

Корректное сглаживание двух поверхностей

Послан Viatrak - 19.07.2011 05:24

Всем добрый день. Наконец взялся за самостоятельную модель (только не смеяться)) трубки. Всё нормально-корректно, но случился небольшой затык... я так понимаю, что моя проблема уже возникала у людей много раз и, возможно, что то похожее уже обсуждалось тут, но не составило б вам труба посмотреть конкретно мой случай и дать практический совет. Мне кажется ситуация простая..но не могу её разрешить сам. Главный вопрос: возникает разрыв в сложном узле после Blend surface <http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/2-20110719.jpg>

=====

Корректное сглаживание двух поверхностей

Послан Viatrak - 19.07.2011 05:24

<http://www.kodg-3d.com/images/fbfiles/images/3-20110719.jpg>

=====

Корректное сглаживание двух поверхностей

Послан Viatrak - 19.07.2011 05:28

Это я показал стадии создания скругления (т.е. пропустил по краю Pipe и сделал Split двух форм, затем соединил инструментом Blend surface). Подскажите пожалуйста, как сделать, чтобы не возник разрыв?

=====

Корректное сглаживание двух поверхностей

Послан di3mas - 19.07.2011 20:33

На левом контуре, который Вы блендите Вы недвыбрали маленький кусочек(там битая грань), а на правом замкнутый контур- вот и получился бленд слева с разрывом. Нужно либо сшить грани командой "Join 2 Naked Edges", либо когда блендите, в командной строке присвоить значение "AutoChain=Yes". А лучше сделать и то и другое. Удачи.

=====

Корректное сглаживание двух поверхностей

Послан kodg - 19.07.2011 20:51

не забывайте выкладывать файл с проблемным местом, нужно хотябы просто вырезанный кусок с этим филетом и всех прилегающих поверхностей.

=====
Корректное сглаживание двух поверхностей

Послан Viatrak - 22.07.2011 18:17

Большое спасибо, вроде бы получилось)

=====