

Power NURBS

開発：nPower Software

あなたのクリエイティブパワーを開放する！

PowerNURBSは、その名の通り、3ds max に強力なNURBSモデリング機能を提供するプラグインです。

スケッチ感覚でNURBSカーブを描き、ロフト、スイープ、リボルブ等で立体化、それら同士でブーリアン、エッジを任意の数値でフィレット（G0、G1、G2対応）、さらに別の物体でブーリアン、オフセット、トリム・・・これまでMAXでは成し得なかった制限のない自由なNURBSモデリングが可能になります。

PowerNURBSがあれば、別のNURBSモデラーに頼ることなく 3ds max だけで、モデリングからレンダリング、もしくは、主要CADデータへのデータエクスポートまで可能です。

自由で強力な PowerNURBS だけがソリッドモデリングとサーフェスマデリングを組み合わせられます。難解なコマンドを必要とせず、創造に集中して直感的で強力な創造物の造形をするなら、PowerNURBSを是非お試しください。

PowerNURBSの特徴

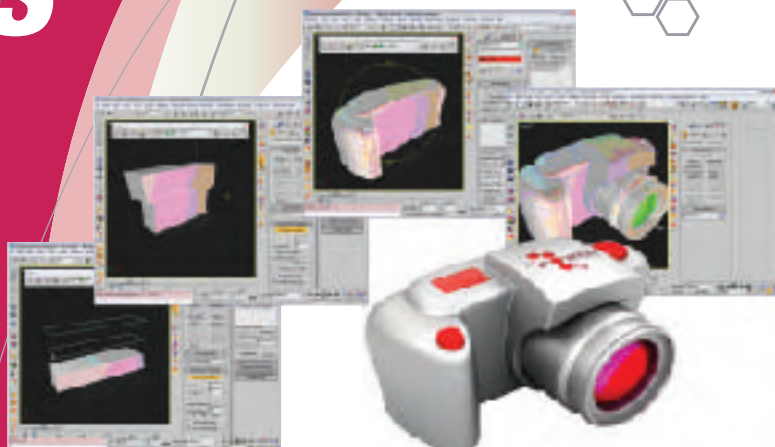
- ・インテリジェンスケッチャー機能で、すばやく簡単にNURBSカーブを描くことが可能
- ・高いビジュアル表現のためのクラスAサーフェイスを作成
- ・強力なサーフェイスと、整形が簡単というソリッドの特徴により、柔軟なモデリングが可能
- ・サーフェイスのブレンドや移動のための新技術
- ・少ない曲線でよりよい形に調節可能な、曲線の編集と接触面の操作
- ・シームレスな環境でのサーフェイスとソリッドの組み合わせ
- ・レンダリングのためのメッシュ生成クオリティー調整が可能で、どんな解像度でレンダリングしても曲面の滑らかさは失われません。

PowerNURBSと3ds maxの組み合わせが他にない制作環境を提供し、デザインをこれまでにないものにします。スタイルデザインやプロダクトデザインのような大変難しいモデリング作業でさえも扱うことができます。

実際、どんな形状であれ、シンプルで直感的な方法でデザインすることが可能で、複雑に関係しているサーフェイスでさえもPowerNURBSによって作成・調節が可能です。PowerNURBSはサーフェイス間の接触面の状態を調整する（Tangency Control）を生成するので、サーフェイス間のなめらかな形状を保てます。

最新モデリングカーネル採用

PowerNURBSは、IntegrityWare社の最新モデリングカーネル SOLIDS++ を採用し、想像力を最大限に発揮させるソリッドモデリングとサーフェスマデリングを同時に提供します。



PowerNURBS 機能詳細

Power NURBS は包括的で強力なサーフェイス&ソリッドモデリングパッケージです。Power NURBSにはPower Solids と Power Translators のすべての機能が含まれています*。

※BrepImport 機能はPowerNURBSには含まれません。

Power Solids Tools

Power NURBS はPower Solids のすべてのコマンドを含んでいます。

PwrSketch

Power NURBS には、別のジオメトリに対して、スナップしたり高品質の処理を加えられる、新しい高性能のスケッチツールがあります。スケッチツールでは別オブジェクトの面にスケッチしたり、面が移動した場合でも、その関係を維持した状態に出来ます。スケッチコマンドは、連続状態/接触状態のコントロールが簡単にでき、また、作成した曲線に反映出来ます。

PwrBlend

複数の曲線とサーフェイスのエッジ間でブレンドされたサーフェイスを作れます。Power NURBS は、サーフェイスとソリッド間の滑らかなブレンドを構築でき、またサーフェイスの端に蓋をする、まったく新しいブレンドを提供します。Power Solids はすべてのブレンドした曲線の接触状態と曲がり具合を調節する独創的なコントローラーを提供します。これはまた、サーフェイスの曲がり具合の最適化プロパティをもつことで、最適化されたブレンドを提供することも出来ます。

PwrCSketch

元の曲線と、スケッチしたエッジに接触状態の調整を付け加えたものとで処理します。

PwrCutter

オブジェクトを複数にカットしたり、分割したりします。また区分けに使うことも可能です。PwrCutterは、複数のブーリアン演算を、(クッキーカッターと同じような) シングルカッターシェイプですることが出来ます。これはまたオブジェクトグループのブーリアン演算処理もサポートしています。

PwrFaceEdit

BrepObjectの面を別の選択されたサーフェイスと入れ替えます。

PwrFeature

Power NURBS の強力なフィーチャーツールは穴やこぶ等の特徴的な形状をサーフェイスやソリッドに適用します。適用されたこれらの特徴的な形状にはフィレットを適用することも可能です。Power NURBS の特徴的な形状はモデルと結びついているので、特徴的な形状を適用したサーフェイスに編集を加えたときにその特徴的な形状も更新されます。

PwrHelixSweep

らせんやコイルを取り除くことが出来ます。らせんシェイプはまた、不均一な形状の削除も可能なので半径が一定である必要はありません。

PwrIsoCurve

選択サーフェイス上にISO曲線を作ることが出来ます。ISO曲線はサーフェイスと交差面をつくり、デザインに沿うように操作できるので、ISO曲線はこのツールによって、サーフェイス形状を最大限に調節することが可能になります。

PwrNBlend

複数の曲線やエッジの間でコーナブレンドやn-サイドブレンドを生成します。Power NURBS では、シングルブレンドした複数の曲線の間でブレンドすることが出来ます。また、開いたサーフェイスの端に蓋をすることも出来ます。

PwrSrfFillet

2つのサーフェイス間のフィレットを作成します。Power NURBS のサーフェイスのフィレットは半径の変化するフィレットをサポートしています。また希望するフィレットを忠実に再現することで強力なトリミングコントロールが出来ます。

PwrSurface

サーフェイスに関するコマンドをまとめたもので、サーフェイスパラメーターを複数のサーフェイスに適用することが出来ます。例えば、複数のサーフェイスに同時にクラスAコントロールを適用できます。Power NURBS は、より美しい表現を提供し、よりよいイメージを作り上げるクラスAサーフェイスを生成します。クラスAサーフェイスはよりよい反射表現を提供します。これは周囲環境(例えば、ライティング、反射など)と包括的な法則に則って相互に作用します。最終結果として美しいイメージで高いクオリティのレンダリングが得られます。

PwrXCurve

選択された2つの曲線間で曲線を作成します。

PwrOffSketch

オフセットスケッチを作成します。

EditSketch

スケッチを修正します。

PwrDynSweep

ダイナミックな削除ツールです。シェイプやサーフェイスもしくはソリッドを押し出したりへこませたりできる強力な作成ツールです。この機能はサブディビジョンサーフェイスの押し出し機能と似ていますが、シェイプをよりコントロールしやすくなっています。

PowerNURBS と PowerSolids/PowerTranslatorsの比較

PowerNURBSはPowerSolids と PowerTranslators のすべての機能を持っています。*

※BrepImport 機能はPowerNURBSには含まれません。

	PowerNURBS	PowerSolids	PowerTranslators
BrepImport	-	-	○
BrepExport	○	○	○
ToBrepObject	○	○	○
BrepAssembly	○	○	○
BrepObjects	○	○	○
EditableBrep	○	○	○
BrepBoolean	○	○	-
BrepFillet	○	○	-
BrepShell	○	○	-
BrepExtrusion	○	○	-
BrepRevolve	○	○	-
BrepSweep	○	○	-
BrepSkin	○	○	-
BrepSwung	○	○	-
BrepPipe	○	○	-
BrepPlanar	○	○	-
EditSketch	○	-	-
PwrBlend	○	-	-
PwrCShape	○	-	-
PwrCutter	○	-	-
PwrDynSweep	○	-	-
PwrFaceEdit	○	-	-
PwrFeature	○	-	-
PwrHelixSweep	○	-	-
PwrIsoCurve	○	-	-
PwrNBlend	○	-	-
PwrRailSweep	○	-	-
PwrSketch	○	-	-
PwrSrfFillet	○	-	-
PwrSurface	○	-	-
PwrXCurve	○	-	-

○：搭載 -：非搭載

レンダラーとの親和性

PowerNURBS の柔軟なデセレーション機能は、使用するレンダリングエンジンに応じたレンダリングメッシュを自動的に調整します。3ds max や Viz のラジオシティ・アルゴリズムでは、より小さい様に形成された三角メッシュが最も有効です。Power NURBS では、デセレーション時の最大のエッジの長さを指定することができ、よく床や壁のモデルに使用される大きい平面でのデセレーションにおいて、長細い三角メッシュの生成を防ぐ事が出来ます。

ビューポート上でサーフェイスの cord の高さを調整する機能は、非常に滑らかなサーフェイスを作り出すことが可能です。これは、オブジェクトが動いて見える部分が変化したり、カメラがオブジェクトにズームインしたとき重要になってきます。また、レイトレースによる反射面の表現において重要な安定したレンダリングメッシュ生成にも役立ちます。

PowerNURBS でモデリングしたオブジェクトは、SplutterFish社の Brazil や Cebas 社の final Render でも非常に素晴らしいイメージを作り出すことが出来ます。

販売等に関するお問い合わせはお気軽にこちらまで

nPowerSoftware社 日本販売代理店



〒150-0045 東京都渋谷区神泉町12-4-4F TEL 03-5457-2561 FAX 03-5457-2562

<http://www.indyzone.co.jp>

E-mail info@indyzone.co.jp