

ERWEITERUNG

# M4PDS

## 3D COMPONENT DESIGNER

Komponentendesigner

[www.cad-schroer.de](http://www.cad-schroer.de)

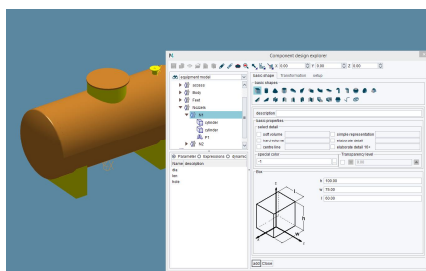
# MPDS4 3D COMPONENT DESIGNER™

## Erzeugung und Animation individueller 3D-Komponenten

Der MPDS4 3D COMPONENT DESIGNER ist ein Zusatzmodul zur Erzeugung und Animation individueller parametrischer 3D-Komponenten. Durch einen logisch gestalteten Dialog können 3D-Komponenten, Maschinen oder Betriebsmittel erstellt und anschließend animiert werden.

### Erstellung von 3D-Komponenten

Mit dem MPDS4 3D COMPONENT DESIGNER können 3D-Katalogkomponenten aus parametrisierten Grundformen oder aus verschiedenen importierten 3D-Modellen erzeugt werden.



Einfache Erzeugung von 3D-Katalogkomponenten

### Grundformen

Der MPDS4 3D COMPONENT DESIGNER bietet 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.

### 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.

### 3D-Betriebsmittel

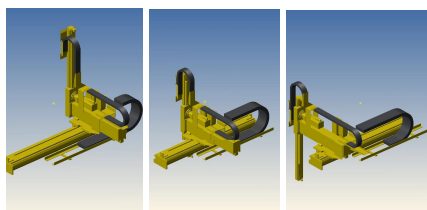
Betriebsmittel (z.B. projektspezifische Maschinen) werden in gleicher Art wie Komponenten erstellt. Der Anwender gibt einfach die gewünschten Dimensionen beim Platzieren der Betriebsmittel ein. Es können sogar vordefinierte Konfigurationen abgelegt und beim Laden entsprechend aufgerufen werden.

### Wiederverwendbarkeit

Alle erzeugten 3D-Komponenten können dann in MPDS4 geladen werden. Der dazu bereitgestellte Dialog bietet eine schnelle Vorschau, verschiedene Positionierungsoptionen und die Möglichkeit der Parameteranpassung.

### Animationen

Eine Besonderheit des MPDS4 3D COMPONENT DESIGNER bildet die Möglichkeit der Animation zusammengestellter 3D-Komponenten bzw. Betriebsmittel. 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.

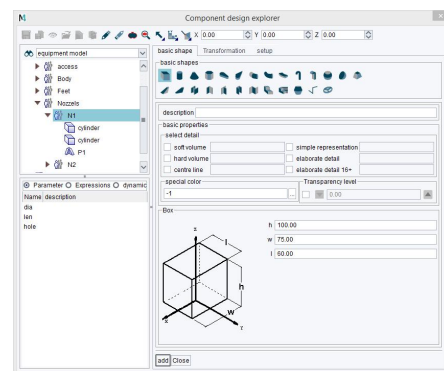


Komplexe Bewegungssimulationen und interaktive Animationen

### 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 Bewe-

gungssimulation einzelner Bauteile werden über einen übersichtlichen und leicht zu bedienenden Dialog gesteuert. Da die Angaben vektorbasiert sind, fallen die Größen, die Bezugspunkte der einzelnen Bauteile zueinander und die jeweiligen Animationen äußerst präzise aus.



Ein Assistent hilft bei der Erstellung einfacher parametrischer Geometrien

### Softwarevoraussetzungen

- MPDS4 Basic Paket