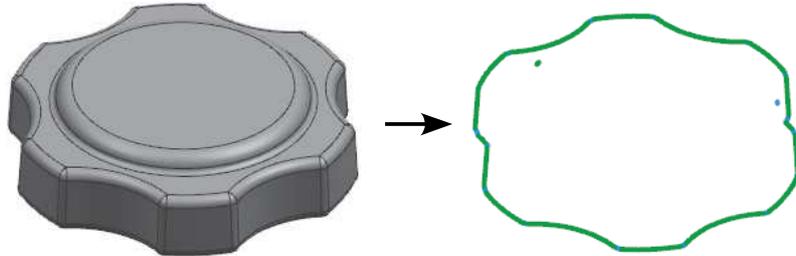


3.21.5 Schattierte Umrisslinie (Shadow Outline)

Mit diesem Befehl wird ansichtenabhängig die Außenkontur aller Körper oder Flächen erzeugt, die sichtbar sind. Es handelt sich demnach um eine Kombination von *Silhouetten* und *Kanten*.



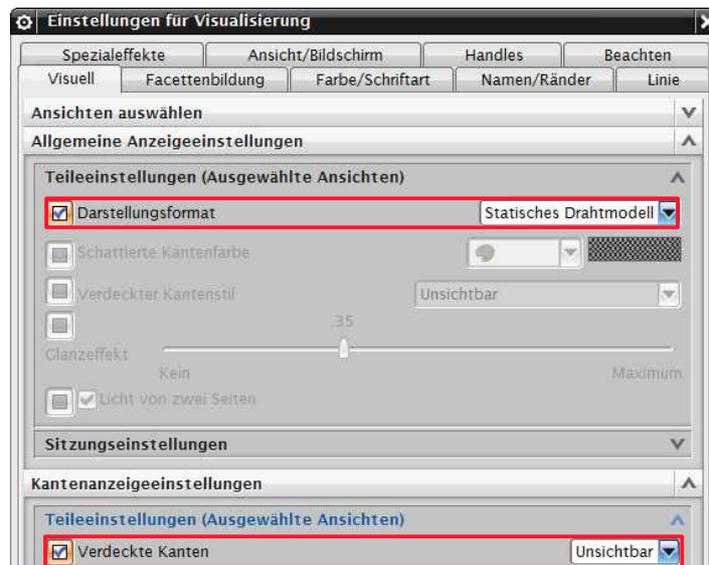
Wichtig:

Hierbei muss die *Darstellungsart (Rendering Style)* auf *Statisches Drahtmodell (Static Wireframe)* mit unsichtbaren verdeckten Kanten gestellt werden!



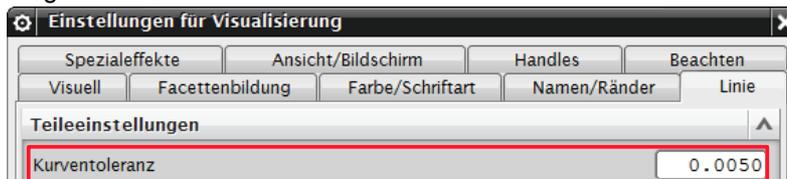
Voreinstellungen >
Visualisierung
Preferences >
Visualization

Einstellen der verdeckten Kanten:



Hinweis:

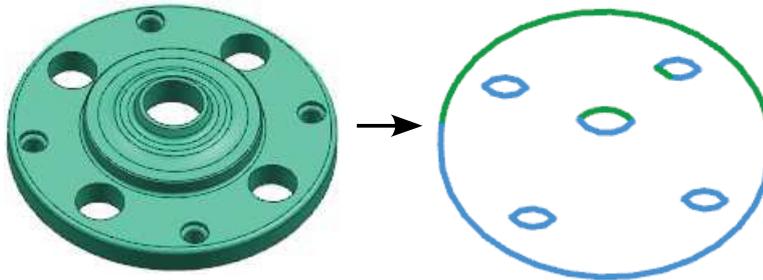
Sollte das Ergebnis nicht die gewünschte Qualität aufweisen, kann die *Kurventoleranz (Curve Tolerance)* verringert und der Befehl erneut ausgeführt werden.



3.21.6 Präzise Kontur (Precise Outline)

Dieser Befehl führt zu dem gleichem Ergebnis wie *Schattierte Umrisslinie*.

Der große Unterschied ist, dass hier jede *Darstellungsart* verwendet werden kann.



Diese Option kann evtl. mehr Zeit beanspruchen, da die Konturen präziser nachgebildet werden.

Tipp:

Dies *schattierten Umrisslinien* haben durchaus einigen praktische Anwendungsmöglichkeiten, da sie die Projektion von Körpern oder Flächengebilden darstellen. Damit kann etwa die projizierte Windangriffsfläche von Bauteilen ermittelt werden oder die Kurven werden genutzt, um die Form eines Ausschnittes in einem Schaumstoff zu ermittelt in dem später ein komplexes Bauteil in einer speziellen Lage transportgesichert eingeschoben werden soll.