



White Paper

- **Simplicidade e facilidade de uso. Nosso foco é a eficiência.**

Criar um software com inúmeras funções e comandos é simples. O desafio está em fazê-lo de maneira simples e que o usuário possa aprendê-lo facilmente.

Nosso objetivo é que o projetista crie um projeto usando o mínimo de comandos possíveis.

Isso porque além do trabalho na criação ser menor, no momento de edição, existem menos comandos a serem alterados.

- **Suporte total ao usuário.**

De nada adianta oferecermos um produto completo se não ensinarmos o usuário a usar cada uma de suas funções. Oferecemos ao usuário todo o suporte necessário. Documentação técnica abrangente: manual do usuário, tutoriais, vídeos, etc.

O SolidFace também inovou no treinamento. Possui um site de ensino a distância onde o aluno aprende a trabalhar com o software de maneira prática e fácil. A vantagem é que ele pode ser acessado de qualquer computador que possua internet e a qualquer horário. Nesse portal o aluno assiste as vídeo-aulas, realiza os tutoriais, exercícios e no final de algumas lições faz a avaliação.

- **Dimensionamento direto.**

O SolidFace trabalha com o dimensionamento e parametrização diretamente no momento da criação. Isso quer dizer que não é necessária a aplicação de cotas para definir uma geometria. No momento de sua criação já é definida a sua dimensão.

Também são dispensadas as restrições complexas que são de difícil administração, causando problemas na edição e restringindo locais indesejados.

- **O SolidFace possui teclas especiais.**

O SolidFace conta com algumas teclas especiais tais como *Ctrl* e *F5*. Estas teclas possuem a finalidade de potencializar o uso das funções do programa. Nós sabemos que na criação de projetos o tempo é fundamental. Assim, podemos eliminar uma enorme variedade de botões e movimentos desnecessários do *mouse*.

- **Operações de Features diretamente em arestas.**

O SolidFace possui a vantagem de reconhecer arestas de modelo na criação de features. Assim, é desnecessário criar um sketch e projetar tal aresta para que só então a mesma seja reconhecida. Desse modo já é eliminado dois comandos desnecessários.

- **Ferramentas que maximizam a modelagem.**

No ambiente 3D existem algumas ferramentas que possuem a função de criar modelos de maneira ainda mais rápida. Essas ferramentas são chamadas de curvas e também estão presentes no módulo Assembly.

As operações de Features possuem recursos que permitem a otimização de comandos. Opções estas que são: paredes internas e externas, inclinações e espessuras (no caso de perfis abertos).

Além da versatilidade na criação de direções para extrusão e definição de início e término das features.

- **Edição rápida e fácil.**

A edição é comum nos projetos. Não só para corrigir erros, mas para aprimorar um determinado produto. Por ser algo tão comum e tão utilizada, a edição deve ser feita da melhor maneira possível. No SolidFace você edita qualquer comando realizado. Isso porque possui um histórico construtivo em cada ambiente, inclusive no Sketch.

A edição pode ser realizada de três maneiras:

1. **Diretamente:** através da geometria;
2. **Indiretamente:** através do histórico construtivo, ou ainda, editando as cotas 2D ou 3D (Modificar variável em cota);
3. **Parametricamente:** em peças paramétricas, através da mudança de suas variáveis.

O comando **Operar face** permite ao usuário uma flexibilidade na modificação das faces de um modelo. Com ele, podemos aumentar, diminuir, mover, rotacionar, inclinar, enfim, podemos trabalhar nas faces para que alcancemos o resultado desejado.

- **Multicorpos.**

A filosofia de se trabalhar com **Multicorpos** consiste em criar um conjunto de peças que se relacionam entre si através de uma ou mais dimensões. Os corpos no módulo **Part** são criados através da opção **Novo Corpo**, presente nas features de criação. Podemos criar também um corpo que irá derivar dois ou mais. Para isso, é utilizada a **Secção em Fatias**, dividindo este modelo.

- **Parametrização.**

O SolidFace inovou trazendo a parametrização para os três ambientes.

Isso possibilita a criação e edição de peças paramétricas com maior eficiência. O módulo Sketch possui uma comunicação especial com o 3D. Assim é possível parametrizar cada fase do projeto. Além disso, a simulação de movimento é muito mais dinâmica, possibilitando inúmeras soluções. Podemos criar peças associadas com tabelas e com perguntas. Nesta última, a edição de cada elemento parametrizado é feita em tempo real por meio de caixas de diálogo.

- **Interação com detalhamento (DWG, DXF, UniCAD 2D, SLFDRW).**

Muitas empresas possuem desenhos bidimensionais. O SolidFace propõe a transformação deles para o 3D. Por isso, a interação entre o 2D e o 3D é tão simples. Para quem já possui desenhos bidimensionais criados no **UniCAD** ou arquivos do tipo ***dwg**, consegue inseri-los normalmente no ambiente 3D do SolidFace. Para isso basta uma simples operação de copiar e colar.

- **Velocidade.**

É um software leve e de alta velocidade de processamento. Ele é iniciado instantaneamente assim que o usuário executa o programa. O reprocessamento dos comandos também possui velocidade diferenciada, diminuindo assim o tempo de espera entre cada operação.

- **Multi-janelas.**

Cada projeto Drawing, Part e Assembly, pode ser aberto em instâncias (janelas) diferentes simultaneamente, sem que um problema interfira no outro, como travamento, memória overflow etc., comuns em outros produtos.

