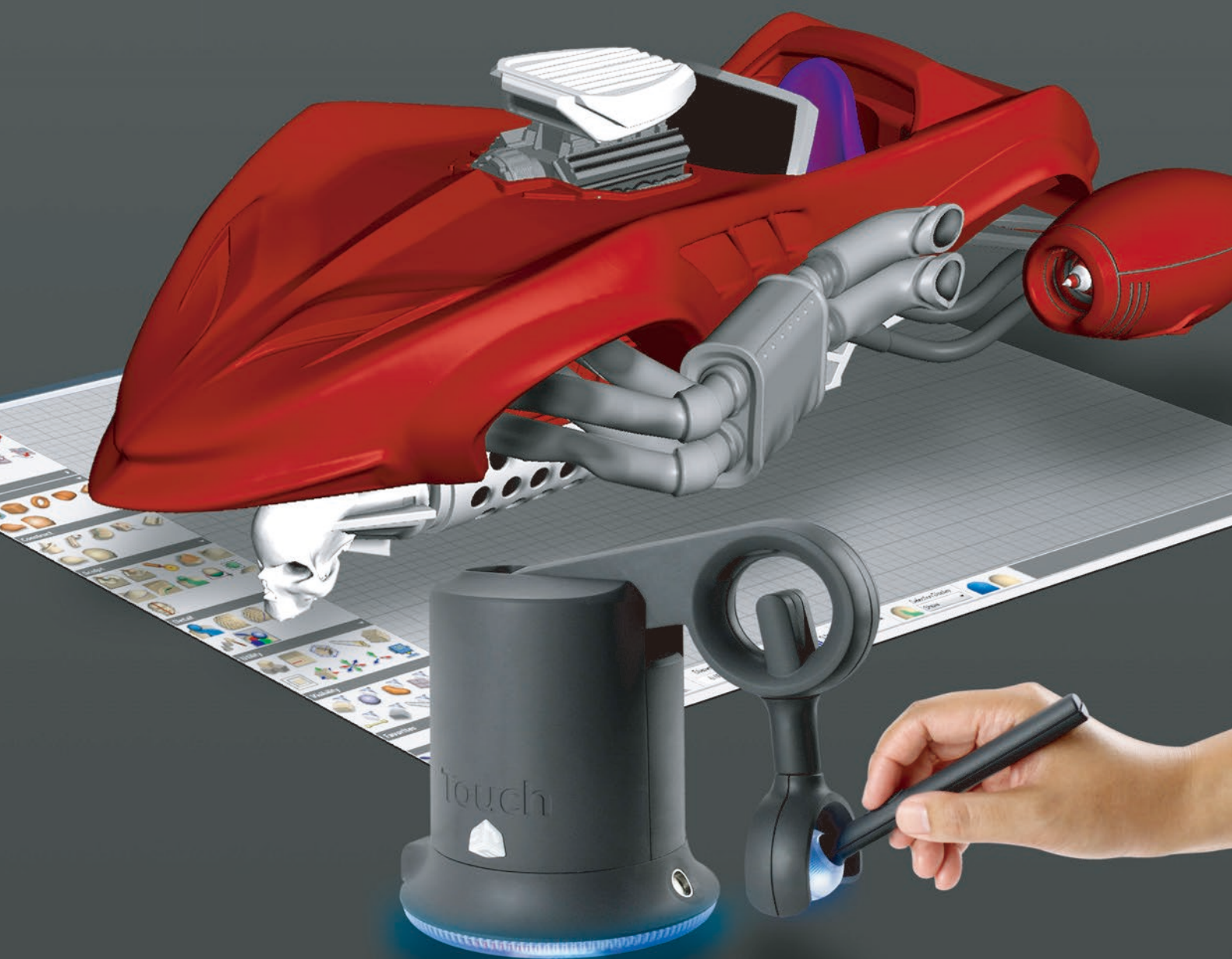


3DSYSTEMS®



Geomagic® Sculpt™

触れる3Dデザイン





Geomagic® Sculpt™

Geomagic Sculpt は従来のCAD（サーフェス/ソリッド）等の数値的なモデリングとは違い、ボクセル（形を作っている微細な粒）データを増減させてモデリングするため、複雑で曲線的、有機的な形状を作ることができます。また、Touch 3D Stylus※ が付属しており、形状に触った感覚が手に返ってきます。削る感覚や力加減などの数値に置き換えることの出来ない情報をダイレクトに入力することが出来るため、操作が容易で直感的なモデリングが可能です。

※Touch 3D Stylusとは：入力に対してアクションを返すデバイスです。スクリーンの中のものに触っている感覚があります。（詳細は最終ページ参照）

デザインに触れるモデリング

Touch 3D Stylus を使用することにより、今までのマウスでの操作では認知できなかった「奥行き」と「力加減」を感じながらモデリングすることが可能です。視覚に加え、触覚を認知してモデリングをすることで、複雑な形状でも簡単・確実にデザインできます。

数値にとられないデザイン

例えば従来の CAD（サーフェス / ソリッド）モデリングでは、形状の薄肉化や合成、角の丸みの作成作業などは、形状が複雑な場合だと数値的なエラーになりやすく、操作に時間がかかったり作成不可能な場合があります。ハイポリゴン（ボクセル）の数値や理屈にとられないモデリングならばデザインの真の目的である、自由な発想を制限しない形状作成が可能です。

3Dプリンタ出力のための自動データ修正

Geomagic Sculpt は作成したデータや読み込んだデータを、3D プリンタで出力できるかどうかを分析し、自動的に修正する機能を持っており、3D プリントに適した 3D モデルを作成することが出来ます。3D プリントを行う前に、3D モデルの印刷適正や問題をチェックすることができます。

CADデータとの連携

CADデータをSTLで出力すれば、Geomagic Sculptに入力することができます。CADデータならではの幾何的なデータを読み込み、有機的なスキャンデータに合成したり、1部分だけ複雑なディテールを彫り込んだりすることが可能です。



触れる3Dデザイン

バーチャルクレイモデリング

触感を感じることが出来る Touch 3D Stylus を利用して、画面の中のモデルに触りながらまるで本物の粘土を引っ張ったり削ったりする感覚で形状を作成できます。複雑で有機的な形でも難しい操作が無いのでイメージした通りの形を作成可能です。

ハイブリットモデリング

Geomagic Sculpt はボクセルモデリング(ハイポリゴンモデリングに近似)、CAD のようなモデリング(押し出し、回転など)、ポリゴンメッシュの規則的細分割分曲面によるモデリング(ローポリゴンモデリングに近似)の3つの異なった利点を組み合わせたソフトウェアです。それぞれの特性を生かし、最短のモデリング時間で思い描いた形を作成します。

CADでは表現不可能な形も補完

CAD では作成できない数値に置き換えることが出来ない滑らかな形状や、細かなディテールまで表現することが可能です。

高品質で微細な表面ディテールの表現

Geomagic Sculpt では、高解像度の仮想粘土に、2D イメージ図の白黒の濃淡を利用して形状を隆起させ、理想的な表面ディテールの表現を行うことができます。CAD では表現するのが難しく不可能だったデザインも Geomagic Sculpt によって実現可能です。

ワークフロー

コンセプトモデリング



Touch 3D Stylus

デザインをつかむ

Touch 3D StylusでGeomagic Sculptrを操作することによって、モデリング時間が短縮されます。

マウスでは感じられない奥行きと、触感を感じながら直感的で自然な操作が可能です。

手元にあるTouchスタylus（ハプティック3Dデバイスの柄の部分）と画面が連動するので、実空間の作業と同等のアプローチが可能です。

- 6自由度
- ハプティック3Dデバイス（Touch 3D Stylus）
- USBインターフェース
- 高さ：17.8cm
- ベース直径：14cm



3D Systemsについて

3D Systems社は、プロフェッショナルおよびコンシューマー向けの3Dプリンター、プリントマテリアル、オンデマンドカスタムパーツサービスを提供する3D content-to-printソリューションのリーディンググローバルプロバイダーです。CADモデリング、リバースエンジニアリング、検査ソフトウェアツール、コンシューマー3Dプリンター、アプリ、サービスも提供しています。巧妙に統合されたソリューションは、従来の手法、ワークフローより時間、コストを削減し新しい製造品を生み出します。3D Systems社の製品・サービスは、設計、通信、コミュニケーション、機械部品の生産の過程においてお客様が自信を持って作成できるよう開発しています。

Copyright © 3D Systems, Inc.
All rights reserved. Geomagic Sculptr JP 2014

Flying car design courtesy of Kyle Houchens, theoutside.biz.
Football design courtesy of Simon Goodall, studioalexander.blogspot.com

www.3dsystems.com



保証及び免責事項：本製品の性能特性は、製品の応用方法、動作条件、仕様する材料、最終的な使用方法によって変化することがあります。3D Systemsは、明示的または暗示的な、いかなる形式の保証（特定の使用方法における商品性や適合性の保証が含まれるが、それだけに限定されない）も提供いたしかねます。

© 2015 by 3D Systems, Inc. All rights reserved. 仕様は予告なく変更されることがあります。ProJet及びRealWax、3Dロゴ、及びVisiJetはそれぞれ、3D Systems Inc.の商標、及び登録商標です。Issue Date January 2015

iGUAZU

株式会社イグアズ 3Dシステム事業部

〒212-0013 神奈川県川崎市幸区堀川町580番地 ソリッドスクエアビル西館21F
e-Mail: 3dmodeler@i-guazu.co.jp <http://www.i-guazu.co.jp/>

お問い合わせ先