

SOMMARIO

1. Le basi per principianti assoluti – 1: l'interfaccia	1
2. Le basi per principianti assoluti – 2: trasformazioni, object, component	15
3. Le basi per principianti assoluti – 3: Channel e Input Nodes; gerarchia e parentele	32
4. Basi di modellazione – 1: Lattice Deform; Baking; History	46
5. Basi di modellazione – 2: bicchieri, anelli, ecc... da profili con CV Curve e Revolve	58
6. Basi di modellazione – 3: semplice sedia, prima parte: edge loop, extrude	69
7. Basi di modellazione – 4: semplice sedia, seconda parte: Bevel, Smooth	78
8. Basi di modellazione – 5: Combine vs Boolean Union; Separate	88
9. Basi di modellazione – 6: Boolean Difference e Intersection; coordinate locali	97
10. Snap Together per allineare e poggiare oggetti su superfici inclinate	104
11. Tips and tricks sul modificatore Bevel: Roundness, Autofit, Segments	108
12. Soft Select per l'editing proporzionale; esempio: collinetta	118
13. Applicare una texture immagine ad un oggetto cilindrico; esempio: lattina	124
14. UV Texture Mapping: unwrap e mappatura immagine su un oggetto; es.: dado	136