

3D - INTELLIGENCE



Geomagic Sculpt

数値では表現できない感覚的な
形状を創り出す



3D Desktop Tools



Geomagic® Sculpt™

3Dボクセルモデラ



www.3ds.co.jp/geomagic_sculpt



株式会社 スリー・ディー・エス



全く新しいデザインスタイル、
触感型デバイス。

○ モデル編集機能（代表的なもの）

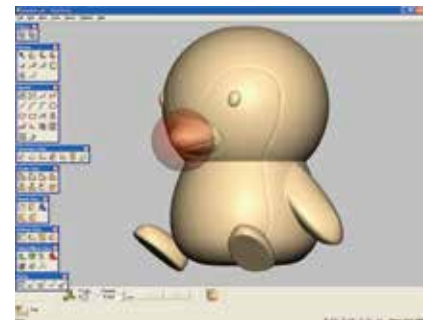
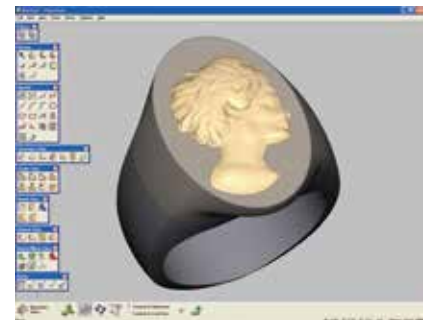
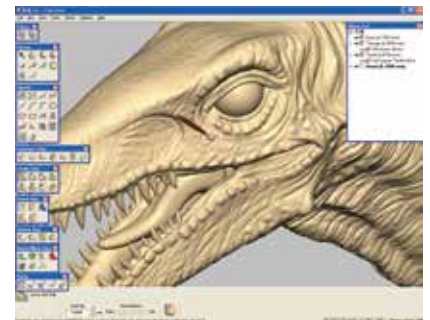
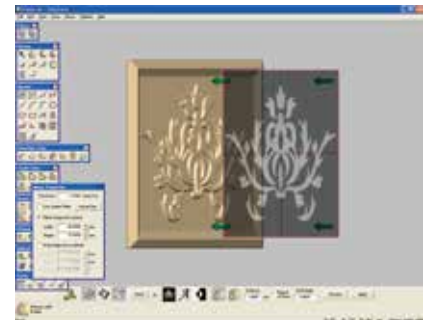
- Curve With Ball - BallTool でモデルを彫刻します。
- Smudge - 彫刻しながらスムージング。
- Smooth - モデルのシャープエッジを滑らかにします。
- Area Smooth - 指定領域内をスムージング。
- Tug With Ball - モデルを掴み、引っ張ります。
- Tug Area - 指定領域内を積み上げ、へこませます。
- Emboss With Wrapped Image - テクスチャを読み込み、Embossを行います。

○ 入力フォーマット

- **ポリゴンフォーマット**
 - StereoLitho(.stl)
 - Wavefront Object(.obj)
 - Polygon(.ply)
- **ネイティブフォーマット**
 - ClayToolc(.clc)
 - Freeform(.cly)
- **Import 2D**
Illustrator(.ai)/IGES(.igs,.iges)/PDF(.pdf)/
DXF(.dxf)/Bitmap(.bmp)/JPEG(.jpg,.jpeg)/
Photoshop(.psd)/Sketch(.skh)
- **3D IGES curves**
- **他機能 Use as reference**

○ 出力フォーマット

- **ポリゴンフォーマット**
 - StereoLitho(.stl)
 - Wavefront Object(.obj)
 - ZCorp(.zcp)
 - Polygon(.ply)
- **ネイティブフォーマット**
 - ClayToolc(.clc)
- **IGESフォーマットでカーブ・2D平面出力**
 - IGES(.igs,.iges)
 - VRML(.wrl)



○ 動作環境

	最小スペック	動作推奨（確認済み）スペック
HDD空き容量	4GB以上	8GB以上
OS	<ul style="list-style-type: none"> Windows8 Windows7 WindowsXP Professional SP3以降 	Windows7 64ビット
メモリ	4GB以上	16GB以上
モニター解像度	1280×960以上	
グラフィックボード	Nvidia Quadroシリーズ（Open-GL V21.以上対応）	
CPU	Intel Dual-Core Xeon (Woodcrest) 5150(2.66 GHz, 4MB L2, 1333 MHz FSB)	Intel Xeon E5-2670(2.60GHz, 20MB, 8コア) Intel Xeon E5-1650(3.2Ghz, 12MB, 6コア) Intel Core™ i7-3820QM(2.70GHz, 8MB, 4コア)

※IEEE-1394aコンパチブルのFireWireポート(必須)
※NEC製チップ搭載ボードは動作保証対象外となります

■動作確認済み*のグラフィックボード一覧 ※V2014にて確認
NVIDIA QuadroKシリーズ
QuadroK600, QuadroK2000, QuadroK4000
(すべてバージョンは 310.90 driver)

その他のバージョンで動作確認済みのグラフィックボード一覧については、
下記製品ページをご参照ください。
<http://www.datadesign.co.jp/FREEFORM/>

開発元: 3D Systems Corporation.

- Geomagic Claytoolsは3D Systems Corporationの登録商標です。その他の商標は各社の所有物です。
- 製品改良のためお断りなく性能・仕様などを変更する場合があります。ご了承ください。