

Bevor Sie beginnen ...	4	7 Flächenmodelle	59
		7.1 Grundlagen zu Flächenmodellen	59
		7.2 Regionen	59
		7.3 Einzelflächen	64
		7.4 Polygonnetze	67
1 Informationen zum Buch	5	8 Volumenkörper	77
1.1 Voraussetzungen und Ziele	5	8.1 Grundlagen zu Volumen- und Flächenmodellen	77
1.2 Aufbau und Konventionen	6	8.2 Geometrische Grundkörper	79
		8.3 Auf Profilen basierende Volumenkörper	84
2 Grundlagen der 3D-Konstruktion	8	9 Boolesche Operationen und Volumenkörper	93
2.1 2D oder 3D?	8	9.1 Boolesche Operationen	93
2.2 Methoden der 3D-Konstruktion	9	9.2 Volumenmodelle bearbeiten	98
2.3 Die Arbeitsbereiche	11	10 Volumenmodelle, Makros und Ansichten	121
		10.1 Volumenmodelle analysieren	121
		10.2 Makros für den Papierbereich	129
		10.3 Ansichten ableiten	139
		10.4 Der 3D-Druck	151
3 Ansichtssteuerung	12	11 Bemaßung, Papierbereich und Plotten	153
3.1 Grundlagen zur Ansichtssteuerung	12	11.1 Die Bemaßung	153
3.2 Visuelle Stile	15	11.2 Das Plotten	156
3.3 Ansichtsrichtungen mit dem ViewCube einstellen	17	11.3 Übungen	158
3.4 Das Navigationsrad (Steering Wheel)	18	12 Netze und Flächen modellieren	164
3.5 Die Ansichtsrichtung bestimmen	19	12.1 Grundkörper erstellen	164
3.6 Die Kamera	26	12.2 Netzmodelle konvertieren	165
3.7 Hintergrundeinstellungen	29	12.3 Das Bearbeitungswerkzeug Gizmo	166
3.8 Animationen	29	12.4 Weitere Bearbeitungsmöglichkeiten an Netzen	168
3.9 Einführung in die Präsentation mit ShowMotion	30	12.5 NURBS-Flächen	170
		12.6 Flächen aus Konturen erstellen und bearbeiten	171
		12.7 Punktwolken	179
4 Konstruktionshilfen	32		
4.1 BKS im 3D-Raum	32		
4.2 Koordinatensysteme	38		
4.3 Punkteingaben	39		
4.4 Ansichtsfenster im Modellbereich	44		
4.5 Ansichtsfenster im Papierbereich	46		
5 Drahtmodelle	48		
5.1 Grundlagen zu Drahtmodellen	48		
5.2 Zeichenbefehle	48		
5.3 Übungen	50		
6 2½D-Modelle	53		
6.1 Grundlagen zu 2½D-Modellen	53		
6.2 Objekte mit Objekthöhe	54		

13 Änderungsbefehle	181	15 Datenaustausch	206
13.1 Schieben und Kopieren	181	15.1 Einführung zum Datenaustausch	206
13.2 Stutzen und Dehnen	182	15.2 Das DWG-Format	206
13.3 3D-Operationen	185	15.3 Fremdformate importieren	207
		15.4 Das DXF-Format	207
14 Rendern	193	15.5 Das PDF-Format	208
14.1 Grundlagen zu Rendering	193	15.6 Das DWF-Format	209
14.2 Grundbegriffe	194	15.7 Weitere wichtige Austauschformate	209
14.3 Rendern einer Zeichnung	195	15.8 Export als 2D-Projektion	210
14.4 Beleuchtung	198		
14.5 Material	201	A Anhang	212
14.6 In der Cloud rendern	205	A.1 Produktinformationen	212
		A.2 3D-Maus	212
		Stichwortverzeichnis	214