



CORSO STARTUP

3.5 ore



- Introduzione al corso
- Interfaccia, gestione delle 4 viste
- Spiegazione del movimento di camera e i comandi per spostarsi
- Muovi, scala e ruota dedicati al movimento degli oggetti
- Strumenti basici per convertire gli oggetti e controllare punti, bordi e poligoni
- Esercizio per il centraggio degli assi XYZ
- Esercizio riassuntivo per il movimento degli oggetti su una scena
- Gestione Oggetti e lista, semafori di visualizzazione e gestione attributi
- Come utilizzare le texture e il TAG di proiezione
- Esercizio di assemblamento di una piccola scena e passaggio di progetto
- Apertura dei file comuni di importazione e gestione di alcune funzioni
- Formati di uscita in pixel e stampa con gestione della finestra del rendering