

- *Concetti e terminologie nell'ambiente AutoCAD tridimensionale*
- *» Principali tecniche di disegno 3D*
- *» Differenza tra comandi di estrusione solidi e superficie*
- *» Regioni*
- *» Elevazione e Altezza (Spessore)*
- *» Rendering*
- *» Conversione dei file dwg fra diverse release di AutoCAD*
- *» Panoramica sulle impostazioni e vantaggi del disegno 3D*
- *Primi passi nel disegno 3D*
- *» I principali metodi di utilizzo degli UCS*
- *» Convenzione della mano destra*
- *» Definizione e immissione di Coordinate 3D*
- *» Le Coordinate Cilindriche e Sferiche*
- *» Lavorare con i piani 2D in 3D*
- *» Impostazioni dell'UCS*
- *» Come utilizzare le variabili UcsVp e UcsFollow*
- *» Usare l'UCS dinamico con i modelli solidi 3D e Mesh*
- *» Filtri di coordinata X, Y, Z*
- *Gli Stili e gli Strumenti di Visualizzazione 3D*
- *» Le modalità di visualizzazione di oggetti 3D*
- *» Il comando CONFIG3D*
- *» Navigazione 3D con lo Steering Wheels e l'Orbita 3D*
- *» Impostare il perno per l'Orbita 3D*
- *» Gli stili di visualizzazione*
- *» Come creare uno stile di visualizzazione*
- *Gizmo e comandi di editazione 3D*
- *» Cosa sono i Gizmo*
- *» I comandi SPOSTA3D, ROTAZIONE3D e SCALA3D*
- *» I comandi ALLINEA3D, SPECCHIO3D e 3DARRAY*
- *Modellare in 3D con i Solidi*
- *» Concetto sui Solidi*
- *» I solidi elementari*
- *» Considerazione sulla creazione dei solidi elementare*
- *» Comandi di supporto al 3D*
- *» La funzione Premi e trascina*

- *Modellare in 3D con le Superfici*
- *» Relazione tra Superfici e Solidi*
- *» Esercizi pratici sui concetti*
- *» Concetto di Superficie*
- *» Relazione tra Superfici e Solidi*
- *Modellare in 3D con le Mesh*
- *» Concetto di Mesh*
- *» Le Mesh elementari*
- *» Come modellare le Mesh 3D elementari*
- *» Mesh 3D create a partire da oggetti 2D*
- *» Mesh poligonali e Mesh poliedriche*
- *» Conversione degli oggetti 3D in Mesh*
- *» Convertire le Mesh in oggetti Solidi e Superficie*
- *» Considerazioni finali sulle Mesh*
- *Sistemi e Comandi per modificare i Solidi*
- *» Le modifiche ai Solidi*
- *» Modifica tramite Grip e Gizmo*
- *» Operazioni booleane*
- *» Il comando INTERFERENZA*
- *» Raccordare e cimare i solidi*
- *» Utilizzare le funzioni del comando MODIFSOLIDI*
- *» Come modificare le facce con MODIFSOLIDI*
- *Generare Sezioni e ottenere disegni 2D da oggetti 3D*
- *» Introduzione alle Sezioni*
- *» Impostazioni per rappresentare le sezioni*
- *» Realizzare disegni 2D da oggetti 3D*
- *» Il comando SEZIONE*
- *» Introduzione all'illuminazione di AutoCAD*
- *» Gestione delle luci*
- *» Tipi di illuminazione*
- *» Le luci fotometriche da web*
- *» Utilizzare le luci di versioni precedenti ad AutoCAD 2008*
- *» Gli effetti delle ombre generate dalle luci*
- *Gestire le Luci standard e le Luci fotometriche*
- *» Introduzione all'illuminazione di AutoCAD*
- *» Illuminazione standard*
- *» Luce Puntiforme e luce Riflettore*
- *» Proprietà fondamentali della luce Riflettore*

- » Luce Lontana
- » Gestione delle luci
- » Le opzioni per l'attenuazione delle luci
- » Tipi di illuminazione
- » La variabile LightingUnits
- » Concetti sull'illuminazione fotometrica
- » Cos'è un file IES
- » Le luci fotometriche da web
- » Il comando LUCERETE
- » Il comando RETELIBERA
- » Creare un blocco contenente una luce con file IES
- » La variabile LightsInBlocks
- » Assegnazione di una forma alla luce
- » Utilizzare le luci di versioni precedenti ad AutoCAD 2008
- » Gli effetti delle ombre generate dalle luci
- » Illuminazione naturale: le opzioni Sole e Cielo
- Gestire i materiali per i Rendering
- » Introduzione ai materiali
- » Le proprietà di un materiale
- » Associare materiali agli oggetti
- » Utilizzare i canali di mappa
- » Mappa di composizione diffusa
- » Mappa di riflessione
- » Mappa di opacità
- » Mappa di composizione in rilievo
- » Regolazione e Mappaggio dei materiali
- » Come utilizzare i materiali e il mappaggio
- » Come gestire i materiali per rivestire un bagno
- Rendering di base e avanzati
- » Introduzione al Rendering
- » Come iniziare un Rendering
- » Concetti generali di Rendering
- » Riflessioni e rifrazioni di raytracing
- » Illuminazione indiretta
- » Fasi principali per eseguire un rendering di un interno
- » Fasi principali per eseguire un rendering di un esterno
- » Come inserire una foto in un render
- » Considerazione sui rendering

- » *Le animazioni*
- *La stampa di oggetti 3D e la Stampa 3D*
- » *Stampare un oggetto 3D e le differenze con il 2D*
- » *Funzioni per gestire oggetti 3D nei Layout*
- » *La variabile HideText*
- » *La variabile TextFill*
- » *Altri sistemi di output*