

リリースノート

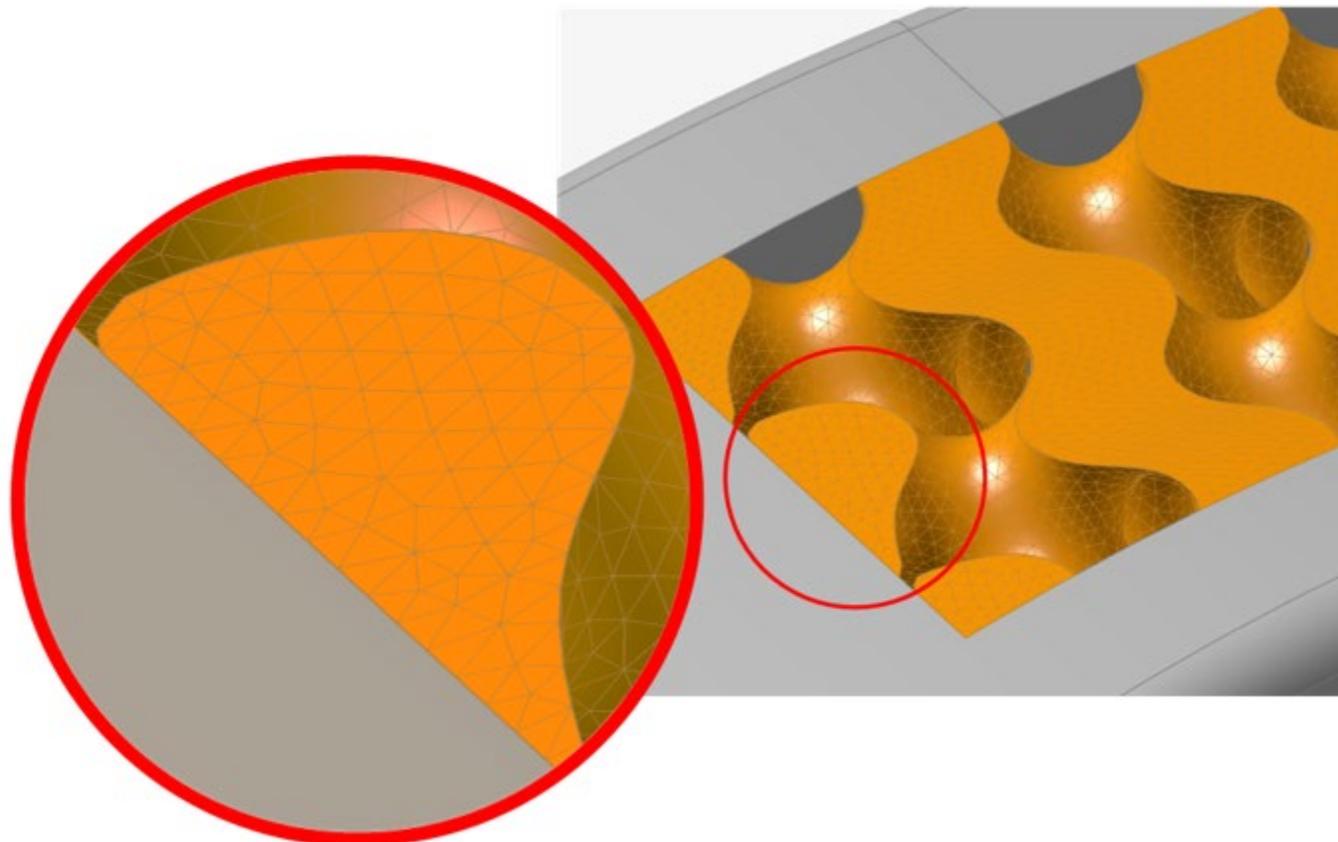
# Altair<sup>®</sup> Inspire<sup>™</sup> 2024.1

## 新機能と機能強化 2024.1

### インプリシットモデリング

#### 三角形メッシュへの変換

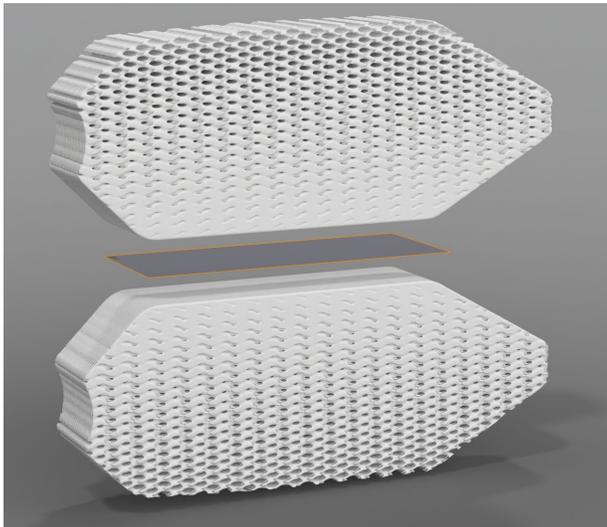
元のCADまたはSTL形状のシャープな境界を維持したまま、インプリシットモデルを変換できるようになりました。



詳細については、[表示品質とメッシュの設定](#)をご覧ください。

## ミラーリング

参照面、平面B-Repサーフェス、または位置と法線方向を手動で定義した面を使用して、インプリシットボディをミラーリングできるようになりました。

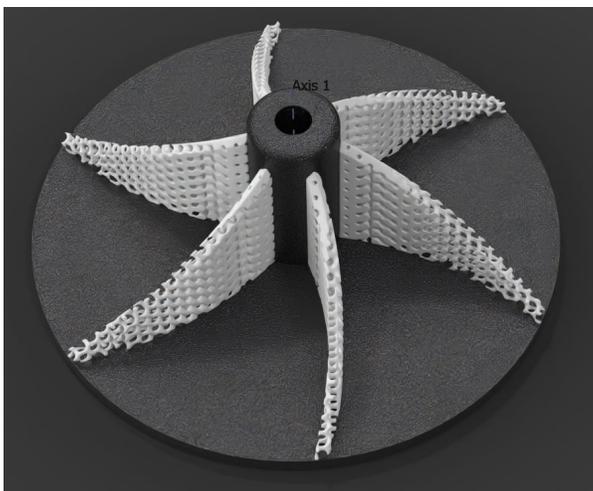


詳細については、[インプリシット形状のミラーリング](#)をご覧ください。

## パターン化

インプリシットボディは、以下のようにパターン化してボディを分散することができます。

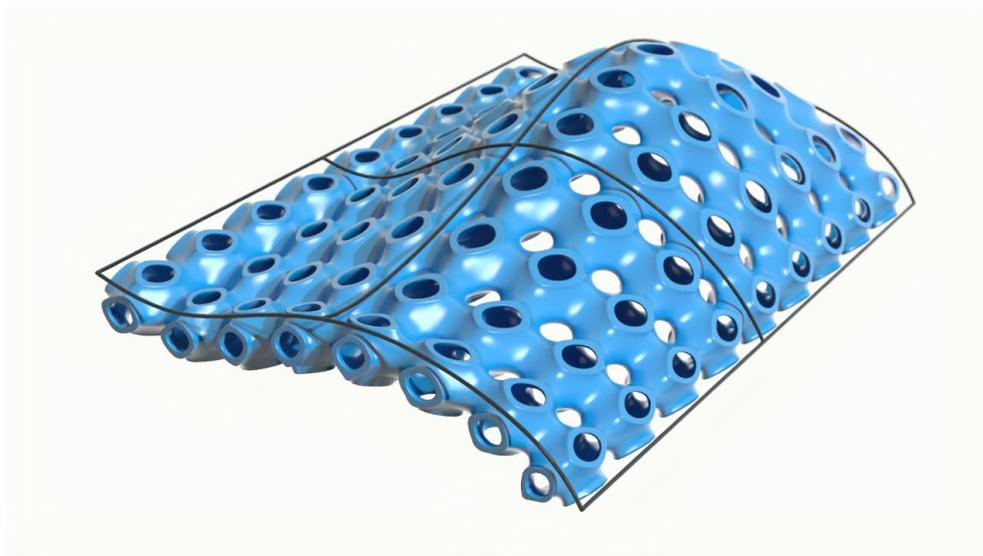
- 3つ以下の線形方向に沿って
- 軸を中心とした円形配列で
- ポイントクラウドの各位置で
- サーフェス上、または3つ以下のカーブに沿って等角に



詳細については、[インプリシット形状のパターン化](#)をご覧ください。

## ラティスのサーフェスへの適合

ラティス座標空間をXYZからUVWに変換して、サーフェスのパラメータ設定とサーフェスまでの距離を一致させることで、ラティスユニットセルを目的のサーフェスに適合させます。



詳細については、[インプリシットサーフェスラティスの作成](#)をご覧ください。

## ポイントクラウドのスカulpt

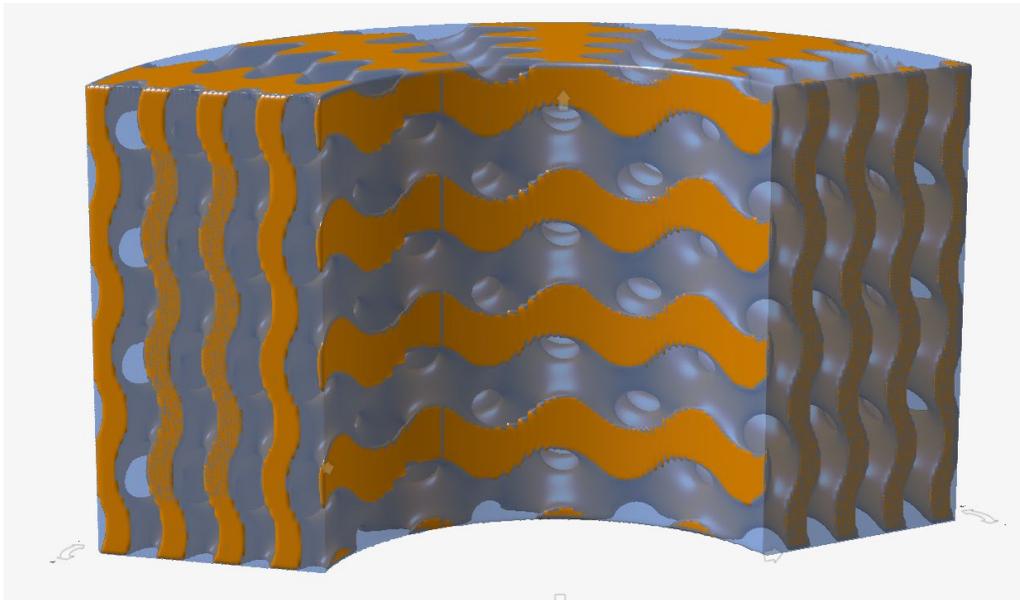
ポイントクラウドツールに新しい背景セクションが追加され、既存のフィールドを取り込み、ポイントクラウドを使用してそれを修正またはスカulptできるようになりました。これにより、各ポイントの影響範囲や強さ、作成されたフィールドへの貢献度をより細かく制御できるようになります。



詳細については、[インプリシットモデリングのポイントクラウド](#)をご覧ください。

## ラティスの範囲

セルベースのラティスには、各座標軸の最小値と最大値を微調整するためのオプションが追加されました。これにより、各軸の原点を決定するとともに、「カウント」メソッドを使用してセルサイズがどのように計算されるかをより詳細に制御できるようになります。



## Voronoi確率格子

入力ポイントのセットに対してVoronoiエッジを生成するためのオプションが、確率格子コンテキストのポイント-エッジセットツールに追加されました。



詳細については、[インプリシット確率格子の作成](#)をご覧ください。

## レンダリング

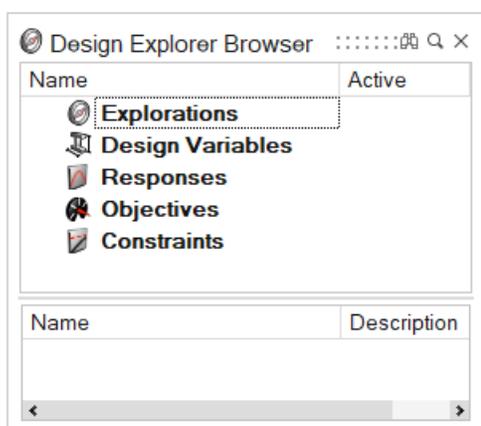
### 新しい材料と環境

オンラインライブラリが拡張され、新しい材料（木材、金属、ゴムなど）と環境が追加されました。

## 流体

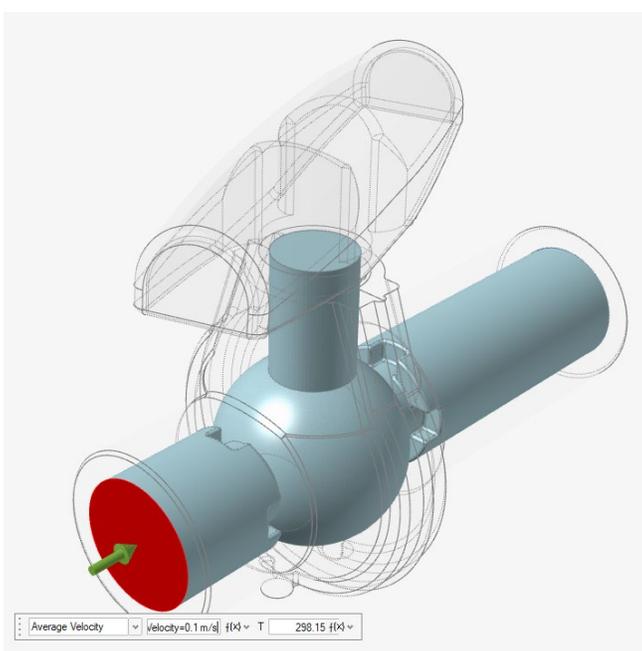
### 設計探索

流体リボンから、Inspireの設計探索機能にアクセスできるようになりました。



以下は、さまざまなバルブ開度（回転角度）と流入速度値が流入圧力に与える影響を調べるための設計探索の設定例です。

- シミュレーション設定時、新規の設計変数（InletVelocity）を作成します。



- 設計変数のリスト（バルブ位置、流入速度）

Design Explorer

Explorations Design Variables Responses Goals

Active Exploration DOE\_1 Min/Max Check

Name	Active	Type	Value	Min	Max	Mode
ValvePosition	<input checked="" type="checkbox"/>	Angle	0.0 deg	0.0 deg	20.0 deg	Discrete Variable
InletVelocity	<input checked="" type="checkbox"/>	Velocity	0.1 m/s	0.1 m/s	0.5 m/s	Discrete Variable

- 応答の作成/追跡（平均流入圧力）

Design Explorer

Explorations Design Variables Responses Goals

Active Exploration DOE\_1 +

Name	Active	Response Type	Component
InletPressure	<input checked="" type="checkbox"/>	Boundary Condition	averagePressure

- バルブ位置と流入速度のすべての組み合わせにおける流入圧力（応答）のサマリーテーブル

File Edit View Sketch Geometry PolyMesh PolyNURBS Implicit Modeling Structure Motion Fluids Design Explorer

Files Measure Move Variables Explorations Design Variables Responses Evaluate

Home Setup Run

Results Explorer

Exploration Name: DOE\_1 Type: DOE

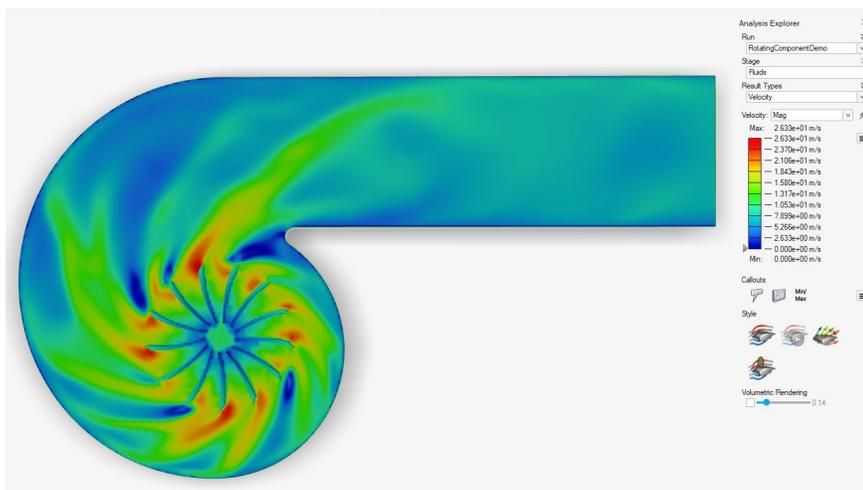
Summary Linear Effects Trade-off Scatter Plot

	ValvePosition	InletVelocity	InletPressure
Nom	0.0 deg	0.1 m/s	39.063 Pa
Run 1	0.0 deg	0.1 m/s	39.063 Pa
Run 2	0.0 deg	0.25 m/s	184.582 Pa
Run 3	0.0 deg	0.4 m/s	441.077 Pa
Run 4	0.0 deg	0.5 m/s	671.719 Pa
Run 5	10.0 deg	0.1 m/s	92.455 Pa
Run 6	10.0 deg	0.25 m/s	485.22 Pa
Run 7	10.0 deg	0.4 m/s	1110.19 Pa
Run 8	10.0 deg	0.5 m/s	1690.38 Pa
Run 9	20.0 deg	0.1 m/s	257.839 Pa
Run 10	20.0 deg	0.25 m/s	1502.06 Pa
Run 11	20.0 deg	0.4 m/s	3756.84 Pa
Run 12	20.0 deg	0.5 m/s	5835.76 Pa

詳細については、[設計探索](#)をご覧ください。

## 回転パート

この新しいツールにより、埋め込まれた個体を回転パートとして指定し、流体の流れへの影響をシミュレーションすることができます。

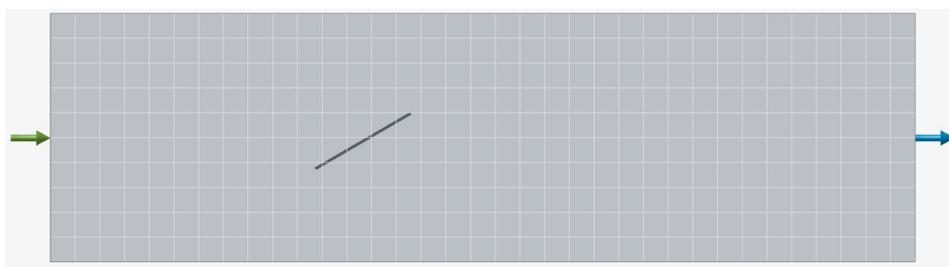


詳細については、[回転成分](#)をご覧ください。

## 薄肉ソリッドの検知

Inspire Fluidsは、ボクセルグリッドより薄い固体の周りの流体の流れをシミュレーションし、計算時間を節約しながら、より粗いグリッド解像度でより正確な結果を生成するようになりました。

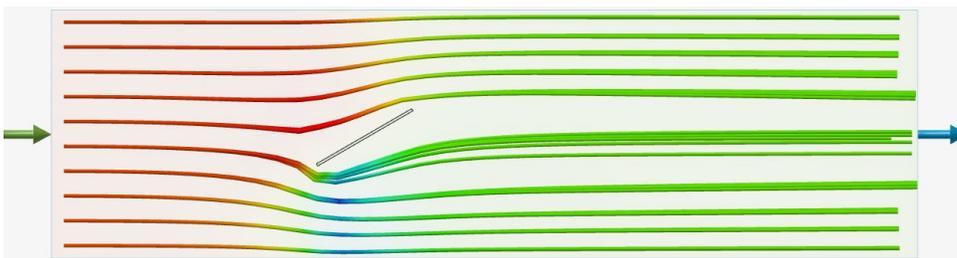
例：ボクセルグリッドがプレートの厚さよりもはるかに粗い、薄い傾斜プレートを通過する流れのシミュレーション設定。



バージョン2024でシミュレーションした薄いプレートを通過する流れ。ストリームラインは薄いプレートの影響を受けません。



バージョン2024.1でシミュレーションした薄いプレートを通過する流れ。プレートが薄いため、ストリームラインがたわんでいます。



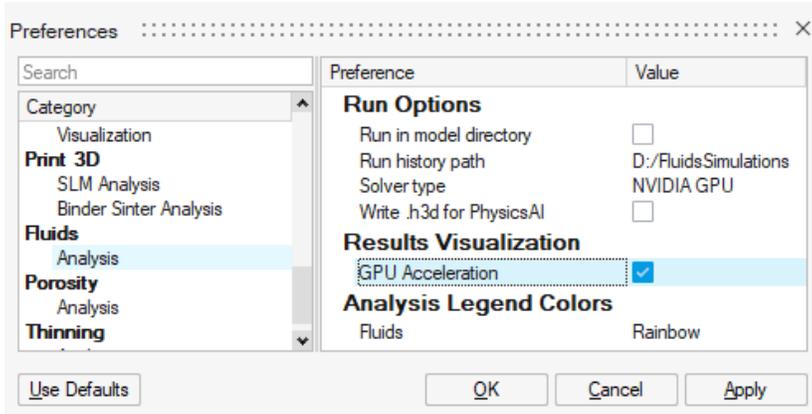
### シミュレーションの高速化

Inspire Fluidsのシミュレーションは、ハードウェアや他の同時実行アクティビティにもよりますが、バージョン2024と比較して最大2倍高速化されました。以下のテーブルは、ノートPC上の200万ボクセルのグリッド上のマニホールドを通過する空気流のシミュレーション時間の改善を示しています（CPUとGPUの実行）。

	2024シミュレーション時間	2024.1シミュレーション時間
<b>GPUのシミュレーション</b> NVIDIA RTX 4000 Ada	63秒	37秒
<b>CPUのシミュレーション</b> Intel Core i7-13850HX (28スレッド)	741秒	300秒

## GPU加速結果可視化

Inspire GPU加速レンダリング技術に基づく新しい結果可視化技術を追加しました。断面カットやアイソサーフェスで結果を可視化する際の応答時間が大幅に短縮されます。この強化された技術は、デフォルトでプリファレンス > 流体のGPUアクセラレーションチェックボックスを使用して有効になります。



## ボリュームレンダリング

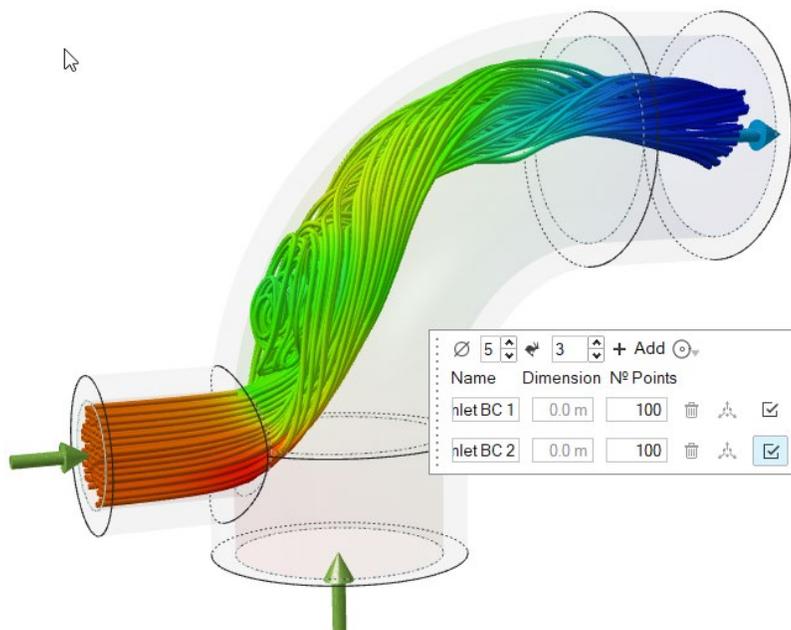
解析エクスプローラの新しいコントロールを使用すると、すべての結果タイプで結果を透過的にレンダリングし、ボリューメトリックコンターをシースルー表示することができます。



詳細については、[ボリュームレンダリング](#)をご覧ください。

## 個々の流入ストリームラインの制御

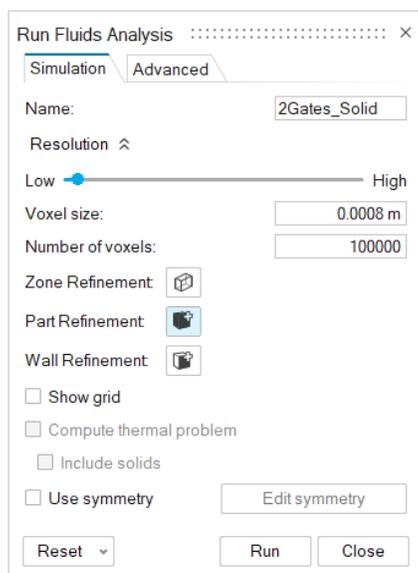
ストリームラインダイアログには、各流入フェイスを起点とするストリームラインを個別にアクティブまたは非アクティブにするオプションがあります。



詳細については、[スタイルオプション](#)をご覧ください。

## パートベースのグリッドの微調整

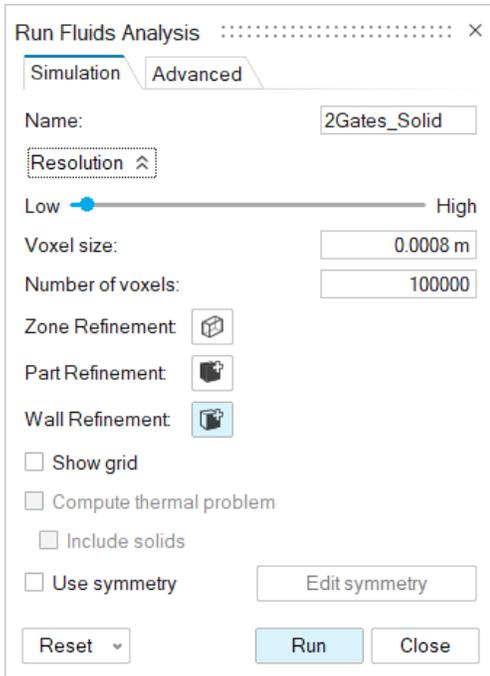
解析の実行ウィンドウの新しいコントロールを使用すると、指定した1つまたは複数のソリッドパートまたは流体パートのボクセルグリッドの解像度を変更できます。



詳細については、[流体シミュレーションの設定と実行](#)をご覧ください。

## 壁距離ベースグリッドの微調整

解析の実行ウィンドウの新しいコントロールを使用すると、パートの壁境界から指定距離内にある1つまたは複数のパーツのボクセルグリッドの解像度を変更できます。



詳細については、[流体シミュレーションの設定と実行](#)をご覧ください。

## 形状

### 押し出しツールと回転体ツール

押し出しツールおよび回転体ツールで作業する際に、モデルブラウザでスケッチを選択して、そのすべてのエンティティをすばやく選択できるようになりました。

後でスケッチエンティティを追加すると、新しいエンティティも押し出したりは回転されます。

詳細については、[押し出し](#)および[回転体](#)をご覧ください。

## コントロールポイントの編集

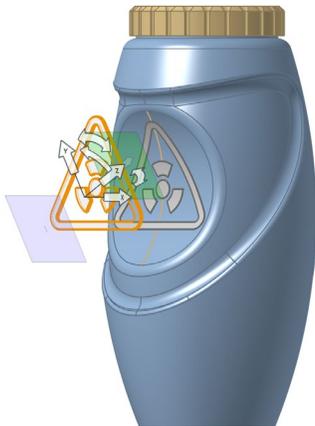
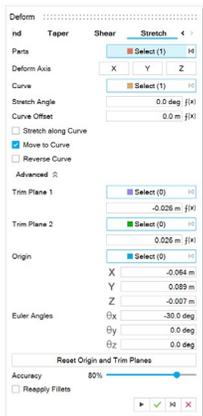
カーブの簡略化ツールでは、個々のコントロールポイントを編集してカーブを修正できます。コントロールポイントの編集チェックボックスを選択し、中間ポイントを新しい位置にドラッグしてカーブの形状を変更します。終了ポイントは固定されており、変更することはできません。



詳細については、[カーブの簡略化](#)をご覧ください。

## せん断変形およびストレッチ変形

変形ツールに、せん断タブとストレッチタブが追加され、軸やカーブに沿ってオブジェクトを傾けたり伸ばしたりできるようになりました。

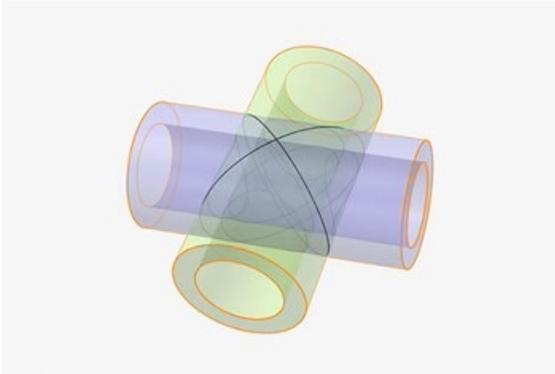


変形の設定を調整する際、最適なパフォーマンスを提供するためにメッシュプレビューが適用されます。変形を適用すると、Parasolid変形が適用されます。

詳細については、[せん断およびストレッチ](#)をご覧ください。

## サーフェス間の交差カーブ

サーフェス間の交差ツールが追加され、2つのサーフェスの交差からカーブを抽出できるようになりました。



詳細については、[サーフェス間の交差](#)をご覧ください。

## タグツール

この新しいツールを使用すると、モデル内のエンティティにメタデータタグを割り当てることができます。

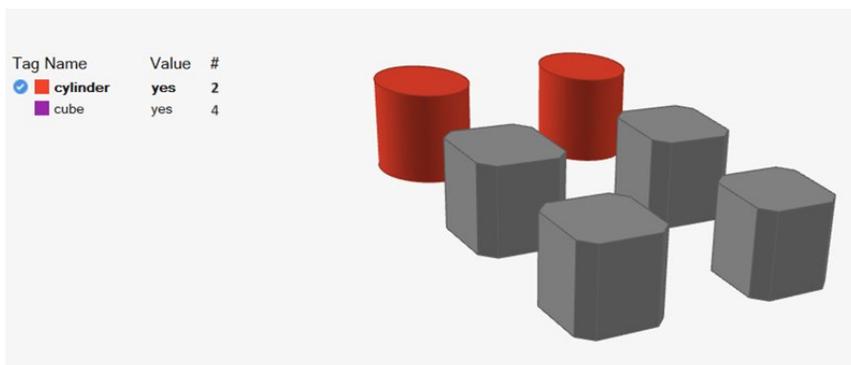
各タグには、名前、値、色があります。

エンティティは複数のタグを持つことも、タグを持たないことも可能です。

タグは複数のエンティティに割り当てることができます。

プリファレンス > **Inspire** > 形状で、**タグのインポート**と**タグのエクスポート**を有効にすると、Parasolidファイルのインポートまたはエクスポート時にタグが含まれます。

凡例でタグを選択すると、選択したタグ名と値を持つエンティティが、タグの色で表示されます。



詳細については、[タグ](#)をご覧ください。

## スケッチ

### 制約ツールバー

この新しいツールバーでは、スケッチ制約にすばやくアクセスして、スケッチエンティティ間の意図された関係をそのまま維持したり、削除して自由形状のオブジェクトを作成したりすることができます。



ツールバーの表示/非表示を切り替えるには、**ファイル > プリファレンス**のスケッチにある**制約ツールバーの表示**チェックボックスを使用します。

制約ツールバーをワークスペースの左側または右側にドラッグして、ドッキングさせます。

詳細については、[スケッチ制約](#)をご覧ください。

## 構造

### 荷重ツールの改善

スポットに荷重を適用できるようになりました。

詳細については、[荷重](#)をご覧ください。

### H3D結果のレビュー

H3D解析または最適化結果を開いて、H3D結果をInspireから直接レビューしたり、Inspireの外部で実行されたトポロジー最適化からPolyNURBSを生成できるようになりました。

詳細については、[生成した形状の比較](#)をご覧ください。

## 変数マネージャーの改善

変数マネージャーは、式の一部として単位を計算するようになり、数百の単位タイプをサポートします。

派生単位は基本単位の組み合わせから生成されますたとえば、 $\text{Kg}\cdot\text{m}/\text{s}^2$ はニュートン単位になります。

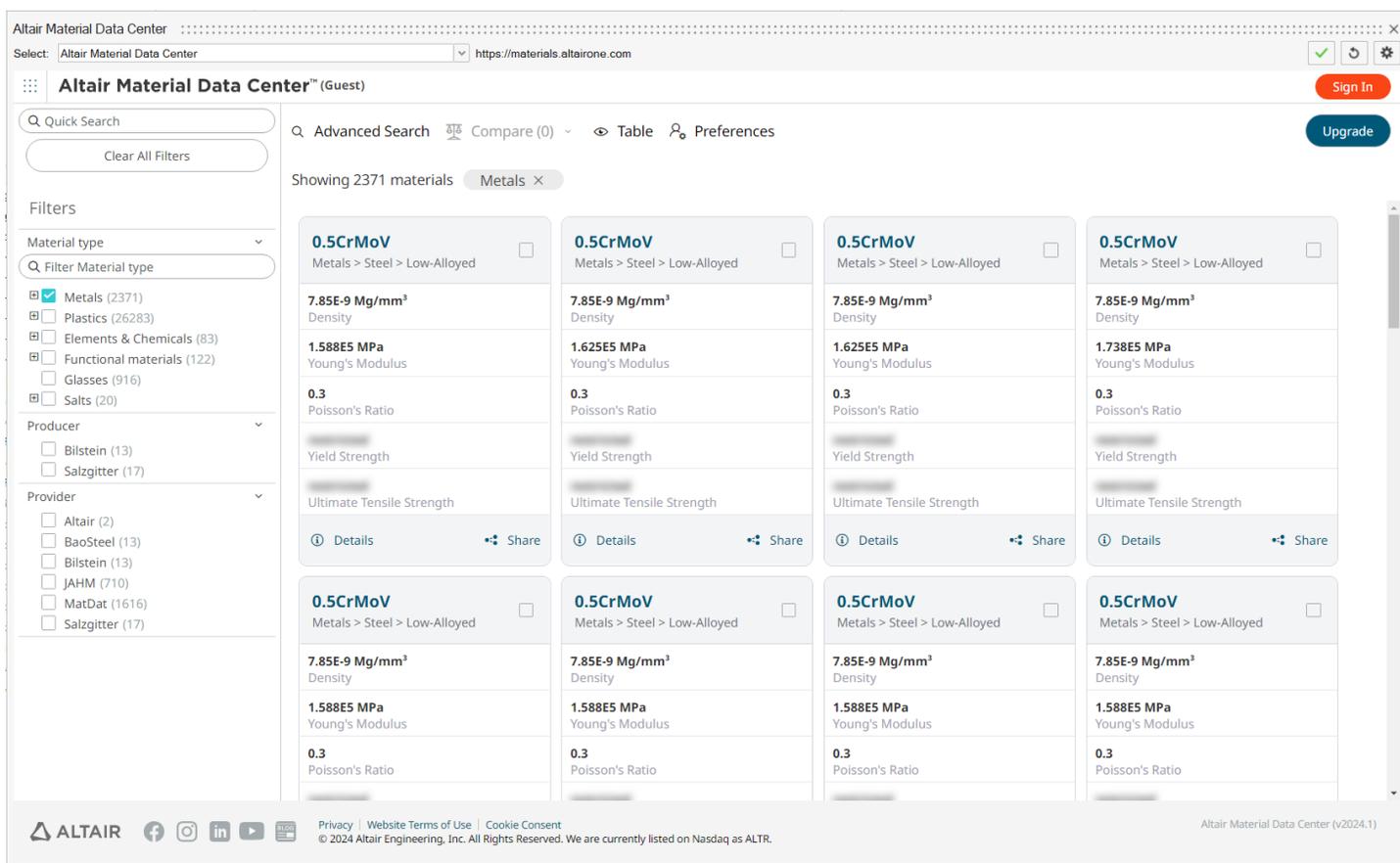
変数は、次のコンテキストに割り当てることができます。

- スケッチ寸法
- 形状操作
- モーションプロパティ
- 移動ツールの変数
- インプリシットプロパティ
- 流体プロパティ

詳細については、[変数](#)をご覧ください。

## AMDCの統合

Altair Material Data Centerデータベースでは、マテリアルの管理やダウンロードができます。



The screenshot displays the Altair Material Data Center (AMDC) web interface. At the top, there's a navigation bar with the Altair logo and the text 'Altair Material Data Center'. Below this, a search bar and a 'Sign In' button are visible. The main content area shows a list of materials, currently filtered to 'Metals'. The first row of materials is for '0.5CrMoV', with properties listed as follows:

Material	Density	Young's Modulus	Poisson's Ratio	Yield Strength	Ultimate Tensile Strength
0.5CrMoV	7.85E-9 Mg/mm <sup>3</sup>	1.588E5 MPa	0.3	[Redacted]	[Redacted]
0.5CrMoV	7.85E-9 Mg/mm <sup>3</sup>	1.625E5 MPa	0.3	[Redacted]	[Redacted]
0.5CrMoV	7.85E-9 Mg/mm <sup>3</sup>	1.625E5 MPa	0.3	[Redacted]	[Redacted]
0.5CrMoV	7.85E-9 Mg/mm <sup>3</sup>	1.738E5 MPa	0.3	[Redacted]	[Redacted]
0.5CrMoV	7.85E-9 Mg/mm <sup>3</sup>	1.588E5 MPa	0.3	[Redacted]	[Redacted]
0.5CrMoV	7.85E-9 Mg/mm <sup>3</sup>	1.588E5 MPa	0.3	[Redacted]	[Redacted]
0.5CrMoV	7.85E-9 Mg/mm <sup>3</sup>	1.588E5 MPa	0.3	[Redacted]	[Redacted]
0.5CrMoV	7.85E-9 Mg/mm <sup>3</sup>	1.588E5 MPa	0.3	[Redacted]	[Redacted]

At the bottom of the interface, there are social media icons for Altair, Facebook, Instagram, LinkedIn, and YouTube. The footer contains the Altair logo, the text '© 2024 Altair Engineering, Inc. All Rights Reserved. We are currently listed on Nasdaq as ALTR.', and the version number 'Altair Material Data Center (v2024.1)'.

詳細については、[Altair Material Data Centerの使用](#)をご覧ください。

## Print3D

### AMDCの統合

バインダ焼結解析がAltair Materials Data Centerデータベースと統合され、材料の管理とダウンロードが可能になりました。また、新しい材料がデータベースに追加されました。

詳細については、[対象パート（焼結）](#)をご覧ください。

## モーション

### モーションの設計探索

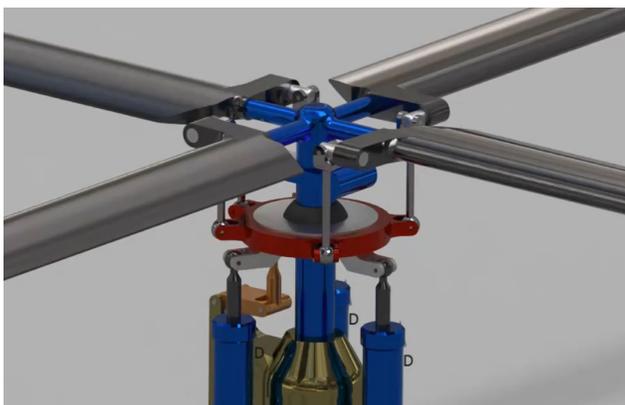
Inspireの設計探索に、モーションDOEおよび最適化スタディの実行機能が追加されました。モーター、アクチュエータ、スプリング、初期条件などの多くのモーション入力とコンポーネントを変数として指定し、モータートルクの最小化、スプリング運動エネルギーの最大化、スケッチ形状の最適化などの動作を理解するための調査研究に使用できます。

Run	K1	D1	Joint_ANG_DISP	ANG_VEL	Objective_1	Objective_2	Constraint_1	Constraint_2	Constraint_3	Constraint_4	Co
Run 42	28.613 N/mm	35.93 N*s/_	-75.976 deg	1.331 rad/s	-75.976 deg	1.331 rad/s	-75.976 deg	1.331 rad/s	1.331 rad/s	-75.976 deg	Feasi
Run 43	29.22 N/mm	35.605 N*s/_	-76.88 deg	1.372 rad/s	-76.88 deg	1.372 rad/s	-76.88 deg	1.372 rad/s	1.372 rad/s	-76.88 deg	Feasi
Run 44	28.09 N/mm	35.938 N*s/_	-75.2 deg	1.299 rad/s	-75.2 deg	1.299 rad/s	-75.2 deg	1.299 rad/s	1.299 rad/s	-75.2 deg	Feasi
Run 45	35.159 N/mm	24.054 N*s/_	-84.335 deg	2.148 rad/s	-84.335 deg	2.148 rad/s	-84.335 deg	2.148 rad/s	2.148 rad/s	-84.335 deg	Violat
Run 46	40.31 N/mm	33.02 N*s/_	-88.779 deg	2.078 rad/s	-88.779 deg	2.078 rad/s	-88.779 d..	2.078 rad..	2.078 rad/s	-88.779 deg	Violat
Run 47	29.784 N/mm	35.929 N*s/_	-77.628 deg	1.397 rad/s	-77.628 deg	1.397 rad/s	-77.628 deg	1.397 rad/s	1.397 rad/s	-77.628 deg	Feasi
Run 48	30.043 N/mm	35.886 N*s/_	-77.983 deg	1.414 rad/s	-77.983 deg	1.414 rad/s	-77.983 deg	1.414 rad/s	1.414 rad/s	-77.983 deg	Feasi
Run 49	27.329 N/mm	35.665 N*s/_	-74.058 deg	1.262 rad/s	-74.058 deg	1.262 rad/s	-74.058 deg	1.262 rad/s	1.262 rad/s	-74.058 deg	Feasi
Run 50	28.093 N/mm	35.842 N*s/_	-75.215 deg	1.301 rad/s	-75.215 deg	1.301 rad/s	-75.215 deg	1.301 rad/s	1.301 rad/s	-75.215 deg	Feasi

詳細については、[モーションの設計探索](#)をご覧ください。

### 高品質レンダリングによるアニメーション再生

高品質レンダリングでモーションアニメーションをキャプチャできるようになりました。ビデオファイルは保存され、アニメーションパネルで再生されます。



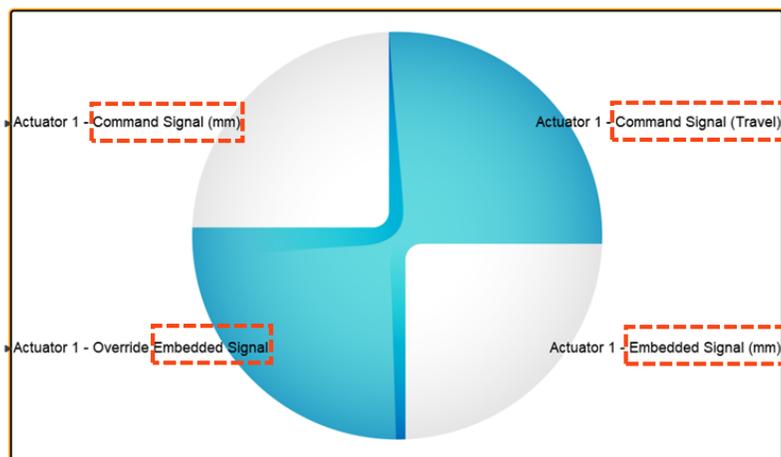
詳細については、[結果をアニメーションして録画する](#)をご覧ください。

## Twin Activateの追加出力信号のサポート

Twin ActivateおよびFMUの出力信号が、モーター角度やアクチュエータ速度など、すべてのモーターおよびアクチュエータの入力タイプでサポートされるようになりました。これにより、Twin Activate内またはFMUを使用してマルチボディプラントモデルを制御する際の自由度が向上しました。

## Twin Activateでのマルチボディプラント表示の改善

Twin ActivateとFMUのマルチボディプラントモデルの表示が改善され、入力オプションと出力オプションが適切に反映されるようになりました。プラントに組み込まれた信号は、ユーザー指定のコマンド信号と区別しやすくなります。組み込み信号の参照出力が自動的に提供されます。



## 新しいデフォルト単位 (MMKS)

モーション実行のデフォルトがMMKS単位になりました（以前はMKS）。これにより、大半のモーション実行のパフォーマンスが向上します。場合によっては、大幅な改善が期待できます。

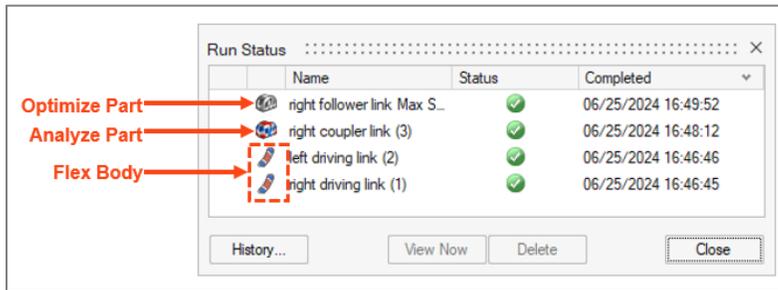
## モーションプリファレンスの新しい単位セクション

モーション実行に使用されるソルバー単位は、解析プリファレンスセクションのInspire Motionの下に配置されるようになりました。デフォルトの単位はMMKSです（以前はMKS）。

Preference	Value
<b>Run Options</b>	
Run history path	C:/Temp
Solver units	MMKS (mm kg N s)

## 実行ステータスダイアログでの弾性体の表示

弾性体を作成する際、構造およびトポロジー最適化の実行との混同を避けるために、実行ステータスウィンドウで実行の横に弾性体アイコンが表示されるようになりました。



## 弾性体の応力の復元がデフォルトで有効

弾性体を作成する際、応力の計算オプションがデフォルトで有効になりました。以前は、オプションを使用して応力を要求する必要がありました。



## Python API

### 形状

- 変形機能を追加。指定した領域内で、パートのねじり、曲げ、テーパー、せん断、またはストレッチができるようになりました。
- カーブの簡略化機能を追加。コントロールポイントの数を変更したり、複数のカーブを結合してカーブを変更できるようになりました。
- サーフェスの交差からカーブを抽出する機能を追加。2つのサーフェスの交差からカーブを抽出できるようになりました。
- ガイドカーブの連続性オプションを追加してロフトツールとマルチスイープツールを強化。
- 高さタイプオプションを追加してオフセットカーブツールを強化。
- サーフェスでスライスオプションを追加してスライスツールを強化。
- 拡張子の`.3mf`と`.vdb`を追加してファイル保存オプションを強化。

### インプリシットモデリング

- ミラー機能を追加。参照面、平面**B-Rep**サーフェス、または位置と法線方向を手動で定義した面を使用して、インプリシットボディをミラーリングできるようになりました。
- パターン化機能を追加。インプリシットボディは、以下のようにパターン化してボディを分散できるようになりました。
  - 3つ以下の線形方向に沿って
  - 軸を中心とした円形配列で
  - ポイントクラウドの各位置で
  - サーフェス上、または3つ以下のカーブに沿って等角に
- ポイントクラウドのスカulpt機能を追加。各ポイントの影響範囲や強さ、作成されたフィールドへの貢献度をより細かく制御できるようになりました。
- コンフォーマルオブジェクト機能を追加。ラティス座標空間をXYZからUVWに変換して、サーフェスのパラメータ設定とサーフェスまでの距離を一致させることで、ラティスユニットセルを目的のサーフェスに適合できるようになりました。
- Voronoi確率格子のサポートを追加。入力ポイントのセットに対してVoronoiエッジを生成するためのオプションが、確率格子コンテキストのポイント-エッジセットツールに追加されました。
- 範囲オプションを追加してラティスサーフェスを強化。

### 構造

- 接触の解像度を強化。接触の解像度を個別に設定できるようになりました。
- グラウンド固定コネクタを強化。新しく作成されたグラウンド固定コネクタが、アクティブな荷重ケースに自動的に追加されるようになりました。

## スケッチ

- プロジェクト機能を追加。スケッチ面に、プロジェクトポイント、エッジ、またはフェイスが投影されるようになりました。
- 交差機能を追加。スケッチ面と選択されたパートまたはサーフェスの交差部分からカーブを抽出できるようになりました。

## 機能強化

- 1つのページに複数のプロットが含まれるモーション解析レポートを作成する場合、プロットページ名が、レポートページのヘッダーとして使用されるようになりました。[INSPIRE-42877]
- 剛体グループを弾性体にしようとする際、警告が表示されるようになりました。[INSPIRE-36186]
- 押し出しツールと回転体ツールからスケッチを直接選択する機能が追加されました。[INSPIRE-28953]

## 解決された問題

- プロパティエディターで、ソルバー式を編集できない問題を修正しました。[INSPIRE-42877]
- 弾性体のメッシュコントロールを追加、編集、削除しても、モーション結果が無効にならない問題を修正しました。[INSPIRE-42631]
- フォンミーゼス応力とひずみの数値結果が、弾性体のシミュレーションの比較テーブルに表示されない問題を修正しました。[INSPIRE-36119]
- 入出力信号で、エンティティに重複した名前がある場合、一部の出力コンポーネントが選択できない問題を修正しました。[INSPIRE-43722]
- ライブセッターの問題を修正しました。[INSPIRE-42830]
- インプリシットストラットの直径が不正確な問題を修正しました。[INSPIRE-43498]
- ねじの頭が固着し無効にならない、ねじ結合の問題を修正しました。[INSPIRE-41884]

## 既知の問題

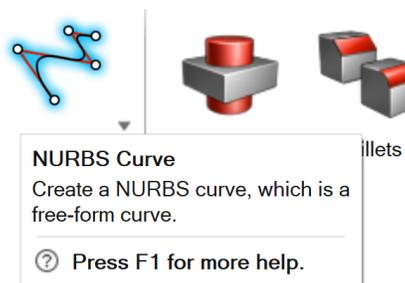
- タグツールの汎用コンテキストメニューに、単独アイテムの選択のみをサポートする**すべて選択**コマンドがありました。このコマンドは削除されます。[MVSUN-2594]
- CATIAモデルやSTEPモデルが、インポート時にクラッシュするケースが稀にあります。プリファレンスでCADインポートトランスレーターの方法をCTに切り替えると、この問題は解決します。[INSPIRE-44483]
- Linuxで、荷重ツールでShiftキーを押しながらスポット荷重を適用すると、Inspireの応答が遅くなる場合があります。[INSPIRE-44386]
- Hキーを押してPolyNURBSを非表示にした後、コントロールケージにカーソルを合わせると、Inspireがクラッシュします。[INSPIRE-44525]
- 場合によって、設計探索で、インプリシットモデルが失敗することがあります。評価実行ダイアログの**複数実行**オプションを1に設定すると、実行を完了できます。[INSPIRE-44479]

## Inspire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

Inspireでは、2種類のユーザーアシスタンスを提供しています。アイコンや他のフィーチャーにマウスカーソルを合わせたときに表示されるツールチップが強化されました。これは、ツールの機能を説明するものです。



ガイドパネル、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。



Click to place the control points.  

 をクリックすると、さらに詳しいヒントやショートカットが表示されます。一部のツールには、ビデオ  も含まれています。



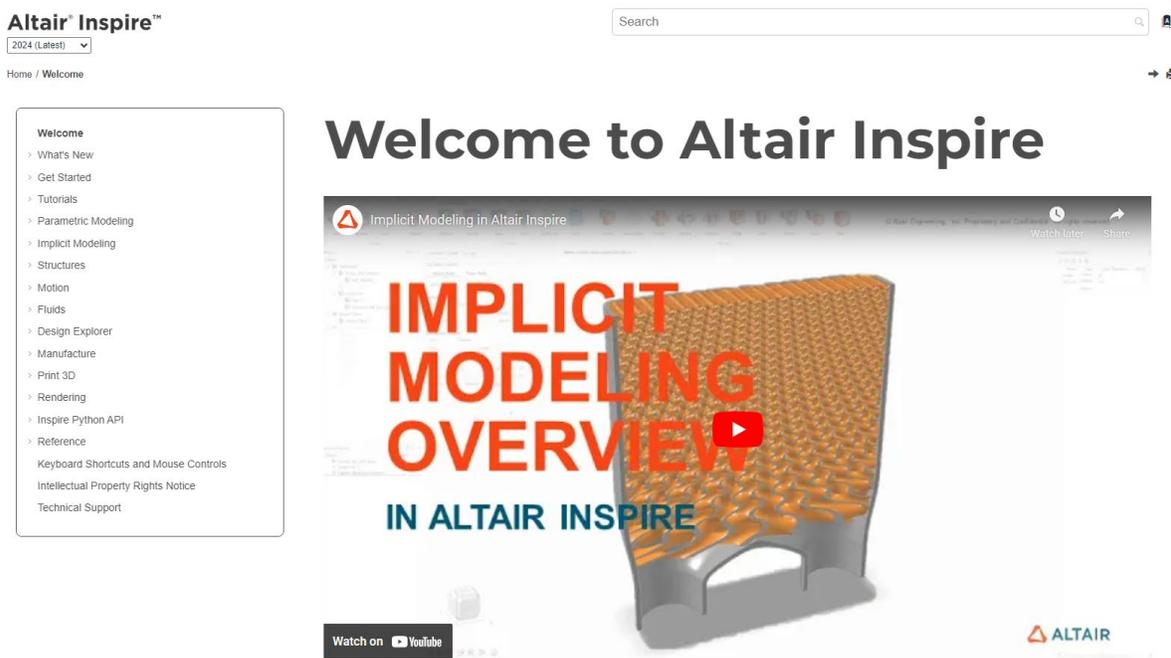
Click to place the control points.  

To edit after creation, right-click the NURBS curve in the History Browser (F6), and then select Edit.

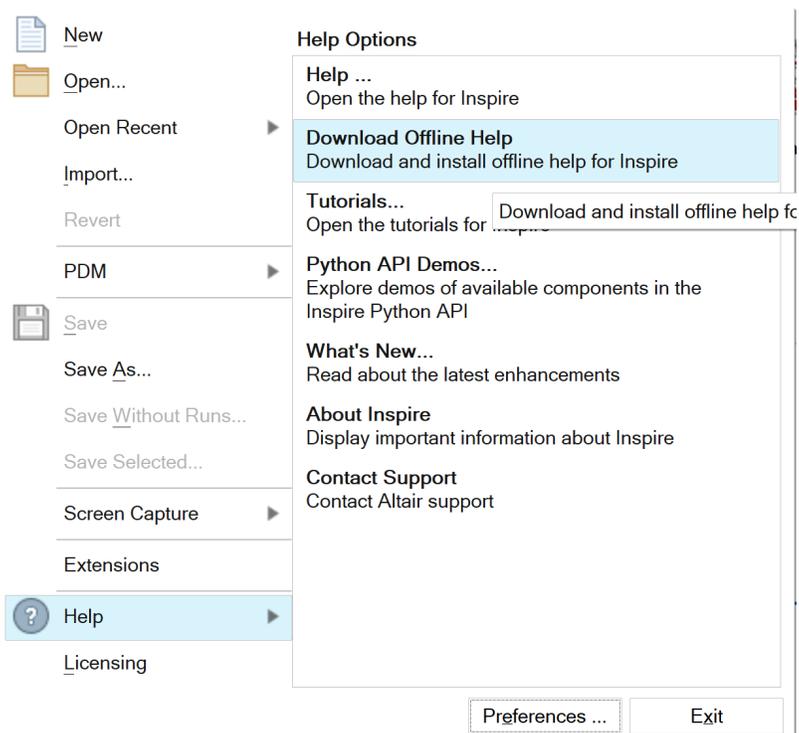
F1 Show Help

## オンラインヘルプとオフラインヘルプ

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。



オフラインバージョンをダウンロードするには、ファイル>ヘルプ>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。



## サポート対象言語

ユーザーインターフェースとオンラインヘルプの言語は、**Workspace**（ワークスペース） > **Language**（言語）の**Preferences**（プリファレンス）で変更できます。ユーザーインターフェーステキストは、英語、中国語、フランス語、ドイツ語、イタリア語、日本語、韓国語、ポルトガル語、およびスペイン語で使用できます。

オンラインヘルプとオフラインヘルプは、リリース時は英語で、リリース後概ね1~2か月後に中国語、日本語、韓国語で提供されます。ユーザーインターフェースのテキストではサポート対象であっても、ヘルプではサポート対象でない言語がプリファレンスで選択されている場合は、英語版ヘルプが表示されます。同様に、オフラインヘルプのダウンロードダイアログでサポート対象でない言語が選択された場合は、英語版オフラインヘルプがダウンロードされます。