

## Altair Inspire™ Studio 2025.1

リリースノート

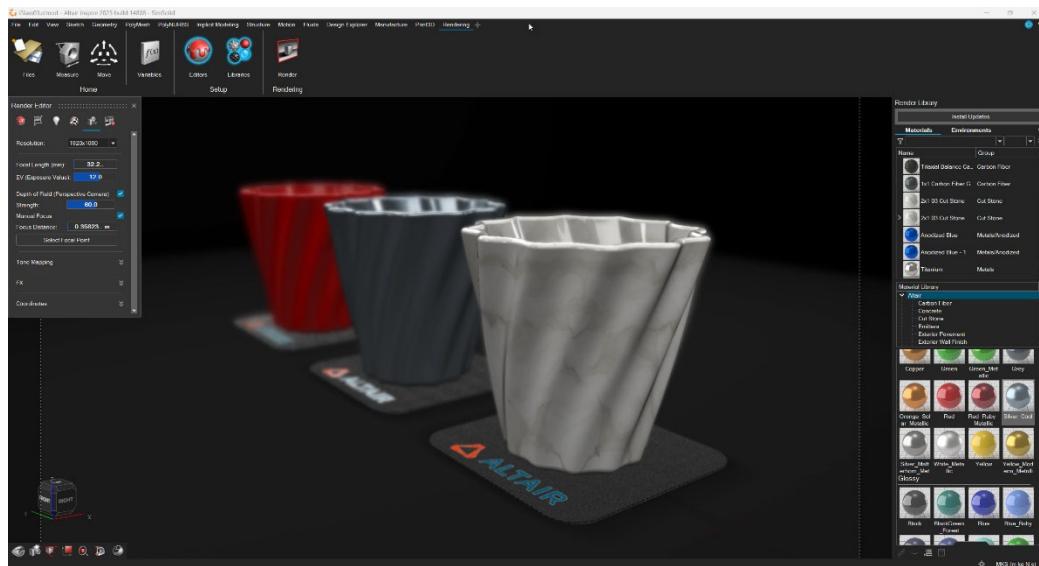
# 新機能

## 深度マップ

レンダリングエディタの「カメラ」タブにある新しいパラメータで、カメラの焦点位置と焦点領域の距離を調整できます。



パフォーマンスマードでは、近似値として利用できます。



詳細については、[カメラのレンダリング品質を定義する](#)を参照してください。



Altair Inspire Studio  
リリースノート

## 発光体材料

この新しい材料タイプを使用して、形状ベースの照明をシーンに追加します。色、パワー単位（単純なワットまたはルーメン）、オブジェクトのどちら側から発光させるかを定義します。



詳細は [発光体パラメーター](#)をご覧ください。

## ガラス/宝石材料

この新しい屈折ガラス材料タイプを使用して、ソリッドガラスオブジェクト、液体の入ったガラス容器、および宝石を作成します。プリセットには、ダイアモンドや水晶などの一般的なガラスや宝石材料が含まれています。屈折率、吸収色、吸収距離、アッペ数などのパラメータを調整できます。

詳細については、[ガラス/宝石のパラメーター](#)をご覧ください。

## 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。

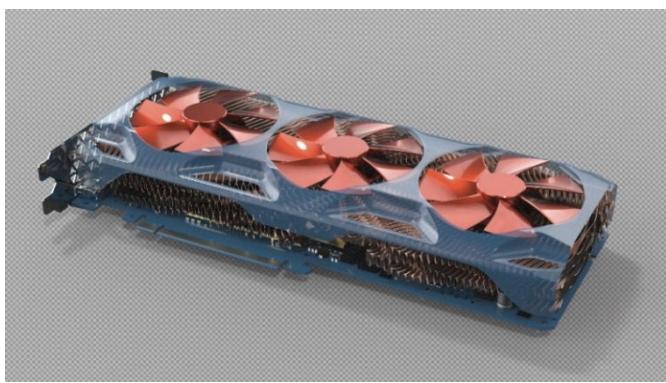
## アルファチャンネルのサポート

最終的なレンダリングは、.tiff（アルファ付き）または.png（アルファ付き）のいずれかで保存できます。





アルファチャンネルなし



アルファチャンネル付き

詳細については、[レンダリングの作成と保存](#)をご覧ください。

## フィジカルライト

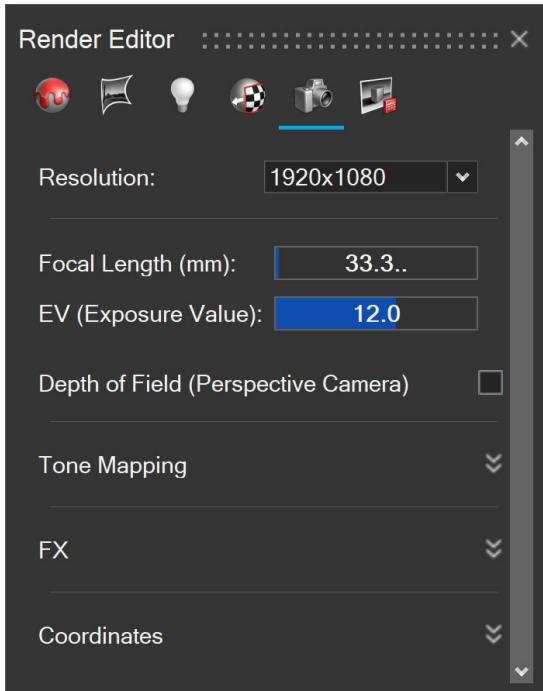
ポイントライトをシーンに追加できます。



詳細については、[フィジカルライトの追加](#)を参照してください。

## カメラ編集パネルの更新

レンダーエディターのカメラタブのオプションは、ワークフローを簡素化するために再編成されました。



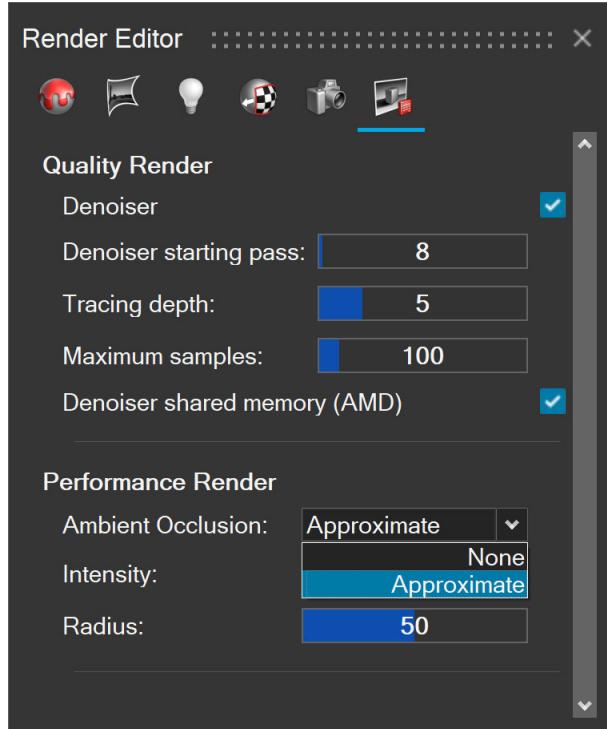
Altair Inspire Studio

リリースノート

詳細については、[カメラのレンダリング品質を定義する](#)を参照してください。

## アンビエントオクルージョン

パフォーマンスレンダーモードに、ライティングとシャドウ効果をコントロールするオプションが追加されました。明度と半径パラメータで、アンビエントオクルージョン効果を増減できます。



レンダリングエディタの設定タブにあるパフォーマンスレンダーのオプション



アンビエントオクルージョン - なし



アンビエントオクルージョン - 約100%

詳細については、[クオリティレンダーの指定](#)を参照してください。

# 解決された問題

- PolyNURBS編集で面取りとフェイスインセットの機能が動作しない問題を修正
- レンダリングが自動的に開始しない問題を修正
- レイヤーを削除するとクラッシュする問題を修正
- ラウンドツールでエッジセットを削除するとクラッシュする問題を修正
- クオリティレンダーモードがアクティブな状態でシーンからオブジェクトを削除するとクラッシュする問題を修正



Altair Inspire Studio

リリースノート