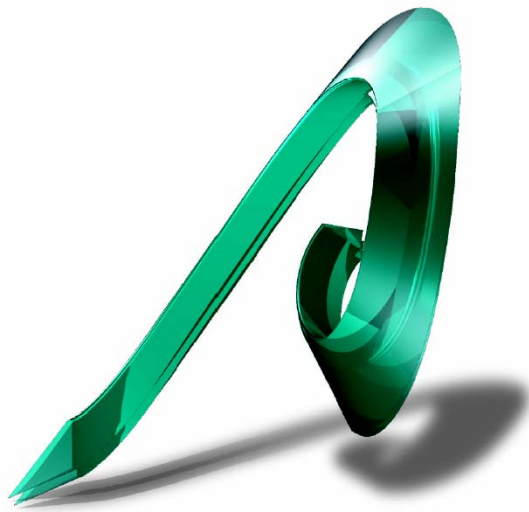


E
L
E
M
E
N
T
S
D
E
S
I
G
N
E
R



ASHLAR·VELLUM®
Software that works the way you think.



ARGON



- Integrale 3D Flächen und Volumenmodellierung
- Layermanager
- Klassische Vellum 2D/3D Integration.
- Zeichnungsassistent mit Intelligentem Fang- und Ausrichtung x, y, und z
- 2D Zeichnungsableitung
- Oberflächen Analyse
- Import und Export Schnittstellen ACIS SAT, Catia, Parasolid, IGES, STEP, DXF, EPS, Adobe Illustrator und mehr...
- 3D Web Export in Shockwave 3D, Adobe 3D, VRML, Viewpoint und weitere...
- Photorealistisches Rendern
- Animation, Umfliegen, Durchwandern und weitere...

Entdecken Sie die Welt der 3D Konstruktion mit Argon. Die enorme Leistungsfähigkeit und der umfangreiche Funktionsumfang sind in dieser Preisklasse einmalig.

Argon erlaubt die intuitive 3D Hybrid Modellierung von Flächen-, Volumen-, und Drahtgitter Elementen in einer integralen, den Anwender unterstützenden Design Umgebung. Erstklassige Schnittstellen erlauben den problemlosen Datenaustausch mit anderen Anwendungen. Umfangreiche Werkzeuge für die Bearbeitung von importierten 3D Modellen sind in Argon bereits enthalten.

Mit Argon kann jedermann innert kürzester Zeit 3D Modelle erstellen und anschliessend daraus photorealistische Darstellungen oder Quick Time Animationen erzeugen.



Arnold CAD GmbH
Mätteli
CH-6465 Unterschächen
Tel. +41 (0)41 879 1804
Fax.+41 (0)41 879 1844
Email: info@arnold-cad.com
Web: www.arnold-cad.com



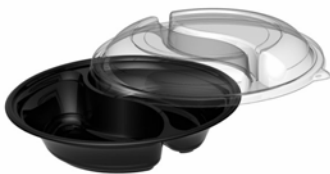
Ashlar Incorporated
12731 Research Blvd.Bldg.A
Austin, TX 78759-4383
USA
www.ashlar-vellum.com

Benutzeroberfläche

- Deutsche Benutzerführung und Dokumentation.
- Identische Benutzeroberfläche für 2D- und 3D- Funktionen.
- Intelligenter patentierter Drafting Assistant für die Ausrichtung und den Fang von Objekten
- Intelligenter Mauszeiger
- Frei definierbare Tastaturkürzel
- Zeigen/Verbergen Fenster für das Ein- Ausblenden von Objekten
- Hinweiszeile mit Informationen zum gewählten Werkzeug
- Eingabezeile zur direkten Eingabe von numerischen Werten oder Formeln
- Benutzerdefinierte Koordinatensysteme
- Dynamisches Objekte Bearbeiten Fenster zum editieren von Objekten
- Objekte gruppieren
- Objekte sperren
- 3D Trackball zur schnellen Wahl von Standardansichten und zur dynamischen Ansicht der Objekte
- Auswahlmaske zum schnellen auswählen bestimmter Objekte nach Kriterien
- Benutzerdefiniertes Raster
- Layer und Layer Manager
- Überprüfung und Bearbeitung der Darstellung und der Attribute
- Frei verschiebbare sowie horizontal oder vertikal einziehbares Dialogfenster

ACIS-Kernel

ACIS Modellier Kernel für NURB-Modellierung und analytische Geometriedefinitionen



2D / 3D Drahtgitter Werkzeuge

- Punkt, Linie, Verbundene Linien, Bogen, Kreis, Ellipse, Rechteck, Vieleck, B-Spline, Vektor-Spline, Freihandspline
- Fasen, Verrunden, Trimmen, Verlängern, Segmentieren
- Schieben, Drehen, Spiegeln, Skalieren
- Lineares und Polares Mehrfachkopieren
- Kopieren entlang Pfad
- Spline Punkte hinzufügen, entfernen, editieren, glätten, Splinograd erhöhen, bearbeiten von Position und Tangentialität
- Grafische Krümmungsanalysen
- Kurvenprojektion auf Arbeitsebene und Flächen
- Konturabstand

Flächen Werkzeuge

- Oberflächen Grundkörper (Kugel, Block, Zylinder Pyramide, Ebenenfläche)
- Extrudieren entlang Pfad oder entlang Vektor
- Konturoberflächen
- Netzoberflächen
- Extrudieren, Rotieren von Oberflächen
- Schwingen mit ein oder zwei Pfadkurven
- Rohrkörperoberflächen
- Offset Oberflächen

Flächen Bearbeitungswerkzeuge

- Anbringen, Abziehen, Schneiden Verbinden Trimmen von Oberflächen
- Anpassen G1 und G2 Tangentialität
- Grafischen Analyse von Krümmung, Normale und Winkelschräge

Volumen Werkzeuge

- Volumen Grundkörper (Kugel, Block, Zylinder, Kegel, Torus, Prisma, Pyramide, Ellipsoid)
- Profil Extrudieren, Rotieren
- Schwingkörper
- Rohrkörper
- Extrusionskörper mit ein oder zwei Pfadkurven
- Körper aus zusammengefügt Flächen erstellen

Volumen Bearbeitungswerkzeuge

- Abrunden und Fasen von Kanten Freiformen ...
- Ausformschrägungen
- Hinzufügen und Ausschneiden von Profilen
- Boolesche Operationen (Vereinigen, Abziehen, Schnittmenge)
- Körper Trimmen, Trennen, Deformieren
- Bohrungen, Aufsätze
- Körperflächen bearbeiten (schieben, ersetzen, anpassen)
- Körper schälen, aushöhlen
- Körper biegen (entlang Pfad, Winkel, Radius)
- Körper mit Flächen verschneiden

2D Zeichnungsableitung

- Automatische 2D Zeichnungsableitungen von 3D Modellen
- Selbst definierbare Zeichnungsrahmen und Schriftköpfe
- Bemessungswerkzeuge (Horizontal, Vertikal, Winkel, Bogen, Radius, Durchmesser)
- Toleranzen
- Selbst definierbare Standards für Masstexte, Pfeile
- Selbst definierbare Liniendicke, Art, Farbe
- Schraffuren und Füllmuster

Textwerkzeuge

- Text mehrzeilig
- Textausrichtung Formatierung und Stil benutzerdefinierbar
- Extrudieren, Rotieren, Verdicken von Text

Datenaustausch

- DWG/DXF
- IGES
- STEP
- EPS
- ACIS SAT
- Parasolids X_T (nur Windows)
- 3D Studio
- Rhino 3DM
- Facet
- STL
- Adobe Illustrator
- EPS (nur Export)
- CGM
- VRML 1+2
- Shockwave 3D (nur Export)
- Viewpoint (nur Export)
- PICT (nur Mac)
- Spline (nur Import)
- RAW Triangle (nur Export)
- ASCII Text
- Grid Surface (nur Import)

Fotorendering

- Raytracing mit Anti-Aliasing
- Parallel- Spot- Punktlichter
- Schattenwurf (weich, hart)
- Materialzuweisung mittels Drag & Drop aus Materialbibliothek
- Vorder- und Hintergrund definierbar
- Materialeeditor (Einstellung von Glanz, Reflektion, Textur und Transparenz).

Animation

- Vorbeiflug, Szene entlang eines Pfades durchwandern
- QuickTime Object Virtual Reality
- QuickTime Panorama Virtual Reality
- QuickTime Firmaufzeichnung

Systemvoraussetzung

- Windows / Macintosh
- Windows 2000/XP
- Mac OS 9.2 / OS X 10.2 oder höher
- Pentium IV oder AMD Athlon
- Mac G4/G5
- 512 MB RAM
- 250 MB freier Platz auf Harddisk
- 1 GB Virtueller Speicher
- CD ROM Laufwerk

