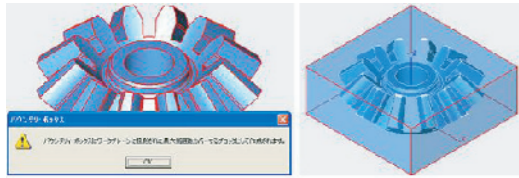


バウンダリ・ボックス

ワークプレーンに輪郭を投影して、モデルの最大範囲をカバーするブロック・プリミティブを作成します。



ファセットの最適化

ファセットを作成する場合、球体の極に近い場所では、狭い範囲に必要以上のファセットが作成されることがありますが、今回のバージョンでは赤道近くと同じような縦横比でファセットを作成できるようになったため、大幅にファセット数が減少します。

加えて、表示精度の向上、及びメッシュ/ファセット・データとしてSTLやDXF、DWGなどに出力する場合の精度も向上します。

指定を間違った場合も安心。決してデータを壊しません。

モデルの編集において、もしユーザが間違った指定をした場合、シャークは、エラー・メッセージを表示しますが、データを壊すことはありません。元の状態に戻り、別の値を入力して作業を続けることができます。

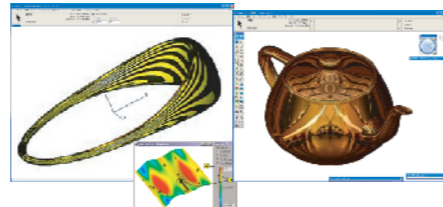
カスタム・ツールパレット

メニュー・バー/ウィンドウのカスタム・ツールパレット・メニューを利用することにより、よく使用するツールだけをユーザ・パレットにドラッグして作成することができます。パレットの大きさは16 X 16、24 X 24、32 X 32、64 X 64の大きさ及び行と列を指定することができます。またMac版ではパレットの背景を透明に設定することも可能です。



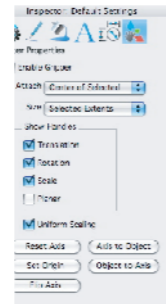
面の評価

面の連続性を視覚的に検証するために、OpenGLによる高速なゼブラ表示と環境マッピングで表示します。



インスペクタ・ダイアログ

従来までメニュー・バーにあった「ペン」、「テキスト」、「寸法」メニューは「図形情報」ダイアログにインスペクタ・ダイアログとして1つにまとめられました。



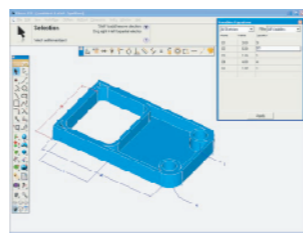
インスペクタ・ダイアログとグリッパツール

グリッパ・ツールは、直感的にモデルを編集することを可能にした新しいユーザ・インターフェースです。このツールでは表示される各ハンドルをマウス・ドラッグすることによって、モデル・パーツの移動や回転、サイズ変更を指示し、数値入力により補正することができます。



パラメトリック機能

パラメトリック機能は2次元図形の輪郭を元に、3次元モデルを簡単に作成するためにサポートされた機能です。シャークのパラメトリック機能には、寸法や半径/直径、接点、接線、水平、垂直、垂線、オフセット、同心円、平行、同形、延長線上、線対称などの拘束条件が用意されており、寸法値には指定した値や式を与えることもできます。しかも他のシステムのように2Dスケッチという固定されたモードで拘束を定義していくのではなく、いつでも、どのようなビューであっても2Dスケッチとして図形を作成できます。もちろんソリッドの面上にスケッチを作成することも可能です。



インターフェース

2次元、3次元共通の直感的なユーザ・インターフェース 中点や端点、交点、xyz座標、接線、垂線などを自動表示し、直感的な作図を可能にするスナップ機能 正確な数値入力可能なステータスライン入力図形の関連や履歴を表示するコンセプトエクスプローラ ショートカットキーの割り付け、図形の表示/非表示機能、カスタムツールパレット、グリッパ

2D、3Dワイヤーフレーム機能

点、線分、円弧、円、楕円弧、楕円、多角形 スプライン：通過点、ベジエ、サーフェスへの投影、スケッチスプライン、制御点の追加、削除、エレベート、スムージング、フィルレット、面取り、トリム、オフセット、移動、回転、スケール変更、ミラー、矩形/円形コピー、リンク付きミラー、曲線コピー、整列、アセンブリ

注記/詳細

3Dモデルから断面図を自動作成 線の幅、パターン、寸法記入形式の編集 水平/垂直/半径/直径/角度寸法、中心マーク、引き出し線 部品表 テキスト入力、ハッチング、塗り潰し

サーフェス機能

プレーン、ネット、ワールド、スキン、カバー、レース、押し出し、1 & 2 レールスイープ、チューブ、オフセット、ロフト、ドラフト、フィルレット、バウンダリ、プレーンとの交線作成、投影、サーフェス同士の交線、サーフェスと曲線の交線、輪郭線、Match G1/G2、G2サーフェス・ブレンド、サーフェスの再構築、サーフェスの延長、チューブ・ベント、削除、ノット挿入、ブーリアン、面の結合、面の分離、カバー・サーフェス、ロフト・サーフェス

ソリッドモデリング機能

プリミティブ、回転、押し出し、スイープ、削除、断面追加、スキン、パイプ、フィルレット、面取り、ホール、ボス、シェル、ベンド、ドラフト、マッチフェース、移動、オフセット、リブ、レース、パーティングライン、デフォーム、ブーリアン、トリム、リブ、切刃面、溝、フラウンジ、G2ブレンド、分離、ステッチサーフェスからのソリッド変換、厚み付け、ロフト、ストレッチ、ツイスト、複数のプランチを持つモデルのスキニング、スキン・ソリッド、ロフト・フェイス・ソリッド

図形データの検証

座標値、角度、距離、最短距離、長さ、面積、ボリューム、干渉、法線の表示、図形チェック、図形のカウンタ、サーフェスの解析表示(ゼブラプロット他)など

フォトリアリスティックなレンダリング

アンチエイリアシングを使ったレイトレーシング 点・スポット・平行光源・線光源・面光源・ドーム光源 調整可能なシャドウ機能 マテリアルライブラリからのドラッグ&ドロップ 背景/前景 背景/前景・反射率や色、変位、透過、テクスチャを調整できるマテリアルエディタ、HDR、スケッチ・レンダリング、ドロップ・リフレクタ、レンズ・フレア

QuickTimeによるアニメーション

ウォークスルー、フライバイ、オブジェクトVR、パノラマVR、イベントレコーディング、モデルに移動や回転の動きを設定したアニメーション

サポートするデータ形式

〔読み書きが可能〕
CATIA/v4・CATIA/v5(Win版のみ)・Inventor(Win版のみ)
DWG/DXF・IGES・STEP・ACIS/SAT・STL・Facet・Adobe
〔読み込み〕
Pro/E・Rhino3DM・3DStudio・Truespace・BMP・Spline・Grid-Surface
〔書き出し〕
EPS・VRML・CGM・RAW・Viewpoint・3D Web

| | | |
|--------|--|--|
| 【動作環境】 | Windows版 Windows XP / Vista / 7 CPU:Pentium4又以上 OpenGLをサポートするグラフィックスボード (64 MB) RAM : 1GB(2GB以上推奨) HDD容量: 700MB以上 | Macintosh版 Macintosh OS X (10.4以上) Intel Core Duo / Core 2 Duo PPC Mac不可 OpenGLグラフィックスボード (32 MB) RAM : 1GB(2GB以上推奨) HDD容量: 700MB以上 |
|--------|--|--|

| | |
|---|----------------------|
| 【SHARK FX Ver7.0 Win 体験版】 http://www.concepts-tech.jp/DL/SHFXV7w.zip | SHARK FX Ver7.0 Win版 |
| 【SHARK FX Ver7.0 Mac体験版】 http://www.concepts-tech.jp/DL/SHFXV7m.zip | SHARK FX Ver7.0 Mac版 |

標準価格: 367,500円 (本体価格: 350,000円)

SHARKシリーズは弊社ソフトウェア「ドラフトボード」の直感的入力方式「ドラフティング」機能を採用している技術連携製品です。記載されている会社名および商品名は、各社の商標または登録商標です。 仕様は予告なく変更する場合がありますので、予めご了承ください。SHARKシリーズの日本語版に関するすべての権利は、コンセプトテクノロジー株式会社保有しています。

| | |
|--|-------------|
| <p>■販売元</p> <p>Concepts-Technology- コンセプト・テクノロジー株式会社</p> <p>〒101-0051 東京都千代田区神田神保町3-2-7 第三東ビル3F</p> <p>TEL:03(3221)3581 FAX:03(3237)1315 http://www.concepts-tech.jp e-mail:info@concepts-tech.jp</p> | <p>■代理店</p> |
|--|-------------|



Drafting
Mold Design
Architecture
Technical Illustration
Design Patent
Industrial Design
Electrical Design
Mechanical Design

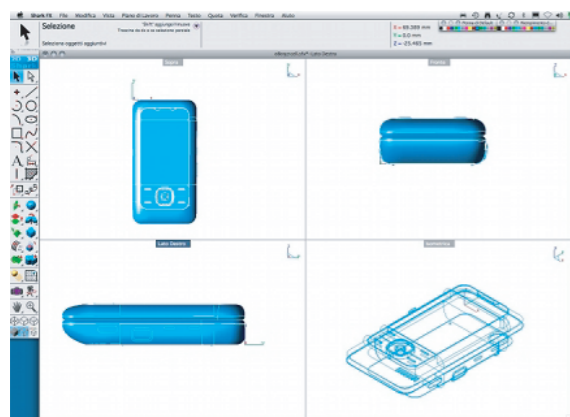


MacでもWinでも!

User Interface

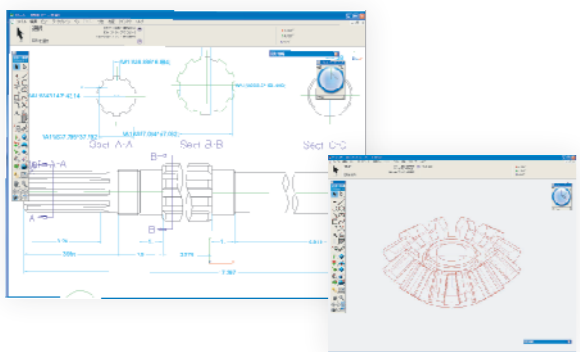
直感的な先進のユーザ・インターフェイス

従来までのシステムのように一つのモデルを作成するにも長い時間を費やし操作を覚えたり、複雑な手順を踏まなければ単純なモデルも作成できないといったことはありません。作図・モデリングはツール・パレットから目的のツールを選択するだけです。弊社CADソフトウェア「DraftBoard」で高い評価を受けている直感的な入力方法でマウスを図形に近づけると様々な作図参照点やx y z軸方向の補助線が自動的に表示されます。これらの参照点や補助線を目安にデザインが始まります。



2D、3Dワイヤーフレーム機能

シャークは2次元、3次元共通の直感的なユーザ・インターフェイスで簡単な操作で正確な作図及びモデリング作業を行うことができます。

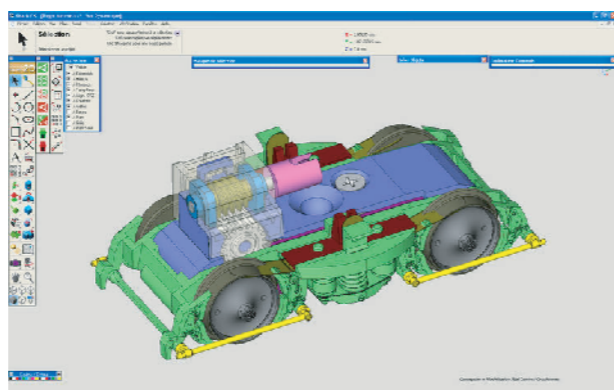


Mac & Windows

シャークはIntel Macintosh / OS 10.4 / 10.5 / 10.6、及びWindows / XP / Vista / 7 の環境で利用できます。もちろんDXFやIGES、STLをテキスト形式として書き出しする場合には、ターゲットとする形式に合わせて改行コードも調整することができます。

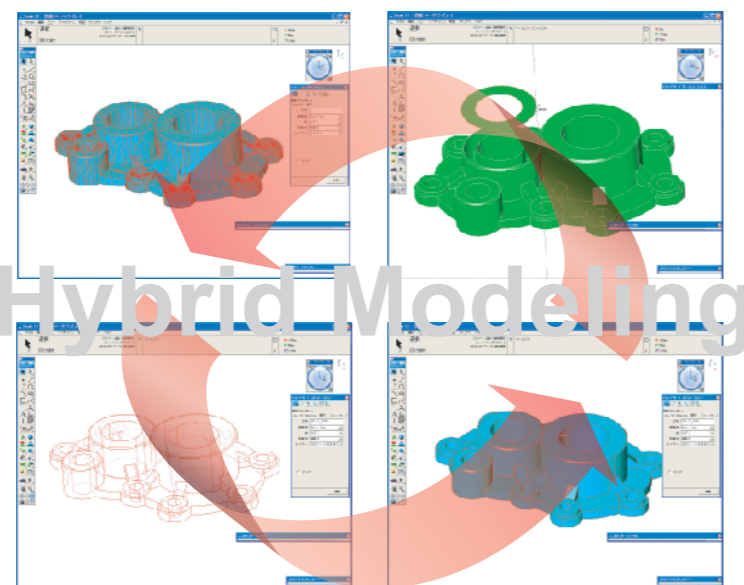
ACIS最新版をカーネルとして採用し、精度の高いソリッド、サーフィス、モデリングを実現

シャークで作成されるモデルは、CG系のソフトウェアのようなポリゴンの集まりではありません。カーネルに現在、多くのシステムが採用しているACISを採用することにより、高精度で本格的なモデリング機能を実現しています。(例えば、NURBSサーフェスは最大22次まで対応しています。)さらに次世代のモデリング手法として、プッシュ、プル、ツイスト、デフォームなど、従来までは難しいとされたモデルも簡単な方法で作成することが可能になりました。



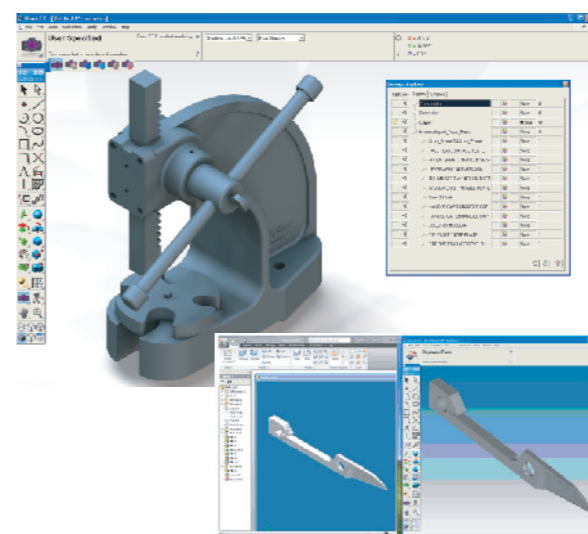
ハイブリッドモデリング<ワイヤー/サーフェス/ソリッド>

シャークは、ワイヤー・フレーム、サーフェス、ソリッド・モデリングにおいて、共通のツール、共通の操作でモデルを作成することができるハイブリッドな設計環境を実現します。またサーフェスをワン・コマンドで線分や曲線にしたり、メッシュ・データに変換することももちろん、サーフェスをステッチ・ソリッドに変換したり、さらにはソリッド・モデルを線分や曲線、サーフェス、メッシュなどに変換することもできます。

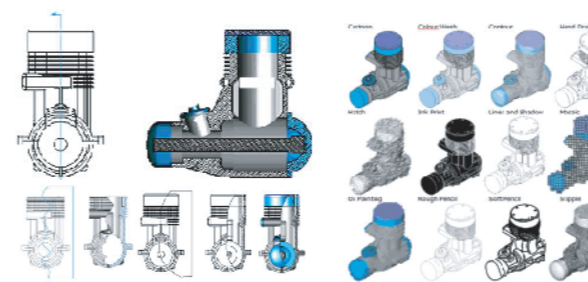


多くのデータ形式をサポート

シャークは多くのデータ形式に標準で対応しています。CATIA V4やIGES、STEP、STL、DWG/DXF、ACIS、イラストレータなどのデータを読み書きできる他、Pro/Eのパーツ/アセンブリデータ、Rhino3D、3Dstudioなどのデータ読み込み、及びEPS、VRML、CGM、ViewPointなどのデータに書き出すこともできます。更にWindows版には、CATIA V5、Inventorも標準装備しております。



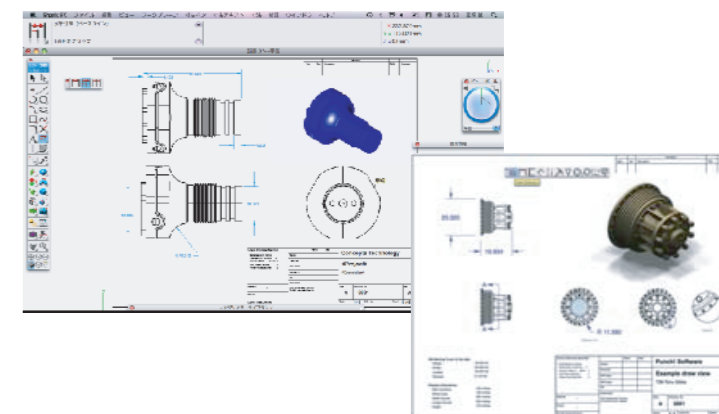
ドロービューにおける新しい表示方法



(エッジ付きグローとエッジ付きフォン)

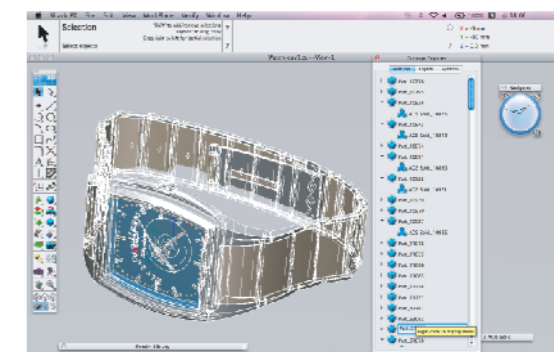
パーツごとの三面図も自動生成

作成したモデルからワン・コマンドで、三面図を自動生成することができます。さらにパーツごとに組み合わされたモデルでは、各パーツごとの三面図も自動生成することが可能です。またテクニカル・イラスト風な表現が可能になりました。



フューチャー・ツリーで、作業を効率化

急な設計変更にも、それまでの操作をアンドウで戻ったり、元のデータを削除する必要はありません。選択した一部(又はすべて)の履歴が表示されるフューチャー・ツリーから、目的のフューチャをクリックするだけで、図形情報のダイアログ・ボックスに必要な情報が表示されます。また指定したフューチャを非表示にしたり、削除したり、手順を入れ替えることができます。もちろん変更された情報をもとに関連するすべての部分は自動的に更新されます。



Rendering&Presentation

高品質なプレゼンテーションが可能なレンダリング機能

Shark FXでは、3Dモデルにマテリアル・テクスチャやデカル、背景、HDR環境をドラッグ&ドロップするだけで、写真のような高品質のレンダリング・イメージを生成することができます。さらに影や透過、反射、そしてレンズ・フレアといった特殊効果を与えたり、アニメーション・ツールを利用して3Dモデルに動きを加えることもできます。

