

リリースノート

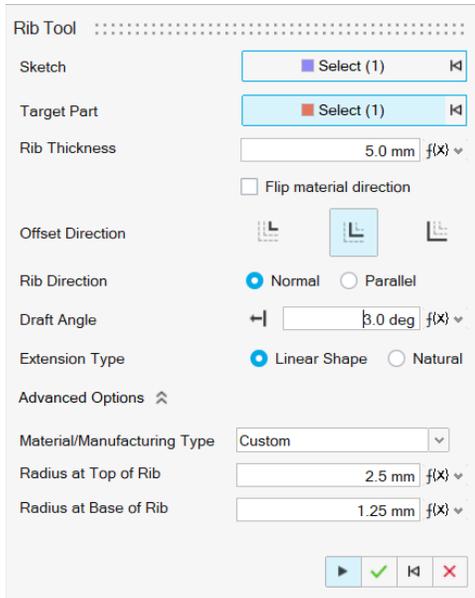
# Altair<sup>®</sup> Inspire<sup>™</sup> 2025

# 新機能と機能強化 2025

## 形状

### リブツール

リブツールには「アドバンストオプション」セクションが追加され、材料や製造タイプのプリセットを選択したり、カスタム設定を入力できるようになりました。



詳細については、[リブ](#)をご覧ください。

### スライスツール

スライスツールで作業する際に、モデルブラウザで平面またはサーフェスを選択して、カットパスをすばやく定義できるようになりました。

詳細については、[スライス](#)を参照のこと。

### トリム/分割ツール

トリム/分割ツールを使用する際、モデルブラウザでスケッチやシートパーツを選択し、素早くツールを定義できるようになりました。

詳細については、[トリム/分割](#)を参照。

### ジオメトリファイル形式

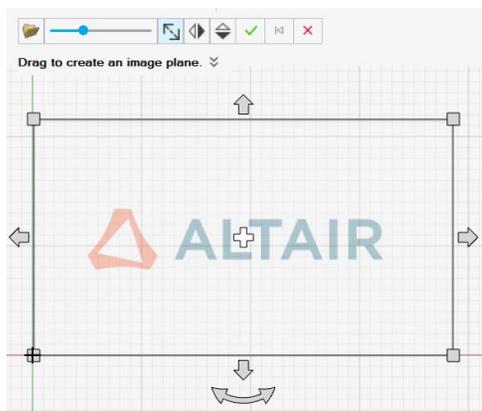
PTC Creo (.asm, .prt) 13 から Creo 11 まで、UG NX (Unigraphics) (.prt) 11.1 から CR 2406 まで、SolidWorks (.sldasm, .sldprt) 99 から 2024 までのファイル形式を更新。

詳細については、[インポート用インポート用ジオメトリファイルフォーマット](#)を参照してください。

## スケッチ

### イメージプレーン

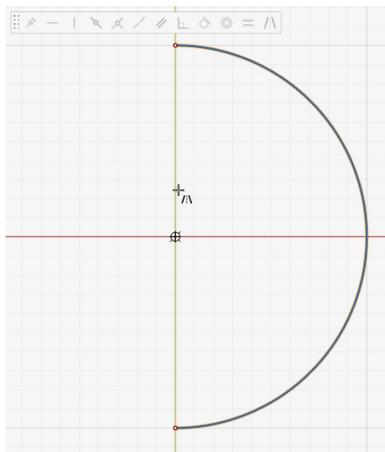
スケッチリボンにイメージプレーンツールが追加されました。これを使用すると、背景の参照画像を追加して、線や曲線をなぞってデザインを始めることができます。



詳細については、[イメージプレーン](#)を参照してください。

### スケッチ軸

スケッチグリッドで赤軸と緑軸を選択して、寸法と制約を素早く作成できるようになりました。



詳細については、[スケッチの制約](#)、[寸法](#)、[ミラー](#)、[線形パターン](#)を参照してください。

### 外部スケッチ参照の解除

モデリングウィンドウまたはモデルブラウザでスケッチを右クリックし、コンテキストメニューから[外部参照の中断](#)を選択します。

寸法、制約、他の機能を参照するリレーションシップはすべて削除されます。独立したスケッチの寸法、制約、リレーションシップは保持されます。スケッチに投影または交差されたエンティティが含まれている場合、それらは通常のスケッチエンティティに変換され、参照は削除されます。

詳細については、[外部スケッチ参照の解除](#)を参照してください。

### スケッチの強化

スケッチエンティティ内の頂点のマージ方法を変更し、投影や交差曲線などのパラメトリック参照や、スケッチオフセットのためのエッジのチェーン選択を改善しました。

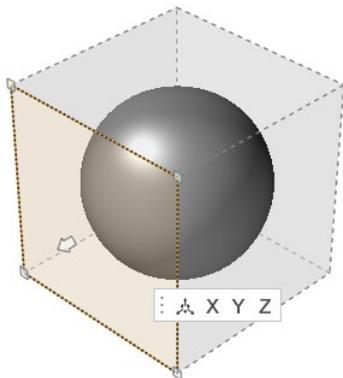
面上でスケッチが定義された場合、交差曲線の代わりに投影曲線が抽出されるようになりました。

詳細については、[スケッチのコンテキストメニューオプション](#)、[スケッチ面](#)、[交差](#)を参照してください。

## PolyNURBS

### PolyNURBS の可視化

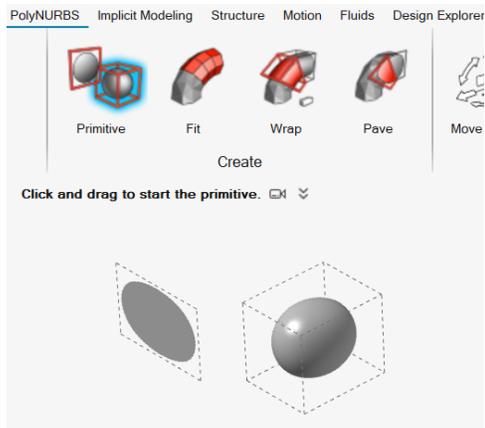
PolyNURBS のケージ面とエッジを更新。



詳細については、[PolyNURBS の編集](#)を参照してください。

### PolyNURBS プリミティブ

サーフェスまたはボックスを描画して、PolyNURBS サーフェスまたはソリッドを作成できるようになりました。

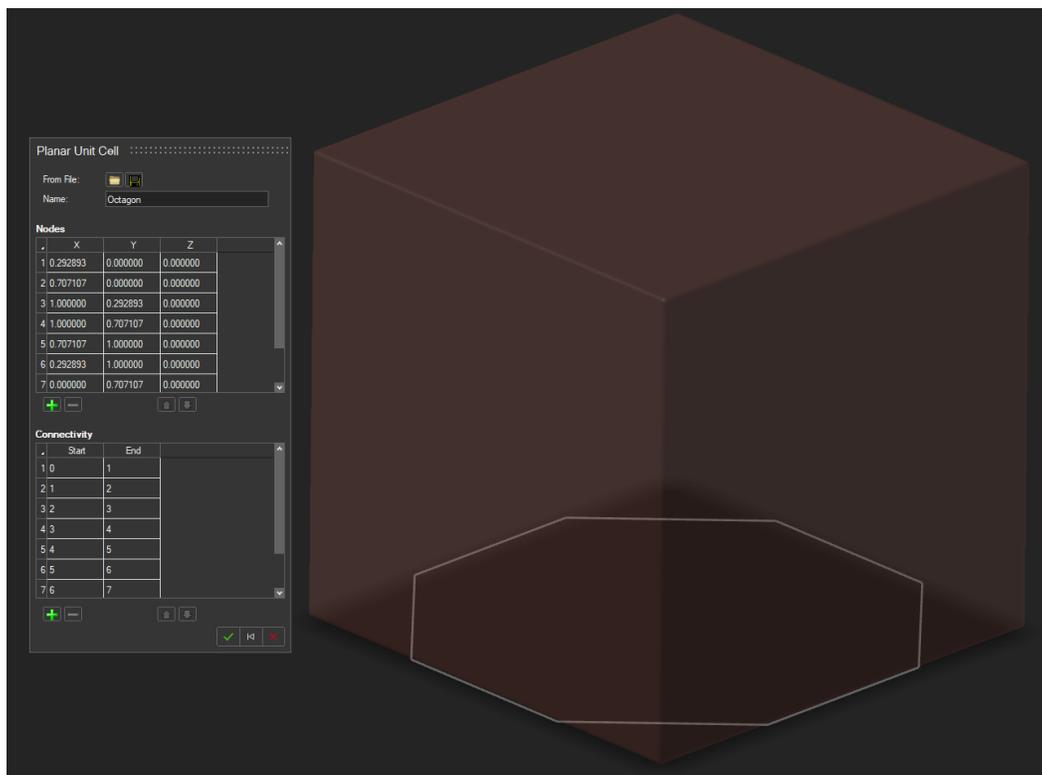


詳細については、[PolyNURBS サーフェスを作成する](#) または [PolyNURBS ソリッドを作成する](#) を参照してください。

## インプリシットモデリング

### カスタム平面ラティス

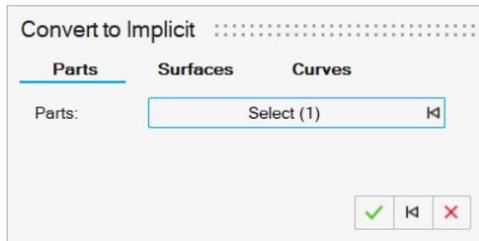
平面ラティスツールで、**セルタイプ > ユニットセルの作成**を選択して、ユニットセルを編集または新規作成します。ユニットセルはエクスポートして別のデザインにインポートできます。



詳しくは、[インプリシット平面ラティスの作成](#)を参照してください。

## サーフェスと曲線のインプリシット変換

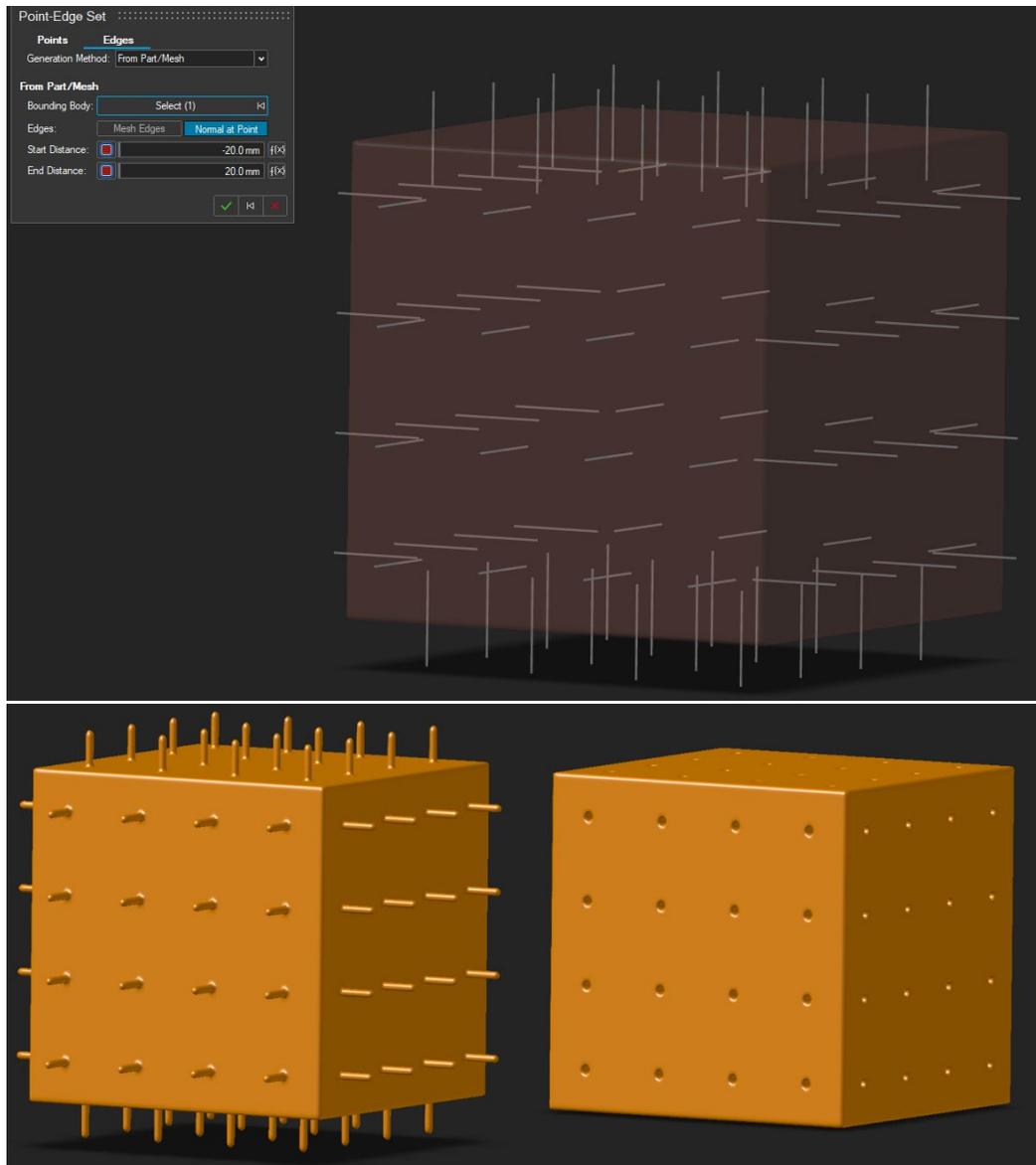
インプリシット変換コンテキストが改善され、パート、サーフェス、または曲線をインプリシット相当の変換をして、オフセットやフィールドなどの下流ツールで使用できるようになりました。



詳細は [暗黙的ジオメトリへの変換](#) をご覧ください。

## サーフェスのミシン目

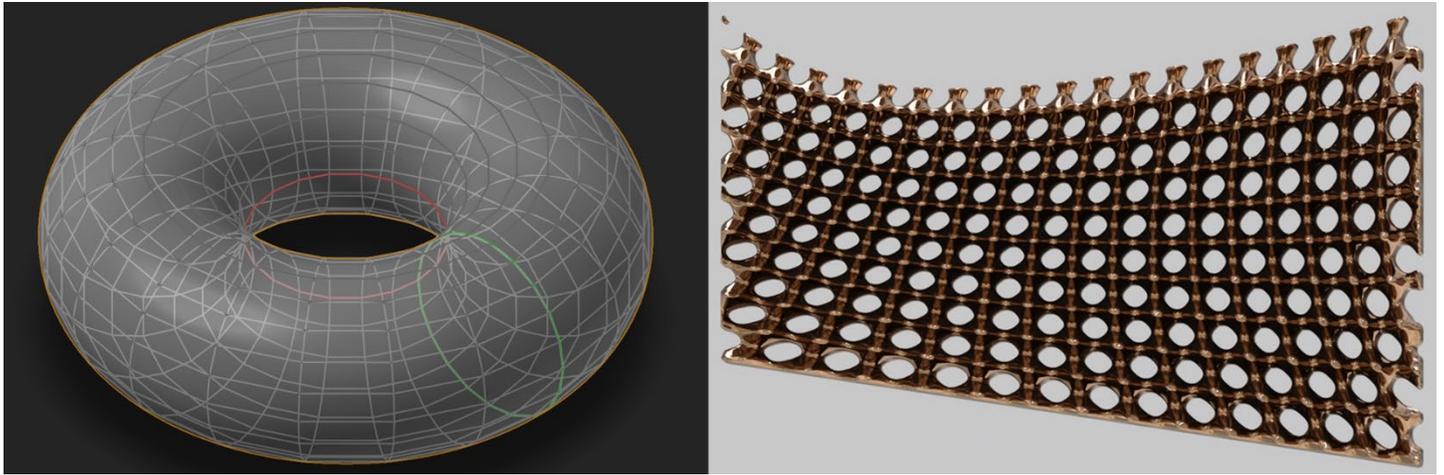
変換されたパーツまたはサーフェスからポイントエッジセットを生成するときに、これらのオブジェクトの UV パラメトリゼーションに基づいてサーフェス上に均一な間隔のポイントを作成できるようになりました。また、サーフェス法線から外側/内側に突出するストラットを生成して、ピンとして使用したり、ターゲットボディを穿孔したりするストラットを生成することもできます。



詳細については、[インプリシットサーフェスの穿孔を作成する](#)を参照してください。

## コンフォーマルの改善

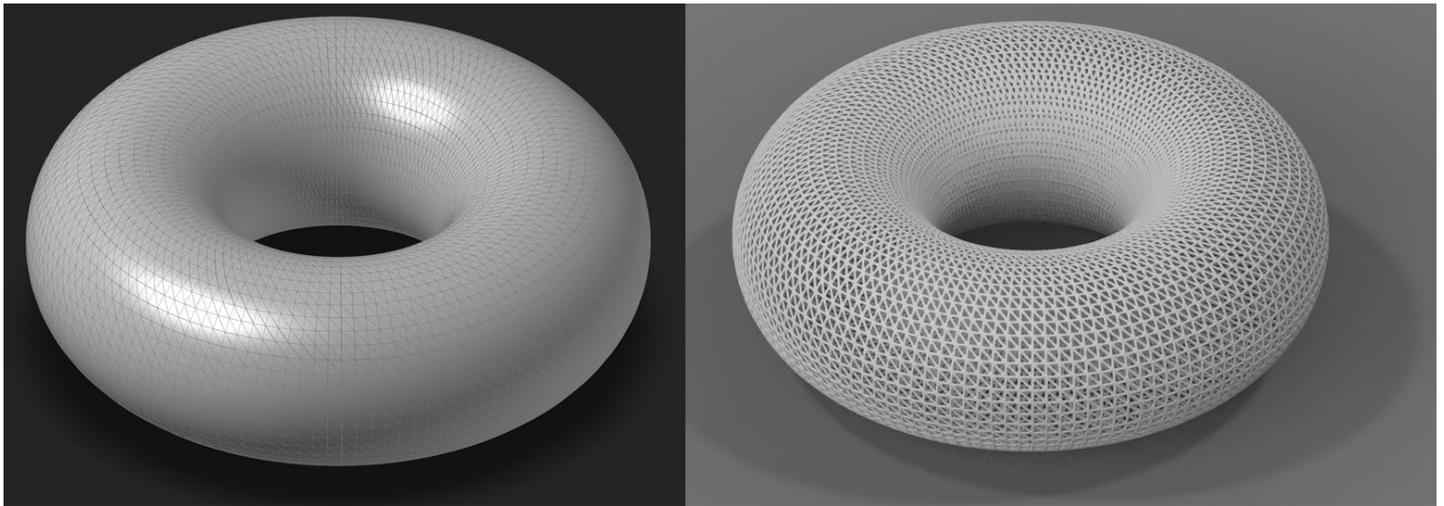
コンフォーマルマッピングの定義のより良いプレビューのために、生成されるパラメトライズされたカーブ、サーフェス、ボリュームに対して UVW グリッド線が描画されるようになりました。新しいコンフォーマルマッピングが追加され、2つのサーフェス間でコンフォーマル空間を生成できるようになった。これにより、ユニットセルが両表面できれいに終端します。



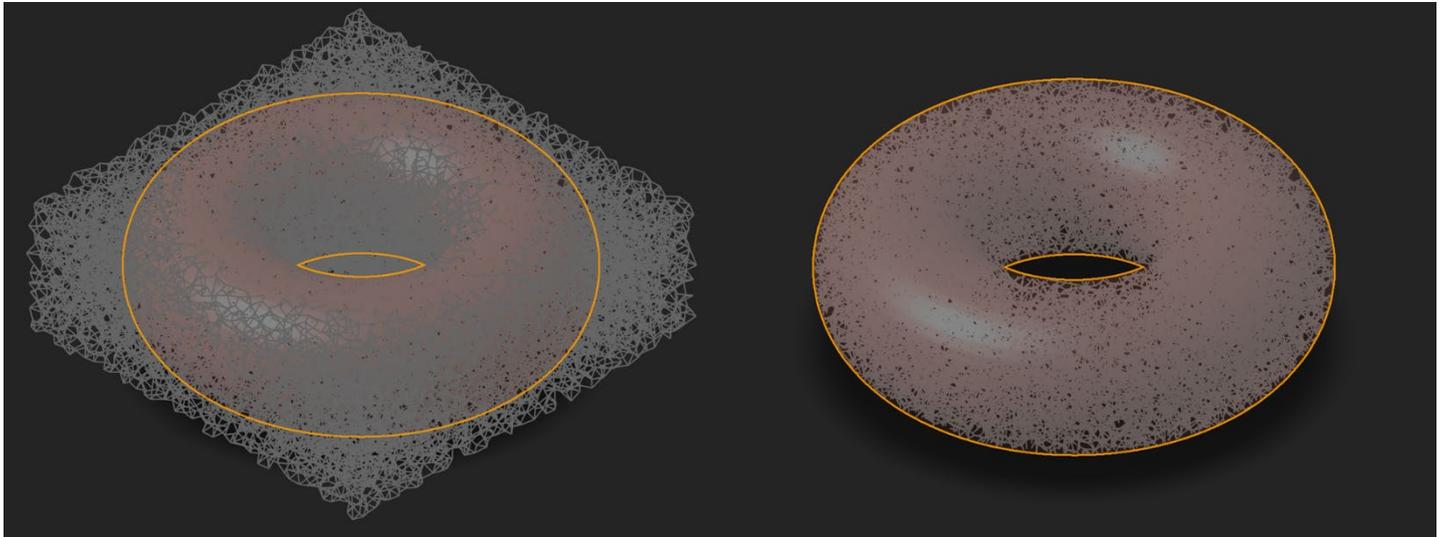
詳細については、[Conformal Coordinate Spaces](#) をご覧ください。

## ポイントエッジ・セットの改善

ポイントエッジセットコンテキストに、ターゲットオブジェクトに接続されたメッシュデータからストラットを抽出するための新しいポイントおよびエッジ生成メソッドが追加されました。



新しいトリミングフィルターにより、ターゲットボディのボリュームに対してストラットをスライスすることができます。

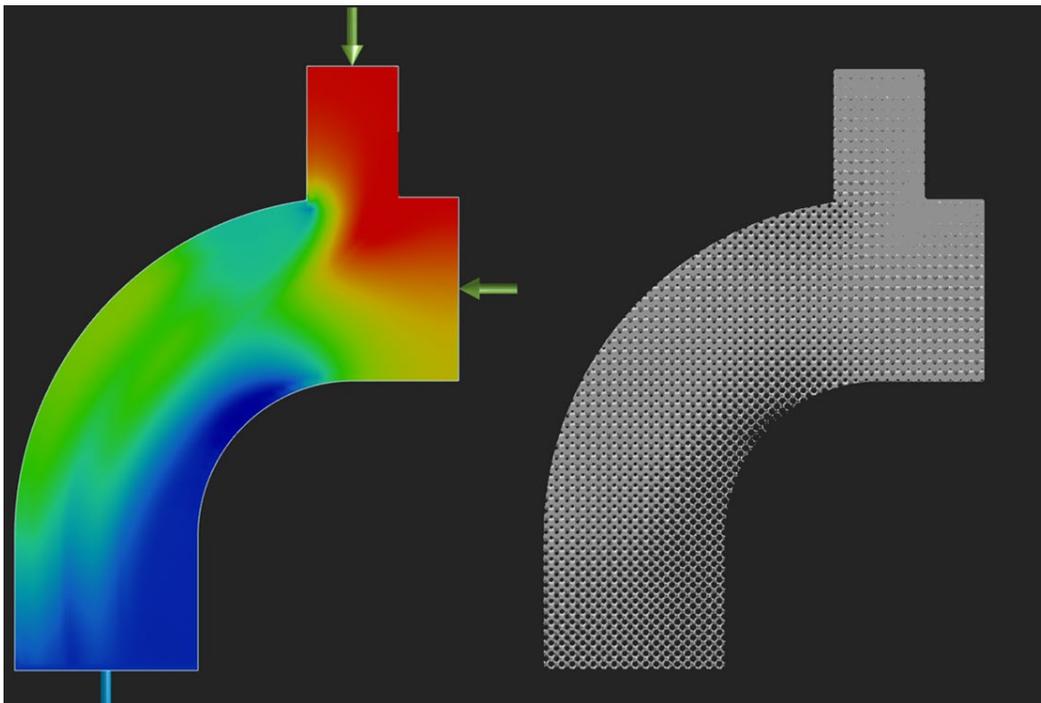


新しいスナップフィルターにより、ターゲットボディの表面から選択した距離内にある点をスナップできます。

詳細については、[インプリシットストラットラティスの作成](#)を参照してください。

### シミュレーション・データからのインプリシットフィールド

シミュレーションデータからインプリシットフィールドを生成するワークフローが大幅に改善されました。互換性のあるソルバータイプ (OptiStruct および Inspire Fluids の結果) では、新しい **フィールドの作成** ボタンでインプリシットフィールドを直接作成できます。トポロジー最適化の代替形状は、フィールドガイドパネル内で選択し、密度結果を直接インプリシットフィールドに抽出することができます。

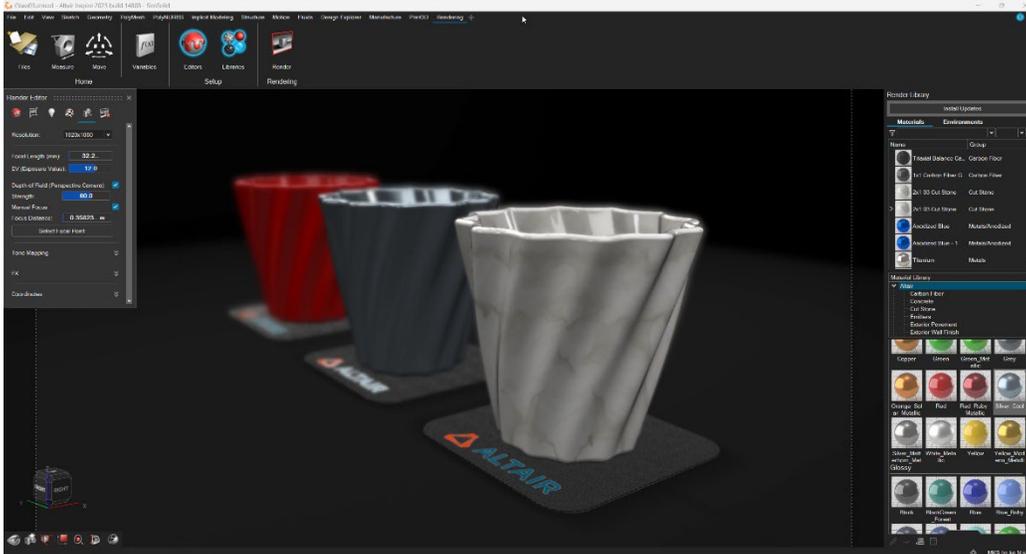


詳細については、[分析結果からインプリシットサーフェスを作成する](#)を参照してください。

## レンダリング

### 被写界深度 (パフォーマンス・モード)

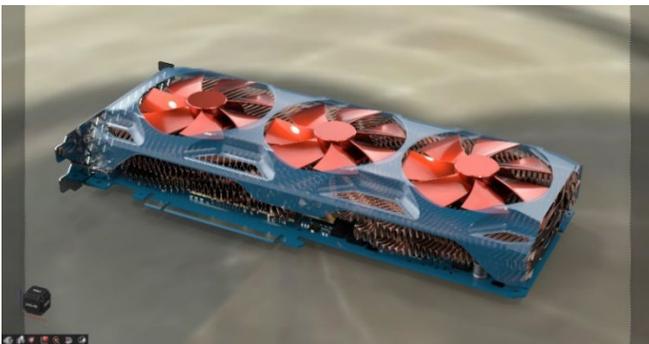
被写界深度がパフォーマンスモードで近似値として利用できるようになりました。



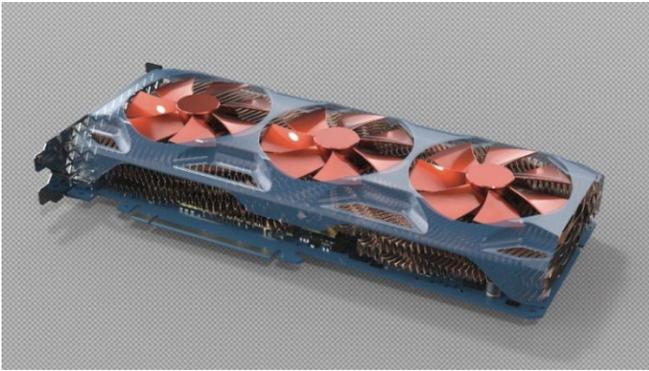
詳細については、[カメラのレンダリング品質を定義する](#)を参照してください。

### 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

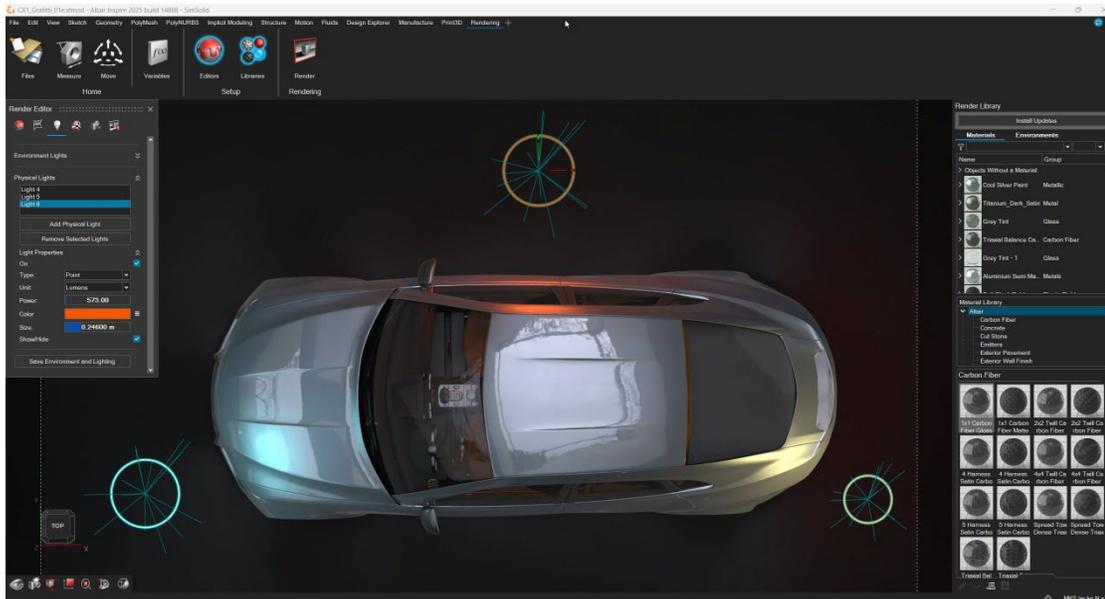


アルファチャンネル付き

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して、さらにイルミネーションをコントロールすることができます。



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

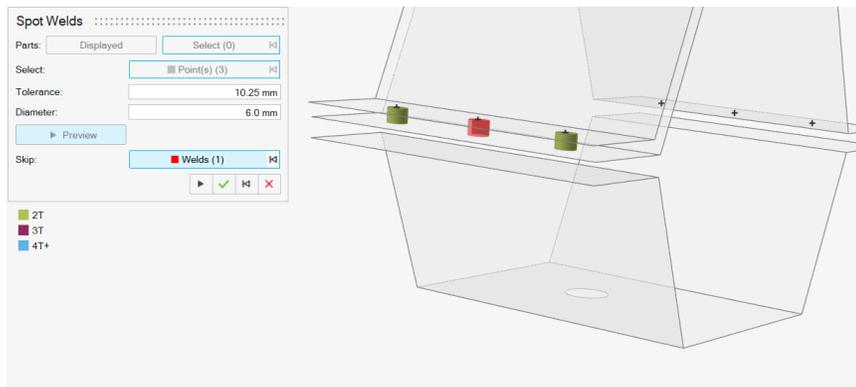
カメラ編集パネルのオプションを再編成し、ワークフローを簡素化します。

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。

## 構造(S)

### スポット溶接

スポット溶接のワークフローとガイドパネルを改善。



詳細は [スポット溶接](#) をご覧ください。

### 構造変数

変数は、力、圧力、トルク、強制変位、角速度/加速度に割り当てることができます。

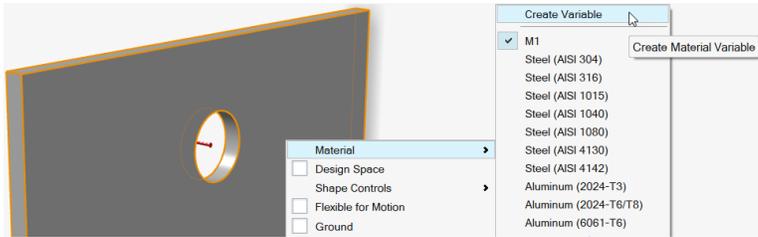


Name	Value/Expression	Type	Result	Comments
F1	1.0 N	Force	1.0 N	
M1	1.0 N*mm	Torque	1.0 N*mm	
L1	0.001 mm	Length	0.001 mm	
AngV1	1.0 rpm	Angular Velocity	1.0 rpm	
AngA1	1.0 rad/ms2	Angular Acceleration	1.0 rad/ms2	
P1	1.0 MPa	Pressure	1.0 MPa	

詳細については、[力](#)、[圧力](#)、[トルク](#)、[強制変位](#)、[角速度/加速度](#)、[変数](#)、および [設計変数の管理](#) をご覧ください。

## 材料変数

変数は材料に割り当てることができ、変数マネージャと設計探索で使用できます。材料変数により、複数の材料で設計を簡単に評価できます。



Variable Manager

Name	Value/Expression	Type	Result	Comments
T2	5 mm	Length	0.005 m	
T1	5 mm	Length	0.005 m	
H1	90.0000 mm	Length	0.09 m	
B1	125.0000 mm	Length	0.125 m	
HC	50.0000 mm	Length	0.05 m	
HC1_	29.6562 mm	Length	0.03 m	
R1	5.0000 mm	Length	0.005 m	
M1	Aluminum (2024-T6/T8)	Material	Aluminum (2024-T6/T8)	

Design Explorer

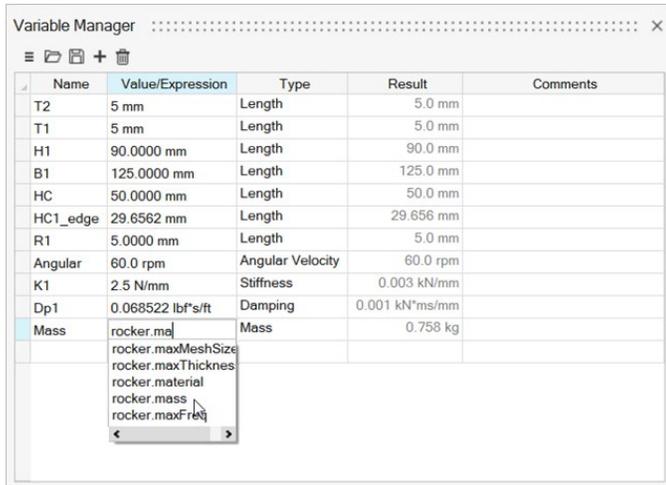
Name	Active	Type	Value	Min	Max	Mode	Preview
T2		Length	0.005 m	0.004 m	0.006 m	Continuous Variable	
T1		Length	0.005 m	0.004 m	0.006 m	Continuous Variable	
H1		Length	0.09 m	0.072 m	0.108 m	Continuous Variable	
B1		Length	0.125 m	0.1 m	0.15 m	Continuous Variable	
HC		Length	0.05 m	0.04 m	0.06 m	Continuous Variable	
HC1_edge		Length	0.03 m	0.024 m	0.036 m	Continuous Variable	
R1		Length	0.005 m	0.004 m	0.006 m	Continuous Variable	
M1		Material	Aluminum (2024-T6/T8)	N/A	N/A	Categorical Variable	

詳細については、[材料の割り当て](#)、[変数](#)、[設計変数の管理](#)をご覧ください。

## Python プロパティの名前付きオブジェクト変数

変数マネージャーでは、オブジェクトの Python プロパティ用の変数を作成できます。

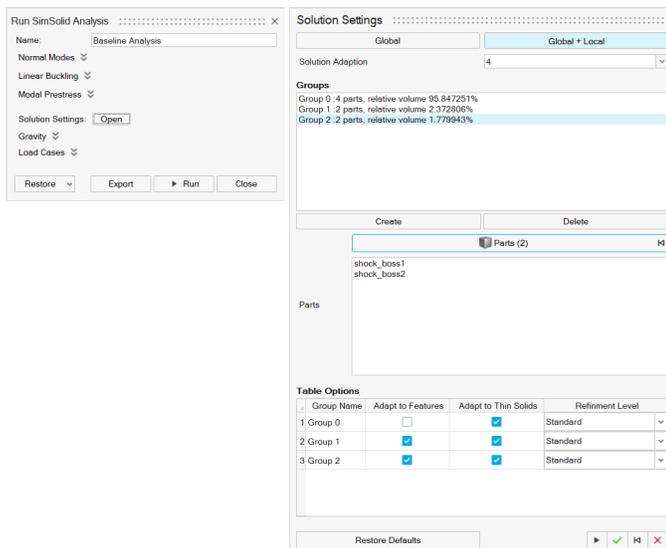
オブジェクト名と使いたい Python 式を入力すると、ドロップダウンに利用可能な Python メタデータが表示されます。Python プロパティ用の変数を作成することで、広範なメタデータにアクセスできるようになり、レポートでのメタデータの使用が容易になります。



詳細については、[Python プロパティから変数を作成する](#)と[Python API を生成する](#)をご覧ください。

## SimSolid ソリューションの設定

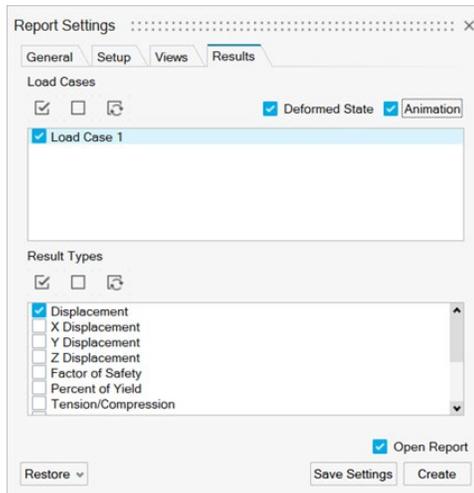
[SimSolid 解析の実行]の[ソリューション適応]コントロールが更新され、[ソリューション設定]を使用してグローバル（アセンブリ）またはローカル（部品グループ）で設定を調整できるようになりました。



詳細については、[実行オプション](#)をご覧ください。[SimSolid](#)と[OptiStruct](#)。

## レポート設定

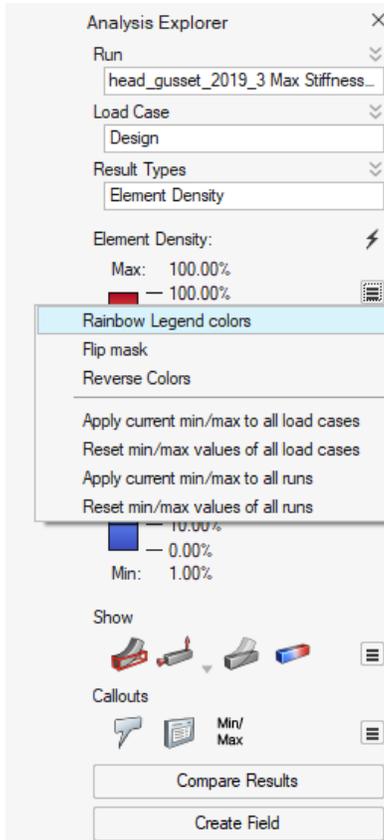
[レポート設定]ダイアログで、選択したすべての項目のアニメーションを[結果]タブに含めることができるようになりました。アニメーションは、レポートを.ppt形式で保存した場合のみ利用可能です。



詳細については、[レポート設定のカスタマイズとレポートの作成](#)をご覧ください。

## レインボーカラー凡例へのクイック切り替え

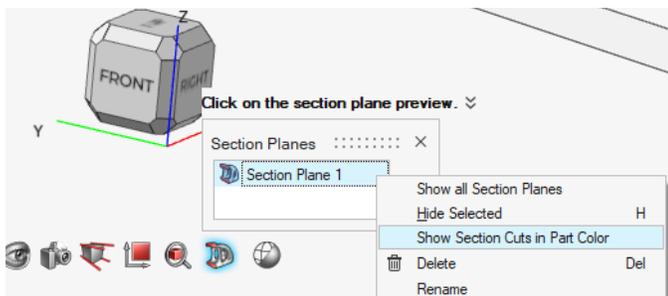
解析エクスプローラーの 凡例オプション メニューに、凡例の色をすばやく変更するための **レインボーカラー凡例** オプションが追加されました。



詳細については、[分析エクスプローラーのオプション](#)をご覧ください。

## 断面をパートの表示色で表示

断面平面ツールに **断面カットをパーツ カラーで表示** オプションが追加されました。

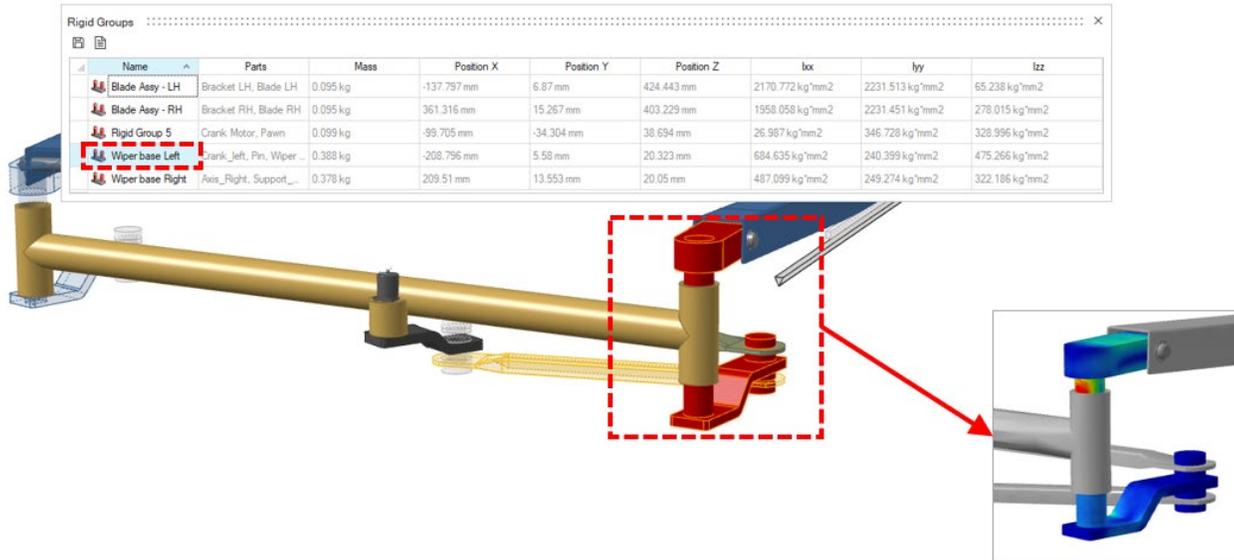


詳細については、[断面カットの作成](#)をご覧ください。

## モーション

### 剛体グループの弾性体

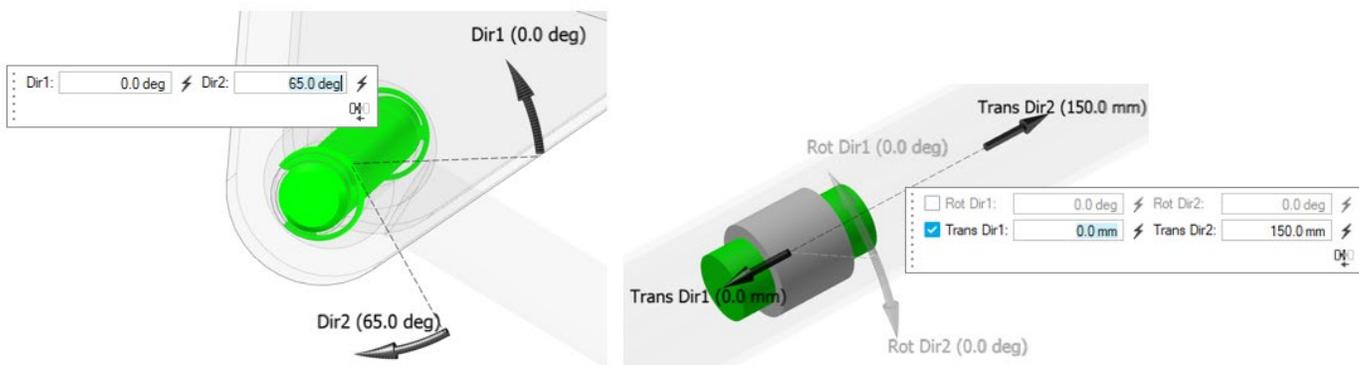
剛体グループから単一の弾性体を作れるようになりました。個々のパーツは接触面で接着され、別々の材料特性を考慮することができます。



詳細については、[弾性体を作る](#)をご覧ください。

### ジョイント制限

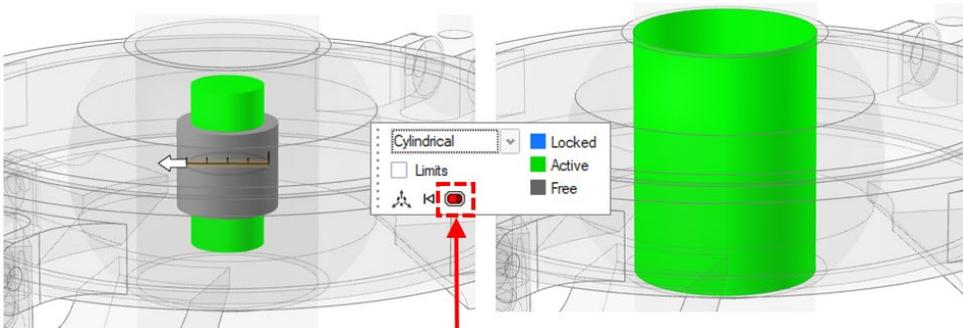
ジョイントが移動または回転できる距離や角度を制限できるようになりました。つまり、モーションコンタクトに必要なジオメトリがない場合、またはその代わりに、ジョイントにバーチャルストップを追加することができます。グラフィカルなマニピュレーターやマイクロダイアログを使って制限値を入力するオプションもあります。制限値は、ボールソケットおよび接触ジョイントを除くすべてのジョイント・タイプに適用されます。



詳細については、[ジョイント](#)をご覧ください。

## 検出されたフィーチャーとしてジョイントを表示する

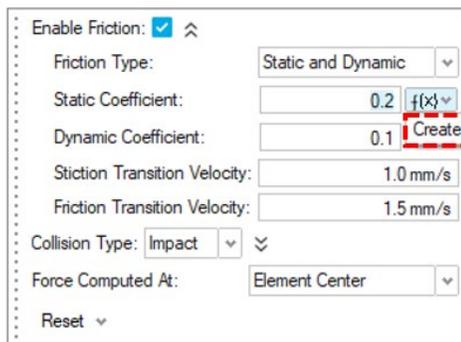
ジョイントマイクロダイアログに新しいオプションが追加され、ジョイントのグラフィック表示を、オリジナルの(検出された)フィーチャーと、対応するキネマティックジョイントタイプの間で切り替えることができるようになりました。



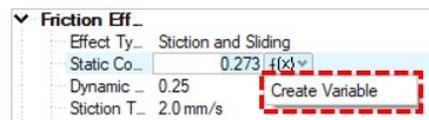
詳細については、[ジョイントの追加/編集](#)をご覧ください。

## モーションの設計探索のための新しい設計変数

静的および動的接触摩擦係数、静的および動的ジョイント摩擦係数が変数としてサポートされ、設計探索の調査で使用できるようになりました。



**Contact Friction Coefficients**

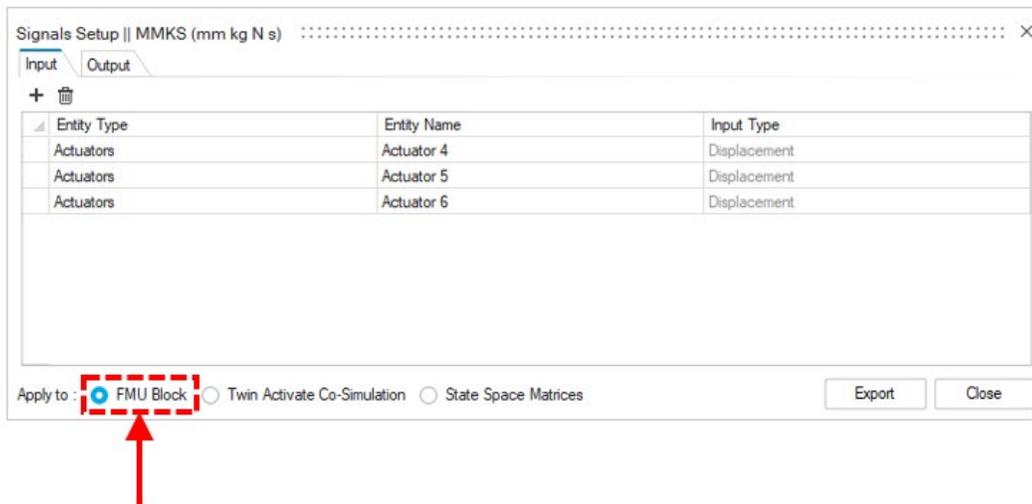


**Joint Friction Coefficients**

詳細については、[Inspire Motion の変数](#)をご覧ください。

## FMU エクスポート

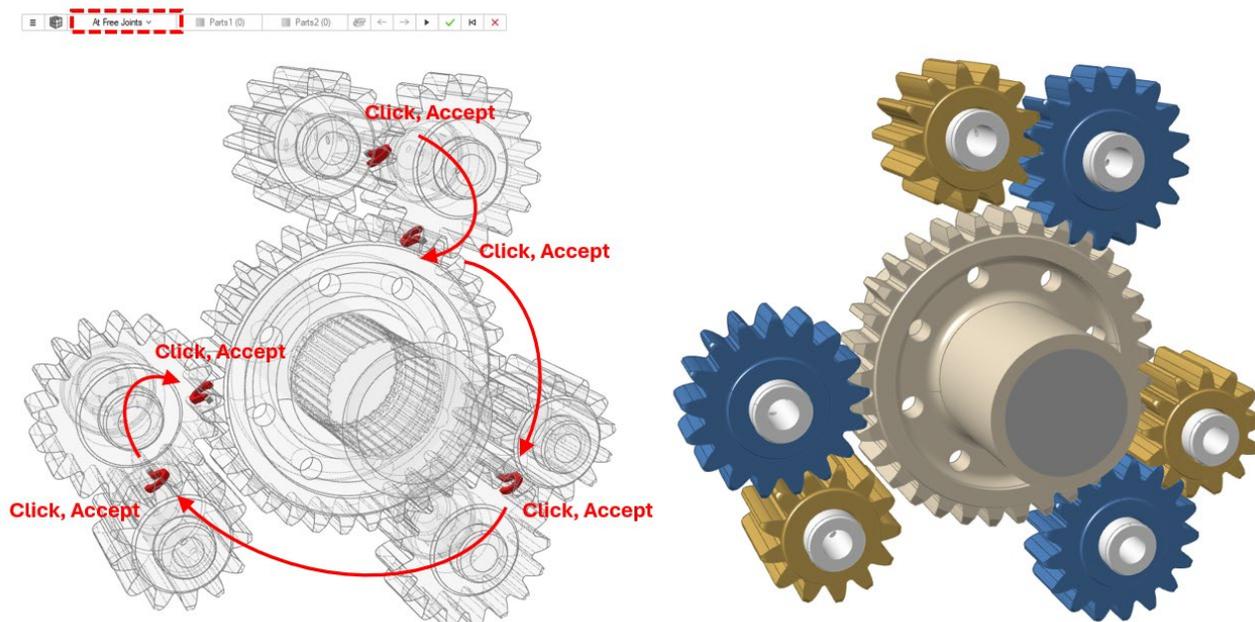
MotionSolve FMU ブロックをエクスポートする際に、入力信号と出力信号を割り当てることができるようになりました。入出力信号のダイアログを使用して、特定のモデルの入出力から選択することにより、素早く簡単に信号を定義できます。



詳細については、[モーシヨン結果の R エクスポート](#)をご覧ください。

## "「フリージョイント位置」でモーシヨン接触を作成する際のマルチセレクト

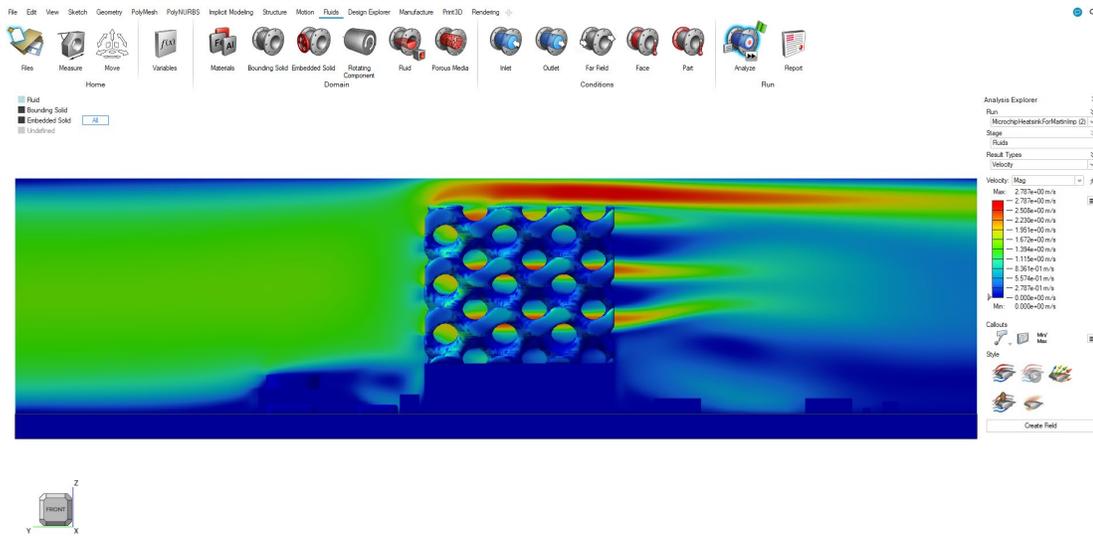
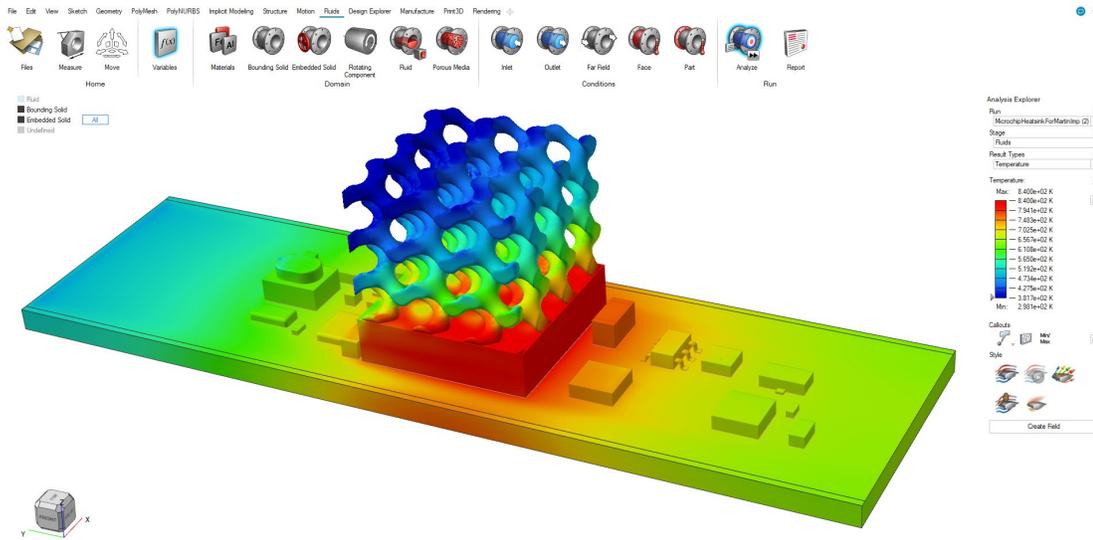
フリージョイントタイプに基づく複数の接触定義を迅速に追加できるようになりました。



# 流体

## インプリシットパートのシミュレーション

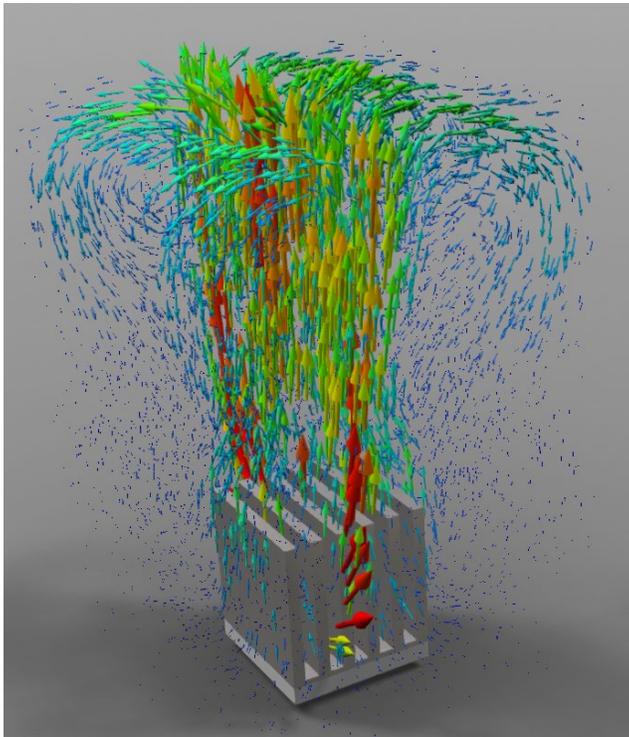
インプリシットパートは、流体シミュレーションの埋め込み個体として含めることができます。この機能強化により、共役伝熱シミュレーションにおいて、陰解法ソリッドと非陰解法ソリッドをシームレスに統合することができるので、陰解法部分を STL などの異なるフォーマットに変換する必要がありません。このリリースでは、シミュレーションにインプリシットパートが存在する場合、自然対流、多孔質媒体、回転コンポーネントはサポートされません。



## 自然対流

流体シミュレーションでは、浮力効果による速度場への熱勾配の影響をモデル化できるようになりました。 **可変密度** オプションを有効にし、 **Boussinesq** または **理想気体** モデルを選択して、自然対流が支配的なアプリケーションをシミュレートします。

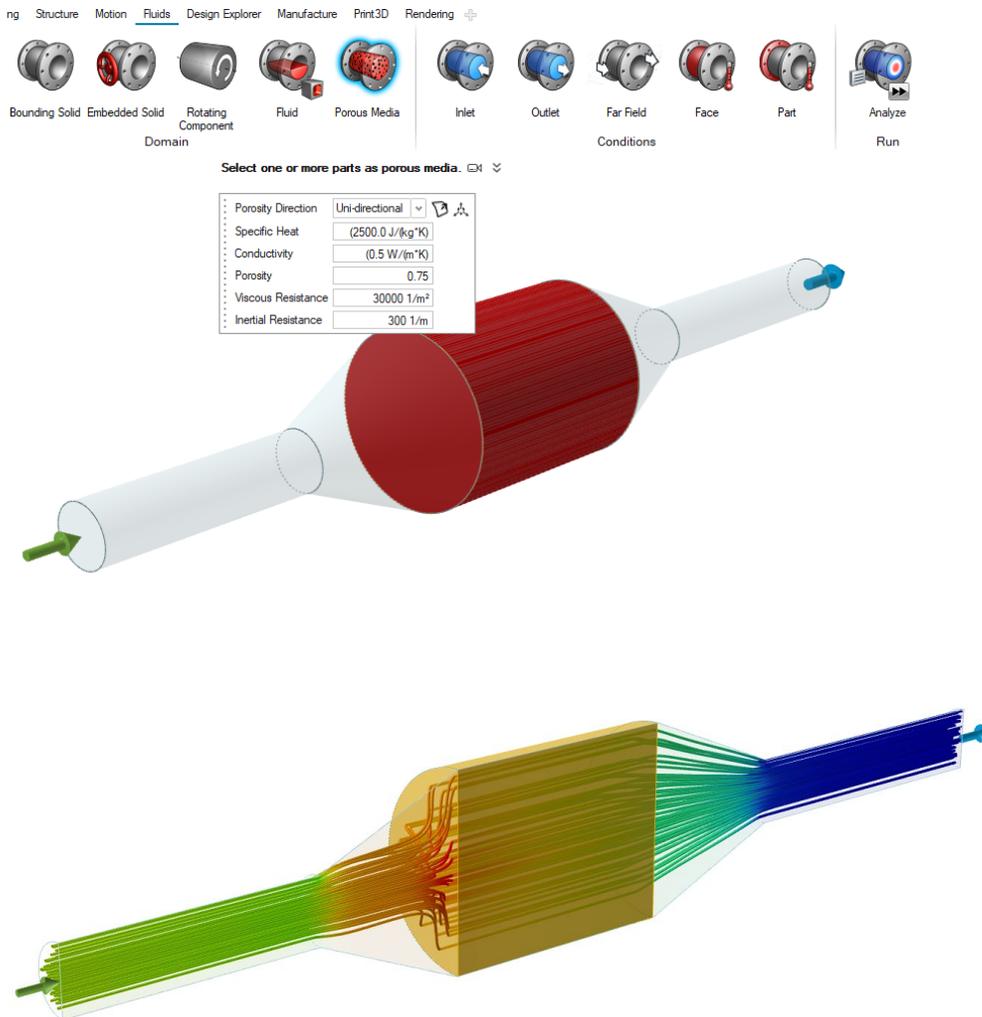
 Air	<input checked="" type="checkbox"/> Variable Density
Boussinesq	
Expansion Coefficient	0.0035 1/K
Reference Temperature	293.15 K



詳細は [流体領域](#) をご覧ください。

## 多孔質媒体

新しい多孔質媒体ツールは、流体流れにおけるスクリーン、フィルター、その他の多孔質固体の効果をモデル化します。多孔質パートによって発生する圧力損失を推定し、多孔質コンポーネントを使用したアプリケーションのシステム全体の性能を評価することができます。このリリースでは、等方性または一方向性の多孔質材料がサポートされています。



詳細は [多孔質媒体](#) をご覧ください。

## 回転コンポーネント・アップデート

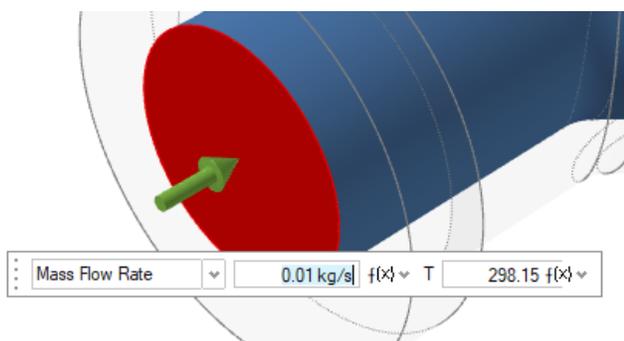
回転コンポーネントの軸をカーディナル・グローバル軸以外の軸に設定できるようになりました。これは、回転コンポーネントがグローバルな x/y/z 軸に沿って整理していない場合に便利です。Rotation Axis (回転軸) の下にある "Custom" (「カスタム」) オプションを選択し、回転するコンポーネントの任意の面を選択すると、軸がとコンポーネントの回転軸とが一致する仮想回転ボリュームが自動的に生成されます。



詳細については、[回転コンポーネント](#)をご覧ください。

## 質量流量の入口境界条件

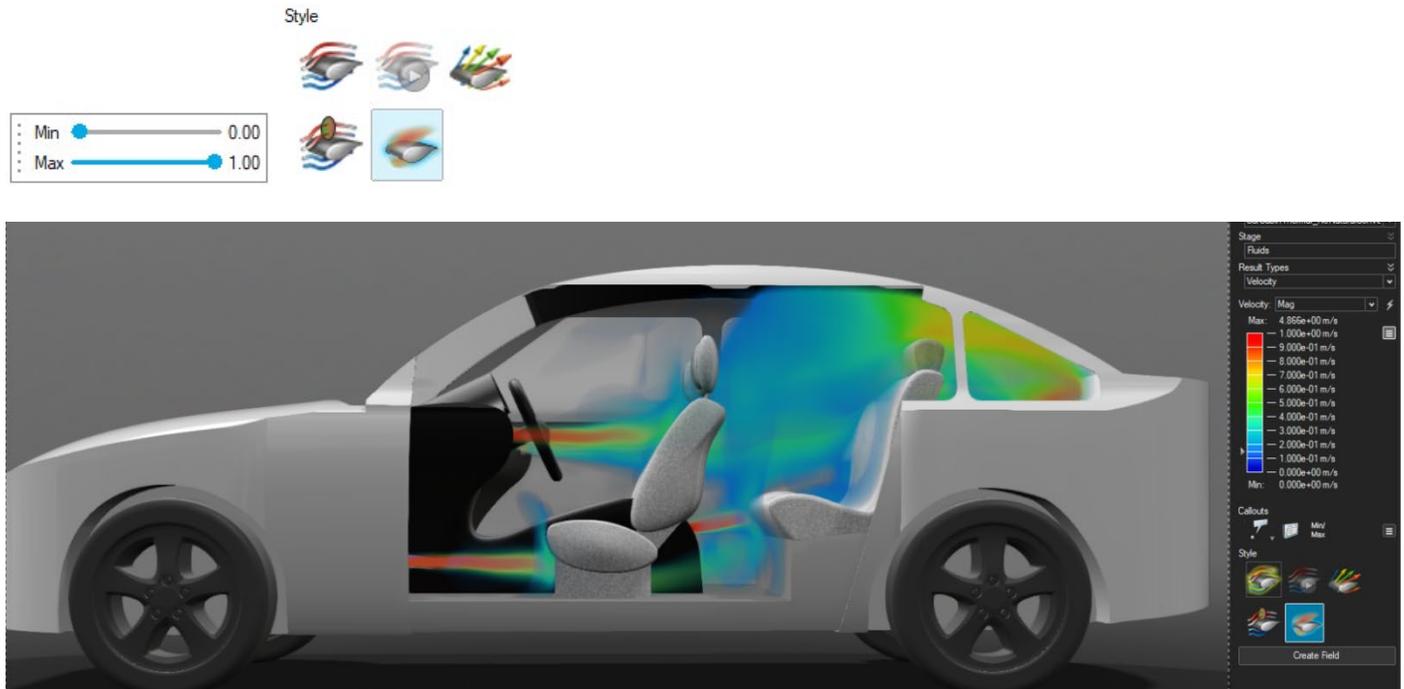
インレットマイクロダイアログに新しいオプション、**質量流入**があります。流入面から領域に流入する既知の質量流量を指定できます。



詳細については [Inlets](#) をご覧ください。

## ボリュームメトリック・レンダリング・制御

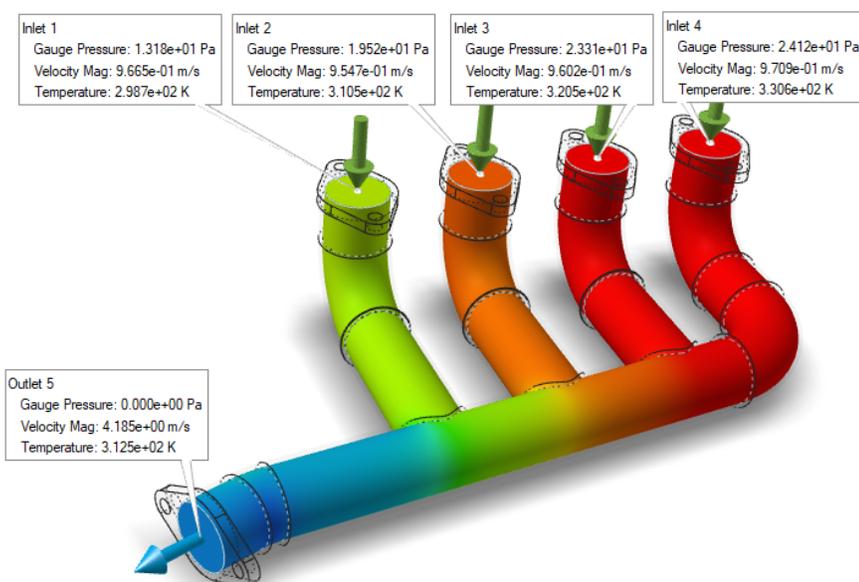
解析エクスプローラでは、現在表示されている結果の最小値または最大値に基づいて透明度を制御できるようになりました。このような制御を追加して、重要な流れ領域を選択的に表示または非表示にすることで、3次元流れ場と熱場に関するより深い洞察を得ることができます。

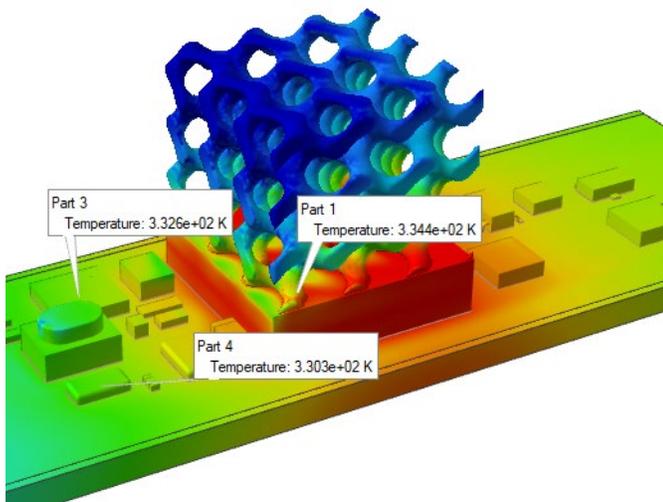


詳細については、[スタイルオプション](#)をご覧ください。

## フェイスとパーツの吹き出し

従来のポイント吹き出しに加え、パーツ面やパートにも吹き出しが追加されました。また、すべてのコールアウト値をコールアウト表で見ることがもできます。

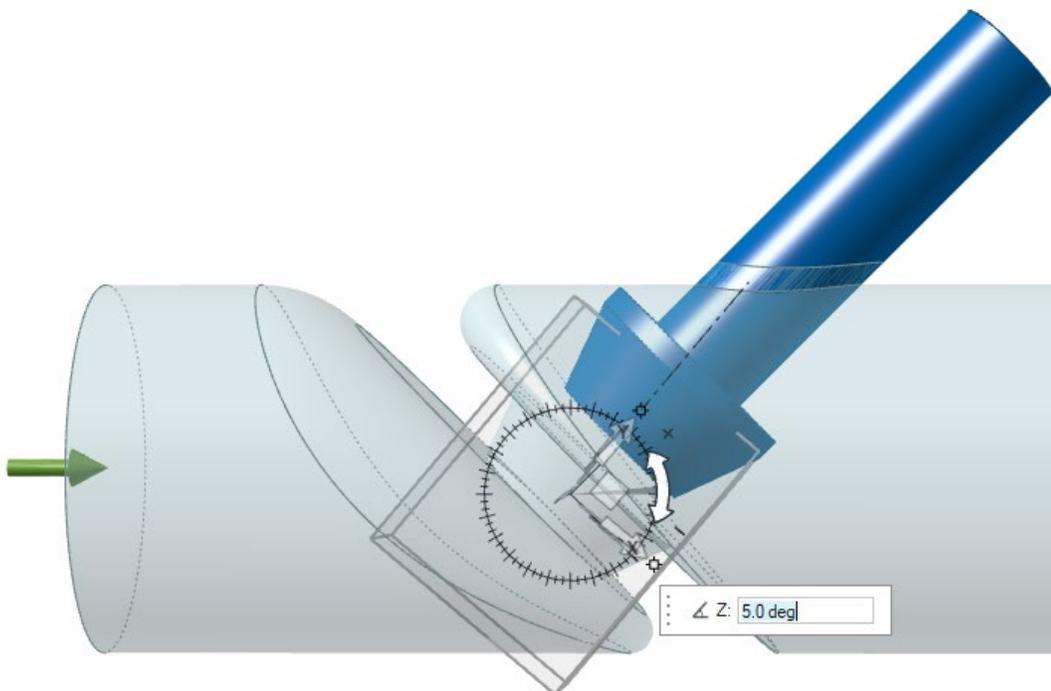




詳細については、[吹き出しオプション](#)をご覧ください。

### リファインゾーンの更新

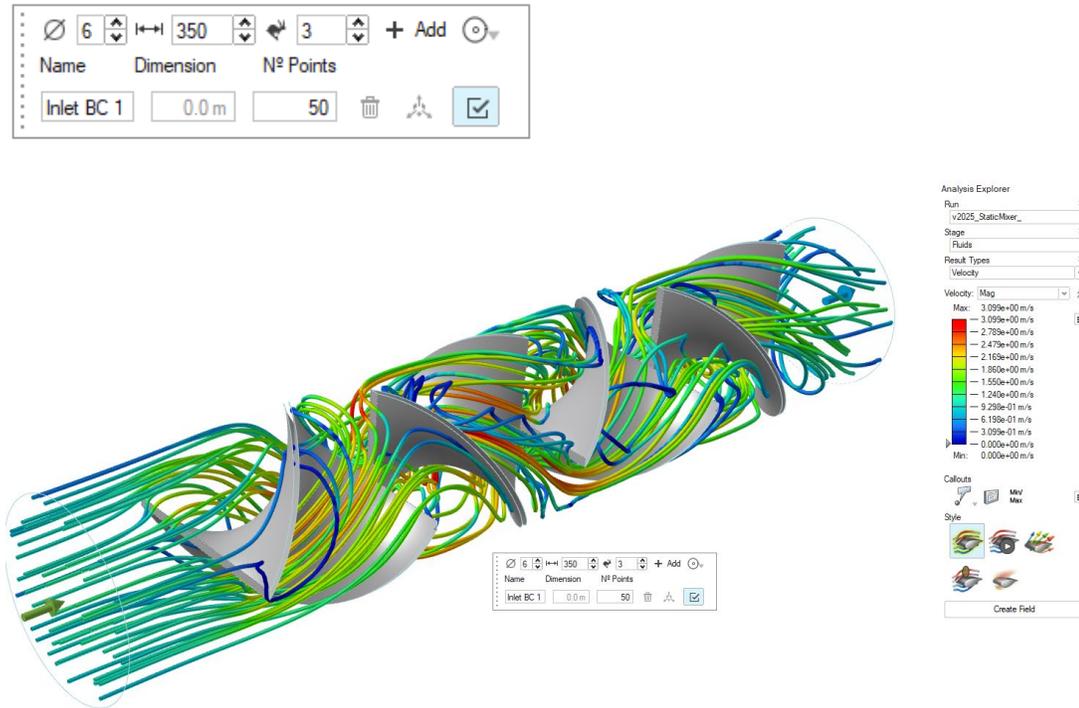
リファインメント・ゾーンの作成時に、平行移動と回転ができるようになりました。この機能は、非軸合わせの関心領域とリファインメントゾーンをよりよく合わせるために使用できます。



詳細については、[カスタム流体の実行](#)をご覧ください。

## ストリームラインの長さ

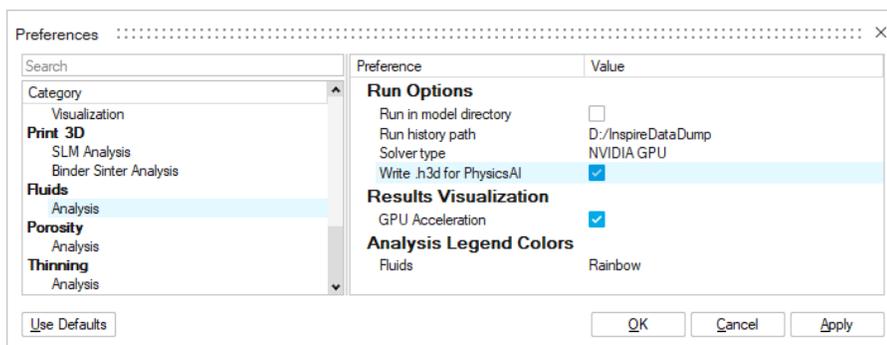
解析エクスプローラーで、ストリームラインの最大流線長を増やすことができますようになりました。これは、複雑なトポロジーをモデリングする際に、デフォルトのストリームライン長が短すぎる場合に役立ちます。



詳細については [スタイルオプション](#) をご覧ください。

## 結果を H3D 形式でエクスポート

シミュレーションの圧力、速度、温度の結果は、流体コンポーネントと固体コンポーネントの両方について H3D 形式でエクスポートできます。液体の設定ウィンドウから、「PhysicsAI に .h3d 形式で書き込む」オプションを選択して、H3D エクスポートを有効にすることができます。すべての結果として生じたパーツの H3D ファイルははすべて、シミュレーションの実行フォルダの下にある "「asciandfem\_results」" という名前のフォルダにエクスポートされます。

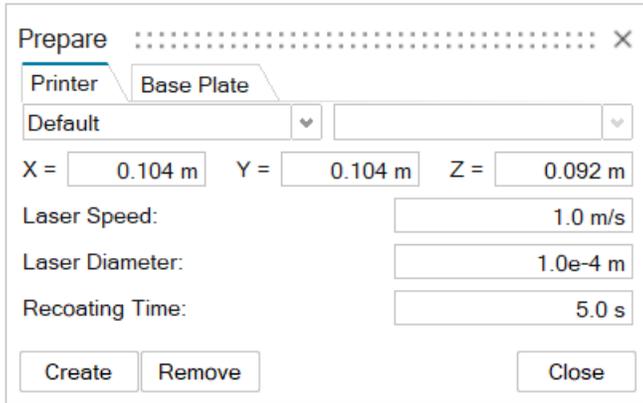


詳細については、[レポート設定のカスタマイズとレポートの作成](#) をご覧ください。

## Print3D

### ベースプレート・制御を含むウィンドウ・更新の準備

SLM リボンのプリンター・ウィンドウで、レーザー速度、レーザー径、再コーティング時間などのプリンター情報をカスタマイズできるようになりました。この情報により、Inspire は印刷時間をより正確に計算することができます。



Prepare ..... X

Printer Base Plate

Default

X = 0.104 m Y = 0.104 m Z = 0.092 m

Laser Speed: 1.0 m/s

Laser Diameter: 1.0e-4 m

Recoating Time: 5.0 s

Create Remove Close

また、プリンターのベースプレートをカスタマイズするためのコントロールを含む新しいタブもあります。



Prepare ..... X

Printer Base Plate

Thickness 0.02 m

1,2344 298.15 K

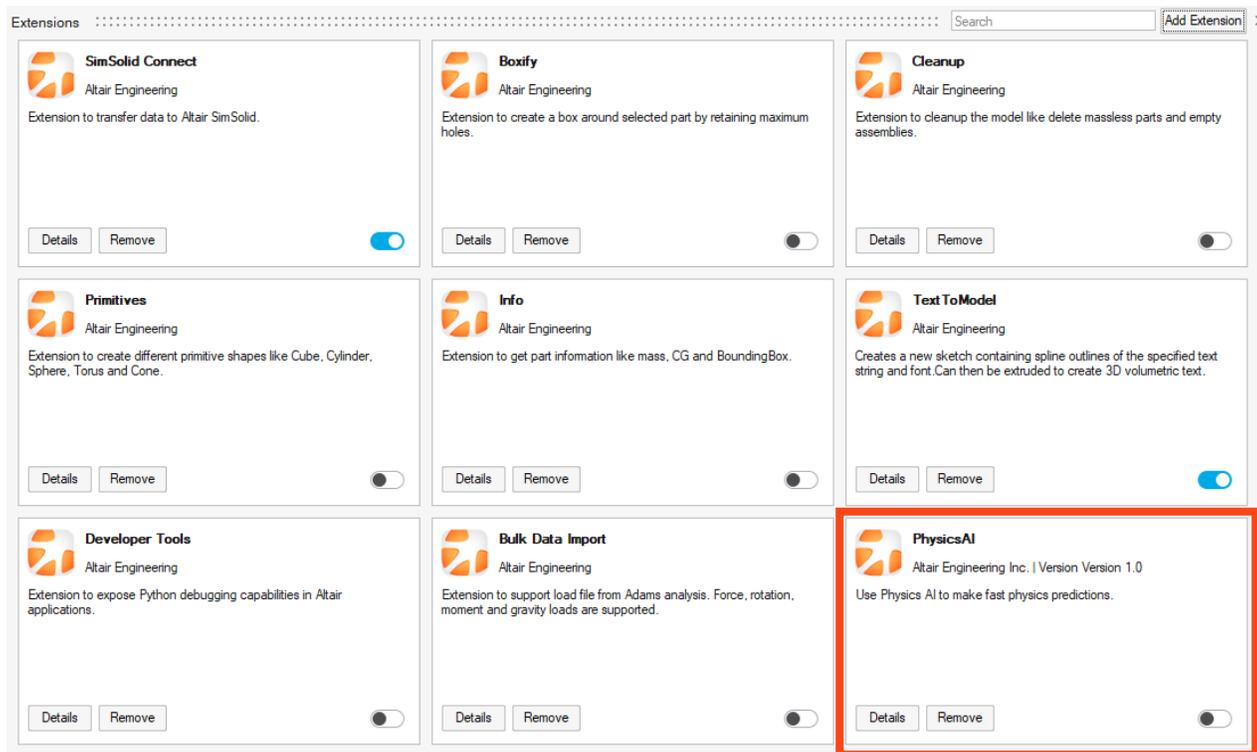
Create Remove Close

詳細については、[プリンター](#)をご覧ください。

# 一般

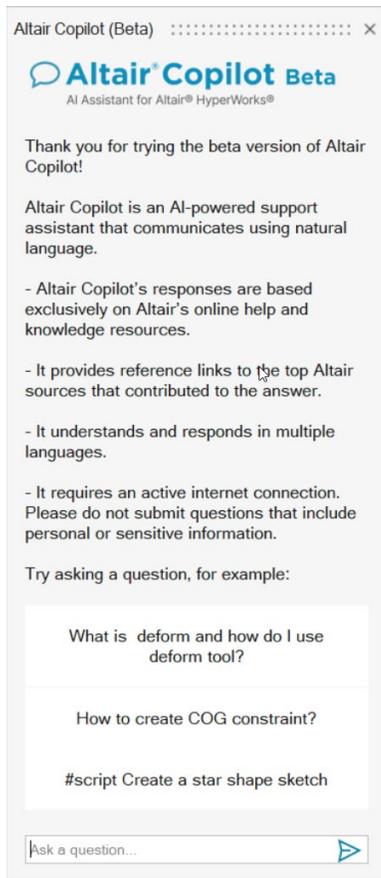
## 物理 AI エクステンションの拡張

物理 AI は、ファイル > 拡張にある 拡張マネージャー から拡張機能として利用できるようになりました。



## アルテアコパイロット・Altair Copilot (ベータ)

Altair Copilot は、自然言語を理解し、Altair のオンラインヘルプ資料やその他の Altair ナレッジソースのみに基づいて質問に答えることができます、AI を搭載したサポートアシスタントです。



Altair Copilot (Beta) ×

**Altair® Copilot Beta**  
AI Assistant for Altair® HyperWorks®

Thank you for trying the beta version of Altair Copilot!

Altair Copilot is an AI-powered support assistant that communicates using natural language.

- Altair Copilot's responses are based exclusively on Altair's online help and knowledge resources.
- It provides reference links to the top Altair sources that contributed to the answer.
- It understands and responds in multiple languages.
- It requires an active internet connection. Please do not submit questions that include personal or sensitive information.

Try asking a question, for example:

What is deform and how do I use deform tool?

How to create COG constraint?

#script Create a star shape sketch

Ask a question... 

詳細については、[Altair Copilot \(ベータ\)](#)をご覧ください。

## Python API

### 形状

- 高度なオプションでリブ API を強化。
- 接線の拡張と交換の面取り側で面取り API の強化。
- パートのインスタンスを取得するためのプロパティを追加。

### インプリシットモデリング

- サーフェスと曲線をインプリシット変換する API サポートを追加。
- シミュレーションデータからフィールドを作成する API サポートを追加。
- サーフェスのミシン目に API サポートを追加。
- カスタム平面ラティスの API サポートを追加。
- トリミングフィルターに API サポートを追加。
- createField API に符号なし引数が追加され、ドライブオブジェクトから正のフィールド値を取得できるようになりました。
- stochasticStrutLattice の API に booleanType が追加され、確率格子の外側での結合、差、交差の操作がサポートされるようになりました。

### 構造(S)

- SimSolid 反力の API サポートを追加しました。
- シーム溶接機能を追加しました。
- 力、圧力、トルク、強制変位、角速度/加速度に変数を関連付けるサポートを追加しました。

## 機能強化

- フリージョイント位置を使用して接点を作成する際、複数選択が許可されます [INSPIRE-44461]
- 弾性体と設計領域を同時に適用することはできません。 [INSPIRE-44236]
- ファイル > 新規 および ファイル > 開く 操作のパフォーマンスが向上しました。 [Inspire-44644]
- ジョイント摩擦特性の変数作成 [INSPIRE-45302].
- レポートに接点を追加 [INSPIRE-44450]
- レポートに板厚を追加 [INSPIRE-44136]
- レポートにビデオを含める機能を追加。 [INSPIRE-42754]
- Python API : バッチモードで inspire.getRunHistoryPath() をサポート [INSPIRE-43910]。
- Python API : LineEdit で文字を非表示にするオプションをサポート [INSPIRE-43108] で文字を隠すオプションをサポートした。
- Python API : inspire.highlight 関数で RGB カラー値をサポート [INSPIRE-44960]
- 開始時間を シミュレーション終了時間より長く入力すると、警告メッセージが表示されるようになりました。 [INSPIRE-44563]
- フレックス ボディ作成時に警告メッセージが表示され、Flexible for Motion と Design Space オプションが同時に定義されないようになりました。 [INSPIRE-44236]
- このジョイントタイプには必要ないため、ピンジョイントのマイクロダイアログから移動ツールを削除 [INSPIRE-41548]。
- 熱源の値は設計変数として使用できます。 [INSPIRE-43497]
- パーツ リファインメントとウォール リファインメントで、サーフェス メッシュ サイズがボクセルのリファインメント設定に基づくようになりました。 [INSPIRE-44588]
- 一貫性を保つために、比熱は材料データベースにおいて記号 Cp で指定されるようになりました。 [INSPIRE-44811]

## 解決された問題

- Python API: : 円形の穴を持つ穴付きの平面フィーチャーを持つがある面にオフセット参照平面参照面を作成できない [INSPIRE-44987]。
- **At Eq.** と **FlexContact+** オプションを使用した固有値解析の失敗 [INSPIRE-44439].
- ジョイントタイプが **接地されたスライディングピン** から **ボールソケット**に変更されると、ジョイントのマイクロダイアログが表示されない。 [INSPIRE-45298]
- モーション解析を解く際に、環境設定で構造ソルバーが **SimSolid** に設定されている場合、モーション解析と **SimSolid** ソルバーの非互換性に関するメッセージが表示されなくなった [INSPIRE-42838]
- ストリームラインが壁の境界線に消える問題を修正 [INSPIRE-44599]
- アウトレットに到達する前にストリームラインが終了する問題を修正 [INSPIRE-42560]

## 既知の問題

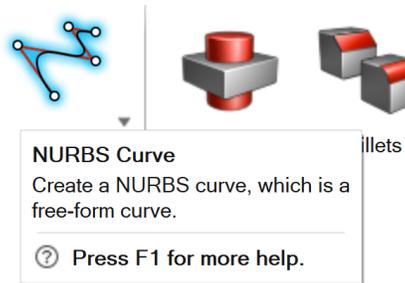
- Linux で、PolyNURBS リボンの **フィット** および **形状変化** ツールでボックス選択を作成すると、アプリケーションがクラッシュすることがあります。 [INSPIRE-44324]
- インプリシットパートが直接、または別の変数を通して変更されると、インプリシットモデリングに直接適用される境界条件が変更されることがあります。CAD パートに直接荷重をかけ、接点を使用してこれらの変更を実行することを検討してください。 [INSPIRE-45919]
- 運動エネルギーの結果値は、使用するモーションソルバーの単位によって変わります。回避策としては、2023.1 の MKS Model ユニットまたは 2024/2024.1/2025 の MKS Motion Solver ユニットを使用します。 [INSPIRE-45979]

## 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。



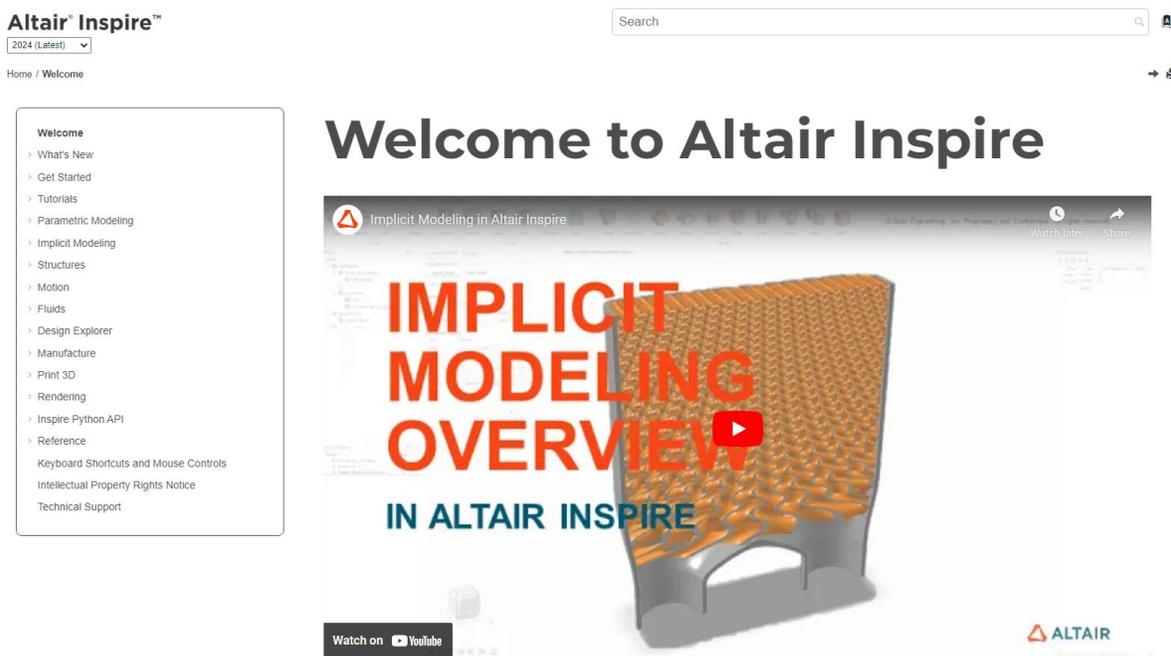
Click to place the control points.  

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

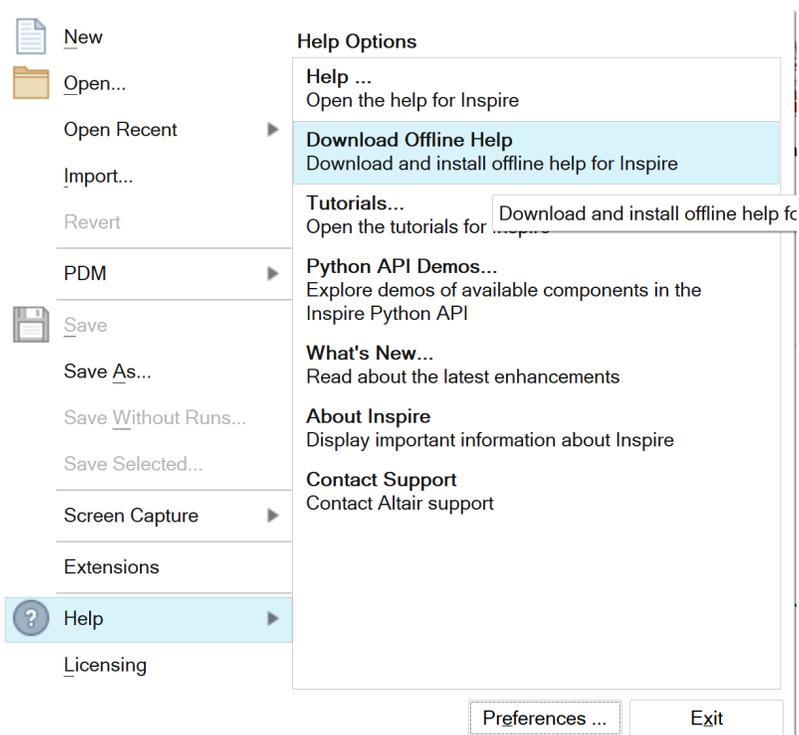
F1 Show Help

## 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。