение многих читателей.

Алексей1980 писал(а):

Вот представте, у меня на сплайне 5 контрольных точек, а я хочу например 4, ну не нужна мне одна из них

Так что будьте добры, задавать вопросы о ситуациях более приближенных к жизни.

=====

Редактирование сплайнов в Рино

Послан Алексей1980 - 18.07.2011 19:39

Проблема в том что 3 поверхности должны быть построены по участкам одного сплайна. Разбивать сплайн нельзя, нарушается чистота и кривизна. В солиде это делается проецированием опорного сплайна и последующей обрезкой краёв спроецированного. Как в рино я не знаю при выборе поверхности тыркнуть не во весь сплайн а в его часть.
<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/files/rar.rar> <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/jpg.jpg>

=====

Редактирование сплайнов в Рино

Послан kodg - 18.07.2011 20:04

я ничегошеньки не понял. Опишите вопрос поподробнее. дайте больше ракурсов раскрасьте детали в разные цвета я не пойму что к чему...

=====