



LS1.8 | Der digitale Workflow

🔍 | Zahntechnik | Herstellung von herausnehmbarem Zahnersatz | Schritte und Schnittstellen | Schriftliche Übung

1 | Nenne die Schritte und Schnittstellen des digitalen Workflows:

- 1. Schritt: _____
1. Schnittstelle: _____
- 2. Schritt: _____
2. Schnittstelle: _____
- 3. Schritt: _____
3. Schnittstelle: _____
- 4. Schritt: _____


2 | Übersetze folgende Abkürzungen im digitalen Workflow (deutsch und englisch).

- CAI: _____
- STL: _____
- PLY _____
- OBJ _____
- CAD: _____
- CAM: _____
- CNC: _____
- FFF: _____
- SLA: _____



3 | Ordne den Abkürzungen die passenden Schritte und/oder Schnittstellen zu.

- CAI: _____
- STL: _____
- PLY: _____
- OBJ: _____
- CAD: _____
- CAM: _____
- CNC: _____

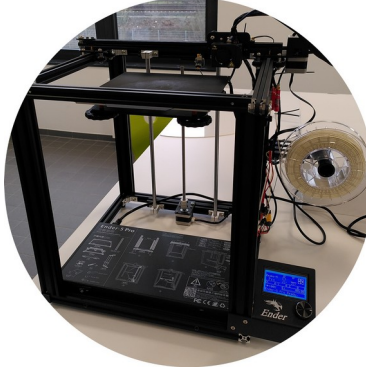
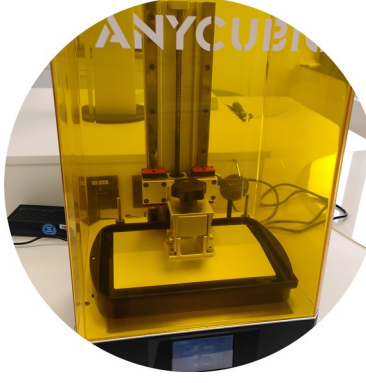
4 | Nenne den jeweiligen Ort der Digitalisierung (auch mit dem englischen Fachbegriff):

| | |
|---|--|
|  |  |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |

5 | **Kreuze passend an:**

| | | |
|---|--|--|
| <pre> solid name facet normal outer loop vertex x y z vertex x y z vertex x y z endloop endfacet 'solid na </pre>  | <pre> ply format ascii 1.0 comment made by Greg Turk lines } comment this file is a cube element vertex 8 file } property float x property float y property float z element face 6 property list uchar int vertex_indices end_header 0 0 0 0 0 1 0 1 1 0 1 0 1 0 0 1 0 1 1 1 </pre>  | <pre> # Blender v2.71 (sub 0) OBJ File: # www.blender.org mtllib Cube.mtl o Cube v 1.000000 -1.000000 -1.000000 v 1.000000 -1.000000 1.000000 v -1.000000 -1.000000 1.000000 v -1.000000 -1.000000 -1.000000 v 1.000000 1.000000 -0.999999 v 0.999999 1.000000 1.000001 v -1.000000 1.000000 1.000000 v -1.000000 1.000000 -1.000000 vn 0.000000 -1.000000 0.000000 vn 0.000000 1.000000 0.000000 vn 1.000000 -0.000000 0.000000 vn -0.000000 -0.000000 1.000000 vn -1.000000 -0.000000 -0.000000 vn 0.000000 0.000000 -1.000000 g Cube_Cube_Material usemtl Material s off f 2//1 3//1 4//1 f 8//2 7//2 6//2 f 1//3 5//3 6//3 ~//4 6//4 7//4 </pre> |
| <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> STL <input type="checkbox"/> PLY <input type="checkbox"/> OBJ <input type="checkbox"/> Polygone <input type="checkbox"/> nur Dreiecke <input type="checkbox"/> mit Farben <input type="checkbox"/> mit Link auf eine externe Texturdatei | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> STL <input type="checkbox"/> PLY <input type="checkbox"/> OBJ <input type="checkbox"/> Polygone <input type="checkbox"/> nur Dreiecke <input type="checkbox"/> mit Farben <input type="checkbox"/> mit Link auf eine externe Texturdatei | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> STL <input type="checkbox"/> PLY <input type="checkbox"/> OBJ <input type="checkbox"/> Polygone <input type="checkbox"/> nur Dreiecke <input type="checkbox"/> mit Farben <input type="checkbox"/> mit Link auf eine externe Texturdatei |

5 | **Kreuze passend an:**

| | |
|---|---|
|  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> FFF <input type="checkbox"/> SLA <input type="checkbox"/> genauer <input type="checkbox"/> ungenauer <input type="checkbox"/> schneller <input type="checkbox"/> langsamer <input type="checkbox"/> teurer <input type="checkbox"/> günstiger <input type="checkbox"/> ökologischer <input type="checkbox"/> unökologischer <input type="checkbox"/> Arbeitsschutz - <input type="checkbox"/> Arbeitsschutz + | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> FFF <input type="checkbox"/> SLA <input type="checkbox"/> genauer <input type="checkbox"/> ungenauer <input type="checkbox"/> schneller <input type="checkbox"/> langsamer <input type="checkbox"/> teurer <input type="checkbox"/> günstiger <input type="checkbox"/> ökologischer <input type="checkbox"/> unökologischer <input type="checkbox"/> Arbeitsschutz - <input type="checkbox"/> Arbeitsschutz + |