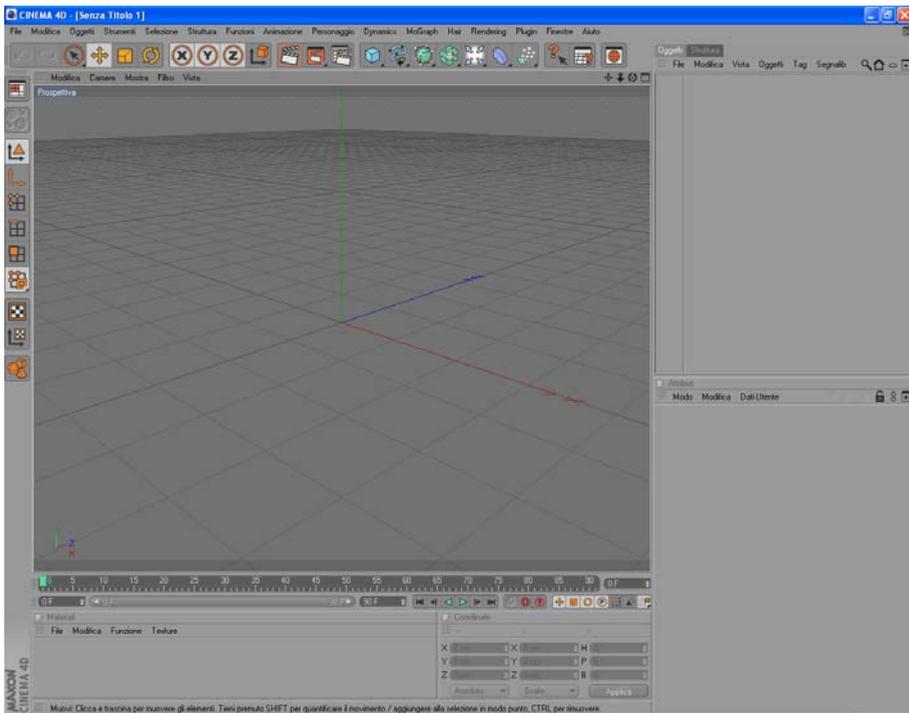


# 1

## L'ambiente grafico e le viste

In questo Tutorial impareremo a conoscere l'ambiente grafico di **Cinema 4D** e a muoverci tra le varie viste dello stesso

All'apertura di **Cinema 4D** apparirà la seguente interfaccia



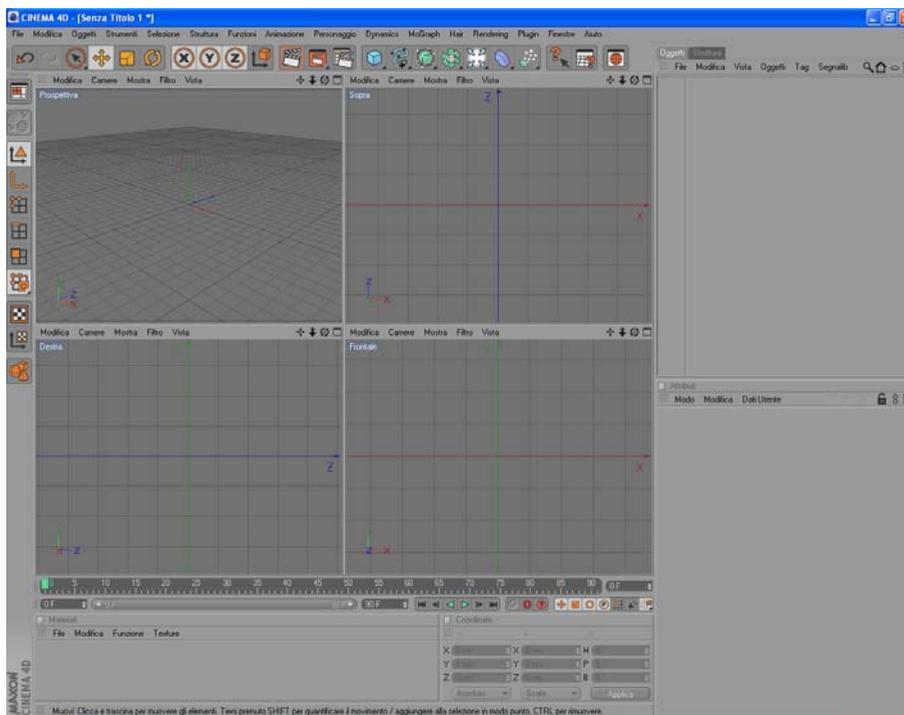
## Tutorial

---

### L'ambiente grafico e le viste

Clicchiamo nella vista attiva sulla rotellina centrale del mouse (oppure premiamo il tasto **F5** della tastiera) e osserviamo cosa succede.

L'ambiente grafico è stato diviso in 4 finestre con viste differenti.



Partendo dalla vista in alto a destra e spostandoci in senso orario osserviamo la seguente disposizione delle viste:

**Vista Prospettiva**

**Vista Sopra**

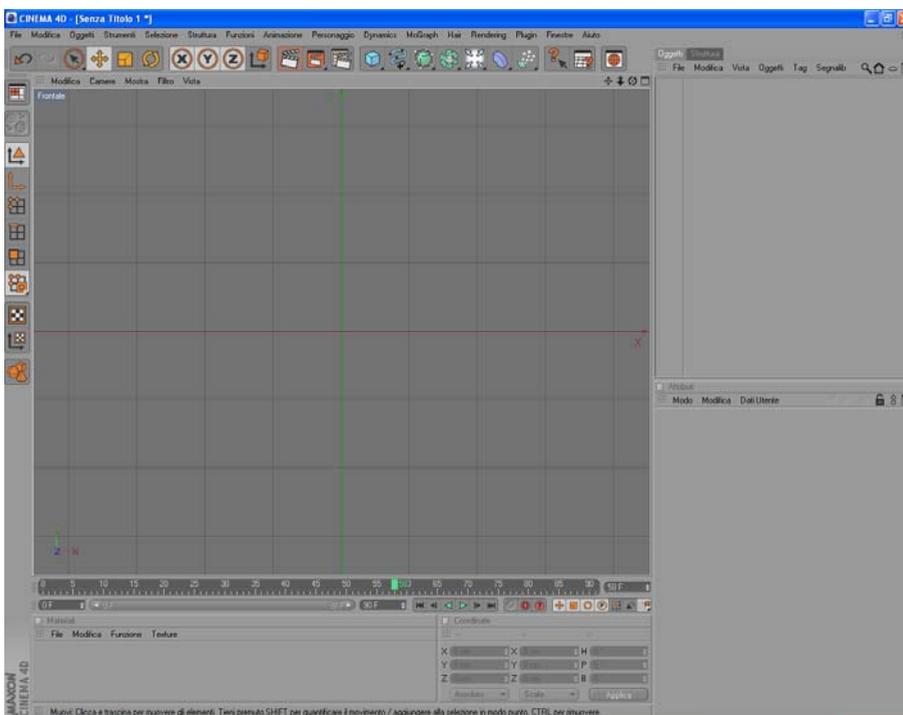
**Vista Frontale**

**Vista Destra**

In tutte le viste possiamo lavorare sul nostro progetto.

Per rendere attiva e allargare una vista rispetto ad un'altra basta cliccare di nuovo sulla rotellina del mouse avendo cura prima di posizionarci nell'area della vista da ingrandire.

Ad esempio se nella figura precedente vogliamo ingrandire la vista frontale rispetto alle altre basta che ci spostiamo con il mouse nell'area della vista Frontale e clicchiamo la rotellina del mouse. Otterremo quanto raffigurato nella figura seguente.



Alternativamente all'utilizzo della rotellina centrale del mouse è possibile utilizzare i tasti funzione della tastiera **F1**, **F2**, **F3**, **F4** e **F5** per spostarsi nelle varie viste disponibili.

La corrispondenza tra i tasti e le varie viste è riportata di seguito:

- Il tasto **F1** attiva la **vista Prospettiva**
- Il tasto **F2** attiva la **vista Sopra**
- Il tasto **F3** attiva la **vista Destra**
- Il tasto **F4** attiva la **vista Frontale**
- Il tasto **F5** attiva la **vista multipla**

Impariamo adesso ad usare le *viste*, cambiare i punti di vista e spostare i nostri oggetti utilizzando i tasti **1,2** e **3** della tastiera.

In ogni vista ci sono 4 piccole icone posizionate nel vertice destro.



La prima icona  serve per spostare su/giù/sx/dx il punto di vista dell'oggetto. Per eseguire il comando dobbiamo cliccare sull'icona e tenendo premuto il tasto sinistro del mouse muovere lo stesso. Ciò produce lo spostamento del punto di vista. Facendo la stessa operazione e tenendo premuto il tasto destro del mouse il punto di vista avanza o arretra.

La seconda icona  serve ad allontanarci o ad avvicinarci. Per eseguire il comando dobbiamo cliccare sull'icona e tenendo premuto il tasto sinistro del mouse muovere lo stesso. Questa funzione opera in un modo molto simile agli obiettivi delle macchine fotografiche, prestate quindi attenzione alle distorsioni (se vi dovreste trovare in difficoltà usate il comando **Mostra come Predefinito** dal menù **Modifica** della vista attiva).

La terza icona  serve a ruotare il punto di vista secondo gli assi X e Y (cliccando sull'icona con il tasto sinistro del mouse e tenendolo premuto muovendo lo stesso) o secondo l'asse Z (cliccando sull'icona con il tasto destro del mouse e tenendolo premuto muovendo lo stesso).

La quarta icona  passa dalla visualizzazione attuale alla visualizzazione a quattro finestre (la stessa funzione è ottenibile utilizzando il tasto **F5** della tastiera o cliccando sulla rotellina centrale del mouse).

L'utilizzazione delle su elencate icone per la rotazione dei punti di vista se non ben allenati può diventare scomodo.

Per questo in **Cinema 4D** abbiamo la possibilità di utilizzare i tasti **1,2 e 3** della tastiera per generare gli stessi movimenti dei punti di Vista.

Più precisamente

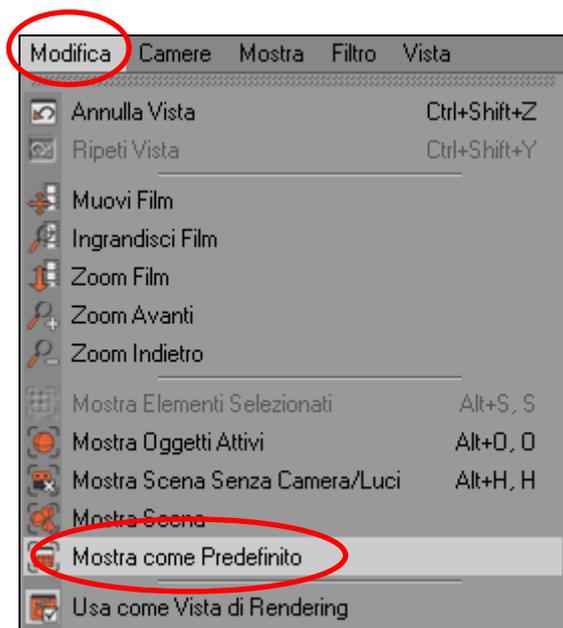
il tasto **1** corrisponde all'icona 

il tasto **2** corrisponde all'icona 

il tasto **3** corrisponde all'icona 

Quindi per poter generare gli stessi movimenti descritti precedentemente basta tenere premuto il relativo tasto corrispondente (1,2 o 3) e muovere il mouse.

E' importante sottolineare che se nelle operazioni di rotazione o spostamento del punto di vista di un oggetto commettiamo errori o vogliamo annullare quanto eseguito, possiamo selezionare il comando **Mostra come predefinito** dal menu **Modifica** della vista attiva.



Questo comando quindi ci permette di ripristinare il punto di vista originale (di *Default*).

## Il tasto H

Un altro comando che è utile conoscere per gestire bene le viste in **Cinema 4d** è quello che si ottiene cliccando sul tasto **H** della tastiera.

Il tasto **H** della tastiera corrisponde al comando **Mostra scena senza camera / luci** del menu **Modifica** della vista attiva e serve per vedere bene tutta la scena. Quindi se in una vista vogliamo visualizzare nel migliore dei modi l'oggetto rappresentato basta che clicchiamo il tasto **H** della tastiera.

Nella tabella riepilogativa riportata di seguito ricordiamo i comandi fin qui illustrati.

<b>TASTO o ICONA</b>	<b>DESCRIZIONE DEL COMANDO</b>
Tasto <b>1</b> + tasto sx mouse + movimento mouse	Muove <b>su/giù/sx/dx</b> il punto di vista dell'oggetto
Tasto <b>2</b> + tasto sx mouse + movimento mouse	Muove <b>avanti/indietro</b> il punto di vista
Tasto <b>3</b> + tasto mouse + movimento mouse	<b>Ruota gli assi X,Y (tasto sx) e Z (tasto dx)</b>
Tasto <b>H</b>	<b>Zoom Tutto</b>
Tasto <b>F1</b>	attiva la <b>vista Prospettiva</b>
Tasto <b>F2</b>	attiva la <b>vista Sopra</b>
Tasto <b>F3</b>	attiva la <b>vista Destra</b>
Tasto <b>F4</b>	attiva la <b>vista Frontale</b>
Tasto <b>F5</b> (o rotellina centrale del mouse)	attiva la <b>vista multipla</b>