



## Darstellende Geometrie

Dhillon Sarbjit

1. Koordinatensysteme und einfache Grundkörper
2. Projektionen, Risse und Ansichten\*
3. Konstruieren in Haupttrissen
4. Konstruieren in Parallelrissen\*
5. Operieren im Raum\*
6. Schatten bei Parallelbeleuchtung
7. Zentralprojektion und Zentralriss
8. Zylinder\*
9. Körper und Volumsmodelle\*
10. Kurven\*

\*Modellierung auch im Computerprogramm MAXON Cinema4D