

リリースノート

Altair Inspire™ Studio 2021

新機能と機能強化

Altair Inspire Studio 2021 には、次の新機能と機能拡張が含まれます。

モデリング

スケッチの制約凡例

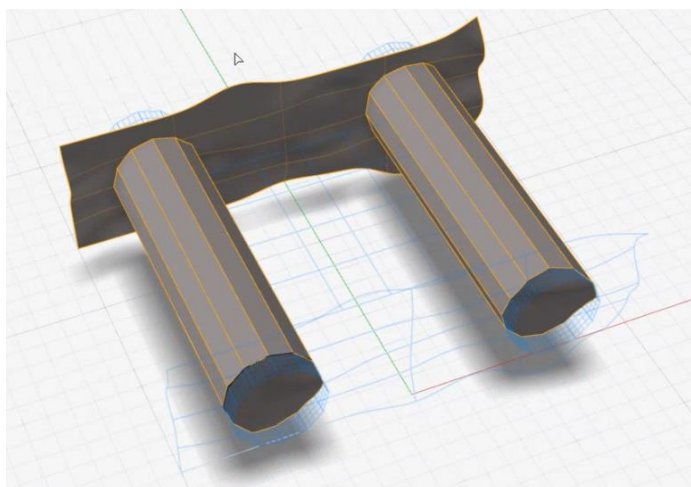
コントロールパネルの横に、どのスケッチカーブが **Underdefined** (未定義)、**Fully Defined** (詳細定義)、**Over Constrained** (制約過剰)、**Fixed** (固定)、**Imported** (インポート済み) であるかを色別に示す凡例が表示されます。

- Under Defined
- Fully Defined
- Over Constrained
- Fixed
- Imported

新規の交差ツール

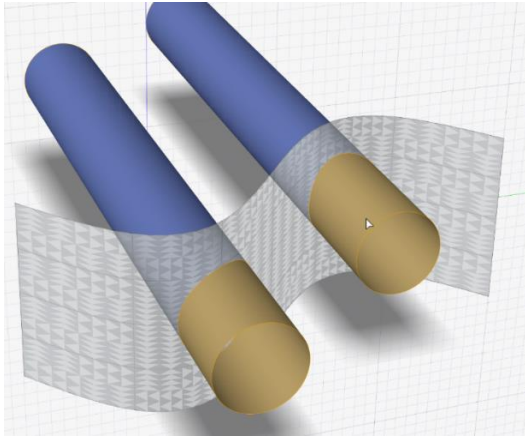
交差ツールとマニホールド作成ツールは、次の機能を備えた新しい交差ツールに統合されました。

- 入力オブジェクトと交差した結果に応じた複数出力
- トリメッシュは入力オブジェクトとして受け入れられます
- 出力としてのソリッドボディの自動作成
- ソリッドボディ内部の断片の自動除去
- ソリッドボディにないフェイスは、オプションで個別のボディとして追加できます
- 出力では「結合」または「結合解除」(デフォルト)が可能です
- 結合された結果は、すべてのサーフェスボディを持つ1つの出力オブジェクトと、すべてのファセットボディを持つ1つのトリム(存在する場合)オブジェクトを作成します
- 結合解除した結果は、ソリッドごとに1つのオブジェクトを作成し、追加した断片ごとに1つのオブジェクトを作成します
- ボディが混在している場合(NURBSとトリメッシュ形状で構成されている場合)、常に2つのパートに分割されます。



新規の分割ツール

選択したトリミングツールに基づいて、選択したサーフェスを分割できるようになりました。いずれの側を保持するか、または両側を保持するかを選択できます。



新規のプッシュプルツール

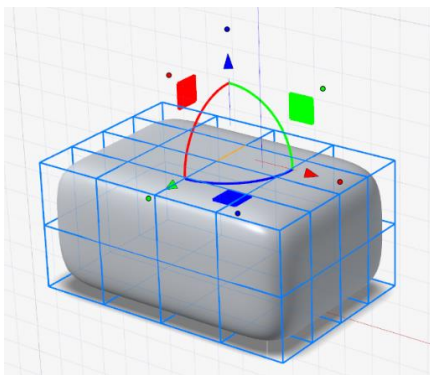
新規プッシュプルツールを使用して、コンストラクション履歴のない設計を編集します。プッシュプルには2つのモードがあります。プッシュプル移動フィーチャー。プッシュプルを使用すると、フェイスの移動、設計のサイズや形状の変更ができます。移動フィーチャーを使用すると、フィーチャー全体（穴など）を移動できます。

新規のトリム解除ツール

新規トリム解除ツールを使用して、トリムしたサーフェスを復元します。トリム解除は、コンストラクション履歴のないオブジェクトでのみ機能します。

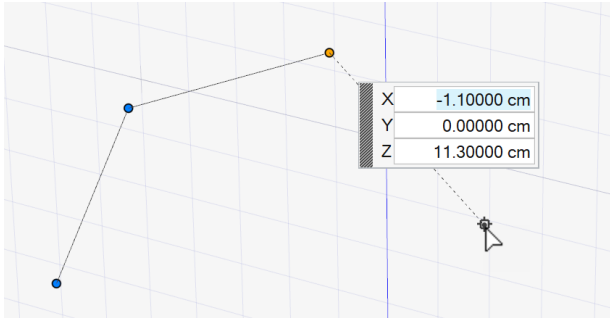
新規のミニ移動ツール

PolyNURBの編集時に新規のミニ移動ツールが表示されます。ミニ移動ツールを開いて、選択した頂点、エッジ、またはフェイスを移動やスケールします。多くの場合、PolyNURBSの編集中に移動コマンドを入力および終了する必要がなくなります。



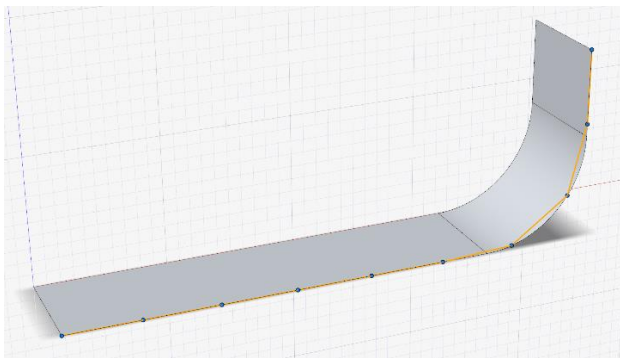
新規のポリライン作成ツール (PolyNURBS)

ポイントを選択して、PolyNURBS エッジで構成されるポリラインを作成してから、ポリラインを押し出して PolyNURBS ボディを作成できます。



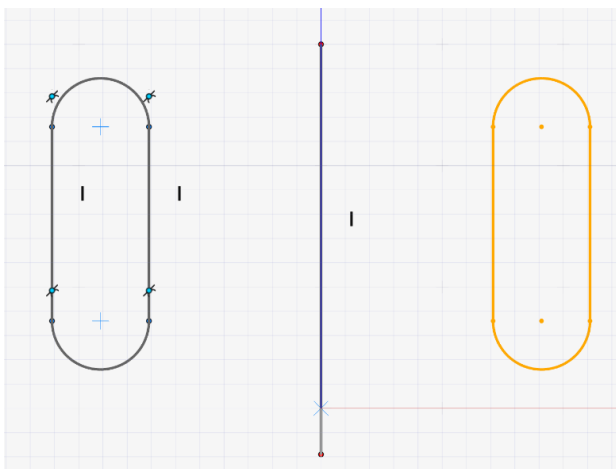
新規のポリライン抽出ツール (PolyNURBS)

オブジェクトを選択して、エッジをポリラインとして抽出できます。ポリラインは、PolyNURBS ボディに押し出すことができる PolyNURBS エッジで構成されています。



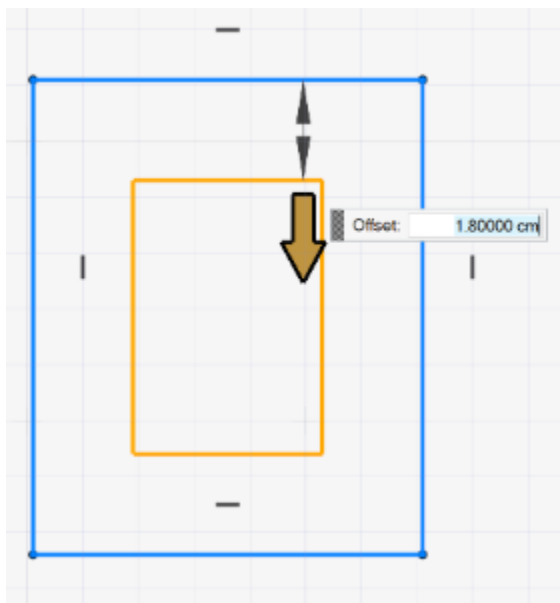
新規のミラーツール (スケッチ)

選択した中心線の周りに、選択したスケッチオブジェクトをミラーリングできます。ミラーオブジェクトは、サイズと位置を維持するために制約を受けます。



新規のオフセットツール (スケッチ)

選択したスケッチオブジェクトを指定した距離だけ **Offset** (オフセット) できます。対称オフセットと、オフセット形状へのキャップの追加オプションがあります。



テーブルの設計の更新

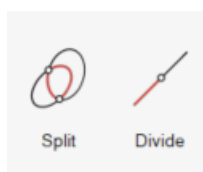
- スケッチ寸法をテーブルの設計に組み込むことができるようになりました。ブラウザまたはモデリングウィンドウでスケッチを選択し、テーブルの設計から組み込む寸法を選択します。
- 複数のスナップショットテーブルを作成できるようになりました。各テーブルの変数に異なる値を設定できます。

ツール名の変更

- スケッチリボンで、分割ツールの名前が **Divide (分割)** に変更されました。



- カーブタブで、交差ツールの名前が **Split (分割)** に変更され、これまでの **Split (分割)** ツールの名前が **Divide (分割)** に変更されました。



レンダリング

クイックレンダリング

レンダリングと暗室でのレンダリングのオプションがあります。

- レンダリングは、暗室をロードするオーバーヘッドなしに、アプリケーションで画像を処理します。
- 次に、画像を暗室に送信して処理する（暗室でのレンダリング）、または画像を保存するオプションがあります。

ダイ設計

型抜き方向の計算（デフォルト）

パートを選択すると、デフォルトで型抜き方向が計算されます。型抜き方向の設定ツールを使用して、型抜き方向を調整することもできます。

新規の対称ツール

ダイフェースを設計する前に、対称境界条件を定義できるようになりました。

バインダーツールの更新

バインダーツールが更新され、対称パートがサポートされるようになりました。

余肉ツールの更新

余肉ツールが更新され、対称パートがサポートされるようになりました。

新規のブリッジツール

2つの余肉、または1つの余肉と1つのパートをブリッジできるようになりました。

新規のマッチするダイツール

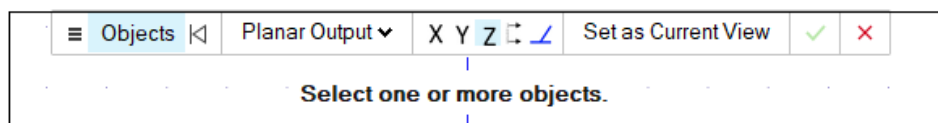
マッチするダイツールを使用して、オフセットによって一致するダイを作成できるようになりました。

Inspire Studio の詳細

Inspire 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。

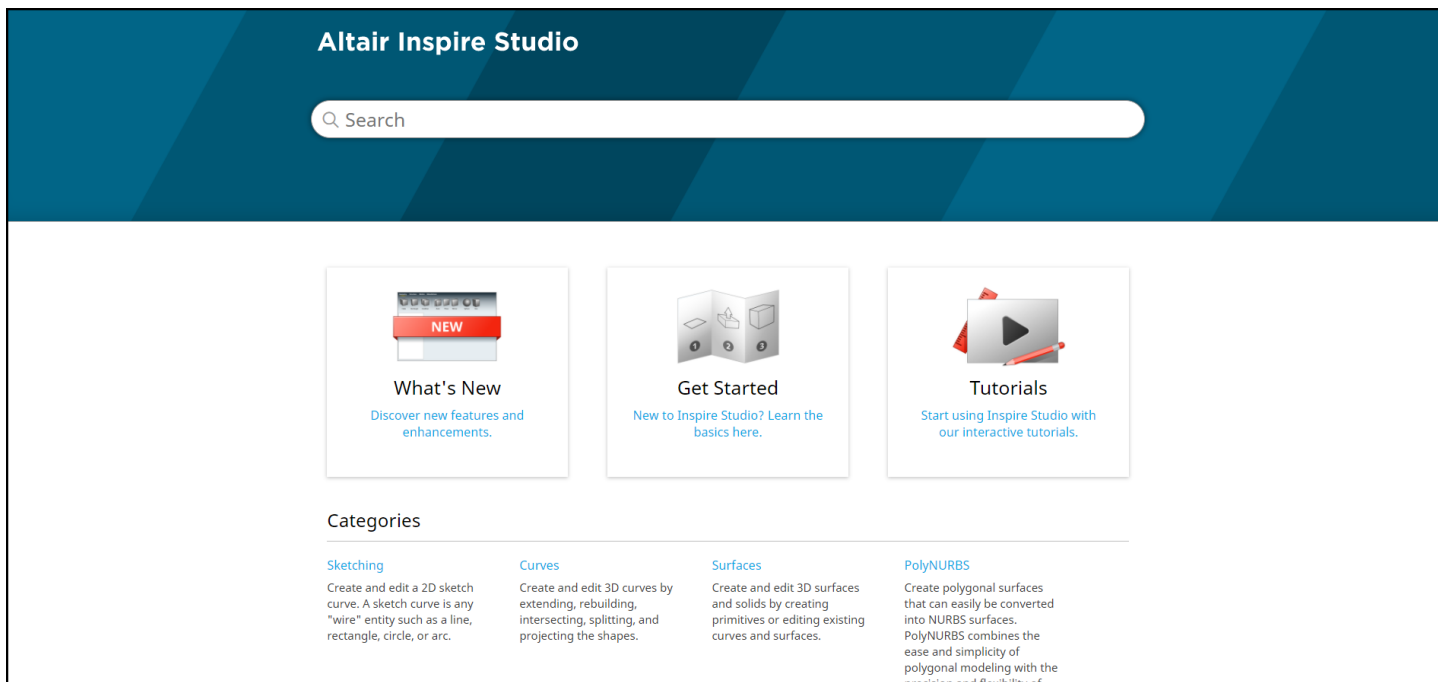
アプリケーション内でのユーザーアシスタンス

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、**プロンプト**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。




オンラインヘルプ

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


Q Search



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>Sketching Create and edit a 2D sketch curve. A sketch curve is any "wire" entity such as a line, rectangle, circle, or arc.</p>	<p>Curves Create and edit 3D curves by extending, rebuilding, intersecting, splitting, and projecting the shapes.</p>	<p>Surfaces Create and edit 3D surfaces and solids by creating primitives or editing existing curves and surfaces.</p>	<p>PolyNURBS 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>
---	--	---	--