

ソリッドシンキングユーザーインターフェイスは、ワークフローのスピードを加速する為にデザインされています。実際に、説明不要なアイコンがあり、操作の手順が少ないのです。

それでは、ここでフェラーリF40をソリッドシンキングの様々なツールを使って作ります。

まず最初に、にナーブスカーブを描いて、作り始めます。これはサーフェスを作る為です。

カーブを描くのは、多くのコンストラクションエイズがありますので、とても簡単です。

例えばスナップツールです。この場合は、正確な、交差するネットワークカーブを描くのに大事です。

カーブネットワークは、アドバンスツールで、複数のカーブより構成され、そこからサーフェスを張る事ができます。

サーフェスが定義されたら、次にミラーツールとスキンツールを使い、ボンネットの詳細を描いてゆきます。

クーンズツール、は4本の境界カーブよりサーフェスを作るツールです。

クーンズとカーブネットワークで、左のフェンダーを完成します。

ソリッドシンキングのコンストラクションヒストリーがあるお陰で、右側前方のフェンダーを左からコピーできます。

これにより、左側のフェンダーの形状を変えた時に、右側のフェンダーも自動的に追従し、変形します。

さてボンネットが完成しました。

ソリッドシンキングのツールパレットはカスタマイズが可能ですので、それぞれの好みに応じてレイアウトを変える事ができます。

ナーブスカーブをコピーする事により、二つのクロスセクションを作ります。

スキンツールにより、二つのカーブの間のサーフェスを作ります。

左右対称のモデルは、ミラーツールがとても有効です。

フロントスポイラーは、カーブネットワークで簡単に作る事ができます。

トリムツールで、エアークリーパー とフォグラブの部分を切り抜きます。

インタラクティブに切り取りたい部分を見る事が可能です。
変化は即座に見る事ができます。

次に、左のドアのモデリングに移りましょう。

このドアは、エアーインテーク があるとても複雑なドアです。

ソリッドシンキングは、オープンGLをフルサポートしていますので、とても俊敏なフィードバックと最大限のインタラクティブ性を得られます。

F40は形が出来つつあります。

バイレールツールで、前方のガラスを作ります。

サーフェス タンジェント アラインメントでサーフェスの連続性を維持します。

ソリッドシンキングは、インタラクティブにカーブを評価できる様々なツールがある、プロフェッショナルな製品です。

サーフェスの曲度、タンジェンシー、そして他の様々なツールで、二点間の距離を測定できます。
カーブの長さ、カーブの一部の長さ、サーフェスの面積、と体積。

ボディの横のモールも、クーンズツールで作ります。

カーブネットワークとフィルパスツールで、横のエアーインテークを作ります。
ラウンドツールで、サーフェスの間を丸くします。

同じ手法で、左側のテールを作るのは難しい事ではありません。

右側は、左側をミラーする事で作ります。

後方の窓ガラス、エンジンカバーは、前方と同じツールで作ります。全てのサーフェスはC2レベルの連続性を保ちます。

さて、今度はルーフとリアウイングを作ります。

遂に、とてもカッコイイ車が出来ました。

モデリングが終わったら、ソリッドシンキングには、とても扱いやすいレンダリングツールがあります。

その中には、最新のレイトレース、スキャンライン、ハイブリッドラジオシティが含まれています。

4つの独立したシェーダーにより、マテリアルを定義できます。

色相、反射率、透明度、そしてディスプレイメントです。

また、写真スタジオの様に、無制限の光源を作りコントロールできます。

効率の良いメモリーマネージメント、無制限の解像度、レンダリングでは、マルチスレッド、マルチプロセッサを使う事が出来ますので、最高のプロダクティティを得る事ができます。

ソリッドシンキングのインタラクティティを使い、モデルを作り、マテリアルを定義し、光源をセットする。

ソリッドシンキングでは、あなたのアイデアが、非常に早く、正確に形として表現できます。