

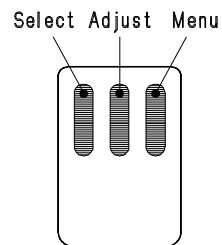
Übersicht

EPD.Visualizer ist eine Software zur Visualisierung von 3D-CAD-Bauteilen bzw. Baugruppen mit umfangreichen Möglichkeiten zur Analyse, Simulation und zur fotorealistischen Darstellung .

- Objekt- oder Kamerabewegung entlang eines vordefinierten Pfades / virtual Walk-through
- Erzeugen und Abspielen von Video-Sequenzen
- Kollisionsbetrachtungen
 - * Interference Checking
 - * Zoning and Boxing
- Schnittdarstellungen durch beliebige Definition von Schnittebenen; dynamisches Verschieben
- Verschieben, Drehen, Unterdrücken und Löschen von Komponenten zur besseren Visualisierung
- Fotorealistische Darstellungsmöglichkeiten durch
 - * Definition unterschiedlicher Lichtquellen
 - * Definition von Materialeigenschaften
 - * unterschiedliche Schattierungstechniken

Durch die Einbindung in EPD.Connect ist ein einfacher Zugriff auf die CAD-Daten gewährleistet.

User Interface : Maus-Handling / Tastenbelegung



Linke Maustaste : Hauptfunktionstaste

Positionieren der Grafik; digitalisierte Position wird Mittelpunkt des Grafik-Fensters

Mittlere Maustaste : dynamisches verschieben / in alle Richtungen

kurz anklicken : Auswahl einer Achse
Auswahl der Achse durch linke Maustaste

MMT + Shift : dynamisches vergrößern / verkleinern

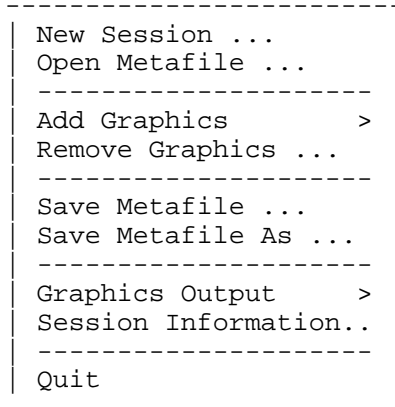
Rechte Maustaste : dynamisches drehen / um alle Achsen
(dreht um den Mittelpunkt des Grafik-Fensters)

kurz anklicken : Auswahl einer Achse
Auswahl der Achse durch linke Maustaste

Menüs : Hauptmenü / Palette

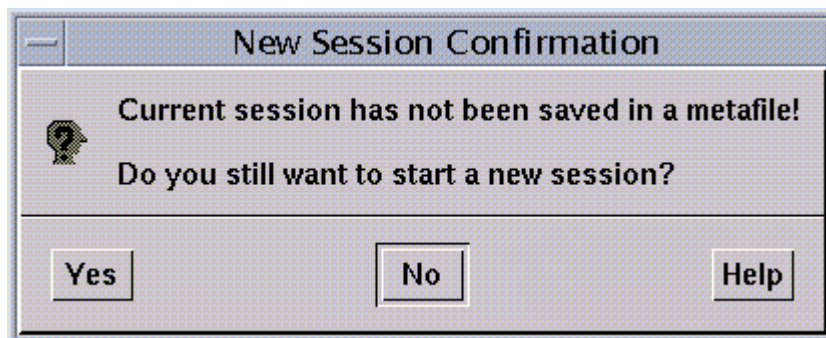
1	Select Items Select by Volumnne		Verify Items
2	Select and Scroll (Tree) Permanent Zoom		Temporary Zoom
3	Set Camera Position Set Camera Target		Set Camera and Target
4	Meas. Dist. from Camera Meas. Dist. betw. Items		View Dynamics
5	Clear the Selection Insert Text		Tag Object
6	Move Camera Up Move Camera Left		Move Camera Back
7	Move Camera Down Move Camera Right		Move Camera Forward
8	Set Distance Camera Moves	Move Distance (Millimeters) 10 <input type="text"/>	
9	Orbit Camera Left/Right Orbit Camera Up/Over		Turn Cam. Target Right
10	Orbit Camera Right Orbit Camera Down/Under		Turn Cam. Target Left
11	Look Up Vertical Axis		Level Off to Camera Position
12	Look Down Vert. Axis		Level Off to Camera Target
13	Set Angle Camera	Turn / Orbit Angle (Degrees) 15 <input type="text"/>	

Menüs : File



Untermenüs :

- Add Graphics > Textual ...
Binary ...
- Graphics Output > Raster Image ...
PostScript ...



Menüs : Edit

Show	
Hide	>

Show All	>
Hide All	>

Item Dynamics	>

Path editor ...	

Visual Properties	>
Text Properties ...	

Delete ...	

Untermenüs :

Show	>	Selected Items References
Hide	>	Selected Items References Unselected Items
Show All	>	Objects
Hide All		Paths References Lights Text
Item Dynamics	>	Path Traversal ... Translate / Rotate ... Gpath Sectioning
Visual Properties	>	Item Color ... Surface Materials ...

Menüs : View

Primary View	>
View	>
Change View ...	
Secondary Views	>

Perspective ...	
Rendering ...	
Lighting	>

View Editor ...	
View Sequence	>

Camera Traversal ...	

Movie Recorder ...	

Untermenüs :

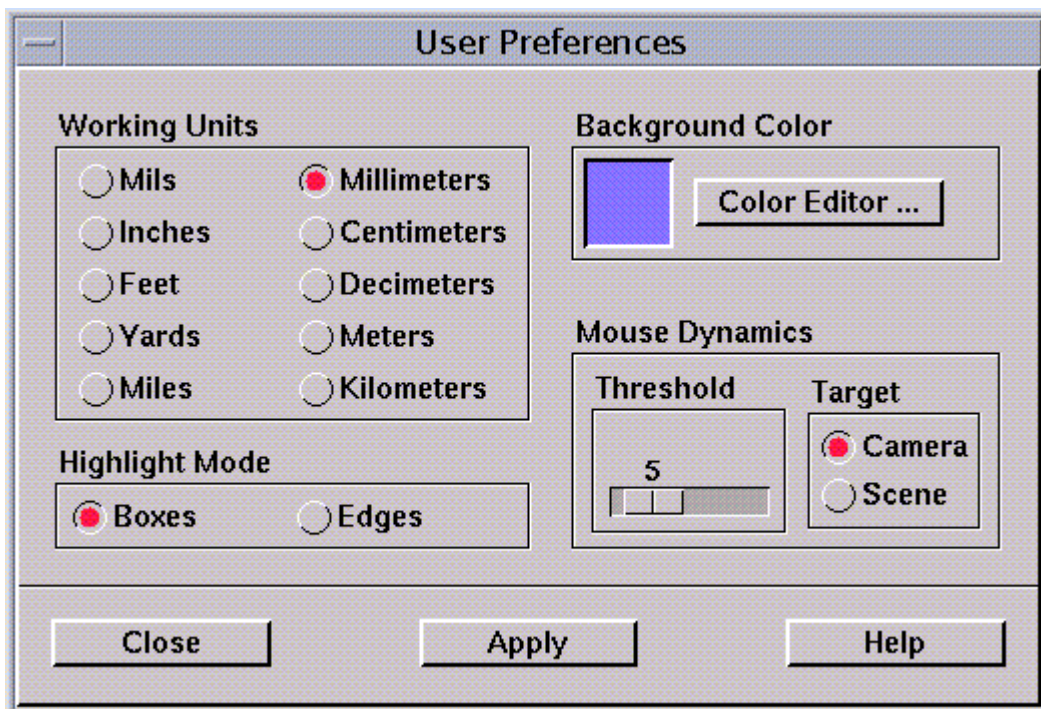
Primary View	>	Show Set
View	>	All Visible
Secondary Views	>	Create Select
		> Upper View
		> Lower View
		> Main View
		Pos. Display
		> Off
		> On 2D
		> On 3D
		Delete
Lighting	>	Editor Environment
View Sequence	>	Editor Playback

Menüs : Options

```
-----  
| Hide Palette  
| Left Palette  
|-----  
| Preferences ...  
| Temp Color      >  
| Axis Display    >  
|-----
```

Untermenüs :

```
Temp Color      > Standard  
                User  
  
Axis Display    > On  
                Off
```



Menüs : Tools

Tree	>
Item	>

Mouse Dynamics	
Zoom	>

Set Camera	>

Measure Distance	>

Zone Definition	>

Normals	>

Untermenüs :

Tree	>	Select & Scroll Select Scroll Deselect Deselect All Highlight Visible Select Selected
Item	>	Select Verify
Zoom	>	Temporary Permanent
Set Camera	>	Position Target Position & Target
Measure Distance	>	between Items mini Graphics File b. Sections Points b. Sections Ends mini Point & Section mini End & Sect mini Sections
Zone Definition	>	Box Cylincer

Menüs : Select

```
-----  
| Selection Masks      > |  
| -----            |  
| Sel. Set Editor ... |  
| Build Select. List ..|  
| Copy Sel. -> Sel.2  |  
| -----            |  
| Deselect All        |  
| Clear Selection 2   |  
| -----            |  
| O Highlight Selection|  
| -----            |
```

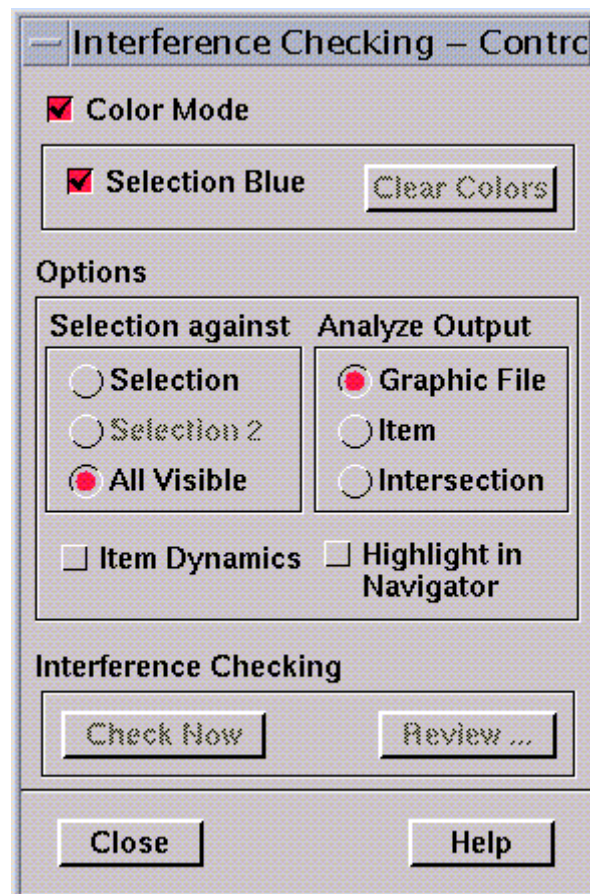
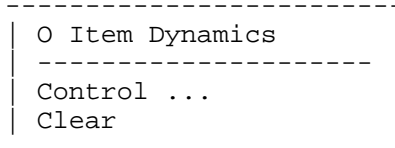
Untermenüs :

```
Selection Masks      > Graphics File  
                    > Disciplines  
                    > Group  
                    > Item
```

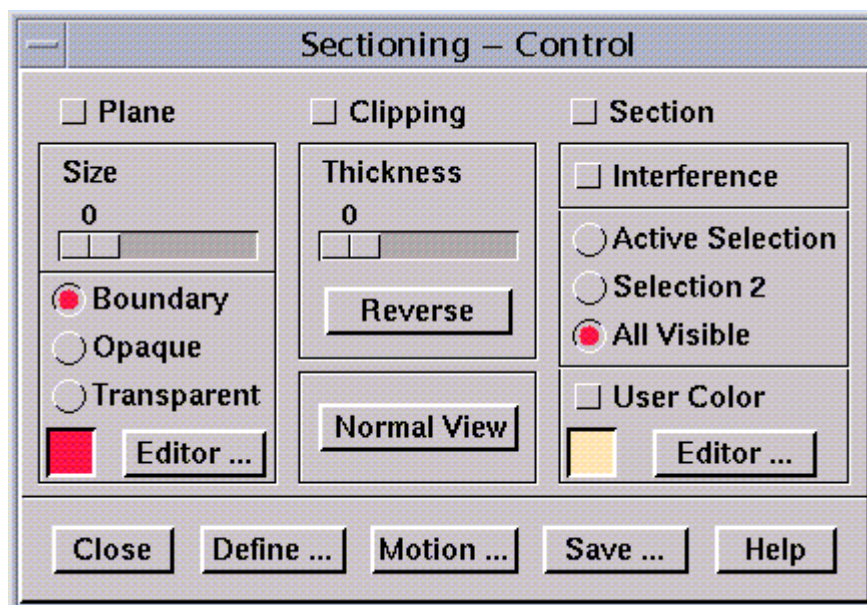
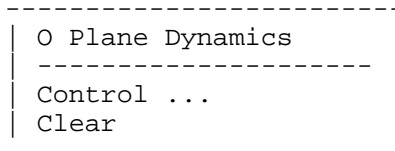
Menüs : Database

```
-----  
| Connect              > |  
| Disconnect          |  
| -----            |  
| Query Types ...    |  
| -----            |  
| Selection Keys ... |  
| Substitution Var. ...|  
| Query Database ...  |  
| -----            |  
| Tagging             > |  
| -----            |
```

Menüs : Interference



Menüs : Sectioning



Menüs : Help

```
-----  
| On Help ...  
| On Context  
| On General ...  
| On Glossary ...  
| On Environment ...  
| On Release Notes ...  
|-----
```