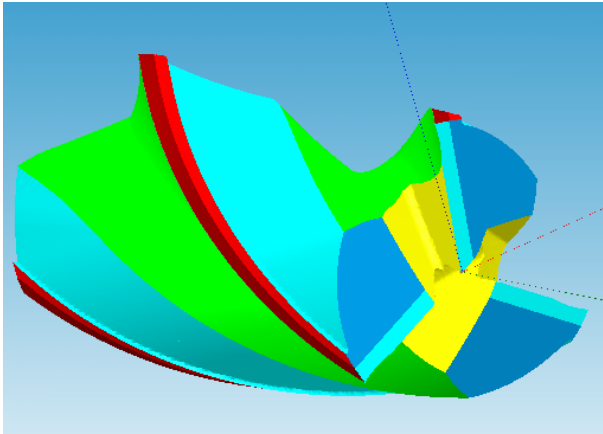


23. 3D-Simulation

23.1 Basisprogramm 3D-Werkzeug-Simulation

 <p>3D-Simulation mit „SolidPro“</p>	<p>Simulation des Werkzeugs in 3D-Darstellung</p> <ul style="list-style-type: none">- Aufruf des Moduls aus allen Programmen- Auswahl der zu simulierenden Operationen- Verschiedene Auflösungen- Freies Drehen, Verschieben und Vergrößern während der Simulation- Vermessen von Längen und Winkeln im 2D- und 3D-Raum- Erzeugen beliebiger Schnittebenen
---	--

23.2 MTS-Schnittstelle zur 3D-Werkzeug-Simulation

	<p>Schnittstelle tool-kit PROFESSIONAL zur 3D-Werkzeug-Simulation:</p> <ul style="list-style-type: none">- „Vericut“- „SolidPro“ von system V&
--	---

23.3 3D-Maschinen-Simulation

	<p>Simulation des Maschinenraums in 3D-Darstellung</p> <p><i>in Bearbeitung</i></p>
--	--

23.4 MTS-Schnittstelle zur 3D-Maschinen-Simulation

	<p>Schnittstelle tool-kit PROFESSIONAL zur 3D-Maschinen-Simulation:</p> <ul style="list-style-type: none">- „SolidPro“ von system V&
--	--

23.5 3D-Scheiben-Simulation

	<p>Simulation der Scheiben in 3D-Darstellung</p> <p><i>in Bearbeitung</i></p>
--	--

23.6 MTS-Schnittstelle zur 3D-Scheiben-Simulation

	<p>Schnittstelle tool-kit PROFESSIONAL zur 3D-Maschinen-Simulation:</p> <ul style="list-style-type: none">- „SolidPro“ von system V&
--	--

PC-Voraussetzung für 3D-Simulation

	<ul style="list-style-type: none">- A) Grafikkarte...min 128MB (optimal 256MB)- für grafische Darstellung, Ansicht, Drehen, Schieben, Zoom- Bsp.:- 1-ATI (FireGL,Radeon)- 2-NVIDIA (GForce,Quadro)- Eine große Bildauflösung braucht mehr Grafikspeicher- Beispiel :- 1024x798.....64MB- 1280x1024.....128MB- mehr.....256MB- B) PC Arbeitsspeicher...min 512MB (optimal 1024 MB)- für Berechnung
--	--