

esercizio 01

Vi si richiede di modellare un oggetto semplice di Vostra scelta.

Vi consiglio, per acquisire esperienza con il software, di utilizzare:

- il comando file/importa–import per inserire ad esempio un file .dwg o .ai (salvato in versione 8) per successive elaborazioni
- i set di selezione ad elenco
- i comandi di spostamento, rotazione e scalatura /move, rotate, scale
- gli snap (2D, 2.5D e 3D)
- il comando specchio/mirror
- il comando allinea/align
- il set di comandi per gestione ed editing dei gruppi/group
- forme geometriche primitive - standard primitives (pannello crea/create)
- primitive avanzate - estended primitives (pannello crea/create)
- oggetti composti/booleani – compound objects/boolean (pannello crea/create)
- forme 2D splines anche di testo (pannello crea/create) da estrarre/extrude e tornire/lathe utilizzando i modificatori del pannello modifica (modify)
- forme 2D abilitandone la renderizzazione dal pannello modifica/modify
- applicare agli oggetti il modificatore edita mesh (o convertirlo direttamente in mesh) e procedere anche nella modellazione di mesh (vertici, bordi, facce, poligoni e elementi) tramite scalatura e spostamento nonché il set di comandi a livello sub-oggetto.
- Abituatevi a sfruttare anche le funzionalità dei filtri di selezione, di nascondi-hide/visualizza-unhide e congela-freeze/scongela-unfreeze del pannello visualizza (display)
- Vi invito ad esplorare le caratteristiche base dei materiali: ombreggiatori/shader, caratteristiche di luce diffusa, specularità/specular level, lucentezza/glossiness, trasparenza/opacità, auto illuminazione e le mappe diffusa/diffuse, rugosità/bump.
- Sfruttate le possibilità offerte dalle varie viste per navigare e comprendere la Vostra scena tridimensionale.
- Infine inserite una luce STANDARD con ombre ed una o più cineprese dal pannello crea e renderizzate la scena salvando una o più viste della stessa.

suggerimenti di oggetti da elaborare

Vi elenco alcuni oggetti dalle geometrie semplici che possono essere disegnati in 3D per esplorare i comandi del software e testare le Vostre capacità:

- rossetto
- matita/gomma
- scatola
- bicchiere
- tazza
- testo estruso
- un paralume/lampada/piantana
- dado
- tavolo
- tavolo circolare
- pullman
- lampada tipo luxo
- orologio
- orologio da parete
- palla da bowling
- casetta
- cuccia cane
- custodia CD o DVD
- libro / giornale / pagine
- casse audio
- lettore mp3 semplice
- televisore
- sedia
- anello
- mattoncini lego
- geomag
- palloncino/filo
- pianoforte verticale
- candela
- ciotola/terracotta o metallo
- vasetto es. crema
- barattolo soup