



POSH GmbH

Burgweg 79

D-63897 Miltenberg

TEL +49 - (0)9371 - 65297

FAX +49 - (0)9371 - 69241

E-MAIL info@posh.de

INTERNET www.posh.de

Pressekontakt

Toni Lettmaier

Miltenberg, den 02. Juni 2008

Neuer Design Modellierer **Shark FX**

Posh GmbH gibt die Einführung des neuen Hybridmodellierers **Shark FX** für Windows und Macintosh bekannt. **Shark FX** ist ab sofort in der deutschen *Version 5.0* verfügbar.

Umfassende Design-Lösung

Shark FX bietet eine umfassende 2D & 3D Design-Lösung mit vielseitigen Modellieransätzen, fotorealistischen Render- und Animationsfunktionen sowie präzisen Zeichenwerkzeugen, alles nahtlos integriert in einem Programm. **Shark FX** deckt den kompletten Bereich vom konzeptionellen Entwurf bis zur digitalen Prototypenerstellung ab.

Einfache Bedienung

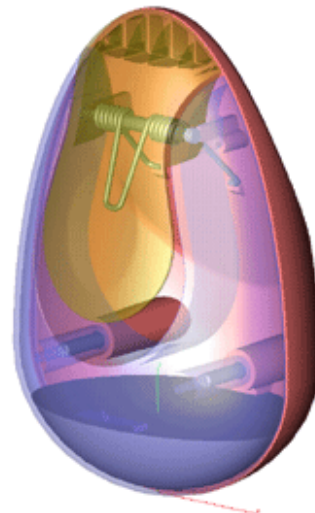
Eine einfache Bedienung proklamieren alle CAD-Programme, aber nur wenige bieten sie wirklich. Für **Shark FX** war die intuitive Bedienung sowohl für den gelegentlichen Benutzer als auch den professionellen Anwender erklärtes Entwicklungsziel. Die Bedienung der umfassenden 2D & 3D-Werkzeuge ist logisch und selbsterklärend.

Intelligentes Design

Shark FX bietet eine dynamische Modellierung ohne Limitierung Ihrer Kreativität durch Parametrie-Zwänge. Trotzdem ist das Durchspielen verschiedener Design-Varianten denkbar einfach. Alle Modellerschritte einschließlich ihrer geometrischen Assoziativität werden chronologisch in einem Historiebaum aufgelistet. Untersuchen Sie verschiedene Bauteilkonfigurationen nur durch Ändern von Features oder Referenzgeometrie. Mittels Bemaßungen und Zwangsbedingungen können den 3D-Modellen zu Grunde liegende 2D-Profile schnell variiert werden.

Vielseitige Modelliermethoden

Shark FX besitzt umfassende 2D & 3D Werkzeuge für die Konstruktion von Drahtgitter-, Flächen- und Volumenmodellen. Neben zahlreichen Polygon- und Spline-Werkzeugen gibt es mehr als 30 mächtige Flächenfunktionen und über 40 Volumenwerkzeuge. Alle Flächen- und Volumenwerkzeuge unterstützen assoziative Verknüpfungen und einen Historiebaum für schnelle Designänderungen.



S
W
E
N
E

Fotorealistisches Rendern und Animieren

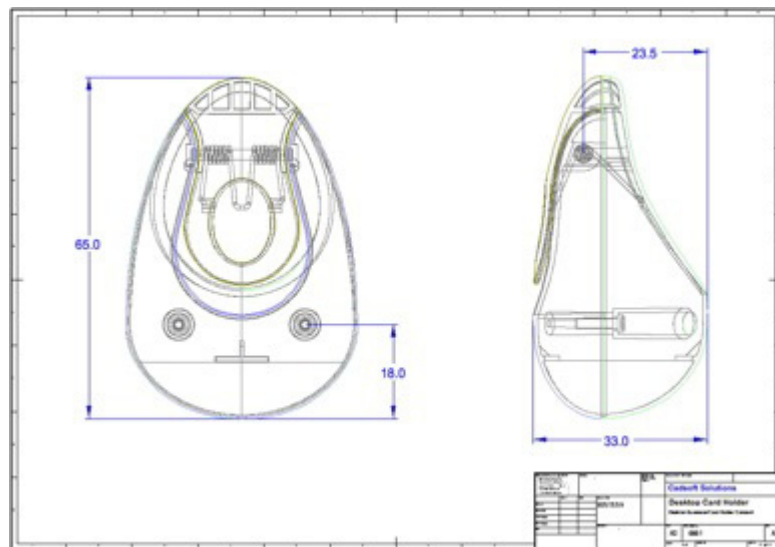
Entwürfe können einfach mit den integrierten Render- und Animationswerkzeugen publiziert werden. Dazu müssen nur Texturen, Abziehbilder und Hintergrundszenerien auf das Modell oder die Zeichenfläche gezogen werden. Umfassende Beleuchtungsmöglichkeiten erlauben ausgefeilte Darstellungen. Hochauflösende JPEG, BMP, TIF oder EPS-Dateien können direkt aus **Shark FX** generiert werden ebenso wie professionelle QuickTime VR-Filme mit den zahlreichen Animationswerkzeugen.

Automatische Zeichnungserstellung

2D-Zeichnungen sind entscheidend für jedes Produkt-Design. In **Shark FX** erzeugen Sie präzise 2D-Zeichnungen mit nur einem Mausklick einschließlich entsprechender Zeichnungsrahmen und multipler Ansichten. Die Zeichnungsableitungen können schnell und einfach bemaßt und beschriftet oder durch zusätzliche Schnitte und Ansichten ergänzt werden.

Datenaustausch mit MCAD und Unternehmenslösungen

Im Gegensatz zu polygon-basierten Design-Paketen verwendet **Shark FX** den präzisen ACIS-Modellierkern, der einen problemslosen, präzisen Datenaustausch mit anderen CAD-Programmen ermöglicht. Unterstützt werden die Formate IGES, STEP, STL, DXF/DWG und SAT. Zusätzlich kann **Shark FX** native Bauteile und Assemblies von CATIA® v4 and PRO/E Wildfire® einlesen.



Shark und Shark FX

Diesen faszinierenden Modellierer gibt es in den beiden Versionen **Shark** und **Shark FX**. Im Gegensatz zu **Shark FX** bietet **Shark** keine Render- und Animationsfunktionen.

Eine genaue Beschreibung von **Shark** und **Shark FX** finden Sie auf den folgenden Seiten oder im Internet unter www.posh.de.

Für weitere Fragen wenden Sie sich bitte an:

Toni Lettmaier

Telefon: 09371 - 65 297

E-Mail: tlettmaier@posh.de

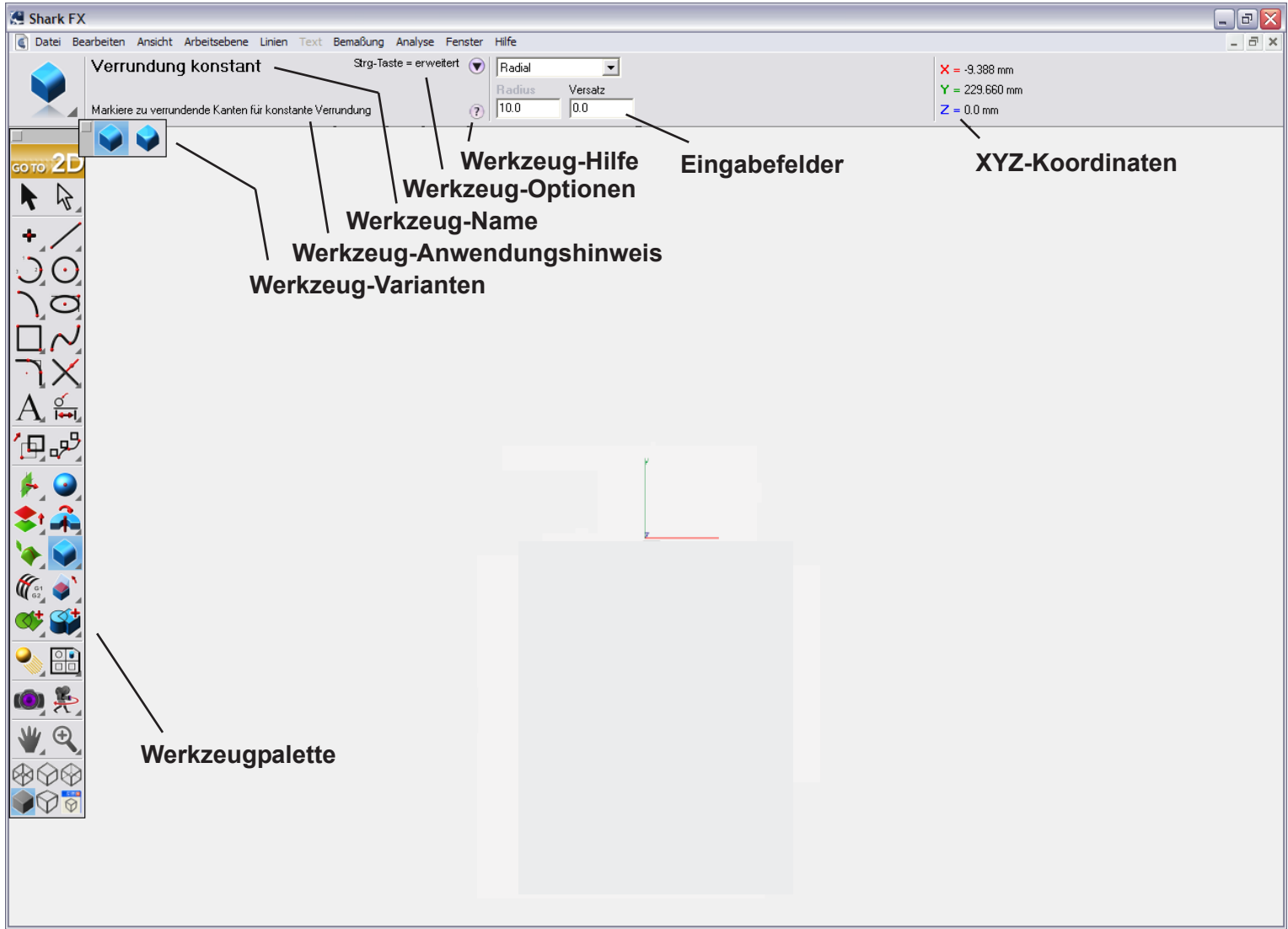


Preise

Shark gibt es in den beiden Versionen *Shark* und *Shark FX* für Windows und Macintosh. Im Gegensatz zu *Shark FX* bietet *Shark* keine Render- und Animationsfunktionen. Alle Versionen in Deutsch.

Produkt	Plattform	Preis (netto)
<i>Shark FX</i>	Windows, Mac OS X	EUR 1.795,-
<i>Shark</i>	Windows, Mac OS X	EUR 1.295,-

Shark FX Benutzeroberfläche



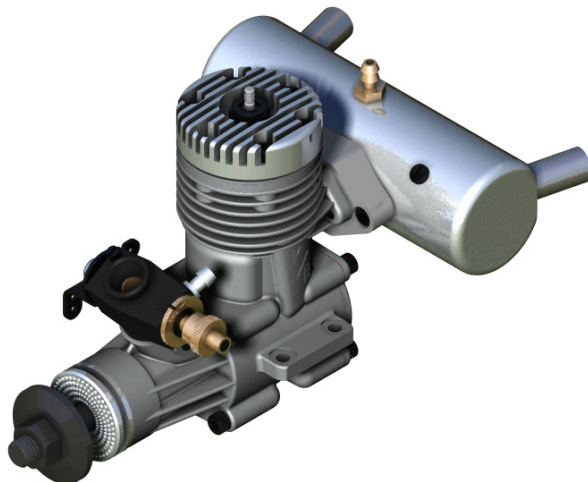
Shark FX Werkzeugpaletten



Shark FX

*eine neue Dimension des Entwerfens
für Windows und Macintosh Computer*

SHARK bietet einen neuen Ansatz für das Umsetzen dreidimensionaler Ideen und Konzepte. Dieser neuartige Modellierer ist schnell, wirtschaftlich und einfachst zu bedienen. Er wurde für all diejenigen konzipiert, die kreatives Entwerfen mit äußerster Präzision verbinden wollen. Entwürfe und Studien können problemlos an komplexe CAD/CAM-Systeme übergeben werden. SHARK ist das führende Produkt in dem stetig wachsenden CCAD-Markt [Conceptual Computer Aided Design], der traditionellen, mechanisch orientierten CAD-Systemen vorgeschaltet ist und diese ergänzt. SHARK bietet einzigartige Funktionen für das hybride Modellieren [Drahtgitter, Flächen und Volumen-körper, 2D-Constraints/Bedingungen], einschließlich fotorealistischem Rendern, Animationen und Analysen sowie automatischer Ableitung von 2D-Zeichnungen, all dies nahtlos in einem Paket integriert. SHARK gibt es für Windows und Macintosh.



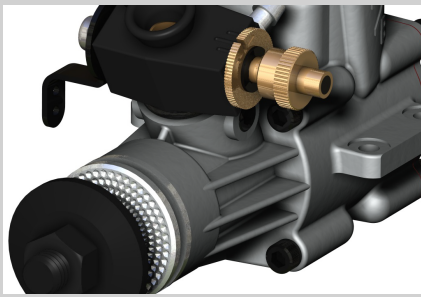
*Konzeptionelles Modellieren
mit absoluter Präzision*

Produkte können jetzt deutlich schneller zur Marktreife entwickelt werden, dank Shark FX, dem neuen Standard für konzeptionelles Entwerfen und Modellieren in absoluter Präzision. Shark FX bietet mehr innovative, produktive und zeitsparende Entwurfsmöglichkeiten als jede andere konzeptionelle Designlösung, die Sie derzeit auf dem Markt finden können.

punch!
SOFTWARE®
IPOSH

info@posh.de
www.posh.de

Shark



Funktionsumfang Shark FX / Shark [Auszug]

Benutzerfreundlich

Legen klassische Maschinenbau-CAD-Systeme den Schwerpunkt auf einen großen Funktionsumfang, steht bei Shark an erster Stelle die einfache und intuitive Bedienung. Durch seine elegante Benutzeroberfläche gibt Shark Ihrer Kreativität den notwendigen Freiraum, Ideen schnell und effizient in Entwürfe umzusetzen.

Hybrides Modellieren

Shark besitzt für das Modellieren von Drahtgitter, Flächen- und Volumenkörpern umfassende 2D- und 3D-Funktionen. Aber erst die uneingeschränkt mögliche Kombination dieser Werkzeuge erlaubt die schnelle Realisierung von assoziativen Entwurfsvarianten. Bemerkenswert dabei ist die einzigartige Möglichkeit, Kurven und Flächen mit Volumenkörpern zu kombinieren.

Fotorealistisches Rendern und Animieren [nur Shark FX]

Visualisieren Sie schnell mit den fotorealistischen Render- und Animationsfunktionen verschiedene Entwurfsvarianten, um Ihre Ideen überzeugend mit anderen zu kommunizieren. Erstellen Sie direkt in Shark FX hochauflösende Poster Ihrer Entwürfe oder drehen Sie QuickTime-Filme, wobei Sie entscheiden, ob Ihr Entwurf animiert oder eine Kamerafahrt erzeugt wird.

Fertigungszeichnungen

Shark leitet automatisch 2D-Zeichnungen von Ihrem Modell ab, in jeder gewünschten Ansicht, mit assoziativen Modellschnitten und Detailansichten. Standardblattformate können dabei eigenen Vorgaben angepaßt oder individuell erstellt werden.

Problemloser Datenaustausch

Im Gegensatz zu polygonbasierten Modellierern verwendet Shark den präzisen 3D-Modellierkern ACIS von Spatial Inc. Dieser garantiert einen problemlosen und präzisen Datenaustausch mit anderen Programmen in vielen Datenformaten, unter anderem SAT, IGES, STEP, CATIA, AI, EPS, CGM, STL, VRML, 3DS oder DXF/DWG.

NURBS-Flächen

- Pfadextrusion entlang 1 und 2 Kurven;
- Extrudieren entlang eines Vektors;
- Konturflächen [Coons und N-Seiten];
- Konturflächen pfad-definiert;
- Regelflächen, Profilflächen pfad-definiert;
- Netzflächen [Netz von M x N Kurven];
- Äquidistante Flächen, Erweiterungsflächen;
- Verbundflächen m. benutzer-def. Anfangssteigung;
- Flächen abrunden, trimmen und enttrimmen;
- Flächen regenerieren, verbinden, Flächengrad erhöhen;
- Anpassen an G1 und G2 Tangentialität;
- Assoziative Flächenerstellung und -bearbeitung;
- grafische Analyse [Krümmung, Normale & Winkelschräge].

Volumenkörper

- Basiskörper;
- Abrunden und Fasen [konstant und variabel];
- Hohlkörper, Bohrungen, Aufsätze;
- Extrudieren, Verwinden und Rotieren von Kurven;
- Pfadextrusion entlang von 1 und 2 Kurven;
- Erhebungen und Vertiefungen profil-definiert;
- Bool'sche Operationen [Hinzufügen, Abziehen, Vereinen];
- Volumenkörper trimmen und trennen;
- Flächen zu Volumenkörpern verstärken;
- Flächen mit einstellbarer Toleranz zu Volumenkörpern zusammenfügen und reparieren;
- Verbindungskörper, Erweiterungskörper;
- True Type-Text zu Volumenkörpern verstärken;
- Rohrkörper und verzweigte Volumenkörper;
- Volumenkörper mit Flächen verschneiden.

Volumenkörper bearbeiten

- Parametrische Features;
- Assoziative Historie;
- Körperseiten verformen;
- Körperseiten bearbeiten [entfernen, verschieben, parallel, ersetzen, anpassen];
- Volumenkörper entlang eines Pfades biegen;
- Volumenkörper seitengleich anpassen;
- Ausformschraffen;
- Volumenkörper seitengleich ausrichten, anordnen und einfügen.

Zeichnungserstellung [präzise]

- Automatisch multiple Ansichten von 3D-Modellen in vordefinierten Ansichtslayouts erstellen;
- Erstellen von Schnitten, Detail- und Hilfsansichten;
- Definierbare Linienparameter [Art, Breite und Muster];
- Ausgefeilte Bemaßungsfunktionen, Toleranzen und Bezüge;
- Schraffuren und Farbfüllungen;
- Ausgefeilte Textfunktionen [Normal, Winkel, Pfad];
- Stücklisten.

Fotorendering [nur Shark FX]

- Raytracing mit Anti-Aliasing;
- Beliebig viele einstellbare Punkt-, Spot-, und Parallel-Lichter;
- Schattenwurf einstellbar [weich, hart];
- Materialzuweisung [Drag & Drop] von Materialbibliotheken;

- Vorder- und Hintergrund definierbar;
- Environment Maps
- Schnellrendern mit voreingestellten Parametern [Glas, Metall, Spiegel, Plastik];
- Materialeeditor [Kontrolle von Glanz, Reflektion, Textur und Transparenz].

Animation [nur Shark FX]

- Vorbeiflug, Szene entlang eines Pfades durchwandern;
- QuickTime Object Virtual Reality;
- QuickTime Panorama Virtual Reality;
- QuickTime Filmaufzeichnung;
- Objekt basierende Animationen.

2D Constraints (Bedingungen)

- Koinzident, Tangential, Lotrecht, Parallel;
- Äquidistant, Kolinear, Autobedingungen;
- Variable und Gleichungen;
- Parametrisch (bemaßungsgetrieben), Maßanimation.

Datenaustausch

- DXF/DWG v12-2008;
- ACIS SAT v1.5-17, IGES, STEP;
- CATIA v4, Pro/E Wildfire Import [Parts & Assemblies];
- Adobe Illustrator (bis v9), EPS, CGM, BMP, PICT [nur Mac];
- 3DS, COB, Rhino Import, TrueSpace Import, SketchUp Import;
- VRML, STL, Splines, Text, Punktwolke [3D Scan].

Symbolbibliotheken

- ca. 26.000 Symbole;
- Elektrik, Maschinenbau, Architektur, CMOS, LAN.

Systemvoraussetzungen

Windows

- Microsoft Windows 2000, XP Professional, Vista;
- Intel Pentium/Core oder AMD Athlon Prozessor;
- 1 GB RAM oder mehr empfohlen;
- 4 GB freier Festplattenspeicher;
- 100% OpenGL kompatibel Grafikkarte [nVidia Quadro empf.];
- CD Laufwerk o. Internet [Installation];
- Maus.

Macintosh

- Mac OS X 10.4 und höher;
- Apple PowerPC oder Intel Core Prozessor;
- 1 GB RAM oder mehr empfohlen;
- 4 GB freier Festplattenspeicher;
- 100% OpenGL kompatibel Grafikkarte;
- CD Laufwerk o. Internet [Installation];
- Maus [2-Tasten empfohlen].

Benutzeroberfläche

- Deutsche Benutzerführung, Handbuch und Online-Hilfe;
- Intelligente Fangfunktion [Anzeige von Fangpunkten, Koordinaten, u. autom. Einblenden von Referenz- und Hilfslinien];
- Concept Explorer zur Überprüfung und Bearbeitung assoziativer Objektverknüpfungen;
- Frei definierbare Tastaturkürzel;
- Tooltips und Hinweiszeile mit Schritt für Schrittanweisung für die Anwendung des aktuellen Werkzeugs;
- Eingabebereich für die exakte numerische Erstellung und Bearbeitung von Objekten;
- Werkzeuge für das Aus- und Einblenden von Objekten;
- Hierarchisch strukturierte Layer und Sublayer;
- Benutzerdefinierte Ebenen, Linienarten und Ansichten, drehbar mit 3D-Ansichts-Controller.
- Unterstützung von 2 Bildschirmen.

ACIS-Kernel

- Präzisionskernel für NURBS-Modellierung und analytische Geometriedefinition.

2D & 3D-Drahtgitter

- Punkte, Linien, Kreise, Kreisbögen, Ellipsen, Kegelschnitte;
- Doppellinien;
- Splinekurven: Punkt, Vektor, Bezier, auf Fläche und Freihand;
- Splinekontrollpunkte hinzufügen, entfernen, glätten und Splingrad erhöhen;
- Dynamische Bearbeitung von Position und Tangentialität;
- Intelligente Polygone;
- Dynamische grafische Krümmungsanalysen;
- Kurvenprojektion auf Arbeitsebene und Flächen;
- Ausgefeilte Funktionen für Trimmen, Anpassen, Äquidistanten und Mehrfachkopien, unübertroffen in Funktionalität und Qualität;
- 2D Abrunden, Fasen und Ecken trimmen;
- stetige 3D-Verbindungskurven.

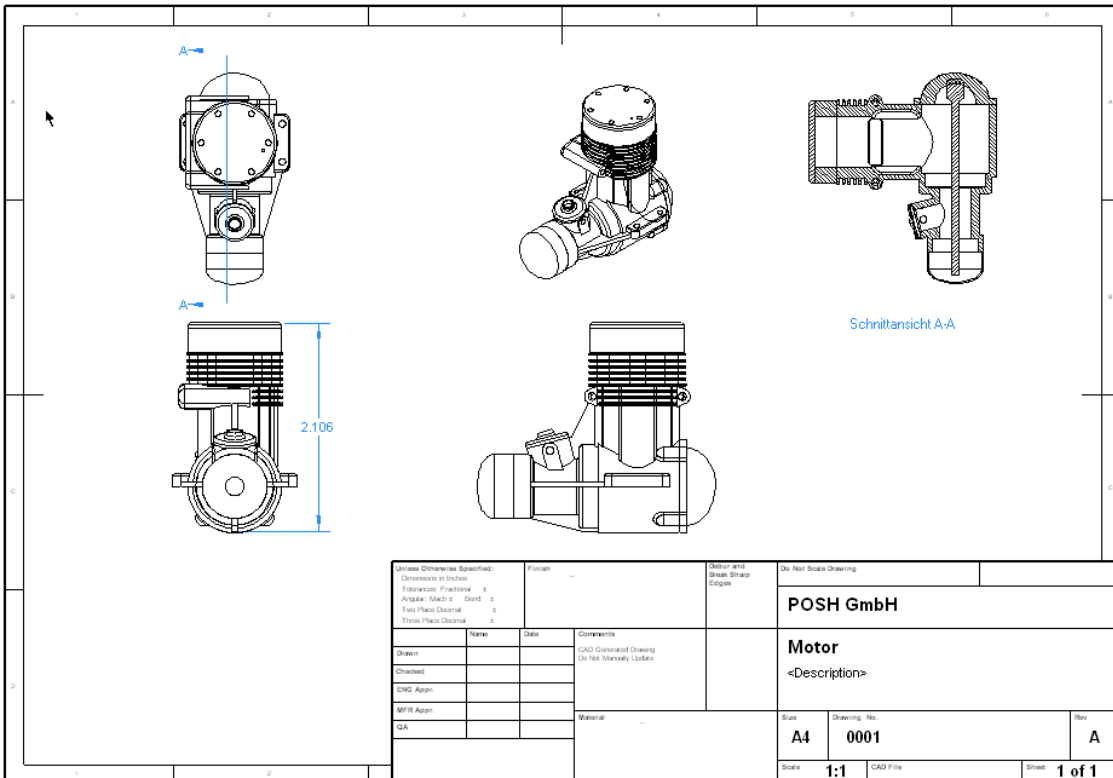
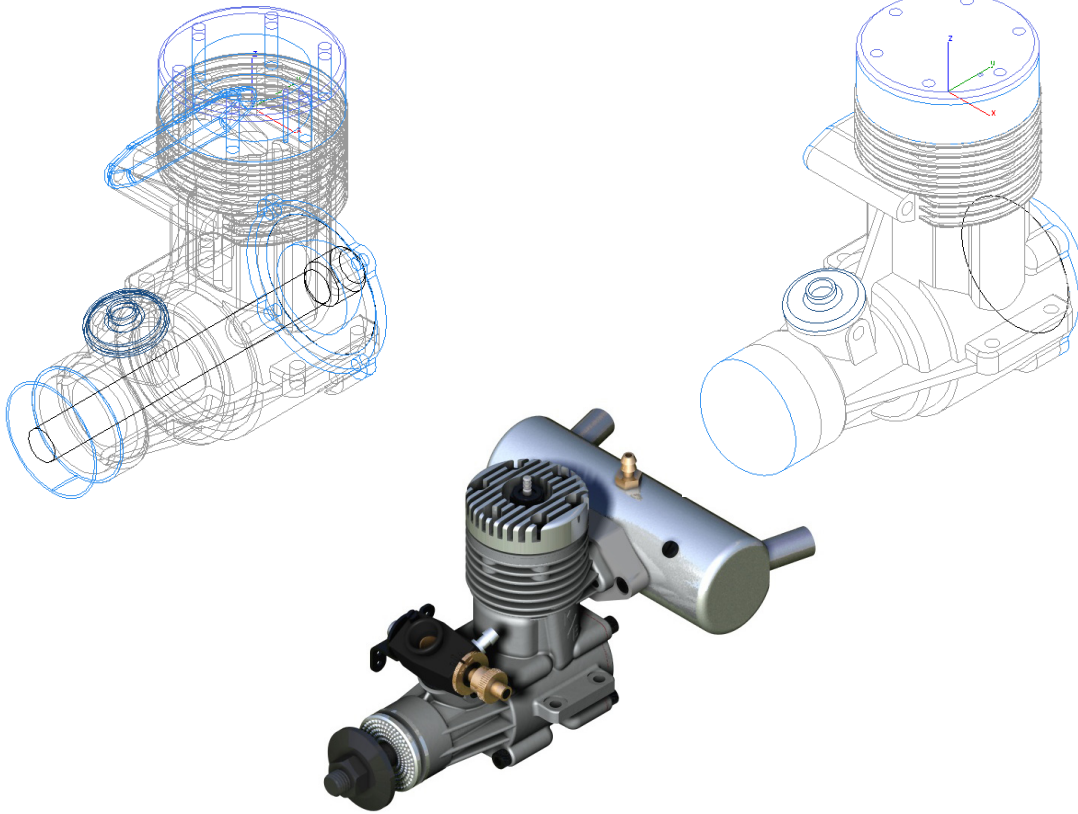
Bearbeitung

- Gruppieren; Sperren;
- Transformationen
- Verschieben, Rotieren, Spiegeln, Skalieren [gleichmäßig, ungleichmäßig], lineare und polare Mehrfachkopien, Anordnen, Dehnen, Verwinden;
- Analysen
- 2 Punkt Abstand & Winkel, Längen, Min. Abstand, Interferenz, 3D-Masseneigenschaften [Volumen, Schwerpunkt, Trägheitsmomente, Gewicht, Dynamische

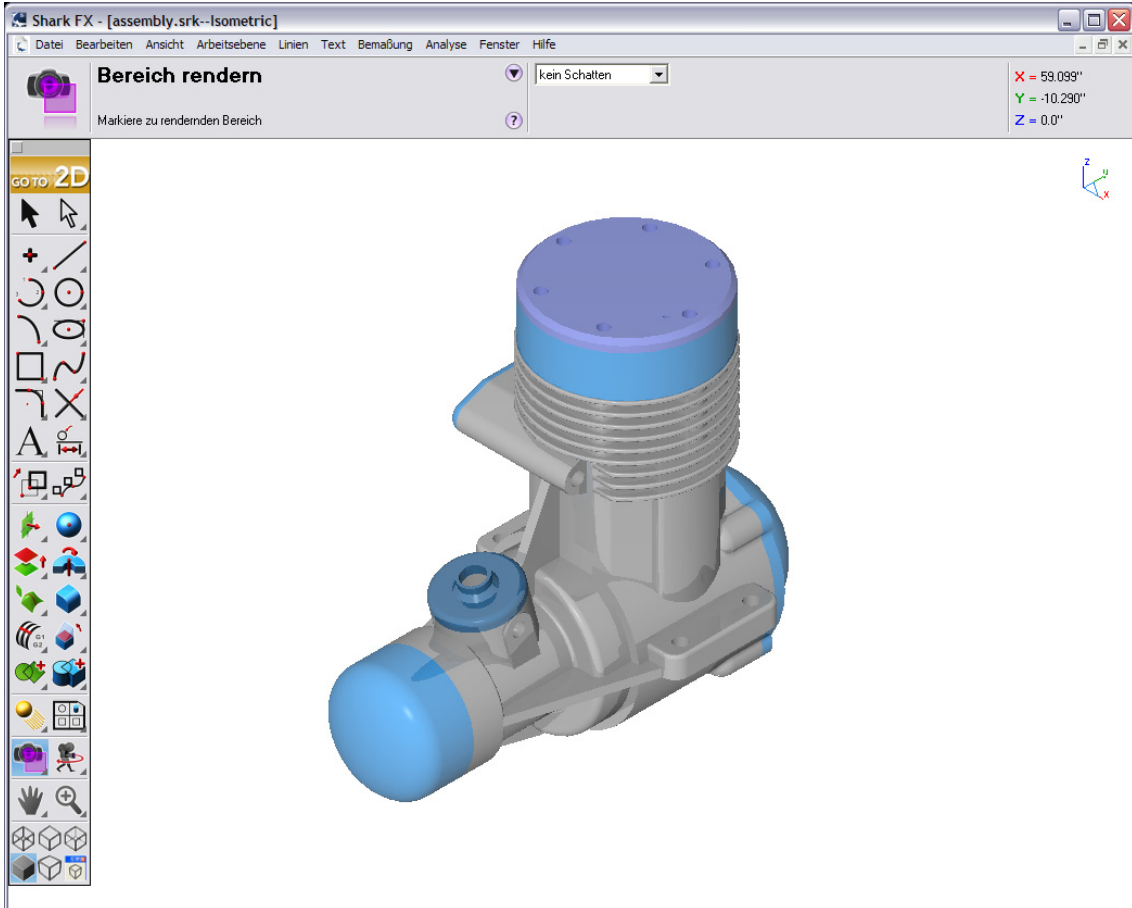


Verfügbar in den Versionen Shark und Shark FX. Fotorealistische Bilder und Filme können nur in Shark FX erstellt werden.

Fotogalerie /



Fotogalerie II



© Tony Gibbs



© exadesign - www.exadesign.com - CAD : Concept Unlimited - Render : Artlantis

Fotogalerie III

