

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 bearbeiten	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
3 Ansichtssteuerung	12	10.1 Volumenmodelle analysieren	121
3.1 Grundlagen zur Ansichtssteuerung	12	10.2 Makros für den Papierbereich	129
3.2 Visuelle Stile	15	10.3 Ansichten ableiten	139
3.3 Ansichtsrichtungen mit dem ViewCube einstellen	17	10.4 Der 3D-Druck	151
3.4 Das Navigationsrad (Steering Wheel)	18	11 Bemaßung, Papierbereich und Plotten	153
3.5 Die Ansichtsrichtung bestimmen	19	11.1 Die Bemaßung	153
3.6 Die Kamera	26	11.2 Das Plotten	156
3.7 Hintergrundeinstellungen	29	11.3 Übungen	158
3.8 Animationen	29	12 Netze und Flächen modellieren	164
3.9 Einführung in die Präsentation mit ShowMotion	31	12.1 Grundkörper erstellen	164
4 Konstruktionshilfen	32	12.2 Netzmodelle konvertieren	165
4.1 BKS im 3D-Raum	32	12.3 Das Bearbeitungswerkzeug Gizmo	166
4.2 Koordinatensysteme	38	12.4 Weitere Bearbeitungsmöglichkeiten an Netzen	168
4.3 Punkteingaben	39	12.5 NURBS-Flächen	170
4.4 Ansichtsfenster im Modellbereich	44	12.6 Flächen aus Konturen erstellen und bearbeiten	171
4.5 Ansichtsfenster im Papierbereich	46	12.7 Punktwolken	179
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	15.5 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		