**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