

La seguente e' una prima breve lista di comandi usabili con Gmax :

. Per massimizzare il "Viewport" selezionato premere **W**. Per tornare alla visione dei "multi-Viewport" premere nuovamente **W**.

. Per muovere un oggetto in un Viewport premere il **bottono medio oppure la rotellina dello scroll** del mouse.

. Per ruotare un oggetto in un Viewport tenere premuto **Alt + il bottone medio o la rotella scroll** del mouse.

. Per ingrandire o rimpicciolire un oggetto in un Viewport **girare la rotella scroll** del mouse avanti o indietro.

. Per ingrandire o rimpicciolire un oggetto in un Viewport in modo continuo tenere premuti **CRTL + ALT + la rotella scroll od il bottone medio** del mouse

. Premere **G** per eliminare od evidenziare la griglia di costruzione

. Per cambiare tipo di punto di vista in un Viewport, dopo averlo massimizzato con W, premere I seguenti tasti :

P = Vista prospettica
U = Vista utilizzatore
F = Vista frontale
K = Vista posteriore
T = Vista dall'alto
B = Vista dal basso
L = Vista laterale sinistra
R = Vista laterale destra

. Premere il tasto **X** per far apparire o sparire gli "gizmos" (assi x,y,z,) che appaiono quando si seleziona un oggetto. Gli "gizmos" servono a definire gli assi di rotazione, traslazione oppure limitare l'uso di una funzione attivata.

. Quando si e' in modalita' "Edit Mesh" per navigare velocemente tra I vari livelli di editing usare :

1 – Vertex
2 – Edge
3 – Face
4 – Polygon
5 – Element

. Per far apparire la finestra delle caratteristiche di un Viewport premere **ALT + B**. Cio' consente di definire le caratteristiche del Viewport (colore, punto di illuminazione, reperire files, ecc)

Tradotto da Sigfrido Pompetta

03.12.2001

Questo documento non deve essere usato per scopi commerciali.