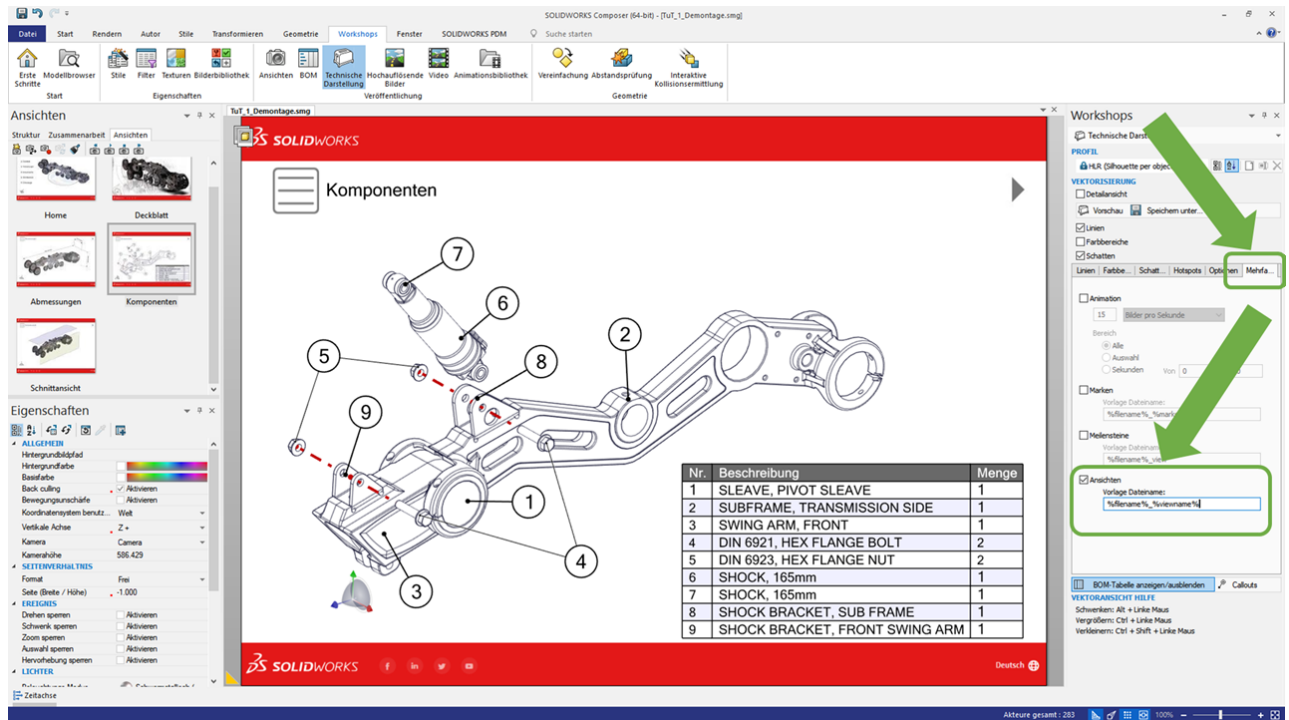


Seit 2015 SP2 hat SOLIDWORKS Composer eine SVG Stapelausgabe!

Einfach im Workshop für Technische Darstellung auf dem Reiter „Mehrfach“ (ganz rechts) die Option für „Ansichten“ setzen.

Dann werden alle Ansichten mit der eingestellten Vektorisierung erstellt!



Noch komfortabler geht's mit Composer SYNC:

- Auf dem Reiter „Dateien“ ALLE smg Dateien auswählen, die vektorisiert werden sollen
- Auf dem Reiter „Veröffentlichung“ die gewünschten Ausgabeformate wählen:

#### CAD-AUSGABEFORMATE

- |  |   |   |
|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> SOLIDWORKS Composer (.smg)             | <input type="checkbox"/> Alias Wavefront (.obj)   | <input type="checkbox"/> ACIS text (.sat)       |
| <input type="checkbox"/> SOLIDWORKS Composer (.smgXml + .smgGeom)          | <input type="checkbox"/> 3D Studio Mesh (.3ds)    | <input type="checkbox"/> ACIS binary (.sab)     |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Komplett aufgegliedert * | <input type="checkbox"/> Stereolithography (.stl) | <input type="checkbox"/> IGES (.igs .iges)      |
| <input type="checkbox"/> SOLIDWORKS Composer (.exe)                        | <input type="checkbox"/> Universal 3D (.u3d)      | <input type="checkbox"/> STEP (.stp .step)      |
| <input type="checkbox"/> PDF (.pdf)  | <input type="checkbox"/> XAML (.xaml)             | <input type="checkbox"/> CATIA V4 (.model .exp) |
| <input type="checkbox"/> VRML 2.0 (.vrl)                                   | <input type="checkbox"/> VDA (.vda)               |   |
| <input type="checkbox"/> 3DXML (.3dxml)                                    |   |   |

\* Nur für CATProduct-, asm ProE-, sldasm-Eingabedateien, smgXml-Dateien für Occlusion.


#### AUSGABEFORMATE FÜR VEKTORBILD

- SVG  SVGZ  CGM  EPS

#### AUSGABEFORMATE FÜR RASTERBILD

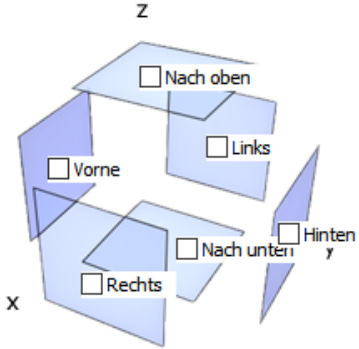
- JPEG  TIFF  BMP  PNG

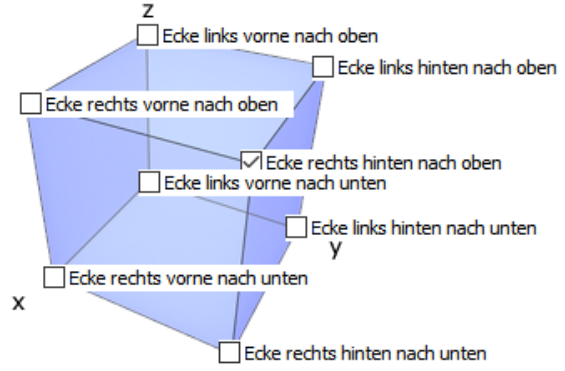
- Unter „Bildkonfiguration“ die internen Composer Ansichten und/oder Standardansichten auswählen

 Bildkonfiguration

Wählen Sie die Optionen für die Bildausgabeformate

**KAMERAANSICHTEN**





Projektion     Orthogonal     Perspektivisch

Anti-Aliasing

**ANSICHTEN**

smgView-Datei verwenden

Interne Ansichten verwenden (nur für .smg, .smgXml, or .smgProj)

**PROFIL**

Hohe Auflösung    Default Profil

Technische Darstellung    HLR (Silhouette per object) + Shad

- Konvertieren klicken und los geht's

Mit Enterprise SYNC lässt sich das Ganze dann auch über die Kommandozeile steuern, also mit zeitlichem Trigger oder per Workflow!