

Bevor Sie beginnen ...	4	7 Flächenmodelle	59
		7.1 Grundlagen zu Flächenmodellen	59
1 Informationen zum Buch	5	7.2 Regionen	59
1.1 Voraussetzungen und Ziele	5	7.3 Einzelflächen	64
1.2 Aufbau und Konventionen	6	7.4 Polygonnetze	67
2 Grundlagen der 3D-Konstruktion	8	8 Volumenkörper	77
2.1 2D oder 3D?	8	8.1 Grundlagen zu Volumen- und Flächenmodellen	77
2.2 Methoden der 3D-Konstruktion	9	8.2 Geometrische Grundkörper	79
2.3 Die Arbeitsbereiche	11	8.3 Auf Profilen basierende Volumenkörper	84
3 Ansichtssteuerung	12	9 Boolesche Operationen und Volumenkörper bearbeiten	93
3.1 Grundlagen zur Ansichtssteuerung	12	9.1 Boolesche Operationen	93
3.2 Visuelle Stile	15	9.2 Volumenmodelle bearbeiten	98
3.3 Ansichtsrichtungen mit dem ViewCube einstellen	17		
3.4 Das Navigationsrad (Steering Wheel)	18	10 Volumenmodelle, Makros und Ansichten	121
3.5 Die Ansichtsrichtung bestimmen	19	10.1 Volumenmodelle analysieren	121
3.6 Die Kamera	26	10.2 Makros für den Papierbereich	129
3.7 Hintergrundeinstellungen	29	10.3 Ansichten ableiten	139
3.8 Animationen	29	10.4 Der 3D-Druck	151
3.9 Einführung in die Präsentation mit ShowMotion	31		
4 Konstruktionshilfen	32	11 Bemaßung, Papierbereich und Plotten	153
4.1 BKS im 3D-Raum	32	11.1 Die Bemaßung	153
4.2 Koordinatensysteme	38	11.2 Das Plotten	156
4.3 Punkteingaben	39	11.3 Übungen	158
4.4 Ansichtsfenster im Modellbereich	44		
4.5 Ansichtsfenster im Papierbereich	46	12 Netze und Flächen modellieren	164
		12.1 Grundkörper erstellen	164
5 Drahtmodelle	48	12.2 Netzmodelle konvertieren	165
5.1 Grundlagen zu Drahtmodellen	48	12.3 Das Bearbeitungswerkzeug Gizmo	166
5.2 Zeichenbefehle	48	12.4 Weitere Bearbeitungsmöglichkeiten an Netzen	168
5.3 Übungen	50	12.5 NURBS-Flächen	170
6 2½D-Modelle	53	12.6 Flächen aus Konturen erstellen und bearbeiten	171
6.1 Grundlagen zu 2½D-Modellen	53	12.7 Punktfolgen	179
6.2 Objekte mit Objekthöhe	54		

13 Änderungsbefehle	181	15.5 Das PDF-Format	208
13.1 Schieben und Kopieren	181	15.6 Das DWF-Format	209
13.2 Stutzen und Dehnen	182	15.7 Weitere wichtige Austauschformate	209
13.3 3D-Operationen	184	15.8 Export als 2D-Projektion	210
14 Rendern	193	A Anhang	212
14.1 Grundlagen zu Rendering	193	A.1 Produktinformationen	212
14.2 Grundbegriffe	194	A.2 3D-Maus	212
14.3 Rendern einer Zeichnung	195	Stichwortverzeichnis	214
14.4 Beleuchtung	198		
14.5 Material	201		
14.6 In der Cloud rendern	205		
15 Datenaustausch	206		
15.1 Einführung zum Datenaustausch	206		
15.2 Das DWG-Format	206		
15.3 Fremdformate importieren	207		
15.4 Das DXF-Format	207		