



# Geomagic® Freeform®機能比較表

## Geomagic® Freeform®シリーズ比較表

主な機能	Plus	Freeform	Sculpt
削る/引っ張る/盛り上げる/やすりをかける	○	○	○
オリジナルの彫刻刀を作成して削る	○	○	×
格子状の枠で自由に変形させる	○	○	△
軸に沿って形状を曲げる/ひねる	○	○	×
部品同士の合成と引き抜き	○	○	○
別の要素同士の合成と引き抜き（Mesh（三角の面の集合体）とボクセル（立方体の集合体）・・・等）	○	○	×
数値によるモデルの位置移動/座標管理	○	○	○
ある3点を指定してモデルを移動させる	○	○	×
モデルのフィレット（数値指定の角の丸みの作成）面取り（数値指定の傾斜の作成）	○	○	×
2Dの画像（jpegやbmp）で表面に凹凸をつける	○	○	○
2Dスケッチ（平面に寸法線や絵を描く）	○	○	○

## Geomagic® Freeform®シリーズ比較表

主な機能	Plus	Freeform	Sculpt
押し出し/回転/膨らましによる2Dスケッチの立体化	○	○	○
ロフト（2Dスケッチ断面を繋ぎ合わせて立体を作成する）	○	○	×
スイープ（2Dスケッチ断面を3D曲線に走らせて立体を作成する）	○	○	×
3D曲線の作成と編集	○	○	○
3D曲線のオフセット、法線配置、螺旋作成	○	○	×
3D曲線でモデルを作成/編集	○	○	○
3D曲線にパイプを走らせ太さを自由に調整する	○	○	×
コピーペースト/カットペースト/パターンペースト	○	○	○
色を塗る	○	○	○
2D画像を貼り付けて色をつける	○	○	×
レンダリング	○	○	×

## Geomagic® Freeform®シリーズ比較表

主な機能	Plus	Freeform	Sculpt
モデルのオフセット（モデルへの厚み付けや薄肉化）	○	○	○
表面積、体積、重さの算出	○	○	×
マウスピース（歯列）作成機能	○	○	×
Mesh（三角の集合体）の編集、変形	○	○	×
ポージング（部品それぞれに関節を付け、ある法則をもって動してポーズを変更する）	○	○	×
SubDモデリング（モデルを格子で覆いそれを動かして形を作っていく方法）	○	○	○
SubDへの色付け	○	○	×
サーフェスマデリング（空間に3D曲線を作成してそれにテントを張るイメージで形を作成する方法）	○	×	×
サーフェシング（作成したモデルの上をフィットした3D曲線で覆ってラップを張るようにサーフェス（CADで使用できる要素）を作成する）	○	×	×

# Geomagic® Freeform®シリーズ比較表

主な機能	Plus	Freeform	Sculpt
ソリッドモデリング (CADと同じ線と面の概念でモデルを作成する)	○	×	×
金型設計	○	×	×
アンダーカット(型抜きをする時に抜けない部分)の表示	○	×	×
アンダーカット(型抜きをする時に抜けない部分)の自動削除	○	×	×
ポリゴンデータの入出力(stl、obj、ply)	○	○	○
CADデータの入出力(iges、STEP、x_t、x_b)	○	×	×