

リリースノート

# Altair Inspire™ Studio 2021.1

## 新機能と機能強化 2021.1

Altair Inspire Studio 2021.1 には、次の新機能と機能拡張が含まれます。

### タグ

タグコマンドを使用してフェイスにラベルを適用します。タグは、シミュレーションツールに形状を送信する際に、フェイスにラベルを付けるためによく使われます。

### スケッチプロファイル

スケッチを編集する際にプロファイルがシェーディング表示されるのは、プロファイルが閉じていることを示します。

### スケッチ形状の色

スケッチ形状の色は他の Altair 製品に合わせて更新されました。

### Virtual Wind Tunnel (VWT) 対応

- ストリームライン
- アニメーションメッシュ
- モーションループ：モーションが埋め込まれたオブジェクトに対応（シミュレーション結果から）。

### 描画ビュー

ベース描画ビューに組み込むオブジェクトを選択する際に、カスタムビュー方向を設定するオプションがあります。

### PolyNURBS

フェイスモードで PolyNURBS を編集する際、右クリックメニューに**境界まで選択**オプションが追加されました。境界まで選択は、選択範囲を境界フェイスにまで広げます。

### NURBS からポリメッシュツールの更新

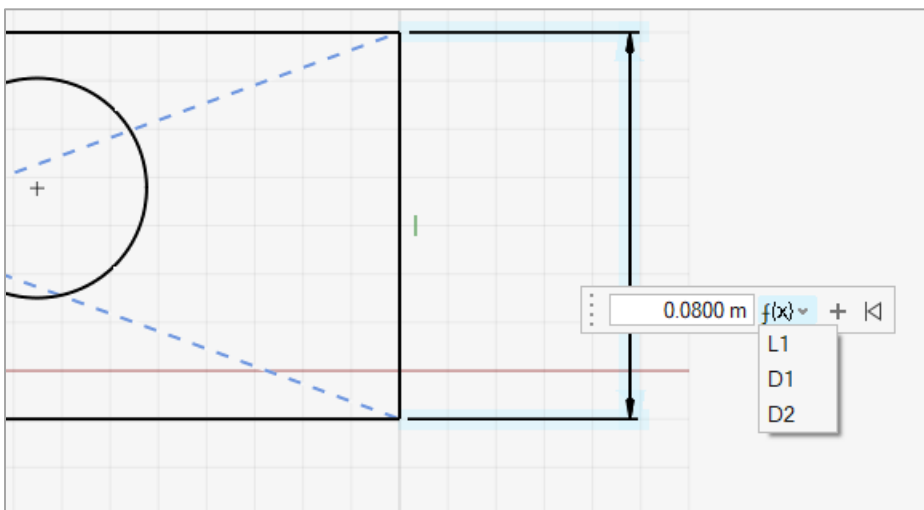
### 変数マネージャー

形状ベース変数をアプリケーション上で定義、参照することができるため、デザインバリエーションの設定と検討を行うユニークな柔軟性があります。

**Variable Manager**（変数マネージャー）を使用して、新しい変数の作成、変数の編集、変数の.csv ファイルへのインポートまたはエクスポートを行うことができます。その後、スケッチツールや形状ツールで使用する変数を追加および定義できます。また、変数間の依存関係を指定して、変更をカスケードし、それに応じてモデルを更新することもできます。

Name	Value/Expression	Type	Result	Details
1 D1	.5m	Length	0.5000 m	
2 L1	sin(D1)	Length	0.4794 m	
3 L2	0.2200 m	Length	0.2200 m	
4 D2	D1/2	Length	0.2500 m	
5 K	D1*1.5	Length	0.7500 m	
6 L3	0.2200 m	Length	0.2200 m	
7		Length		

定義後は、スケッチツールや形状ツールを使用する際にツールマイクロダイアログから変数を適用できます。Variable Manager (変数マネージャー) で定義された変数の中から、選択されたフィールドとタイプが一致するものを選ぶことができます。f(x) ボタンをクリックすると、利用可能な変数が表示されます。



## NURBS カーブ

NURBS カーブを編集する際の UI が簡素化されました。CV ポイントの追加に使用するポイントは、Alt キーを押し続けるときにのみ表示されるようになりました。

## アニメーションの更新

- アニメーションモードは、ホームツールからいつでもアクセスできるようになりました。アニメーションタブに切り替えなくても、アニメーションの作成を始めることができます。
- キーフレームとトラックの強化
- 軸を中心に回転ツール

- 速度制御用のカーブを編集できる新しいアニメーションパネル
- テーブルの設計でパラメータのアニメーションが可能になりました

## Python インストールディレクトリ

Python のインストール先が、Altair インストールフォルダ内で 1 つ上の階層に移動しました。これは、複数の Altair 製品をインストールする際に Python のインストールが 1 回で済むようにするためです。

## ヘルプの強化

以下の機能強化の詳細については、本マニュアルの最後をご覧ください。

- ワークフローヘルプ
- コンテキストヘルプ
- オフラインヘルプ

## ファイルの読み込み

ファイルの読み込みとテッセレーションの速度がさらに向上しました。

- Parasolid ファイルの読み込みが 7 倍速くなりました (3m:40~30 秒)
- マルチスレッド化されたテッセレーション
- GPU メモリへの VB/IB の非同期ロード
- 読み込みと描画でのその他の一般的な最適化

## Vulkan API

Vulkan API に切り替えました。最新のグラフィックドライバーの搭載をご確認ください。

## 3DConnexion に対応

3DConnexion デバイスに対応するようになりました。

# ダイ設計

## 新規の機能強化

- ブリッジ余肉でシングルリブと余肉の開始ラインに対応するようになりました

- ブリッジ余肉で、隣接するブリッジの余肉端を余肉開始ラインとしてサポートするようになりました。
- パートとバインダーのみのダイを、余肉なしで作成できるようになりました
- 新しいオフセットオプションが追加され、一致するダイを素早く作成できるようになりました
- 対称面の方向を3点で定義できるようになりました
- 直線的なリブの場合、参照カーブを使用してリブ平面をすばやく配置できるようになりました。

## 解決された問題

- 余肉開始ラインの推定選択を廃止しました
- 開いた余肉開始ラインの位置に複数のリブが作成されました


## Inspire Studio の詳細

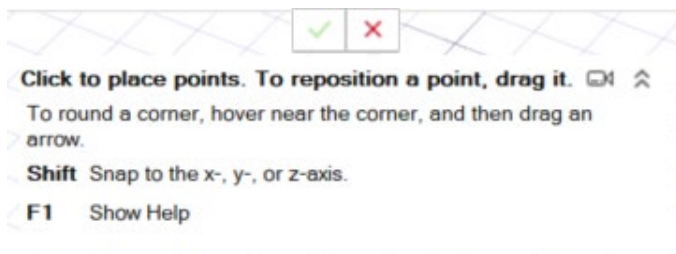
Inspire Studio の新しい機能や既存の機能については、以下のリソースを使用して詳しく知ることができます。

### アプリケーション内でのユーザーアシスタンス

ガイドバーまたはマイクロダイアログを開くツールを選択すると、**ワークフローヘルプ**が表示されます。このヘルプは、次に何をすべきかを指示します。




▼ をクリックすると、その他のヒントやショートカットが表示されます。ツールによっては、ビデオ  も用意されています。




### オンライン/オフラインヘルプ

F1 キーを押すか、**ファイル > ヘルプ > ヘルプ**を選択して、オンラインヘルプにアクセスします。


**Altair Inspire Studio**



**What's New**  
Discover new features and enhancements.



**Get Started**  
New to Inspire Studio? Learn the basics here.



**Tutorials**  
Start using Inspire Studio with our interactive tutorials.

**Categories**

<p><b>Sketching</b></p> <p>Create and edit a 2D sketch curve. A sketch curve is any "wire" entity such as a line, rectangle, circle, or arc.</p>	<p><b>Curves</b></p> <p>Create and edit 3D curves by extending, rebuilding, intersecting, splitting, and projecting the shapes.</p>	<p><b>Surfaces</b></p> <p>Create and edit 3D surfaces and solids by creating primitives or editing existing curves and surfaces.</p>	<p><b>PolyNURBS</b></p> <p>Create polygonal surfaces that can easily be converted into NURBS surfaces. PolyNURBS combines the ease and simplicity of polygonal modeling with the precision and flexibility of</p>
--	---	--	---

オフライン版をダウンロードするには、**File (ファイル) > Help (ヘルプ) > Download Offline Help (オフラインヘルプのダウンロード)** を選択します。ダウンロードにはインターネット接続が必要です。

