

第一课

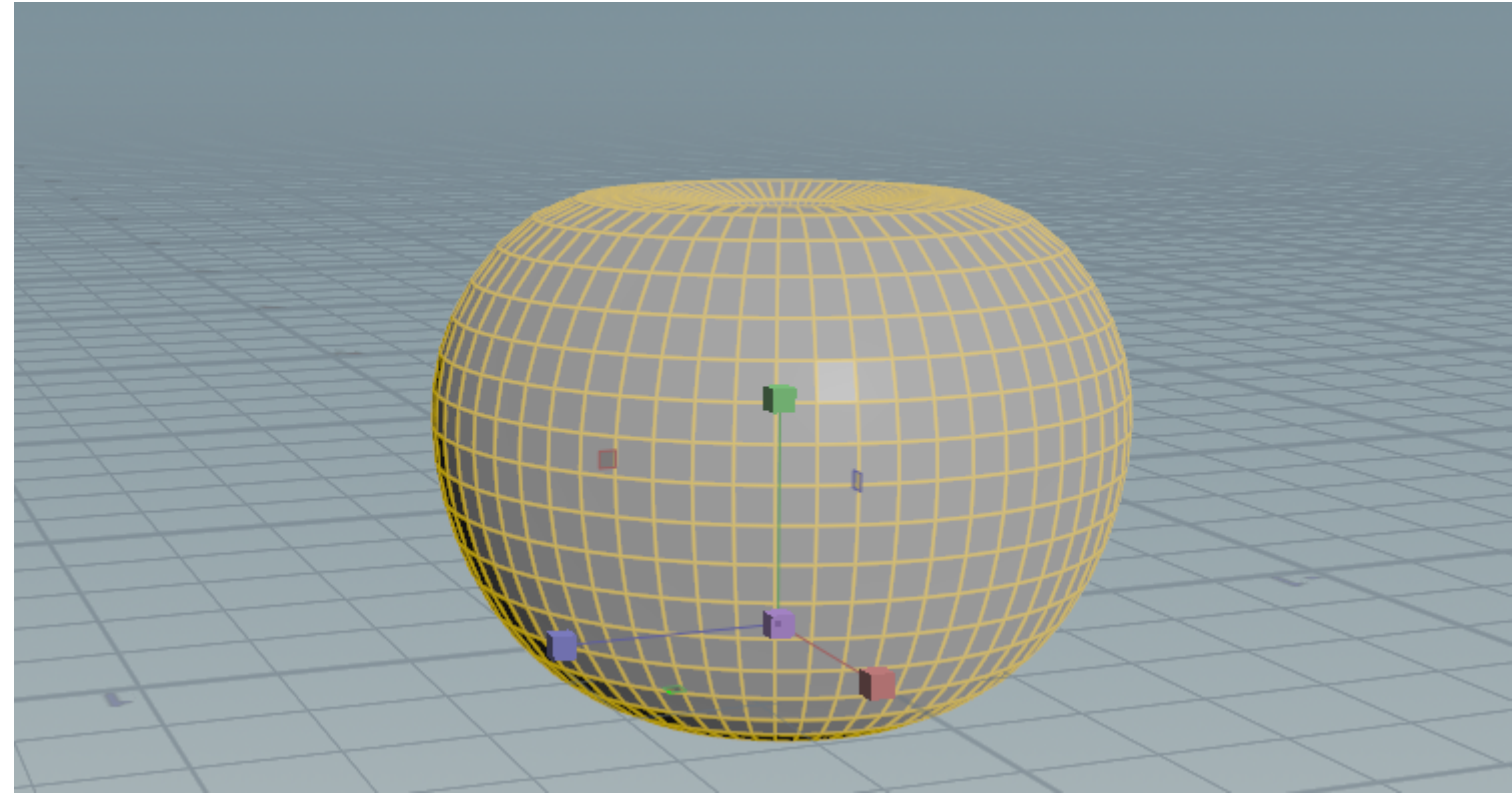
主要是原理

学习

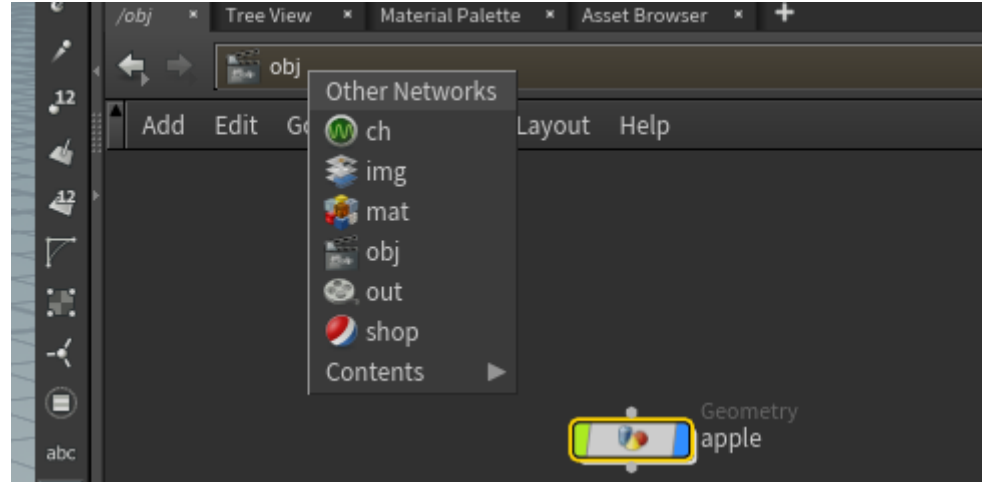
网站

side

出昂及一个苹果模型 熟悉节点状态

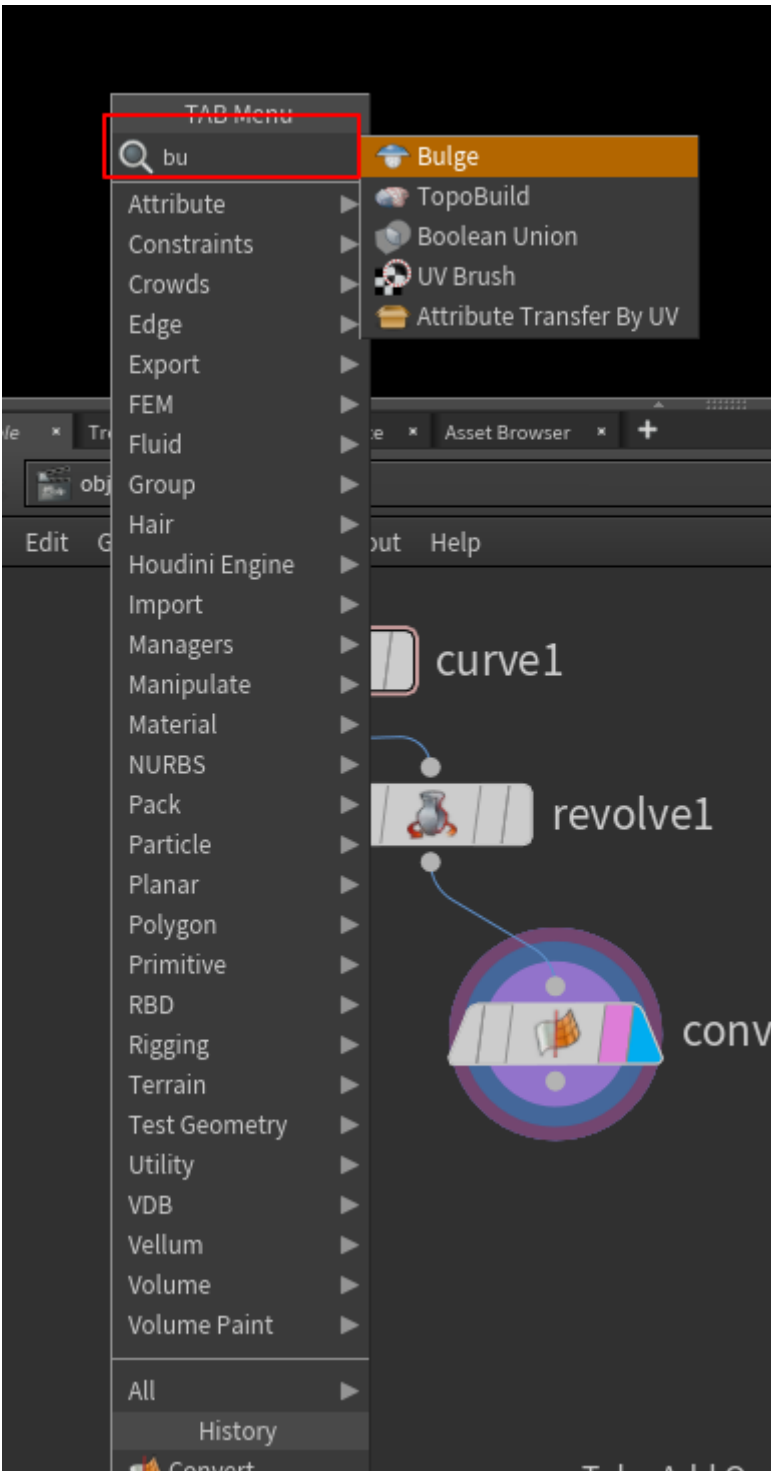


1. 在节点 又几个面板可以可以选择， 创建模型选择使用 obj面板

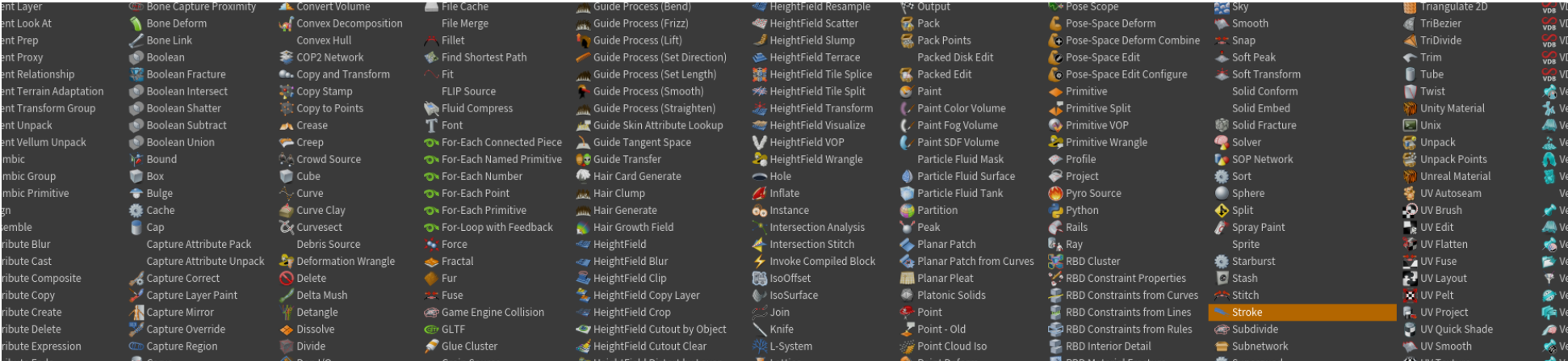


其他先不用管

2. 创建节点可以通过 tab 弹出框，然后通过 写入命令知道， 但是测试安下空格也可以



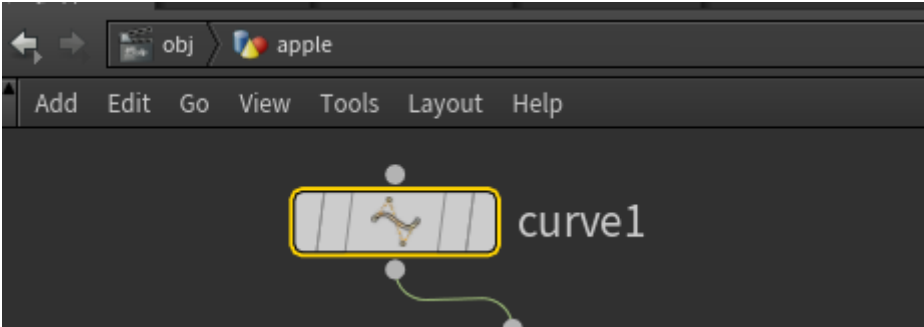
或者是按下空格



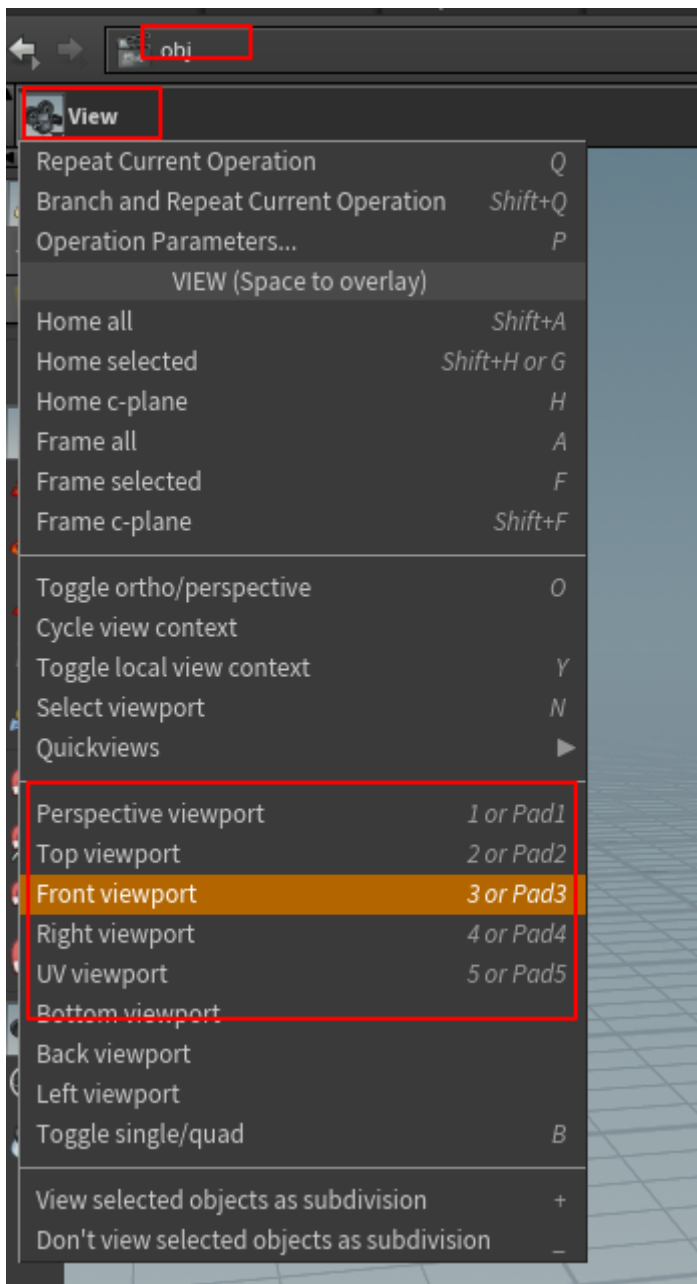
出来很多

3. 说明创建节点顺序说明

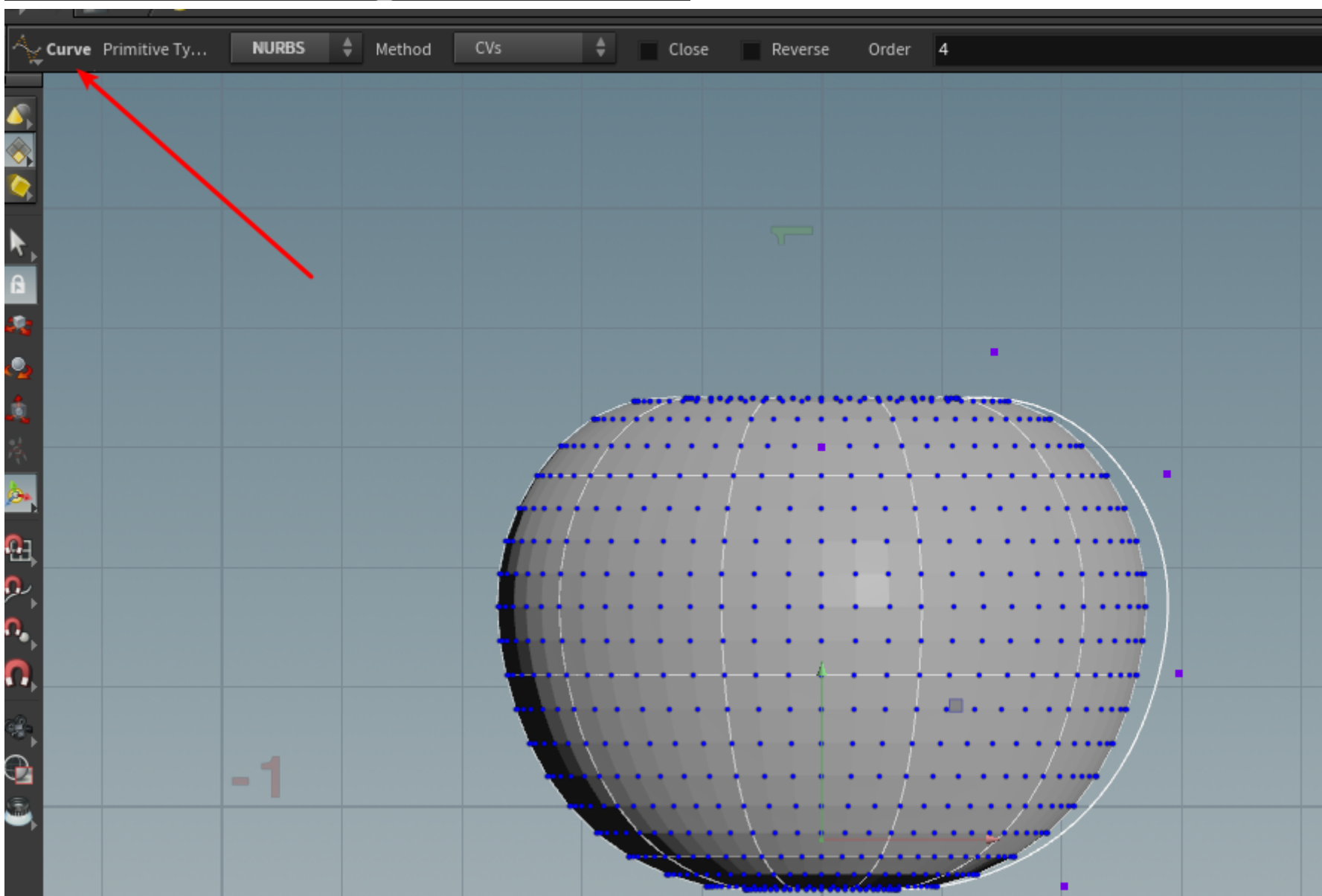
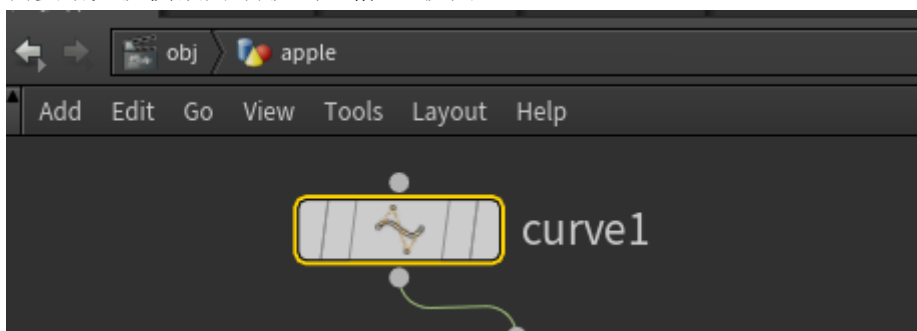
- 首先是在在外建立一个 几何体节点，，，
- 然后后续所有的资源都在里面建立，里面会用到很多节点
- 双击节点先建立一个 曲线节点， 具体制作是利用 类似于loft 放样的处理方法



- 说明一下 视图切换，快捷是 空格+ 1 2 3 4



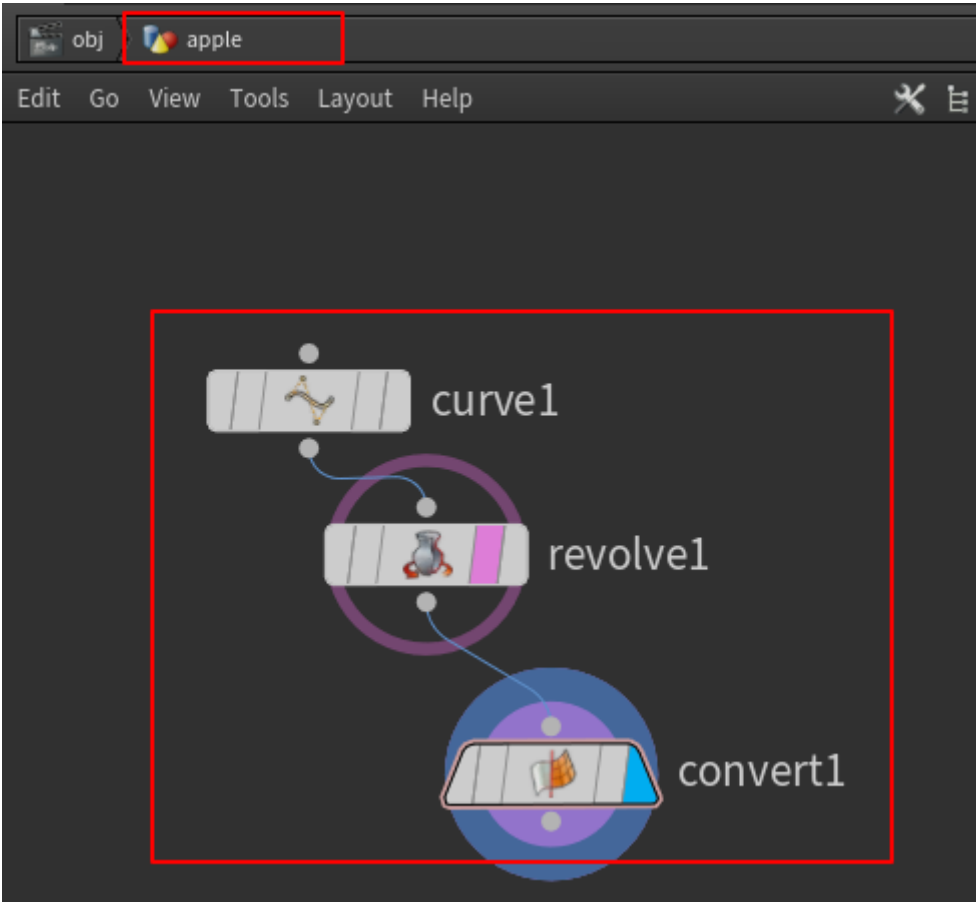
- 需要先换横截面 切换到空格+3 视图



创建过程 需要选择 节点，视图切换到编辑状态 画线

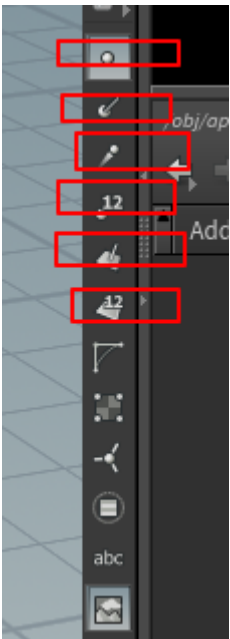


- 下来就是选择， 这里链接成 revolve 节点 选择 nures 方式最后转换车 poly



- 加入一个 convert 节点
最后集合体里面包括 制作方式

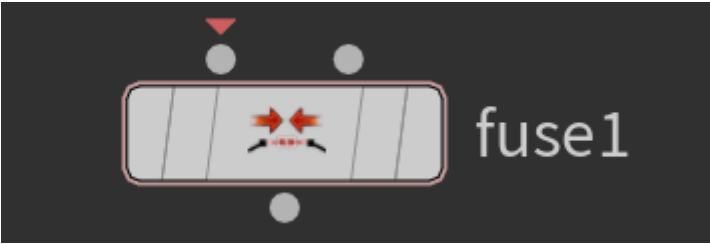
视图说明



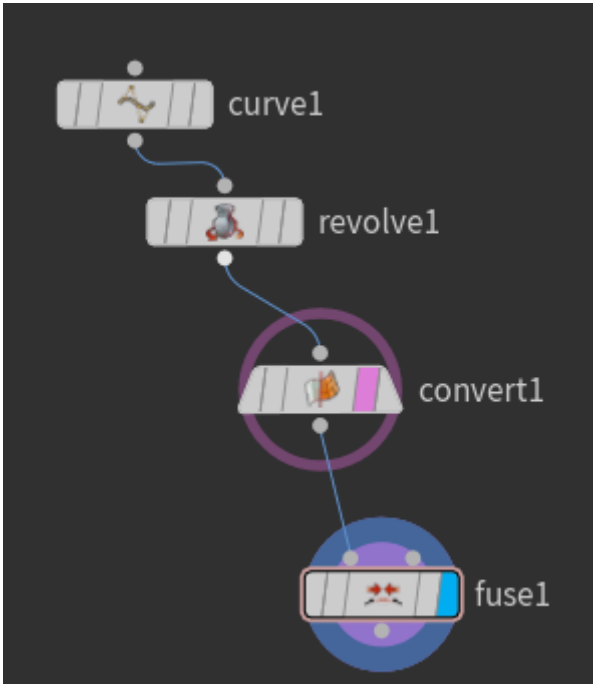
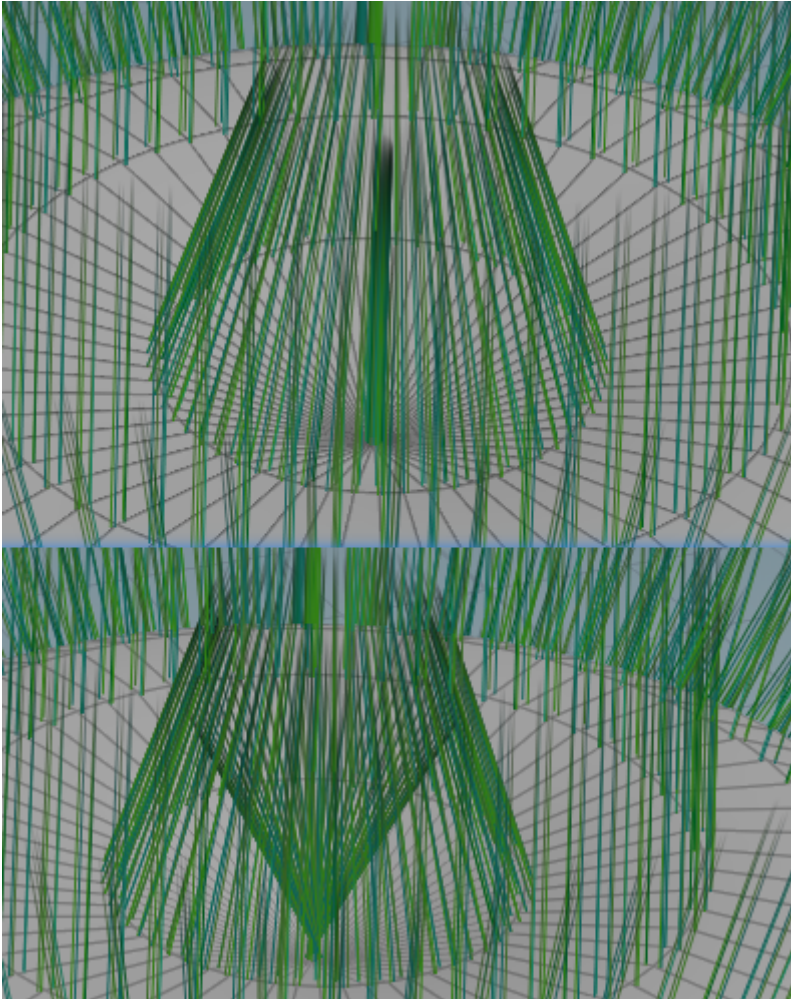
- 显示点
- 显示点法线
- 显示拖尾 向量方向
- 显示点序号
- 显示面法线
- 显示面序号

-

缝合节点

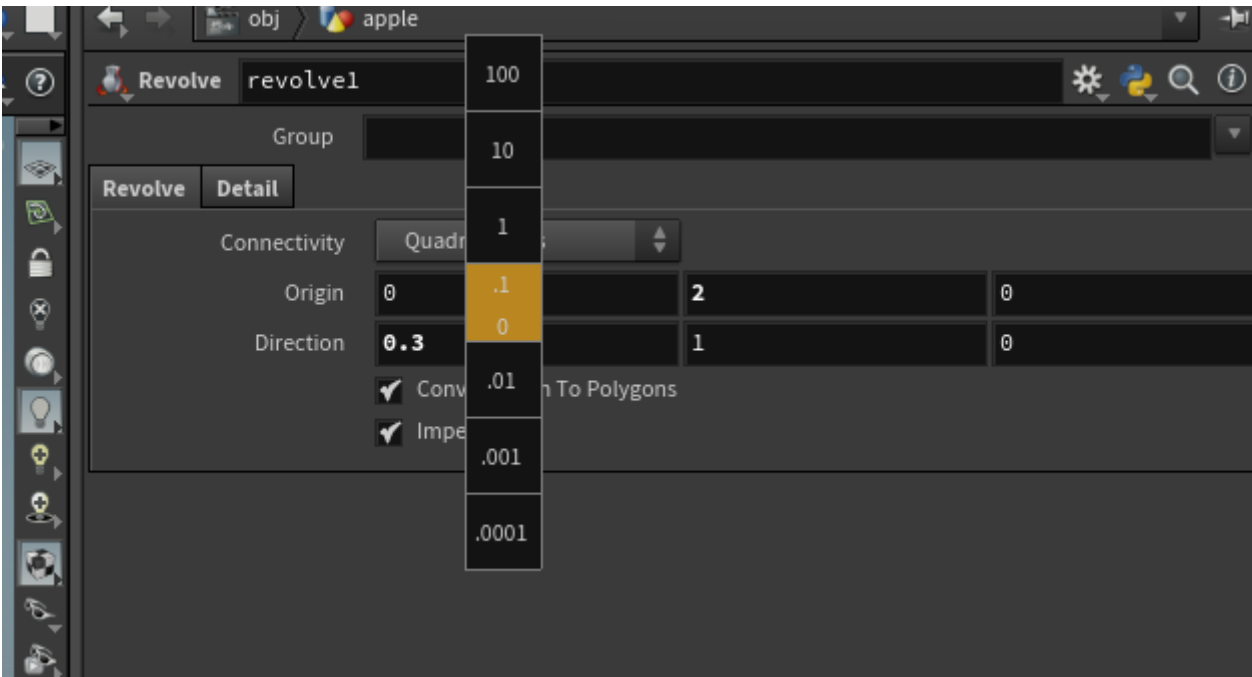


- fuse
- 缝合前后关系



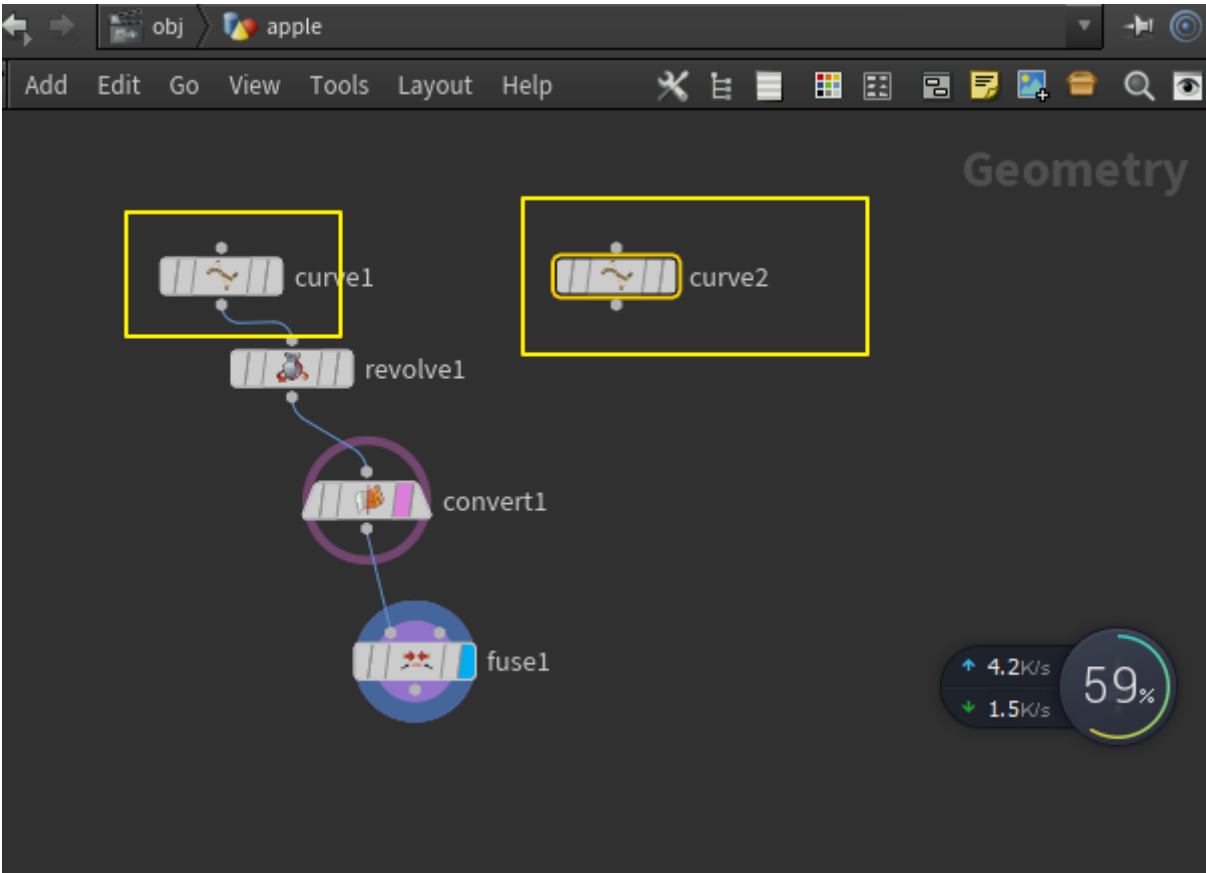
-
-

参数调剂

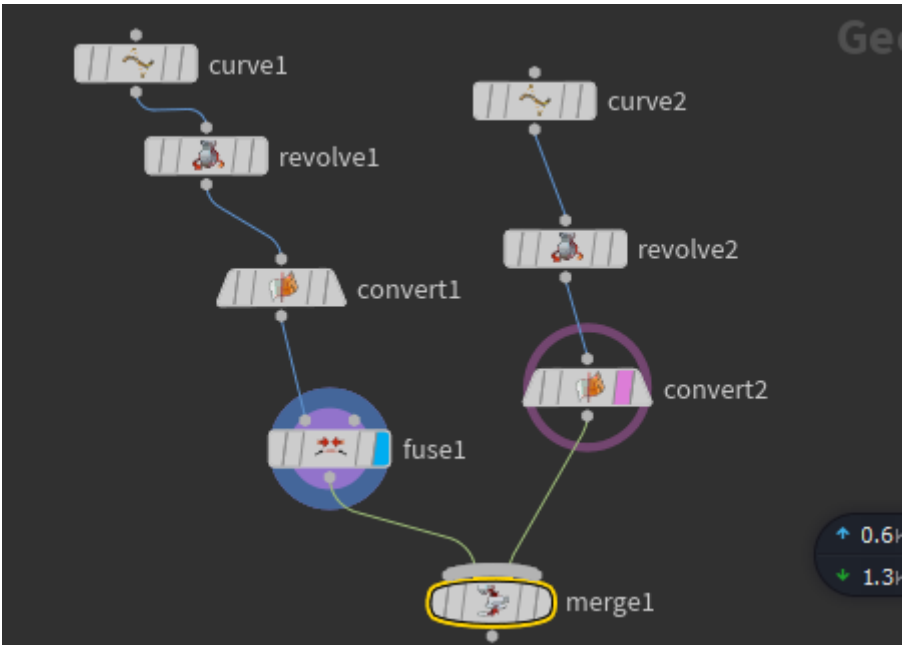


-
- 参数调剂是按下中键盘
-

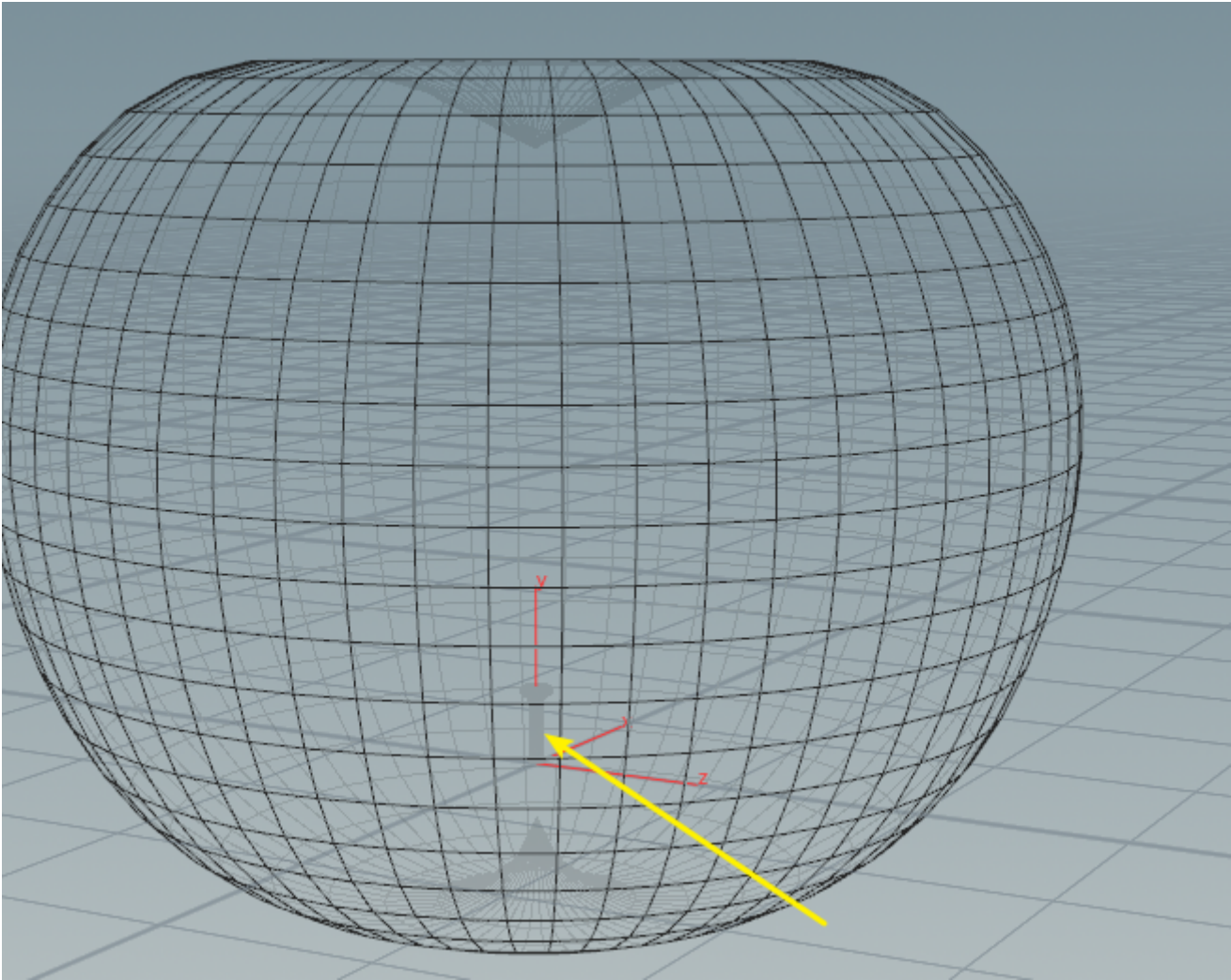
一个节点可以创建多个子模型概念



合并节点

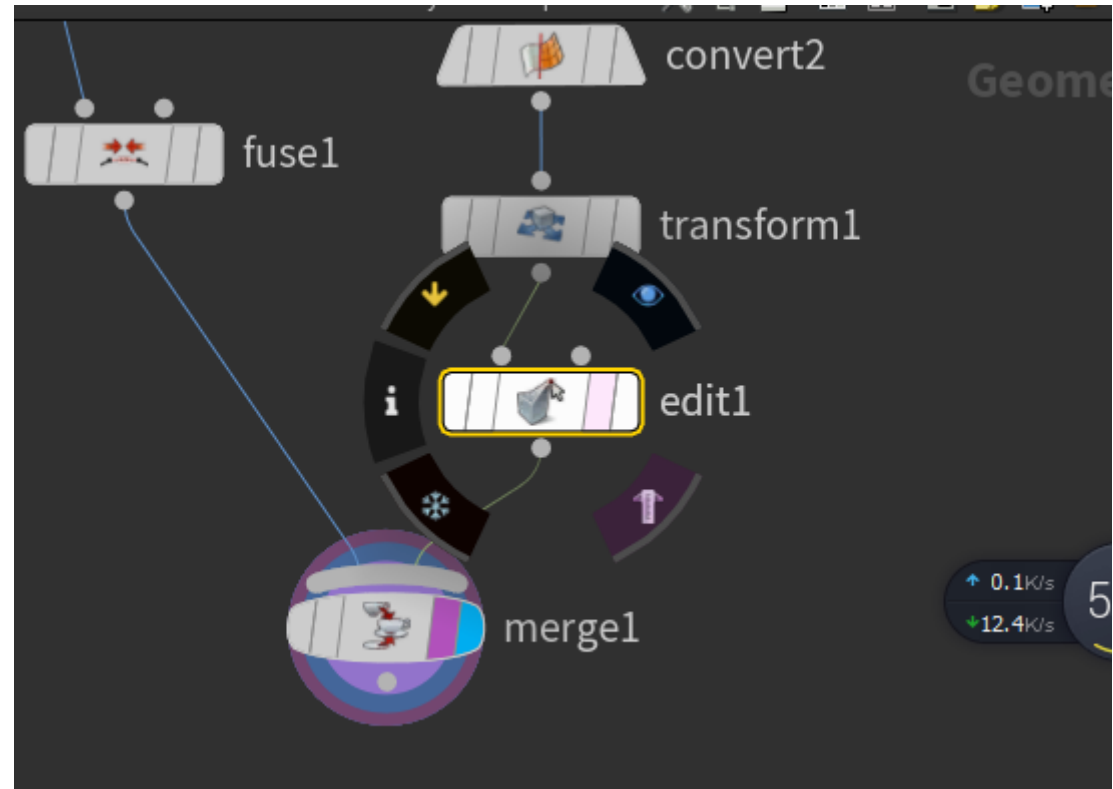


- 创建的模型部分合并起来

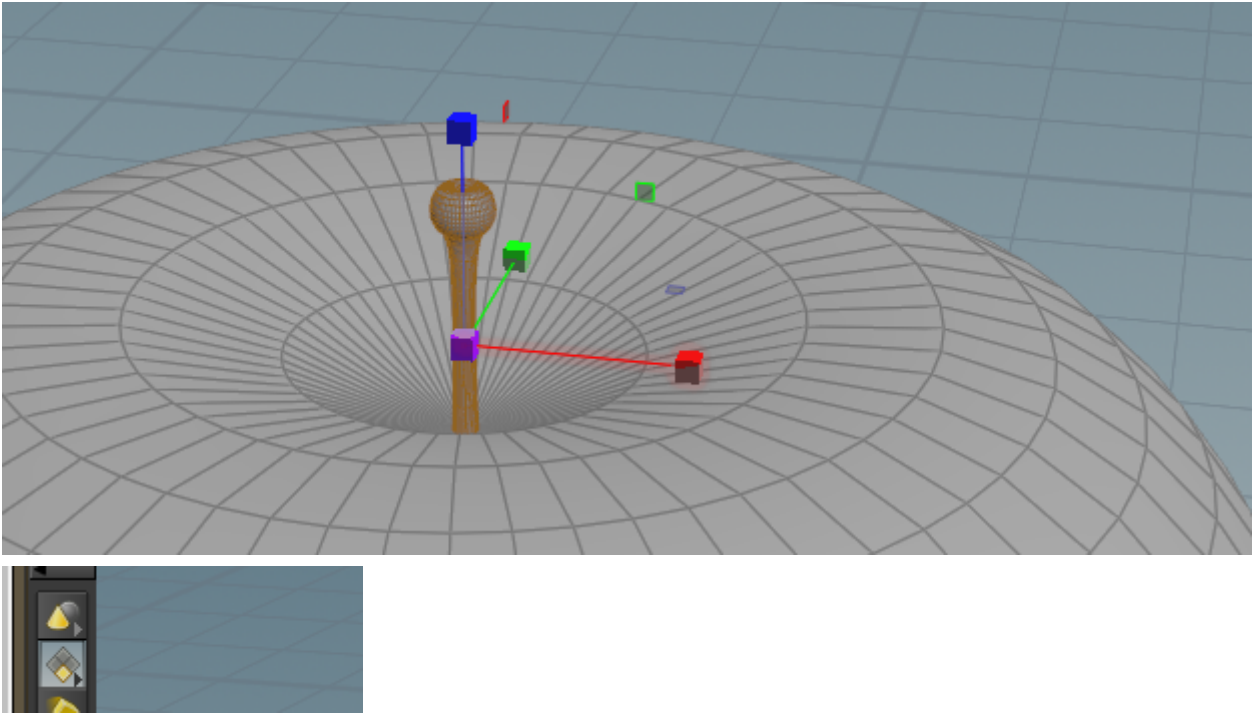


- 因该是需要调整

变换节点

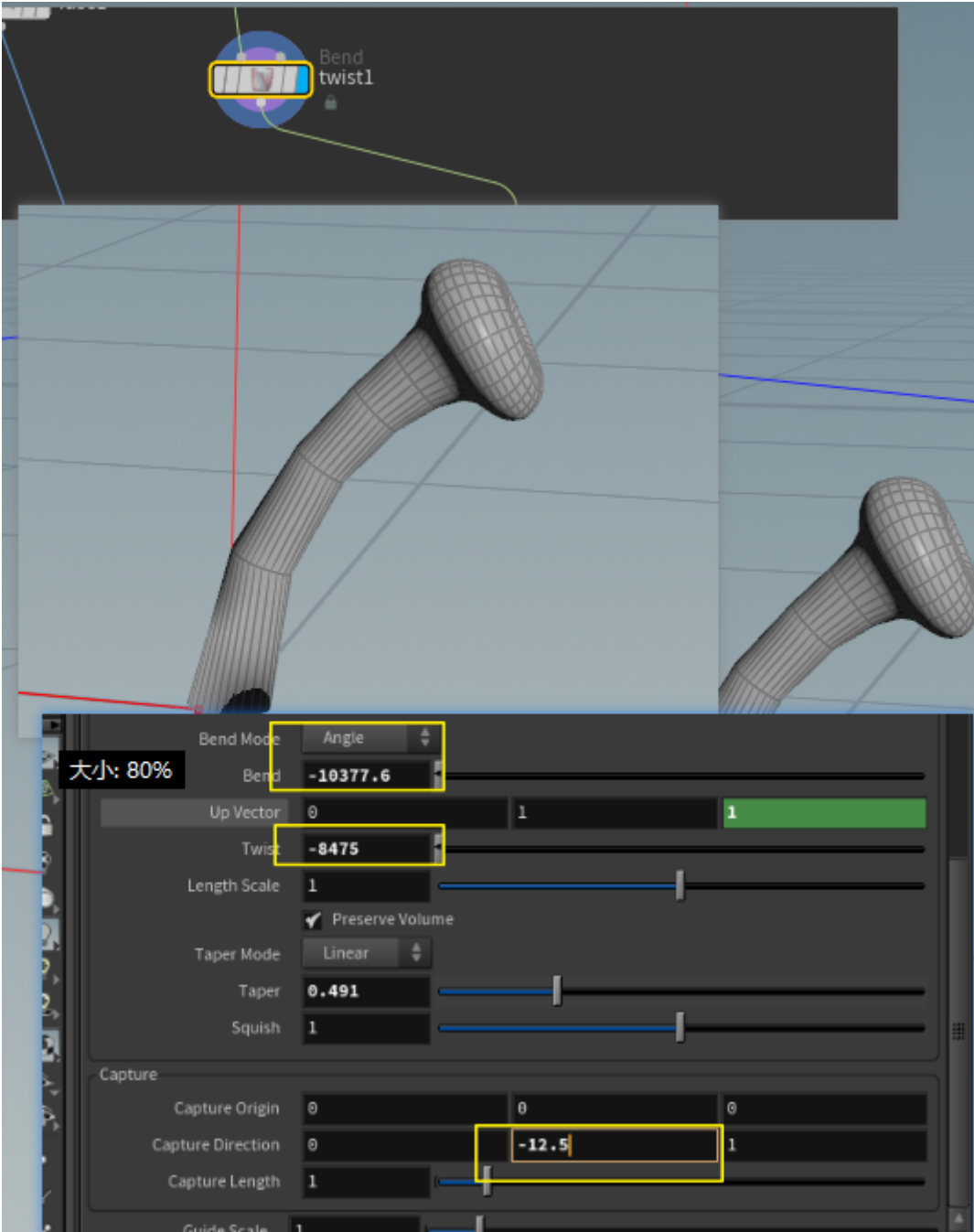


- 这里 加入变换 只能调剂参数 选择变换节点以后，然后在 视图按下 enter
- 注意是 **是 enter**
- 会加入一个编辑节点可以交换编辑

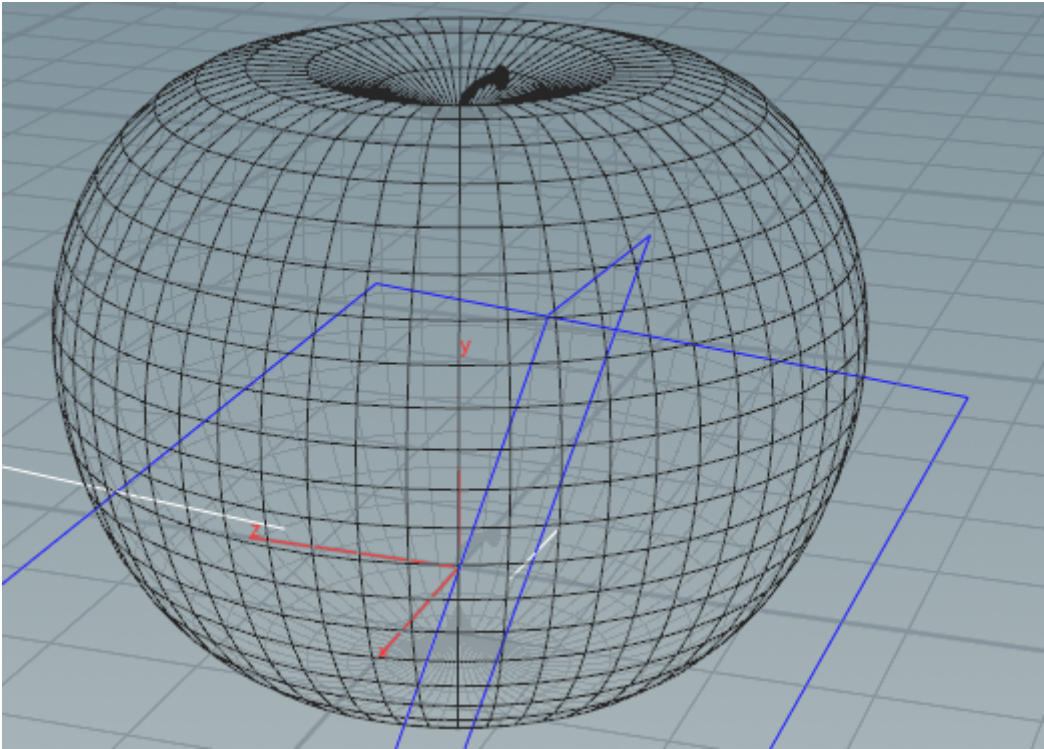


- 同时注意到 这里 点击这个 上面是选择整合 节点， 现在是选择元素

旋转节点 **twist**



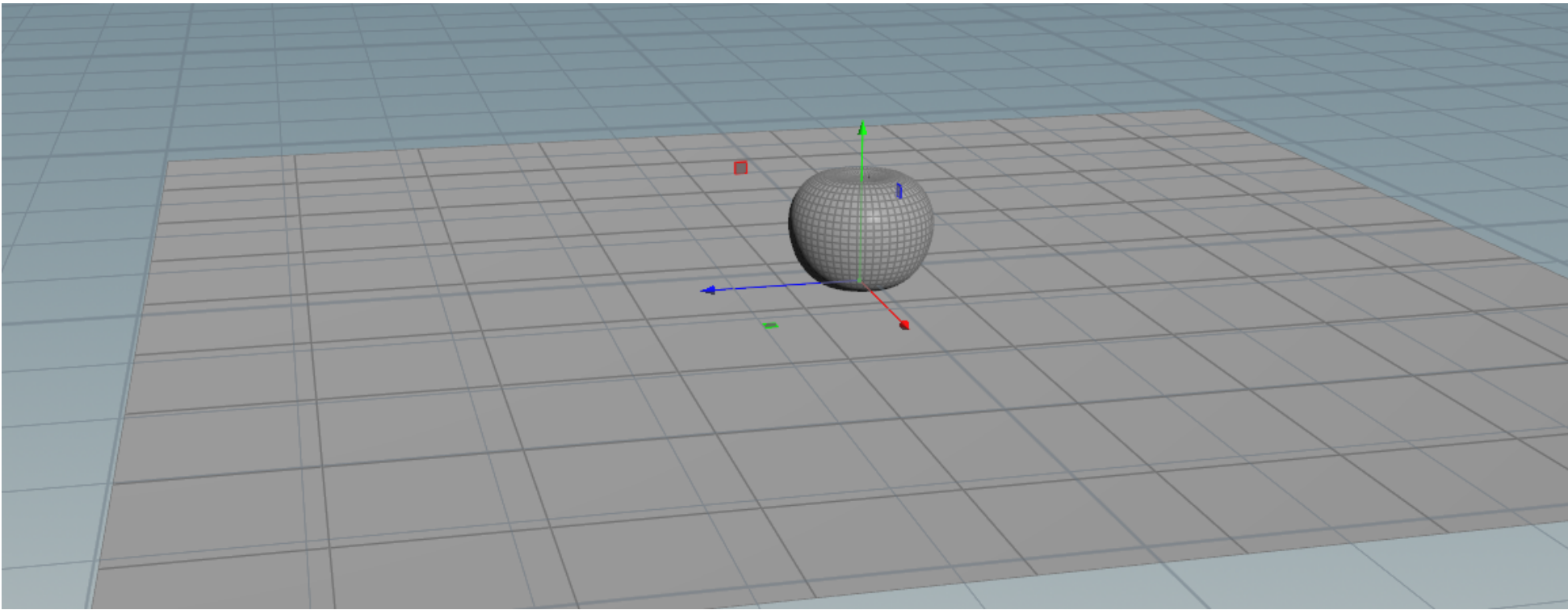
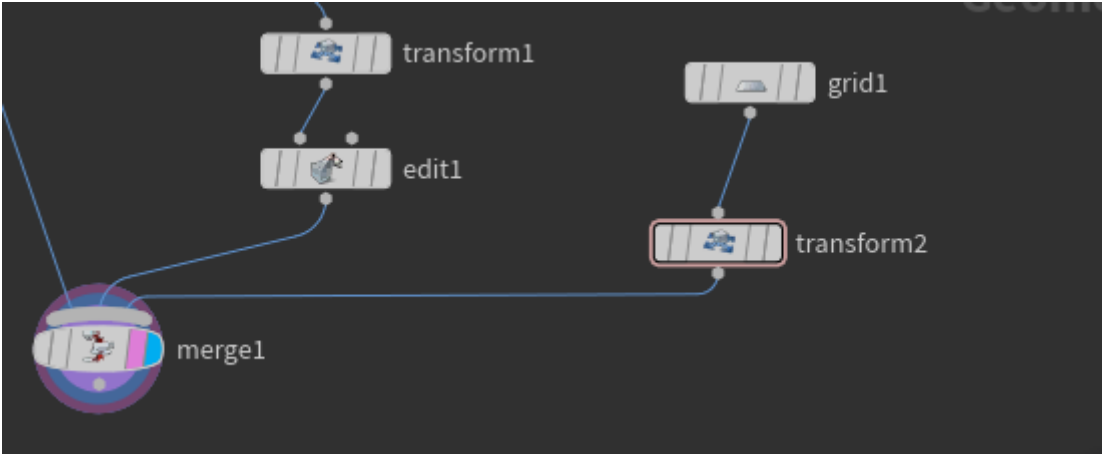
- 我测试怎么都不行， 原理是我的苹果建立太大了， 没有注意单位 给了很高数值才有变换



创建一个平面节点



- 单独创建一个平面的 只能看到他的删格显示， 需要 链接到 mege 节点 就可以看到



对地面加入 变换节点

- 测试加入一个节点可以编辑的
- 一般编辑 都是 选择节点 然后 选择enter 操作完成 会视图查看 视图经常会锁主， 一般 按下 spec 就可以 空格