

# 第一课

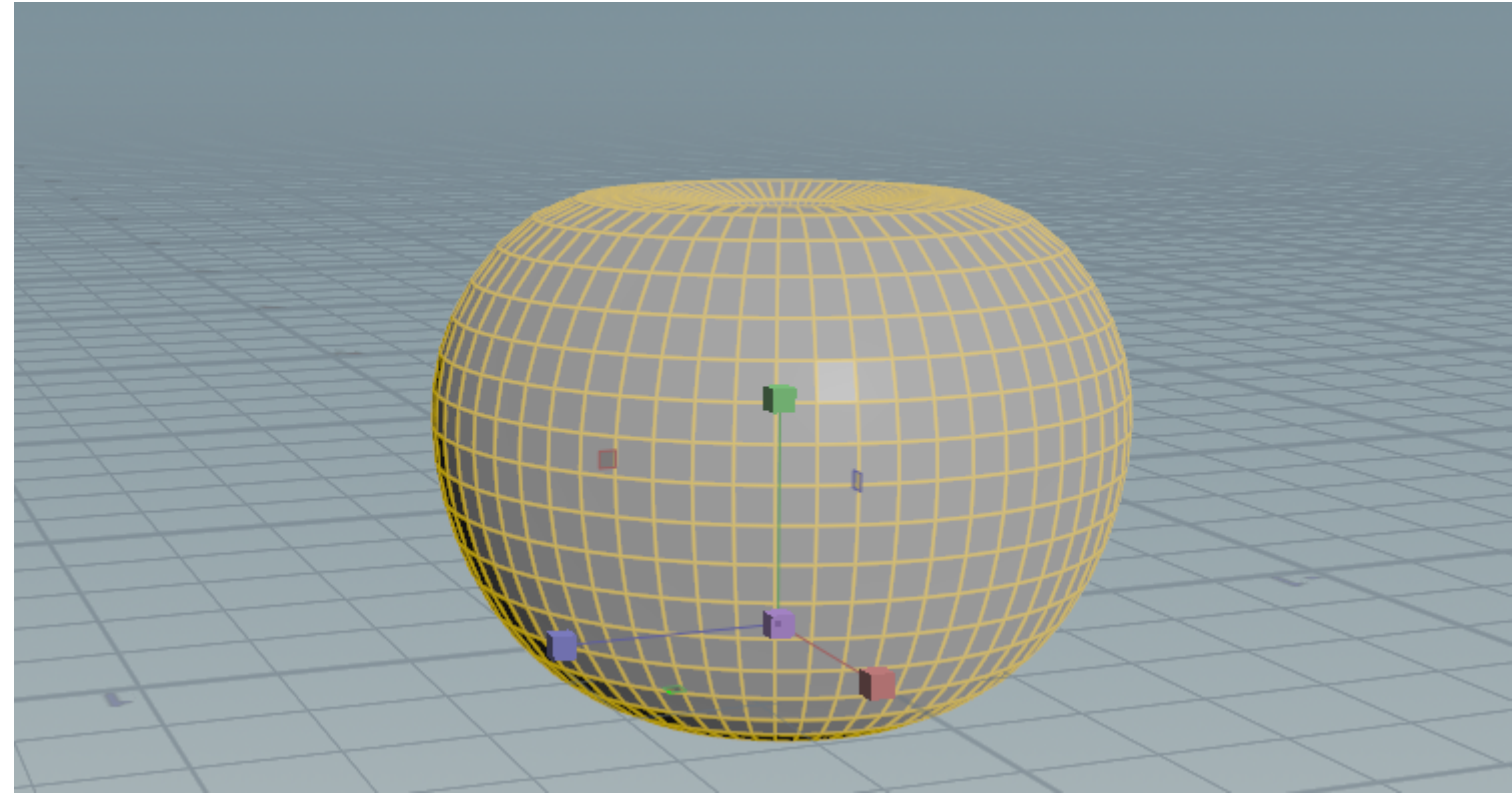
主要是原理

学习

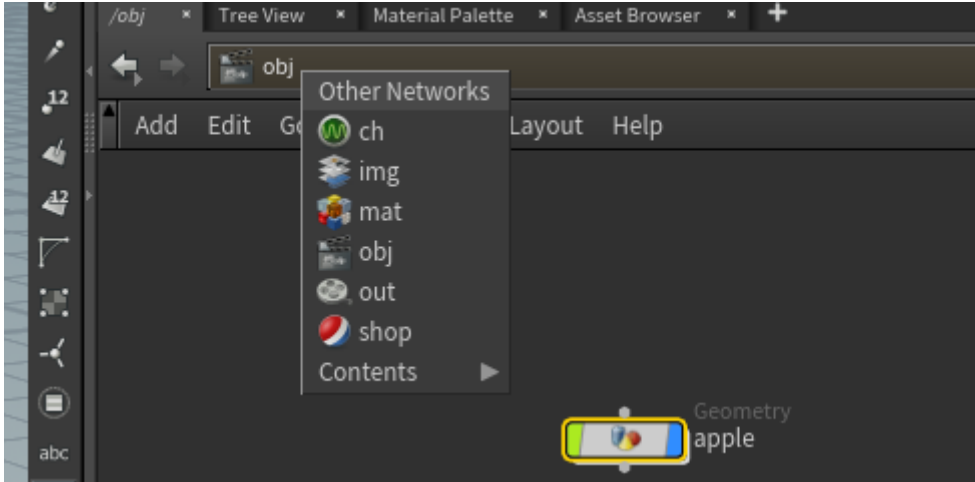
[网站](#)

## side

出昂及一个苹果模型 熟悉节点状态

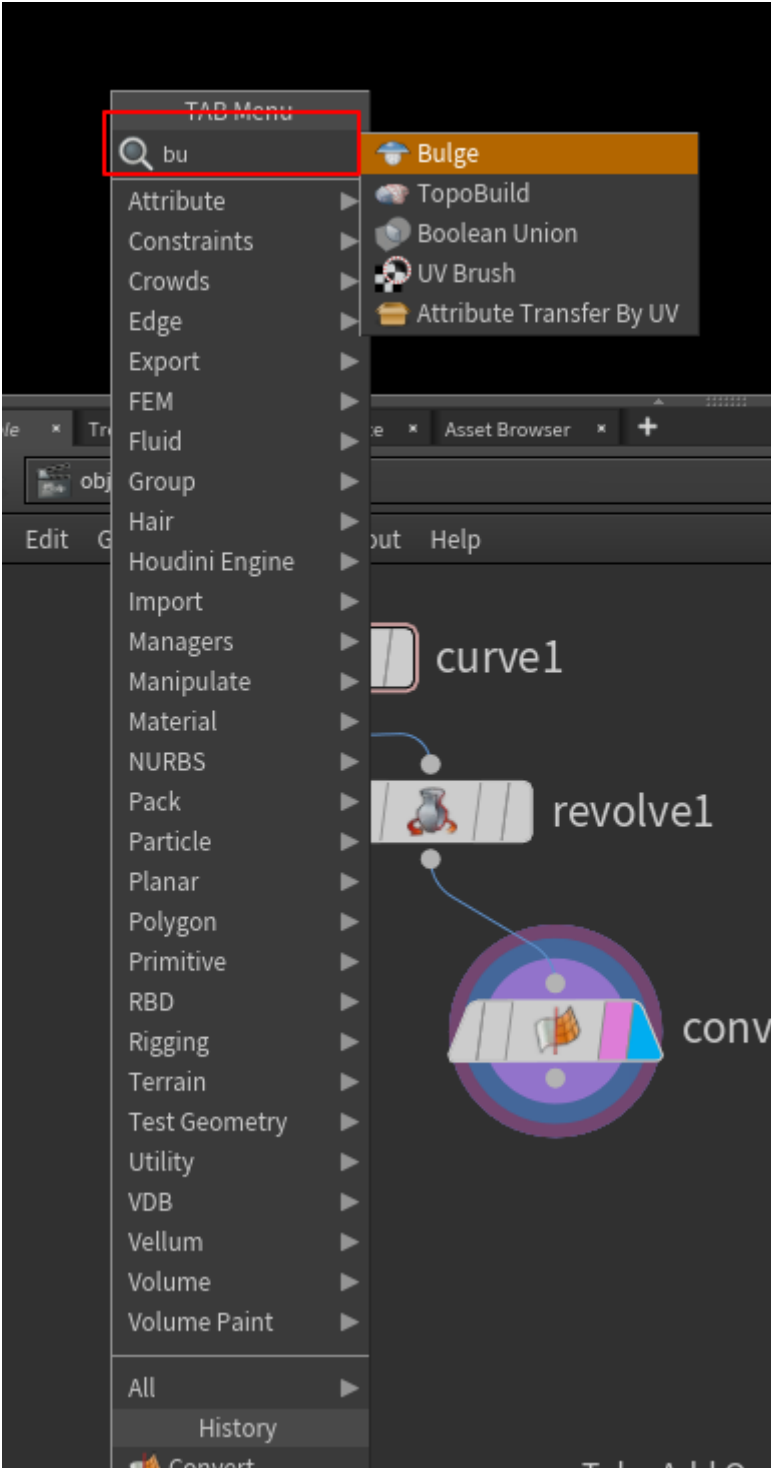


1. 在节点 又几个面板可以可以选择， 创建模型选择使用 obj面板

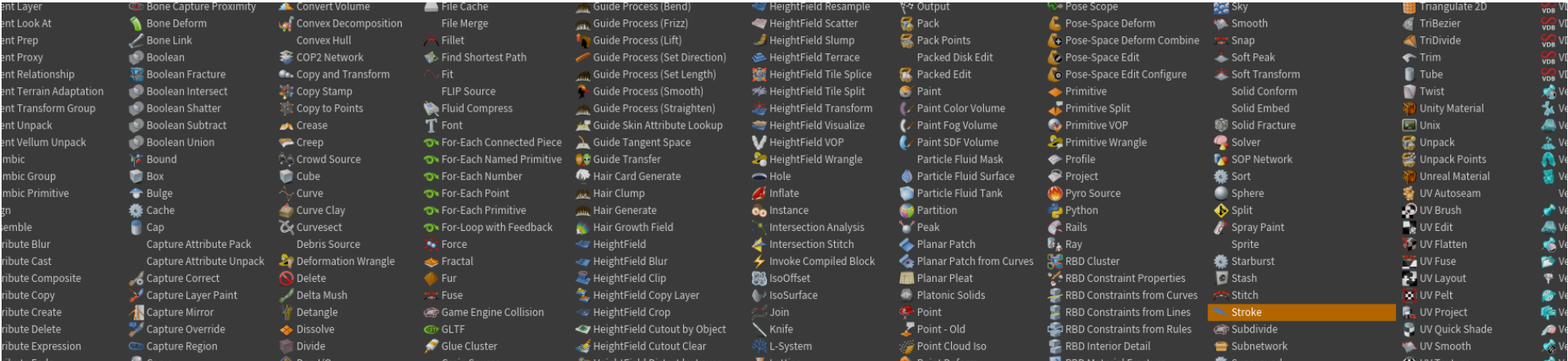


其他先不用管

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



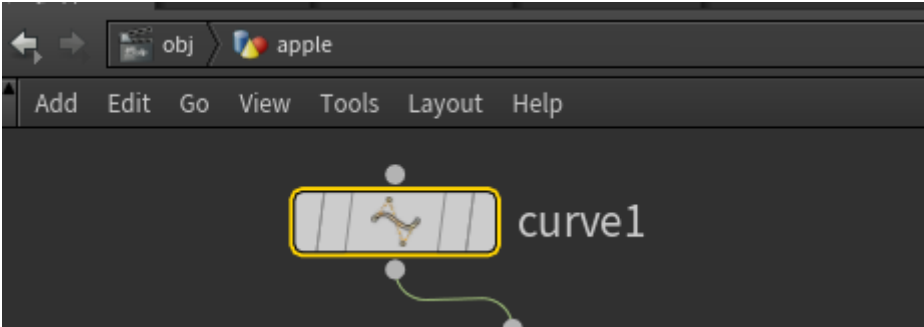
或者是按下空格



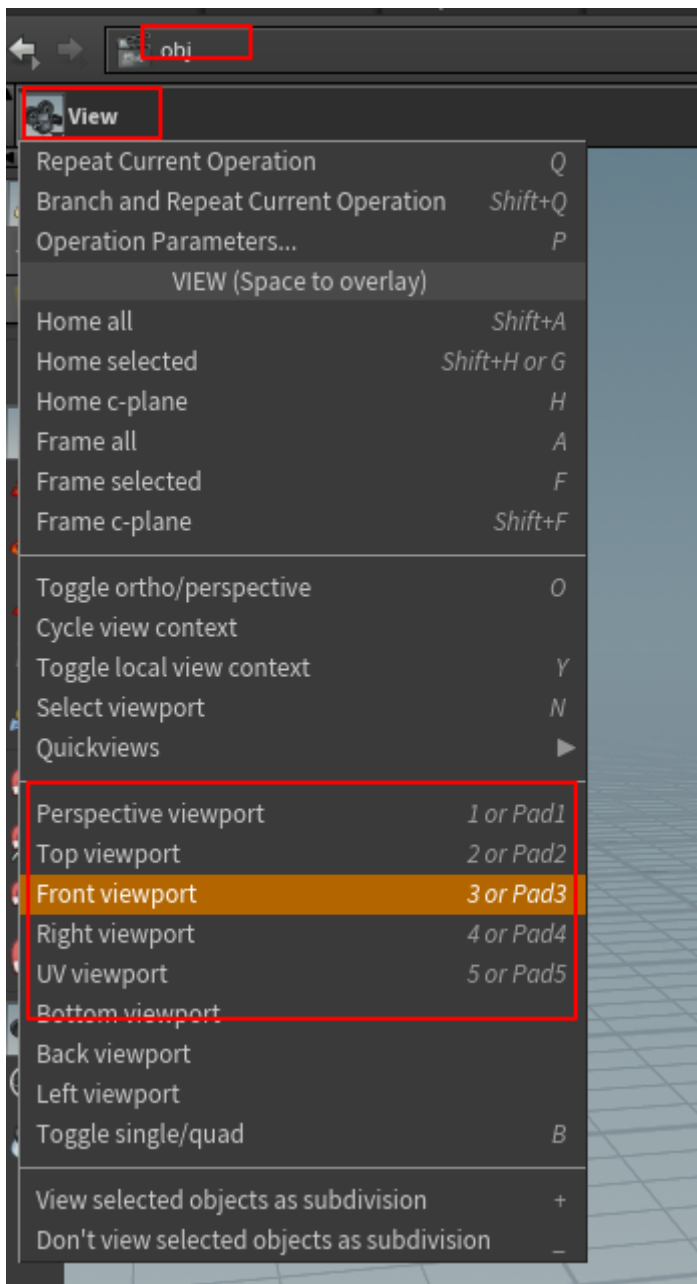
出来很多

3. 说明创建节点顺序说明

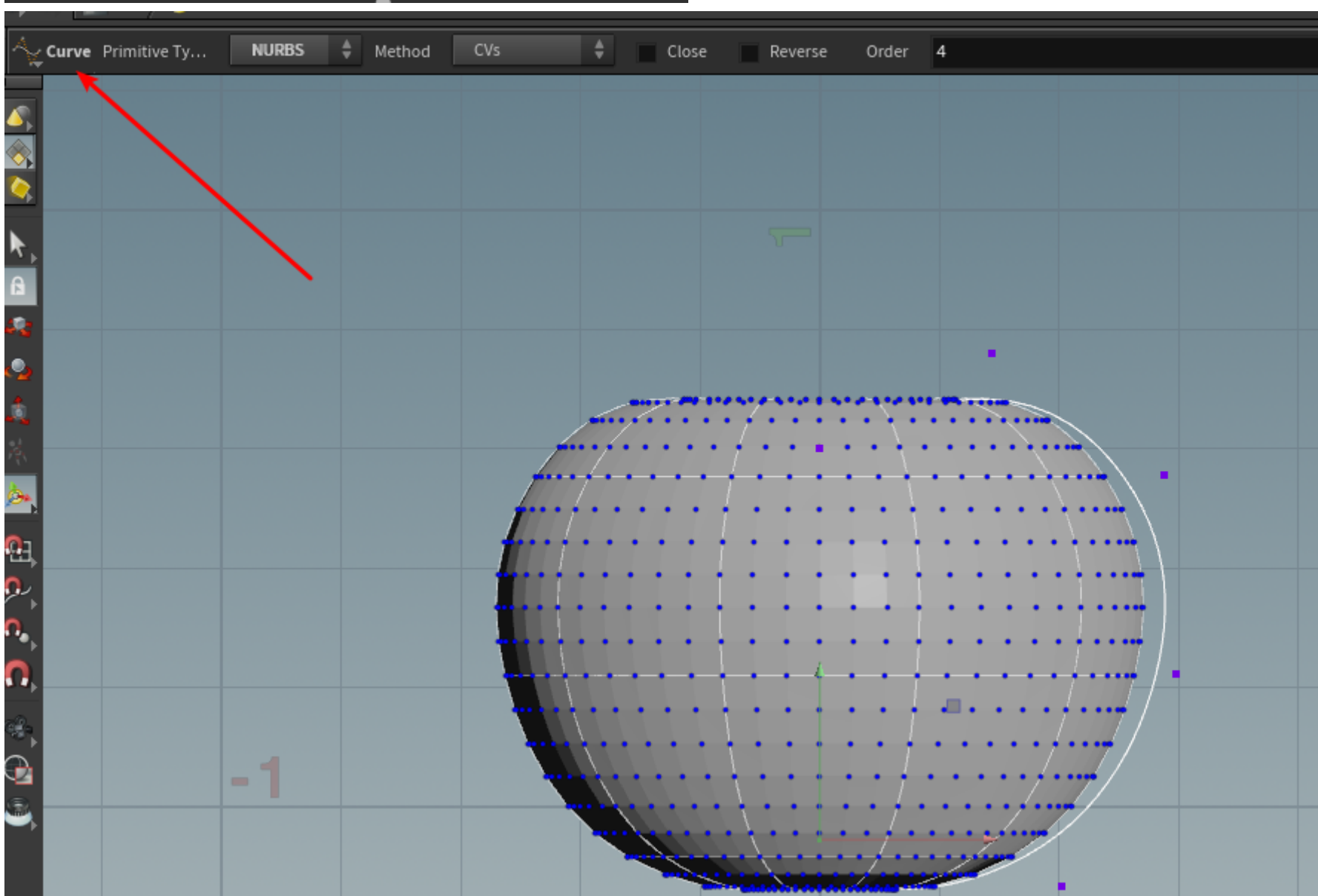
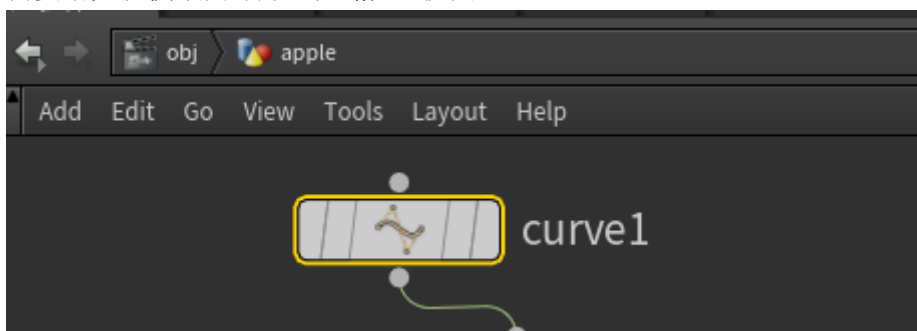
- 首先是在在外建立一个 几何体节点，，，
- 然后后续所有的资源都在里面建立，里面会用到很多节点
- 双击节点先建立一个 曲线节点， 具体制作是利用 类似于loft 放样的处理方法



- 说明一下 视图切换， 快捷是 空格+ 1 2 3 4



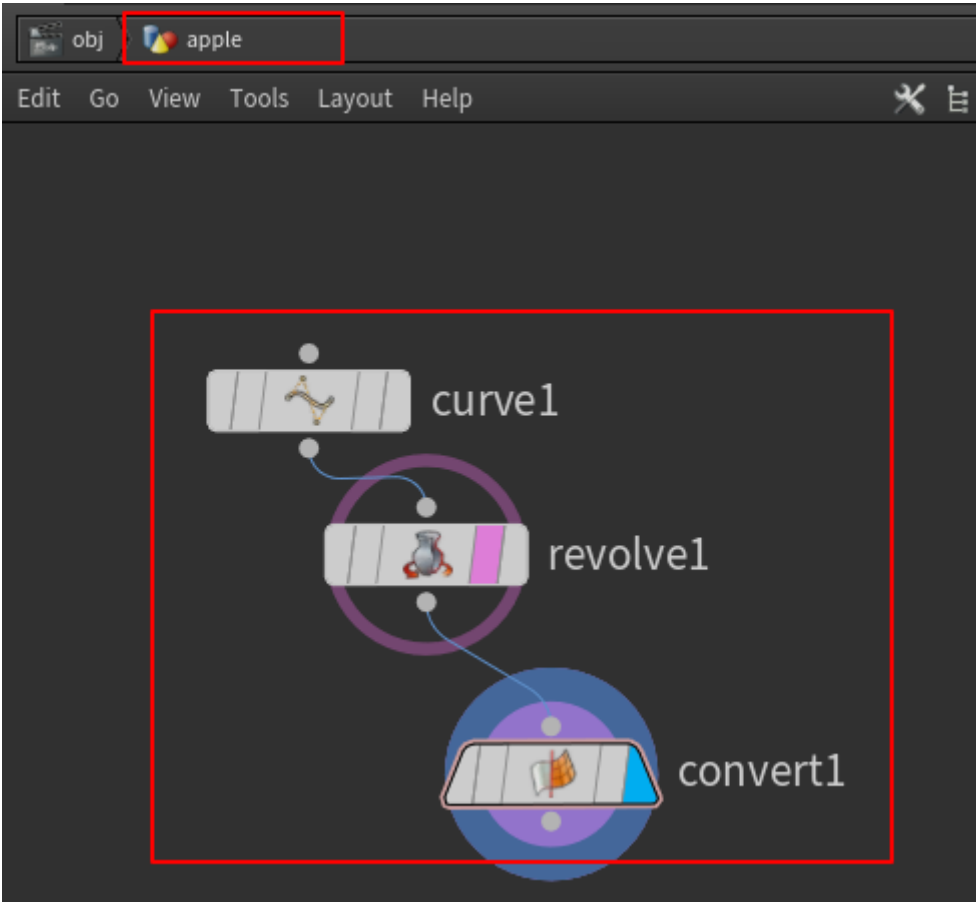
- 需要先换横截面 切换到空格+3 视图



创建过程 需要选择 节点，视图切换到编辑状态 画线

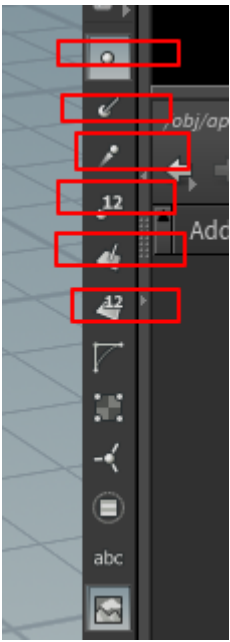


- 下来就是选择， 这里链接成 revolve 节点 选择 nures 方式最后转换车 poly



- 加入一个 convert 节点  
最后集合体里面包括 制作方式

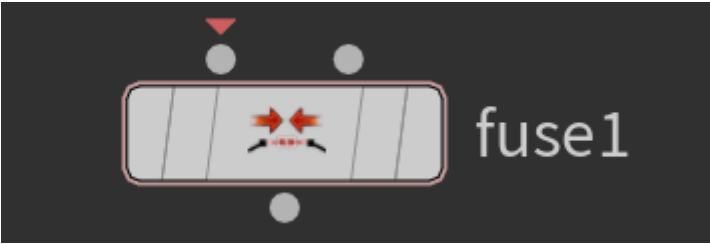
视图说明



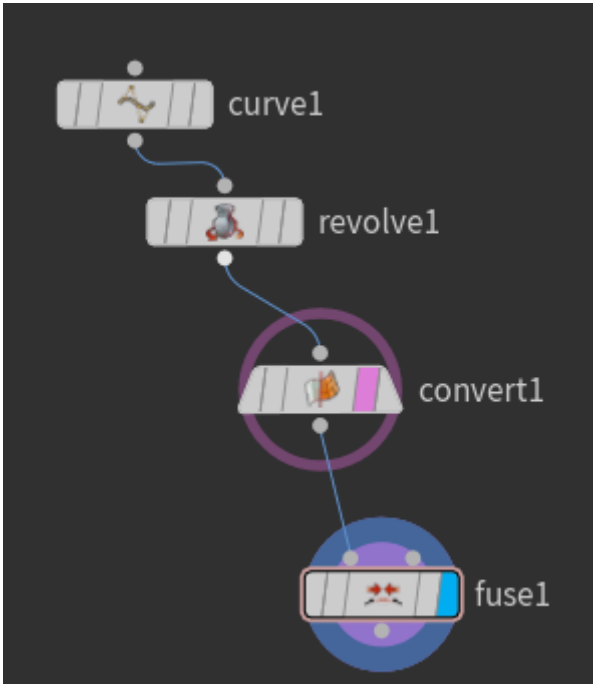
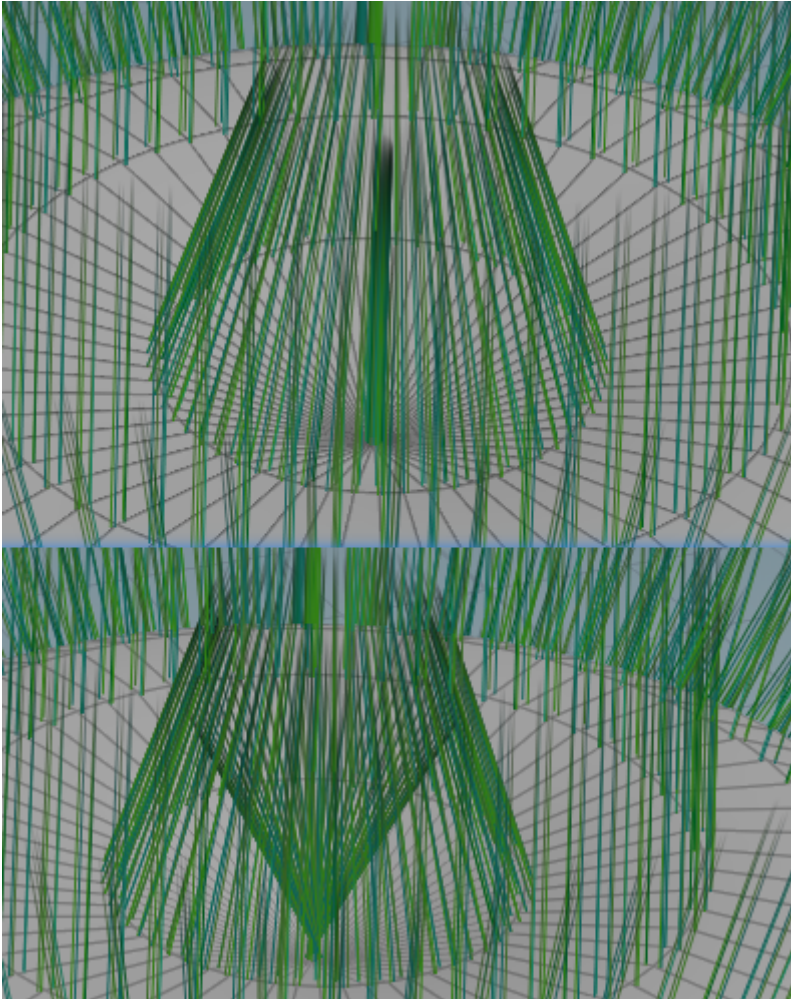
- 显示点
- 显示点法线
- 显示拖尾 向量方向
- 显示点序号
- 显示面法线
- 显示面序号

- 

缝合节点



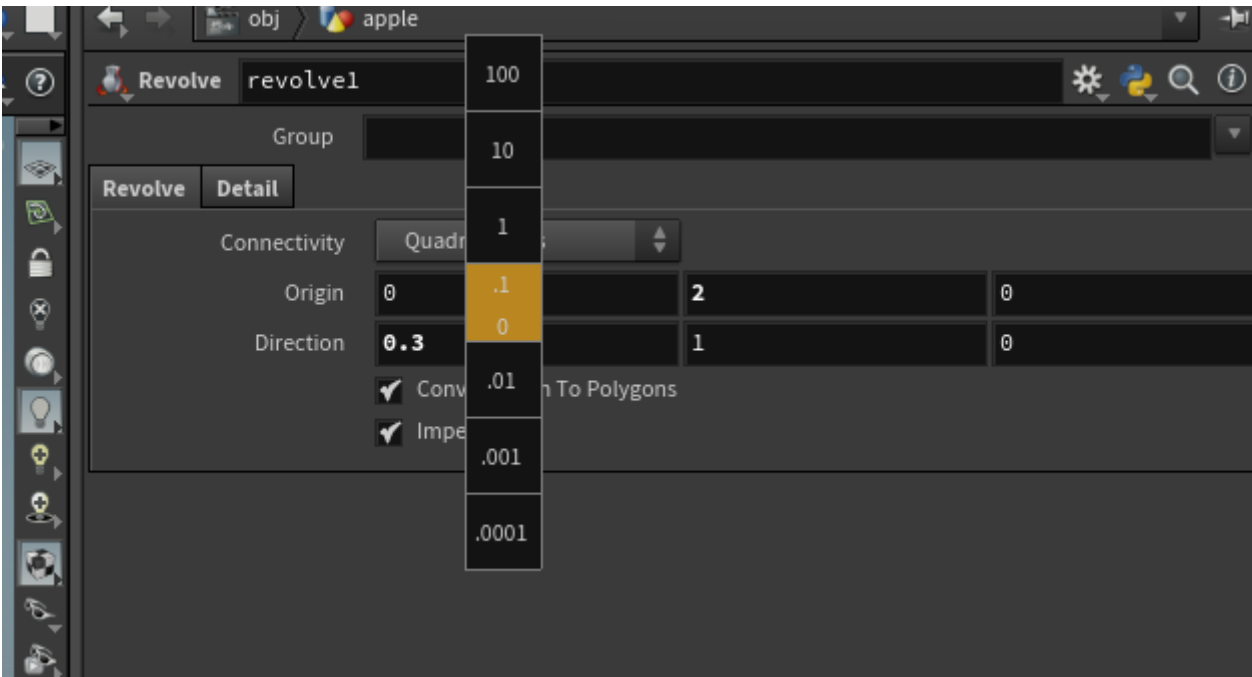
- fuse
- 缝合前后关系



- 
- 

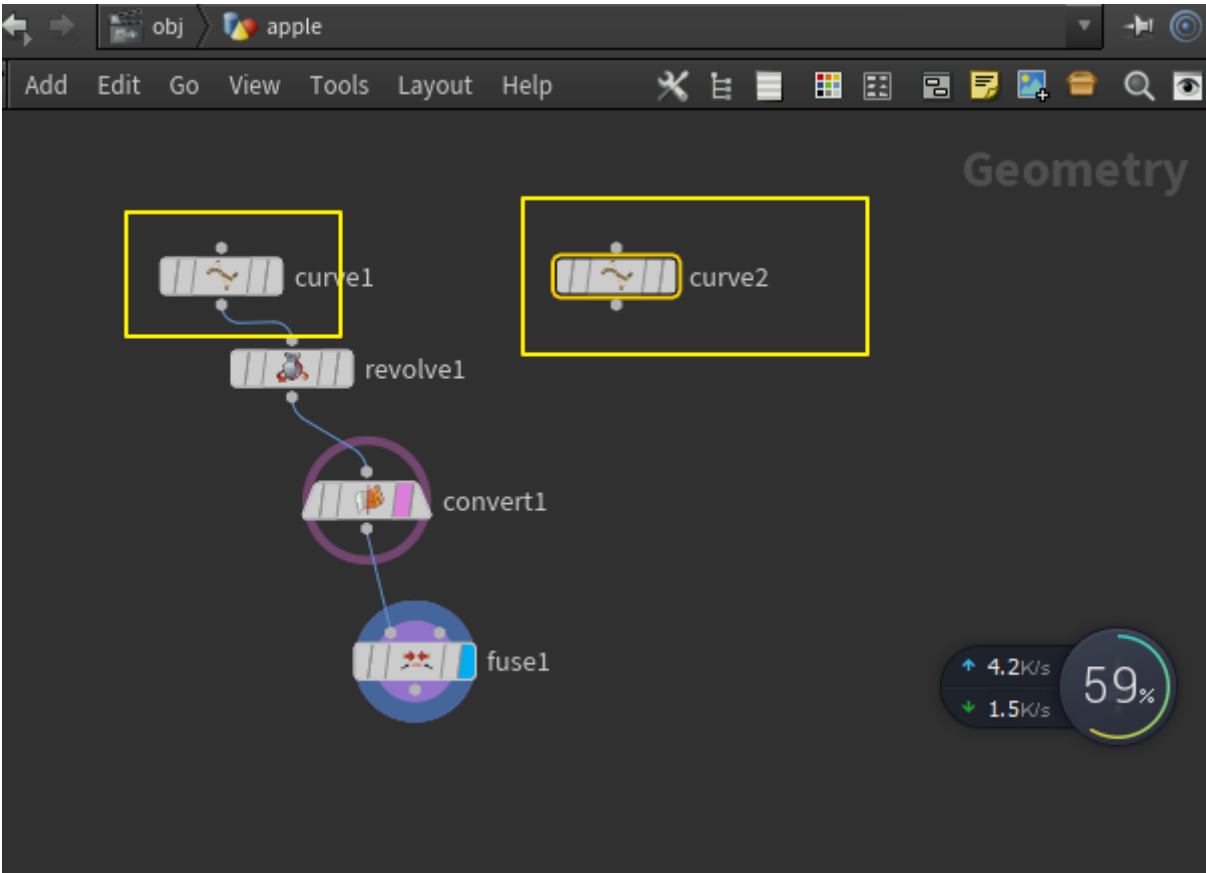
参数调剂



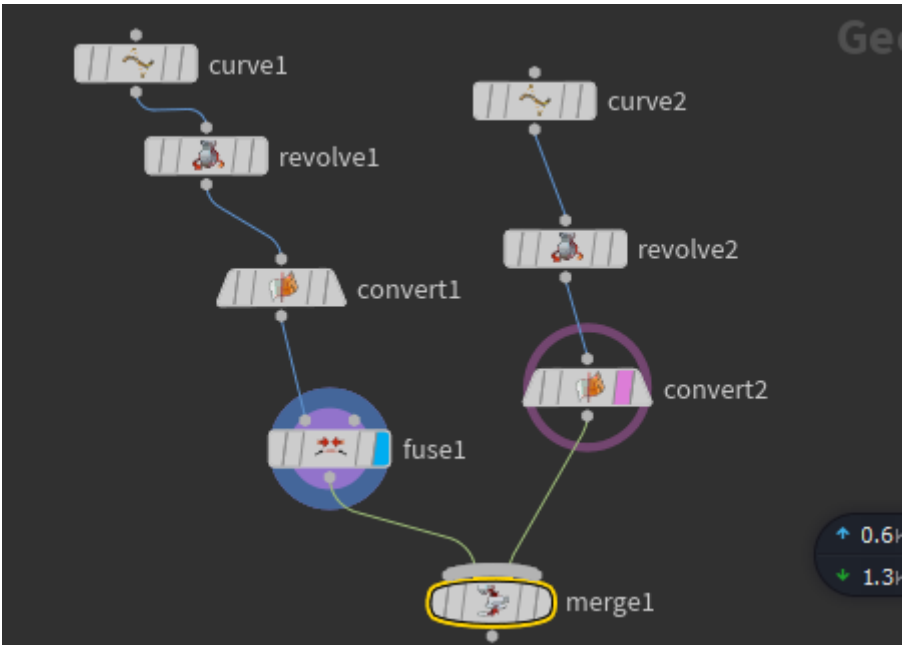


- 
- 参数调剂是按下中键盘
- 

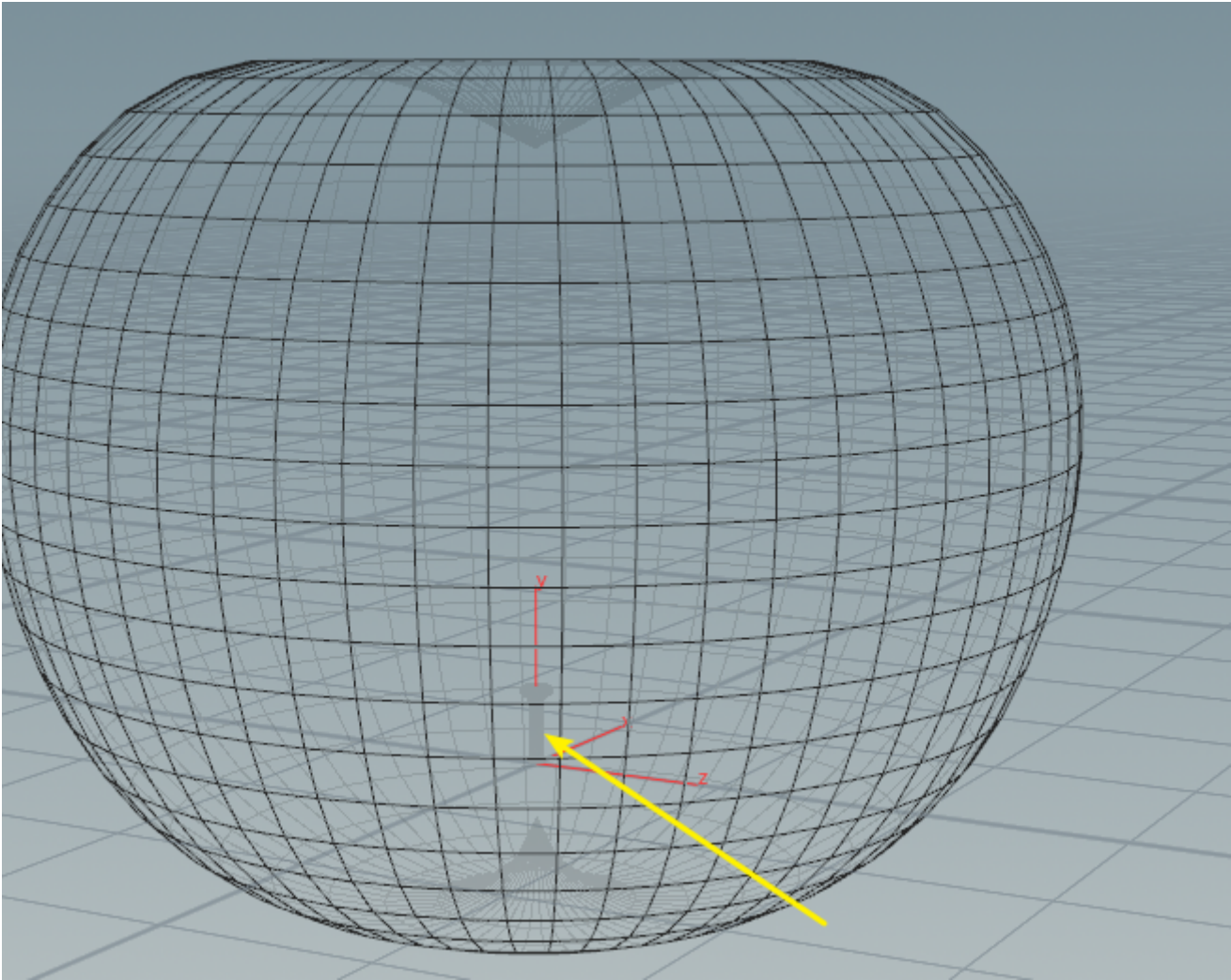
一个节点可以创建多个子模型概念



合并节点

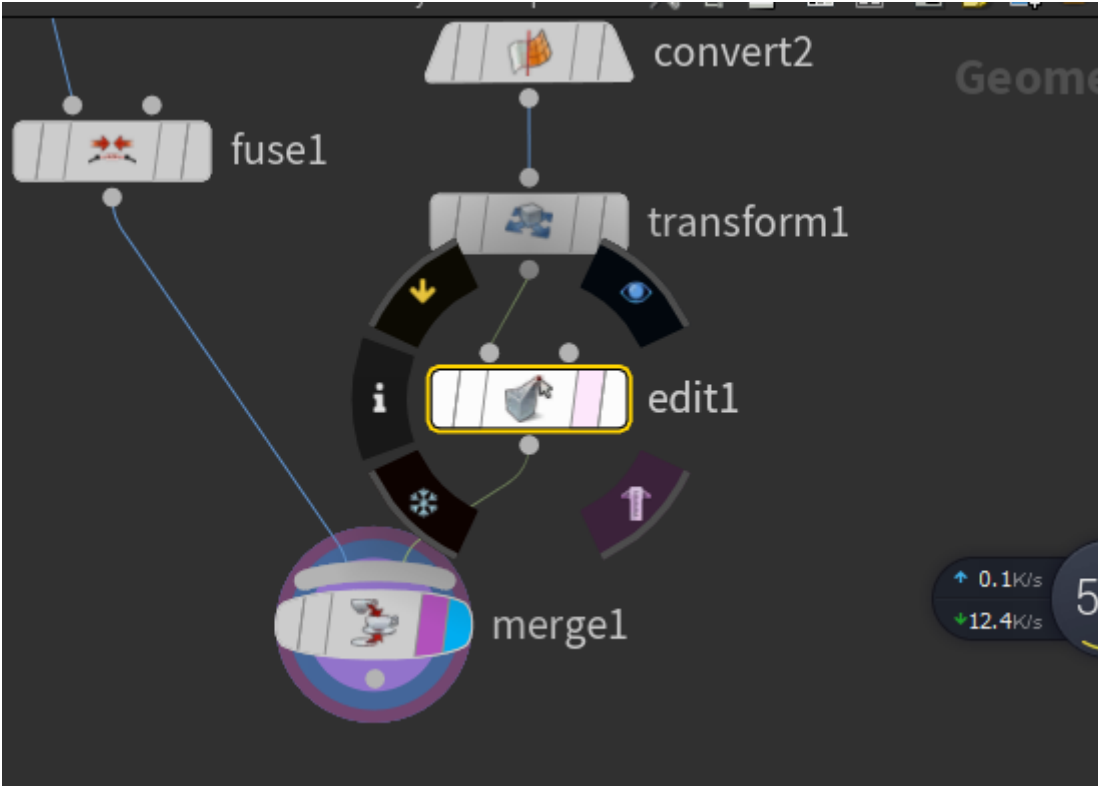


- 创建的模型部分合并起来

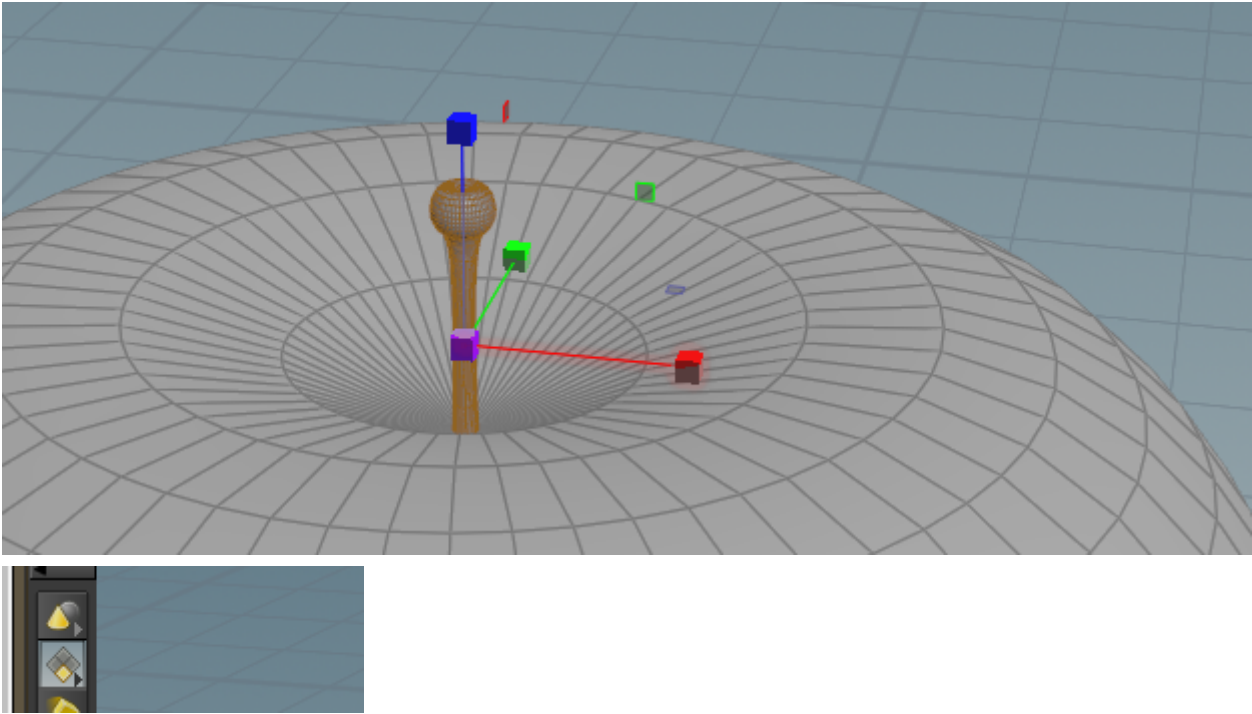


- 因该是需要调整

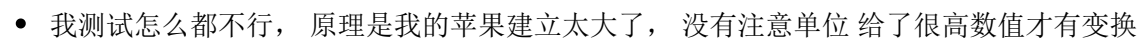
变换节点



- 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



- 旋转节点 **twist**

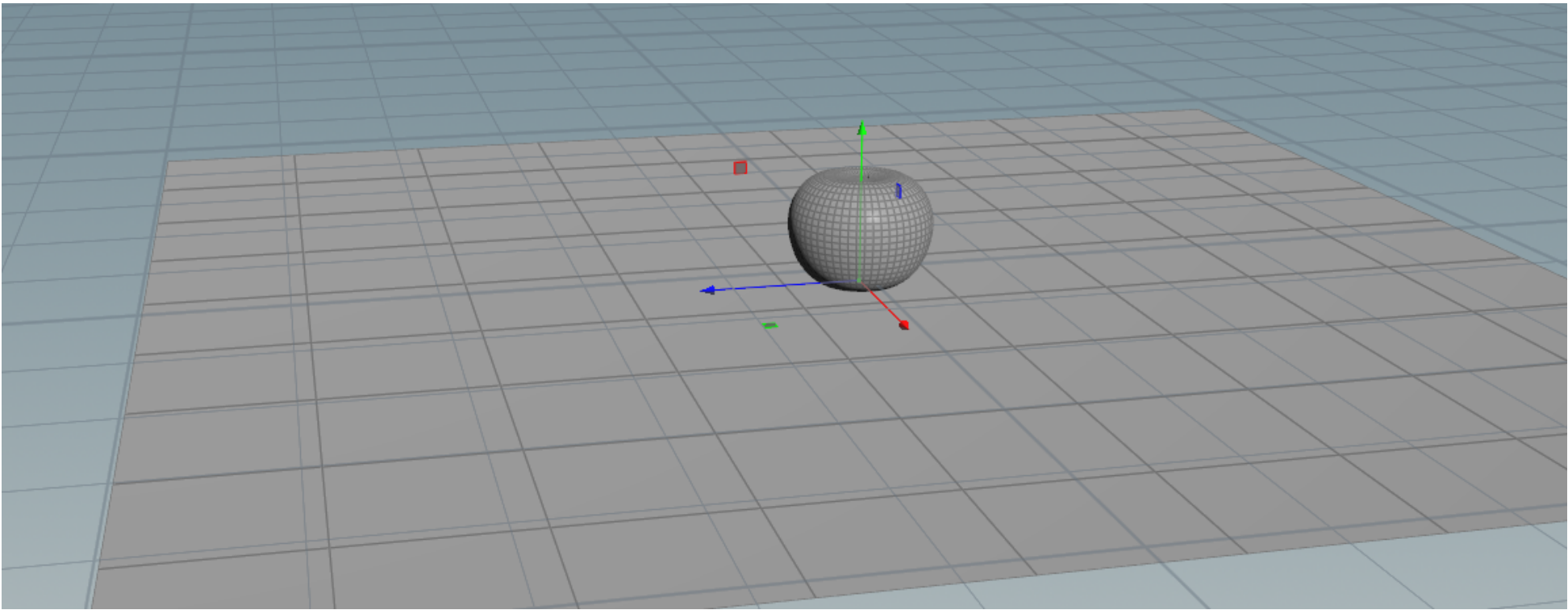
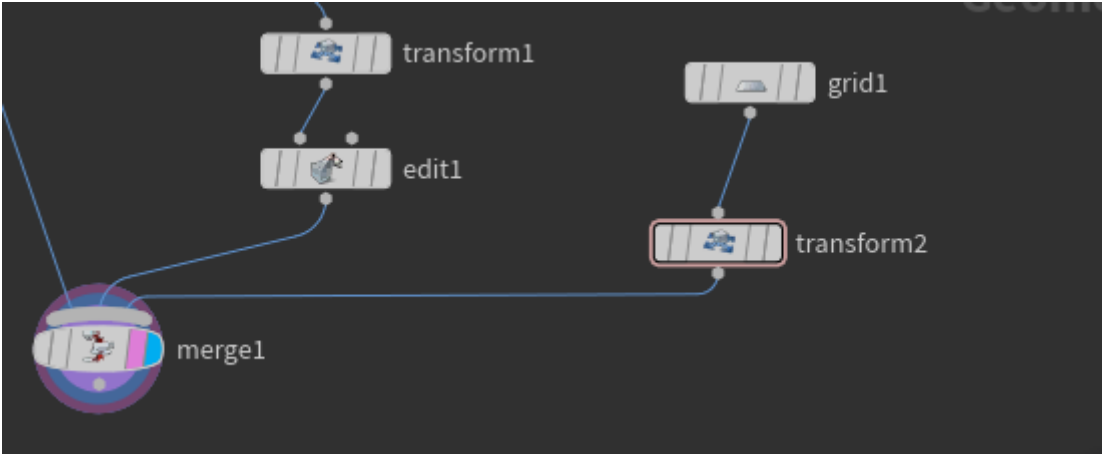


## 创建一个平面节点





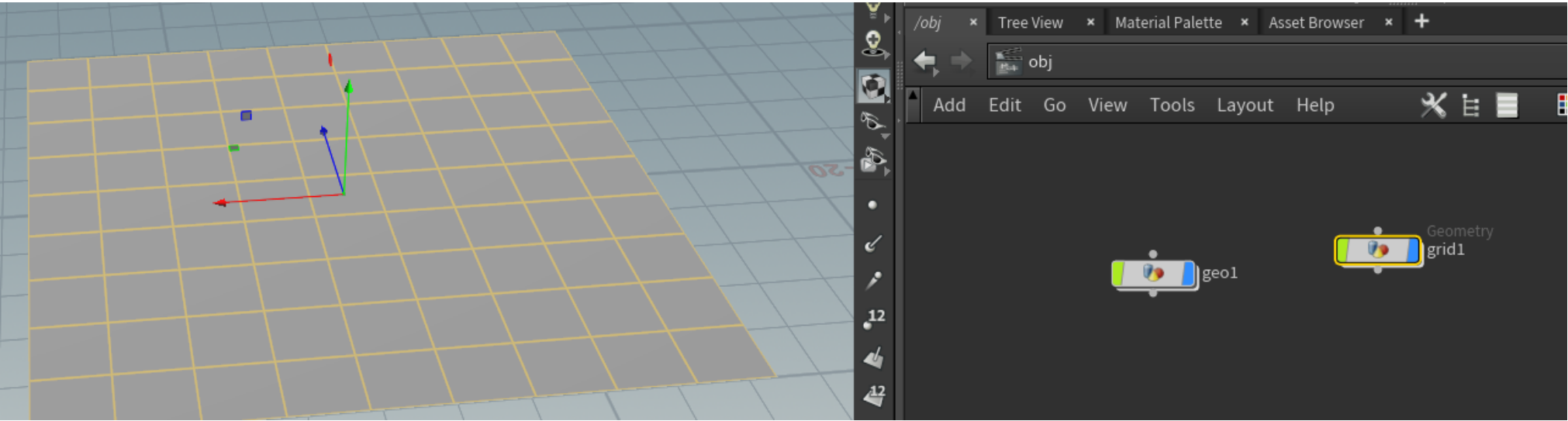
- 单独创建一个平面的 只能看到他的删格显示， 需要 链接到 mege 节点 就可以看到



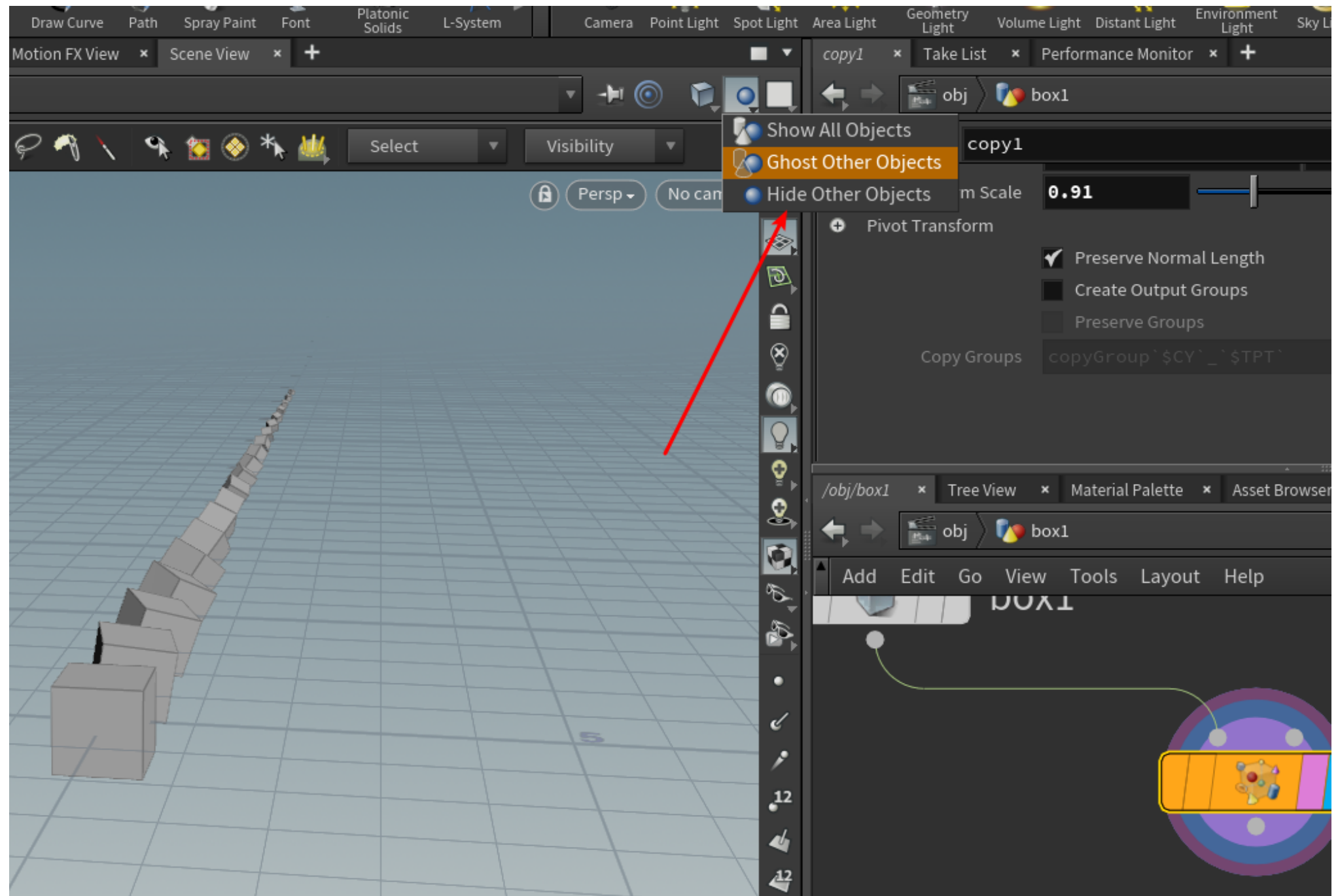
对地面加入 变换节点

- 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

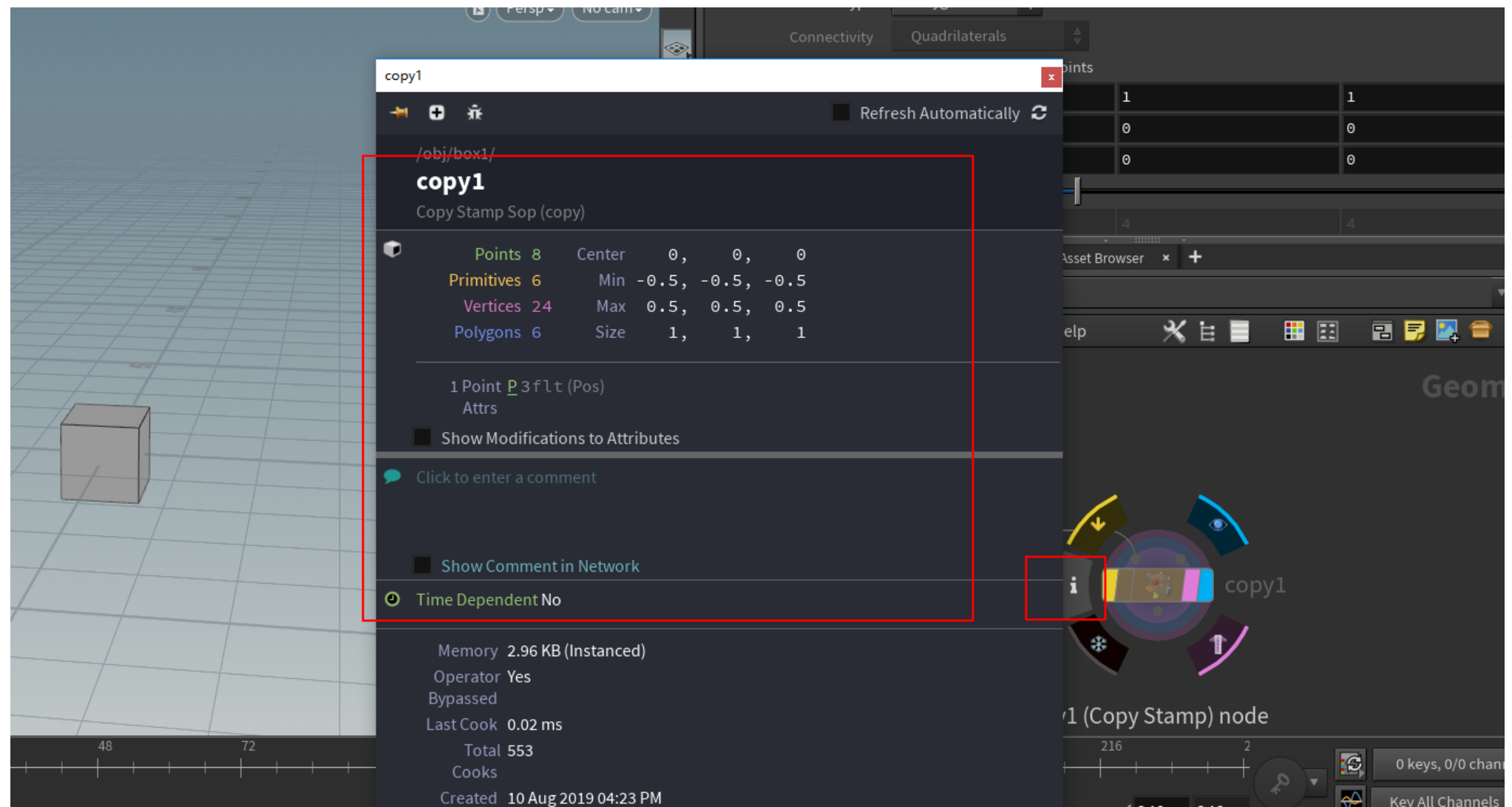
在Geomety 级别也是可以创建一些Grid 会自动 有面显示



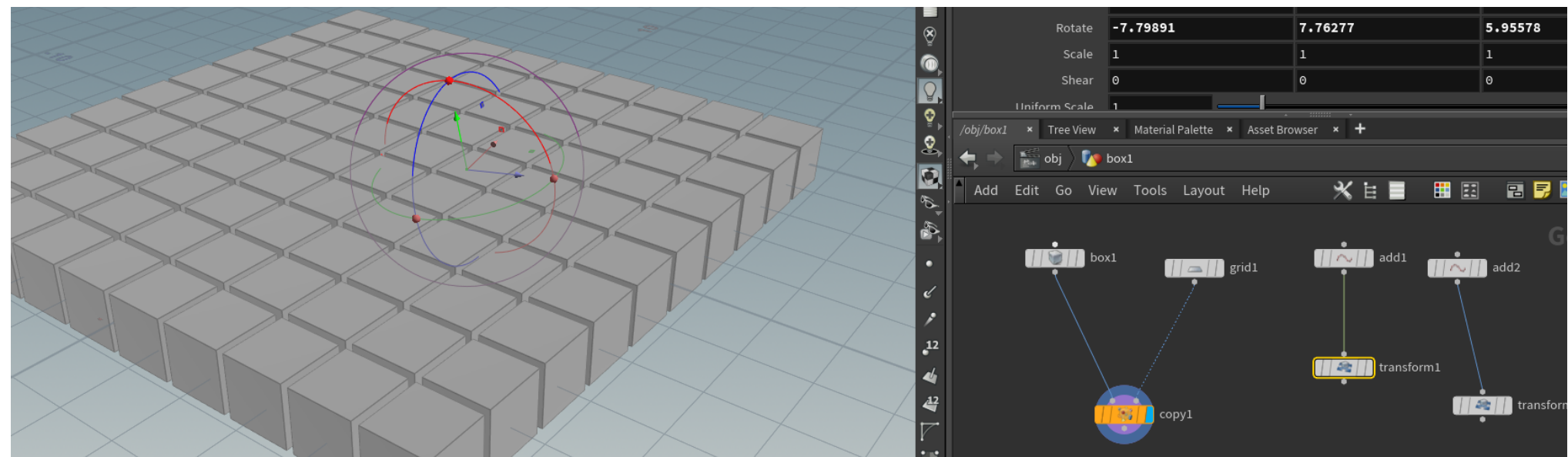
当编辑其实一个物体时候 不想影响到其他 可以使用下面操作



出了问题通过节点信息可以推理出问题在哪里

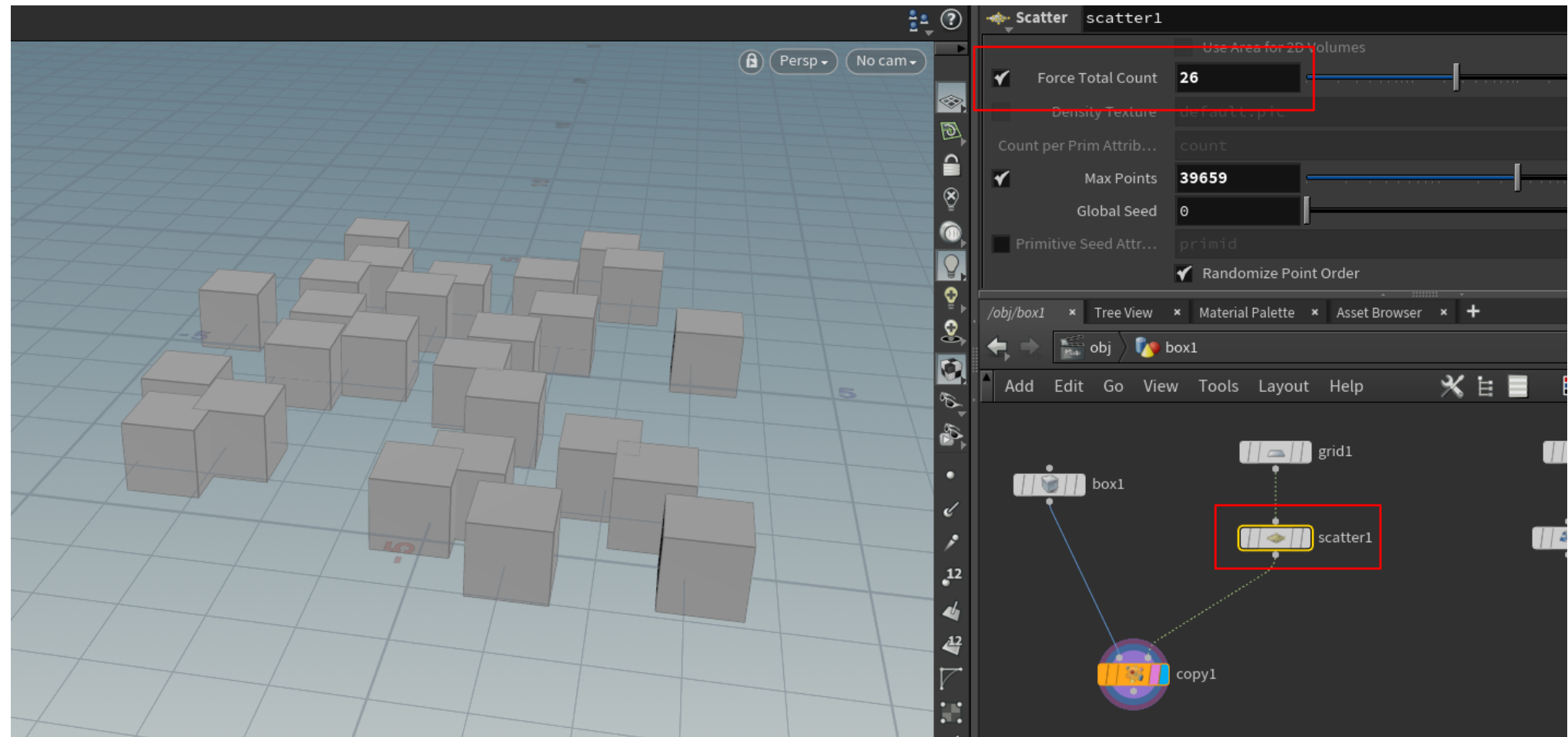


关于拷贝有些问题



关于拷贝节点，一般一边是传入节点 一边是需要复制的位置 可以传入点， 创建一个面片 加入了一些点， 节点会自动找到， 老师说使用Add 可以计入点， 我测试目前有问题  
是的，没有找到原因。

是 **scatter** 实现撒点功能



这个节点可以在模型上 和体积内进行撒点，实现随机复制操作