**Introduzione**

* Il disegno tridimnsionae  
  Definizione di coordinate 3D  
  Definizione dell’UCS nello spazio  
  • Spostamento  
  • Modifica  
  • World Le viste

**Creazione di oggetti 3D**

* Le modellazioni: di superficie, solida, wireframe  
  Le mesh: di superficie, rettangolare, poligonale, di superficie rigata, di superficie orientata, di superficie di rivoluzione, definita da spigoli

**I solidi**

* Definizione di solidi:  
  • per estrusione, lungo l’asse Z, lungo la Traiettoria  
  • per rivoluzione  
  Solidi di base: sfera, parallelepipedo, cono, cilindro, toro, cuneo

**Le operazioni Booleane**

* Unione
* Sottrazione
* Intersezione

**Dal bidimensionale al tridimensionale**

* Definizione di proiezioni parallela  
  • assonometria  
  Definizione di vista prospettica  
  • prospettiva  
  Il comando Orbit  
  Operazione di Shade sul modello  
  Salvataggio delle viste con nome

**Impostazione della tavola**

* Dal modello al layout  
  Inserimento di finestre  
  Richiamo delle viste all’interno delle finestre  
  Impostazione di fattori di scala differenti per ogni finestra

**Rendering del modello**

* Introduzione e definizione  
  Impostazione della luce  
  I materiali: Applicazione, Modifica, Importazione
* Tecniche di mapping  
  Generazione di immagini fotorealistiche

**La stampa**

* Stampa dei file .dwg  
  Conversione in .dxb, .dxf