

リリースノート

Altair® Inspire™ Studio

2021.2

新機能と機能強化 2021.2

Altair Inspire Studio 2021.2 には、次の新機能と機能拡張が含まれます。

一般

EDEM サポート

EDEM ファイルをインポートし、MotionSolve モデルとマージして、リアルタイムレンダリングとフルレンダリングの両方でフルレンダリングされたアニメーションを編集および作成します。

グラフィックス

RTX グラフィックスのフルサポートを追加しました。

View Cube

マウスホイールまたはマウスの中ボタンで View Cube の矢印をクリックすると、ビューを 90 度回転できるようになりました。

形状

スケッチ

- ライン - 円弧フィレットと円弧 - 円弧フィレットが実装されました
- クローズ領域の表示が改善されました
- トリミプレビューが修正されました
- 2つの一致する中心のリンク解除が可能です
- スケッチの履歴に「スケッチ 1 (空白) (空白)」と表示される問題が修正されました
- スプラインコントロールポイント数の重み付けのサポートが有効になりました
- ソースオブジェクトリンクを削除すると、スプラインが編集可能になります
- ポイントで円を分割する際の不具合が修正されました
- 円、橢円、およびクローズカーブを処理する分割機能が改善されました

テーブルの設計

テーブルの設計パラメータを.csvファイルに保存する際に、単位タイプとして **Length** (長さ) 、**Angle** (角度) 、および **Dimensionless** (無寸法) が追加されました。

AniMesh

形状が空白の状態でもトポロジーステップを使用できるように改善されました。

アニメーション

アニメーション

- キーフレームグループの追加：プロパティ所有者を折りたたんでも、キーフレームが選択されたままになり、移動や削除が可能になりました
- アニメーションの開始/終了時間のハンドルの形状を改善し、ルーラーの上に移動しました
- 開始ハンドル/終了ハンドルが選択されたままになっていた問題が修正されました
- 特定の時間ステップにおけるすべてのキーフレームを選択できるコンテキストメニュー項目が追加されました
- チャンネルリストをマウスホイールでスクロールできるようにしました
- ウィンドウやパネルのサイズを変更したときにUIが適切に更新されるように改善しました

ダイ設計

- パートを拡張して余肉壁面を作成し、余肉を完了させる新しい方法です
- ユーザー定義の **NURBS** またはラウンドポリラインベースのパンチ開口ラインを使用する、新しい余肉壁面作成ツールです
- 新規パート延長ツール（リブ付き）でパートを余肉壁面まで延長して余肉を完了します
- パートを延長して余肉をサポートするダイツールを強化しました

解決された問題

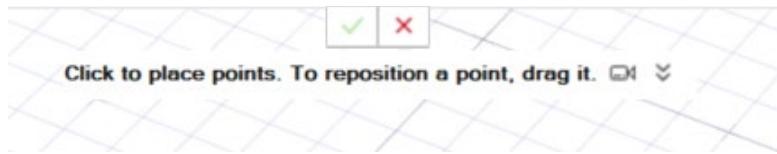
- 特定の.h3dファイルの読み取り時に発生するメモリリーク
- オブジェクトの作成時、および **NURBS** からポリメッシュツールのカーブトレランスの選択時に発生するクラッシュ
- ボックス選択の使用時に発生する動作遅延
- エッジおよびサーフェス選択（ダイ設計）による対称定義が改善されました
- フィレットインダイツール（ダイ設計）の堅牢性が改善されました

Inspire Studio の詳細

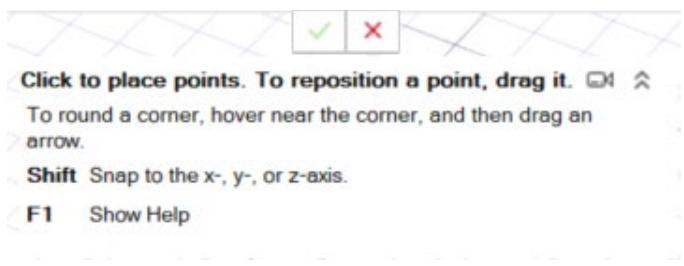
Inspire Studio の新しい機能や既存の機能については、以下のリソースを使用して詳しく知ることができます。

アプリケーション内でのユーザーインスタンス

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、次に何をする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。一部のツールには、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

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

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

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。

