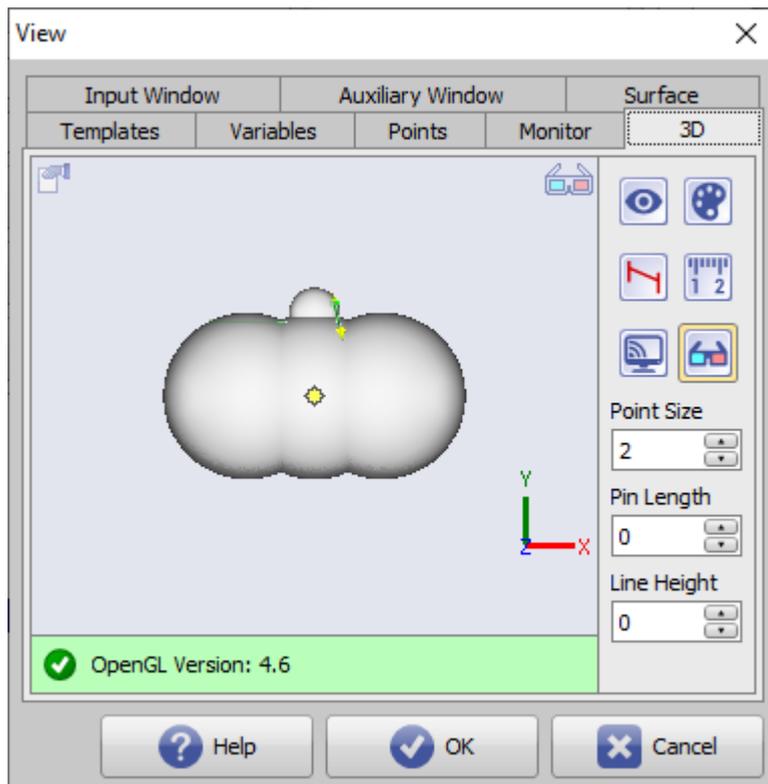


Optionen Durchzeichnung

Über Taste [Optionen] in Panel Durchzeichnung lassen sich auf einzelnen Reitern verschiedenste Einstellungen in Hinblick auf Grafik-Overlays über 2D- und 3D-Bildfenstern vornehmen. Im 3D-View-Panel mit Dummy-Objekt werden die gewählten Einstellungen als Vorschau dargestellt.

Reiter |3D|



[Click auf Reiter öffnet zugehörigen Wiki-Seite]

Statuszeile

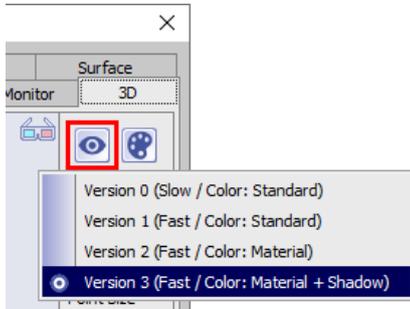
Die Statuszeile im 3D-View zeigt die Eignung der für das 3D-Rendern verwendeten Grafikkarte und die Aktualität der installierten OpenGL-Treiber an. Bei MouseOver werden im Hint zusätzliche Details eingeblendet.



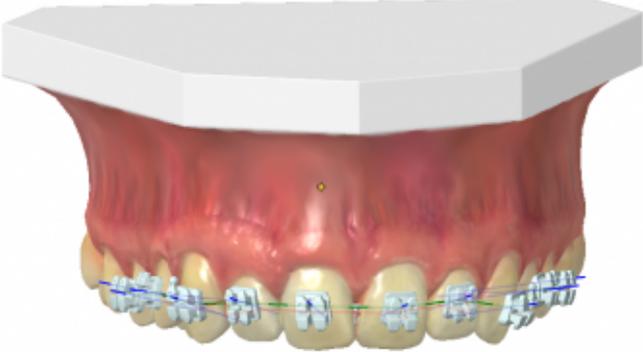
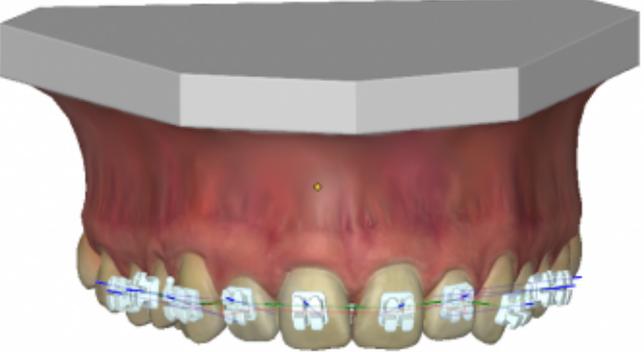
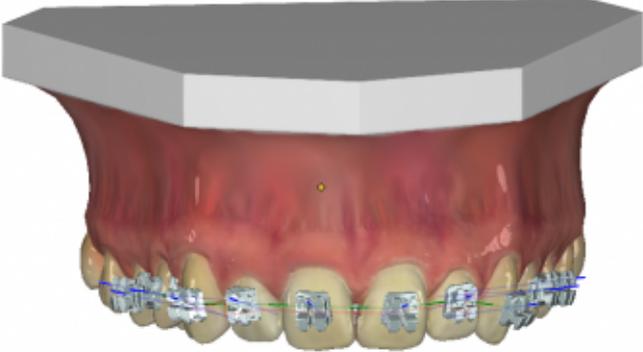
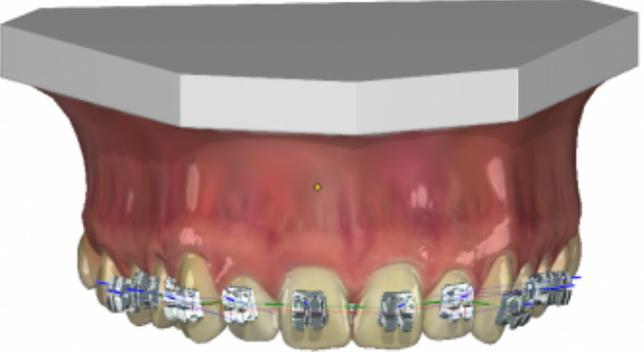
```
OpenGL Version: 4.6.0 NVIDIA 466.47
OpenGL Vendor: NVIDIA Corporation
OpenGL Renderer: NVIDIA GeForce GTX 1060 6GB/PCIe/SSE2
```

Icon-Taste [3D-Ansicht]

Über die Icon-Taste [3D-Ansicht] kann zwischen 4 verschiedenen Grafik-Modi für die Anzeige aller 3D-Ansichten am lokalen Arbeitsplatz umgeschaltet werden, sofern die verwendete Grafik-Hardware und Treiber-Software den ausgewählten Darstellungsmode unterstützt.



- Version 0: Langsam / Farbe: Standard
- Version 1: Schnell / Farbe: Standard
- Version 2: Schnell / Farbe: Material
- Version 3: Schnell / Farbe: Material + Schatten¹

Version 0	Version 1
	
Langsam / Farbe: Standard	Schnell / Farbe: Standard
Version 2	Version 3
	
Schnell / Farbe: Material	Schnell / Farbe: Material + Schatten

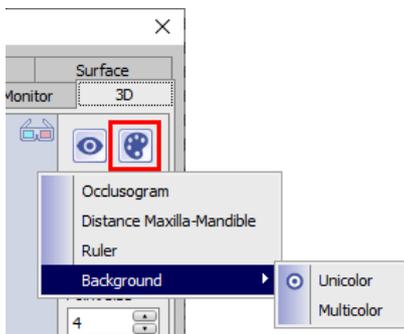
¹ Wenn möglich sollte die leistungsfähigste **Version 3** verwendet werden. Ansichtseigenschaften wie

- Glanzpunkte
- Helligkeit
- Weichzeichnen

lassen sich zusätzlich im [Panel Ansichtsoptionen](#) anpassen und auch modulspezifisch (systemweit für alle Arbeitsplätze!) zuweisen.

Icon-Taste [Farben]

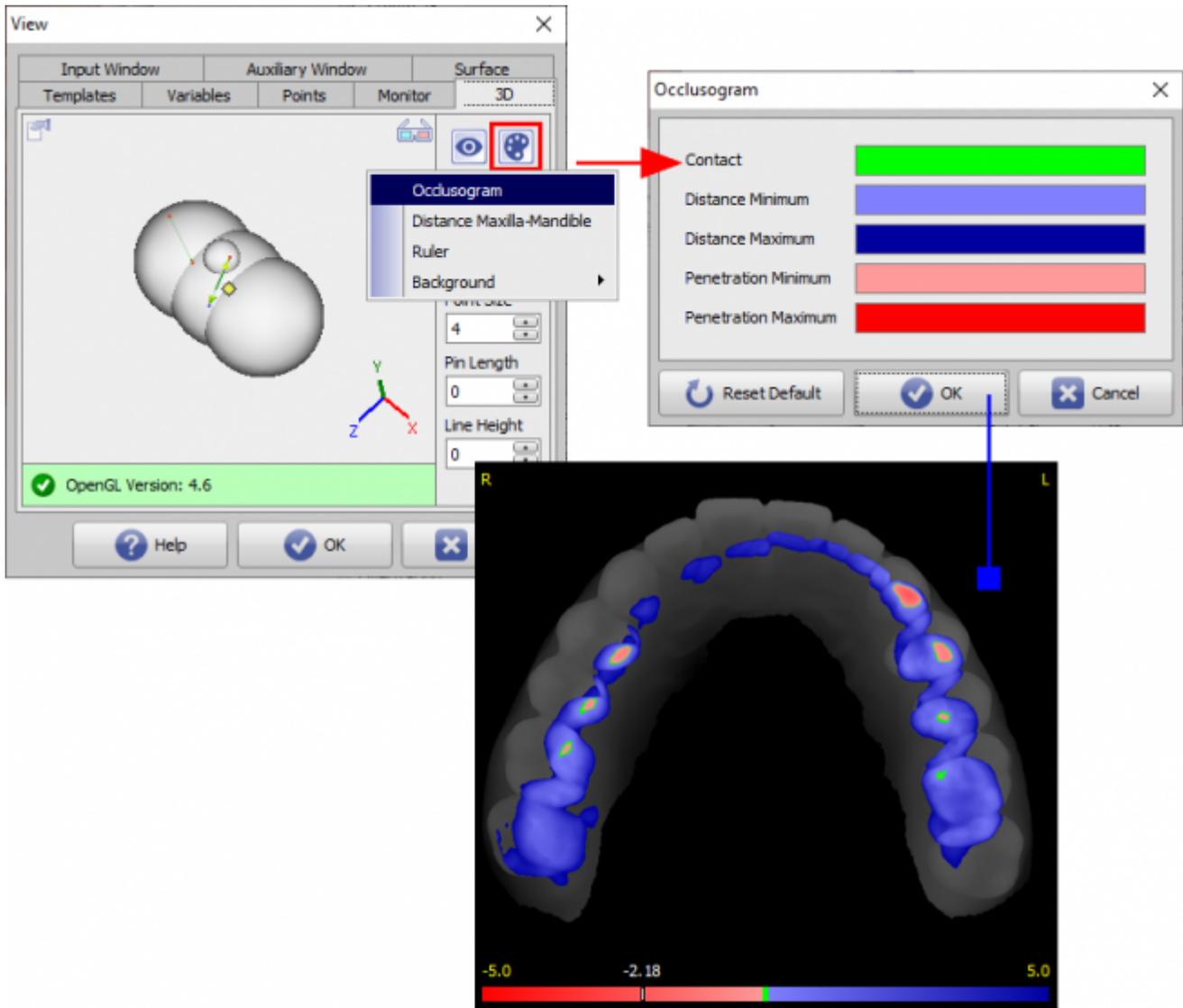
Über die Icon-Taste [Farben] lassen sich Einstellungen vornehmen zu



- Okklusogrammfarben
- Abstandsfarben Oberkiefer-Unterkiefer
- Linealfarbe
- Hintergrundfarben 3D-View
 - Einfarbig
 - Mehrfarbig

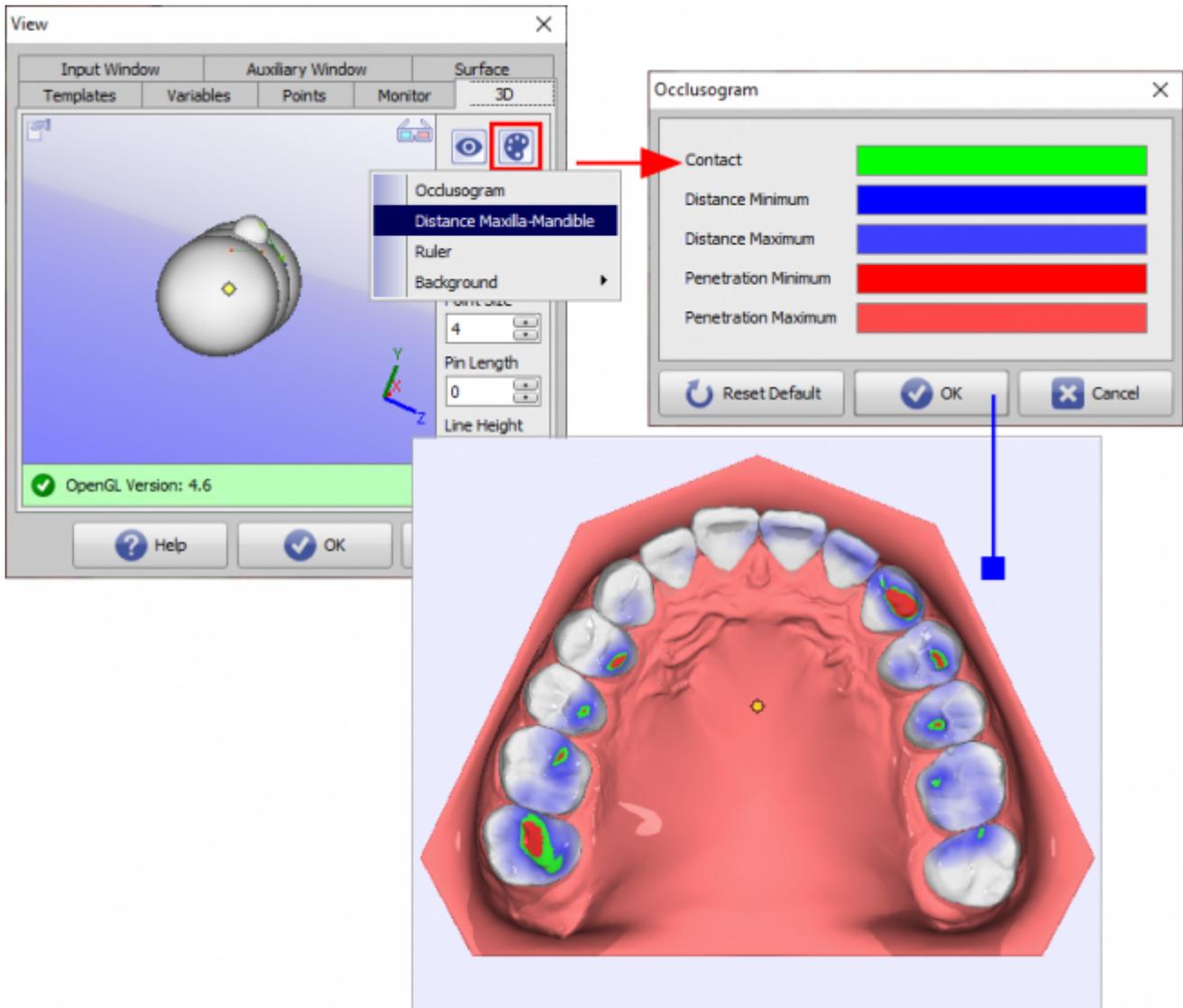
• Okklusogrammfarben

Hier lassen sich die im Panel Okklusogramm verwendeten Farben für okklusale Kronenabstände einstellen. Die Vorgabe gilt für alle Okklusogramm-Fenster (alle Module) am Arbeitsplatz.



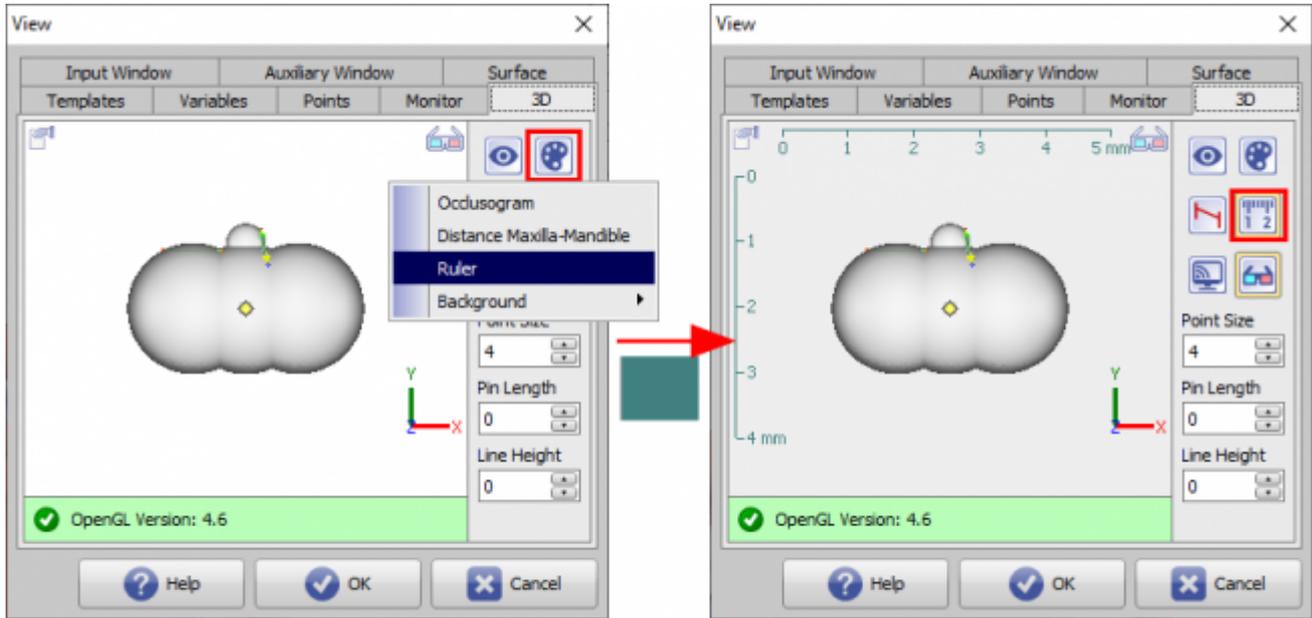
• **Abstandsfarben Oberkiefer-Unterkiefer**

Hier lassen sich die an der segmentierten Krone verwendeten Farben für okklusale Kronenabstände einstellen. Die Vorgabe gilt für die Module [Aligner 3D](#) und [V.T.O.3D](#) am Arbeitsplatz.



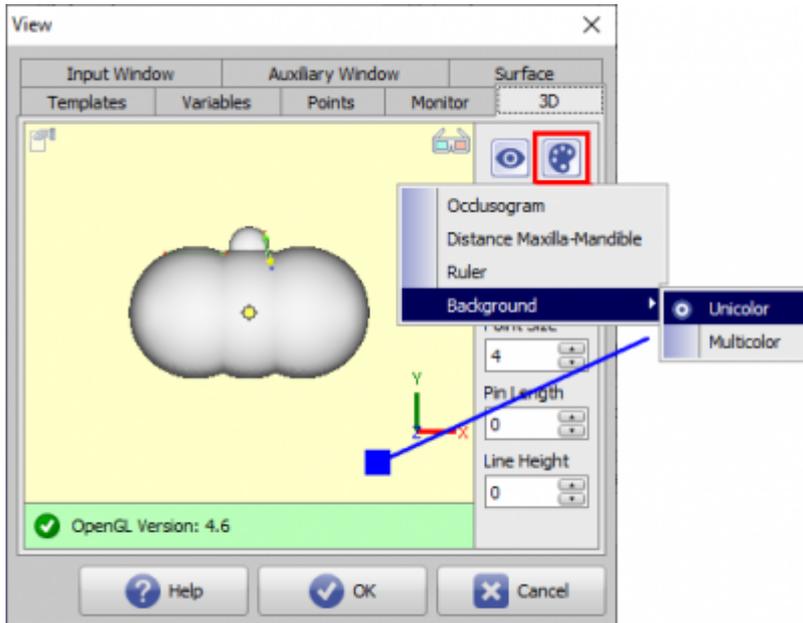
• **Linealfarbe**

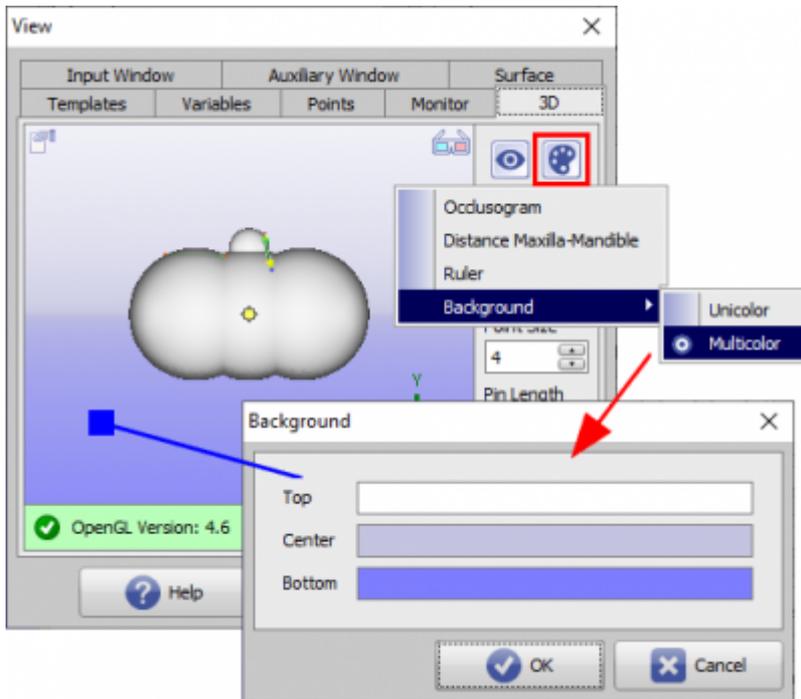
Hier kann die Farbe des optional im 3D-View eingeblendeten Lineals eingestellt werden. Die Vorgabe gilt für die Module am Arbeitsplatz.



• Hintergrundfarbe 3D-View

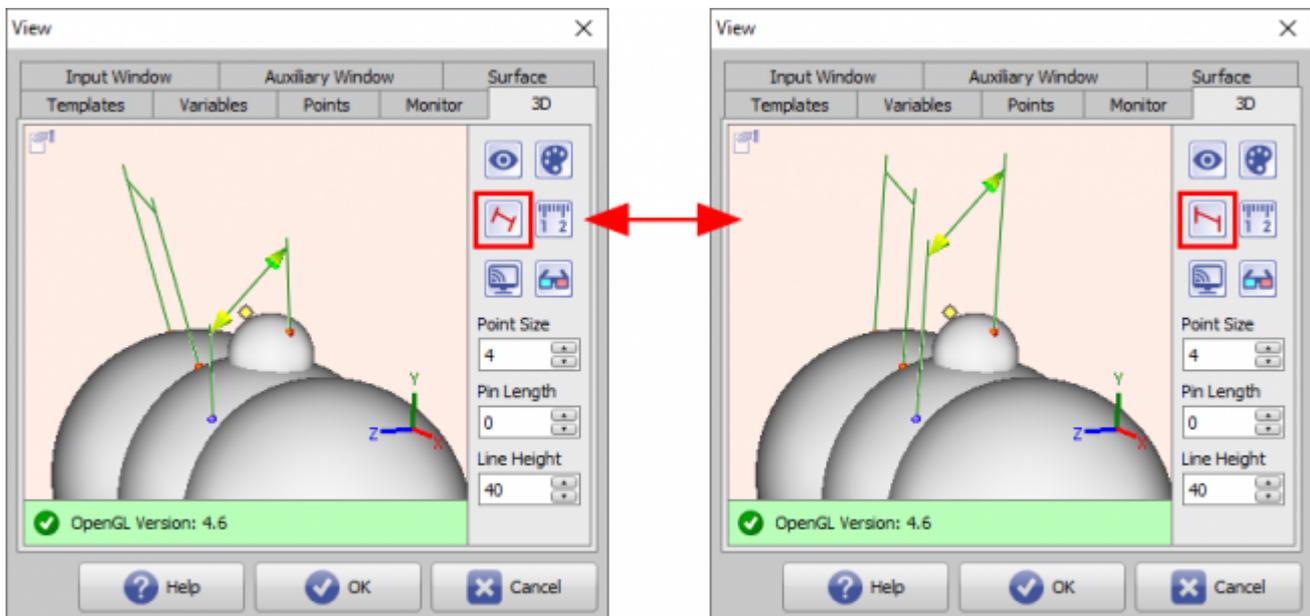
Hier kann der Hintergrund für 3D-Views eingestellt werden. Die Vorgabe gilt für alle 3D-Views am Arbeitsplatz mit Ausnahme Bildvorschau auf Hauptfenster-Reiter [|Bilder / 3D-Daten|](#) und Vollbildansichten.





Icon-Taste [Linien senkrecht | automatisch ausrichten]

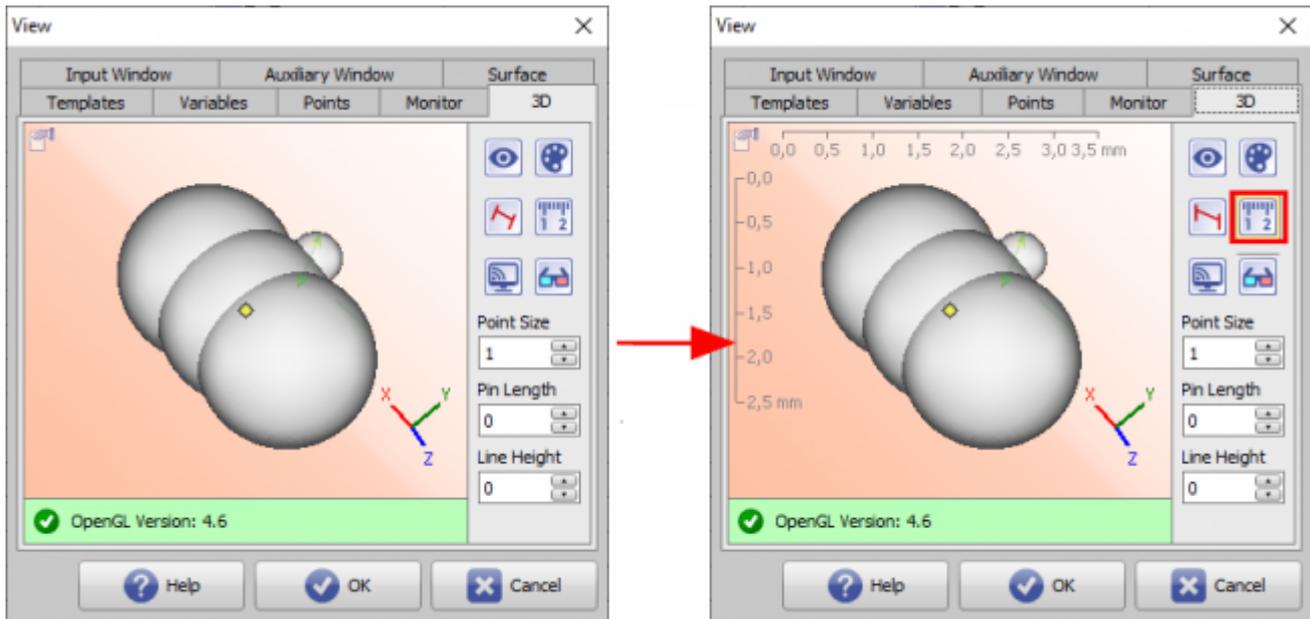
Mit der Taste [Linien ...] kann vorgegeben werden, ob Messlinien parallel zum Objektkoordinatensystem oder senkrecht zur jeweiligen Bezugsebene gezeichnet werden sollen.



Icon-Taste [Skala anzeigen]

Mit der [Lineal]-Taste wird die Anzeige eines horizontalen und vertikalen Lineals in der über Taste [Farben] eingestellten Linealfarbe innerhalb des 3D-Views gesteuert. Die Einstellung gilt am Arbeitsplatz und für alle 3D-

Views außer für die Vollbildansichten.

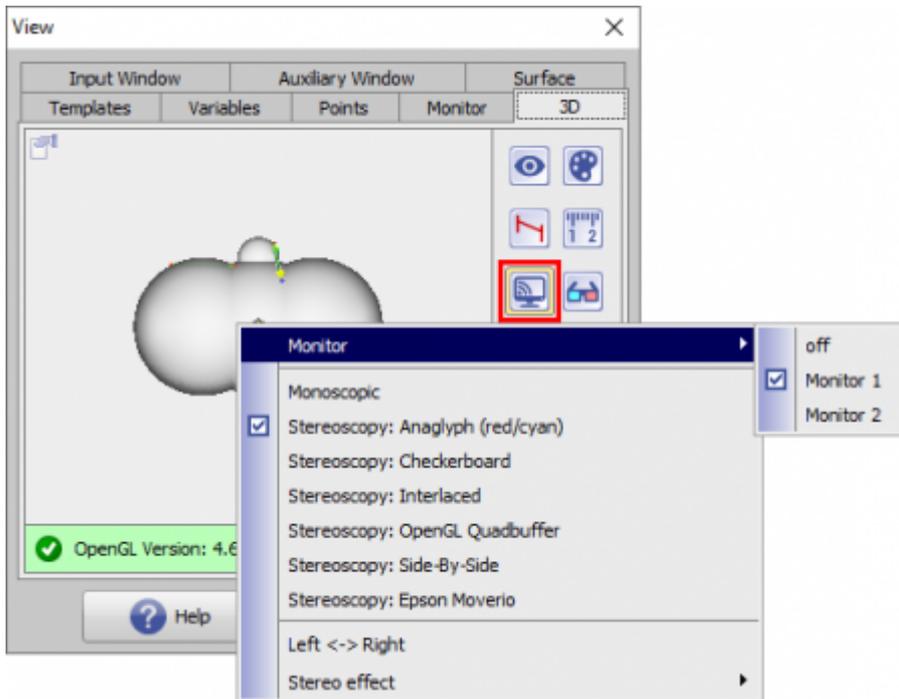


Icon-Taste [View Mirror]

Über Taste [View] wird festgelegt, ob das aktive 3D-Fenster auf einem separaten Monitor im Vollbild angezeigt und welche Darstellungsart hierfür (wenn hardwareseitig unterstützt) verwendet werden soll:

- Monoskopisch
- Stereoskopie: Anaglyph (Rot/Cyan)
- Stereoskopie: Checkerboard
- Stereoskopie: Interlaced
- Stereoskopie: OpenGL Quadpuffer
- Stereoskopie: Side-by-Side
- Stereoskopie: Epson Moverio

Zusätzlich kann bei Auswahl einer stereoskopischen Darstellung der Stereoeffekt mittels Schieberegler angepasst oder auf Standard zurückgesetzt werden.

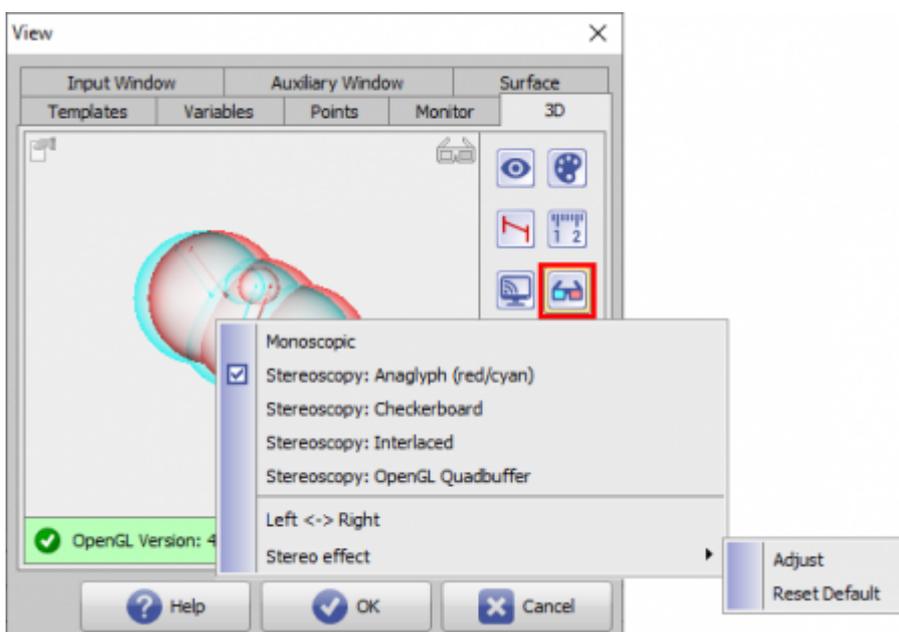


Icon-Taste [Stereoskopie]

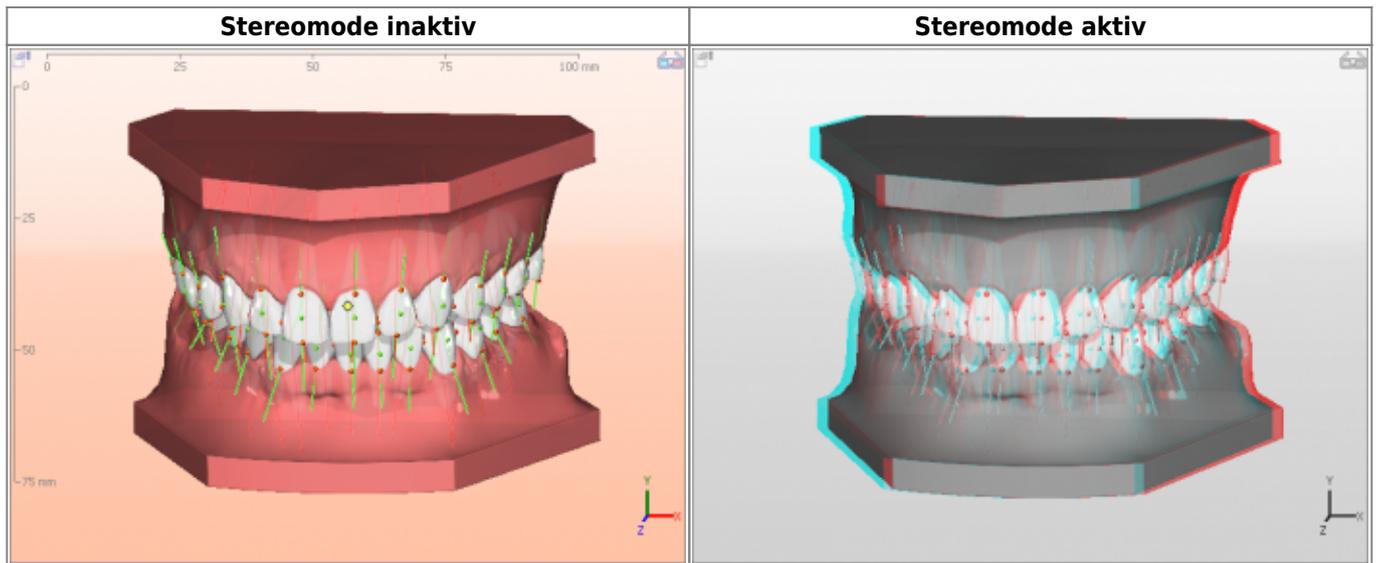
Über Taste [Stereoskopie] wird eingestellt, welche Darstellungsart für das aktive 3D-Fenster (wenn hardwareseitig unterstützt) verwendet werden soll:

- Monoskopisch
- Stereoskopie: Anaglyph (Rot/Cyan)
- Stereoskopie: Checkerboard
- Stereoskopie: Interlaced
- Stereoskopie: OpenGL Quadpuffer

Zusätzlich kann bei Auswahl einer stereoskopischen Darstellung der Stereoeffekt mittels Schieberegler angepasst oder auf Standard zurückgesetzt werden.



Hinweis: Der gewählte Stereo-Mode wird im 3D-View über das oben rechts angezeigte Stereo-Icon aktiviert und deaktiviert.



Weitere Einstellungen

Zusätzlich können auf Reiter |3D| noch Einstellungen zu

- Punktgröße
- Pin-Länge
- Linienhöhe

vorgegeben werden.

• Punktgröße

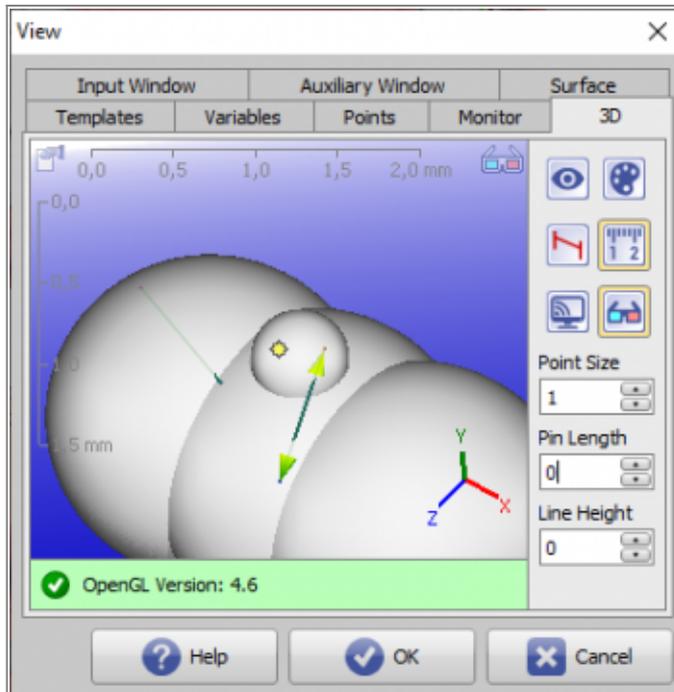
Parameter [Punktgröße] steuert den Radius des als 3D-Kugel dargestellten Messpunktes im 3D-View zwischen 1 und 40.

• Pin-Länge

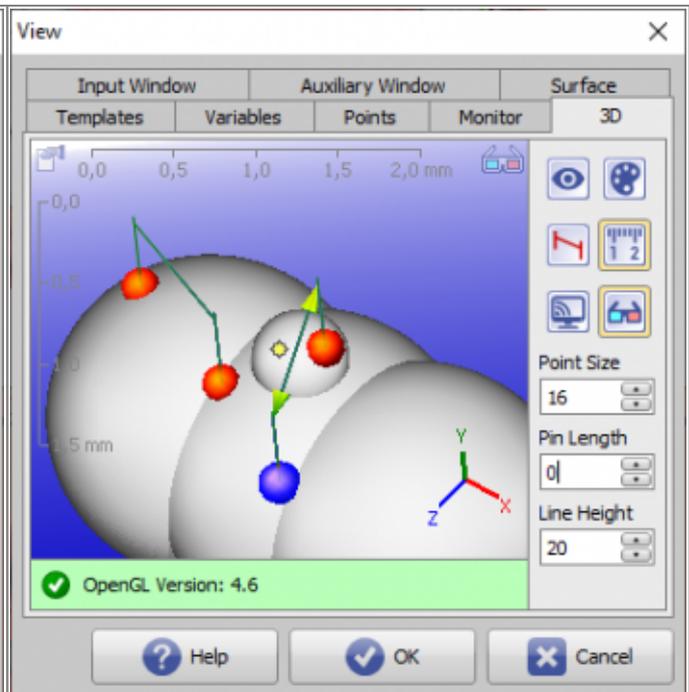
Parameter [Pin-Länge] steuert den Abstand eines als 3D-Kugel dargestellten Messpunktes von seiner Position auf der jeweiligen Oberfläche zwischen 0 und 40.

• Linienhöhe

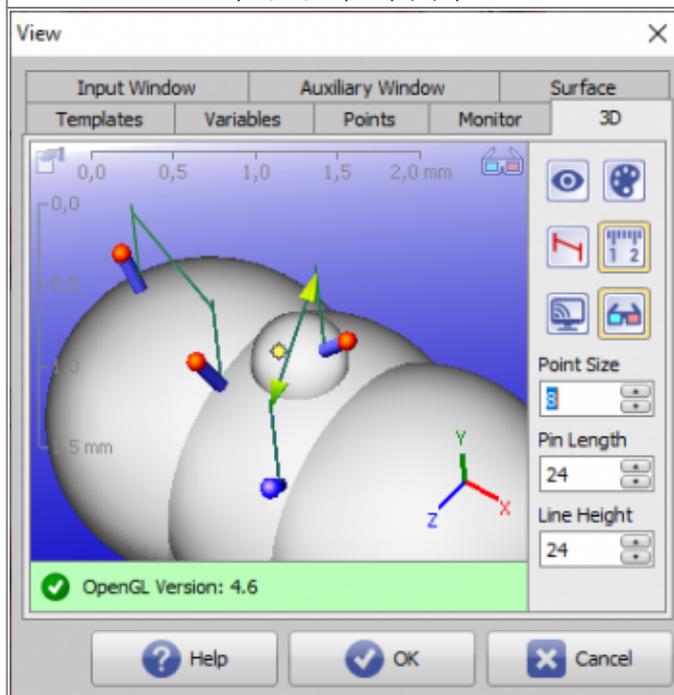
Parameter [Linienhöhe] steuert den Abstand von Bemaßungen zwischen 0 und 40.



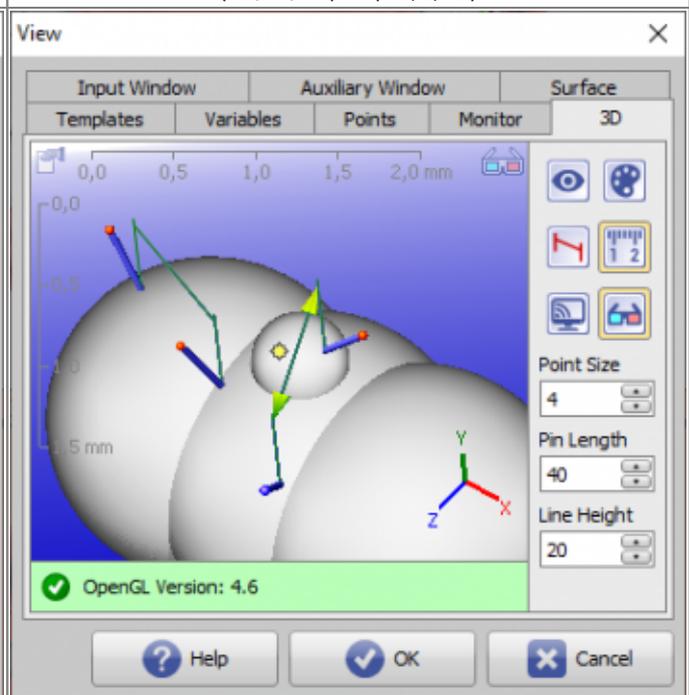
(PS/PL/LH) = (1,0,0)



(PS/PL/LH) = (16,0,20)



(PS/PL/LH) = (8,24,24)



(PS/PL/LH) = (4,40,20)

From:
<http://onyxwiki.net/> - [OnyxCeph³™ Wiki]

Permanent link:
http://onyxwiki.net/doku.php?id=to_3d

Last update: 2021/10/20 17:00

