



Rückgängig machen bzw. Wiederherstellen



Laden von Szenen, Kreieren von neuen Szenen, Import von Szenen. (Endung a3d wählen: *.a3d)
Import von VRML97/OBJ-Dateien *.wrl *.obj



Speichern von Szenen *.a3d, Exportieren von VRML97 *.wrl, OBJ *.obj- oder OpenGL-Dateien *.c, **3D-Printing-Service *.zip**



Verändern eines Quaders. Kreieren eines Quaders am rechten Bildschirmrand (jeweils beeinflusst-durch Abstands- und Winkelwerkzeug)



Verändern eines Dachs. Kreieren eines Dachs am rechten Bildschirmrand (jeweils beeinflusst- durch Abstands- und Winkelwerkzeug)



Verändern eines Rotationskörpers durch Anpassen, Einfügen und Löschen von Ringen. Kreieren eines Kegels am rechten Bildschirmrand (jeweils beeinflusst- durch Abstands- und Winkelwerkzeug)



Verändern eines Prismas durch Einfügen oder Verändern von Segmenten, Anpassung der Höhe und Ausrichtung. Kreieren von Prismen (jeweils beeinflusst-durch Abstands- und Winkelwerkzeug)



Umrisse eines Objekts durch **nicht überkreuzende Kurve** skizzieren.



Drehen der Szene um berührtes Polygon, Verschieben der Szene, Skalieren der Szene am rechten Bildschirmrand. **Die Szene kann jederzeit mit 2 Fingern verschoben, gedreht und skaliert werden, mit 3 Fingern in 3D gedreht werden!**



Senkrecht auf Fläche schauen, um Maloperationen zu vereinfachen



Laden einer Bilddatei (png oder jpg). Das **neue Icon** dient dazu, die Szene aus dieser Ansicht zu zeigen



Bemalen von Polygonen mit dem Pinsel. Am linken Bildschirmrand kann die Farbe (oder der Abpausen-Modus) gewählt werden. Der Finger kann von dort über den Bildschirm geführt werden, um Farben aufzunehmen. Am rechten Bildschirmrand kann die Größe des Pinselstrichs eingestellt werden. **Nach Selektieren des Polygonsymbols am linken Rand können Polygone selektiert oder deselektiert werden. Aufheben der Selektion durch Berühren des Bildschirmhintergrunds. (seit Artist3D 1.4)**



Einfärben von Polygonen. Am linken Bildschirmrand wird die Farbe (oder der Abpausen-Modus) gewählt. **Selektieren oder Deselektieren von Polygonen wie beim Pinsel (seit Artist3D 1.4)**



Füllen von Konturen. Am linken Bildschirmrand wird die Farbe (oder der Abpausen-Modus) gewählt. **Selektieren oder Deselektieren von Polygonen ähnlich wie beim Pinsel (seit Artist3D 1.4)**



Einfärben von Objekten. Am linken Bildschirmrand wird die Farbe (oder der Abpausen-Modus) gewählt. **Selektieren oder Deselektieren aller Polygone eines Objekts ähnlich wie beim Pinsel (seit Artist3D 1.4)**



Teilen und löschen von Kanten. Verschieben von Punkten. **Extrudieren von selektierten Polygonen, Verfeinern und Glätten von selektierten Bereichen (seit Artist3D 1.4)**



Skalieren und Spiegeln (gelb), Einheitlich Skalieren (grün), Rotieren (rot) und Verschieben (orange) von Objekten **oder Selektionen (seit Artist3D 1.4)**



Deformieren von Objekten. Verändern des Einflussbereichs am rechten Bildschirmrand. **Objekte können jederzeit mit 4 Fingern deformiert werden!**



Kopieren von Objekten **oder Selektionen (seit Artist3D 1.4)**



Löschen von Objekten, Fotos, Quaderprojektionen **oder Selektionen (seit Artist3D 1.4)**



Sichtbarkeit ändern. Nur sichtbare Objekte können verändert werden.



Eckpunkt selektieren um Referenzpunkt festzulegen. Hintergrund selektieren, um Referenzpunkt zu löschen. Kante selektieren, um Abstand festzulegen *falls Referenzpunkt gesetzt ist*. Kante selektieren, um Szene zu kalibrieren, *wenn Referenzpunkt nicht gesetzt*. Am rechten Bildschirmrand Abstand bzw. Größe justieren.



Kante selektieren, um Referenzlinie festzulegen. Hintergrund selektieren, um die Referenzlinie zu löschen. Zwei Polygone nacheinander selektieren, um den Winkel zur Referenzlinie festzulegen. Am rechten Bildschirmrand Winkel justieren. Beim Export wird die Referenzlinie zur x-Achse des Referenzkoordinatensystems, die y-Achse zeigt nach oben.



Eckpunkte des Quaders auf Bild verschieben. Quaderkanten aktivieren oder deaktivieren. (Nur aktive Kanten werden bei der Anpassung berücksichtigt.) Drehen, Verschieben und Skalieren der Szene relativ zum Foto.

Artist3D - Bedienelemente