



Abb. 49. Auswahl möglicher Paßpunkte

## 1.10 Zusammenfassung

Es wurde zunächst an den klassischen manuellen Weg von den 2D-Designzeichnungen zum 3D-Designmodell erinnert, u.a. an die Rolle der perspektivischen Zeichnung als Hauptausdrucksmittel für die Form und an die parallel dazu entstehenden Designzeichnungen in Haupttrissen als Grundlage zur Schablonenfertigung, um damit die Form aus dem Ton (Clay) herausarbeiten zu können.

Im geschichtlichen Teil spannten wir den Bogen von der Geometrie in der Kunst der Renaissance bis zur heutigen rechnerunterstützten Konstruktion und Darstellung. Gesetze und Regeln der Zentralperspektive, die schon die *Alten Meister* (A. Dürer u.a.) kannten sind auch noch heute von CAD-Anwendern zu beachten, wenn die Abbildung natürlich wirken soll.

Es wurden die Begriffe und die Besonderheiten der Computerperspektive erläutert, das Hilfsmittel Hüllbox für eine Verbesserung der zeichnerischen Qualität von perspektivischen Skizzen genutzt und Varianten der Anordnung von Hintergrundbildern auf dem Computerbildschirm vorgestellt.

Abschließend folgte ein Ausblick auf die weitere Verarbeitung der aus den Hintergrundbildern gewonnenen Hauptschnitte und Formleitlinien zu einem 3D-Designmodell.