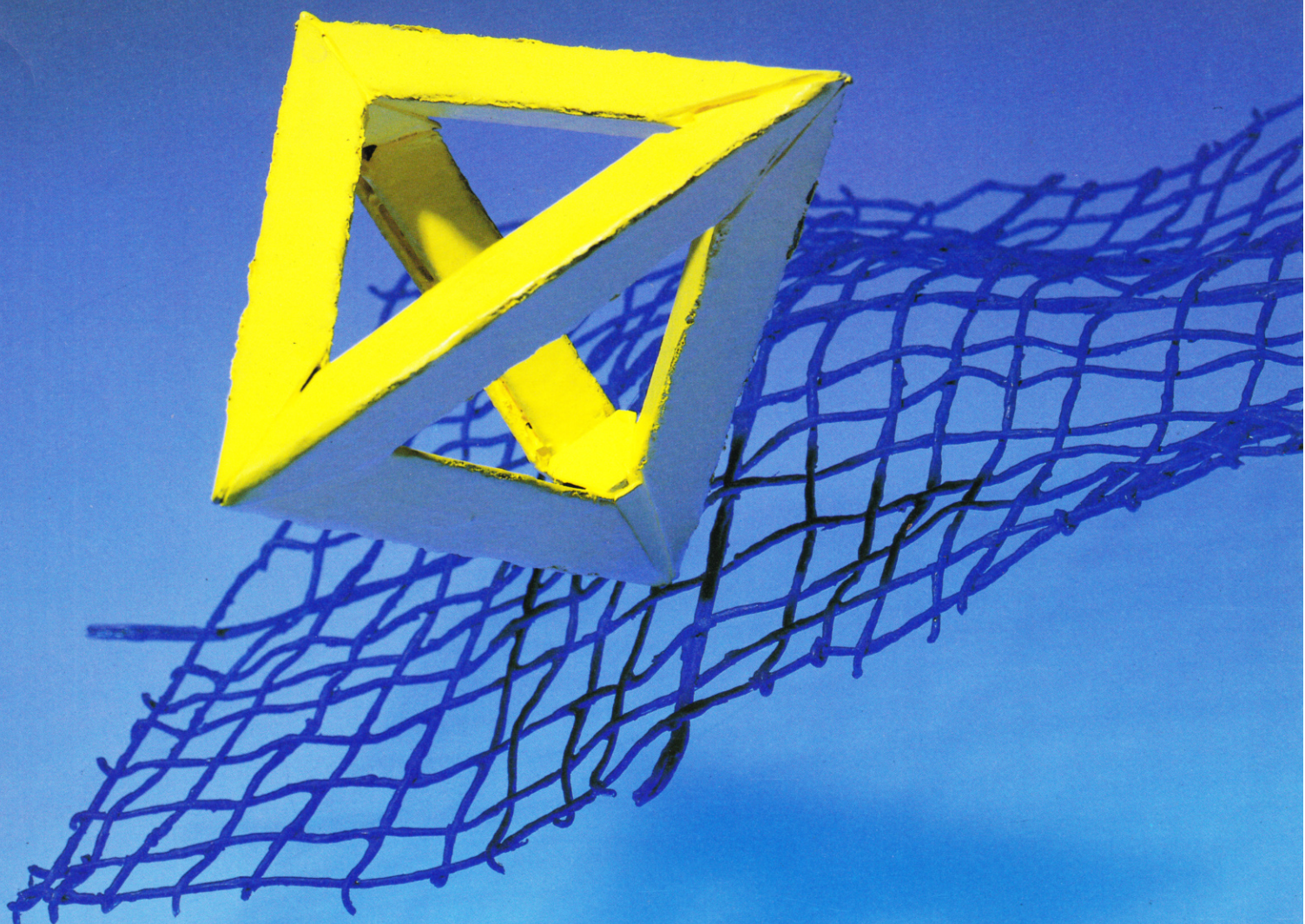


アスキーの3次元パーソナルCAD〔サーティ〕

Thirty



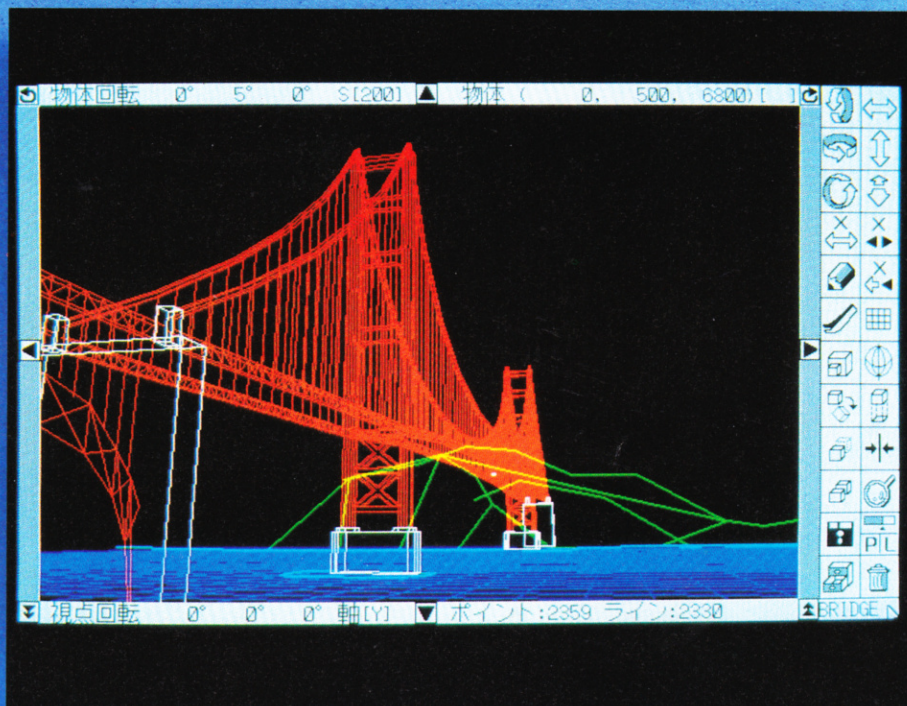
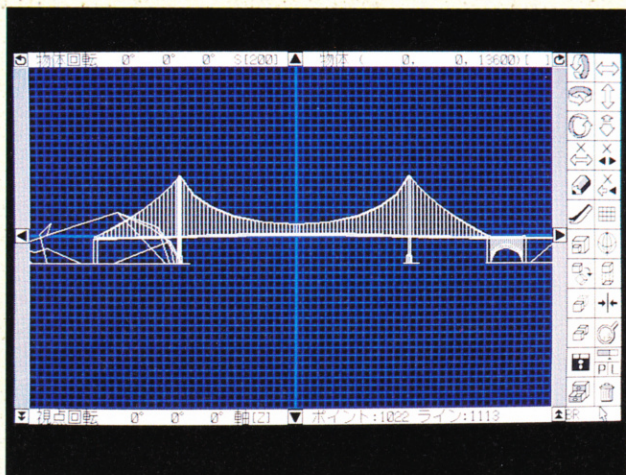
NEC PC-9800シリーズ対応

3次元映像がダイレクトに描ける。CANDY2が立ち上がる。

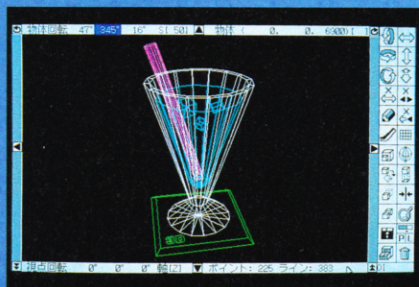
THIRDYは、立体空間をつくりだすパーソナルCAD。3次元立体図を描くには、2つの方法があります。

①描画機能を使って3次元空間にダイレクトに入力する。②2次元の線画あるいはCANDY2のデータに奥行・厚みをつける。

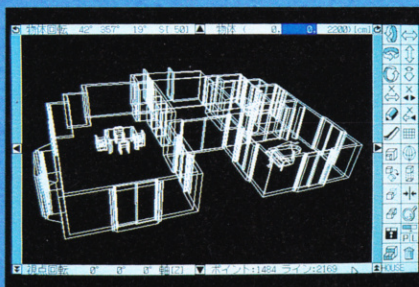
しかも、3次元映像処理が簡単にできるコンピュータ・グラフィックス。今までは、手軽に味わうことができなかった3次元の世界が楽しめます。



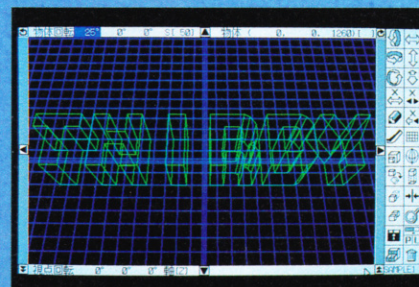
プロダクトデザイン 線分を描き、回転機能を使用して作ったグラスです。細かい部分もダイレクトに描いて修正可能。小物のデザインなどに利用すると便利です。



インテリアデザイン 部屋を平面から立ち上げ、家具、ピアノなどを別々に描いてまとめたものです。拡大・縮小が可能。配置を自由に移動させることもできます。



ロゴタイプデザイン 文字入力機能でインプットしたアルファベットを立体化。パースをつけることも可能。プリントアウトすればロゴタイプのベースになります。

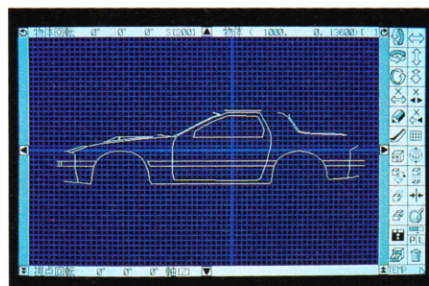


立てば物体、座れば図面、動く姿はアニメーション。THIRDY

THIRDYは、3次元映像を描いたり、編集が手軽にできるパーソナルCADシステムです。

画面の中に写し出された物体は、任意の距離、角度、方向から自由に見ることができます。さらに、移動・実行させることにより、アニメーション効果で動きを表現します。言葉よりも、図面よりも、リアルでダイレクトなコミュニケーション。新しい映像メディア、THIRDYです。イメージは、3次元へ。

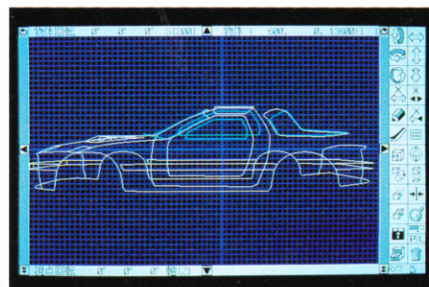
入力



◀2次元で入力する方法。

THIRDYは、マウスを使って、ディスプレイ上に直接2次元の線画が描けます。また、今までに作成したCANDY2の2次元データを取り込み、THIRDYの画面上で再現することができます。

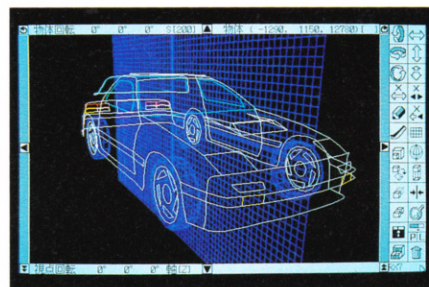
立体化



◀簡単な操作で奥行・厚みをつける。

2次元で入力された線画に、奥行・厚みをつけることができます。もちろん、ディスプレイにダイレクトで立体図形を描くことも可能です。

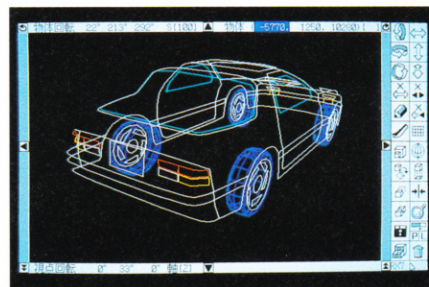
描画・編集



◀手軽に立体図形が描ける豊富な機能。

7色のカラーが設定できる絵の具、連続鉛筆、立体鉛筆、立体コンパス、ポイント間鉛筆で、立体図形が手軽に描けます。回転体や立体化の機能で、複雑な図形も簡単。さらに、テキスト入力でアルファベットや数字が記入でき、デザイン設計などのプレゼンテーション資料の作成に役立ちます。

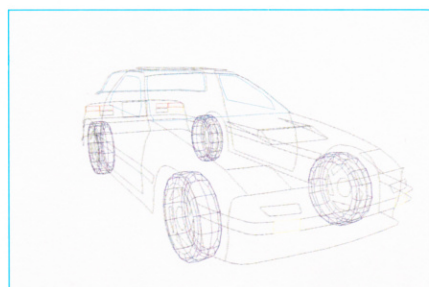
回転・移動



◀視点が自由に選べる、回転・移動。

図形を自由に回転・移動して、あらゆる方向から物体を見ることができます。また、トレース機能で回転・移動を記憶。実行させることによりアニメーション効果が得られ、物体の動きをリアルタイムで見ることができます。

出力

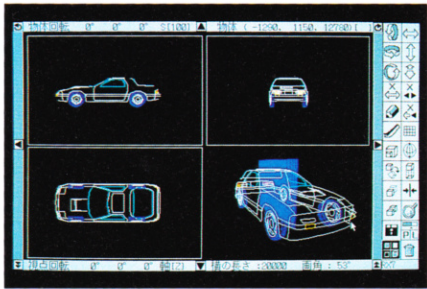


◀パース作成に便利なプリントアウト。

作成した物体を自由な角度、位置でプリンタ、プロッタに出力することが可能です。サイズはB5からA1まで。カラーは7色使用可能。パース作成を簡略化します。

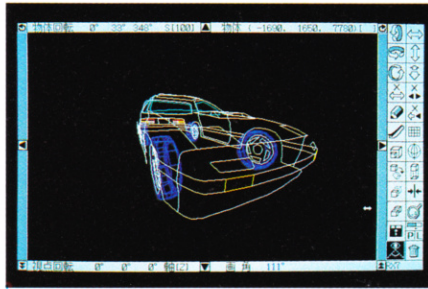
RDYの概略と主な特長。

・回転を記憶、

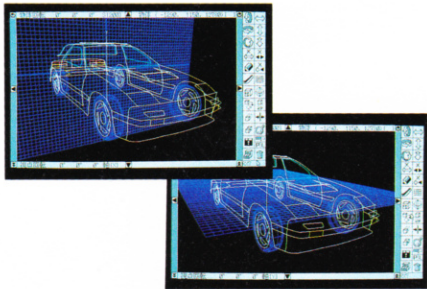


三面図で表示

◀物体を三面図に展開、図面が起こせる。
作成した物体を側面、前面、上面から見た三面図で表示できます。さらに、CANDY2に転送可能。物体の正確な平面図を起こしたり、見出しや寸法線が入力できます。
画角設定で、遠近感・立体感のある表現を。▶
画角を自由に設定することで、遠近感・立体感のある図形の作成が可能です。

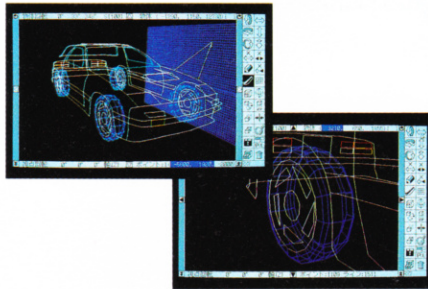


画角を自由に設定

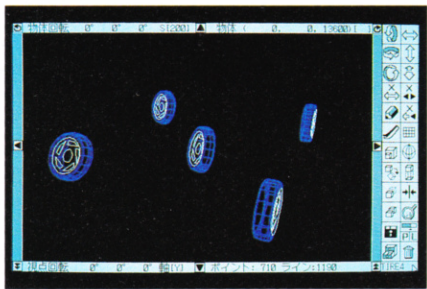


メッシュ、座標軸の表示

◀物体を描きやすくする座標とメッシュ。
立体図形を描くにあたって、座標軸とメッシュを出したり、消したりできます。また、サイズの変更、単位の設定、移動も可能です。
フックとルーベの機能。▶
フックの機能は、任意の点や線分を自由に移動。
ルーベは、物体を拡大したり、縮小して見ることができます。

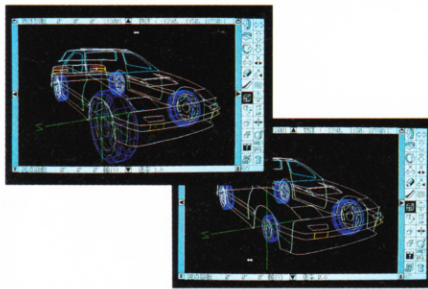


フック、ルーベを使用

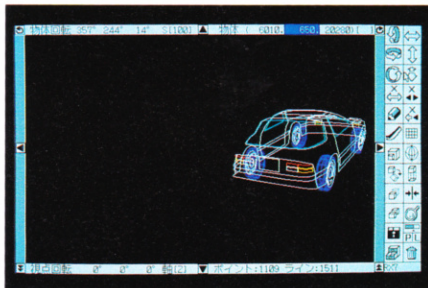
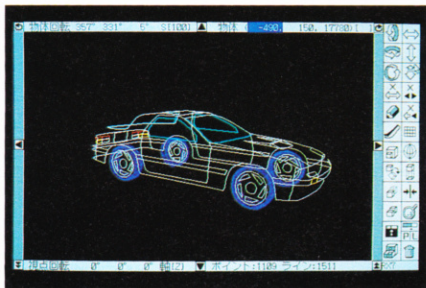
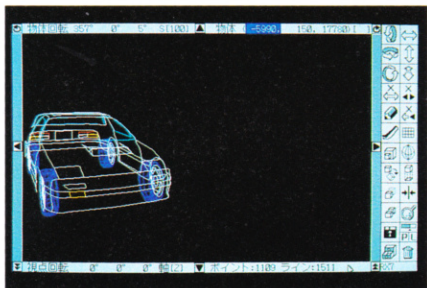


物体を複写

◀同じものを描く手間がはぶける複写。
必要な物体だけを複写して、簡単に同じものをいくつも描くことができます。建築設計などで、同じパターンを繰り返し使うときに便利です。
物体を自由自在に操作。▶
描いた物体は、部分的に拡大・縮小・移動・回転が可能。あらゆる方向から自由な大きさで見ることができます。



物体の一部を拡大・縮小

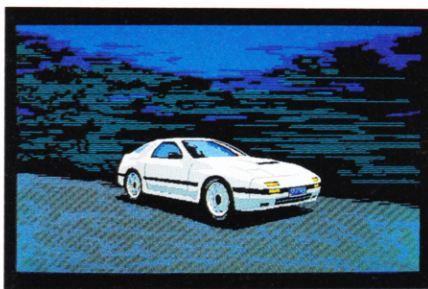


トレースによるアニメーション効果



A1/俊、優に転送、ワープロ入力

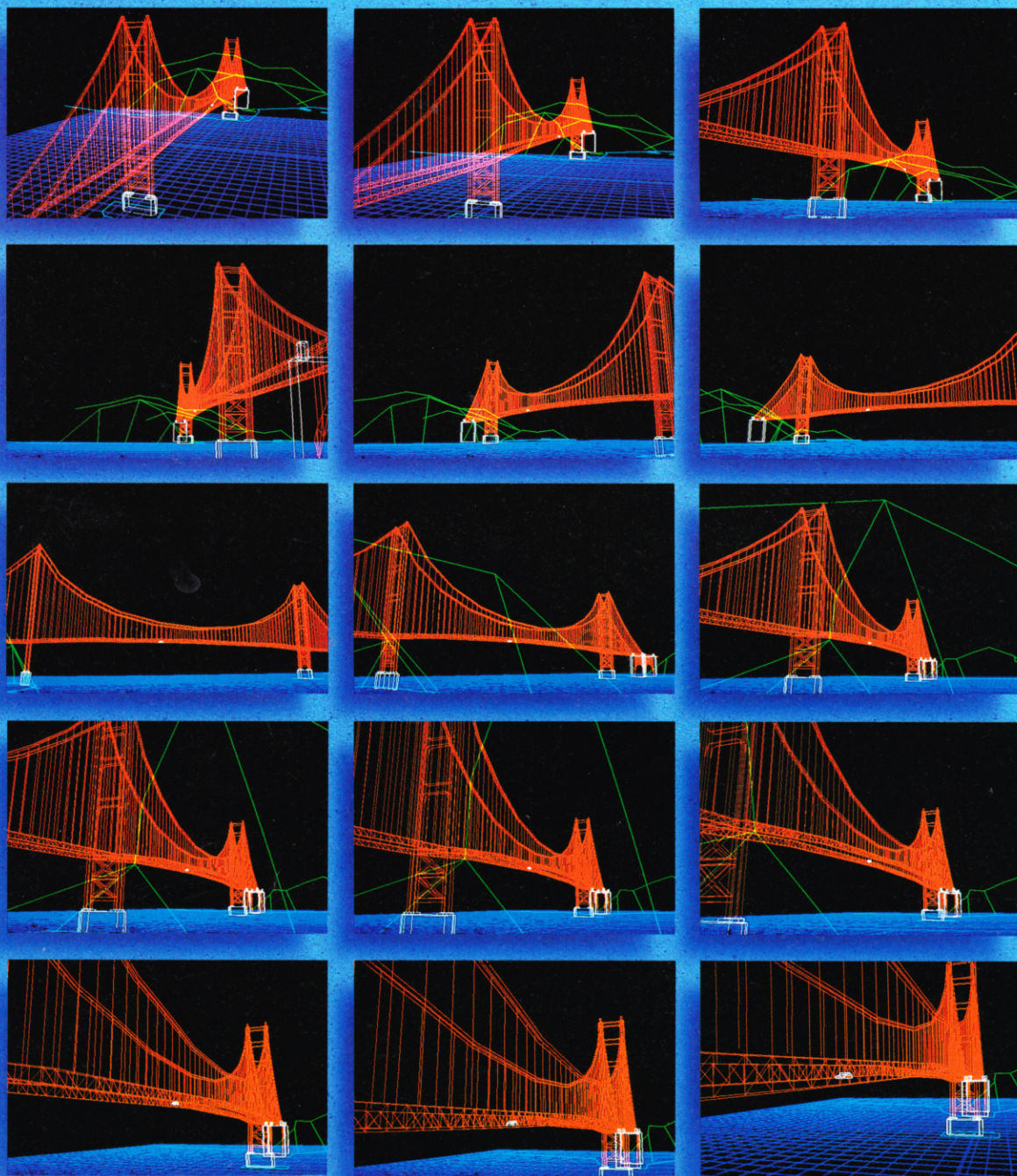
Z's STAFFでペインティング。▶
THIRDYのデータをZ's STAFFに取り込み、豊富なカラーで面をぬるなど、ペイント処理ができます。
◀A1/俊、優で文字をインプット。
さらに、Z's STAFFのデータをA1/俊、優に取り込みワープロ入力。プリントアウトにより、完成度の高いプレゼンテーション資料が作成できます。



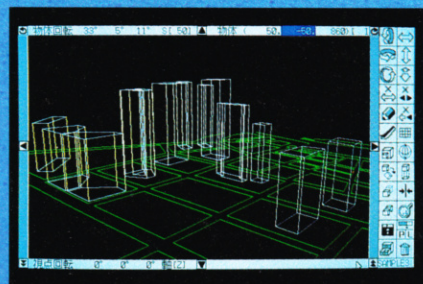
Z's STAFFに転送、ペイント処理

アニメーションで図形が踊る。3次元イメージをリアルに表現。

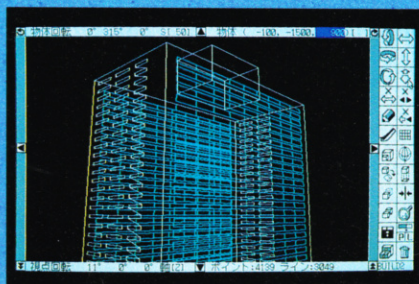
THIRDYは、物体を手のひらにのせて見るように、視点360°移動・回転の機能で、あらゆる方向・距離から物体を眺めることができます。さらに、それを登録・再生することにより物体を連続的に動かし、アニメーション効果が得られます。これは、まさしく驚異の3D体験。模型をつくる必要がない。物体の中まで透視できる。パース作成やシミュレーションに、THIRDYは、リアルで効果的なプレゼンテーションを実現します。



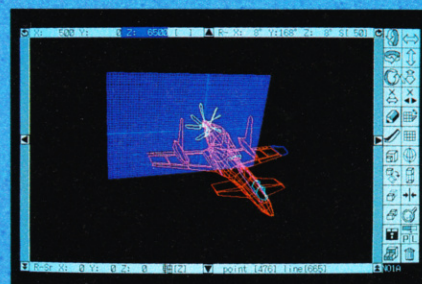
建築設計(景観シミュレーション) CANDY2で描いた都市を立体化。視点移動・回転などにより、ビル街をいろいろな方向・距離から眺めることができます。



建築設計(ビル・デザイン) CANDY2からフレームだけを立体化し、1つの窓枠を連続コピーで描いたビル。同じパターンを繰り返し使う設計に便利です。



アニメ作成2次元の線画で描いた飛行機に厚みをつけ修正したもの。トレース機能で動きを表現。指定の位置、角度でプリントアウトして下絵にもできます。



THIRDYのコマンド一覧

●描画	 立体鉛筆 :メッシュ上に長方形または正方形を描きそれを立ち上げて直方体・立方体を描く。	 テキスト入力 :キーボードからメッシュ上にアルファベットや数字を入力。
 絵の具 :描画する線の色を設定。	 立体コンパス :メッシュ上に円または円弧を描きそれを立ち上げて円柱・曲面を描く。	 立体化 :メッシュ上に存在するすべての点または指定された点を線分とともに立ち上げる。
 連続鉛筆 :メッシュ上に線分を連続して描く。	 ポイント間鉛筆 :空間上に存在する任意の2点を線分で結ぶ。	 回転体 :図形をY軸中心に回転させ回転体を作成する。
●回転・移動	 物体軸リセット :物体軸の移動・回転をもとに戻す。	 視点リセット :視点の移動・回転をもとに戻す。
 物体軸移動 :X、Y、Z軸の方向に図形・メッシュを移動。	 視点移動 :視点をZ軸方向に平行移動する。	 描画リセット :メッシュが画面のサイズびつたりの位置にくるように、物体軸を移動させる。
 物体軸回転 :X、Y、Z軸を中心に図形を回転。	 視点回転 :視点をX、Y、Z軸を中心に回転させる。	移動量・回転の変更 :物体軸、視点、メッシュ描画エリアの1回の移動量・回転角を変更する。
●メッシュ・物体軸	メッシュ・サイズの変更 :メッシュのマス目の大きさを変える。	メッシュのポイント移動 :任意の点を指定するとその点が中心にくるようメッシュを平行移動させる。
メッシュの軸切り替え :メッシュの方向を切り替える。	単位の設定 :メッシュの単位を設定する。	 メッシュ・リセット :移動したメッシュを起動時の位置に戻す。
 メッシュON/OFF :メッシュの表示を出したり、消したりする。	 メッシュの移動 :メッシュをX、Y、Z軸方向に移動させる。	 物体軸ON/OFF :物体軸(X、Y、Z)を表示したり、消したりする。
●編集	 センター合わせ :指定した点が画面の中央にくるよう物体軸を移動する。	 物体回転 :任意の物体を回転させる。
 フック :任意の点をつまみ、その点に集まる線分とともに任意の場所に移動する。	 物体拡大・縮小 :任意の物体を拡大・縮小する。	 物体複写 :任意の物体を複写する。
 ルーペ :図形を拡大および縮小して表示する。	 物体移動 :任意の物体を移動する。	 ゴミ箱 :任意の物体あるいはすべてを消去する。
●その他	 画角設定 :画角を設定する。	 トレース再生 :トレース登録したファイルを読み出し図形の動きを自動実行する。
 三面図 :作成した物体、図形の透視図および三面投影図を表示する。	 トレース登録 :作成した図形の移動・回転などをファイルに登録する。	

THIRDYの仕様

●データ量:作成できる物体のデータ量は、使用する機種メモリの容量によって異なります。

メモリ容量	256KB	384KB	512KB	640KB
ライン数	400	2000	4000	5000
ポイント数	400	2000	4000	5000

- 入力方法▶マウス:メッシュをベースにしたポインティングによるダイレクト入力。
- ▶キーボード:座標値(物体座標)による入力。
- ワークエリア:X、Y、Zの各座標は、それぞれ20,000〜20,000のワークエリアを用意しています。
- 座標系:THIRDYでは、左手系を基本にしたワールド座標、物体座標、視点座標が存在し、描かれた図形は物体座標上に位置します。この物体座標と視点をワールド座標上で移動・回転させることによって、自由な位置から物体を見ることが出来ます。

THIRDYのシステム構成

- 本体:NEC PC-9801E/F/M/VF/VM/UV/VX(必要メモリ256KB以上)
- ※PC-9801およびPC-9801Uでは使用できません。PC-9801Eでは漢字ROMが必要です。
- ディスクドライブ(本体ドライブ内蔵型の場合は不要):8-2D=PC-9881/K、PC-8881、5-2HD=PC-9831-MW、5-2DD=PC-9831-4W、3.5-2HD=PC-9831-VW2
- ディスプレイ:640×400ドットの高解像度カラーディスプレイ
- マウス:アスキーマウスセット、PC-9871・MSマウスセット、PC-9872・MSマウスセット
- ※マウスがなければ使用できません。
- 出力装置▶プリンタ:NEC PC-PR101/L/T/F/TL、PC-PR103、PC-PR104、PC-PR201/CL/

THIRDYは、全国有名マイコンショップ・書店でお求めください。

●通信販売のご案内

購入に際しましては、以下の必要事項をご記入の上、料金と送料を添え、下記宛へ現金書留にて、お送りくださいますようお願い申し上げます。
1.品名 2.機種 3.メディア 4.数量 5.住所 6.氏名 7.電話番号
なお、総額200,000円以上の場合は、あらかじめ電話にてお問い合わせください。

ASCII
ASCII CORPORATION 株式会社アスキー

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー 営業本部 PHONE 03(486)8080

●このカタログの内容は価格・仕様など予告なしに変更することがあります。(1987年5月作成)

H/HC/T/F/V/H2/TL、PC-PR406、NM-9100、NM-9200、NM-9300、NM-9300S、NM-9400、NM-9400S、NM-9900、NM-9950、PC-8821/22、PC-8824/25、NK-3618-21/22、EPSON (ESC/P) IP-130K、UP-130K、VP-130K、VP-80K、AP-80K、VP-2500、精工舎 GP-550/E/M、BROTHER M-1024P/2PX、YEW NP-510
▶プロッタ:グラフィック MP-1000、MP-2000、GP-9401、FP-5301、EXA LPR-24T、スター精密 TR-24、岩崎通信機 SR-6602、SR-6620、SR6625、SR-6200、横河電機 PL-500、PL-1000、PL-2000、ローランドD.G. DXY-101、DXY-800/A、DXY-880/A、DXY-885、DXY-980/A、DXY-990、DPX-2000、DPX-2000R、National VP-6803A、VP-6804A、日立 GP-672、武藤工業 IP-100、IP-200、セコニック SPL-400、SPL-410(TYPE1)、SPL-410(TYPE2)、SPL-430

THIRDYの適応分野

建築パース、部品アイソメ図、製品アイソメ図、完成予想図、配管図、アニメーションのモデリング、研究・実験データのビジュアル化、デザイン、イラスト、景観シミュレーション(橋、ビルなど)、化学構造式、etc.

THIRDYのパッケージ構成

- ディスク:システムディスク2枚(1枚はバックアップ) メディア=8-2D、5-2HD、5-2DD、3.5-2HD
- マニュアル:1冊 ●ユーザー登録カード:1枚 ●アンケートカード:1枚 ●リファレンスシート:1枚

価格:40,000円(送料2,000円)

※CANDY、CANDY2、THIRDYは、(株)アスキーの商標です。
※Z's STAFFは、(有)ツア仆の商標です。
Copyright(C) 1986 Prosumer corp./ASCII corp.
Portions(C), Microsoft Corporation, 1985, 1986.

●お問い合わせは、