

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、楕円、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

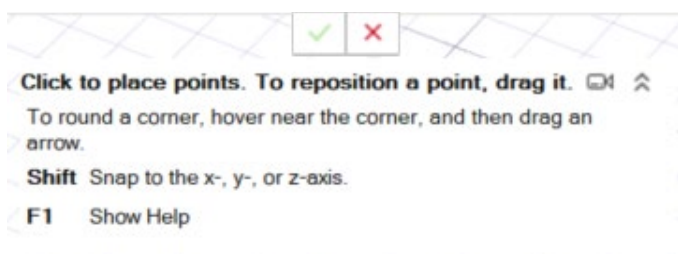
Inspire Studio の新しい機能や既存の機能については、以下のリソースを使用して詳しく知ることができます。

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。

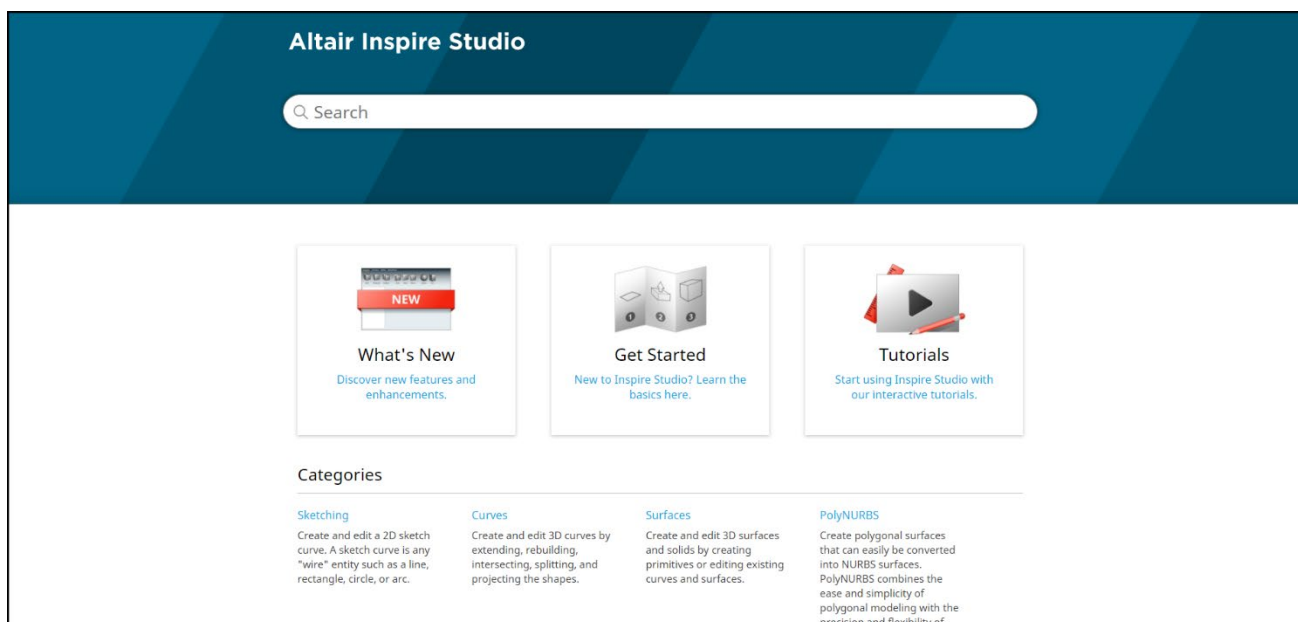


▼ をクリックすると、その他のヒントやショートカットが表示されます。一部のツールには、ビデオ  も用意されています。



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。



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。

