

Concetto di oggetto parametrico

Come nominarli per l'identificazione e la selezione
Assegnare un colore agli oggetti
Copiarli: clone, istanza, riferimento
Sistemi di coordinate utilizzabili
Criteri di selezione oggetti e filtri di selezione
Spostamenti
Rotazioni
Scalature (uniforme, non uniforme)
Comando allinea
Serie
Snap
Griglia principale
Concetto di perno (pivot) e suo spostamento
Concetto di gizmo
Principali comandi da tastiera e/o tasti mouse
Strumento isolamento
Layers
Creazione e gestione gruppi di oggetti
Visualizzazioni (piante sup/inf, fronti 1/r, prospettiva, utente) e settaggio finestre
Visualizzazione immagine di sfondo in una vista attiva
Visualizzazioni wireframe, shaded e shaded wireframe
Tipi di modellazione principali: Mesh, Patch, Nurbs
Concetto di oggetto e suboggetto (es: MESH: vertice, bordo, poligono, faccia ed elemento)
Modificatori e proprietà interne degli oggetti e sub-oggetti
Comando reset

Pannello crea

Primitive

Primitive 2D e 3D
Primitive avanzate

Oggetti composti

Scatter (distribuzione)
Shape merge (taglierina)
Terrain (terreno)
oggetti booleani e loro modifica
Oggetti loft e loro modifica (scalatura, svasatura etc.)
parametri, limiti, path, shape ect.

Luci

vari tipi di proiettore e ombreggiatori
intensità
moltiplicatore
contrasto

morbidezza

falloff

e altri parametri degli stessi anche con mappature per effetti
pannello "riepilogatore luci" (light listener)

Cineprese

vari tipi di cineprese (camera)

parametri delle stesse e allineamento istantaneo ad una vista

Utilità

griglie ausiliarie (grid)

goniometro (protractor)

metro (tape)

punto

figure fittizie (dummies)

parametri degli stessi

Oggetti AEC

muri (walls)

scale (stairs)

passamano/ringhiere (railings)

alberature (trees)

parametri degli stessi

Pannello modifica

Modificatori per primitive 2d e 3d

Estrudi

Tornio

Seleziona mesh

Elimina mesh

Mesh smooth

Ottimizza

Piega (bend)

Rastrema (taper)

Attorciglia (twist)

Inclina (skew)

Modificatori FFD deformazione a forma libera (free form deformations)

Struttura (lattice)

Sezione X (cross section)

Superficie (surface)

Tappo (cap holes)

Svolgi UVW (per le mappature)

Limiti e parametri dei vari modificatori e modifiche a livello di suboggetto gizmo e gizmo
centro

Problemi e criteri di modellazione

Conversione di oggetti 2D in spline o curve Nurbs

Conversione di oggetti 2D e 3D in oggetti Mesh, Patch o superfici Nurbs

Modellazione mesh, patch e Nurbs e strumenti di modellazione relativi
Smoothing groups
ID per oggetti e parti degli tessi

Pannello gerarchie

Selezione e modifiche pivot o gerarchie di oggetti
Creazione di gerarchie e links

Pannello visualizza (display)

Visualizzazioni calibrate su singoli oggetti o elementi (Backface culi, edge only etc)
Congelamento selezioni di oggetti -varie modalità
Spegnimento selezioni di oggetti -varie modalità

Pannello animazioni

Cenni sull'animazione
Inserire un controller
Definire una path per un'animazione

Pannello utilità

Asset browser e suoi settaggi
Link e x-rif
Utilità Measure (es. -more- poligon counter)
Collapse stack (es. unione booleana)

Materiali

Editor dei materiali
Ombreggiatoli
Mappatore e mappe procedurali
Principali comandi dell'editor
Librerie di materiali

Renderizzazione

Renderizzatore e ottimizzazioni
Settaggi e comandi della finestra di rendering
Ambiente rendering
Effetti di rendering sugli oggetti, sui materiali, sull'immagine finale
Funzioni speciali
RAM player ed interattività con lo stesso (eh. A/B)

Track view

Comandi principali
Inserimento di chiavi e funzioni delle stesse
Fotogrammi e tempo

PRINCIPALI COMANDI DA TASTIERA

restrict to x	F5
restrict to y	F6
restrict to z	F7
restrict to xy,xz,yz	F8
grid on/off (toggle)	G
activate home grid	da settare
snap (toggle)	S
angle snap	A
background lock (toggle)	F12
background view (toggle)	Alt+Ctrl+B
update background image	Alt+Shift+Ctrl+B
edgeded faces	F4
wireframe/facet all	F3 o da settare es.:W
wireframe/smooth shadow	F4 o da settare es.:Q
selection lock	spacebar
hold	Alt+Ctrl+H
preferences	da settare
freeze selection	6
unfreeze all	7
change to top view	T
change to left view	L
change to right view	R
change to bottom view	B
change to back view	K
change to front view	F
change to prosp. View	P
change to spot directional light	Shift + 4
align	Alt + A
isolate tool	Ctrl+tasto dx e selezionare dal menù a tendina
match camera to view	Ctrl+C
default lighting	Ctrl+L
seleziona oggetti	H
material editor	M

deactivate all maps	da settare
display cameras	Shift + C
display edges only	Ctrl + E
display geometry	Shift + O
display grids	Shift + G
display helpers	Shift + H
display lights	Shift + L
display shapes	da settare
see through display (toggle)	Alt + X
transform gizmo	X
undo	Ctrl + Z
expert mode	Ctrl + X

altri comandi rapidi:

clic sull'icona sposta/ruota/scala e tasto dx mouse per inserire i dati numerici
maiuscolo (freccia su) + tasto sx per copiare gli oggetti trascinando