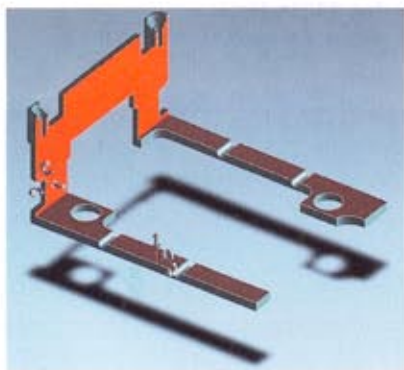


NC-Programmiersystem mit Hoops-Technologie

Bei der aktuellen Version 16.0 des NC-Programmiersystems und Verwaltungssystems Opus stand u.a. im Rahmen der Weiterentwicklung die professionelle und anerkannte Hoops-Technologie Pate, d.h. unter Bezugnahme auf die Komponente „Hoops 3D Application Framework“ verfügt Opus über noch mehr Effizienz bei den Grafikfunktionen.



Schatten und Schnitte in 3D-Darstellung mit Hoops-Technologie

te vermieden werden. Des Weiteren lassen sich die Ausgabe und der Austausch im weit verbreiteten Format HSF auch für Internet-Applikationen sowie als Preview-Format nutzen. Die Grafikausgabe wird weiterhin unterstützt durch eine flexible Printengine.

Darüber hinaus wurden diverse Detailverbesserungen in die neue Version eingebracht, wie z. B. eine neue Methode zur Restebearbeitung, die Überarbeitung des Frame-Editors, Verwaltung von Objekten in Datenbankmasken sowie Erweiterungen für die integrierte Programmiersprache Sesam. Die Benutzerfreundlichkeit wurde konsequent mit neuen Features ausgebaut. Damit lassen sich Daten auf Opus ziehen, in Listen suchen, Grafik-Merker-Positionen erstellen und die Richtungspfeile definieren.

Durch die Integration weiterer Standardprodukte hat diese



Darstellung von 3D-Werkzeugen

Das bringt eine Reihe wesentlicher Vorteile mit sich, wie z.B. beschleunigte Abläufe und ein gutes Handling auch bei sehr komplexen Projekten. Bei der neuen Version kommen auch Darstellungsfeatures wie Schnitte, Schatten, Material oder Hiddenline zum Einsatz. Bei der Darstellung durchsichtiger Körper können Flächen sortiert und bisherige Artefak-

Version einen noch höheren Standardisierungsgrad erhalten. Dazu trägt auch die Unterstützung der Datenbanken Firebird und Oracle bei.

Opus Entwicklungs- und Vertriebs GmbH
Tel. 07021/49410, Fax 07021/49119
www.opus-cam.de