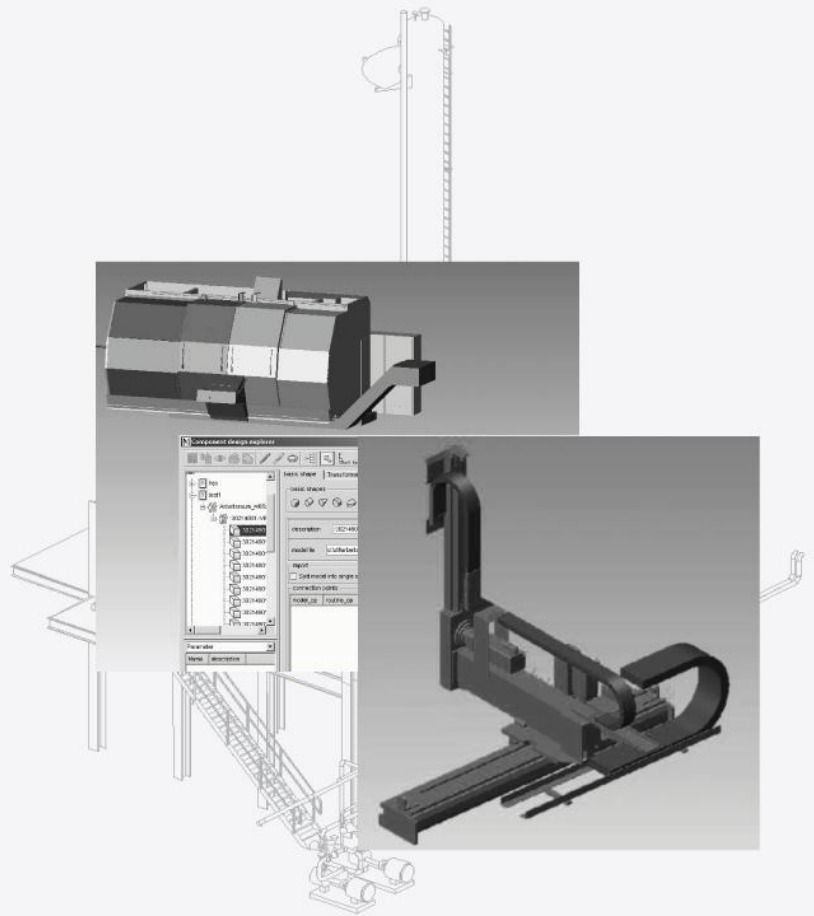


MPDS₄

3D COMPONENT DESIGNER

Komponentendesigner

ERWEITERUNG

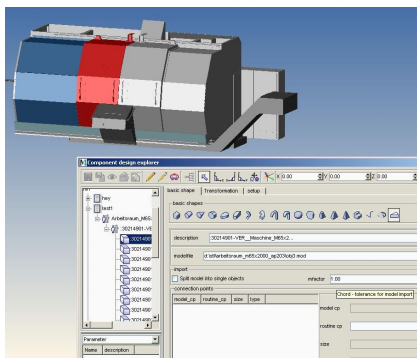


MPDS4 3D COMPONENT DESIGNER™

Erzeugung und Animation individueller 3D-Komponenten

MPDS4 3D COMPONENT DESIGNER ist ein Zusatzmodul zur Erzeugung und Animation individueller 3D-Komponenten. Durch ein einfach gestaltetes Dialogfeld können Komponenten aus mehreren gegebenen Katalogen, parametrisierten Grundformen oder eingeladenen 3D-Modellen erzeugt und anschließend animiert werden.

Erstellung von 3D-Komponenten
MPDS4 3D COMPONENT DESIGNER unterstützt verschiedene Arten der Erzeugung von 3D-Komponenten. Dabei können z.B. Basiskataloge aus dem Rohrleitungsbau, der Klimatechnik, der Elektrik, der Fördertechnik oder der Befestigungstechnik verwendet werden, um Komponenten zusammenzusetzen. Weiterhin können parametrisierte Grundformen, wie Boxen, Zylinder oder Kegel als Bauteile genutzt werden, um individuelle Komponenten zu erzeugen. Es können jedoch auch Komponenten aus verschiedenen importierten 3D-Modellen erzeugt werden.



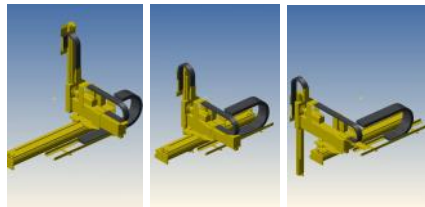
Einfache Erzeugung von komplexen 3D-Katalogkomponenten zur späteren Wiederverwendung

Wiederverwendbarkeit

Alle erzeugten 3D-Komponenten werden automatisch im MPDS4-Katalog abgelegt. Dadurch können diese, sobald sie erstellt wurden, mehrfach in eine Anlage oder Fabrik geladen werden.

Animationen

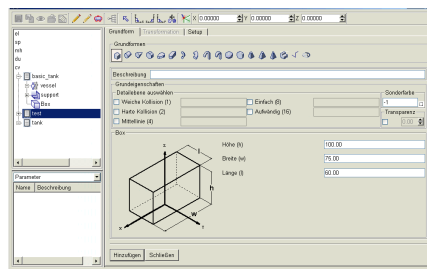
Eine Besonderheit des MPDS4 3D COMPONENT DESIGNER bildet die Möglichkeit der Animation zusammengestellter 3D-Komponenten. Animationen lassen sich dabei entweder direkt an der Komponente interaktiv durchführen oder als Bewegungsablauf speichern. Dadurch können z.B. vordefinierte Bewegungssimulationen oder Animationen bequem während einer Präsentation aufgerufen und vorgeführt werden.



Komplexe Bewegungssimulationen und interaktive Animationen

Einfache Bedienung

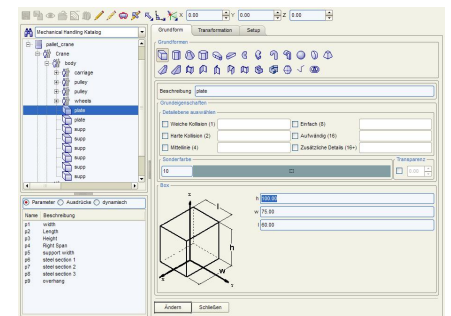
Da die Bedienung des MPDS4 3D COMPONENT DESIGNER auf einem einfachen Dialog basiert, werden selbst zur Erstellung komplexer 3D-Komponenten keine komplizierten Eingaben oder Programmierungen benötigt. Sowohl die Eigenschaften, die Beziehungen als auch die Bewegungssimulation einzelner Bauteile werden über einen übersichtlichen und leicht zu bedienenden Dialog gesteuert. Da die Angaben vektorbasierend sind, fallen die Größen, die Bezugspunkte der einzelnen Bauteile zueinander und die jeweiligen Animationen äußerst präzise aus.



Einfache dialogbasierende Bedienung

Grundformen

Abgesehen von den Basiskatalogen bietet der MPDS4 3D COMPONENT DESIGNER verschiedene parametrisierte Grundformen, aus denen sich alle erdenklichen 3D-Komponenten zusammenstellen lassen. Diese beinhalten Boxen, Zylinder, Kegel, Polygone, Bögen, Sphären, Kugeln, Ringe, Kanäle und verschiedenste Übergänge.



Ein Assistent hilft bei der Erstellung einfacher parametrischer Geometrien

3D-Modelle

Im Fall schon vorhandener 3D-Modelle, z.B. in Form von Lieferantendaten, lassen sich diese mit Hilfe des MPDS4 3D COMPONENT DESIGNER zu einer einzelnen 3D-Komponente verknüpfen. Dadurch können beispielsweise Kräne oder Roboter aus mehreren Bauteilen zu einer Komponente verbunden und in einer Fabrik platziert sowie animiert werden.

Softwarevoraussetzungen

- MEDUSA4 ADVANCED
- MPDS4 ASSEMBLY MANAGER

Unterstützte Betriebssysteme

- Windows® XP Professional (SP 2 und 3), Vista Business (SP 1 und 2) und 7 Professional
- Sun® SPARC Solaris 9 und 10 mit CDE