

<b>Bevor Sie beginnen ...</b>	<b>4</b>	<b>7 Flächenmodelle</b>	<b>59</b>
		7.1 Grundlagen zu Flächenmodellen	59
		7.2 Regionen	59
		7.3 Einzelflächen	64
		7.4 Polygonnetze	67
<b>1 Informationen zu diesem Buch</b>	<b>5</b>	<b>8 Volumenkörper</b>	<b>77</b>
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
<b>2 Grundlagen der 3D-Konstruktion</b>	<b>8</b>	<b>9 Boolesche Operationen und Volumenkörper bearbeiten</b>	<b>93</b>
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	<b>10 Volumenmodelle, Makros und Ansichten</b>	<b>120</b>
<b>3 Ansichtssteuerung</b>	<b>12</b>	10.1 Volumenmodelle analysieren	120
3.1 Grundlagen zur Ansichtssteuerung	12	10.2 Makros für den Papierbereich	128
3.2 Visuelle Stile	15	10.3 Ansichten ableiten	138
3.3 Ansichtsrichtungen mit dem ViewCube einstellen	17	10.4 Der 3D-Druck	149
3.4 Das Navigationsrad (Steering Wheel)	18	<b>11 Bemaßung, Papierbereich und Plotten</b>	<b>151</b>
3.5 Die Ansichtsrichtung bestimmen	19	11.1 Die Bemaßung	151
3.6 Die Kamera	26	11.2 Das Plotten	154
3.7 Hintergrundeinstellungen	28	11.3 Übungen	156
3.8 Animationen	29	<b>12 Netze und Flächen modellieren</b>	<b>162</b>
3.9 Einführung in die Präsentation mit ShowMotion	30	12.1 Grundkörper erstellen	162
<b>4 Konstruktionshilfen</b>	<b>32</b>	12.2 Netzmodelle konvertieren	163
4.1 BKS im 3D-Raum	32	12.3 Das Bearbeitungswerkzeug Gizmo	164
4.2 Koordinatensysteme	38	12.4 Weitere Bearbeitungsmöglichkeiten an Netzen	166
4.3 Punkteingaben	39	12.5 NURBS-Flächen	168
4.4 Ansichtsfenster im Modellbereich	44	12.6 Flächen aus Konturen erstellen und bearbeiten	169
4.5 Ansichtsfenster im Papierbereich	46	12.7 Punktwolken	177
<b>5 Drahtmodelle</b>	<b>48</b>		
5.1 Grundlagen zu Drahtmodellen	48		
5.2 Zeichenbefehle	48		
5.3 Übungen	50		
<b>6 2½D-Modelle</b>	<b>53</b>		
6.1 Grundlagen zu 2½D-Modellen	53		
6.2 Objekte mit Objekthöhe	54		

<b>13 Änderungsbefehle</b>	<b>179</b>	15.5 Das PDF-Format	206
13.1 Schieben und Kopieren	179	15.6 Das DWF-Format	207
13.2 Stutzen und Dehnen	180	15.7 Weitere wichtige Austauschformate	207
13.3 3D-Operationen	182	15.8 Export als 2D-Projektion	208
<b>14 Rendern</b>	<b>191</b>	<b>A Anhang</b>	<b>209</b>
14.1 Grundlagen zu Rendering	191	A.1 Produktinformationen	209
14.2 Grundbegriffe	192	A.2 3D-Maus	209
14.3 Rendern einer Zeichnung	193	<b>Stichwortverzeichnis</b>	<b>210</b>
14.4 Beleuchtung	196		
14.5 Material	199		
14.6 In der Cloud rendern	203		
<b>15 Datenaustausch</b>	<b>204</b>		
15.1 Einführung zum Datenaustausch	204		
15.2 Das DWG-Format	204		
15.3 Fremdformate importieren	205		
15.4 Das DXF-Format	205		