

DS SOLIDWORKS



新機能

SOLIDWORKS 2025



目次

1 SOLIDWORKS 2025 へようこそ.....	11
主な機能強化.....	12
パフォーマンス.....	12
詳しい情報.....	13
2 3DEXPERIENCE Platform での SOLIDWORKS の使用.....	15
SP2_FD02.....	15
3DEXPERIENCE 統合ルール エディターのグローバルルール (2025 FD02)	15
SOLIDWORKS Connected で 3DEXPERIENCE の非同期ファイルを開く (2025 FD02)	16
.....	16
最初のモデル ビューから図面のタイトルを設定 (2025 FD02)	17
改善されたスマート構成部品参照の処理 (2025 FD02)	17
書き込み権限のないブックマークに対する警告 (2025 FD02)	18
データ ロック時の変更アクセスチェックの改善 (2025 FD02)	18
ファイル イテレーションへのコメントの追加 (2025 FD02)	19
SOLIDWORKS 起動時のアプリケーション選択の確認 (2025 FD02)	19
ファイル準備アシスタントのユーザー インターフェースの変更 (2025 FD02)	20
物理プロダクトと構成の保存 (2025 FD02)	22
単一物理プロダクトのタイトルの同期化 (2025 FD02)	23
SOLIDWORKS タスク パネルでのプラットフォーム通知の管理 (2025 SP2)	24
MySession の分類タブ (2025 SP2)	25
変形可能構成部品の管理 (2025 SP2)	26
最近のファイル リスト (2025 SP2)	27
この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル タブにあるローカルキャッシュのクリーンアッ プ (2025 SP2)	27
SP1_FD01.....	28
ファイル作成時のユーザー定義プロパティ値の入力 (2025 FD01)	28
一時構成部品のプラットフォームへの保存 (2025 FD01)	29
SOLIDWORKS 図面で評価された属性を使用した完成度変更の追跡 (2025 FD01)	30
図面をディテリング モードで開く (2025 FD01)	31
3DEXPERIENCE platform への SOLIDWORKS ファイル以外のバッチ アップロード (2025 FD01)	32
3DEXPERIENCE platform に保存されたファイルのオープン モードの改善 (2025 FD01)	34
.....	34

この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル (3DEXPERIENCE Files on This PC) タブのス テータスおよび更新の機能強化 (2025 FD01)	35
大規模デザイン モードでの MySession 動作 (2025 FD01)	35
選択したファイルを MySession に保存 (2025 FD01)	36
パッケージとしてエクスポートを使用したファイルの共有 (2025 FD01)	37
データ保存時のブックマークの問題の管理 (2025 FD01)	38
ライフサイクルおよびコラボレーション (Lifecycle and Collaboration) タブ (2025 FD01)	39
STEP242 ファイル タイプとしてのモデルの共有 (2025 FD01)	40
イテレーションの処理 (2025 FD01)	41
3DEXPERIENCE リビジョン テーブル列のカスタム属性へのリンク (2025 FD01)	42
SOLIDWORKS ユーザー フォーラムへのアクセス (2025 FD01)	44
再ロードの使用 (2025 FD01)	44
新規保存 (Save As New) ダイアログ ボックス (2025 FD01)	45
3DEXPERIENCE platform でのカット リスト アイテムのパブリッシュ (2025 SP1)	46
IDX ファイルでの親子関係の承認または却下 (2025 SP1)	47
接続済みアプリケーションの更新通知の改善 (2025 SP1)	48
SPO_GA	49
クイック ツアー	49
3D フォーマットを生成するオプションの除去	49
タスク パネル	50
数量列の表示設定	51
SOLIDWORKS CAM、SOLIDWORKS Inspection、および SOLIDWORKS MBD アドイン のライセンス サポート	51
リプレゼンテーションのコンフィギュレーション プロパティの物理プロダクトへのリン ク	52
3 インストレーション	53
SolidNetWork License Server を 64 ビットに変換	53
SOLIDWORKS Manage Web API のインストール	53
4 アドミニストレーション (Administration)	54
SOLIDWORKS 2025 にアップグレードする際のデフォルトのファイルの場所の継承	54
SOLIDWORKS Login Manager	55
5 SOLIDWORKS の基礎	56
STEP 派生オブジェクトの生成 (SOLIDWORKS アセンブリ用) (2025FD02)	56
シルエット エッジの表示をオフにする (2025 SP2)	57
FeatureManager デザイン ツリーのアノテート アイテム (Annotations) ビューでの注記、 DimXpert、フィーチャーの寸法の名前変更 (2025 SP2)	58
3DDrive および 3DSwym でのファイルの共有 (2025 SP1)	59
システム オプションおよびドキュメント プロパティの変更	60

アプリケーション プログラミング インターフェイス (Application Programming Interface)	61
Z 上方向テンプレートの指定	62
ブックマークを使用した SOLIDWORKS Inspection ファイルの保存	64
6 ユーザー インターフェイス	66
検索コマンド (2025 SP2)	66
簡略化されたインターフェイス (2025 SP1)	68
コマンド予測	72
構成部品の再構成	73
操作性	73
穴ウィザード	76
保存と自動保存の進行状況	76
ドキュメント グループを作成	77
複数ファイルをドキュメント グループとして作成	77
ドキュメント グループの更新	78
7 スケッチング	79
端点の正接を反転 (2025 SP1)	79
拘束先が不明な幾何拘束関係の修復	81
直線および円形スケッチ パターン	82
8 部品とフィーチャー	83
フィレットまたは面取りの PropertyManager のピン固定 (2025 SP2)	83
Esc キーを使用した部品プロセスの終了 (2025 SP2)	85
部品のシルエット Defeature 方式	87
参照ジオメトリのパターン化	88
メッシュ BREP を標準 BREP に変換	89
セグメント メッシュの機能強化	92
ボディ フィーチャーの移動/コピー	94
可変サイズ フィレット	95
座標点カーブの改良点	96
9 板金フィーチャー	97
ベンド ノッチ	97
ベンド ノッチの作成	98
ベンド ノッチ PropertyManager	99
タブおよびスロット	100
タブおよびスロット PropertyManager	100
マルチ長さエッジ フランジと自動フランジ長さ寸法	102
ねじ山フィーチャーのパフォーマンス改善	103

図面再構築時のパフォーマンスの向上	103
10 構造システムと溶接	104
カットリスト ID へのドキュメント単位の適用 (2025 SP2)	104
設計テーブルおよび構成テーブルからのプロファイルサイズを選択 (2025 SP2)	105
3DEXPERIENCE platform でのカット リスト アイテムのパブリッシュ (2025 SP1)	106
お気に入りの輪郭へのアクセスと操作	107
合成コーナー PropertyManager と構造システム	108
アタッチされた部材のトリム	109
開先ビード	111
開先ビードの作成	111
開先ビード PropertyManager	111
11 アセンブリ	114
ライトウェイト構成部品の自動解除オプション (2025 SP2)	115
参照スケッチへの外部参照の維持 (2025 SP1)	116
構成部品の移動時の警告 (2025 SP1)	119
干渉認識の計算のキャンセル (2025 SP1)	120
アセンブリ可視化 (Assembly Visualization)	121
SpeedPak インスタンス	124
大規模デザイン レビュー モードでの干渉認識	125
パフォーマンス評価	126
表示状態をパターン化されたシード構成部品にリンク	129
ロールバック フィーチャー付きアセンブリの挿入	130
合致と一緒にコピー	131
質量特性を計算する際のパフォーマンス	132
アセンブリ内の部品スケッチの表示を制御する	132
12 詳細設定と図面	133
アノテート アイテム テキストの表示または非表示 (2025 SP2)	133
図面へのファミリー テーブルの挿入 (2025 SP1)	134
ISO 21920 に準拠したサーフェス粗さ記号の作成 (2025 SP1)	135
部品表の表示状態へのリンク (2025 SP1)	137
展開 BOM の作成 (2025 SP1)	138
図面の自動生成 (2025 SP1)	139
図面の自動生成	139
図面を自動生成 PropertyManager	140
タスク (図面を自動生成) タブ	140
面取り寸法に対する追加の公差タイプ	141
詳細カット リスト用の部品表数量の上書き	142
図面の再読み込み	143

図面ビューをブロックとして DXF/DWG ファイルにエクスポート	143
アセンブリ図面でのねじ山の挿入と表示	144
13 コンフィギュレーション	146
デザインテーブルの列ヘッダーの翻訳 (2025 SP2)	146
表示状態テーブル	148
14 インポート/エクスポート	150
Extended Reality エクスポート オプション (2025 SP2)	150
IFC および STEP ファイルのインポート (2025 SP2)	151
IFC ファイルをインポートする際に構成部品をフィルタする (2025 SP1)	152
IFC ファイルへのユーザー定義プロパティのエクスポート	154
Extended Reality ファイルのインポート	156
15 SOLIDWORKS PDM	158
複数認証の警告を表示 (2025 SP2)	159
電気アセンブリ部品表 (2025 SP2)	159
表示オプション - イメージプレビューの表示 (2025 SP1)	160
カード コントロール オプション (2025 SP1)	161
変換タスクの構成 (2025 SP1)	162
お気に入り検索 (2025 SP1)	163
電気アセンブリの部品表 (2025 SP1)	164
マスター BOM のデフォルト設定	165
取得操作時のファイルのチェックアウト	166
ユーザー認証のログ情報	167
Microsoft Excel でファイル データをサムネイル付きで開く	168
マスター BOM のアセンブリ構成を FeatureManager デザイン ツリーの順序で表示	168
ファイルを開く際にかかった時間に関する情報の取得	169
最新リビジョンに関する情報の取得	170
ファイルとフォルダの追加または名前変更の権限の分離	171
SOLIDWORKS PDM から Electrical へのコネクタ	172
ファイル チェックインのパフォーマンス	173
SOLIDWORKS PDM ツールバーと CommandManager タブの有用性	173
タスク パネルのショートカット メニューとツールバーの追加オプション	174
SMTP 電子メール通知での SSL または TLS 認証のサポート	175
16 SOLIDWORKS Manage	176
サードパーティにリンク フィールドのバッチ更新	177
サードパーティにリンク (Link to 3rd Party) フィールドへのバッチ更新の実装	177
SOLIDWORKS PDM と同期	178
将来の日付の通知	178
将来の日付の通知の作成	178

プロセス フィールドのバッチ更新.....	179
プロセス フィールドへのバッチ更新の実装.....	180
影響を受けるアイテムを新しいプロセスに送信.....	180
ファイル共有でのコラボレーション コメント.....	181
クライアント バージョンの確認.....	182
フラット BOM のグループ化.....	182
フラット BOM でのインスタンスのグループ化.....	183
自動化タスクのタイトル情報の追加.....	183
プロジェクトのスナップショット.....	184
プロジェクトのスナップショットの作成.....	184
キャンセルされたプロセスのタスク.....	185
アプリケーション プログラミング インターフェイス (Application Programming Interface)	
.....	185
既存のプロセス レコードからの新規プロセス レコードの作成.....	186
影響を受けるアイテムをプロセスに送信.....	186
影響を受けるアイテムの Microsoft ファイル エクスプローラ表示.....	186
BOM コピー元のサムネイル.....	187
SOLIDWORKS Manage Web API のインストール.....	187
17 SOLIDWORKS Simulation.....	188
非拘束ボディの自動検出.....	189
オフセットとのボンド相互作用.....	190
シェルの接触ペナルティ剛性.....	191
非線形解析スタディの接触ペナルティ剛性制御.....	192
エッジ溶接結合.....	193
ピン結合の強化.....	194
解析からボディを除外.....	195
汎用的スプリング結合.....	196
面-面ボンドのジオメトリ補正.....	197
メッシュ.....	198
18 SOLIDWORKS Visualize.....	200
Stellar エンジンの CPU レンダリングに対応したデノイザー サポート (2025 SP2).....	201
オブジェクトのランダムな配置、回転、およびスケール機能 (2025 SP2).....	202
カメラのボケ効果によるイメージの強化 (2025 SP1).....	203
Stellar レンダリング エンジンの高速モードの更新 (2025 SP1).....	204
インポートの改良 (2025 SP1).....	205
DSPBR シェーディング モデルの外観の更新 (2025 SP1).....	206
SOLIDWORKS Visualize Connected での分散レンダリングのサポート (2025 SP1).....	206
グラウンド フロアのフェーディング.....	207
Stellar 用の高速レンダリング モードの追加.....	208
レンダリング エンジンの選択.....	209

SOLIDWORKS Visualize API による SOLIDWORKS での写実的なレンダリング	209
Visualize Boost の再設計	210
19 SOLIDWORKS CAM	211
下から上まで加工する輪郭ミル ツールパス	211
旋削フィーチャーの自動フィーチャー認識	212
ツールパス シミュレーションのドック可能な凡例	214
20 CircuitWorks	215
CircuitWorks で最新の MCAD 変更を元に戻す (2025 SP1)	215
SOLIDWORKS の再起動またはクラッシュ後のコラボレーション状態の復元 (2025 SP1)	216
21 SOLIDWORKS Composer	217
Adobe Acrobat 用 Composer プラグイン	217
非表示ジオメトリのアウトライン生成を回避	217
22 SOLIDWORKS Electrical	219
回路、端子、およびケーブル コアの非繰り返しカラム値の許可 (2025 SP2)	219
PDF ファイルのエクスポート (2025 SP2)	220
構成ダイアログボックスのフィルタオプション (2025 SP2)	221
3D タブ (2025 SP1)	222
複雑な構成部品と電気アセンブリのアクセサリ関連付け	223
アクセサリと電気アセンブリの関連付けおよび関連付け解除	224
アクセサリと構成部品の関連付けと関連付け解除	225
ケーブル管理	226
端子を分配	227
数式管理の新しい変数	228
SOLIDWORKS Electrical 3D でのデータの更新と置換	229
ワイヤ端子タイプ	229
23 SOLIDWORKS Inspection	230
FAI レポートの AS9102 リビジョン C テンプレートへのエクスポート (2025 SP2)	230
24 SOLIDWORKS MBD	231
STEP 242 エディションの指定 (2025 SP2)	231
DimXpert 寸法の整列 (2025 SP2)	232
フィーチャー寸法と参照寸法からの DimXpert 寸法の作成 (2025 SP2)	232
DimXpert 寸法をライブラリ フィーチャーに保存 (2025 SP1)	233
スケッチの寸法からの DimXpert 寸法の作成	234
SolidNetWork License による SOLIDWORKS MBD アドインの使用	235
標準輪郭公差の削除	236

抜き勾配フィーチャーの長さ寸法の作成.....	236
スロットに 2 つの個別の位置公差を作成.....	239
25 DraftSight.....	240
3DEXPERIENCE platform と設計リソース パレットの互換性 (2025 FD01)	241
3DEXPERIENCE platform からのブックマークの追加.....	241
3DEXPERIENCE platform からのファイルのアタッチ (DraftSight Connected のみ) (2025 FD01)	242
3DEXPERIENCE からアタッチ (Attach from 3DEXPERIENCE) ダイアログ ボックス	243
3DEXPERIENCE にバッチ保存するためのブックマーク (DraftSight Connected のみ)	244
ブックマーク ダイアログ ボックスの選択.....	245
開くダイアログ ボックス (DraftSight Connected のみ)	246
Managed DS License Server	247
展開ウィザードでの Managed DSLS の設定.....	248
DraftSight での Managed DSLS の設定.....	248
DGN ファイル エクスポート	248
テーブル セルの自動入力.....	249
テーブルへのアクセスとテーブル区切りの作成.....	250
ダイナミック ブロックのライブラリ.....	251
オプション ダイアログ ボックスの動的検索.....	252
寸法スタイル ダイアログ ボックス.....	253
ブロック構造パレット.....	254
クリップされた外部参照とブロックの編集.....	255
表示順序.....	256
寸法間の間隔の管理.....	259
メニュー バーの表示設定.....	260
カスタム ブロックの寸法拘束.....	261
FLATTEN コマンド.....	261
視覚スタイル.....	262
プリセット視覚スタイル.....	263
MacOS での印刷.....	264
AMUSERHATCH コマンド (DraftSight Mechanical のみ)	265
テーブル編集.....	265
STEP ファイルのインポート	266
DWGUNITS コマンド.....	266
PDF エクスポートおよびバッチ印刷の使いやすさ.....	267
設計リソース (Design Resources) パレットのブロック.....	268
複数の表示要素.....	268
自由選択.....	269

26 eDrawings	270
構成部品参照の表示	270
eDrawings ActiveX HTML ファイル フォーマット	271
アセンブリ エンベロープ	272
サポートされているファイル タイプ	272
27 SOLIDWORKS Plastics	274
シヨート ショット検出 (2025 SP2)	274
フィル解析.....	276
ヒケ予測の向上.....	277
反りの原因の特定.....	279
材料データベース.....	280
メッシュ.....	283
パフォーマンス.....	284
反り解析結果の名前変更.....	285
28 ルーティング	286
再設計されたルーティング ツールチップ (2025 SP2)	286
ルーティング構成部品ウィザードでのクリップ アセンブリのサポート (2025 SP2)	287
展開ハーネス アセンブリ編集のパフォーマンスの向上 (2025 SP1)	288
クリーンな出力での展開図面の作成	289
ルート プロパティとルート セグメント PropertyManager での緩み率のカスタマイズ	289
配管とチューブの修正と強化	290

1

SOLIDWORKS 2025 へようこそ

この章では以下の項目を含みます:

- **主な機能強化**
- **パフォーマンス**
- **詳しい情報**



SOLIDWORKS® 2025 はユーザー主導で機能強化され、コンセプトから製造までの製品開発プロセスの合理化と迅速化が可能になっています。

- コラボレーションとデータ管理の強化により、市場投入までの時間を短縮します
- 部品、アセンブリ、図面、MBD、配線と配管、ECAD-MCAD コラボレーション、レンダリングのワークフローを合理化します
- インポート/エクスポート、ユーザー体験、パフォーマンスの向上により、作業を迅速化します
- DraftSight® の更新による精度と明確さにより、設計ワークフローを合理化します
- SOLIDWORKS PDM の更新により、データ効率を向上します
- SOLIDWORKS Simulation の更新により、パフォーマンスと精度を確保します
- SOLIDWORKS Electric Schematic および Electrical Schematic Designer の更新により、電気設計を合理化します

- **3DEXPERIENCE® Platform** 上の最新のブラウザベースの製品開発により、どこでも設計を継続できます

このドキュメントでは、**3DEXPERIENCE Platform** の操作方法来に影響するすべての機能強化について説明します。これには、プラットフォームに接続された、SOLIDWORKS - SOLIDWORKS Connected と **3DEXPERIENCE (Design with SOLIDWORKS)** アドインを含む SOLIDWORKS の両方のバージョンが含まれます。また、DraftSight など、プラットフォームに接続できる他のアプリケーションも含まれます。

主な機能強化

SOLIDWORKS® 2025 の最上位の強化では、既存の製品が強化され、革新的な新機能が加えられています。

- | | |
|----------------|--|
| 一般事項 | <ul style="list-style-type: none"> • Z 上方向テンプレートの指定 (62ページ) |
| 部品とフィーチャー | <ul style="list-style-type: none"> • 部品のシルエット Defeature 方式 (87ページ) • 参照ジオメトリのパターン化 (88ページ) • 拘束先が不明な幾何拘束関係の修復 (81ページ) |
| アセンブリ | <ul style="list-style-type: none"> • アセンブリ可視化 (Assembly Visualization) (121ページ) • SpeedPak インスタンス (124ページ) • 大規模デザイン レビュー モードでの干渉認識 (125ページ) |
| SOLIDWORKS MBD | <ul style="list-style-type: none"> • スケッチの寸法からの DimXpert 寸法の作成 (234ページ) |

パフォーマンス

SOLIDWORKS® 2025 では、特定のツールやワークフローのパフォーマンスが向上します。

パフォーマンスとワークフローの主な改善点:

フィーチャー

パターン フィーチャーの、特に編集や再構築の品質とパフォーマンスが向上します。例:

- パターンのシード フィーチャーが別のパターンである場合、シード フィーチャーはハイライト表示されません。
- シード フィーチャーに 100 を超える面がある場合、シード フィーチャーはハイライト表示されません。
- **変更するインスタンス (Instances to Vary)** オプションを使用して新しく作成したパターンの場合、パフォーマンスと精度が向上します。
- 編集するか **OK** をクリックして多数のインスタンスまたは面を持つパターンを作成すると、パフォーマンスが改善されます。

アセンブリ

アセンブリの質量特性を計算する際のパフォーマンスが向上します。

SOLIDWORKS PDM

SOLIDWORKS PDM データベースにファイルをチェックインする際に、インターネットを介したデータ転送が遅い場合の SOLIDWORKS PDM のパフォーマンスが改善されています。ファイルのチェックイン操作は、以前の 2 倍の速度になっています。

板金

多数のねじ山フィーチャーを含むマルチボディ部品で作業する際、**シェイディングされたねじ山 (Shaded cosmetic threads)** オプションを有効にしているときのパフォーマンスが向上します。

複数のねじ山フィーチャーを含む板金部品では、次の操作のパフォーマンスが向上します。

- 部品を開く
- 新規フィーチャーの作成
- フィーチャーの編集
- 部品の更新と再構築

多くの穴やフォーム ツールを持つ板金部品の図面ビューを含む図面で作業する際のパフォーマンスが向上します。このような図面で作業する際、次の操作でパフォーマンスが向上します。

- 図面ファイルを開く
- 板金部品から新しい図面を作成
- 板金部品を編集した後に図面ビューを更新

スケッチング

特に、DWG ファイル変換からインポートされた大規模なスケッチや、何千ものスプラインを含むスケッチを処理する場合、複雑なスケッチを拡大、パニング、回転でのパフォーマンスが向上しました。

詳しい情報

SOLIDWORKS の詳細については、次のリソースを参照してください。

PDF、HTML 形式の新機能 このガイドは PDF および HTML 形式で利用できます。それぞれクリックした場合を次に説明します。

-  > **新機能 (What's New)** > **PDF**
-  > **新機能 (What's New)** > **HTML**

インタラクティブ新機能 SOLIDWORKS で、 が新しいメニュー アイテムと、新規、または大きく変更された PropertyManagers のタイトルの横に表示されま

す。  をクリックすると表示されるこのガイドのトピックは、拡張機能について説明します。

インタラクティブ新規機能を有効にするには、  > **新機能 (What's New)** > **インタラクティブ (Interactive)** をクリックします。

オンライン ヘルプ

ユーザー インターフェイス、例題を含む、全製品についての詳細情報が含まれています。

**SOLIDWORKS ユーザー
フォーラム**

3DEXPERIENCE® Platform 上の SOLIDWORKS ユーザー コミュニティからの投稿を含みます (ログインが必要です)。

リリース ノート

当社製品に対する最新の変更 (新機能に関するマニュアル、オンライン ヘルプ、その他のドキュメントを含む) に関する情報を提供します。

著作権に関する注意書き

SOLIDWORKS の著作権に関する注意書きは **オンライン** でご覧になれます。

2

3DEXPERIENCE Platform での SOLIDWORKS の使用

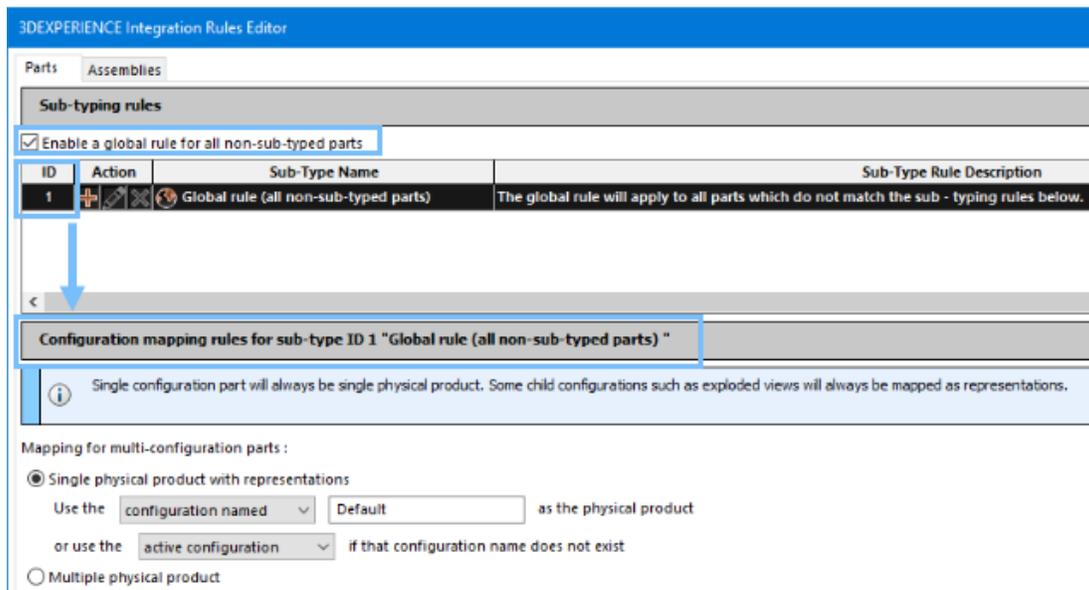
この章では以下の項目を含みます:

- [SP2_FD02](#)
- [SP1_FD01](#)
- [SPO_GA](#)

この章では、SOLIDWORKS® を 3DEXPERIENCE® Platform で使用する方法に関わるすべての機能強化について説明します。特に明記しない限り、この章に含まれる各項目は、SOLIDWORKS Connected (3DEXPERIENCE SOLIDWORKS ロール) と 3DEXPERIENCE での SOLIDWORKS (Design with SOLIDWORKS) アドイン (Collaborative Designer for SOLIDWORKS ロール) の両方に適用できます。

SP2_FD02

3DEXPERIENCE 統合ルール エディターのグローバルルール (2025 FD02)



3DEXPERIENCE Integration Rules Editor で **3DEXPERIENCE** ユーザーは、サブタイプでないすべてのパーツおよびアセンブリに適用するグローバル ルールを作成できます。

メリット: グローバル ルールを、回避策を使用する代わりに簡単に作成できます。

グローバル ルールを作成するには:

1. エディターを開くため、**ツール (Tools) > オプション (Options) > システムオプション (System Options) > 3DEXPERIENCE Integration > 3DEXPERIENCE Integration** ルール エディター (**3DEXPERIENCE Integration Rules Editor**) をクリックします。
2. ダイアログボックスの部品 (Parts) タブまたはアセンブリ (Assemblies) タブの**サブタイプルール (Sub-Typing rules)** で次のようにします。

- a. **全ての非サブタイプパーツやアセンブリに適用するグローバル ルールを有効にします (Enable a global rule for all non-sub-typed parts or assemblies)** を選択します。

行 **0** (デフォルト) は非表示で、行 **1** が表示されます。編集 (Edit)  および削除 (Delete)  ツールは、グローバル ルールのサブタイプ ルール定義を変更できないため、使用できません。

グローバル ルールは常に行 **1** です。

- b. テーブルで、**ID** の **1** をクリックしてください。

ダイアログ ボックスの下部セクションが展開され、グローバル ルールの構成マッピング ルールを指定できます。

- c. グローバル ルールの構成マッピングルールを指定し、**OK** をクリックします。

グローバル ルールは、**3DEXPERIENCE Integration** ルール フォルダのシステムオプション (System Options) ダイアログボックスで指定された場所にある .XML ファイルに保存されます。

このオプションを選択し、**3DEXPERIENCE 互換性の更新 (Update for 3DEXPERIENCE Compatibility)** コマンドを呼び出すと、すべてのユーザー定義のサブタイプ ルールが適用されます。定義されたサブタイピング ルールに含まれていない部品またはアセンブリは、グローバル ルールで定義された構成マッピングロジックを使用します。グローバル ルールをクリアした場合、このような部品やアセンブリにはデフォルトの構成マッピング ロジックが適用されます。

SOLIDWORKS Connected で 3DEXPERIENCE の非同期ファイルを開く (2025 FD02)

SOLIDWORKS Connected は、ローカルキャッシュにない **3DEXPERIENCE** データの非同期ファイルを開くことをサポートしています。

メリット: 非同期ファイルを開くと、すべてのデータが完全にダウンロードされる前にファイルの操作を開始できます。

3DEXPERIENCE ファイルを開くには、次の 2 つのステップが必要です。

1. **メタデータの取得:** SOLIDWORKS Connected は、選択した構成のメタデータを取得します。
2. **バックラウンドでのダウンロード:** 追加のメタデータと必要なファイルがバックグラウンドでダウンロードされます。

メタデータの取得が完了するとすぐに、SOLIDWORKS Connected によってファイルが開かれ、残りのデータのダウンロード中に作業を開始できます。

すべての必要ファイルが揃うまでは、サーバー アクセスを必要とする特定のアクションは一時的に利用できません。例えば、以下のようなものです。

- まだダウンロードされていない追加ファイルを開く
- **ロック (Lock)** および**ロック解除 (Unlock)**
- **リビジョンを置換 (Replace Revision)**
- プロパティの表示または変更
- **保存**
- **更新 (Refresh)**

検索 (**Search**) などの Web ベースのアクションは引き続き使用できます。

注記:

- アセンブリ内の構成の切り替えは、すべての構成部品がダウンロードされるまでブロックされます。
- プロセスが中断された場合、SOLIDWORKS Connected はファイルを再読み込みするか、再起動してキャッシュをクリアするようにプロンプトを表示します。

最初のモデル ビューから図面のタイトルを設定 (2025 FD02)

図面を保存する際、SOLIDWORKS は最初の参照モデル ビューに基づいて図面のタイトルを自動的に割り当てます。

メリット: この機能によって、図面のタイトルを親モデルに合わせたままにすることによって一貫性を保つことができます。

自動命名を有効にすると、**3DEXPERIENCE にバッチ保存 (Batch Save to 3DEXPERIENCE)** ツールにも適用されます。

タイトルは次の命名規則に従います。

- 参照モデルに構成が 1 つある場合、図面のタイトルはモデル名と一致します。
- 参照モデルに複数の構成がある場合、図面タイトルには最初のビューからのモデル名と構成が含まれます。例: `Assembly1 (Conf1)`

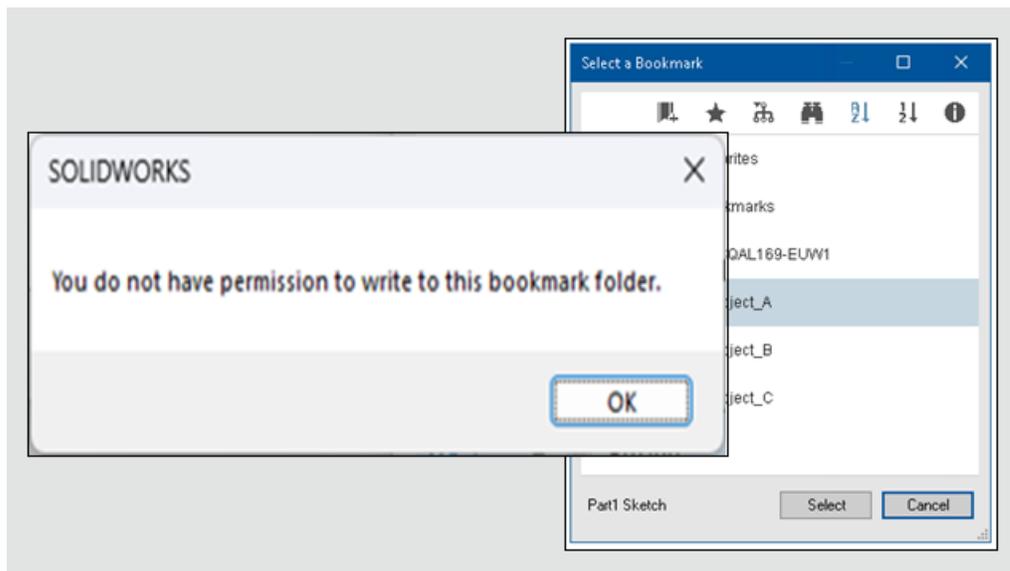
図面が複数のモデルまたは構成を参照している場合、タイトルは変更されません。

改善されたスマート構成部品参照の処理 (2025 FD02)

スマート構成部品を **3DEXPERIENCE platform** に保存すると、その部品の追加の関連構成部品への参照はそのまま残ります。

メリット: この改善により、構成部品の関係が維持され、接続を失うことなくアセンブリを容易に管理できるようになります。

書き込み権限のないブックマークに対する警告 (2025 FD02)



SOLIDWORKS で、書き込みアクセス権が必要なブックマークを、書き込み権限がないユーザーが選択すると警告が表示されます。

メリット: この更新により、作業を進める前に必要な権限が確認されるため、ワークフローが改善されます。

ブックマークが読み取り専用の場合、**選択 (Select)**、**適用 (Apply)**、**すべてに適用 (Apply to all)**、**選択項目に適用 (Apply to selected)** などのコマンドは無効になります。

ブックマークの選択 (Select a Bookmark) ダイアログボックスで選択したデフォルトのブックマークに書き込みアクセス権がない場合、アラートがすぐに表示されます。これらの警告メッセージや機能の無効化は 3DEXPERIENCE に保存 (Save to 3DEXPERIENCE) ダイアログボックス、**3DEXPERIENCE にバッチ保存 (Batch Save to 3DEXPERIENCE)** ツール、および**ツール (Tools) > オプション (Options)** でのデフォルトのブックマーク選択に適用されます。

一部のアクションには書き込みアクセス権が必要ですが、ブックマークからのダウンロードなどのアクションには読み取りアクセス権のみが必要です。ステータスが**凍結 (Frozen)**、**完了 (Completed)**、または**アーカイブ済み (Archived)** のブックマークには、通常書き込むことができません。

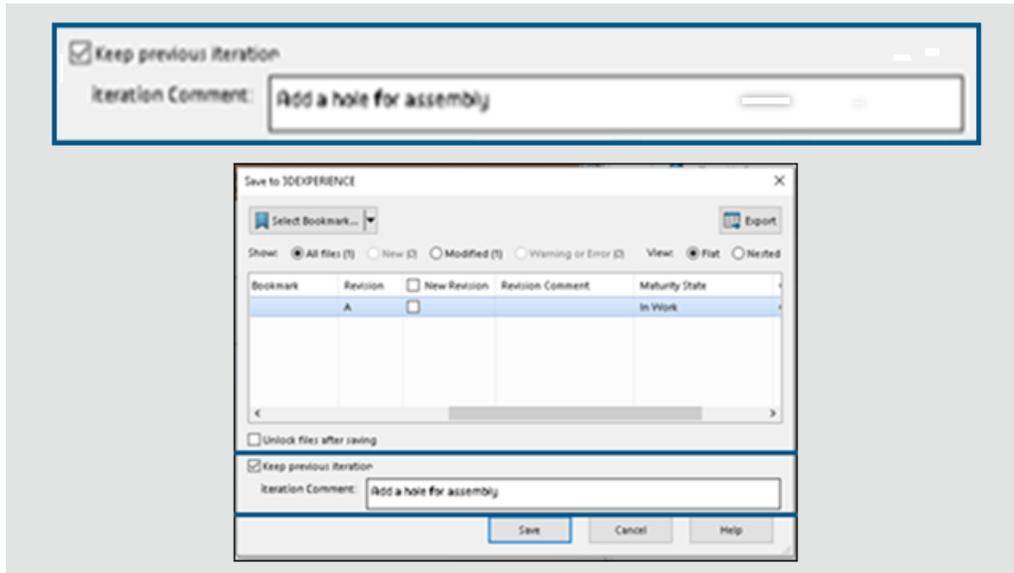
デザイン ライブラリからのダウンロードなど、アクションに書き込みアクセス権が必要ない場合でも、アラートは表示されます。

データ ロック時の変更アクセスチェックの改善 (2025 FD02)

データをロックすると、**変更アクション (Change Action)** のために保存がブロックされた場合、警告通知が表示されます。

メリット: この更新により、フィードバックを提供し、保存の失敗を減らすことで、処理がスムーズになります。

ファイル イテレーションへのコメントの追加 (2025 FD02)

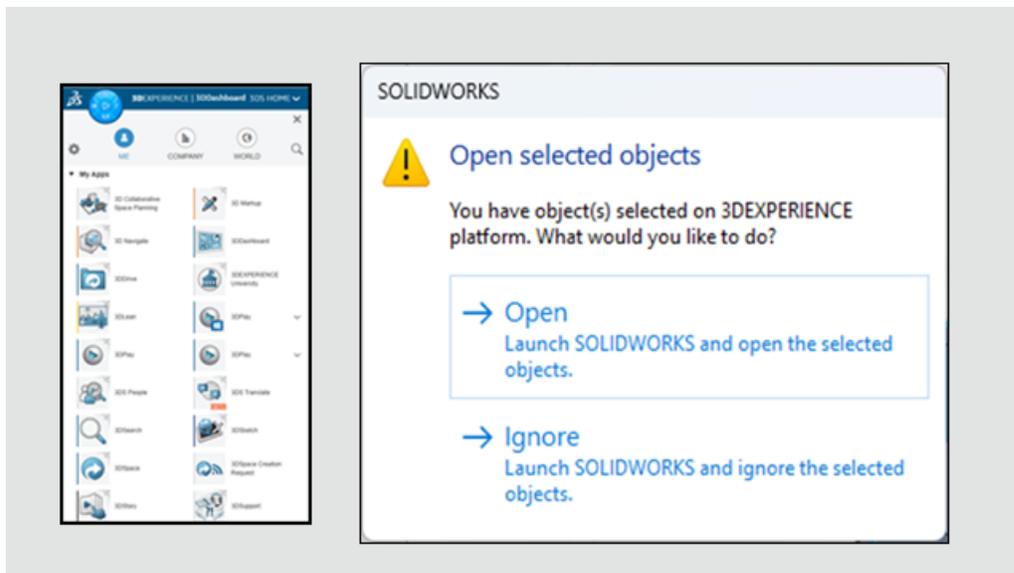


各イテレーションにコメントを追加するとともに、ファイルを **3DEXPERIENCE** platform に保存できます。

メリット: この更新により、特定のイテレーションを簡単に見つけることができます。

レビジョン コメント (Revision Comment) が親ファイルに対して使用可能な場合、同じテキストがイテレーション コメント (**Iteration Comment**) に自動的に入力されます。 **レビジョン コメント (Revision Comment)** を追加しなかった場合、イテレーション コメント (**Iteration Comment**) は空のままなので、必要に応じて追加できます。

SOLIDWORKS 起動時のアプリケーション選択の確認 (2025 FD02)



3DEXPERIENCE platform から SOLIDWORKS を起動すると、誤って別のアプリケーションを選択する可能性があります。確認ダイアログボックスが表示され、アプリケーションを追加して開き続けるか、SOLIDWORKS の起動後にそのアプリケーションをキャンセルするか選択できます。

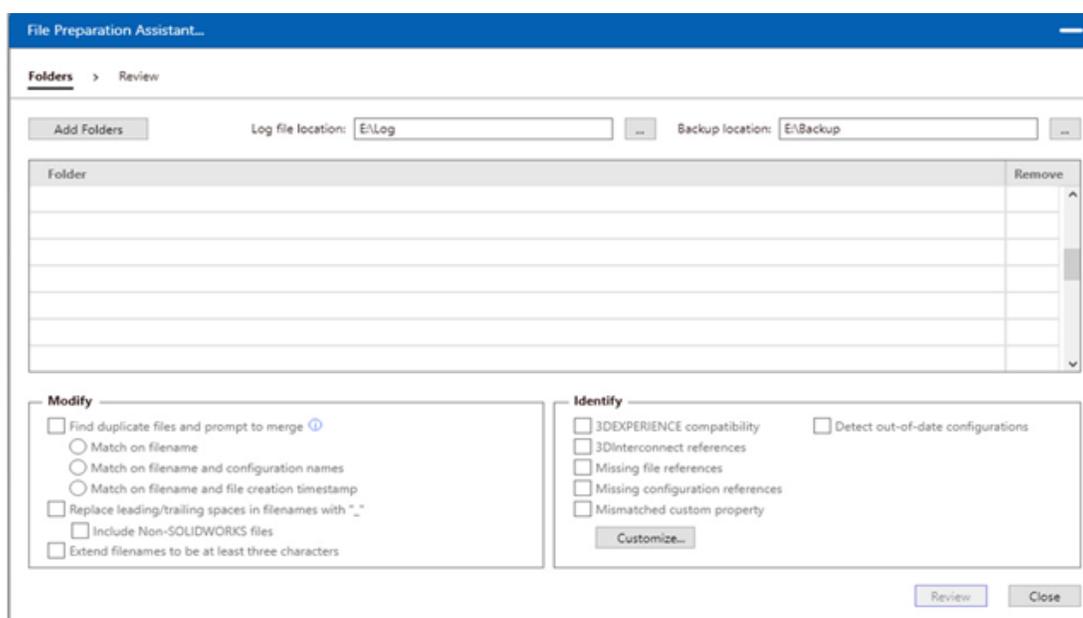
メリット: この更新により、アプリケーションを誤って開かないようにできます。

次から選択できます。

- **開く (Open)** : SOLIDWORKS を起動し、選択したアプリケーションを開きます。
- **無視 (Ignore)** : SOLIDWORKS を、他のアプリケーションを開かないで起動します。

このダイアログボックスは、SOLIDWORKS がまだ実行されていない場合にのみ表示されます。デスクトップのショートカットまたはスクリプトから SOLIDWORKS を開く場合は変更ありません。

ファイル準備アシスタントのユーザー インターフェースの変更 (2025 FD02)



3DEXPERIENCE ユーザーは、ユーザー インターフェースが簡素化されたファイル準備アシスタントを使用できます。

メリット: ユーザー インターフェースが簡素化されたことにより、ワークフローが合理化されます。

ファイル準備アシスタントのユーザー インターフェースに次のような変更がありました。

- ダイアログボックスで、**フォルダ追加 (Add Folders)** が**フォルダ追加 (Add Folder)** に置き換わります。
- **ログ ファイル: (Log File:)** および**バックアップ: (Backup:)** 画面の上部が以下を含む**バックアップとログ (Backup and Logs)** に置き換わります。
 - **バックアップを作成するフォルダを選択 (Select a folder in which to create a backup)**
 - **ログファイルを作成するフォルダを選択します (Select a folder in which to create log files)**
- **オプション (Options)** はありません。
- 画面下部の**開始 (Start)** はありません。

- **変更 (Modify)** には以下が含まれます。
 - **重複するファイルを検出してマージのプロンプトを表示 (Find duplicate files and prompt to merge)**
 - **ファイル名の一致 (Match on filename)**
 - **ファイル名とコンフィギュレーション名の一致 (Match on filename and configuration names)**
 - **ファイル名とファイル作成タイムスタンプの一致 (Match on filename and file creation timestamp)**
 - **ファイル名の先頭/末尾のスペースを "_" と置換 (Replace leading/trailing spaces in filenames with "_")**
 - **SOLIDWORKS 以外のファイルを含める (Include Non-SOLIDWORKS Files)**
- **識別 (Identify)** には以下が含まれます。
 - **3DEXPERIENCE 互換性 (3DEXPERIENCE compatibility)**
 - **3DInterconnect 参照 (3DInterconnect references)**
 - **欠落しているファイル参照 (Missing file references)**
 - **一致しないカスタム プロパティ (Mismatched custom property)**

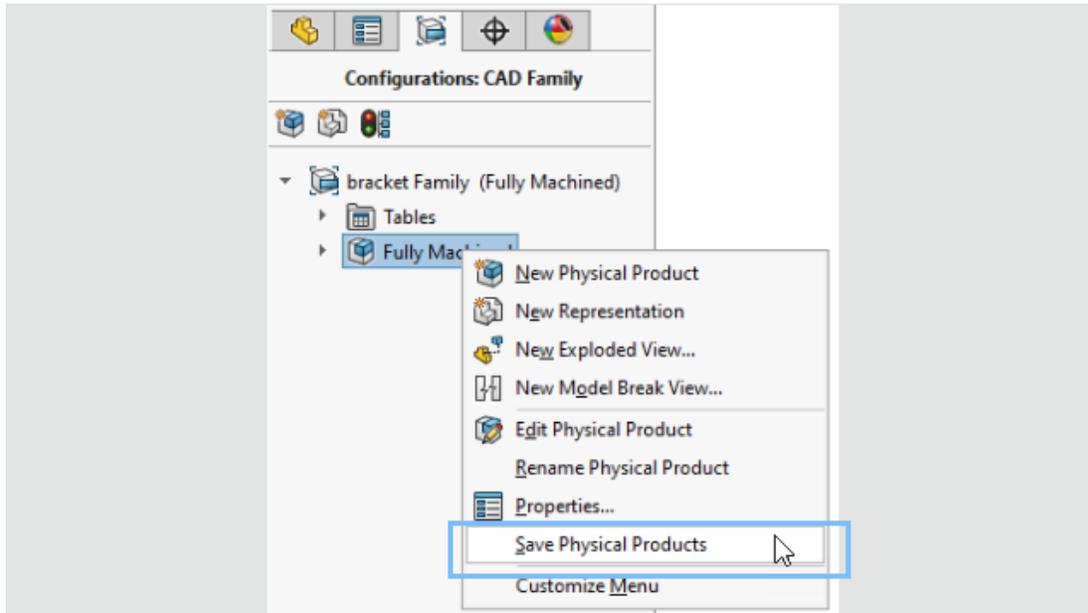
	フォルダの削除 (Delete Folder)	黒い X アイコンが表示され、フォルダを除去できることを示します。
	フォルダの削除にカーソルを合わせる (Delete Folder Hover)	黒い X アイコンにカーソルを合わせると、赤に変わります。

ファイル準備アシスタントには、SOLIDWORKS 以外のファイルを含めるオプションが含まれています。

SOLIDWORKS 以外のファイルを含めるには:

1. SOLIDWORKS で、ツール (**Tools**) > **ファイル準備アシスタント (File Preparation Assistant)** をクリックします。
2. ダイアログ ボックスで、**フォルダ追加 (Add Folders)** をクリックします。
3. フォルダを参照 (Browse for Folder) ダイアログ ボックスでフォルダを選択し、**OK** をクリックします。
4. **ログ ファイル: (Log File:)** をクリックし、ソフトウェアがログ ファイルをダウンロードする場所を選択します。
5. **バックアップ: (Backup:)** をクリックし、ソフトウェアがバックアップ ファイルをダウンロードする場所を選択します。
6. **変更 (Modify)** で次の 2 つのオプションを選択します。
 - a. **ファイル名の先頭/末尾のスペースを "_" と置換 (Replace leading/trailing spaces in filenames with "_")**
 - b. **SOLIDWORKS 以外のファイルを含める (Include Non-SOLIDWORKS Files)**
7. ファイル準備アシスタントは、追加チェックを自動的に実行します。

物理プロダクトと構成の保存 (2025 FD02)

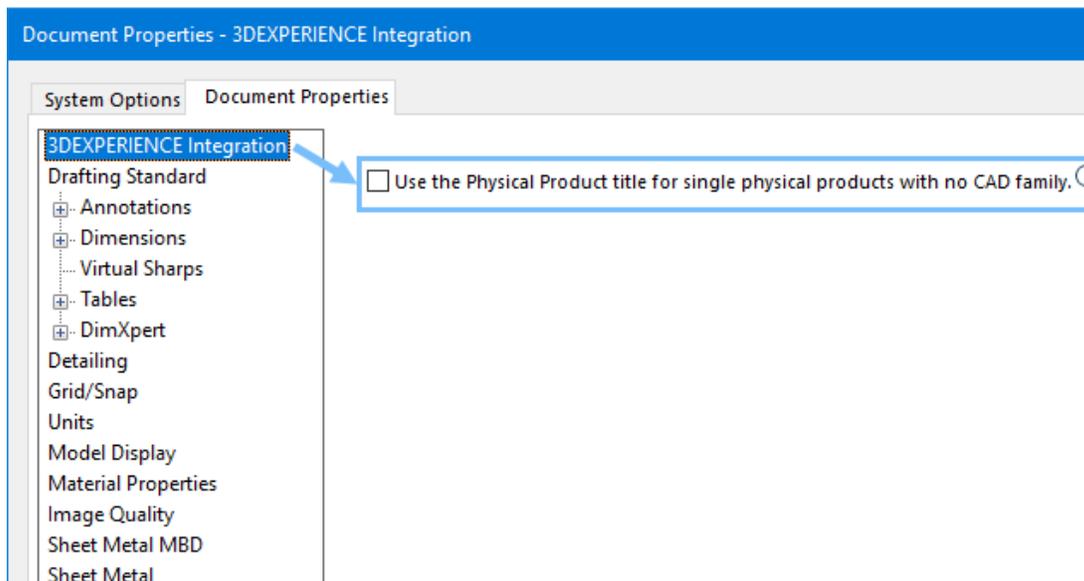


3DEXPERIENCE 互換性のためにファイルを更新すると、ショートカットメニューの**物理プロダクトを保存 (Save Physical Products)** コマンドを使用して、物理プロダクトを直接保存できます。ConfigurationManager で、構成を右クリックし、**構成の保存 (Save Configurations)** をクリックすると、指定保存 (Save As) ダイアログボックスで **3DEXPERIENCE に保存 (Save to 3DEXPERIENCE)** をクリックすることによってファイルをプラットフォームに保存できます。

メリット: この機能により、物理プロダクトを ConfigurationManager の下から直接保存できるようになり、パフォーマンスが向上します。以前は、これを使用できませんでした。

物理プロダクトを保存 (Save Physical Products) コマンドは、物理プロダクトに対してのみ使用できます。物理プロダクトに表現が含まれる場合、その物理プロダクトを保存すると、表現が物理プロダクトの下に保存されます。

単一物理プロダクトのタイトルの同期化 (2025 FD02)



CAD ファミリーのない単一の物理プロダクト ファイルでは、**3DEXPERIENCE** ユーザーは SOLIDWORKS タイトルを物理プロダクトのタイトルと同期させることができます。

メリット: このアプローチによって、CAD ファミリーのない単一の物理プロダクトのタイトル同期の問題が回避されます。

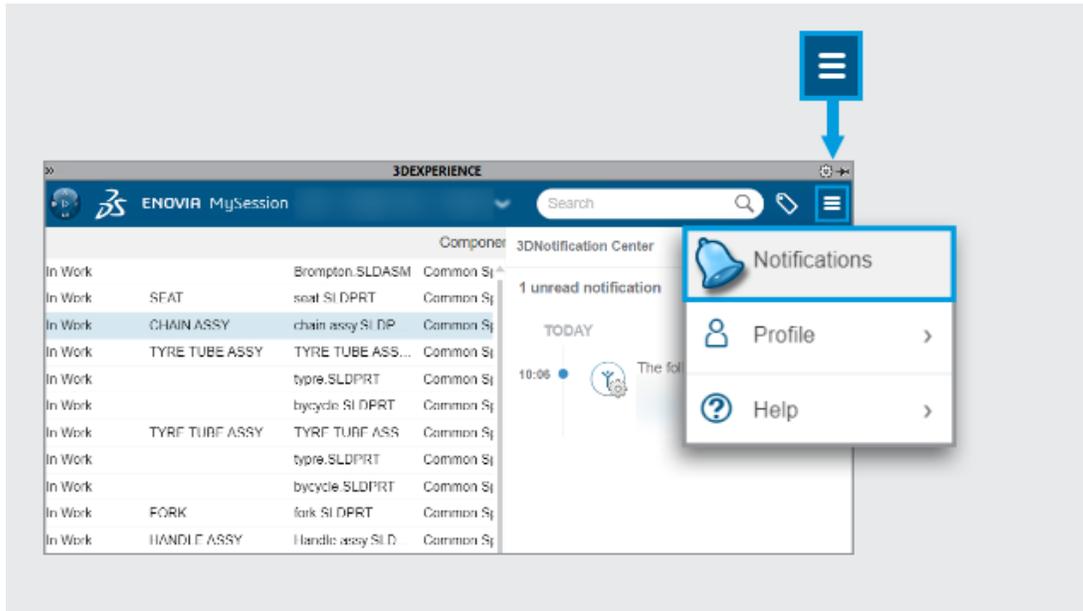
単一の物理プロダクトは次のようにして同期します。

1. 単一の物理プロダクトファイルであるパーツまたはアセンブリを開きます。構成 (Configurations) タブに CAD ファミリーがあってはなりません。
2. ツール (Tools) > オプション (Options) > ドキュメント プロパティ (Document Properties) > **3DEXPERIENCE Integration** の順にクリックします。
3. ダイアログ ボックスで、**CAD ファミリーのない単一の物理プロダクトに物理プロダクトのタイトルを使用する (Use the Physical Product title for single physical products with no CAD family)** を選択し、**OK** をクリックします。

オフライン状態では、最後の保存された値が物理プロダクトのタイトルに使用されます。

タイトルの名前変更 (Rename Title) ダイアログボックスは、単一の物理プロダクトではないモデルでも変更されません。単一の物理プロダクトモデルを複数の物理プロダクトモデルに変更した場合 (CAD ファミリーを追加した場合など)、タイトルは定義した名前に戻ります。また、以降の変更ではタイトルの名前変更 (Rename Title) ダイアログ ボックスの既存のスタイルが使用されます。

SOLIDWORKS タスク パネルでのプラットフォーム通知の管理 (2025 SP2)



プラットフォーム アプリケーションからの通知をタスク パネルの 3DEXPERIENCE タブに表示して直接操作できます。

メリット: この機能を使用すると、プラットフォームに切り替えることなく通知を管理でき、SOLIDWORKS 内でタスクと更新にアクセス可能なままにできます。

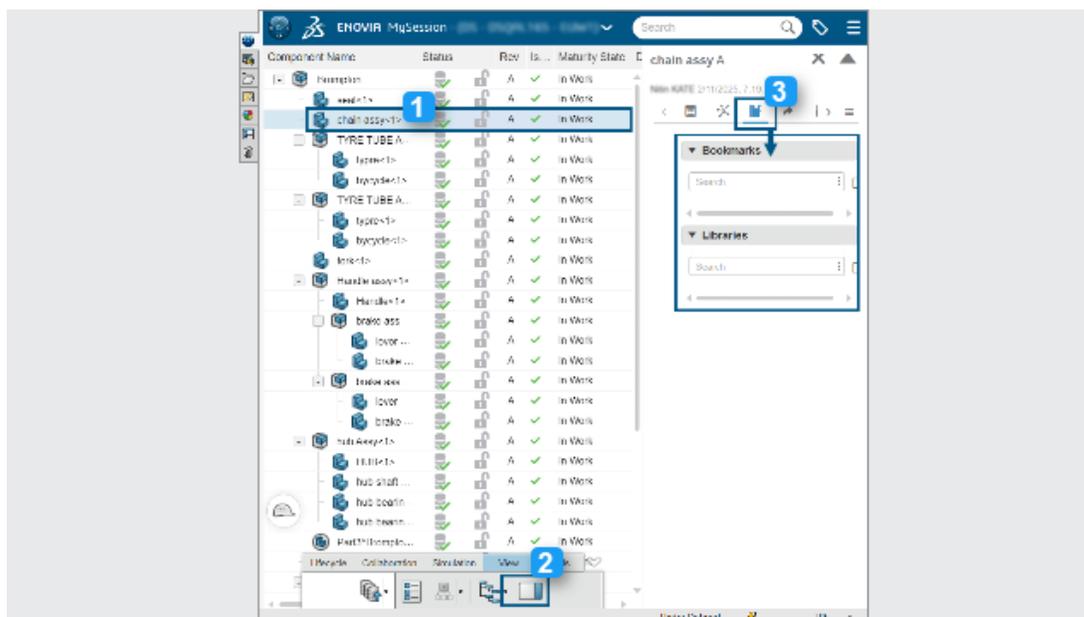
3DDrive、3DSwym、および PartSupply などのアプリケーションの通知を開くことができます。通知をクリックすると、その詳細が同じインターフェース内に表示されます。以下のアプリケーションもサポートされています。

- 3DSearch
- Collaborative Tasks
- Collaborative Lifecycles
- Bookmark Editor

通知を表示するには、タスク パネルの 3DEXPERIENCE タブをクリックします。次に、MySession でトッパーの**メインメニュー (Main Menu)** を右クリックし、**通知 (Notifications)**  をクリックします。

アプリケーションの通知が表示されない場合は、**3DNotification センター (3DNotification Center)** の通知依頼設定を確認してください。これらの設定は、**通知設定 (Notifications Settings)** > **環境設定 (Preferences)** で使用できます。

MySession の分類タブ (2025 SP2)



MySession の分類 (Classifications) タブを使用して、物理プロダクト分類を検索および管理できます。

メリット: この機能は、IP Classify and Reuse など、**3DEXPERIENCE** 分類アプリケーションからのデータを統合します。

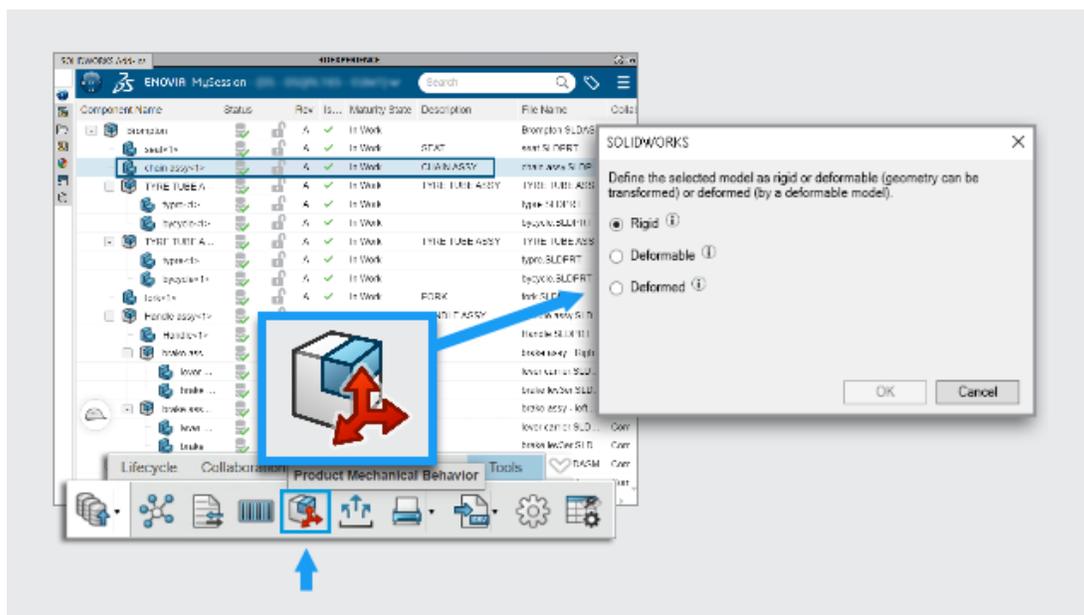
分類 (Classifications) タブにアクセスするには:

1. MySession のツリーから構成部品を選択します。
2. アクション バーで**表示 (View) > 表示パネル (Display Panel)** を選択します。
3. 展開されたタブで**分類 (Classifications)** をクリックします。

ブックマークや、コンポーネントが分類されている一般クラスやセキュリティ クラスのライブラリを検索できます。

分類は 3DSearch からアクセスできます。構成部品を検索するには**分類 (Classifications)** をクリックして展開されたタブを開きます。

変形可能構成部品の管理 (2025 SP2)



MySession のプロダクトのメカニカル ビヘイビア (Product Mechanical Behavior) コマンドを使用すると、アセンブリ内で構成部品がどのように動作するか定義できます。単一の部品番号のまま、剛、変形可能、または変形として分類できます。

メリット: このアプローチにより、SOLIDWORKS ユーザーはワークフローを終了することなく、柔軟な構成部品を簡単に管理できます。

実際の設計では、油圧ホースやスプリングなどの一部の構成部品は、固定された形状から始まりますがアセンブリに配置されると変形します。エンジニアには、アプリケーションを切り替えることなく、これらの変更を追跡する方法が必要です。

構成部品を変形可能として定義するには:

1. 3DEXPERIENCE platform に保存したアセンブリを開きます。
2. MySession で、ツリーから構成部品を選択します。
3. アクション バーでツール (Tools) > プロダクトのメカニカル ビヘイビア (Product Mechanical Behavior) をクリックします。
4. ダイアログボックスでオプションを選択します:

剛 (Rigid)	構成部品の形状は変わりません。
変形可能 (Deformable)	この部品は、アセンブリ中で異なる形状を取ることができます。
変形 (Deformed)	形状が固定されている構成部品の修正バージョン。

構成部品が変形可能または変形としてマークされる場合、部品表の元の部品番号へのリンクはそのままになります。

最近のファイル リスト (2025 SP2)

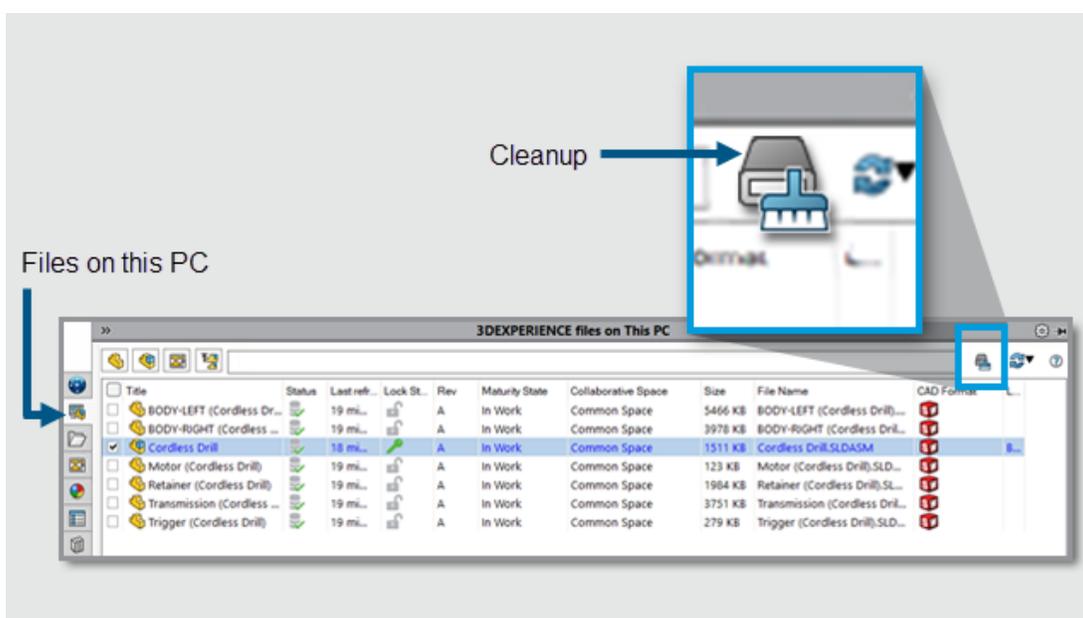
ようこそ (Welcome) ダイアログ ボックスと開く (Open) ダイアログ ボックスの最近 (Recent) タブに、現在のテナントからのファイルのみ表示されます。

メリット: これによって、表示が明確になり、ファイルを他のテナントに保存する可能性が回避されます。

最近のファイルは、キャッシュから消去されていても、開くことができます。

この機能は、オフライン モードでは使用できません。

この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル タブにあるローカルキャッシュのクリーンアップ (2025 SP2)



この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル (3DEXPERIENCE Files on This PC) タブにあるローカルキャッシュ内の未使用ファイルを、**クリーンアップ**  ツールを使用して簡単に削除できます。

メリット: このツールを使用すると、**3DEXPERIENCE platform** に保存されているファイルに影響を与えることなく、ローカル マシンのディスク領域を解放し、ファイル構成を簡素化できます。

クリーンアップ ツールを使用するには:

1. タスク パネルでこの PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル (3DEXPERIENCE Files on this PC) タブをクリックします。次に、ツールバーの**クリーンアップ (Cleanup)**  をクリックします。
2. ダイアログボックスでファイルを、そのプラットフォーム上の**最終更新日 (Last Refreshed)** に基づいて削除する期間を選択します。

ファイルは、この PC から削除 (**Delete from this PC**) コマンドを使用して手動で除去することもできます。

1. ファイルを右クリックしてこの PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル (3DEXPERIENCE Files on This Pc) のこのこの PC から削除 (**Delete from this PC**) を選択してください。
2. ファイルにアセンブリやマルチボディ部品が含まれる場合、以下のいずれかのオプションを選択してください:
 - **選択したファイルのみを削除 (Delete only the selected files)**。選択したファイルを除去しますが、参照されたファイルはそのまま保持されます。
 - **選択したファイルとその参照を削除 (Delete the selected files and their references)**。選択したファイルとその参照が除去されます。

ファイルは、削除されるとローカルキャッシュから除去されますが、3DEXPERIENCE platform での使用は可能なままになります。この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル (3DEXPERIENCE Files on This PC) タブは自動的に更新されます。

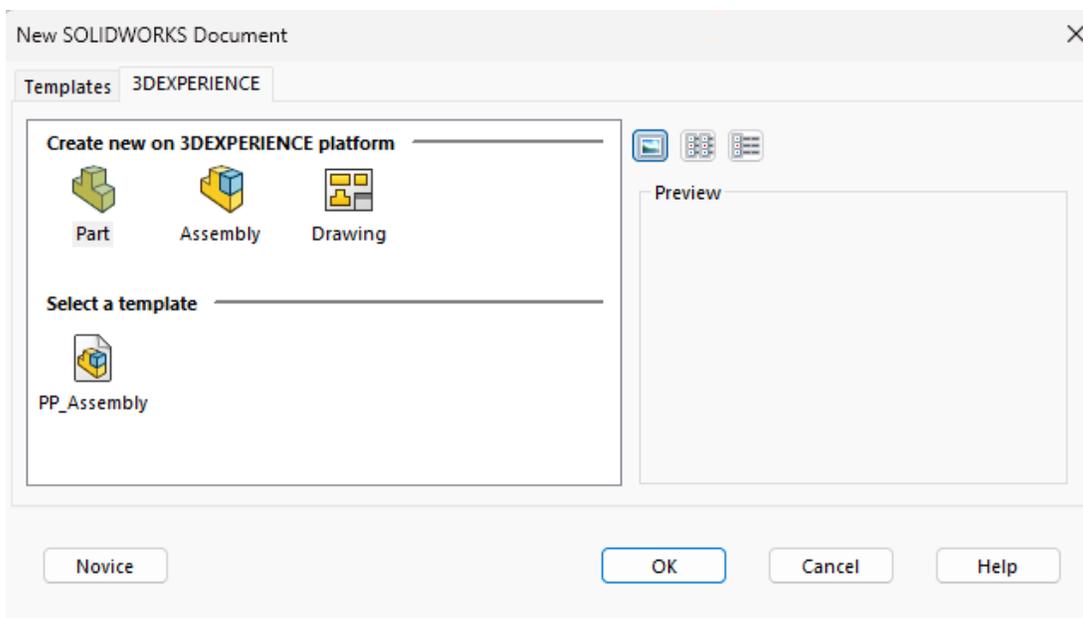
次の場合、ファイルを削除できません。

- アセンブリに、削除条件を満たさない参照が含まれている。
- ファイルがローカルで変更されている。
- ファイルが現在のセッションで開かれている。
- あなたがファイルをロックしている。

削除基準を満たすファイルがない場合、警告メッセージが表示されます。

SP1_FD01

ファイル作成時のユーザー定義プロパティ値の入力 (2025 FD01)



部品、アセンブリ、または図面を作成するとき、インターフェースを使用すると、ファイルのユーザー定義プロパティをより簡単に入力できます。

特典：これにより、ファイルの作成時にユーザー定義プロパティを入力することで、ワークフローが合理化されます。

ファイル作成時にユーザー定義プロパティ値を入力するには：

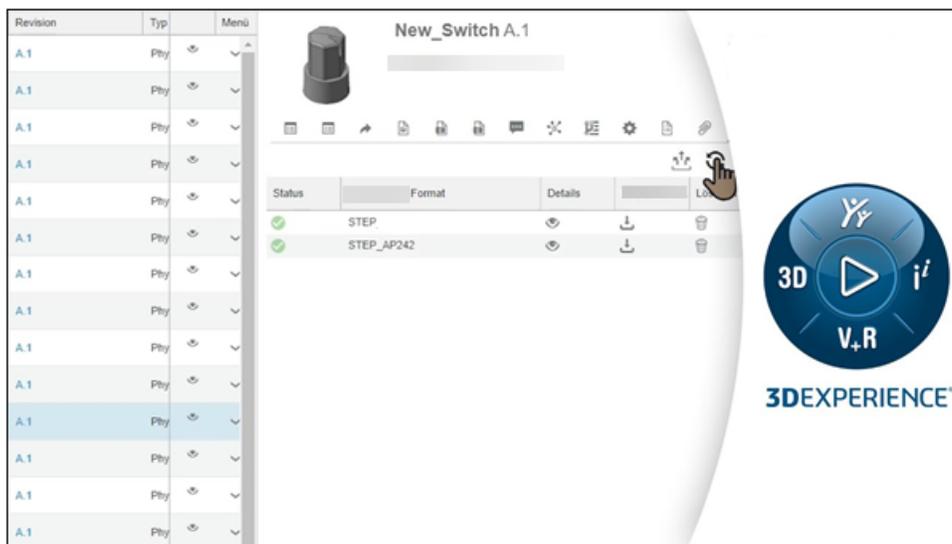
1. **新規 (New)** (標準ツールバー) をクリックするか、**ファイル (File) > 新規 (New)** をクリックします。
2. 新規 SOLIDWORKS ドキュメント (New SOLIDWORKS Document) ダイアログ ボックスで、**詳細設定 (Advanced)** をクリックします。

ツール (Tools) > オプション (Options) > システム オプション (System Options) > デフォルト テンプレート (Default Templates) で、デフォルト テンプレート (Default Templates) を 3DEXPERIENCE テンプレートに変更して、このワークフローをダイアログ ボックスの **ビギナー (Novice)** バージョンにも適用されるようにすることができます。

3. 3DEXPERIENCE タブの **3DEXPERIENCE platform で新規作成 (Create new on 3DEXPERIENCE platform)** で、**部品 (Part)**、**アセンブリ (Assembly)**、または、**図面 (Drawing)** を選択します。
4. **OK** をクリックします。
5. プロパティ (Properties) タブと分類 (Classifications) タブの、**新規部品 (New Part)** / **新規アセンブリ (New Assembly)** / **新規図面 (Drawing)** ダイアログ ボックスで、ファイルのユーザー定義プロパティを指定します。
6. **作成 (Create)** をクリックします。

3DEXPERIENCE platform に空の物理プロダクトが作成されます。

一時構成部品のプラットフォームへの保存 (2025 FD01)



SOLIDWORKS 以外のファイルを開く際、一時 SLDPRT ファイルを派生出力（DOS）としてプラットフォームにアップロードできます。

特典：この更新により、SOLIDWORKS 以外のデータの操作方法が簡略化され、ファイルを開くワークフローのパフォーマンスが改善されます。この拡張機能は、CATIA V5、NX、Creo、Inventor、および Solid Edge を含む、さまざまな MCAD 形式に適用されます。

一時 SLDPRT ファイルとは、非ネイティブ CAD データをインポートする際に SOLIDWORKS が生成する一時ファイルです。SOLIDWORKS では、元のファイルを毎回再インポートする代わりに、一時 SLDPRT ファイルがプラットフォームに保存されます。今後開くために、SOLIDWORKS は保存した SLDPRT を直接ダウンロードして使用するため、ファイルを再インポートする必要がありません。

SOLIDWORKS 以外のファイルを初めて開くと、SOLIDWORKS はデータをインポートし、一時 SLDPRT ファイルをバックグラウンドで DO としてアップロードします。このアップロードにより、他のユーザーやセッションは再インポートせずにファイルを再利用できます。以降のオープンでは、SOLIDWORKS はプラットフォームから SLDPRT DO を取得し、プロセスを簡略化し、時間を節約します。

同じプラットフォームで異なるバージョンの SOLIDWORKS を使用している場合、古いバージョンでは新しいバージョンで作成された DOS を再利用できません。このような場合は、エラーメッセージが表示されます。

一時 SLDPRT ファイルは編集できますが、これらの編集は元の SOLIDWORKS 以外のファイルを更新しません。ローカル キャッシュから現在のファイルにアクセスするプロセスは、変更されていません。

SOLIDWORKS 図面で評価された属性を使用した完成度変更の追跡（2025 FD01）

	Property Name	Type	Value / Text Expression
1	Approval task [1]	Text	\$PLMPPR:"ea_releasedtask.1"
2	Approval task [2]	Text	\$PLMPPR:"ea_releasedtask.2"
3	Approved on [1]	Text	\$PLMPPR:"ea_releaseddate.1"
4	Approved on [2]	Text	\$PLMPPR:"ea_releaseddate.2"
5	Approver [1]	Text	\$PLMPPR:"ea_releasedby.1"
6	Approver [2]	Text	\$PLMPPR:"ea_releasedby.2"
7	Change Status Action Name	Text	\$PLMPPR:"ea_changestatusaction"
8	Created By	Text	\$PLMPPR:"ea_createdby"
9	Creation Date	Text	\$PLMPPR:"created" _
10	Latest Maturity Change Actor [1]	Text	\$PLMPPR:"ea_changestatusby.1"
11	Latest Maturity Change Actor [2]	Text	\$PLMPPR:"ea_changestatusby.2"
12	Latest Maturity Change Date	Text	\$PLMPPR:"ea_changestatusdate"
13	Latest Maturity Change Date [1]	Text	\$PLMPPR:"ea_changestatusdate.1"
14	Latest Maturity Change Date [2]	Text	\$PLMPPR:"ea_changestatusdate.2"
15	Latest Maturity Change Task [1]	Text	\$PLMPPR:"ea_changestatustask.1"
16	Latest Maturity Change Task [2]	Text	\$PLMPPR:"ea_changestatustask.2"
17	Maturity State	Text	\$PLMPPR:"status"
18	Released on	Text	\$PLMPPR:"ea_releaseddate"

評価された属性は、3DEXPERIENCE platform に保存された SOLIDWORKS 図面の完成度変更を自動的に追跡して表示します。

メリット：属性を評価することで、完成度の変更を簡単に追跡し、図面の履歴を手動で更新することなく確認できます。

一般的な使用では、始めに設計者と製造者の承認タスクを含むルート テンプレートを作成します。各タスクは、MySession の **Change Action** コマンドを使用して承認され、図面の完成度が更新されます。すべてのタスクが承認されると、図面のステータスが **リリース済み (Released)** に変わります。

この機能のワークフローは次のとおりです。

1. SOLIDWORKS で図面ファイルを開きます。
2. 次の PLM プロパティを参照するアノテートを追加します。
 - ea_changestatusaction: 図面のステートアップに使用される Change Action。
 - ea_changestatusdate: 完成度の日付が変更されます。
 - ea_changestatusby[i]: 完成度の変更を実行したユーザー。
 - ea_changestatustask[i]: 完成度の変更を実行するために使用されたタスク。
3. 属性が登録されるように、図面を **3DEXPERIENCE platform** に保存します。
4. SOLIDWORKS で図面を再構築し、アノテート アイテムが正しく表示されるようにします。
5. MySession で、**Change Action** または **ステータスを変更 (Change Status)** コマンドを使用して、**作業中 (In Work)**、**凍結 (Frozen)**、**リリース済み (Released)**、および **廃版 (Obsolete)** などの図面のステータスを更新します。
6. 3DPlay またはサポートされている任意の Web ビューアーで図面を開き、更新されたアノテート アイテムを表示し、情報が正確であることを確認します。

評価済み属性の使用には、次の制限があります。

- スタンドアロンのアノテート アイテムでのみ機能し、テーブル内のプロパティや他のアノテート アイテムとの組み合わせはサポートしていません。
- インデックス作成のため、通常の属性には遅延が発生する場合がありますが、ea_ 属性は即座に更新されます。
- タスクや日付フィールドなどの空の属性は、SOLIDWORKS では「-」として表示されます。
- UDL および PDF 形式のみをサポートし、DXF/DWG はサポートしていません。
- 完成度遷移のタスクは、図面がリリースされるか、廃版とマークされた後のみ評価されます。

図面をディテリング モードで開く (2025 FD01)

3DEXPERIENCE platform で、参照をロードしないで、図面をディテリング モードで開いて保存できます。

メリット: ディテリング モードでは、大規模アセンブリの図面を開いたり編集したりする際のパフォーマンスが向上します。

ディテリング モードで図面を開くには 2 つの方法があります。

3DEXPERIENCE から開く (Open from 3DEXPERIENCE) を使用して図面をディテリング モードで開くには:

1. **ファイル (File) > 開く (Open) > 3DEXPERIENCE から開く (Open from 3DEXPERIENCE) > 3DSearch** をクリックします。
2. ダイアログ ボックスで、図面を選択します。
3. **モード (Mode)** で、**詳細設定 (Detailing)**  を選択します。
4. **開く (Open)** をクリックします。

MySession を使用して図面をディテイリング モードで開くには:

1. MySession で、ツール (Tools) > オプション (Options) > 開く (Open) をクリックします。
2. ダイアログボックスでファイルを開く前にモードを選択 (Choose the mode before opening files) を選択し、OK をクリックします。
3. 3DSearch で、図面を検索します。
4. 図面を右クリックし、開く (Open) をクリックします。
5. モード (Mode) で、詳細設定 (Detailing)  を選択します。
6. 開く (Open) をクリックします。

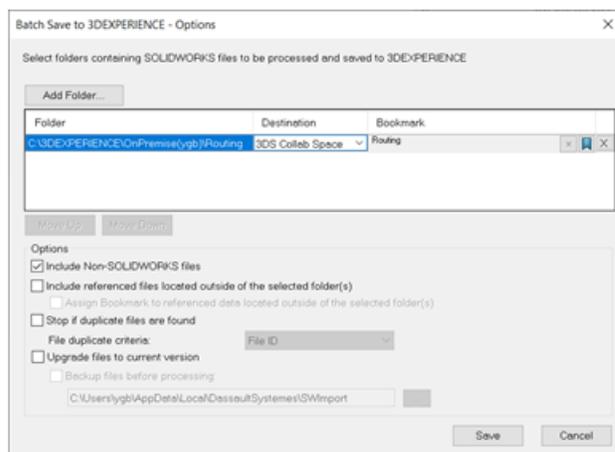
図面のディテイリング モードでの保存 (2025 FD01)

図面をディテイリング モードで 3DEXPERIENCE platform に保存できます。

図面をディテイリング モードで保存するには:

1. ファイル (File) > 3DEXPERIENCE に保存 (Save to 3DEXPERIENCE) をクリックします。

3DEXPERIENCE platform への SOLIDWORKS ファイル以外のバッチ アップロード (2025 FD01)



3DEXPERIENCE にバッチ保存 (Batch Save to 3DEXPERIENCE) オプションを使用して、.xml .xls .db などの SOLIDWORKS 以外のファイルを 3DEXPERIENCE platform で選択したブックマークに直接アップロードできます。

このオプションによって、さまざまなファイル タイプをフォルダ構造に整理して、特に広範囲のルーティング ライブラリのアップロード プロセスを簡素化します。バッチ保存 (Batch Save) アドインは RoutingLib.db や Components.xml のような SOLIDWORKS 以外のファイルを最新の状態に保ちます。

Routing Library Manager の 3DEXPERIENCE にバッチ保存オプションを使用してファイルをアップロードするには:

1. SOLIDWORKS でツール (Tools) > アドイン (Add-ins) の順にクリックし、Routing アドインを有効にします。
2. **SOLIDWORKS ツール (SOLIDWORKS Tools) > SOLIDWORKS Routing Library Manager** をクリックして、Windows のスタート (Start) メニューから **Routing Library Manager** を開きます。
3. ルーティング ファイル位置と設定 (Routing File Locations and Settings) タブに移動し、**3DEXPERIENCE にバッチ保存 (Batch Save to 3DEXPERIENCE)** をクリックします。

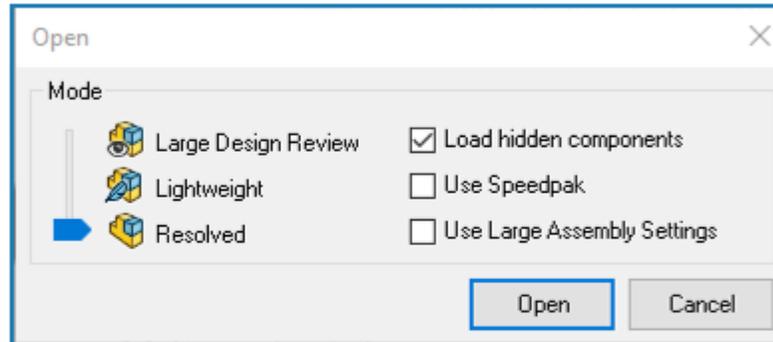
3DEXPERIENCE にバッチ保存オプション (Batch Saves to 3DEXPERIENCE Options) ダイアログ ボックスが開きます。デフォルトでは、**SOLIDWORKS 以外のファイルを含める (Include Non-SOLIDWORKS Files)** オプションが選択されています。

4. ダイアログ ボックスで追加オプションを選択します。
5. **フォルダ追加 (Add Folder)** をクリックして、ファイルを含むフォルダを選択します。 .xml、.xls、.db、などの SOLIDWORKS 以外のファイルを含むすべてのファイルがアップロードに含まれます。
6. アップロードする**ブックマーク (Bookmark)** を選択します。
7. **OK** をクリックします。

制限事項:

- バッチ保存 (Batch Save) オプションは、SOLIDWORKS 以外のファイルを SOLIDWORKS ファイルにリンクされていない別のドキュメントとしてアップロードします。
- ファイルの変更は検出されず、初回アップロードでのみ機能します。

3DEXPERIENCE platform に保存されたファイルのオープンモードの改善 (2025 FD01)



3DEXPERIENCE platform に保存されたファイルを操作するときファイル オープン モードに更新すると、制御性と一貫性が向上します。

特典：これらの更新により、SOLIDWORKS で 3DEXPERIENCE ファイルを開く方法をより詳細に制御できます。

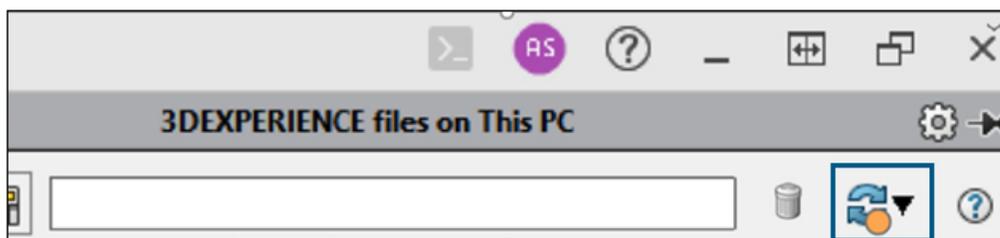
この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル (3DEXPERIENCE Files on This PC) タブの更新には、以下があります。

- **Alt + ドラッグ アンド ドロップ (Alt + Drag-and-Drop)** ショートカット: **Alt** キーを押しながらタブからファイルをドラッグすると、オープン モード (Open Mode) ダイアログ ボックスが表示されます。
- **ロック済み大規模デザイン レビュー モード (Locked Large Design Review Mode)** : 大規模デザイン レビュー (Large Design Review) モードでダウンロードされたファイルは、常にそのモードで開かれます。
- **一貫した右クリックしてドラッグの動作 (Consistent Right-Click and Drag Behavior)** : ファイルを右クリックしてドラッグする操作は、オープン モード (Open Mode) ダイアログ ボックスでの設定に従います。
- **複数ファイル選択 (Multi-File Selection)** : 複数のファイルの選択では、オープン モード (Open Mode) によって、部品や図面に対するアセンブリなどのファイル タイプに基づいてオプションの優先度が決まります。
- **オープン モードのツールチップ (Tooltip for Open Mode)** : タブからファイルをドラッグすると、**Alt** キーを押しながらダイアログを開く (**Hold Alt for Open Dialog**) のツールチップが表示されます。

3DEXPERIENCE 検索結果のもう 1 つの改善点は次のとおりです。

- **Alt + ドラッグ アンド ドロップ (Alt + Drag-and-Drop)** ショートカット: **Alt** キーを押しながらファイルをドラッグ アンド ドロップすると、ファイルを開く前にオープン モード(Open Mode)ダイアログ ボックスが表示されます。

この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル (3DEXPERIENCE Files on This PC) タブのステータスおよび更新の機能強化 (2025 FD01)



この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル (3DEXPERIENCE Files on This PC) タブが自動的に更新され、最新のデータが表示されます。

特典: タブを手動で更新する必要がなくなり、最新の状態を維持しやすくなりました。

更新 (Refresh) のオレンジ色のステータス インジケータは、ファイルを監視するのに役立ちます。ビューが最新の場合はクリアなままですが、新しいファイルの保存、ファイルのダウンロード、またはファイルがローカルに見つからない場合はオレンジ色になります。この視覚的なヒントは、タブに注意が必要な場合にハイライトします。

また、トップレベルのアセンブリをフィルタリングすると、キャッシュ内のアセンブリのメインノードのみを表示できます。このオプションを使用することによって、ナビゲーションが簡素化され、ステータス インジケータと組み合わせた場合に、変更の追跡が容易になります。

更新されたツールチップには、更新オプションの明確な説明が表示されます。

- **ビューをリフレッシュ (Refresh View)** : ビュー全体を更新します。
- **サーバーからすべて更新 (Refresh All from Server)** : サーバーからすべてのファイルのライフサイクル情報を更新します。
- **サーバーから選択を更新 (Refresh Selected from Server)** : 選択したファイルのみのライフサイクル情報を更新します。

大規模デザイン モードでの MySession 動作 (2025 FD01)

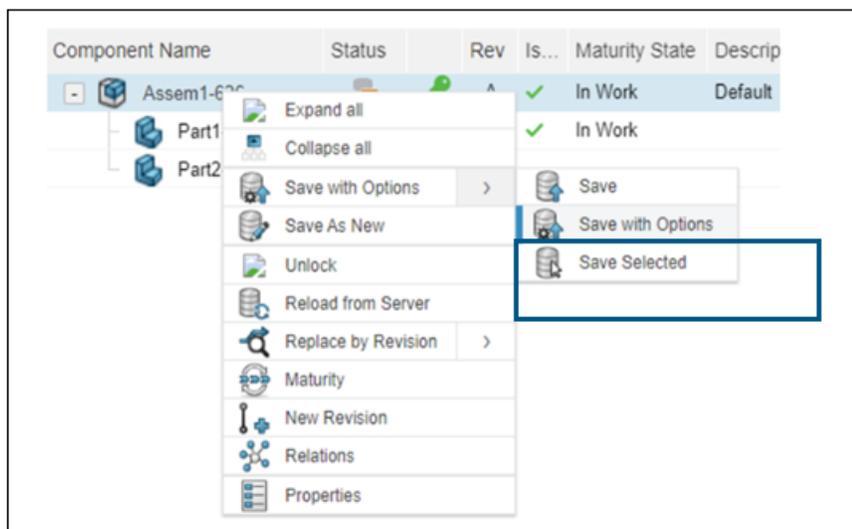
大規模デザイン レビュー (Large Design Review) (LDR) モードでデータを開くと、MySession には、開いているアセンブリ ファイルのノードが 1 つだけ表示されます。このノードには、ファイルが**解除 (Resolved)** モードでロードされたときと同じ情報が含まれています。

ファイルがまだプラットフォームに保存されていない場合は、SOLIDWORKS 情報のみが表示されます。ファイルがすでにプラットフォームに保存されている場合は、SOLIDWORKS と PLM の両方の情報が表示されます。LDR モードでは、ルート アセンブリに子ノードは表示されません。

次の MySession コマンドは、このノードでは使用できません。これらを使用しようとすると、次のエラー メッセージが表示されます。

- 新規保存 (Save as New)
- アクティブ ウィンドウを新規として保存 (Save Active Window As New)
- サーバーから再ロード (Reload from Server)
- リビジョンで置換 (Replace by Revision)
- 最新リビジョンで置換 (Replace by Latest Revision)
- リビジョンを更新 (Update Revisions)

選択したファイルを MySession に保存 (2025 FD01)



MySession では、モデル全体を保存することなく、個々の部品、アセンブリ、または図面を 3DEXPERIENCE platform に保存できます。

特典：このコマンドを使用すると、プラットフォームにアップロードされる内容を制御しながら、必要な構成部品のみを保存できます。

選択を保存 (Save Selected) を使用するには：

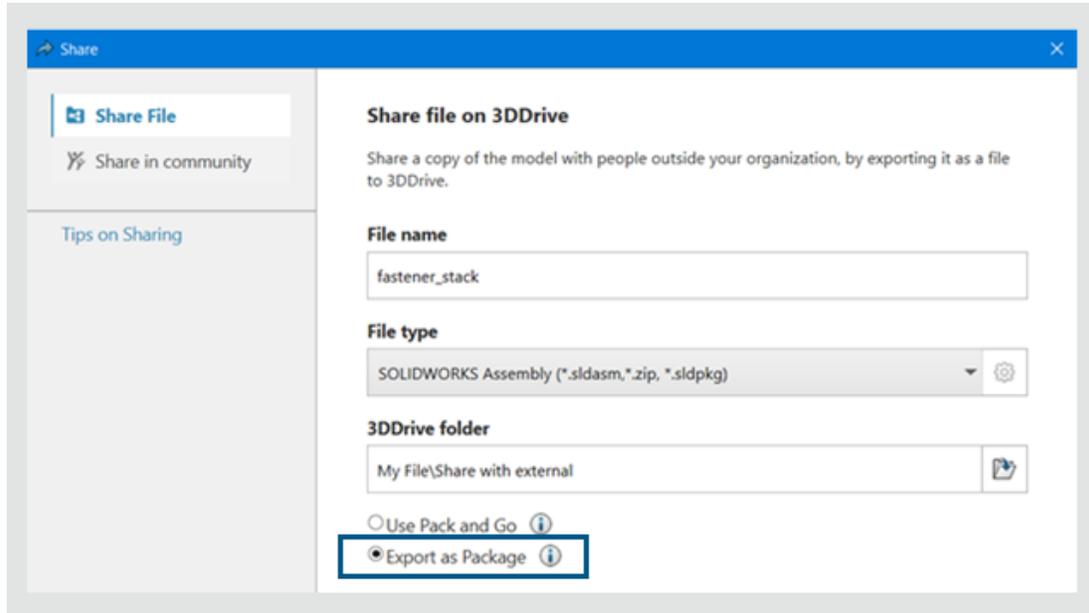
1. SOLIDWORKS でアセンブリを開きます。
2. MySession で、構成部品を右クリックし、**選択を保存 (Save Selected)** を選択します。
3. 保存 (Save) ダイアログ ボックスで、構成部品が選択されていることを確認します。
4. **保存 (Save)** をクリックします。

以下の制限があります：

- 部品の変更の保存: アセンブリ レベルで加えられた個々の部品の変更は、明示的にそれらの部品を含めない限り保存されません。

- トップレベル アセンブリ: 新しいトップレベル アセンブリを保存するときに**オプションを指定して保存 (Save with Options)** を使用して、グラフィック プロパティとフレキシブル アセンブリを正しく処理します。

パッケージとしてエクスポートを使用したファイルの共有 (2025 FD01)



3DEXPERIENCE ユーザーは、共有 (Share) ダイアログ ボックスの**パッケージとしてエクスポート (Export as Package)** オプションを使用して、3DEXPERIENCE platform に保存されているアセンブリを共有できます。SOLIDWORKS でファイルを変更できる外部のチームとパッケージを共有できます。その後、返されたファイルをプラットフォームにマージして戻すことができます。

特典: パッケージとしてエクスポート (**Export As Package**) オプションは、**パック&ゴー (Pack and Go)** オプションに含まれない可能性のある参照ファイル (キャッシュにない図面など) をすべて収集します。

パッケージとしてエクスポート (Export As Package) オプションを使用するには:

1. SOLIDWORKS で、3DEXPERIENCE platform に保存されているアセンブリを開きます。
2. **ファイル (File) > 共有 (Share)** をクリックします。
3. ダイアログボックスで:
 - a. **ファイルを共有 (Share File)** をクリックします。
 - b. **ファイル名 (File name)** を入力し、**ファイルタイプ (File type)** で、**SOLIDWORKS アセンブリ (SOLIDWORKS Assembly)** を選択します。
 - c. **パッケージとしてエクスポート (Export as Package)** をクリックします。
 - d. **Continue (続行)** をクリックします。

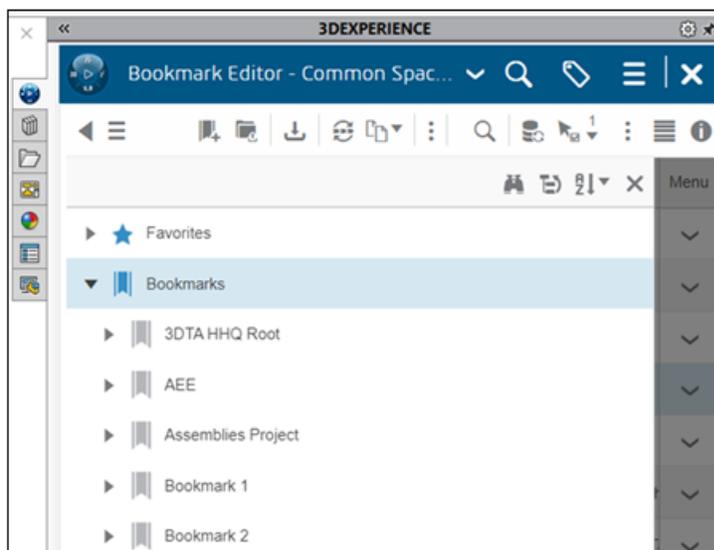
パッケージとしてエクスポート (Export as Package) コマンドが、タスク パネルの 3DEXPERIENCE タブで開きます。

このコマンドの詳細については、**SOLIDWORKS データのエクスポートとインポート (Exporting and Importing SOLIDWORKS Data)** を参照してください。

4. オプションを指定し、**エクスポート (Export)** をクリックします。

ソフトウェアによって、パッケージが .sldpkg の拡張子付きでエクスポートされます。

データ保存時のブックマークの問題の管理 (2025 FD01)

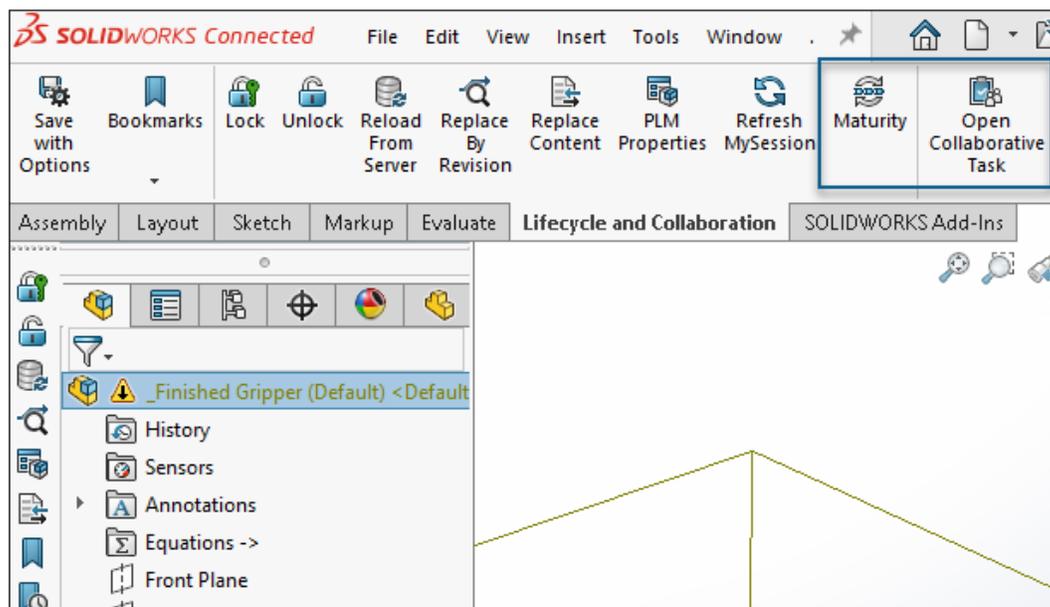


データは、ブックマークが凍結、完了、アーカイブ、または削除されていても、**3DEXPERIENCE platform** に保存できます。割り当てられたブックマークに失敗すると、データがブックマークされていないことを示すメッセージが表示されます。

メリット: 保存操作は、ブックマークが凍結、完了、アーカイブ、または削除されている場合でも実行されます。

保存後、**Bookmark Editor** を使用して問題を手動で解決し、ブックマークを割り当てることができます。

ライフサイクルおよびコラボレーション (Lifecycle and Collaboration) タブ (2025 FD01)



ライフサイクルおよびコラボレーション (Lifecycle and Collaboration) タブの **Collaborative Task** を開く (**Open Collaborative Task**) および**完成度 (Maturity)** ツールを使用できます。

Collaborative Task を開く (**Open Collaborative Task**) ツールを使用して、SOLIDWORKS タスク パネルで Collaborative Tasks を開きます。**完成度 (Maturity)** ツールを使用して、選択したファイルの完成度状態を変更します。

Collaborative Task を開く (**Open Collaborative Task**) ツールにアクセスするには:

1. 次のいずれかの操作を行います:

- CommandManager で、**Collaborative Task** を開く (**Open Collaborative Task**)  をクリックします。
- ライフサイクルおよびコラボレーション (Lifecycle and Collaboration) ツールバーで、**Collaborative Task** を開く (**Open Collaborative Task**)  をクリックします。

完成度 (Maturity) ツールにアクセスするには:

1. 次のいずれかの操作を行います:

- CommandManager で、**完成度 (Maturity)**  をクリックします。
- ライフサイクルおよびコラボレーション (Lifecycle and Collaboration) ツールバーで、**完成度 (Maturity)**  をクリックします。
- ツール (Tools) > ライフサイクルおよびコラボレーション (Lifecycle and Collaboration) > **完成度 (Maturity)** をクリックします。

完成度状態の変更

完成度 (Maturity) ツールを使用して、選択したファイルの完成度状態を変更できます。

完成度状態を変更するには:

FeatureManager デザイン ツリーで、ファイルを選択し、次のいずれかを行います。

- CommandManager で、**完成度 (Maturity)**  をクリックします。
- ライフサイクルおよびコラボレーション (Lifecycle and Collaboration) ツールバーで、**完成度 (Maturity)** をクリックします。
- ツール (Tools) > ライフサイクルおよびコラボレーション (Lifecycle and Collaboration) > **完成度 (Maturity)**  をクリックします。

選択したファイルの完成度状態が変更されます。

Collaborative Tasks を開く

Collaborative Task を開く (Open Collaborative Task) ツールを使用して、SOLIDWORKS タスク パネルで Collaborative Tasks を開くことができます。

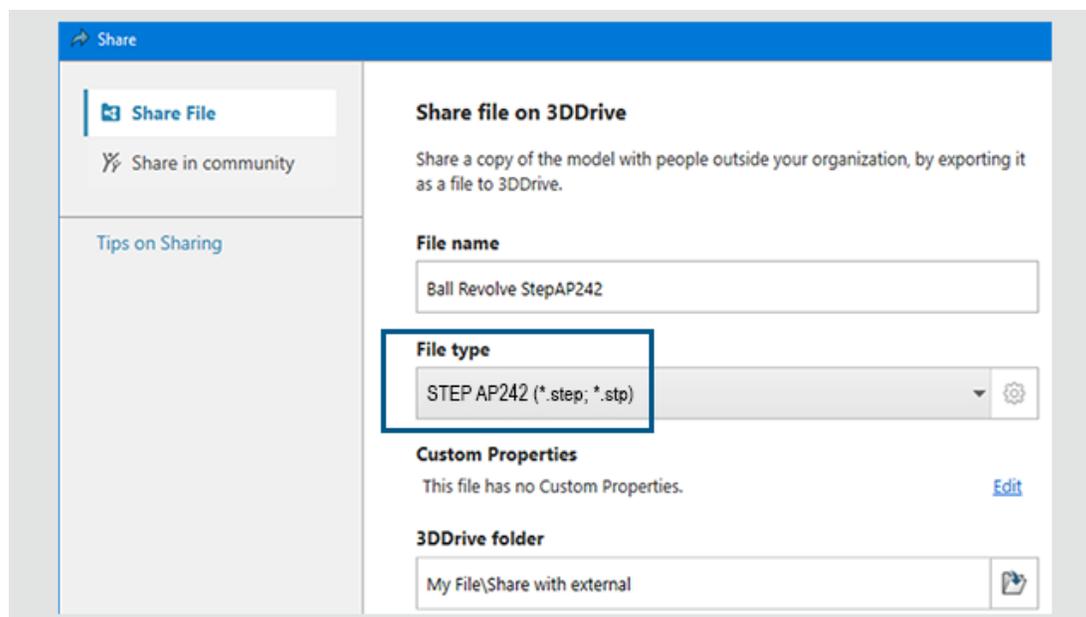
Collaborative Tasks を開くには:

次のいずれかの操作を行います:

- CommandManager で、**Collaborative Task を開く (Open Collaborative Task)**  をクリックします。
- ライフサイクルおよびコラボレーション (Lifecycle and Collaboration) ツールバーで、**Collaborative Task を開く (Open Collaborative Task)**  をクリックします。

SOLIDWORKS タスク パネルに Collaborative Tasks が表示されます。

STEP242 ファイル タイプとしてのモデルの共有 (2025 FD01)



SOLIDWORKS MBD アドインを有効にすると、**3DEXPERIENCE** ユーザーは、部品またはアセンブリを STEP242 ファイル タイプとして 3DDrive に共有できます。ファイルに関連付けられているすべてのユーザー定義プロパティが共有 (Share) ダイアログ ボックスの**ユーザー定義プロパティ (Custom Properties)** に表示されます。

特典：STEP242 ファイル タイプは、CAD ニュートラル STEP ファイル標準の更新であり、CAD データに加えて、3D Product and Manufacturing Information (PMI) が含まれています。

SOLIDWORKS MBD アドインはどのロールにも属していません。SOLIDWORKS アドインをインストール (Install SOLIDWORKS Add-ins) ダイアログ ボックスでインストール時に追加するスタンドアロン ライセンスが必要です。

モデルを STEP242 ファイル タイプとして 3DDrive に共有するには：

1. ツール (**Tools**) > アドイン (**Add-Ins**) をクリックして、**SOLIDWORKS MBD** を選択し、**OK** をクリックします。
2. 部品またはアセンブリを開き、**ファイル (File)** > **共有 (Share)** をクリックします。
3. ファイルを共有 (Share File) タブの **3DDrive でファイルを共有 (Share file on 3DDrive)** で次を行います。

- a. **ファイル名 (File name)** を指定します。
- b. **ファイルタイプ (File type)** で、**STEP242 AP242 (*.step;*.stp)** を選択します。
- c. **オプション**：モデルで使用可能なユーザー定義プロパティから選択するには、**ユーザー定義プロパティ (Custom Properties)** セクションで**編集 (Edit)** をクリックします。

STEP242 を 3DDrive で作成 (Publish to STEP242 on 3DDrive) PropertyManager で、モデルで共有するユーザー定義プロパティを選択し、 をクリックします。

外部と共有 (Share with external) ダイアログ ボックスが開きます。ステップ 4 に進みます。

- d. **アップロード (Upload)** をクリックします。
- 外部と共有 (Share with external) ダイアログ ボックスが開きます。

4. 共有のオプションを指定し、**共有 (Share)** をクリックします。

ファイルが 3DDrive にアップロードされると通知されます。

詳細については、[3DDrive でファイルを共有する](#)を参照してください。

イテレーションの処理 (2025 FD01)

SOLIDWORKS の図面、部品、またはアセンブリのイテレーションを作成できます。

メリット：復元のために SOLIDWORKS ファイルの以前のイテレーションにアクセスできます。これは、ミスをしてファイルを復元する場合に便利です。

イテレーションの作成

SOLIDWORKS の部品、アセンブリ、図面のイテレーションを作成できます。

イテレーションを作成するには：

1. 部品、アセンブリ、または図面で、**ファイル (File) > 3DEXPERIENCE に保存 (Save to 3DEXPERIENCE)** をクリックします。
2. ダイアログボックスで、**前のイテレーションを保持 (Keep Previous iteration)** を選択します。
3. **保存 (Save)** をクリックします。

イテレーションの復元

SOLIDWORKS のパーツ、アセンブリ、あるいは図面のイテレーションを復元できます。

イテレーションを復元するには:

1. ライフサイクル ツールバーで、**イテレーション (Iteration)** をクリックします。
2. 任意のイテレーションを選択し、**コンテンツを置換 (Replace Content)** をクリックします。
3. **ファイル (File) > 3DEXPERIENCE に保存 (Save to 3DEXPERIENCE)** をクリックします。

3DEXPERIENCE リビジョン テーブル列のカスタム属性へのリンク (2025 FD01)

The diagram illustrates the process of linking a custom attribute to a revision table. It shows two tables. The top table, titled 'Revisions', has columns: Area, REV., DESCRIPTION, DATE, and APPROVED. The bottom table, titled 'Revision Table', has columns: ZONE, REV., DESCRIPTION, DATE, and APPROVED. A blue arrow points from the 'Area' column in the 'Revisions' table to the 'ZONE' column in the 'Revision Table'.

Revisions				
Area	REV.	DESCRIPTION	DATE	APPROVED
B1	B	Mods per Joe	1/2/25	TRF

Revision Table				
ZONE	REV.	DESCRIPTION	DATE	APPROVED
B1	B	Mods per Joe	1/2/25	TRF

3DEXPERIENCE リビジョン テーブル列を、プラットフォームで作成したカスタム属性にリンクできます。

特典：属性をリンクすると、1 か所に情報を入力するだけで済みます。

3DEXPERIENCE リビジョン テーブルでは、次の操作ができます。

機能	アクセス
タイトルを編集	タイトル テキストをダブルクリックします。
列名を編集	列テキストをダブルクリックします。

3DEXPERIENCE リビジョン テーブル列でのカスタム属性の作成 (2025 FD01)

属性を作成すると、情報を 1 か所に入力できます。

3DEXPERIENCE リビジョン テーブル列でカスタム属性を作成するには:

1. 管理者権限を持つユーザーのみが、Collaborative Spaces Control Center にアクセスして管理できます。SOLIDWORKS では、3DEXPERIENCE リビジョン テーブルで、Collaborative Spaces Configuration Center の属性管理を使用して作成するカスタム属性がサポートされています。

Collaborative Spaces Control Center > 属性管理 (Attributes Management) > 図面 (Drawing) をクリックします。

2. (オプション) 新しい属性を追加するには、+ をクリックします。
3. 属性の名前を入力し、**OK** をクリックします。
4. **構成デプロイメント (Configuration Deployment)** をクリックします。
5. **構成およびサーバー ユーティリティ (Configuration and Server Utilities)** で、属性を追加または除去したインデックス モデルのアップロード (**Upload Index Model with added or Removed Attributes**) とサーバー キャッシュを再ロード (**Reload Server Cache**) をクリックします。
6. (オプション) **CAD コラボレーション (CAD Collaboration) > SOLIDWORKS** をクリックします。
7. (オプション) **図面 (Drawing)** で、+ をクリックし、作成した属性を選択します。

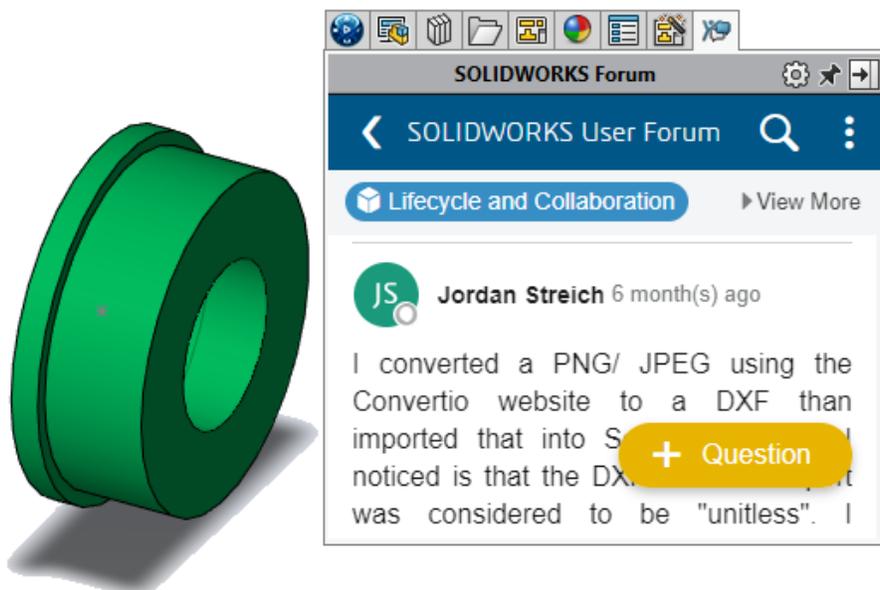
3DEXPERIENCE リビジョン テーブル列でのカスタム属性のリンク (2025 FD01)

属性をリンクすると、情報を 1 か所に入力できます。

3DEXPERIENCE リビジョン テーブル列でカスタム属性をリンクするには:

1. **3DEXPERIENCE** リビジョン テーブルで、列をクリックします。
2. **列プロパティ (Column Properties)** で、**カスタム属性 (Custom Attributes)** をクリックします。
3. **▼** をクリックし、属性を選択します。

SOLIDWORKS ユーザー フォーラムへのアクセス (2025 FD01)



タスク パネルから SOLIDWORKS ユーザー フォーラムにアクセスできます。

特典： SOLIDWORKS から離れることなく、世界中の SOLIDWORKS エキスパートのコミュニティと簡単に接続できます。

SOLIDWORKS ユーザー フォーラムにアクセスするには、次のいずれかを実行します。

- タイトル バーで、ヘルプ (Help)  > ユーザー フォーラム (User Forum) をクリックします。
- ユーザー フォーラム (User Forum) タブ  をクリックします。

再ロードの使用 (2025 FD01)

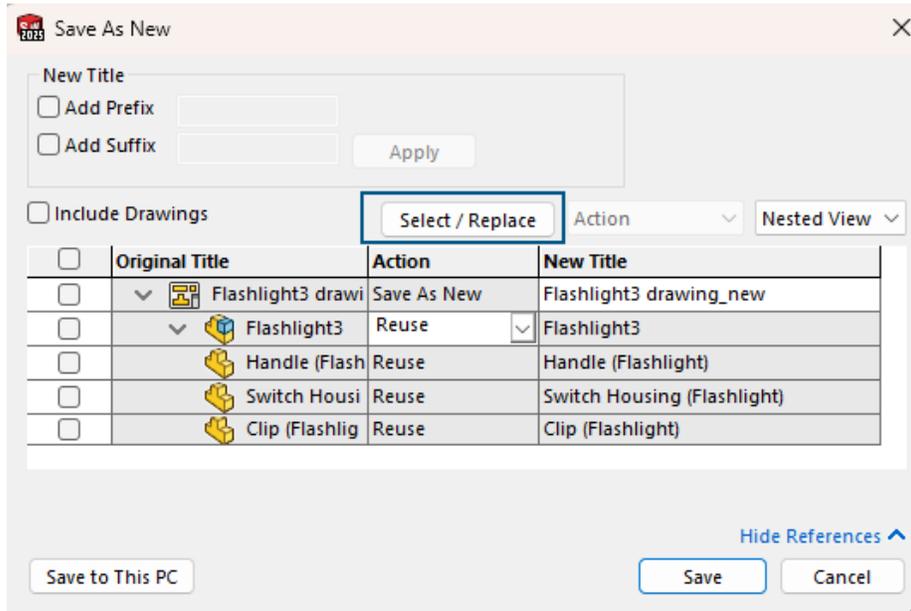
SOLIDWORKS Connected で部品、アセンブリ、図面ファイルを再ロードできます。

メリット： 前回の保存 (Save) 操作以降の変更を元に戻すことができます。

部品、アセンブリ、または図面を再ロードするには：

1. 部品、アセンブリ、または図面で、ファイル (File) > 再ロード (Reload) をクリックします。

新規保存 (Save As New) ダイアログ ボックス (2025 FD01)



新規保存 (Save As New) ダイアログ ボックスでは、ファイル タイトルの名前変更と、複数選択を 1 つのステップでできます。

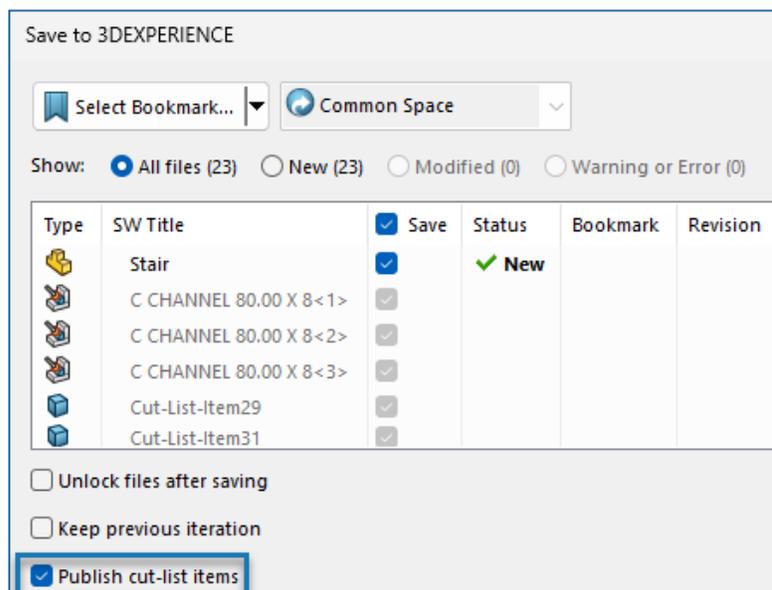
特典： ダイアログ ボックスには、複数のファイルの名前を一度に変更する簡単な方法があります。

新規保存 (Save As New) ダイアログ ボックスでは、1 つの部品内の 1 つの部品がサポートされます。インターフェースを展開するための参照を表示 (Show References) が含まれています。これまで、**新規保存 (Save As New)** では統合部品がサポートされていませんでした。

参照部品の**アクション (Action)** を**再使用 (Reuse)** から**新規保存 (Save As New)** に変更できます。

機能を選択/置き換え	説明
次の元のタイトルを検索 (Search original title for)	選択した行の元のタイトルに入力したテキストと一致するファイル タイトルを検索します。
置換後の文字列 (Replace text with)	選択した行に入力したテキストでファイル タイトルを置き換えます。
選択 (Select)	新しいタイトルに値が一致する行を選択します。
置き換え (Replace)	選択した行の新しいタイトルの値を置き換えます。

3DEXPERIENCE platform でのカット リスト アイテムのパブリッシュ (2025 SP1)



溶接部品のカット リスト アイテムを、**3DEXPERIENCE platform** でパブリッシュできます。

カット リスト アイテムをパブリッシュするには、SOLIDWORKS 部品を溶接部品として **3DEXPERIENCE platform** に保存します。サイド パネルに、溶接部品の拡張子が SW Weldment Part として表示されます。

SOLIDWORKS 部品を溶接部品として保存するための前提条件:

- **3DEXPERIENCE platform** に部品をまだ保存していない必要があります。
- 部品には溶接フィーチャーが含まれている必要があります。
- 部品は単一の物理プロダクトとしてフラグが付いている必要があります。

3DEXPERIENCE platform でカット リスト アイテムをパブリッシュするための前提条件:

- 部品は溶接部品である必要があります。
- カット リストは最新である必要があります。
- カット リスト アイテム プロパティに、CutlistID が含まれている必要があります。

3DEXPERIENCE platform でカット リスト アイテムをパブリッシュするには:

1. 溶接部品を開いたまま、**オプション (Options)** (標準ツールバー) をクリックし、ドキュメント プロパティ (Document Properties) タブを選択して、**溶接 (Weldments)** を選択します。
2. ドキュメント プロパティ - 溶接 (Document Properties - Weldments) ダイアログ ボックスの**カット リスト ID (Cut list IDs)** で、**カット リスト ID を生成 (Generate Cut list IDs)** を選択し、**OK** をクリックします。
3. **3DEXPERIENCE タスク パネル (3DEXPERIENCE Task Pane)** で、部品を右クリックし、**保存 (Save)** をクリックします。
4. **3DEXPERIENCE** に保存 (Save to 3DEXPERIENCE) ダイアログ ボックスで、**カット リスト アイテムをパブリッシュ (Publish cut-list items)** を選択し、**保存 (Save)** をクリックします。

MySession に、溶接部品のカット リスト アイテムが表示されます。サイド パネルには、カット リスト アイテムのプロパティが表示されます。

管理者は、ユーザー定義 PLM 属性を定義し、3DEXPERIENCE platform に属性を保存するために、CAD アイテムと PLM アイテム間のマッピングを定義できます。

IDX ファイルでの親子関係の承認または却下 (2025 SP1)

Open all ProStep files in folder automatically

Sync with ECAD automatically on build

Use email-based communication:

Default recipient email addresses:

Animate change in preview image on tree selection

Reverse rotation direction of components on the underside of the board

Check for changes made in SOLIDWORKS before applying changes from ECAD

Use GMT style date in IDX communication

Use parent-child association in IDX communication

更新が ECAD からか MCAD からかに関係なく、親子関係の変更を管理し、承認または却下することができます。

CircuitWorks では、IDX3.0 ファイルを操作する際に、構成部品と他のボード アイテム（可能、禁止、スルーホール、機械穴など）間の親子の関連付けがサポートされるようになりました。ECAD または MCAD からこれらのアイテムへの変更を承認または却下できます。

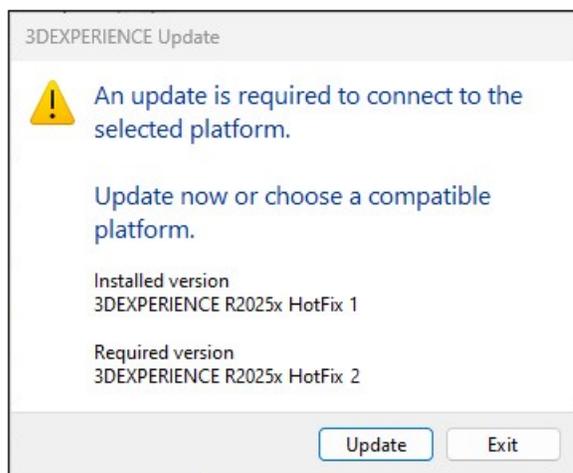
特典：

- 更新が ECAD からか MCAD からかに関係なく、1 つのアクションですべての関連変更を承認または却下します。
- MCAD で親構成部品を変更すると、関連するすべての子アイテムが CircuitWorks へのエクスポート時に自動的に更新されます。

この機能を使用するには、次の操作を行います。

1. ツール (Tools) > **CircuitWorks** > **CircuitWorks オプション (CircuitWorks Options)** をクリックします。
2. **ProStep EDMD** を選択し、**IDX 通信で親/子の関連付けを使用 (Use parent-child association in IDX communication)** を選択します。

接続済みアプリケーションの更新通知の改善 (2025 SP1)



SOLIDWORKS Connected、Visualize Connected、または DraftSight Connected をデスクトップショートカットから起動すると、アップデートが利用可能であるか必要な場合に、メッセージから直接アプリケーションを更新できます。

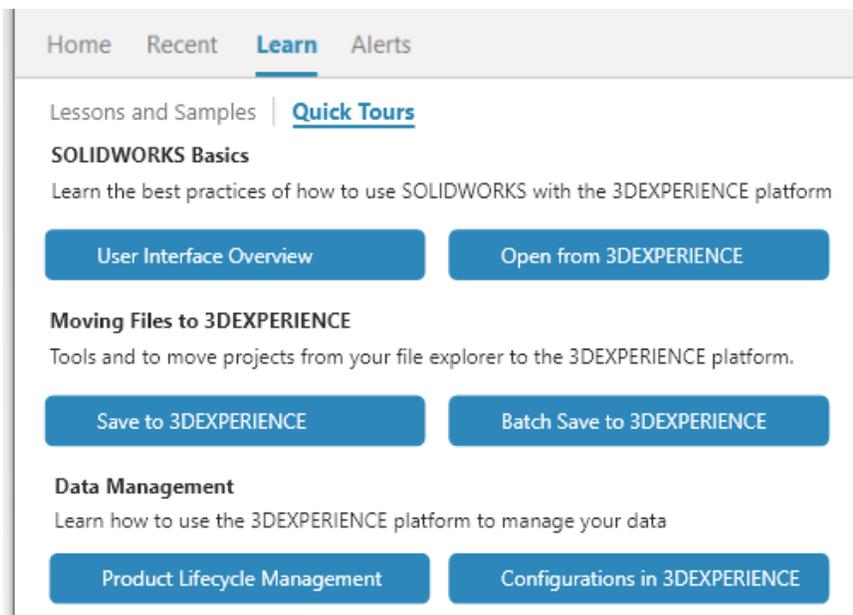
プラットフォームは、3DEXPERIENCE 2025x FD01 のインストール後に、どのメジャーまたはマイナーの更新にも新しい動作を適用します。

これまでは、ブラウザを別のステップとして使用して、Compass でアプリケーションに移動する必要がありました。

特典：この改善により、更新プロセスが簡素化され、ツールを切り替える必要がなくなり、アプリケーションを最新の状態に維持する時間が短縮されます。

SPO_GA

クイック ツアー



3DEXPERIENCE ユーザーは、クイック ツアーというコンパクトな統合学習モジュールに従って学習できます。各クイック ツアーには、対話型ポップアップとして表示される一連のステップがあり、ユーザー インタフェース内の要素が参照されます。

メリット: **3DEXPERIENCE** アプリケーションをインタラクティブに学習して、基本的な機能と概念をすばやく理解することができます。ベスト プラクティスの詳細については、**SolidPractices** を参照してください。

クイック ツアーにアクセスするには、ようこそ (Welcome) ダイアログ ボックスの学習 (Learn) タブで、**クイック ツアー (Quick Tours)** をクリックします。

クイック ツアーを開始するには、ツアー、たとえば**ユーザー インタフェースの概要 (User Interface Overview)**、をクリックします。手順を進めるには、ポップアップ ステップ内にある**次へ (Next)** をクリックします。ポップアップにステップ番号が表示されるので、進捗状況を確認できます。

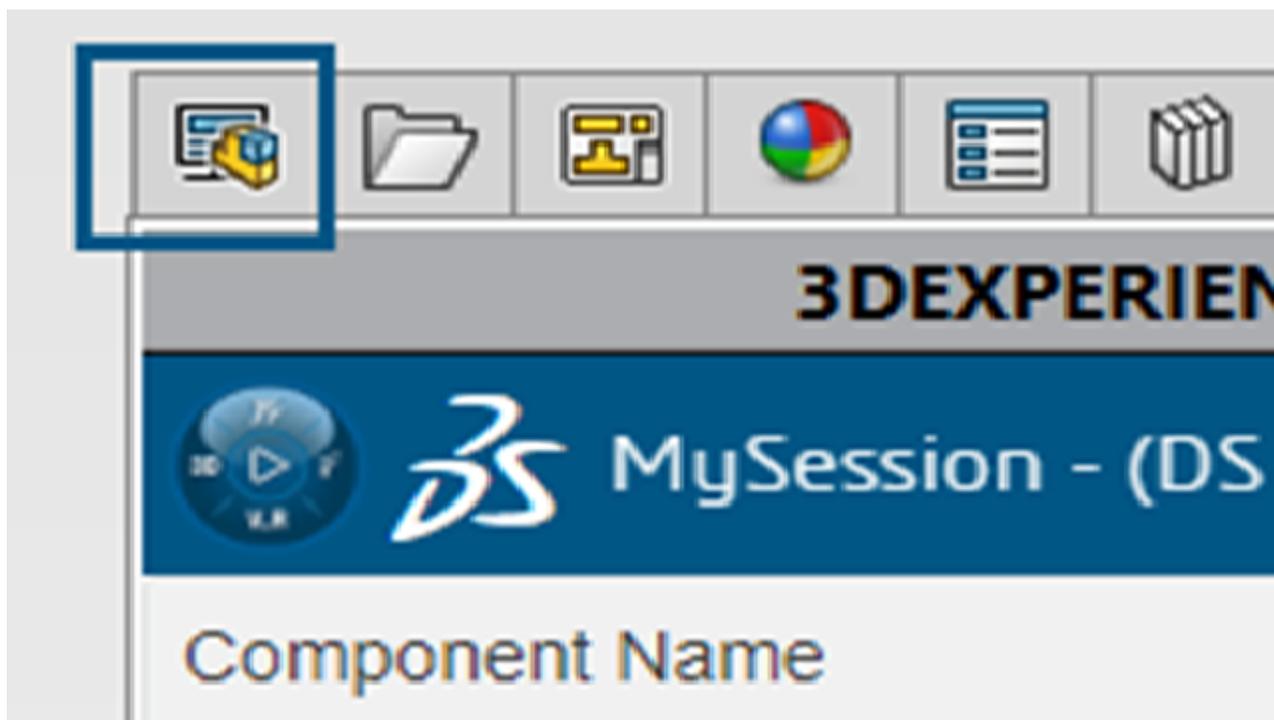
3D フォーマットを生成するオプションの除去

すべての構成の 3D 形式を計算 (Compute 3D format for all configurations) オプションが除去されます。

メリット: 出力が生成されている間も、SOLIDWORKS での作業は継続できます。

このオプションは、**コラボレーション スペース構成センター (Collaborative Spaces Configuration Center) > CAD コラボレーション (CAD Collaboration) > SOLIDWORKS の設定 (Settings)** に追加されていました。CGR は現在、クラウド環境の変換サービスおよびオンライン環境の Derived Format Converter を使用して生成されるようになりました。

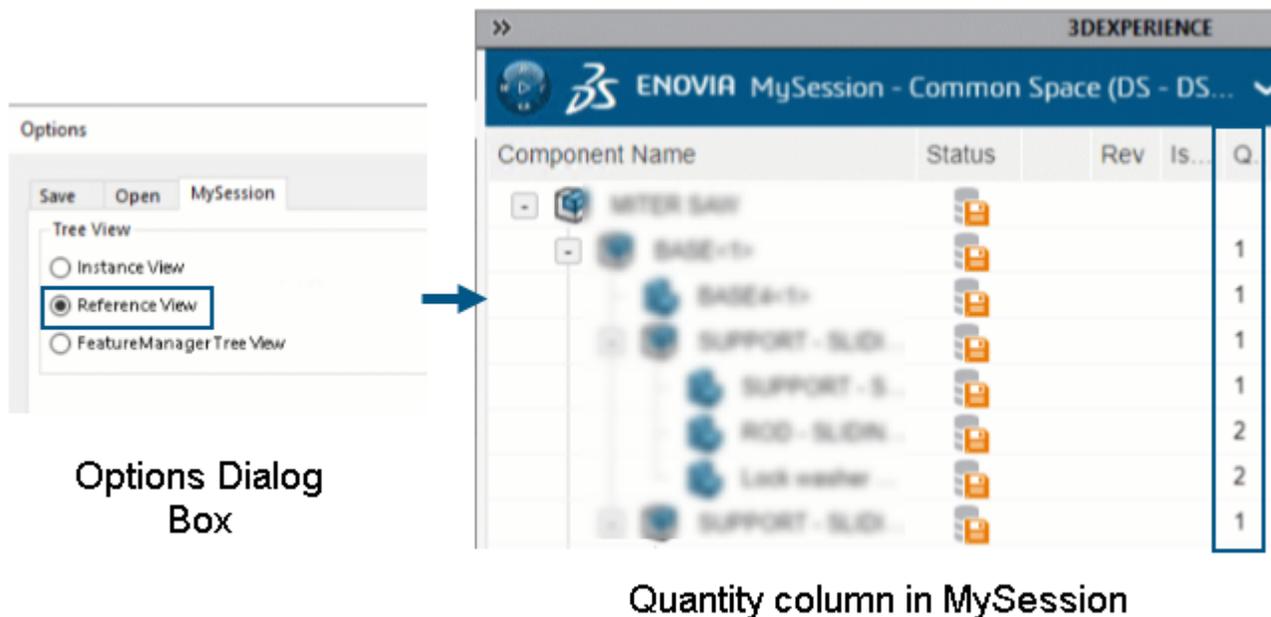
タスク パネル



ユーザー インターフェイスの強化により、生産性が向上します。

Design with SOLIDWORKS® および SOLIDWORKS Connected では、タスク パネルに、この PC 上の **3DEXPERIENCE** ファイル (3DEXPERIENCE Files on this PC) が 2 番目のタブとして表示されます。**3DEXPERIENCE**  タブをオフにすると、この PC 上の **3DEXPERIENCE** ファイル (3DEXPERIENCE Files on this PC) が最初のタブになります。以前のリリースでは、この PC 上の **3DEXPERIENCE** ファイル (3DEXPERIENCE Files on this PC) は最後のタブでした。

数量列の表示設定



MySession の数量 (**Quantity**) 列は、オプション (**Options**) ダイアログ ボックスで選択したツリー ビュー オプションに基づいて表示または非表示になります。

メリット: 数量 (**Quantity**) 列の表示/非表示を柔軟に切り替えることができます。

数量 (**Quantity**) 列には、オブジェクトに関連付けられたインスタンスの数が表示されます。表示される値は、オプション (**Options**) ダイアログ ボックスで選択したツリー ビュー (**Tree View**) タイプに基づきます。参照ビュー (**Reference View**) または **FeatureManager** ツリー ビュー (**FeatureManager Tree View**) オプションを選択すると、列が表示されます。

SOLIDWORKS CAM、SOLIDWORKS Inspection、および SOLIDWORKS MBD アドインのライセンス サポート

SOLIDWORKS CAM、SOLIDWORKS Inspection、および SOLIDWORKS MBD のライセンスを所有している場合、SOLIDWORKS Connected で実行できるようにそれらを有効にできます。

メリット: アドインは自動的にインストールされるため、これらのツールを SOLIDWORKS Connected 内ですぐに使用できます。

SOLIDWORKS Connected をインストールする際、オプションでアドインを選択し、シリアル番号を入力します。ネットワーク ライセンスを使用している場合、SolidNetWork (SNL) ライセンス サーバーのアドレス (port@server) を指定する必要があります。

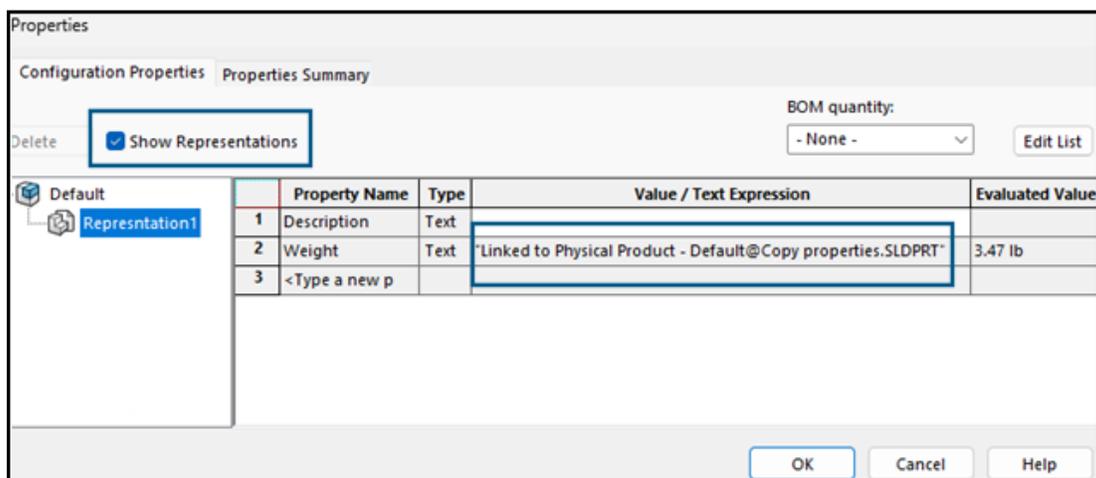
このアドインをインストールすると:

- SOLIDWORKS Connected のヘルプ (**Help**) メニューで、スタンドアロン バージョンをアクティブ化または非アクティブ化できます。

- SNL バージョンは、ライセンス サーバーを指定する際に、そのサーバーからライセンスを取得します。

特に SOLIDWORKS Inspection については、SOLIDWORKS Connected とともに SOLIDWORKS Inspection をインストールすると、アドインとスタンドアロン アプリケーションがインストールされ、更新されます。スタンドアロン アプリケーションは、SOLIDWORKS Installation Manager バージョンと同じ機能を備えています。スタンドアロン アプリケーションは、デスクトップショートカットまたは Windows の **スタート (Start)** メニューから起動します。**3DEXPERIENCE Compass** からではありません。スタンドアロン アプリケーションでは、同じアクティベーション方法と SolidNetWork (SNL) ライセンスもサポートされます。

リプレゼンテーションのコンフィギュレーションプロパティの物理プロダクトへのリンク



SOLIDWORKS は、リプレゼンテーションのコンフィギュレーション プロパティをその物理プロダクトにリンクします。

物理プロダクトからリンクされたリプレゼンテーションの値は上書きできます。**リプレゼンテーションを表示 (Show Representations)** を使用すると、物理プロダクトのリプレゼンテーションが左パネルに表示されます。

3DEXPERIENCE Platform と互換性があり、保存されているレガシー ファイルのリプレゼンテーションと物理プロダクトをリンクする場合:

1. FeatureManager® デザイン ツリーで、ファイルを右クリックします。
2. **プロパティをリプレゼンテーションにリンク (Link properties in representations)** を選択します。

3

インストール

この章では以下の項目を含みます:

- **SolidNetWork License Server を 64 ビットに変換**
- **SOLIDWORKS Manage Web API のインストール**

SolidNetWork License Server を 64 ビットに変換

SOLIDWORKS® SolidNetWork License Manager 2025 は 64 ビット アプリケーションとしてインストールされます。この変更は、機能やユーザー エクスペリエンスには影響しません。

SOLIDWORKS Manage Web API のインストール

Manage Web API は SOLIDWORKS PDM InstallShield ウィザードでインストールできます。インストール中に、デフォルト ポートを使用するか、HTTP ポートに別の値を指定できます。

また、SOLIDWORKS Installation Manager では、SOLIDWORKS Manage Server ページに Manage Web API をインストールし、そこに HTTP ポートも指定できます。

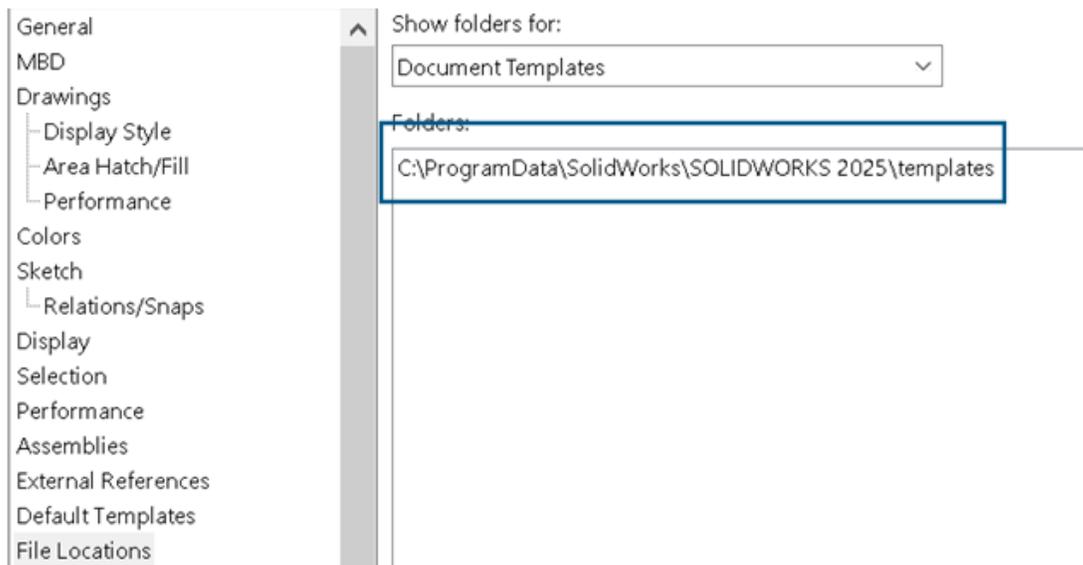
4

アドミニストレーション (Administration)

この章では以下の項目を含みます:

- **SOLIDWORKS 2025 にアップグレードする際のデフォルトのファイルの場所の継承**
- **SOLIDWORKS Login Manager**

SOLIDWORKS 2025 にアップグレードする際のデフォルトのファイルの場所の継承



以前のインストレーションからファイルの場所を継承するロジックが改善されました。前のインストレーションからのデフォルトのファイル位置が継承されていたため、今まではアップグレード時にファイルの場所を変更またはリセットする必要がありました。

デフォルトのファイルの場所は、次のロジックに従うようになりました。

- 前のインストレーションでデフォルトのファイルの場所を保持していた場合は、ソフトウェアを初めて実行すると、SOLIDWORKS® 2025 は新しいデフォルトのファイルの場所を作成して使用します。
- 以前のデフォルトの場所に追加された新しいシート フォーマットやドキュメント テンプレートは、2025 のデフォルトのファイルの場所に統合されます。この統合には、

ProgramData\SOLIDWORKS\SOLIDWORKS *version* で参照される新しいファイルがすべて含まれます。

ファイルの場所をユーザー定義パスにカスタマイズした場合は、変更はありません。SOLIDWORKS 2025 は、以前のインストールのユーザー定義パスを引き続き継承します。ユーザー定義パスは、ProgramData\SOLIDWORKS または SOLIDWORKS インストール フォルダ以外にも設定できます。

SOLIDWORKS インストール ディレクトリのデータが更新されるのは、SOLIDWORKS が Windows プログラム ファイル (Program Files) フォルダにインストールされている場合に限られます。このフォルダ以外に SOLIDWORKS がインストールされている場合、ファイルの場所はユーザー定義パスを継承します。

SOLIDWORKS Login Manager

SOLIDWORKS Installation Manager によってインストールされた SOLIDWORKS Login Manager を使用すると、3DEXPERIENCE Marketplace および 3DEXPERIENCE アプリケーションにログインできます。

コマンド ラインまたは Microsoft Active Directory を使用してアドミニストレーティブ イメージをインストールする場合は、SOLIDWORKS Login Manager ファイルをイメージに含める必要があります。例: administrative_image_directory\swloginmgr\SOLIDWORKS Login Manager.msi

5

SOLIDWORKS の基礎

この章では以下の項目を含みます：

- **STEP 派生オブジェクトの生成 (SOLIDWORKS アセンブリ用) (2025FD02)**
- シルエット エッジの表示をオフにする (2025 SP2)
- **FeatureManager デザイン ツリーのアノテート アイテム (Annotations) ビューでの注記、DimXpert、フィーチャーの寸法の名前変更 (2025 SP2)**
- **3DDrive および 3DSwym でのファイルの共有 (2025 SP1)**
- システム オプションおよびドキュメント プロパティの変更
- **アプリケーション プログラミング インターフェイス (Application Programming Interface)**
- **Z 上方向テンプレートの指定**
- **ブックマークを使用した SOLIDWORKS Inspection ファイルの保存**

STEP 派生オブジェクトの生成 (SOLIDWORKS アセンブリ用) (2025FD02)

3DEXPERIENCE ユーザーは、派生出力を生成 (Generate Derived Output) タスクのアセンブリで STEP 形式を使用できます。

メリット: アセンブリの派生出力を共有できます。CAD ライセンスを他の部署のユーザーに割り当てる必要はありません。

参照派生出力を生成 (Generate Derived Output) タスクを使用して、SOLIDWORKS アセンブリに添付された STEP AP203 または AP214 派生オブジェクトを含めることができます。

STEP 形式は、オンプレミス インストールの Design with SOLIDWORKS アプリケーションでは使用できません。

派生出力を生成 (Generate Derived Output) タスクでは、タスクの作成時に **3DEXPERIENCE platform** のパスワードを入力する必要があります。これにより、ユーザーに代わってタスクが将来の日時に SOLIDWORKS を実行できます。たとえば、夜間の実行するタスクを設定し、毎日追加される、検索条件に一致するアセンブリや図面の派生出力を自動的に生成できます。

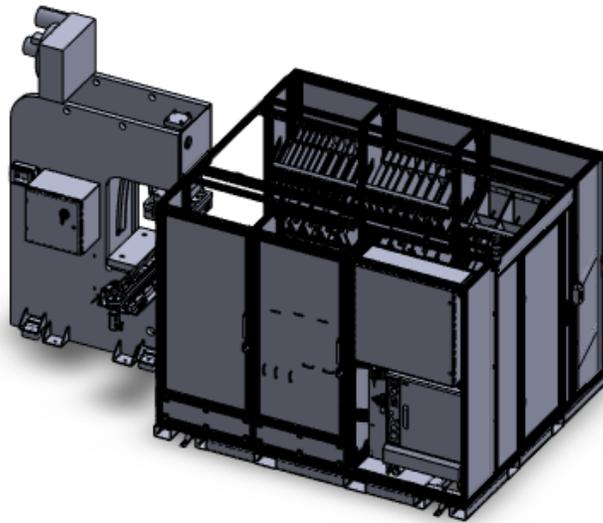
これまでは、タスクは同日内に 1 回だけ実行できました。

SOLIDWORKS アセンブリの STEP 派生オブジェクトを生成するには：

1. サイドバーの派生出力を生成 (**Generate Derived Output**)  をクリックするか、**タスク (Tasks) > 派生出力を生成 (Generate Derived Output)** をクリックします。

2. **タスクのタイトル (Task title)** にタスクの新しいタイトルを入力するか、デフォルトのままにします。
3. **派生出力フォーマット (Derived Output Format)** に、次のいずれかの STEP フォーマットを選択します。
 - **STEP AP203**
 - **STEP AP214**
4. **コラボレーション スペース (Collaborative Space)** を選択します。
5. **完成度 (Maturity)** に、**リリース済みのみ (Released only)** または**フリーズおよびリリース済み (Frozen and Released)** を選択します。
6. **オーナー (Owner)** に対して、**コラボレーション スペースからすべてのコンテンツ (All Content)** または**マイ コンテンツ (My Content)** を選択します。
7. **パスワード (Password)** フィールドに **3DEXPERIENCE platform** のパスワードを入力します。

シルエット エッジの表示をオフにする (2025 SP2)



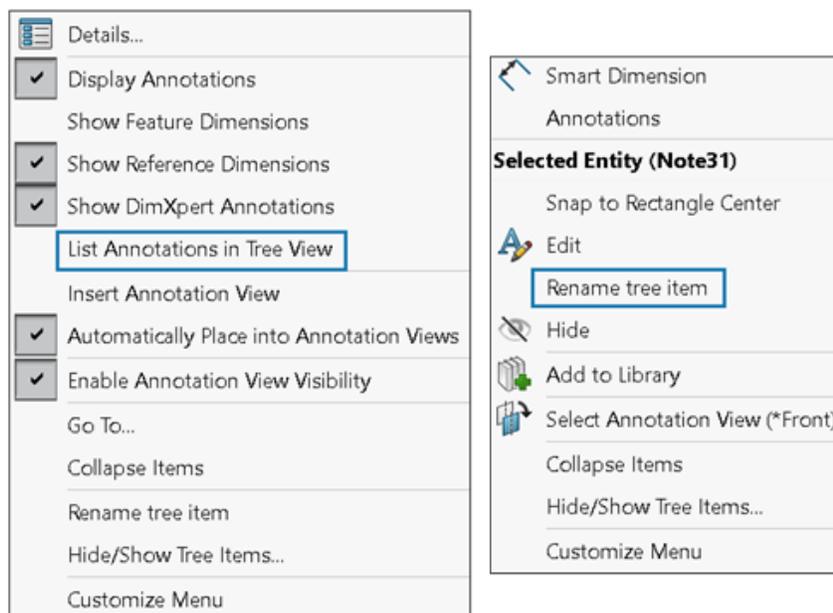
大型のマルチボディ部品を扱う場合、シルエット エッジの表示をオフにできます。

部品のボディ数のしきい値を指定し、大型と見なすことができます。ボディ数がこのしきい値を超える部品を開くと、シルエット エッジの表示が自動的にオフになります。

シルエット エッジを非表示にする場合:

1. ツール (**Tools**) > オプション (**Options**) > システム オプション (**System Options**) > パフォーマンス (**Performance**) をクリックします。
2. ボディの数が次の値を超えた場合は部品内のシルエット エッジを表示しない (**Do not display silhouette edges in parts when the number of bodies exceeds**) を選択します。
3. ボディの最小数を指定します。
4. **OK** をクリックします。

FeatureManager デザイン ツリーのアノテート アイテム (Annotations) ビューでの注記、DimXpert、フィーチャーの寸法の名前変更 (2025 SP2)



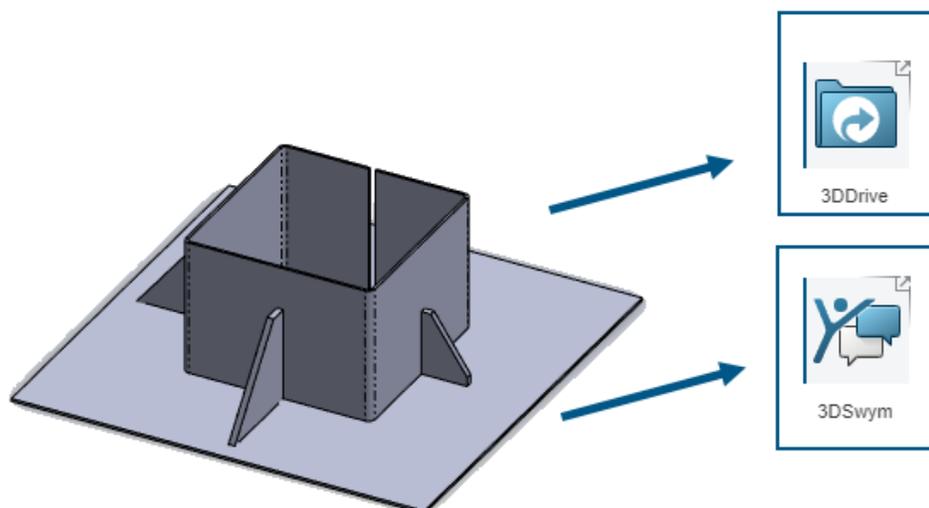
アノテート アイテムの注記や寸法の名前を、*note1* や *note2* などの一般的な名前ではなく、特定のタイトルに変更できます。

アノテート アイテムの注記と寸法の名前を変更するには:

1. FeatureManager デザイン ツリーで、**アノテート アイテム (Annotations)** を右クリックし、**ツリー ビューでアノテート アイテムをリスト (List Annotations in Tree View)** をクリックします。
2. 次のいずれかの操作を行います:
 - 注記または寸法を右クリックし、**ツリー アイテムの名前変更 (Rename tree item)** を選択します
 - 注記または寸法を選択して F2 キーを押します。
3. 名前を入力してグラフィック領域をクリックします。

名前には、文字、数字、特殊文字を使用できます。

3DDrive および 3DSwym でのファイルの共有 (2025 SP1)



Design with SOLIDWORKS アプリケーションをインストールしなくても、**共有 (Share)** ツールを使用して、3DDrive および 3DSwym で SOLIDWORKS ファイルを共有できます。

3DDrive および 3DSwym では、SOLIDWORKS から直接、データをお客様のチームと安全に共有できます。

3DDrive および 3DSwym でファイルを共有するには:

1. SOLIDWORKS ドキュメントで、**ファイル (File) > 共有 (Share)** をクリックします。
2. アプリケーションを指定します。
 - 3DDrive で共有するには、**ファイルを共有 (Share File)** を選択します。
 - 3DSwym で共有するには、**コミュニティで共有 (Share in Community)** を選択します。
3. サインインしていない場合は、**ログイン (Log in)** をクリックし、**3DEXPERIENCE** 資格情報を入力してアプリケーションにアクセスします。

3DSwym または 3DDrive へのアクセスで問題が発生した場合は、『**3DEXPERIENCE Platform のアクティブ化手順 (Steps to activate your 3DEXPERIENCE platform)**』を参照してください。

4. アプリケーションで、必要なフィールドに入力し、3DDrive の場合は**アップロード (Upload)**、3DSwym の場合は**パブリッシュ (Publish)** をクリックします。

システム オプションおよびドキュメント プロパティの変更

次のオプションがソフトウェアで追加、変更、または除去されました。

システム オプション

オプション	説明	アクセス
シーン (Scene)、アニメーション (Animations)、圧縮 (Compression)	(2025 SP2) GLTF および GLB 拡張現実ファイルのエクスポート オプションは、XR Exporter 設定 (XR Exporter Settings) ダイアログボックスからシステム オプション (System Options) に移動しました。ファイル形式 (File Format) GLTF/GLB を選択し、オプションを指定します。	エクスポート (Export)
FeatureManager ツリーでの展開時にライトウェイト構成部品を自動解除 (Auto-resolve lightweight components upon expansion in FeatureManager tree)	(2025 SP2) FeatureManager デザイン ツリーで構成部品を展開したときに、ライトウェイト構成部品を解除します。	FeatureManager
認識されたメッシュ面 (Recognized mesh face) 認識されなかったメッシュ面 (Unrecognized mesh face)	挿入 (Insert) > メッシュ (Mesh) > インポートされたメッシュ ボディのセグメント化 (Segment Imported Mesh Body) またはメッシュを標準に変換 (Convert Mesh to Standard) ツールを使用するときに、メッシュ面に表示される色を指定します。色 (Colors) > 色スキーム設定 (Color scheme settings) を参照してください。	色 (colors)
プロパティ セット マッピング ファイルを使用 (Use Property Set mapping file)	ユーザー定義プロパティを IFC™ プロパティ セットにマッピングします。エクスポート (Export) > ファイル形式 (File Format) IFC > 出力フォーマット (Output as) を参照します。	エクスポート (Export)
ファイルの検索 (File Locations)	以前のインストールからファイルの場所を継承するロジックが改善されました。詳細については、 SOLIDWORKS 2025 にアップグレードする際のデフォルトのファイルの場所の継承 (54ページ)	インストール (Installation) を参照してください

オプション	説明	アクセス
開いたときにウィンドウにフィット (Zoom to fit on open)	図面を開くとき、グラフィックス領域に合わせて自動的に拡大縮小するオプションがあります。	図面 (Drawings)

ドキュメント プロパティ (Document Properties)

オプション	説明	アクセス
フランジ輪郭にフランジ長さ寸法を自動追加 (Automatically add Flange Length dimension to flange profiles)	SOLIDWORKS® では、すべてのエッジフランジ輪郭に長さ寸法が自動的に追加され、スケッチ寸法 (フィーチャ寸法ではない) によってフランジの長さがコントロールされます。	板金 (Sheet Metal)
表面記号規格 (Surface symbol standard)	規格を選択します: <ul style="list-style-type: none"> 21920-1 1302 (1992) 1302 (2002) 	表面粗さ記号 (Surface Finishes)
公差タイプ (Tolerance Type)	公差を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> なし (None) 上下寸法許容差 許容限界寸法 普通許容差 MIN MAX はめあい はめあい公差 はめあい(公差のみ) 	面取り寸法公差 (Chamfer Dimension Tolerance)

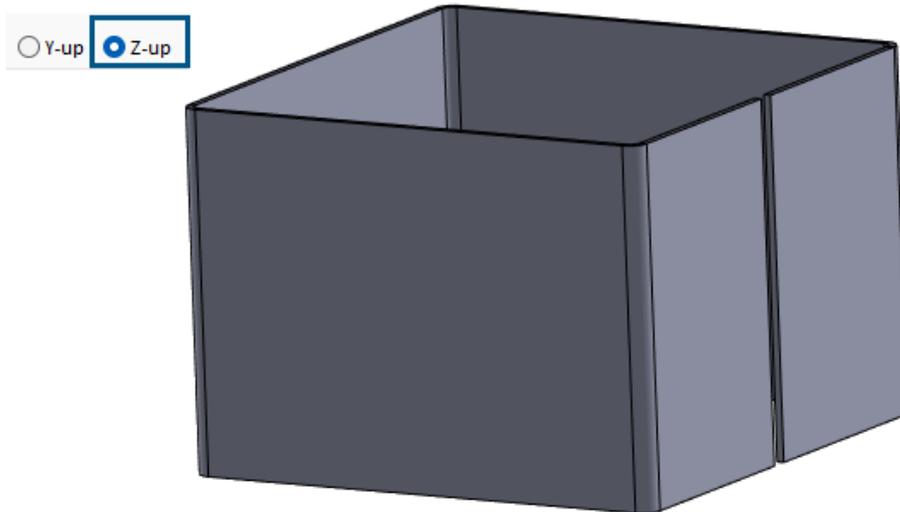
アプリケーション プログラミング インターフェイス (Application Programming Interface)

最新の更新情報については、*SOLIDWORKS API ヘルプ (SOLIDWORKS API Help)* : リリースノート (Release Notes) を参照してください。

- アノテート アイテムを図面にインポートする機能
- SOLIDWORKS API を使用した SOLIDWORKS Visualize による写実的なレンダリング。SOLIDWORKS Visualize API アドインの外観サポートには次が含まれます。
 - 新しい IRenderMaterial プロパティへのアクセス

- モデル シーンの床の外観を追加または編集する機能
- サーフェス投影を含む非線形サーフェスのテクスチャ マッピング
- パフォーマンスの改善:
 - SOLIDWORKS モデルをディスクから再読み込みするとき
 - 構成部品オブジェクトにおいて

Z 上方向テンプレートの指定

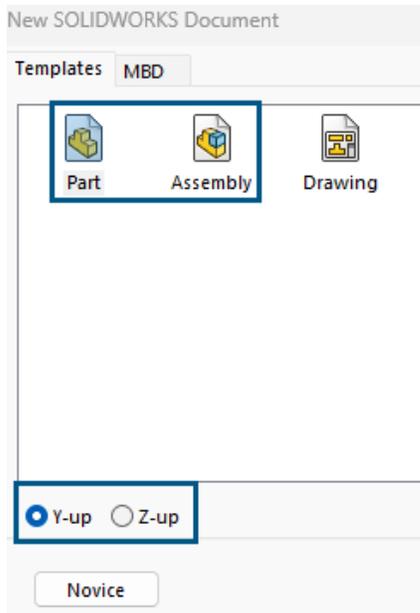


部品またはアセンブリを作成するときに、Z 上方向のテンプレートを選択できます。

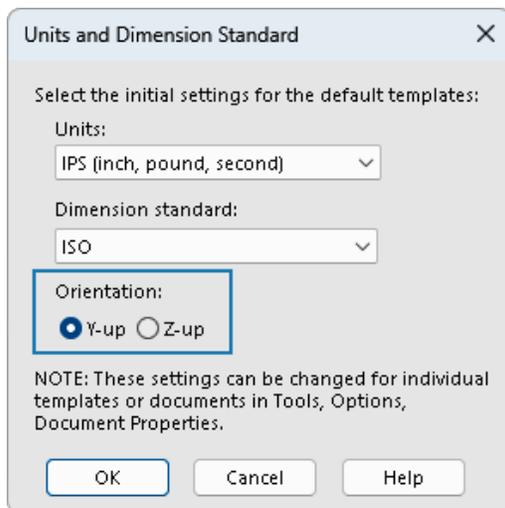
部品を作成するときは、Y 上方向または Z 上方向を選択して、テンプレートで作成できます。以前のリリースでは、SOLIDWORKS にはデフォルトの Y 上方向しかありませんでした。

Y 上方向および Z 上方向の設定は、SOLIDWORKS で作成されるデフォルトのテンプレートでのみ使用できます。

SOLIDWORKS のデフォルトの Z 上方向テンプレートは、新しい SOLIDWORKS ドキュメントを作成するときに指定できます。



新規インストール後、標準単位と寸法（Units and Dimension Standard）ダイアログボックスでデフォルトの方向を指定できます。



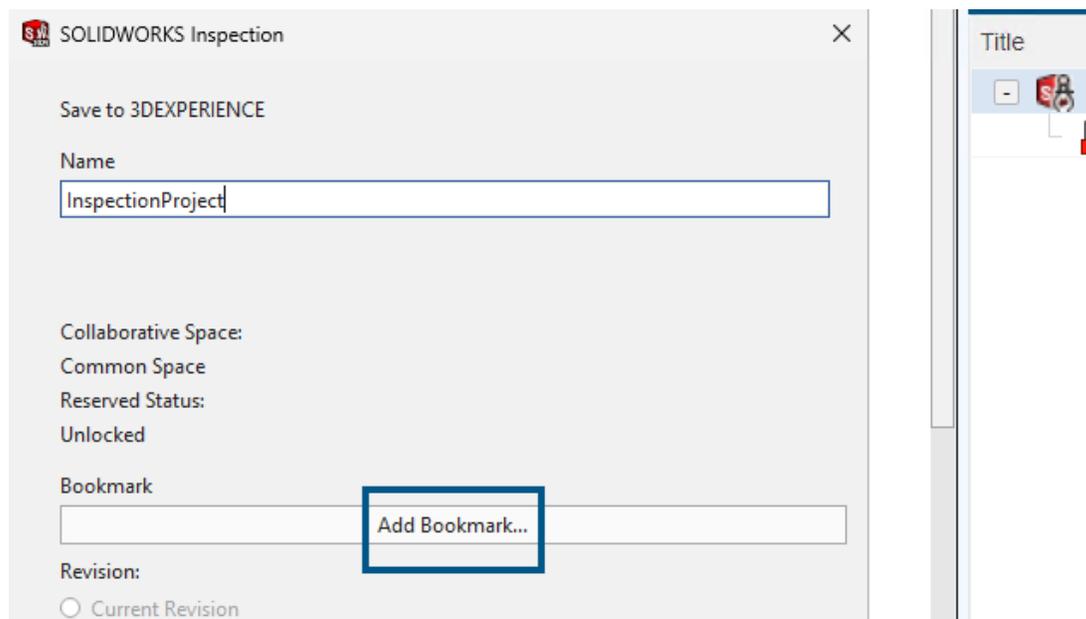
新しい **SOLIDWORKS** ドキュメントを作成するときに **Z** 上方向テンプレートを指定するには:

1. **新規 (New)**  (標準ツールバー) をクリックするか、**ファイル (File)** > **新規 (New)** をクリックします。
2. ダイアログボックスで:
 - a. 部品やアセンブリなど、ドキュメントのタイプを選択します。
 - b. オプションを指定します:
 - **Y 上方向 (Y-up)**。Y 軸が上を向いています。
 - **Z 上方向 (Z-up)**。Z 軸が上を向いています。
 - c. **OK** をクリックします。

標準単位と寸法 (Units and Dimension Standard) ダイアログ ボックスで Z 上方向テンプレートを指定するには:

1. 標準単位と寸法 (Units and Dimension Standard) ダイアログ ボックスにアクセスします。
 - a. グラフィック ウィンドウの右下隅のタスク バーで **IPS** をクリックします。
 - b. 単位を指定します。
 - **MKS (m、kg、秒)**
 - **CGS (cm、g、秒)**
 - **MMG (mm、g、秒)**
 - **IPS (インチ、ポンド、秒)**
 - c. **ドキュメント単位編集... (Edit Documents Units...)** をクリックします。
2. 単位と寸法 (Units and Dimension) ダイアログ ボックスの**方向 (Orientation)** で、オプションを指定します。
 - **Y 上方向 (Y-up)**。Y 軸が上を向いています。
 - **Z 上方向 (Z-up)**。Z 軸が上を向いています。
3. **OK** をクリックします。

ブックマークを使用した SOLIDWORKS Inspection ファイルの保存



ブックマークを使用して、SOLIDWORKS Inspection ファイルを **3DEXPERIENCE®** Platform に保存できます。

ブックマークを使用して SOLIDWORKS Inspection ファイルを保存するには:

1. プロジェクトを開くか、プロジェクトを新規作成し、**MySession** でファイルを右クリックして**保存 (Save)** をクリックします。

2. 3DEXPERIENCE に保存 (Save to 3DEXPERIENCE) ダイアログ ボックスで、**ブックマークを追加 (Add Bookmark)** をクリックします。
3. Bookmark Editor で**ブックマーク (Bookmarks)** を右クリックし、**新しいブックマーク (New Bookmark)** を選択します。
4. 新しいブックマーク (New Bookmark) ウィンドウの**タイトル (Title)** にブックマークの名前を入力し、**作成 (Create)** をクリックします。
5. 新しいブックマークを選択します。
6. オプションを指定し、**適用 (Apply)** をクリックします。
 - a. **既存を追加 (Add Existing)**。新規作成したブックマークを既存のブックマークに追加します。
 - b. **ファイルをアップロード (Upload file)**。既存のファイルをアップロードします。
7. ブックマークを **3DEXPERIENCE Platform** に保存するには、**保存 (Save)** をクリックします。

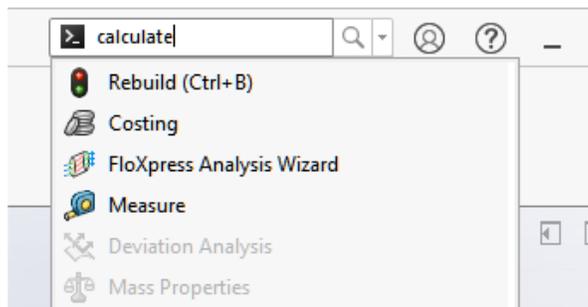
6

ユーザー インターフェイス

この章では以下の項目を含みます:

- 検索コマンド (2025 SP2)
- 簡略化されたインターフェース (2025 SP1)
- コマンド予測
- 構成部品の再構成
- 操作性
- 穴ウィザード
- 保存と自動保存の進行状況
- ドキュメント グループを作成

検索コマンド (2025 SP2)



検索コマンド (Search Commands) 機能を使用すると、用語集マッピングが強化されているため、より良い結果が得られます。他社の CAD パッケージの用語を SOLIDWORKS のツールにマップし、必要なツールの検索を容易にしています。検索結果にはキーボード ショートカットも含まれ、ツールにすばやくアクセスできます。

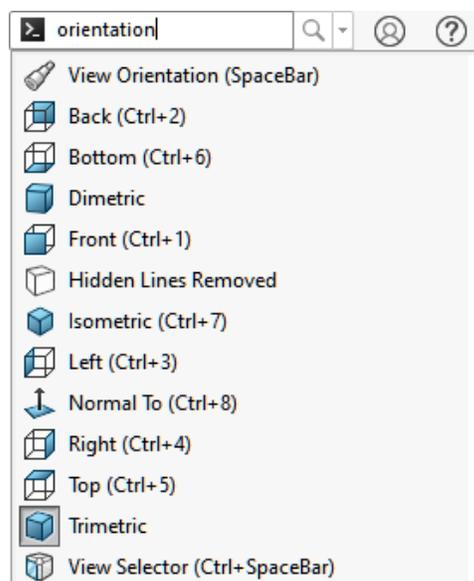
SOLIDWORKS ツールに複数のキーワードをマッピングできます。以前は、ツールごとに 1 つのキーワードのみサポートされていました

キーワード マッピング

ソフトウェアに含まれる、SOLIDWORKS ツールにマッピングするキーワードが増加しました。これは、必ずしも SOLIDWORKS の名前を使用していないツールの検索に便利です。たとえば、別の CAD 製品で使用されている用語を検索すると、対応する SOLIDWORKS ツールが検索結果に表示される場合があります。

キーボード ショートカット (Keyboard Shortcuts)

検索コマンド (**Search Commands**) を使用すると、ツールのキーボードショートカットが存在する場合は、そのショートカットが結果に含まれます。S キーを使用してツールを検索すると、結果にキーボード ショートカットも表示されます。

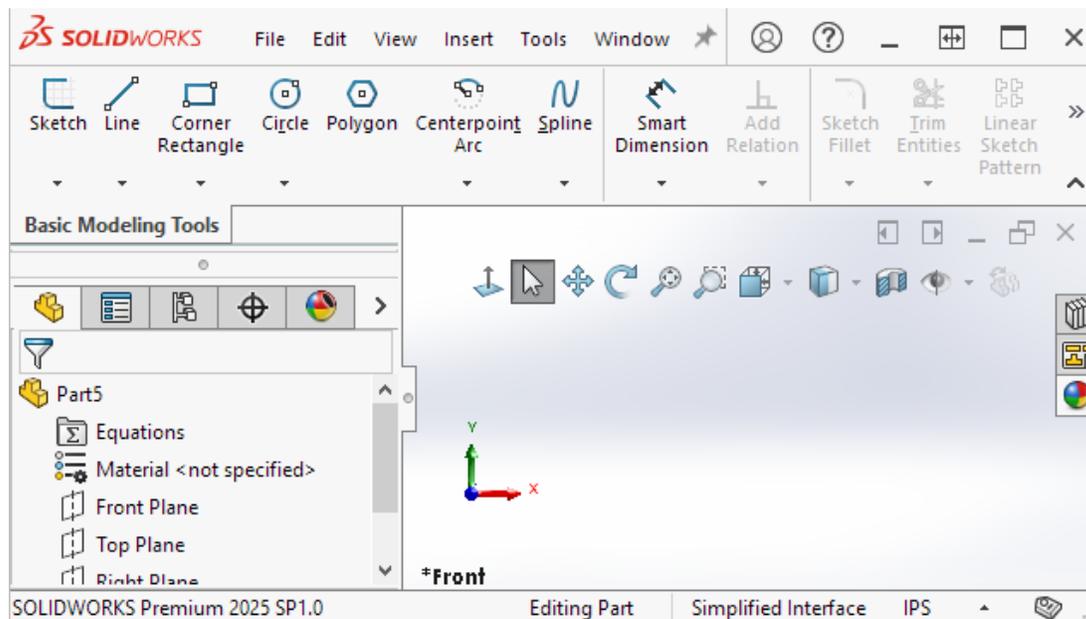


複数キーワードのサポート

検索コマンド (**Search Commands**) 機能でツールを検索するとき、複数のキーワードを指定して使用できます。

ツール (**Tools**) > ユーザー定義 (**Customize**) をクリックします。ダイアログボックスのキーボード (Keyboard) タブの 検索用語 (**Search terms**) 列で、ツールのキーワードをカンマで区切って指定します。

簡略化されたインターフェイス (2025 SP1)



簡略化されたインターフェイス (Simplified Interface) は、SOLIDWORKS ウィンドウに簡略化されたユーザー インターフェイスを表示するワークスペースです。このウィンドウには、開いたドキュメントのタイプに合わせてカスタマイズされた基本的なユーザー インターフェイス要素が含まれます。

ドキュメントを開いた状態で、**表示 (View) > ワークスペース (Workspace) > 簡略化されたインターフェイス (Simplified Interface)** をクリックします。

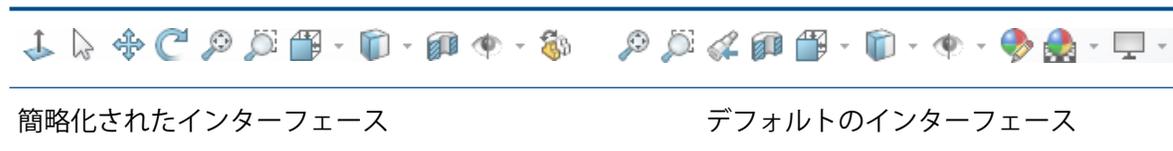
ドキュメントを開いた状態で、**表示 (View) > 簡略化されたインターフェイス (Simplified Interface)** をクリックします。

選択すると、**簡略化されたインターフェイス (Simplified Interface)** ワークスペースが、ステータス バーに表示されます。

簡略化されたインターフェイス (Simplified Interface) ワークスペースを使用し、必要に応じてインターフェイスをカスタマイズしてから、**簡略化されたインターフェイス (Simplified Interface)** をオフにすると、**簡略化されたインターフェイス (Simplified Interface)** を再度オンにした場合に、自分が行ったカスタマイズが SOLIDWORKS によって保存されます。

ヘッズアップ ビュー ツールバー (Heads-up View Toolbar)

部品およびアセンブリの場合、ヘッズアップ ビュー ツールバーには、ビューを操作するためのツールが含まれています。外観、シーン、ビュー設定は含まれません。

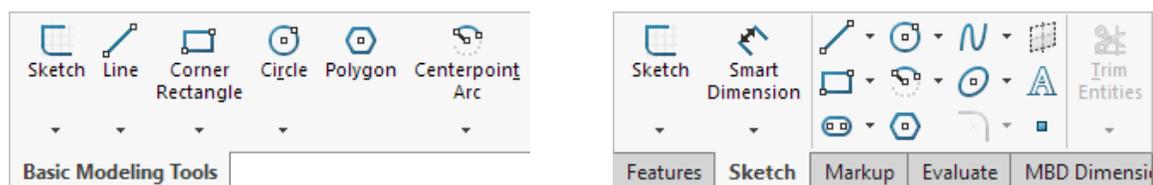


簡略化されたインターフェイス

デフォルトのインターフェイス

CommandManager

CommandManager には、ドキュメント タイプごとに 1 つのタブが表示されます。これらのタブには、基本モデリングツール (Basic Modeling Tools)、基本アセンブリツール (Basic Assembly Tools)、および基本図面ツール (Basic Drawing Tools) があり、それらのドキュメント タイプで一般的に使用されるツールが含まれています。



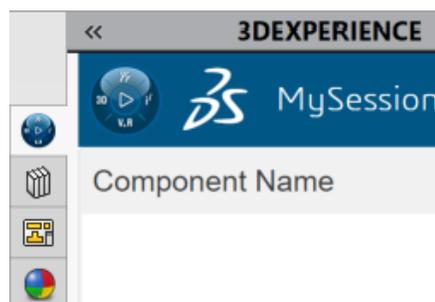
簡略化されたインターフェース

デフォルトのインターフェース

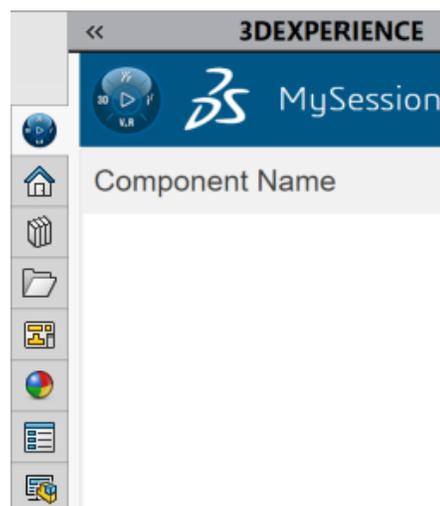
タスク パネル

タスク パネルには、次のタブが含まれています。

- 3DEXPERIENCE 
- デザイン ライブラリ 
- パレット表示 (View Palette) 
- 外観、シーン、デカル (Appearances, Scenes, and Decals) 



簡略化されたインターフェース

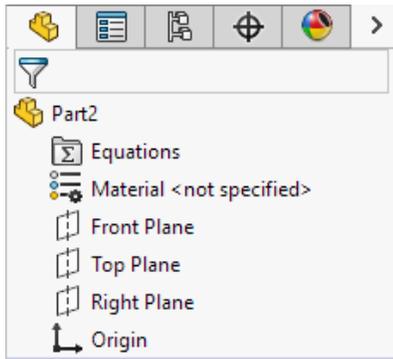


デフォルトのインターフェース

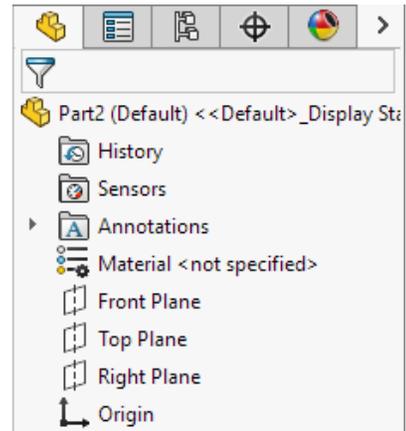
FeatureManager デザインツリー (FeatureManager Design Tree)

FeatureManager デザイン ツリーには、次のアイテムが含まれています。

- 関係式 
- 材料 
- 平面  (Planes)
- 原点 



簡略化されたインターフェース

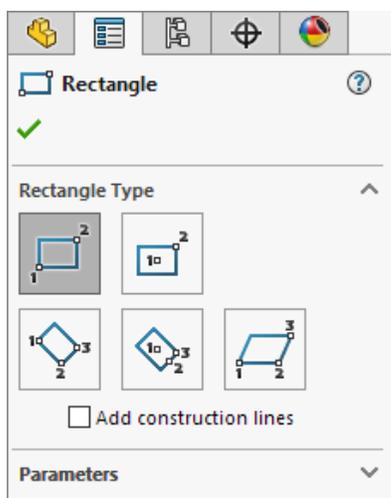


デフォルトのインターフェース

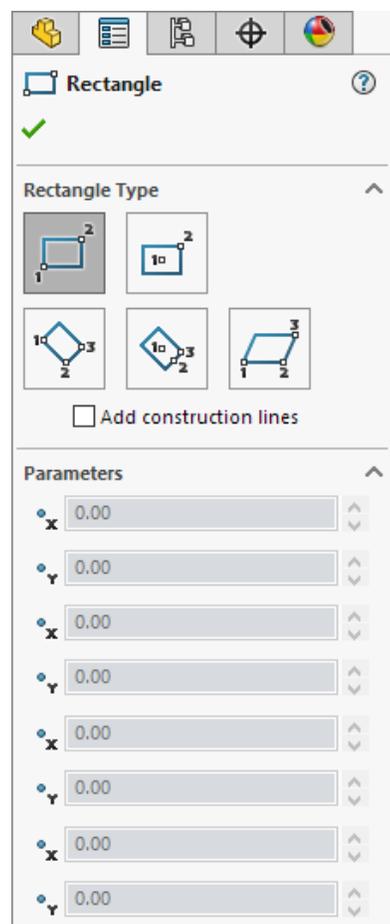
コンフィギュレーション名や表示状態名が 1 つしかない場合、FeatureManager デザイン ツリーのアイテムには、それらは含まれません。

PropertyManagers

一部の PropertyManager には、折りたたまれたセクションが含まれます。



簡略化されたインターフェイス



デフォルトのインターフェイス

スケッチ モード

部品の場合、**簡略化されたインターフェイス (Simplified Interface)** では、正面でアクティブなスケッチを含む新しい部品が開きます。

MotionManager デザイン ツリー (MotionManager Design Tree)

MotionManager デザイン ツリーが非表示になります。

コマンド予測



コマンド予測は、現在の SOLIDWORKS セッションで使用したツールに基づいて、もっとも適切なツールを予測します。次に使用する可能性のあるツールの検索に費やす時間を短縮します。

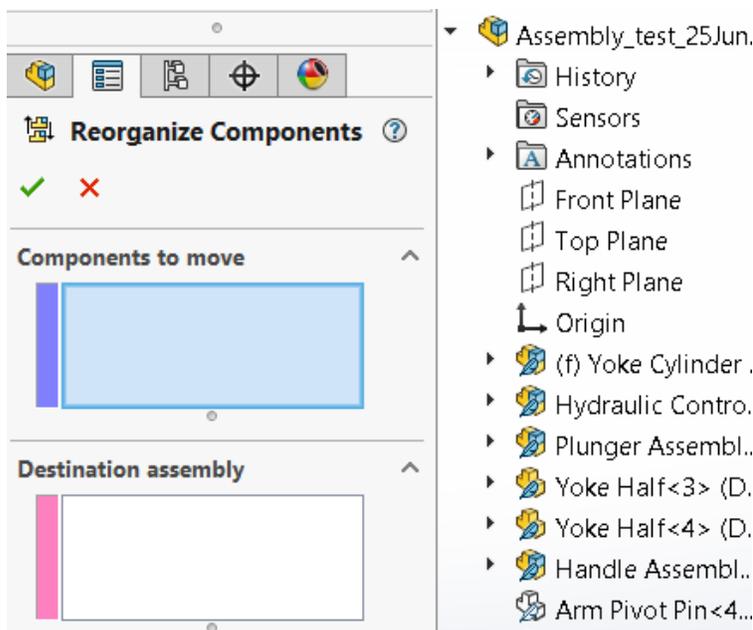
コマンド予測を使用するには:

1. SOLIDWORKS ドキュメントで、コマンド予測（ベータ版）（Command Predictor (beta)）タブ（CommandManager）をクリックします。
2. タブ上のツールをクリックします。

コマンド予測は Beta 機能で、ツールの提案は機械学習モデルに基づいています。

構成部品の再構成

ユーザー インターフェイスの強化により、生産性が向上します。

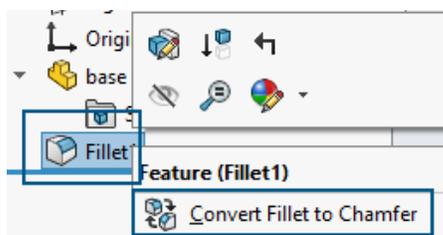


構成部品の再構成（Reorganize Components）ダイアログ ボックスは、PropertyManager に移動しました。このダイアログ ボックスが、グラフィック領域の表示をさえぎることはなくなります。

操作性

ユーザー インターフェイスが強化され、生産性が向上しました。

フィレットから面取りへの名前指定

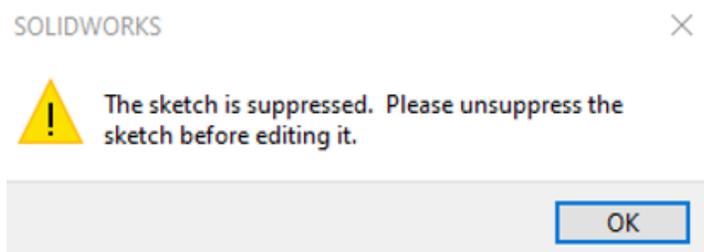


FeatureManager® デザイン ツリーで、フィレットを右クリックし、**フィレットを面取りに変換（Convert Fillet to Chamfer）**を選択すると、FeatureManager デザイン ツリーでフィレット名が面取りに変更されます。**面取りをフィレットに変換（Convert Chamfer to Fillet）**も使用できます。それに応じて名前が更新されます。以前のリリースでは、フィレット名が FeatureManager デザイン ツリーに残っていました。

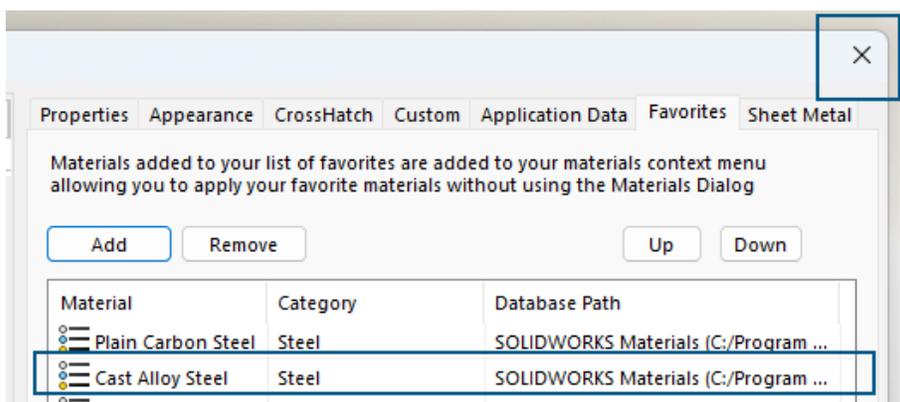
スケッチの自動抑制解除



FeatureManager デザイン ツリーで、編集する抑制されたスケッチを右クリックし、**スケッチ編集 (Edit Sketch)** を選択すると、自動的にスケッチが抑制解除されます。以前のリリースでは、次の通知が表示されていました:

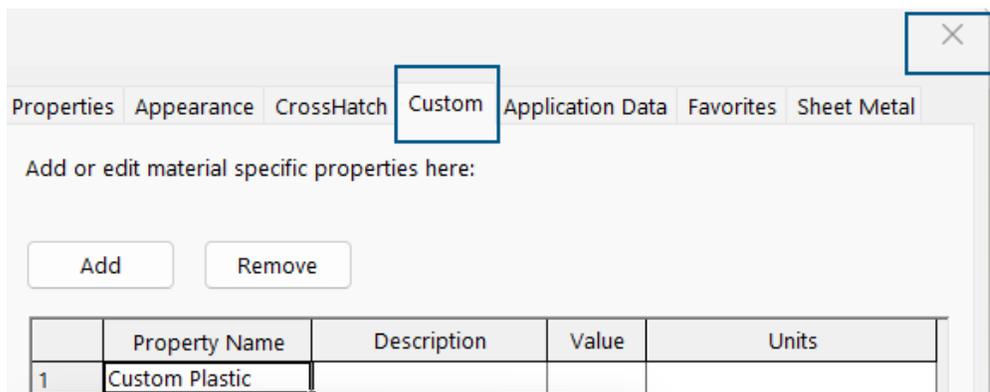


材料ダイアログ ボックス - お気に入りタブ

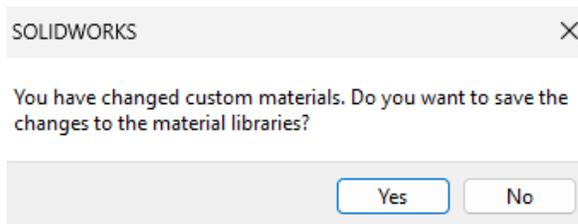


材料 (Material) ダイアログ ボックスで、**お気に入り (Favorites)** に新しい材料を追加した後、右上の**閉じる (Close)** または **x** をクリックして変更を保存し、ダイアログ ボックスを閉じることができます。以前のリリースでは、**x** をクリックすると、変更が保存されませんでした。

材料ダイアログ ボックス - ユーザー定義タブ

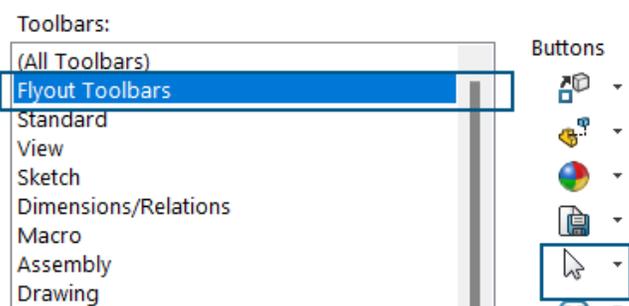


材料 (Material) ダイアログ ボックスで、**ユーザー定義の材料 (Custom Materials)** から**ユーザー定義 (Custom)** に新しい材料を追加し、**x** をクリックすると次の通知が表示されます。



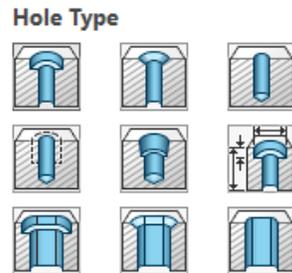
以前のリリースでは、通知が表示されるのは、**閉じる (Close)** をクリックしたときのみでした。

ユーザー定義 (Customize) ダイアログ ボックスのフライアウトメニュー



ユーザー定義 (Customize) ダイアログ ボックスのフライアウト ツールバーで、**選択 (Select)** ツールを使用できます。

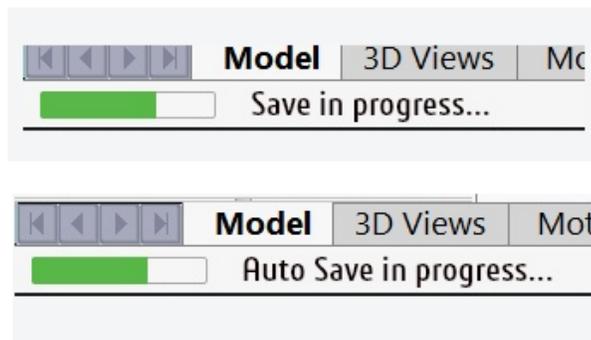
穴ウィザード



ユーザー インターフェイスの強化により、生産性が向上します。

穴ウィザード (**Hole Wizard**)  (フィーチャー ツールバー) をクリックしたとき、**穴タイプ (Hole Type)** アイコンが明確に区別できるようになります。

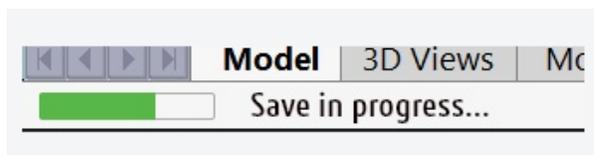
保存と自動保存の進行状況



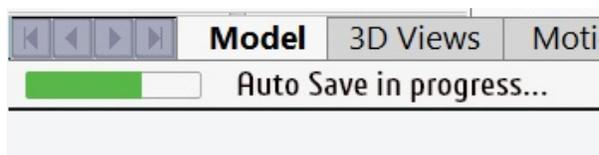
ユーザー インターフェイスの強化により、生産性が向上します。

3DEXPERIENCE Platform にファイルを保存すると、ファイルを保存していることを示すメッセージが表示されます。

3DEXPERIENCE Platform にファイルを保存すると、進行状況バーが表示され、ステータス バーに「保存しています... (Save in progress...)」と表示されます。



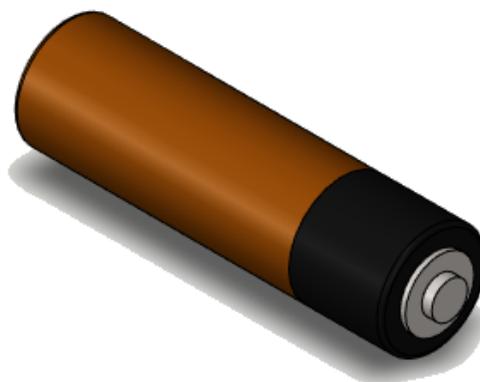
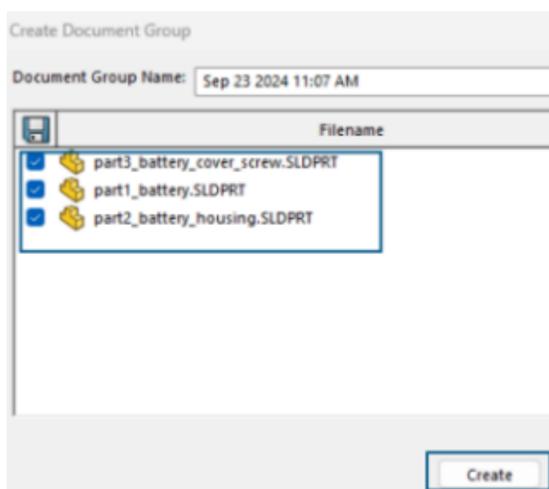
ファイルが **3DEXPERIENCE Platform** で自動保存されている間、進行状況バーが表示され、ステータスバーに「自動保存しています... (Auto Save in progress...)」と表示されます。



ドキュメント グループを作成

SOLIDWORKS で開いているすべてのファイルを 1 つのドキュメント グループとして保存できます。これにより、そのグループに保存されているすべてのファイルを一度に開くことができます。以前のリリースでは、すべてのファイルを個別に開く必要がありました。

複数ファイルをドキュメント グループとして作成



ドキュメント グループを作成するには:

1. SOLIDWORKS ドキュメントで、**ウィンドウ (Window) > ドキュメント グループを作成 (Create Document Group)** をクリックします。

ドキュメント グループを作成 (Create Document Group) ダイアログ ボックスには、SOLIDWORKS で開いているファイルのリストが含まれています。

2. ダイアログボックスで:
 - a. 必要なフィールドを選択します。
 - b. **作成 (Create)** をクリックします。

成功通知が表示されます。SOLIDWORKS がドキュメント グループを作成したことを知らせるメッセージが表示され、ようこそ (Welcome) ダイアログ ボックスの最近使ったアイテム (Recent) タブからアクセスできます。

ドキュメント グループの更新

新しい部品を作成するとき、以前に作成したドキュメント グループの一部として部品を保存できます。

ドキュメント グループを更新するには:

1. ドキュメント グループに含める部品を開きます。
2. **ウィンドウ (Window) > ドキュメント グループを作成 (Create Document Group)** をクリックします。
3. ダイアログボックスで:
 - a) **ドキュメント グループ名 (Document Group Name)** で、ドキュメント グループを選択します。
リストには、開いているファイルと、選択したドキュメント グループに保存されているファイルが表示されます。
 - b) **作成 (Create)** をクリックします。

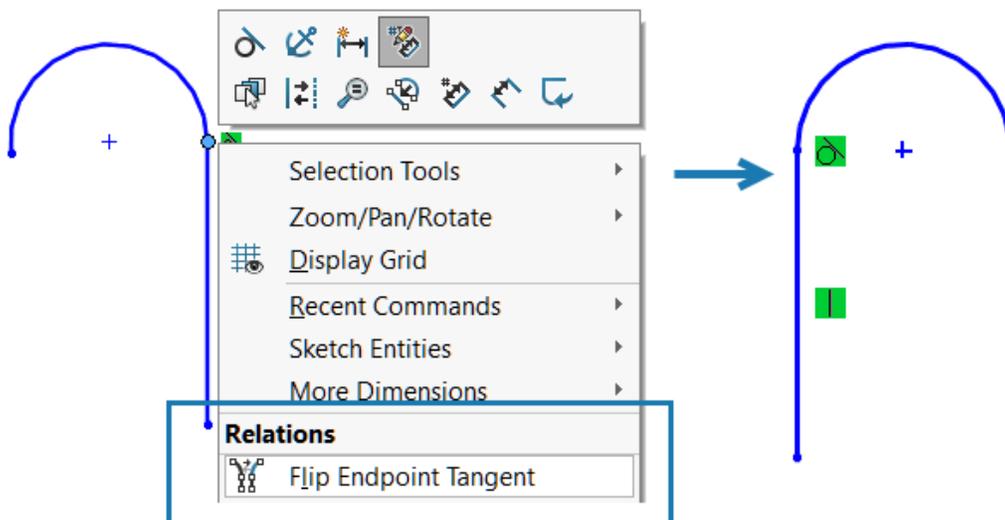
7

スケッチング

この章では以下の項目を含みます：

- 端点の正接を反転 (2025 SP1)
- 拘束先が不明な幾何拘束関係の修復
- 直線および円形スケッチ パターン

端点の正接を反転 (2025 SP1)

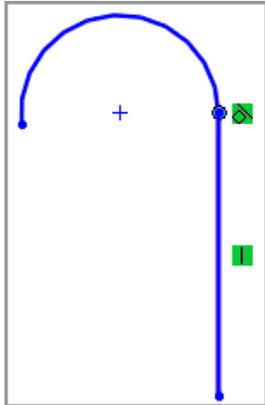


直線に接続されている正接円弧の端点を反転できます。円弧の半径は変更されません。

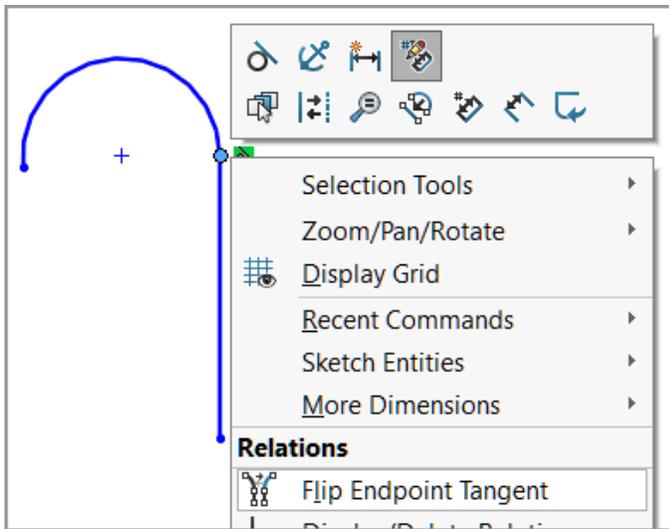
この機能は、3D スケッチでは使用できません。

正接円弧の端点を反転するには：

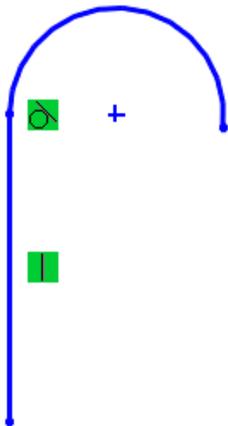
1. 新しいスケッチを開き、直線を 1 つスケッチします。
2. **正接円弧 (Tangent Arc)**  をクリックし、直線の端点から円弧を作成します。



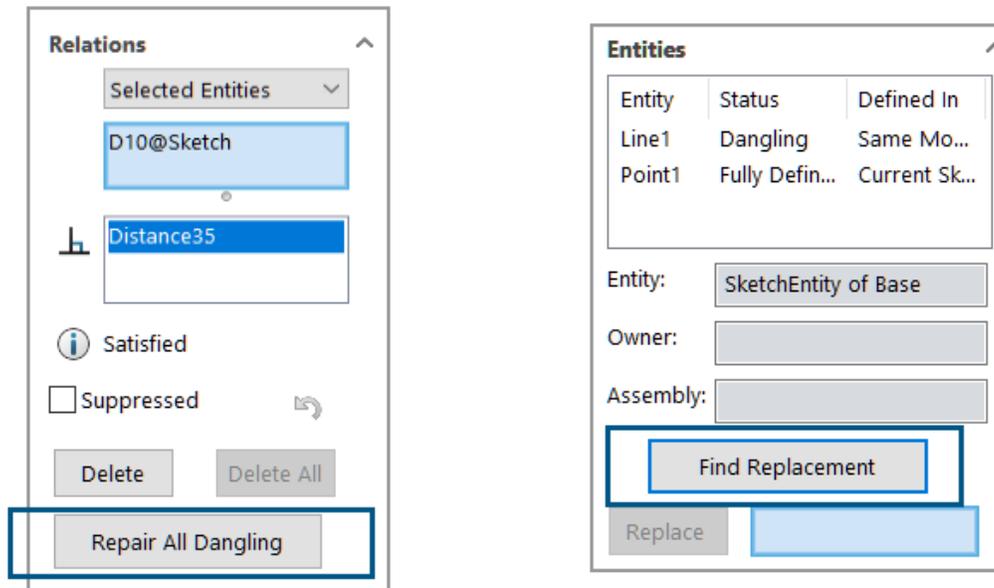
3. 円弧と直線が交わる点を右クリックし、端点の正接を反転 (Flip Endpoint Tangent) をクリックします。



正接円弧の位置が反転します:



拘束先が不明な幾何拘束関係の修復



幾何拘束の表示/削除 (Display/Delete Relations) PropertyManager で、**検索置換 (Find Replacement)** を使用してスケッチの拘束先が不明な幾何拘束を固定できます。拘束先が不明なすべての幾何拘束関係を自動的に修正するには、**すべての拘束先が不明なアイテムを修復 (Repair All Dangling)** を使用します。

スケッチ拘束または寸法を自動修復 (Auto Repair Sketch Relation or Dimension)  を使用して、選択した拘束先が不明な幾何拘束をコンテキスト ツールバーから修復できます。



これらのオプションは、2D スケッチでのみ使用できます。外部参照を持つ拘束先が不明な幾何拘束は、**すべての拘束先が不明なアイテムを修復 (Repair All Dangling)** および**検索置換 (Find Replacement)** を使用して修復できません。これらの拘束先が不明な幾何拘束は手動で修復する必要があります。

拘束先が不明な幾何拘束を修復するには:

1. 拘束先が不明な幾何拘束関係が含まれるモデルを開きます。
2. **拘束関係の表示/削除 (Display/Delete Relations)**  (寸法/拘束ツールバー) または **ツール (Tools) > 幾何拘束 (Relations) > 表示/削除 (Display/Delete)** をクリックします。
3. PropertyManager の**幾何拘束 (Relations)** で、拘束先が不明な幾何拘束関係を選択します。
4. **エンティティ (Entities)** で、**検索置換 (Find Replacement)** をクリックします。

SOLIDWORKS® が置き換えを検索します。置き換えが見つからない場合は、メッセージが表示されます。

スケッチに拘束先が不明な幾何拘束がある場合、すべての拘束先が不明なアイテムを修復 (**Repair All Dangling**) および検索置換 (**Find Replacement**) を使用できます。

5. 置き換えが見つかった場合は、上で選択されたアイテムの置換エンティティ (**Entity to replace the one selected above**) にリストされている置き換えを確認してから、置き換え (**Replace**) をクリックします。

直線および円形スケッチ パターン

直線パターンおよび円形パターンでは、完全定義のスケッチ パターンを生成できます。

完全定義エンティティの直線スケッチ パターンでは、直線パターン (Linear Pattern) PropertyManager で次のオプションを選択し、完全定義パターンを生成します。

- **X 間隔寸法追加 (Dimension X spacing)**
- **X 軸を固定 (Fix X-axis)**
- **Y 間隔寸法追加 (Dimension Y spacing)**
- **軸の間の角度寸法を追加 (Dimension angle between axes)**

円形スケッチ パターンでは、原点が選択した点でない場合、選択した点とパターンの中心の間に一致拘束が自動的に適用されます。

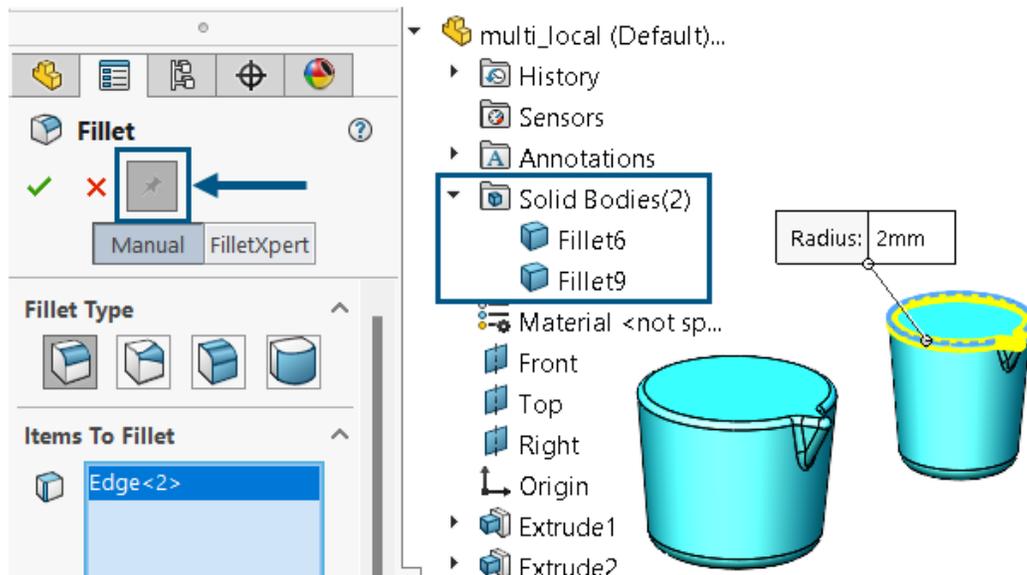
8

部品とフィーチャー

この章では以下の項目を含みます:

- フィレットまたは面取りの **PropertyManager** のピン固定 (2025 SP2)
- **Esc** キーを使用した部品プロセスの終了 (2025 SP2)
- 部品のシルエット **Defeature** 方式
- 参照ジオメトリのパターン化
- メッシュ **BREP** を標準 **BREP** に変換
- セグメント メッシュの機能強化
- ボディ フィーチャーの移動/コピー
- 可変サイズ フィレット
- 座標点カーブの改良点

フィレットまたは面取りの PropertyManager のピン固定 (2025 SP2)



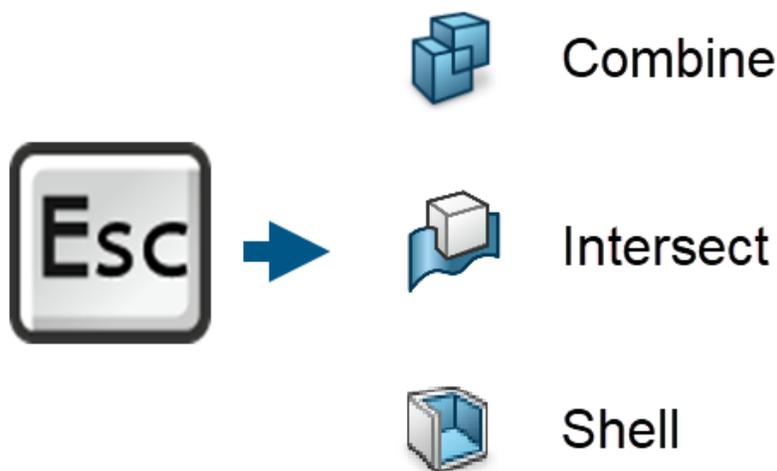
フィレット (Fillet) または面取り (Chamfer) の PropertyManager をピンで固定できます。

メリット: パラメータが同一または異なる複数のフィレットや面取りを順番に複数のボディに適用でき、PropertyManager をそのたびに再度開く必要はありません。フィレット フィーチャーや面取りフィーチャーのタイプを変えることもできます。

プッシュピンの使用可能性

フィーチャー	情報
フィレットのプッシュピン	<ul style="list-style-type: none">• 手動 (Manual) モードでのみ使用できます。• 次のフィレットで使用できます。<ul style="list-style-type: none">•  固定サイズ (Constant Size)•  面 (Face)•  フル ラウンド (Full Round) <p>セッション中、フィレットするアイテム (Items to Fillet)、フィレット パラメータ (Fillet Parameters)、フィレット オプション (Fillet Options) の設定は保持されます。</p> <div data-bbox="852 1010 1425 1108" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"><p>プッシュピンは、既存のフィレットの編集時は使用できません。</p></div>
面取りのプッシュピン	<ul style="list-style-type: none">• 5 種類すべての面取りで使用できます。• セッション中、面取りするアイテム (Items to Chamfer)、面取りパラメータ (Chamfer Parameters)、面取りオプション (Chamfer Options) の設定は保持されます。

Esc キーを使用した部品プロセスの終了 (2025 SP2)



長い部品プロセスを即時に終了させるには、**Esc** キーを押して進行中のコマンドをキャンセルし、モデルを以前の状態に戻します。この処理が適用されるのは、部品コマンドの**組み合わせ (Combine)**、**交差 (Intersect)**、**シェル (Shell)** です。

メリット: 完了までに時間がかかるプロセスや、誤って開始したプロセスを終了できます。プレビューを中止

ステータスバーのメッセージ <ESC>を押してプレビューをキャンセル (Press <ESC> to cancel Preview) が、この機能を使用できることを伝えます。

これらのコマンドの実行中に **Esc** キーを押して、記述されているプロセスを終了します。

コマンド	終了できる PropertyManager アクション
組み合わせ (Combine)	<ul style="list-style-type: none"> 和 (Add)、差 (Subtract)、組み合わせ (Combine) 操作で プレビューを表示 (Show Preview) をクリックします。 ✓ をクリックすると、コマンドの実行が開始されます。
交差 (Intersect)	<ul style="list-style-type: none"> 交差をクリックします。 ✓ をクリックすると、コマンドの実行が開始されます。

コマンド

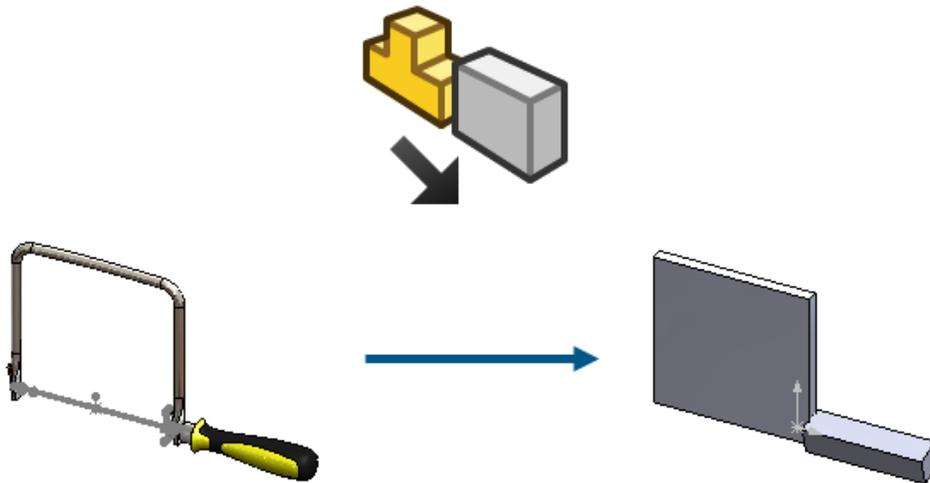
終了できる PropertyManager アクション

シェル(Shell)

- 面またはソリッド ボディを選択したときに**プレビュー表示 (Show Preview)** をクリックします。
-  をクリックすると、コマンドの実行が開始されます。
- 最初に **プレビューを表示 (Show Preview)** をクリックしてから、次のいずれかを実行します。
 - **パラメータ (Parameters)** で、次のいずれかを実行します。
 - シェルの**厚み (Thickness)**  を変更します。
 - 面を選択します。
 - ソリッド ボディを選択します。
 - **外側にシェル化 (Shell Outward)** を選択します。
 - **マルチ厚み設定 (Multi-thickness Settings)** で、**マルチ厚み (Multi-thickness (es))**  の値を変更するか、面を選択します。

PropertyManager の状態が **OK** ボタンをクリックする前の状態に復帰し、すべての設定は保存されます。

部品のシルエット Defeature 方式



単一ボディ部品とマルチボディ部品に対して、シルエットで簡略化の方法を使用して高度に簡略化された部品を作成し、それを親部品に関連付けることができます。

以前のリリースでは、シルエット Defeature 方式はアセンブリでのみ使用できました。ボディのグループを定義し、これらのグループの簡略化方式を定義します。

簡略化の方法には次が含まれます。

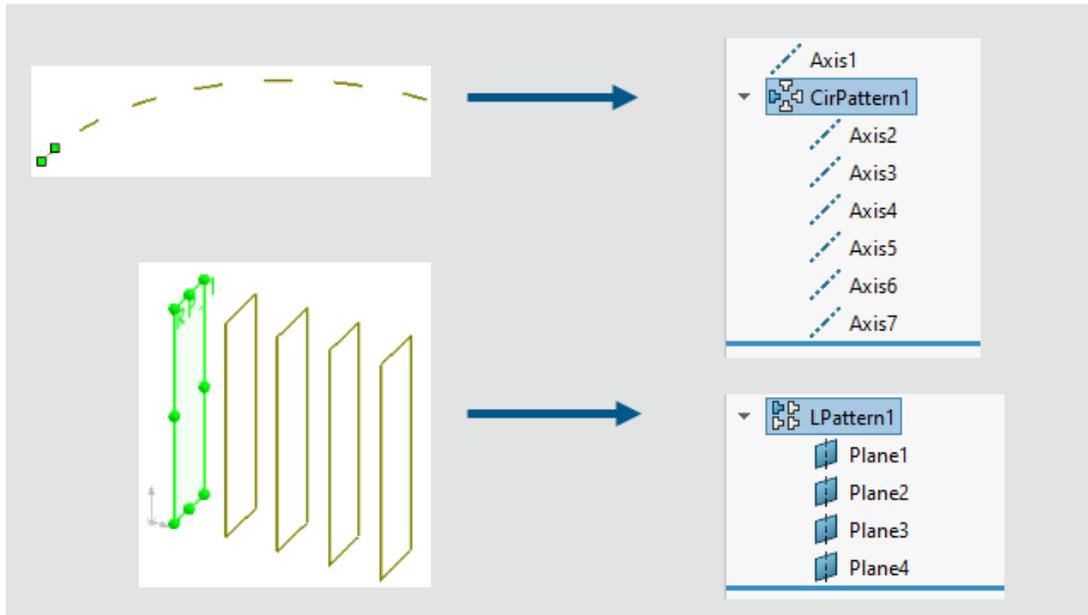
- 境界ボックス (Bounding Box)
- 円筒 (Cylinder)
- 多角形の輪郭 (Polygon Outline)
- 緊密にフィットする輪郭 (Tight Fit Outline)
- なし (ジオメトリをコピー) (None (Copy Geometry))

元のモデルへのリンクを保持できるため、元のモデルを更新すると、簡略化されたモデルが更新されます。結果 (Results) PropertyManager タブで、**新規コンフィギュレーションを作成 (Create a new configuration)** を選択すると、ConfigurationManager でフィーチャー解除コンフィギュレーションを右クリックし、**Defeature を編集 (Edit Defeature)** または **Defeature を更新 (Update Defeature)** を選択できます。

シルエット Defeature 方式にアクセスするには、部品で、**ツール (Tools) > Defeature** をクリックし、**Defeature 方式 (Defeature Method)** で、**シルエット (Silhouette)**  をクリックします。

 または  をクリックしてモードをナビゲートし、Defeature プロセスを完了します。

参照ジオメトリのパターン化



平面および軸の直線パターンまたは円形パターンを作成できます。

参照ジオメトリをパターン化するには:

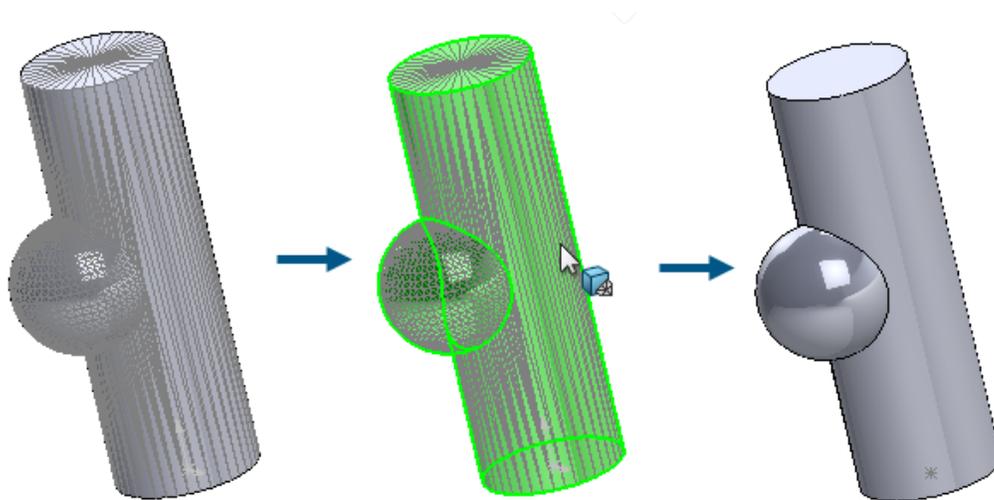
1. 部品を開き、**挿入 (Insert) > パターン/ミラー (Pattern/Mirror)** をクリックし、**直線パターン (Linear Pattern)** または**円形パターン (Circular Pattern)** を選択します。
2. PropertyManager で**参照ジオメトリ (Reference Geometry)** を選択します。
3. **パターン化する参照平面または参照軸 (Reference Plane or Reference Axis to Pattern)**  で、パターン化する平面または軸を選択します。
4. パラメータを指定し、 をクリックします。

方向 1 (Direction 1) および**方向 2 (Direction 2)** の間隔とインスタンスパラメータは変更できます。インスタンスはスキップ、変更、および削除できます。

制限事項:

- 平面にスケッチが含まれている場合、平面パターンはスケッチをパターン化しません。
- パターンには、1つの平面または1つの軸のいずれか1つの参照ジオメトリ エンティティのみ含めることができます。

メッシュ BREP を標準 BREP に変換



メッシュを標準に変換 (Convert Mesh to Standard) ツールを使用すると、認識されたジオメトリを含むメッシュ BREP 面を標準 BREP 面に変換できます。

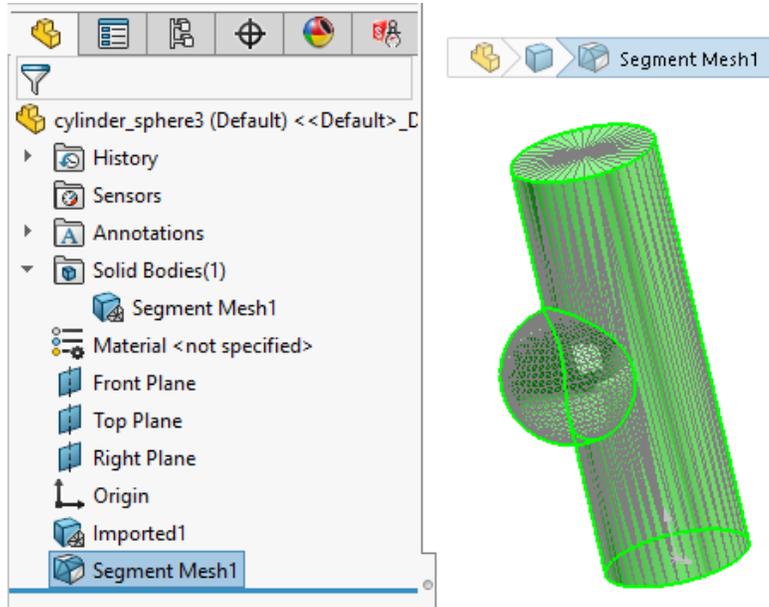
この機能は、認識されたジオメトリを含むメッシュ BREP またはハイブリッド メッシュ ボディで機能します。この機能は、平面、円筒形、円錐形、球形のジオメトリが明確に定義されていてノイズが大きいメッシュに最適です。

特典：標準 BREP ジオメトリは、メッシュやハイブリッドジオメトリよりも機能的な完全性が高くなります。

認識された面を含むメッシュ BREP を標準 BREP に変換するには：

1. セグメント化され、認識された面を持つメッシュ BREP またはハイブリッド メッシュ ボディを持つモデルを開きます。

このメッシュ モデルは、円筒面、球面、および平坦な面に分割されています。



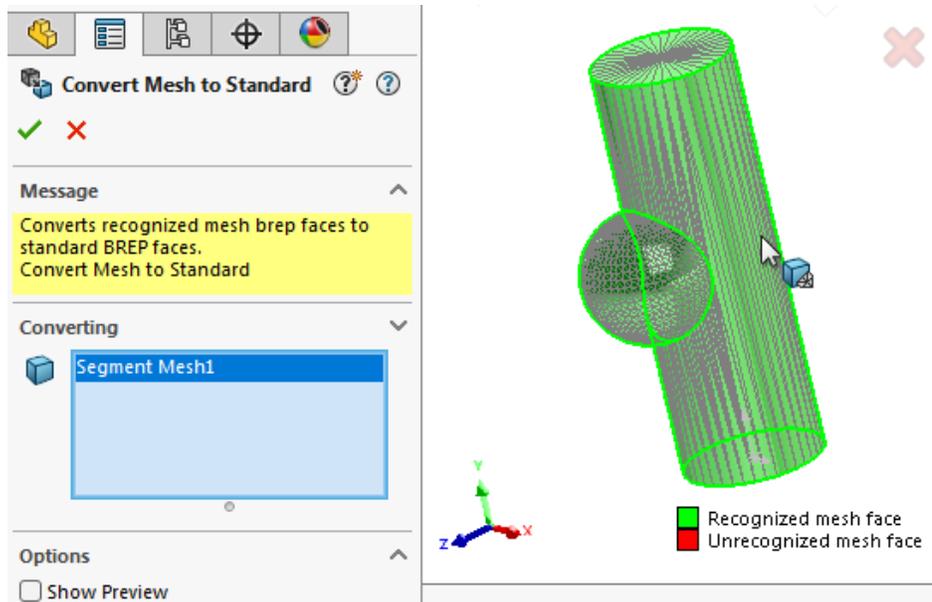
2. 次のいずれかの操作を行います:

- ボディを右クリックし、**メッシュを標準に変換 (Convert Mesh to Standard)**  を選択します。
- **挿入 (Insert) > メッシュ (Mesh) > メッシュを標準に変換 (Convert Mesh to Standard)**  をクリックします。
- **メッシュを標準に変換 (Convert Mesh to Standard)**  (メッシュ モデル CommandManager) をクリックします。

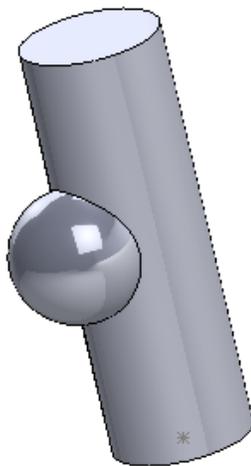
3. PropertyManager の**ボディ選択 (Select Body)** で、セグメント化され、認識されたメッシュ BREP 面を標準 BREP 面に変換するボディを選択します。

面が認識されたか認識されなかったか、色で示されます。これらの**認識されたメッシュ面 (Recognized mesh face)** および**認識されなかったメッシュ面 (Unrecognized mesh face)** の色は、**ツール (Tools) > オプション (Options) > システムオプション (System Options) > 色 (Colors) > 色スキーム設定 (Color scheme settings)** で指定できます。

このモデル全体が、1 つの**メッシュを標準に変換 (Convert Mesh to Standard)** フィーチャーとして認識され、グラフィック領域の右下隅の凡例に示されるように、緑の**認識されたメッシュ面 (Recognized mesh face)** として表示されます。

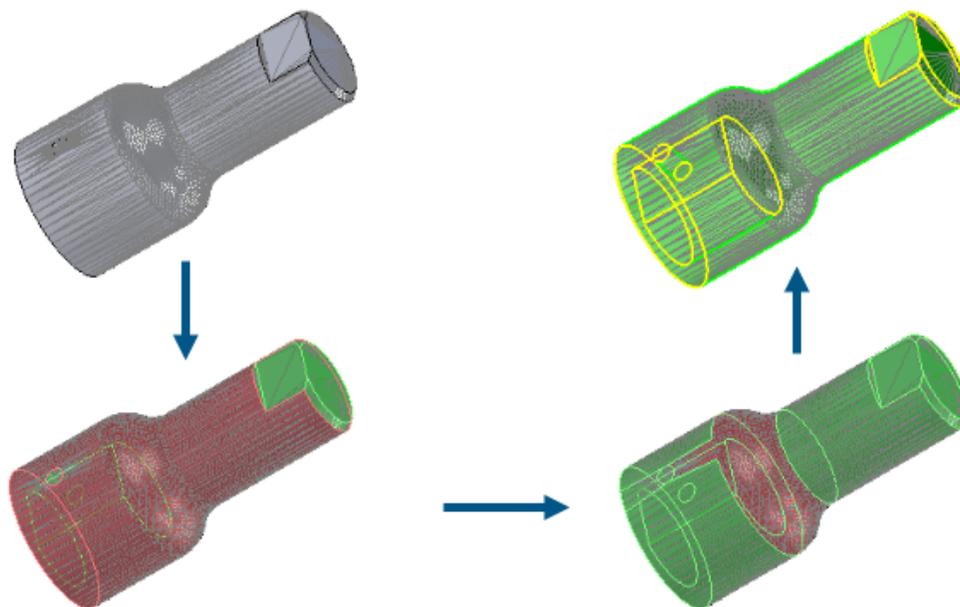


4. ✓ をクリックして、認識されセグメント化されたメッシュ BREP 面を標準 BREP 面に変換します。



変換された標準 BREP 面は、**標準 BREP に変換 (Convert to Standard BREP)** の名前とアイコン  とともに FeatureManager® デザイン ツリーに表示されます。

セグメント メッシュの機能強化



セグメント メッシュ (**Segment Mesh**) ツールでは、追加の面タイプが認識されるようになり、ユーザー インターフェイスが改善されています。

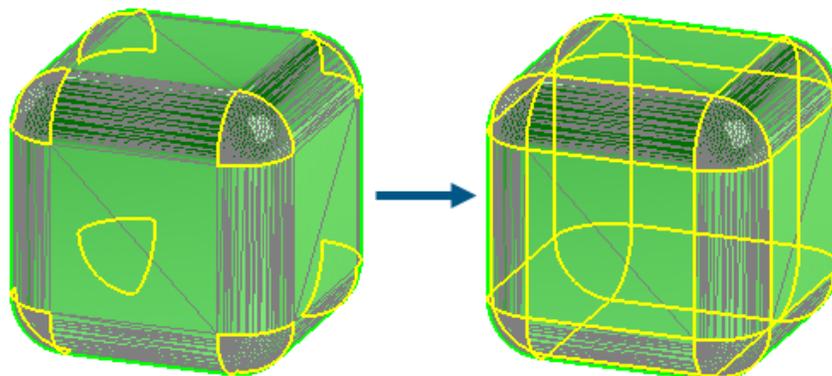
認識される面タイプの追加

メッシュをセグメント化するとき、平面や円筒に加えて、円錐形または球形の面も認識されます。これらの認識された面を、同じ形状条件を持つ標準 BREP 面に変換できます。

ユーザー インターフェイスの改善

セグメント メッシュ (Segment Mesh) PropertyManager の**セグメント化 (Segmenting)** で、**ファセット形状 (Facet Shape)**  ツールを使用できます。このツールは、形状の違いに基づいて隣接するファセットをグループ化することによってセグメントを作成します。これは通常、メッシュ ファイルの作成に使用されるモデル内の 2 つの領域間の境界を示します。

オプション (Options) で、**プレビューを表示 (Show Preview)** を選択すると、セグメント化された面のエッジが黄色でプレビューされます。**外周 (Perimeter)** で、値をドラッグして調整し、面のセグメント化を調整します。



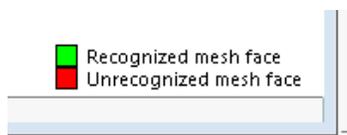
インポートされたメッシュ ボディのセグメント化 (**Segment Imported Mesh Body**) ツールを実行すると、グラフィック情報の改善により、どの面が認識されたかを把握しやすくなります。

モデルを以前にセグメント化していない場合は、メッシュ BREP ボディとハイブリッド メッシュ ボディの表示は変更されません。

- 標準 BREP ボディとグラフィック ボディはオプションで非表示になります。
- 選択した面は、**ツール (Tools) > オプション (Options) > システム オプション (System Options) > 色 (Colors) > 色スキーム設定 (Color scheme settings)** で指定した**選択アイテム 1 (Selected Item 1)** の色を使用してハイライト表示されます。

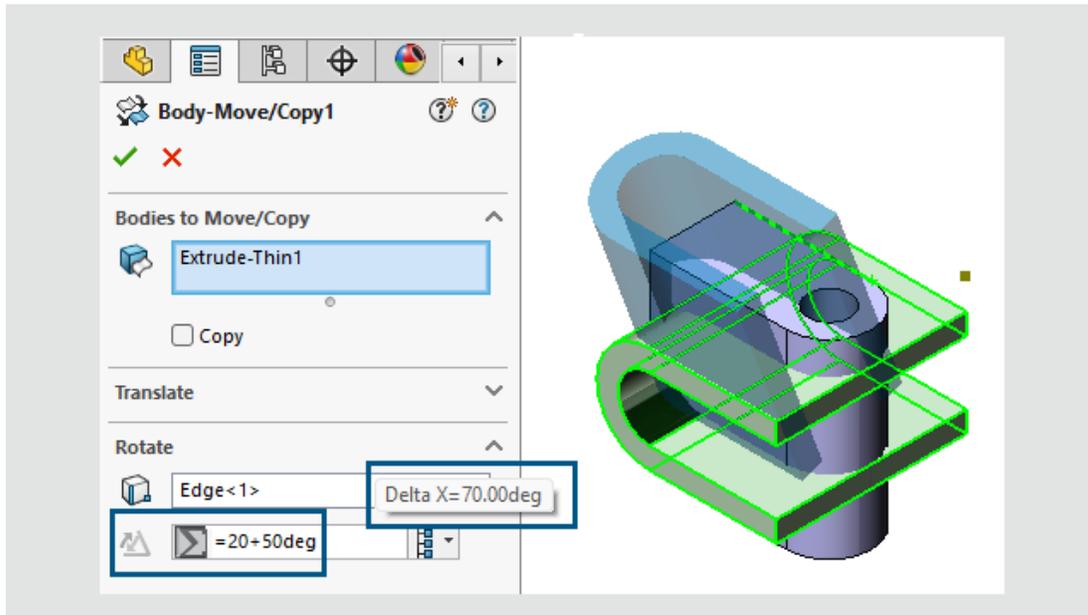
1 回目のモデルのセグメント化後、次の表示変更が適用されます。

- 認識された面と認識されなかった面に使用される色を示す凡例が表示されます。



- **ツール (Tools) > オプション (Options) > システム オプション (System Options) > 色 (Colors) > 色スキーム設定 (Color scheme settings)** で指定した**認識されたメッシュ面 (Recognized mesh face)** と**認識されなかったメッシュ面 (Unrecognized mesh face)** の色が使用されます。

ボディ フィーチャーの移動/コピー

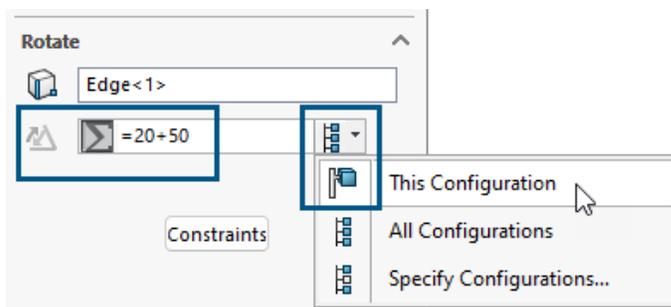


ボディの移動/コピー (**Move/Copy Body**) 機能で、関係式とコンフィギュレーションのサポートが強化されています。

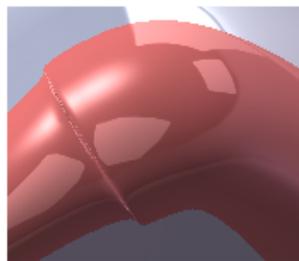
ボディの移動/コピー (Move/Copy Body) PropertyManager で、**移動 (Translate)** の距離 (**Distance**)  寸法、および**回転 (Rotate)** の角度 (**Angle**)  寸法に、関係式を使用して値を指定できます。PropertyManager で、**=** と関係式を入力します。たとえば、**=20+50** と入力します。関係式、グローバル変数、寸法 (Equations、Global Variables、and Dimensions) ダイアログ ボックスでこの関係式にアクセスするには、FeatureManager デザイン ツリーで、**関係式 (Equations)** を右クリックし、**関係式の管理 (Manage Equations)** を選択します。

距離 (**Distance**)  および角度 (**Angle**)  寸法アイコンは、アイコン  と  に置き換えられます。選択したエンティティに沿って寸法を反転するには、**平行 (Translate)** で距離 (**Distance**)  をクリックするか、**回転 (Rotate)** で角度 (**Angle**)  をクリックします。

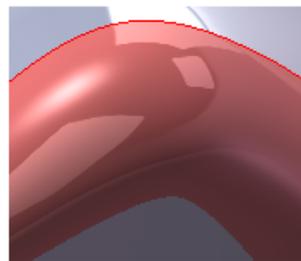
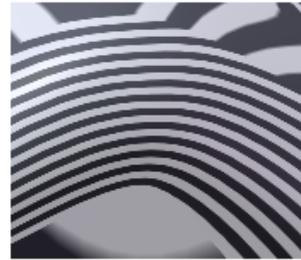
コンフィギュレーションを使用して、関係式駆動値など、すべての寸法の値を指定できます: **当コンフィギュレーション (This Configuration)** 、**全コンフィギュレーション (All Configurations)** 、**指定コンフィギュレーション (Specify Configurations)** 。



可変サイズ フィレット



2024



2025 Option

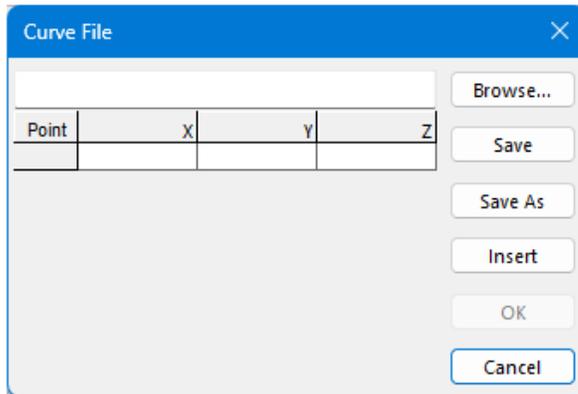
可変サイズ フィレットでは、**連続エッジ ブレンド (Continuous edge blend)** オプションを使用して、連続的にブレンドされたフィレットを作成できます。

このオプションにアクセスするには、フィレット (Fillet) PropertyManager の **フィレット タイプ**

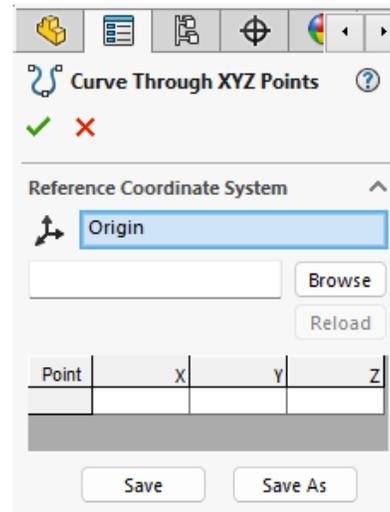
(**Fillet Type**) で、**可変サイズ フィレット (Variable Size Fillet)**  を選択し、**フィレット オプション (Fillet Options)** で、**連続エッジ ブレンド (Continuous edge blend)** を選択します。

このオプションでは、改善されたアルゴリズムにより、非常にスムーズな連続ブレンド エッジが作成されます。

座標点カーブの改良点



2024



2025

挿入 (Insert) > 曲線 (Curve) > 座標点カーブ (Curve Through XYZ Points) 機能では、PropertyManager を使用して別の座標系を選択できます。曲線の点は座標系のスペースに変換されます。

以前のリリースのこの機能では、ダイアログボックスを使用して、カーブに使用できるのは部品の原点のみでした。

この PropertyManager で以下が行えます。

- XYZ 座標データを手動で入力します。
- **参照 (Browse)** をクリックして、.sldcrv ファイルまたは .txt ファイルを選択します。
- **再読み込み (Reload)** をクリックして、作成に使用した .sldcrv または .txt ファイルに加えられた変更に基づいて曲線を更新します。

SOLIDWORKS 2025 よりも前で作成されたファイルを開き、XYZ 点で作成されたカーブを編集すると、PropertyManager の**参照座標系 (Reference Coordinate System)** の下で、**座標系 (原点) (Coordinate System (Origin))** の原点が使用されます。

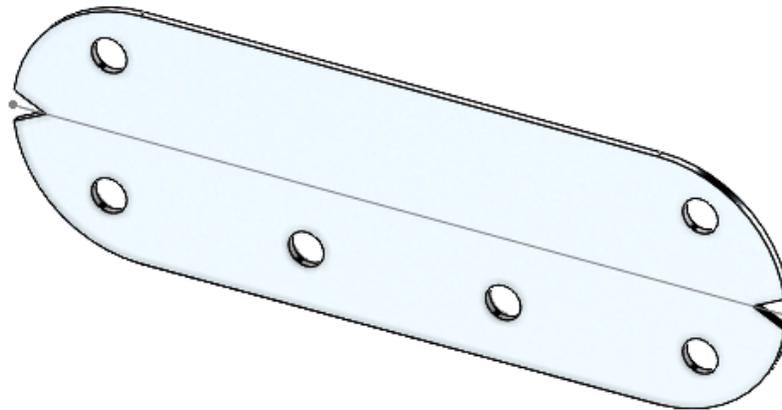
9

板金フィーチャー

この章では以下の項目を含みます:

- ベンド ノッチ
- タブおよびスロット
- マルチ長さエッジ フランジと自動フランジ長さ寸法
- ねじ山フィーチャーのパフォーマンス改善
- 図面再構築時のパフォーマンスの向上

ベンド ノッチ



展開された板金部品でベンドに対してノッチを作成できます。ベンド ノッチは、製造時、製造業者によるプレス ブレーキ配置位置の決定に役立ちます。ノッチ フィーチャーはすべてのベンドで使用

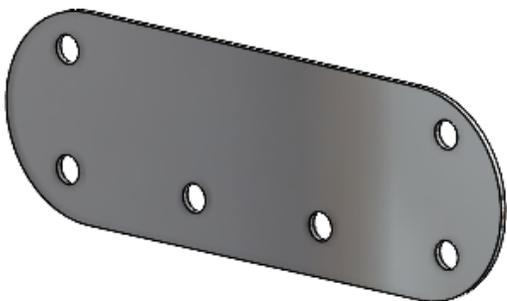
できるため、ベンド オペレーターはこれらを使用して、ベンドをツーリングに合わせることができます。

ベンド ノッチの作成

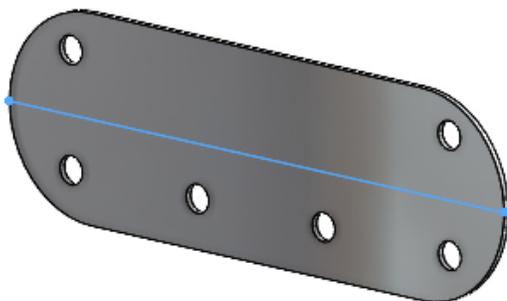
展開された状態の板金部品で、ベンド ノッチを作成できます。

ベンド ノッチを作成するには:

1. 展開された板金部品で、**ベンド ノッチ (Bend Notch)**  (板金ツールバー) をクリックするか、**挿入 (Insert) > 板金 (Sheet Metal) > ベンドノッチ (Bend Notch)** をクリックします。

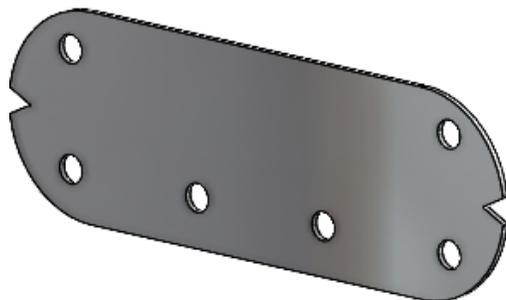


2. グラフィック領域で、ノッチを追加するベンドを選択します。

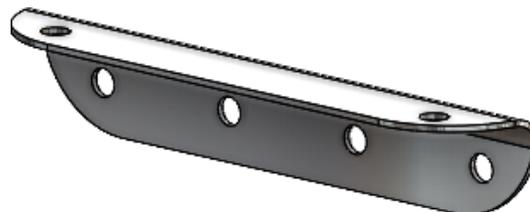


3. PropertyManager でオプションを指定し、 をクリックします。

展開された板金部品にノッチが表示されます。ノッチは、部品が展開されている場合にのみ編集できます。



展開 (Flattened)



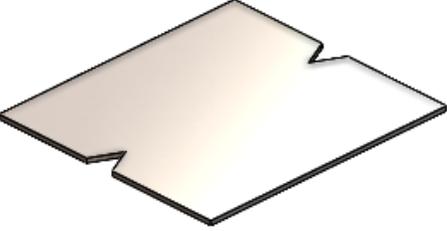
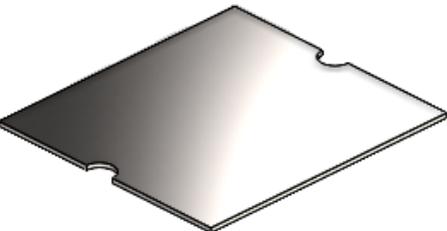
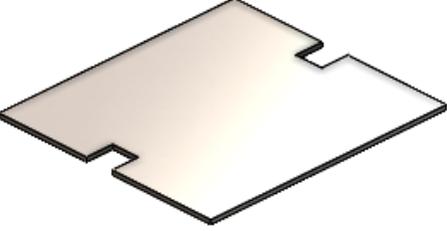
ベンド

バンドノッチ PropertyManager

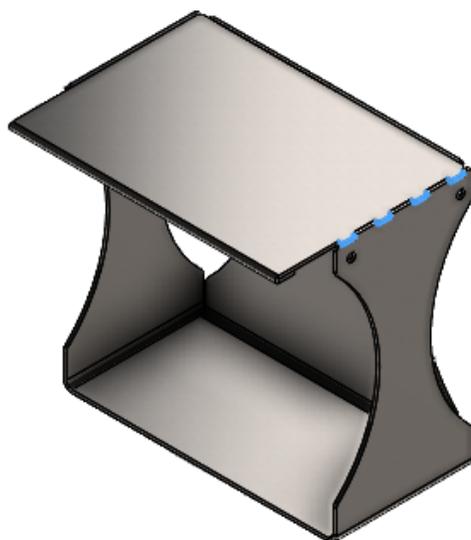
この **PropertyManager** を開くには:

1. 展開された板金部品で、**バンドノッチ (Bend Notch)**  (板金ツールバー) をクリックするか、**挿入 (Insert) > 板金 (Sheet Metal) > バンドノッチ (Bend Notch)** をクリックします。

バンドノッチ

バンド (Bends)	ノッチを適用するバンドがリストされます。
全バンドを集める (Collect all bends)	ノッチを適用する部品内のすべてのバンドを選択します。
ノッチタイプ (Notch type)	<p>ノッチ形状を指定します:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 三角形 (Triangular)。幅 (Width)  および深さ (Depth)  を指定します。  <ul style="list-style-type: none"> • 円形 (Circular)。半径 (Radius)  を指定します。  <ul style="list-style-type: none"> • 四角形 (Rectangular)。幅 (Width)  および深さ (Depth)  を指定します。 

タブおよびスロット



タブおよびスロット フィーチャーを作成するためのワークフローが簡素化され、柔軟性が向上します。追加オプションにより、中央揃えタブ、等間隔のオフセット タブ、タブの方向、スキップするタブおよびスロット フィーチャーのインスタンスを作成できます。

板金部品のタブ エッジを選択すると、プロセスを合理化するため、SOLIDWORKS® が自動的にエッジに垂直なスロット面を選択します。非板金部品の場合は、スロット面を選択する必要があります。

2 つのボディの交差しない領域がある場合、タブおよびスロット フィーチャーは交差する領域にのみ適用されます。

タブおよびスロット PropertyManager

間隔 (Spacing)

中央揃え
(Center
Align)

交差エッジの中心からタブを配置します。

インスタンス数 (Number of Instances)  と間隔

(Spacing)  を指定して、距離に基づいてインスタンスの数を定義します。

オフセット



タブの開始参照 (Tab Start Reference) オフセットを開始する点、頂点、またはエッジを指定します。

	タブの終了参照	オフセットを終了する点、頂点、またはエッジを指定します。
	均等オフセット (Equal Offset)	参照点からの開始距離と終了距離が同じ場所にオフセットを作成します。

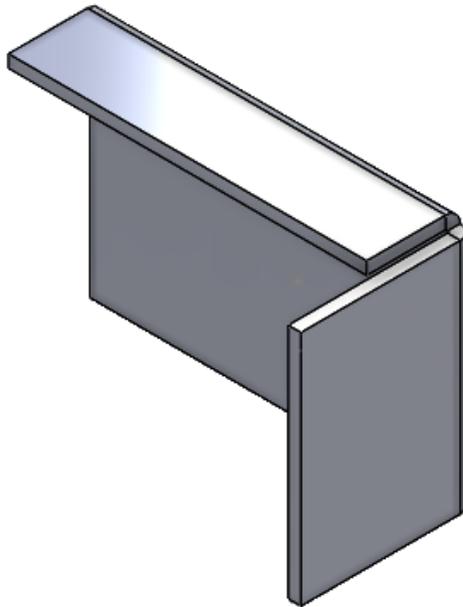
タブ

	タブの方向 (Tab Direction)	(非钣金部品のみ)。グラフィック領域での選択に基づいて、タブ面に垂直以外の方向にタブを作成します。 点、平面、エッジ、軸、頂点、直線スケッチ エンティティ、または平坦な面を選択できます。
---	------------------------------	--

スキップするインスタンス

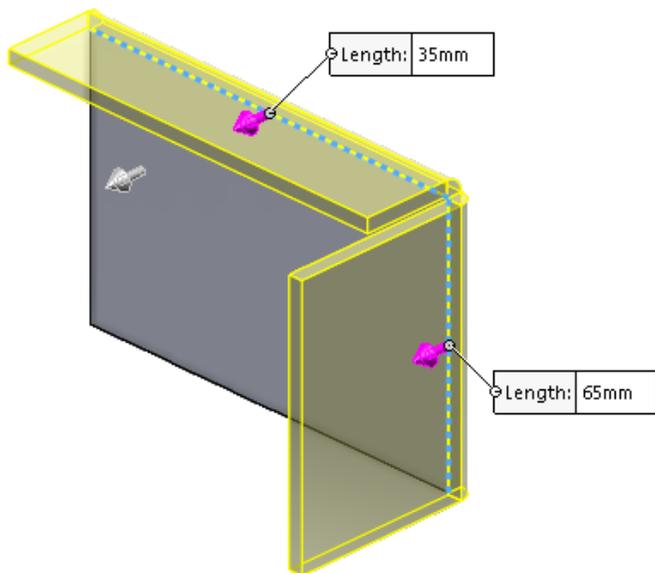
	スキップするインスタンス (Instances to Skip)	グラフィック領域で選択したタブおよびスロット インスタンスをスキップします。 グラフィック領域のタブおよびスロット インスタンス上に、ピンク色の選択円が表示されます。各インスタンスの上にポインタを移動すると、ポインタが  に変わり、インスタンスの座標が表示されます。選択円をクリックします。 スキップしたインスタンスを復元するには、もう一度、選択円をクリックします。
---	---	--

マルチ長さエッジ フランジと自動フランジ長さ寸法



板金部品でエッジ フランジを作成するとき、長さの異なるフランジを作成できます。

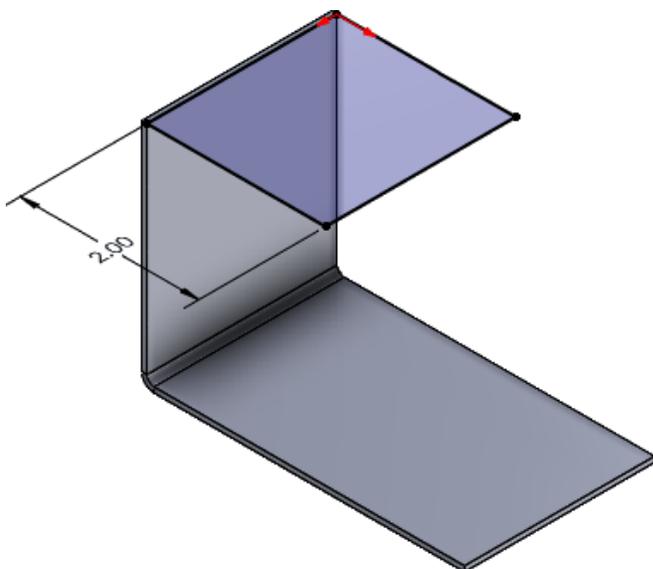
PropertyManager で、**マルチ長さフランジ (Multi Length Flange)** を選択し、フィーチャーで各フランジの長さを指定できます。**長さ (Length)**  は、PropertyManager またはグラフィック領域で指定できます。



ツール (Tools) > オプション (Options) > ドキュメント プロパティ (Document Properties) > 板金 (Sheet Metal) のエッジ フランジ (Edge Flange) オプションで、フランジ輪郭にフランジ長さ寸法を自動追加 (**Automatically add Flange Length dimension to flange profiles**) を選択できます。

以下のように選択します：

- SOLIDWORKS が自動的にすべてのエッジ フランジの輪郭に長さ寸法を追加します
- フランジの長さは、スケッチ寸法（フィーチャー寸法ではなく）が制御します



ねじ山フィーチャーのパフォーマンス改善

多数のねじ山フィーチャーを含むマルチボディ部品で作業する際、**シェイディングされたねじ山 (Shaded cosmetic threads)** オプションを有効にしているときのパフォーマンスが向上します。

複数のねじ山フィーチャーを含む板金部品では、次の操作のパフォーマンスが向上します。

- 部品を開く
- 新規フィーチャーの作成
- フィーチャーの編集
- 部品の更新と再構築

図面再構築時のパフォーマンスの向上

多くの穴やフォーム ツールを持つ板金部品の図面ビューを含む図面で作業する際のパフォーマンスが向上します。

このような図面で作業する際、次の操作でパフォーマンスが向上します。

- 図面ファイルを開く
- 板金部品から新しい図面を作成
- 板金部品を編集した後に図面ビューを更新

10

構造システムと溶接

この章では以下の項目を含みます:

- カットリスト ID へのドキュメント単位の適用 (2025 SP2)
- 設計テーブルおよび構成テーブルからのプロファイルサイズの選択 (2025 SP2)
- 3DEXPERIENCE platform でのカット リスト アイテムのパブリッシュ (2025 SP1)
- お気に入りの輪郭へのアクセスと操作
- 合成コーナー PropertyManager と構造システム
- アタッチされた部材のトリム
- 開先ビード

カットリスト ID へのドキュメント単位の適用 (2025 SP2)

Cut list IDs

Generate Cut list IDs

Structure Cut list ID:
%Description%, %MATERIAL%, %LENGTH%, %ANGLE1%, %ANGLE2%, %Angle C

Sheet Metal Cut list ID:
%Description%, %MATERIAL%, %Bounding Box Length%, %Bounding Box Width

Generic Cut list ID:
%Description%, %MATERIAL%

Apply Document Unit Settings to Cut list IDs

ドキュメント単位の設定をカット リスト ID に適用 (Apply Document Unit Settings to Cut list IDs) を選択して、カット リスト ID にドキュメント単位を適用できます。

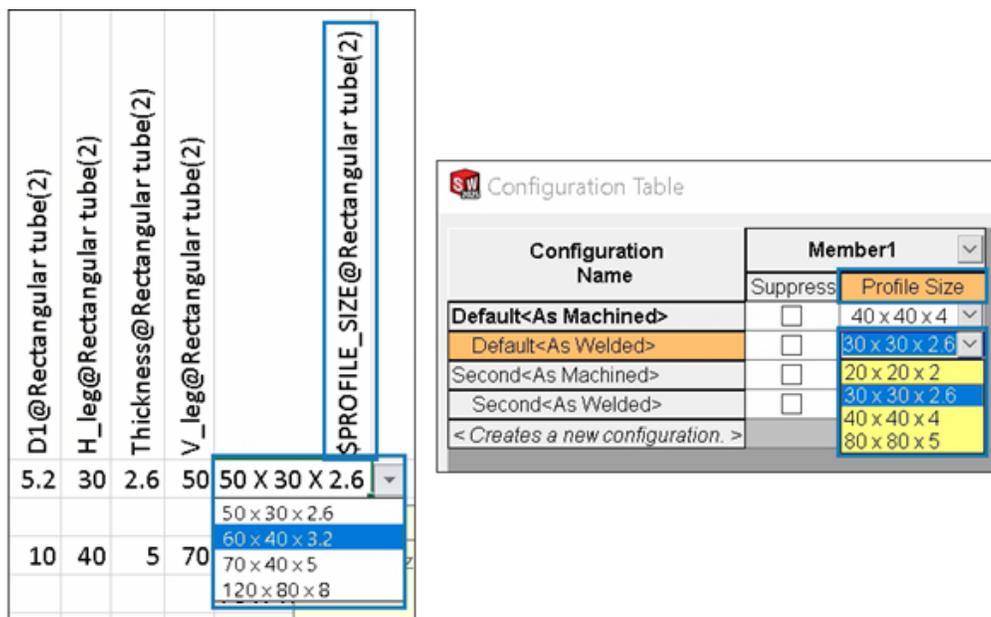
このオプションを選択すると、カットリスト ID の単位はドキュメント単位と同じになります。以前は、ドキュメント単位に関係なく、カットリスト ID は MKS 単位でした。

ツール (Tools) > オプション (Options) > ドキュメント プロパティ (Document Properties) > 溶接 (Weldments) をクリックして、ドキュメント単位の設定をカット リスト ID に適用 (Apply Document Unit Settings to Cut list IDs) を選択します。

このオプションは、カット リスト ID を生成 (Generate Cut list IDs) を選択した場合にのみ使用できます。

このオプションは、レガシー ファイルにも選択できます。カットリスト ID の単位は、ドキュメント単位の変更に応じて変わります。

設計テーブルおよび構成テーブルからのプロフィールサイズの選択 (2025 SP2)



溶接や構造システムでは、設計テーブルや設定テーブルからプロフィールのサイズを選択できます。

構成済みプロフィールの場合、設計テーブルおよび構成テーブルに**プロフィール サイズ (Profile Size)**が表示され、サイズを選択できます。

設計テーブルのプロファイル サイズを制御するために、列ヘッダーは次の構文を使用します。

- 溶接: \$PROFILE_SIZE@feature_name
- 構造システム: \$PROFILE_SIZE@member_name

設計テーブルを挿入するには:

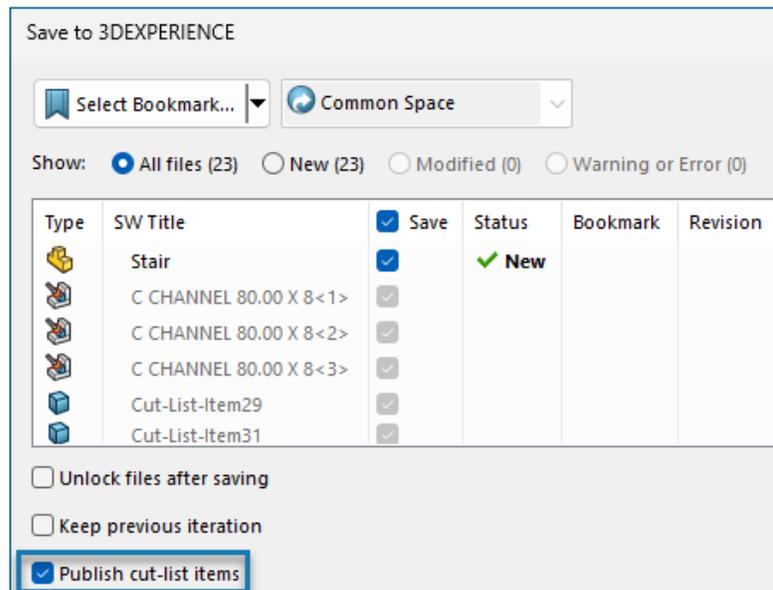
1. 構成が複数ある部品を開きます。
2. **Excel 設計テーブル (Excel Design Table)** (ツール (Tools) ツールバー) または**挿入 (Insert) > テーブル (Tables) > Excel 設計テーブル (Excel Design Table)** をクリックします。

プロフィール サイズは、設計テーブルを編集して選択することもできます。

構成テーブルにアクセスするには:

1. 構成が複数ある部品で、ConfigurationManager アイコンタブをクリックします。
2. テーブル (Tables) アイコンを展開します。
3. コンフィギュレーション テーブル (Configuration Table) アイコンを右クリックし、テーブルを表示 (Show Table) をクリックします

3DEXPERIENCE platform でのカット リスト アイテムのパブリッシュ (2025 SP1)



溶接部品のカット リスト アイテムを、**3DEXPERIENCE platform** でパブリッシュできます。

カット リスト アイテムをパブリッシュするには、SOLIDWORKS 部品を溶接部品として **3DEXPERIENCE platform** に保存します。サイド パネルに、溶接部品の拡張子が SW Weldment Part として表示されます。

SOLIDWORKS 部品を溶接部品として保存するための前提条件:

- **3DEXPERIENCE platform** に部品をまだ保存していない必要があります。
- 部品には溶接フィーチャーが含まれている必要があります。
- 部品は単一の物理プロダクトとしてフラグが付いている必要があります。

3DEXPERIENCE platform でカット リスト アイテムをパブリッシュするための前提条件:

- 部品は溶接部品である必要があります。
- カット リストは最新である必要があります。
- カット リスト アイテム プロパティに、CutlistID が含まれている必要があります。

3DEXPERIENCE platform でカット リスト アイテムをパブリッシュするには:

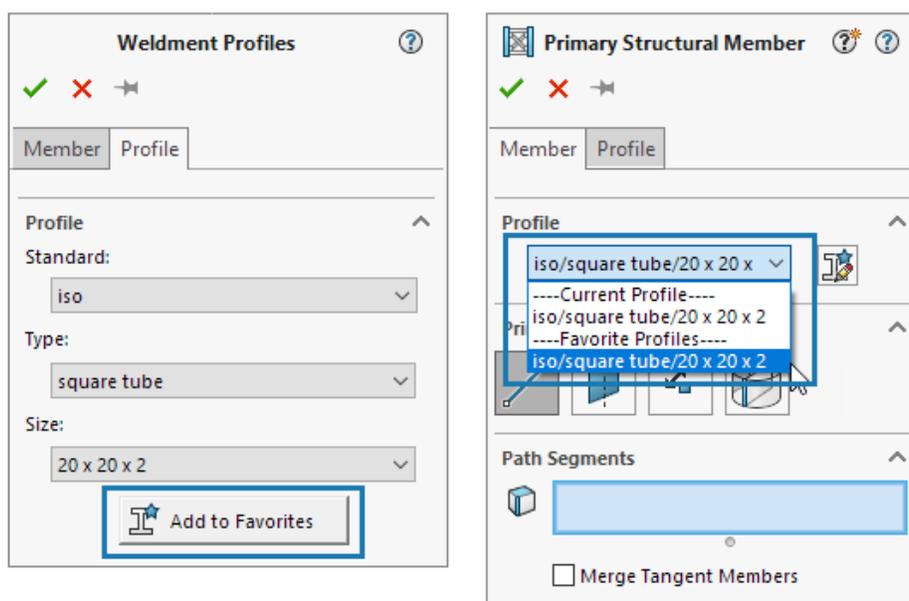
1. 溶接部品を開いたまま、オプション (Options) アイコン (標準ツールバー) をクリックし、ドキュメント プロパティ (Document Properties) タブを選択して、溶接 (Weldments) を選択します。

2. ドキュメント プロパティ - 溶接 (Document Properties - Weldments) ダイアログ ボックスの **カット リスト ID (Cut list IDs)** で、**カット リスト ID を生成 (Generate Cut list IDs)** を選択し、**OK** をクリックします。
3. **3DEXPERIENCE タスク パネル (3DEXPERIENCE Task Pane)** で、部品を右クリックし、**保存 (Save)** をクリックします。
4. 3DEXPERIENCE に保存 (Save to 3DEXPERIENCE) ダイアログ ボックスで、**カット リスト アイテムをパブリッシュ (Publish cut-list items)** を選択し、**保存 (Save)** をクリックします。

MySession に、溶接部品のカット リスト アイテムが表示されます。サイド パネルには、カット リスト アイテムのプロパティが表示されます。

管理者は、ユーザー定義 PLM 属性を定義し、**3DEXPERIENCE platform** に属性を保存するために、CAD アイテムと PLM アイテム間のマッピングを定義できます。

お気に入りの輪郭へのアクセスと操作



お気に入りの輪郭を第一鋼材レイアウト (Primary Structural Member) PropertyManager および第二鋼材レイアウト (Secondary Structural Member) PropertyManager に追加すると、すばやくアクセスできるようになります。

お気に入りの輪郭にアクセスして操作するには:

1. 構造システム部品を開き、構造システム (Structure System) タブをクリックします。
2. CommandManager で、**構造システムを作成 (Create Structure System)** をクリックします。
3. 第一鋼材レイアウト (Primary Structural Member) PropertyManager の輪郭 (Profile) タブで、輪郭の**規格 (Standard)**、**タイプ (Type)**、および**サイズ (Size)** を選択します。
4. **お気に入りの追加 (Add to Favorites)**  をクリックして、輪郭をお気に入り輪郭として追加します。

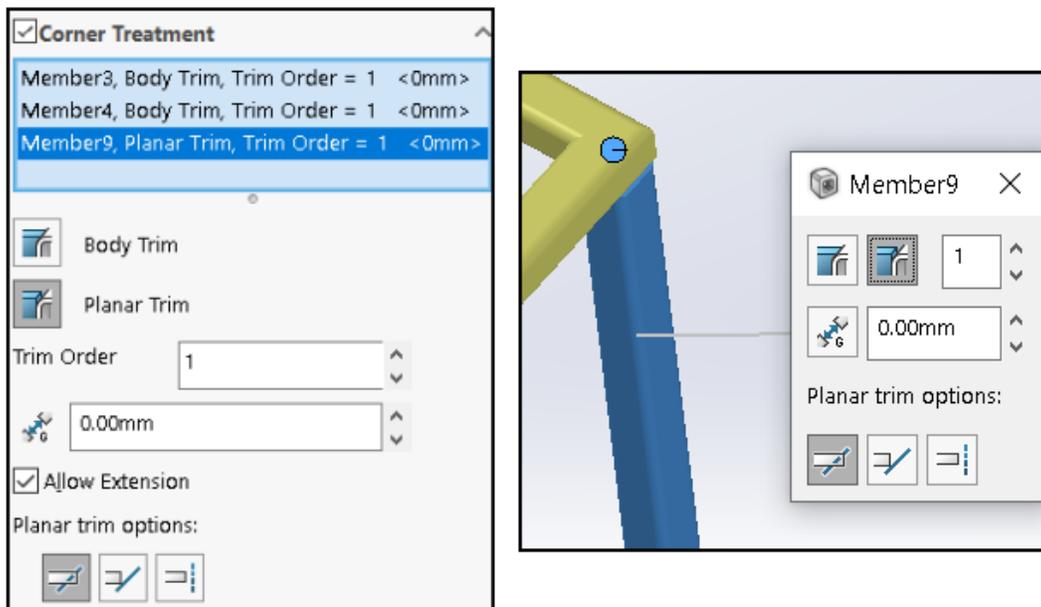
サイズの接尾部、★は、お気に入りの輪郭を示します。

5. 鋼材 (Member) タブの輪郭 (Profile) で、お気に入りの輪郭 (Favorite Profiles) の輪郭を選択します。
6.  をクリックすると、お気に入りの輪郭リストを変更できます。
7. お気に入りの輪郭リスト (Favorite Profile List) ダイアログ ボックスで、輪郭を選択し、次をクリックします。
 - **OK** : 変更がある場合は、それを受け入れます。
 - **削除 (Delete)** 選択した輪郭を削除します。
 - **上に移動 (Move Up)** または **下に移動 (Move Down)** 。リスト内の輪郭の順序を変更します。

合成コーナー PropertyManager と構造システム

合成コーナー (Complex Corner) PropertyManager のコーナートリートメント (**Corner Treatment**) オプションが強化されています。また、構造システムもより簡単に作成および編集できます。

合成コーナー PropertyManager



この **PropertyManager** を開くには:

1. 3 つ以上の交差する鋼材を含むモデルを開きます。
2. FeatureManager® デザイン ツリーで、**コーナー管理 (Corner Management)**  を展開します。
3. **合成コーナー グループ (Complex Corner Group)** を右クリックし、**フィーチャー編集 (Edit Feature)** を選択します。

以下の機能強化が含まれています。

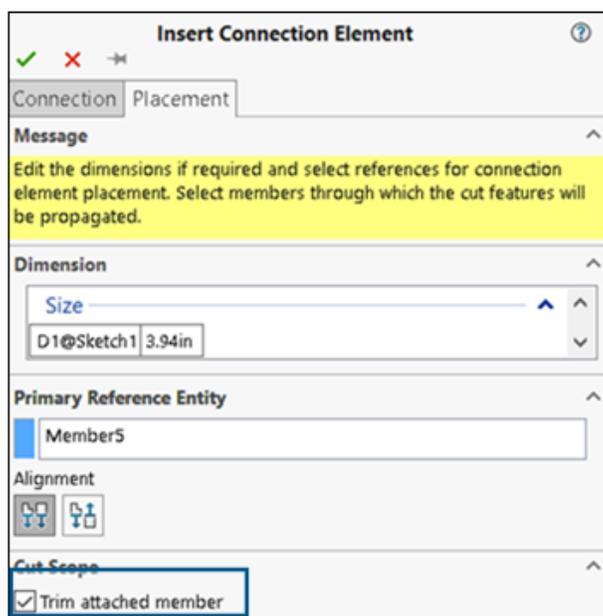
- **コーナー トリートメント (Corner Treatment)** では、鋼材ボックスにボディ トリム鋼材と平面トリム鋼材が表示されます。鋼材を選択し、**ボディ トリム (Body Trim)** または**平面トリム (Planar Trim)** をクリックすると、トリム タイプを変更できます。
- ボディ トリム、平面トリム、トリム順序など、選択した鋼材の詳細は、グラフィック領域ではコールアウトとして表示されます。
- アイコンは平面トリム オプションを表します。

構造システムへのアクセス

以下の機能強化が含まれています。

- 構造システム モデルを開くと、SOLIDWORKS は構造システム (Structure System) タブをアクティブにするためのメッセージを表示します。
- 新規ファイルの場合は、CommandManager に**構造システムを作成 (Create Structure System)** が表示されます。**構造システムを作成 (Create Structure System)** をクリックすると、SOLIDWORKS に主要鋼材 (Primary Member) PropertyManager が表示されます。
- 構造システムを含むファイルの場合、CommandManager に**構造システムの編集 (Edit Structure System)** が表示されます。
- 複数の構造システムを含むファイルの場合、FeatureManager デザイン ツリーから編集する構造システムを選択する必要があります。

アタッチされた部材のトリム

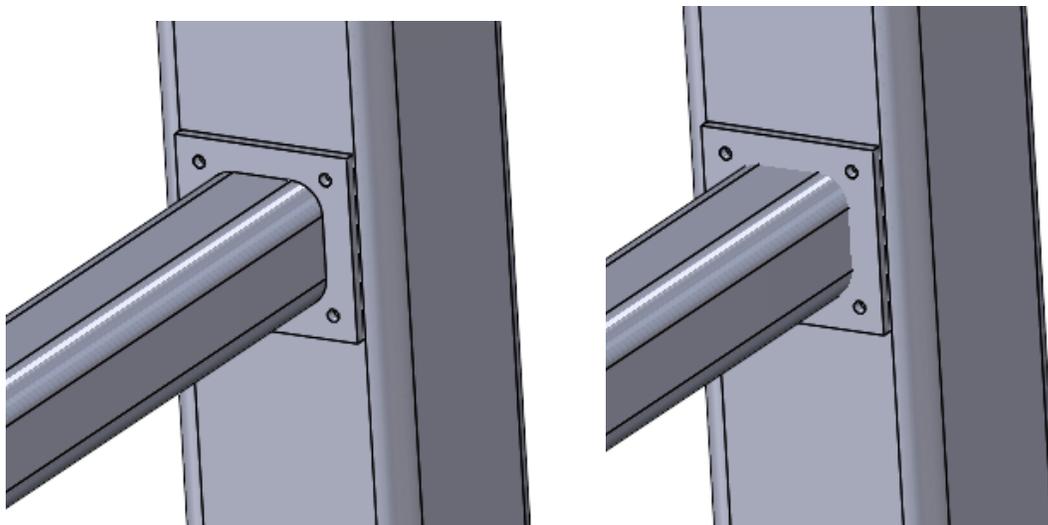


結合要素を挿入するときに、アタッチされた部材をトリムできます。

結合要素を挿入 (Insert Connection Element) PropertyManager で、**アタッチされた部材をトリム (Trim attached member)** を使用すると、ボディ鋼材が結合要素との交点からトリムされます。

アタッチされた部材をトリムするには:

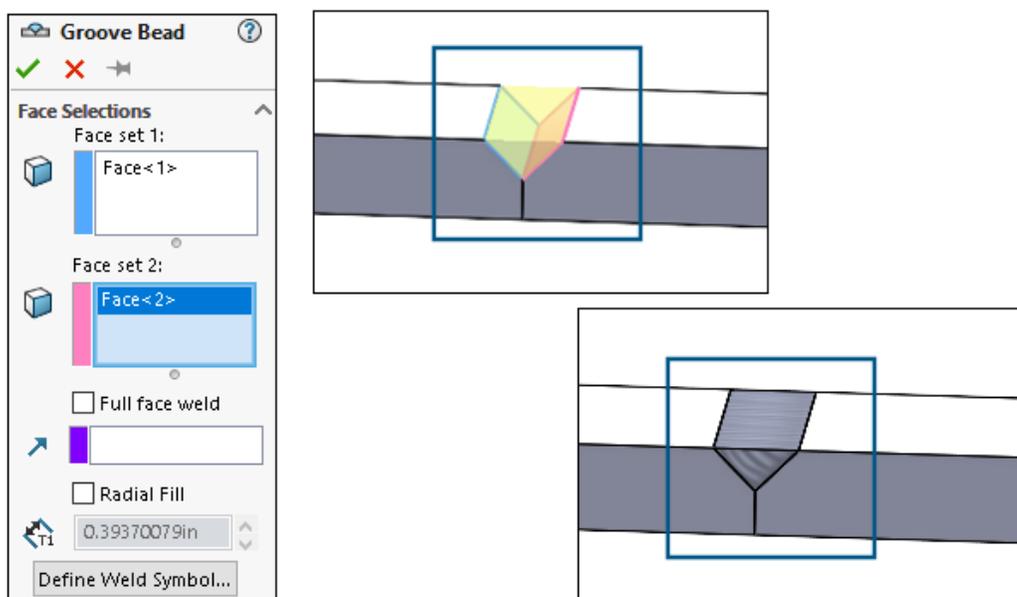
1. 構造システム モデルを開き、構造システム (Structure System) タブをクリックします。
2. CommandManager で、**結合要素を挿入 (Insert Connection Element)** タブをクリックするか、**挿入 (Insert) > 構造システム (Structure System) > 結合要素を挿入 (Insert Connection Element)** をクリックします。
3. 挿入する結合要素を選択します。
4. PropertyManager で配置 (Placement) タブをクリックします。
5. グラフィック領域で、参照エンティティを選択します。
6. 整列を選択します。
7. **カット スコープ (Cut Scope)** で、**アタッチされた部材をトリム (Trim attached member)** を選択します。
8. **✓** をクリックします。



アタッチされた部材をトリム (Trim attached member) が選択されました

アタッチされた部材をトリム (Trim attached member) が選択解除されました

開先ビード



ソリッド溶接で選択した2つの表面を接合するために、開先ビードを作成できます。SOLIDWORKS®は、これらの表面に基づいて隙間にソリッド ボディを作成します。

開先ビードの作成

2つの表面間に開先ビードを作成できます。

開先ビードを作成するには:

1. 接合するソリッド ボディを持つ部品を開きます。
2. 挿入 (**Insert**) > 溶接 (**Weldments**) > 開先ビード (**Groove Bead**) をクリックします。
3. グラフィック領域で、接合する面を選択します。
4. PropertyManager でオプションを指定し、✓ をクリックします。

開先ビード PropertyManager

開先ビード (Groove Bead) PropertyManager では、2つのソリッド ボディ間にソリッド溶接を作成できます。

この PropertyManager を開くには:

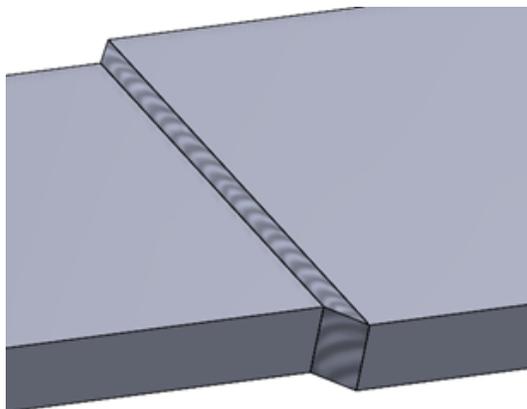
1. マルチボディ部品を開き、挿入 (**Insert**) > 溶接 (**Weldments**) > 開先ビード (**Groove Bead**) をクリックします。

面の選択

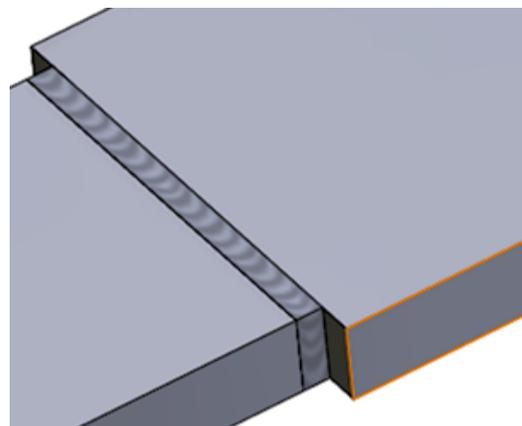
面セット 1 (**Face set 1**) および面セット 2 (**Face set 2**)。グラフィック領域から接続するソリッド ボディの面を指定します。

全面溶接

表面全体に溶接を作成します。そうでなければ、ある表面が別の表面に投影されるような溶接が表面に作成されます。



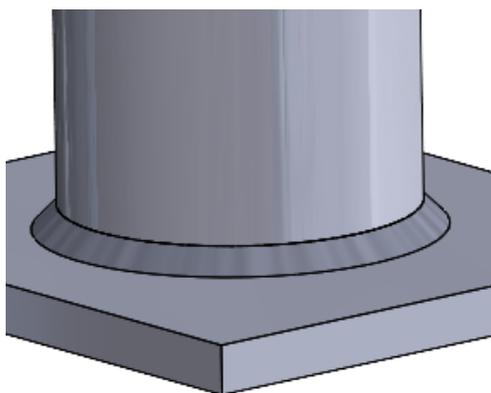
全面溶接 (Full face weld) 選択



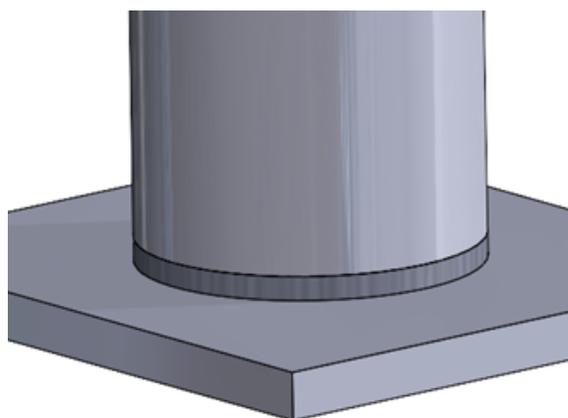
全面溶接 (Full face weld) 選択解除

放射状フィル

放射状フィルの距離を含む表面に溶接を作成します。



放射状フィル (Radial Fill) 選択



放射状フィル (Radial Fill) 選択解除

溶接記号定義 (Define Weld Symbol)

溶接記号 (Weld Symbol) ダイアログ ボックスが開き、溶接記号設定を定義できます。溶接記号はアクティブな溶接ビードに添付されます。

溶接記号のプロパティを参照してください。

11

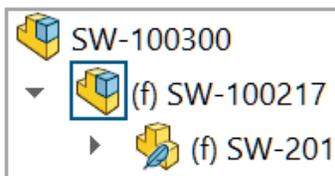
アセンブリ

この章では以下の項目を含みます:

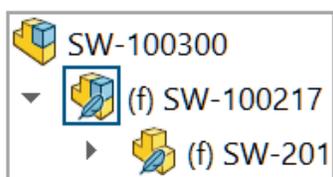
- **ライトウェイト構成部品の自動解除オプション (2025 SP2)**
- **参照スケッチへの外部参照の維持 (2025 SP1)**
- **構成部品の移動時の警告 (2025 SP1)**
- **干渉認識の計算のキャンセル (2025 SP1)**
- **アセンブリ可視化 (Assembly Visualization)**
- **SpeedPak インスタンス**
- **大規模デザイン レビュー モードでの干渉認識**
- **パフォーマンス評価**
- **表示状態をパターン化されたシード構成部品にリンク**
- **ロールバック フィーチャー付きアセンブリの挿入**
- **合致と一緒にコピー**
- **質量特性を計算する際のパフォーマンス**
- **アセンブリ内の部品スケッチの表示を制御する**

ライトウェイト構成部品の自動解除オプション (2025 SP2)

Auto-resolve lightweight components upon expansion in FeatureManager tree



Auto-resolve lightweight components upon expansion in FeatureManager tree



FeatureManager ツリーでの展開時にライトウェイト構成部品を自動解除 (Auto-resolve lightweight components upon expansion in FeatureManager tree) を選択すると、FeatureManager デザイン ツリーで展開された構成部品のライトウェイトを解除できます。

このオプションの選択を解除すると、展開された構成部品はライトウェイト モードのままになります。

このオプションは、**解除済みモードとライトウェイト モードを手動で管理 (Manually manage resolved and lightweight modes)** を選択しているときに適用できます。

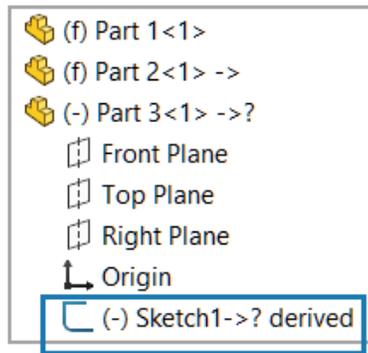
ライトウェイト構成部品を自動的に解除するには:

1. オプション (Options) > システム オプション (System Options) > FeatureManager をクリックします。
2. **FeatureManager ツリーでの展開時にライトウェイト構成部品を自動解除 (Auto-resolve lightweight components upon expansion in FeatureManager tree)** を選択します。
3. モデルをライトウェイト モードで開きます。

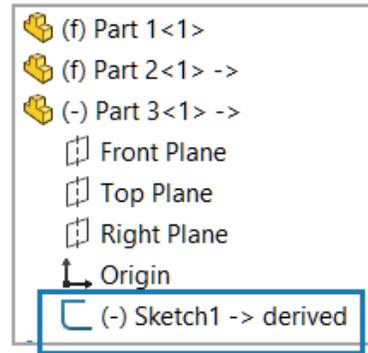
ライトウェイト モードを使用できない場合は、**オプション (Options) > システム オプション (System Options) > パフォーマンス (Performance)** をクリックし、**解除済みモードとライトウェイト モードを手動で管理 (Manually manage resolved and lightweight modes)** を選択します。

4. 構成部品を展開します。
展開された構成部品は、FeatureManager デザイン ツリーで解除されます。

参照スケッチへの外部参照の維持 (2025 SP1)



2024



2025

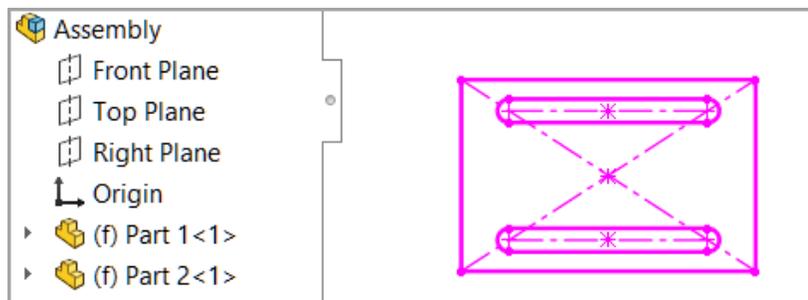
コピーを指定保存して続行 (**Save as Copy and Continue**) を使用して部品をコピーすると、コピーした部品内で参照スケッチへの外部参照が維持されます。

外部参照は、Microsoft® のファイルエクスプローラを使用して、参照スケッチを含む部品をコピーするときに維持されます。

参照スケッチへの外部参照を維持するには:

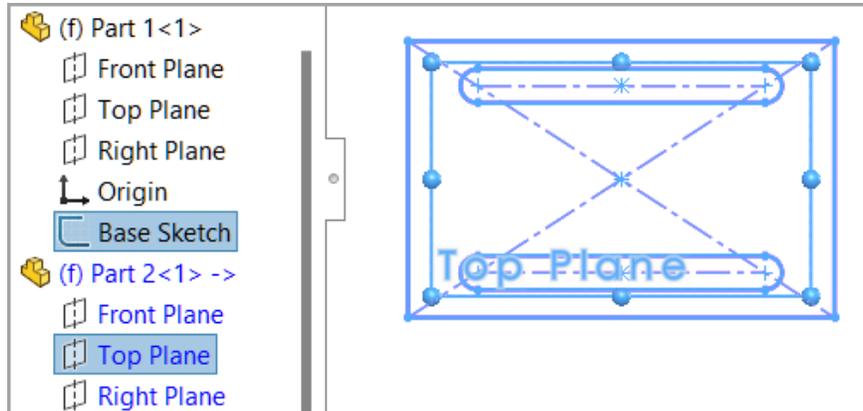
1. 2 つの部品を含むモデルを開きます。

この例では、Part 1 がグラフィックス領域に表示されます。



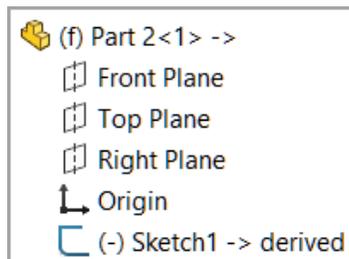
2. 参照スケッチを作成します。

- a. Part 2 を右クリックし、**部品編集 (Edit Part)**  をクリックします。
- b. **Ctrl** キーを押しながら、Part 1 のスケッチと、Part 2 の平面を選択します。



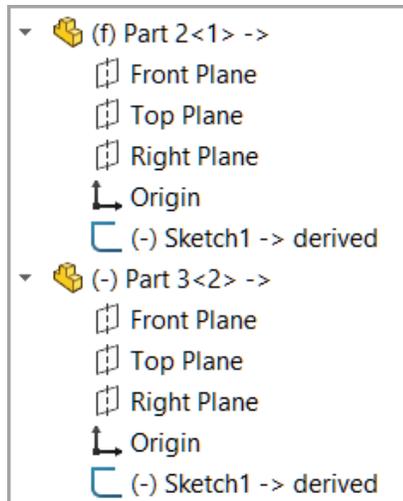
- c. **挿入 (Insert) > 参照スケッチ (Derived Sketch)** をクリックします。
- d. 確認コーナーをクリックして、コンテキスト編集モードを終了します。
- e. **ファイル (File) > すべて保存 (Save All)** をクリックします。

Part 2 に Part 1 の参照スケッチが含まれます。



3. 参照スケッチを含む部品のコピーを作成します。
 - a. Part 2 を右クリックし、**部品編集 (Edit Part)**  をクリックします。
 - b. **ファイル (File) > 指定保存 (Save As) > コピーを指定保存して続行 (Save as Copy and Continue)** をクリックします。
 - c. 新しい部品を Part 3 として保存します。
 - d. コンテキスト編集モードを終了します。
4. 新しい部品をモデルに挿入します。
 - a. **挿入 (Insert) > 構成部品 (Component) > 既存の部品/アセンブリ (Existing Part/Assembly)** をクリックします。
 - b. ダイアログ ボックスで、Part 3 を選択し、部品を追加します。

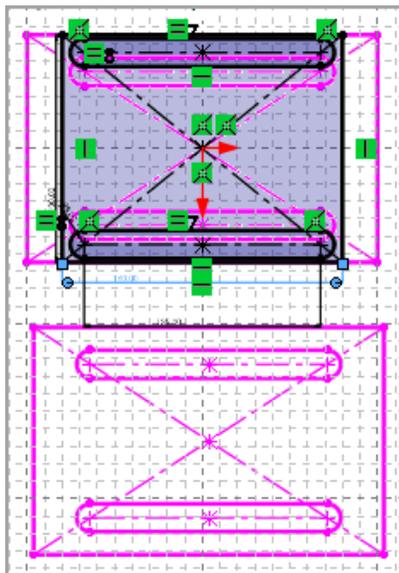
Part 2 と Part 3 には参照スケッチが含まれています。



5. 最初の部品を更新します。

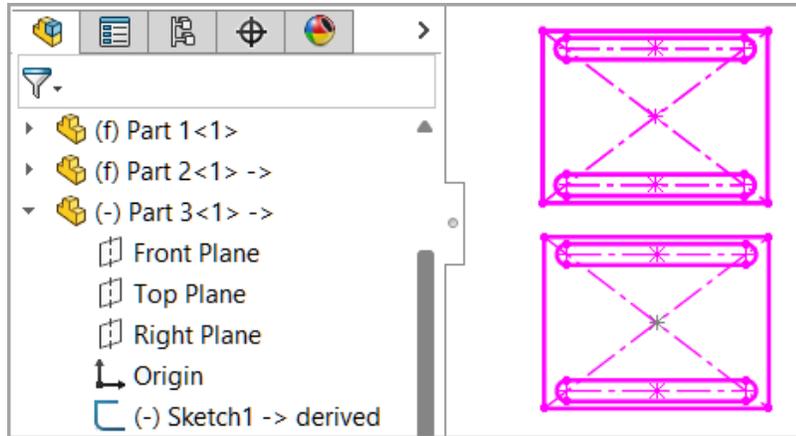
- a. Part 1 でスケッチを右クリックし、**スケッチ編集 (Edit Sketch)**  をクリックします。
- b. 寸法を変更します。

Part 1 の寸法が、200mm から 170mm に変更されました。

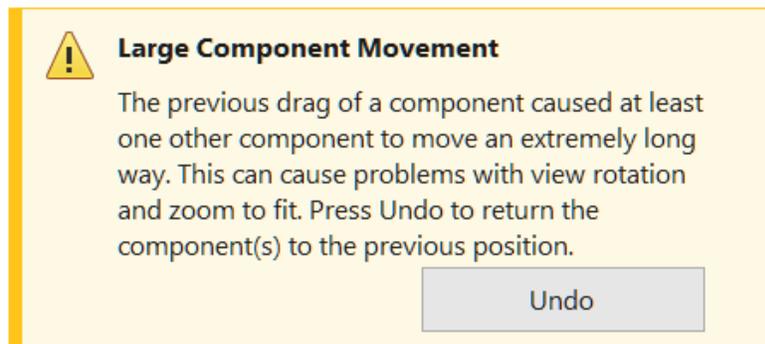


- c. コンテキスト編集モードを終了します。

Part 3 は更新された寸法を使用し、参照スケッチは定義されたままになります。



構成部品の移動時の警告（2025 SP1）



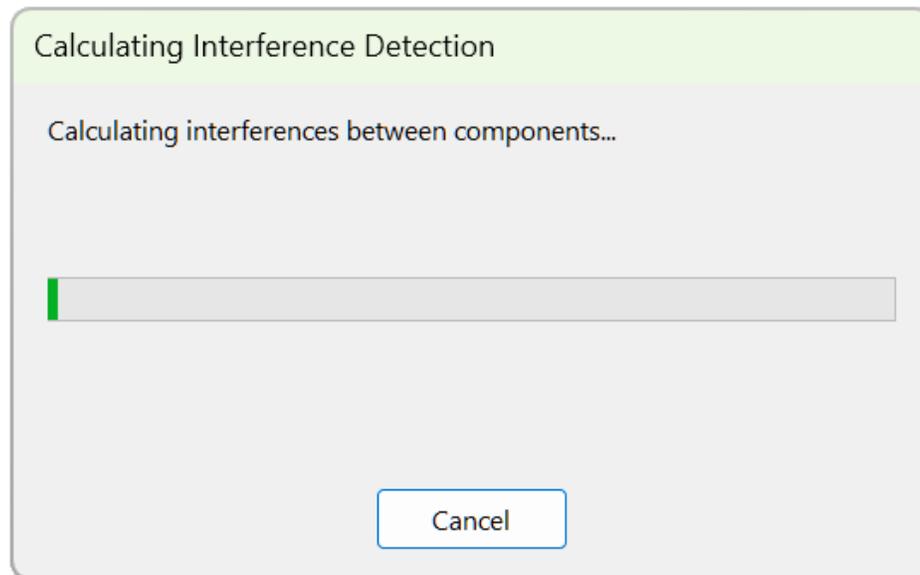
構成部品がアセンブリから長い距離を移動すると、SOLIDWORKS により警告メッセージが表示されます。

場合によっては、構成部品を少しドラッグしたり、合致設定を変更したりした場合も、構成部品がアセンブリから遠く離れてしまうことがあります。

構成部品とアセンブリの間の距離が長いと、ビューの回転や**ウィンドウにフィット (Zoom to Fit)**  で問題が発生する可能性があります。

構成部品を前の位置に戻すには、通知ダイアログボックスで**元に戻す (Undo)** をクリックするか、**編集 (Edit) > 構成部品の移動の取り消し (Undo Move Component)**  をクリックします。

干渉認識の計算のキャンセル (2025 SP1)

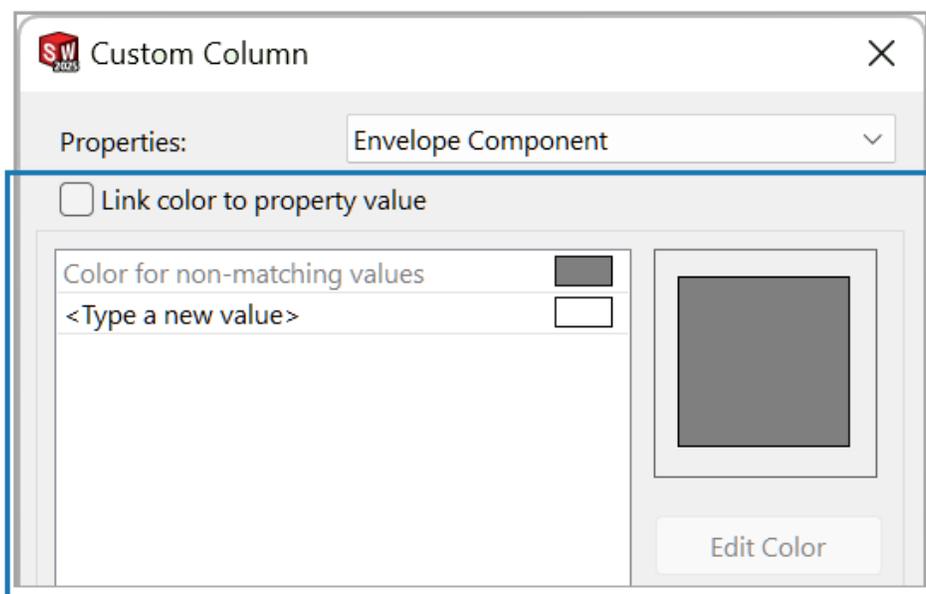


干渉認識の計算をキャンセルできます。

干渉認識の計算をキャンセルするには:

1. 大規模なモデルを開きます。
2. **干渉認識 (Interference Detection)**  (アセンブリ ツールバー) または **ツール (Tools)** > **評価 (Evaluate)** > **干渉認識 (Interference Detection)** をクリックします。
3. PropertyManager で、**計算 (Calculate)** をクリックします。
4. ダイアログ ボックスで **キャンセル (Cancel)** をクリックするか、**Esc** キーを押します。

アセンブリ可視化 (Assembly Visualization)



プロパティ値に色を割り当てたり、新しいプロパティを選択したり、構成部品をロールアップまたはロールダウンしたりすることができます。

ユーザー定義列 (Custom Column) ダイアログ ボックスで、**色をプロパティ値にリンク (Link color to property value)** を選択すると、構成部品プロパティの色を指定できます。このオプションを選択した場合、カラー スライダーを使用して色を変更することはできません。

構成部品のコンテキスト ツールバーで、**構成部品をロールアップ (Roll Up component)** および**構成部品をロールダウン (Roll Down component)** を使用し、構成部品を非表示にできます。



ユーザー定義列 (Custom Column) ダイアログ ボックスでは、これらのプロパティを使用できません。

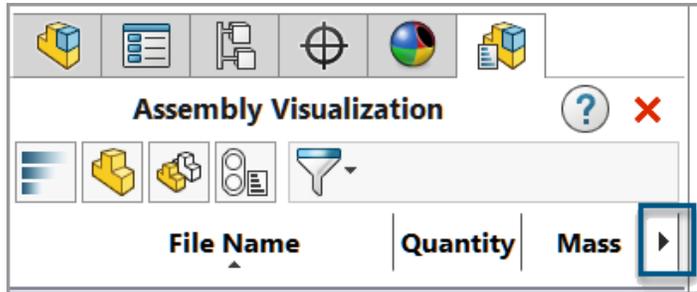
3DEXPERIENCE プロパティは、**3DEXPERIENCE Platform** で使用できます。これらのプロパティでは、**色をプロパティ値にリンク (Link color to property value)** は常に選択されています。

プロパティ	説明
エンベロープ構成部品 (Envelope Component)	構成部品にエンベロープ構成部品があるかどうかを示します。

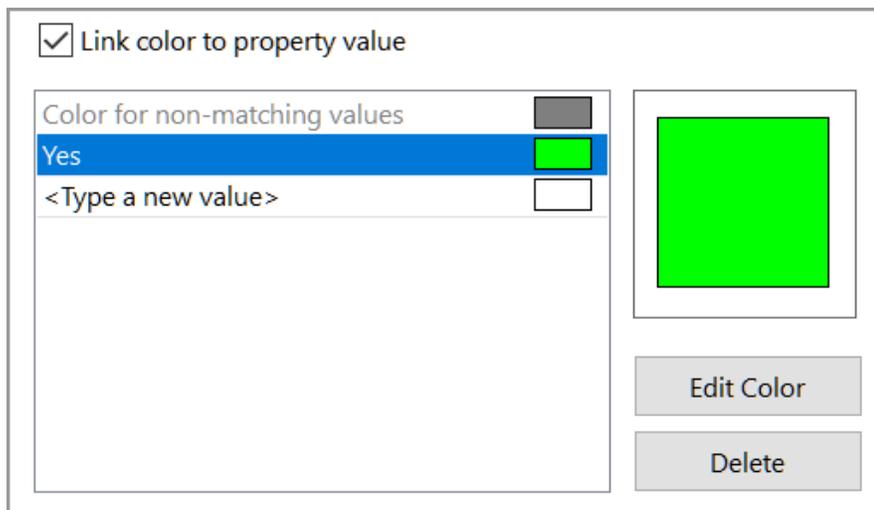
プロパティ	説明
上書きされた質量特性(Overridden Mass Properties)	構成部品に上書きされた質量特性があるかどうかを示します。
3DEXPERIENCE - CAD フォーマット (3DEXPERIENCE - CAD Format)	構成部品の CAD フォーマットを示します。 CAD フォーマットの例: <ul style="list-style-type: none"> • 3DEXPERIENCE® • CATIAV5 • X-CAD • SOLIDWORKS®
3DEXPERIENCE - コラボレーション スペース (3DEXPERIENCE - Collaborative Space)	構成部品が保存されているコラボレーション スペースを示します。
3DEXPERIENCE - 最新リビジョン (3DEXPERIENCE - Latest Revision)	これが構成部品の最新リビジョンかどうかを示します。
3DEXPERIENCE - ロック ステータス (3DEXPERIENCE - Lock status)	構成部品のロック ステータスを示します。 <ul style="list-style-type: none"> • 自分がロック (Locked by me) • 他のユーザーがロック • ロックされていません
3DEXPERIENCE - 完成度 (3DEXPERIENCE - Maturity)	構成部品の完成度レベルを示します。 <ul style="list-style-type: none"> • フリーズ • 作業中 (In Work) • 廃版 (Obsolete) • プライベート • リリース済み
3DEXPERIENCE - 互換性のため更新済み (3DEXPERIENCE - Updated for compatibility)	3DEXPERIENCE Platform との互換性のために、構成部品が更新されているかどうかを示します。

色をプロパティ値にリンクするには:

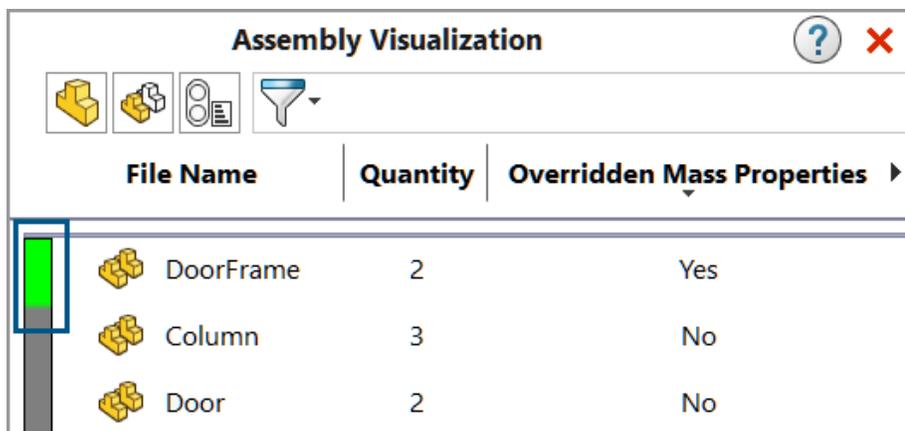
1. 上書きされた質量特性を持つ構成部品を含むモデルを開きます。
2. **アセンブリ可視化 (Assembly Visualization)**  (ツール ツールバー、あるいは CommandManager の評価 (Evaluate) タブ) か、**ツール (Tools) > 評価 (Evaluate) > アセンブリ可視化 (Assembly Visualization)** をクリックします。
3. アセンブリ可視化 (Assembly Visualization) タブで、列ヘッダーの右にある矢印▶をクリックします。



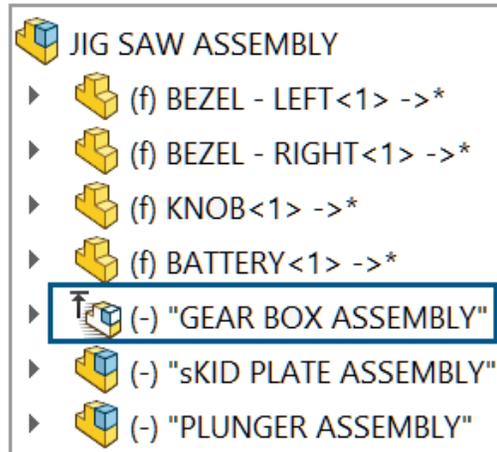
4. 詳細 (**More**) をクリックします。
5. ユーザー定義列 (Custom Column) ダイアログ ボックスの**プロパティ (Properties)** で、**上書きされた質量特性 (Overridden Mass Properties)** などのプロパティを選択します。
6. **色をプロパティ値にリンク (Link color to property value)** を選択します。
7. **新しい値を入力 (Type a new value)** をダブルクリックし、値を入力します。
8. **色の編集 (Edit Color)** をクリックし、値の色を選択します。



9. ダイアログ ボックスを閉じた後、アセンブリ可視化 (Assembly Visualization) タブで、**上書きされた質量特性 (Overridden Mass Properties)** 列ヘッダーをクリックすると、その列が値でソートされます。



SpeedPak インスタンス



参照サブアセンブリを変更しないでサブアセンブリから SpeedPak インスタンスを作成できます。SpeedPak インスタンスは、トップ レベル アセンブリに保存されます。

SpeedPak インスタンスを編集するには、インスタンスを右クリックし、**SpeedPak オプション (SpeedPak Options) > SpeedPak 編集 (Edit SpeedPak)** をクリックします。

SpeedPak インスタンスの挿入

モデルにアセンブリを追加して SpeedPak インスタンスを作成できます。

SpeedPak インスタンスを挿入するには:

1. モデルを開き、**挿入 (Insert) > 構成部品 (Component) > SpeedPak インスタンスを挿入 (Insert SpeedPak Instance)**  をクリックします。

SpeedPak インスタンスを挿入 (Insert SpeedPak Instance) は、大規模デザイン レビュー モードでは使用できません。

2. PropertyManager で、挿入するアセンブリを選択し、オプションを指定します。
3. **次へ (Next)**  をクリックして SpeedPak PropertyManager を開き、SpeedPak オプションを指定します。

FeatureManager® デザイン ツリーに SpeedPak インスタンス  が表示されます。

SpeedPak インスタンスの作成

モデル内のサブアセンブリから SpeedPak インスタンスを作成できます。

SpeedPak インスタンスを作成するには:

1. サブアセンブリがあるモデルを開きます。
2. サブアセンブリを右クリックし、**SpeedPak オプション (SpeedPak Options)** をクリックします。
3. オプションを選択します: **合致 SpeedPak の作成 (Create Mated SpeedPak)** または **グラフィック SpeedPak の作成 (Create Graphics SpeedPak)**。
4. プロンプトが表示された場合は、**トップレベルのアセンブリで SpeedPak インスタンスを作成します (Create a SpeedPak Instance in the top level assembly)** を選択します。

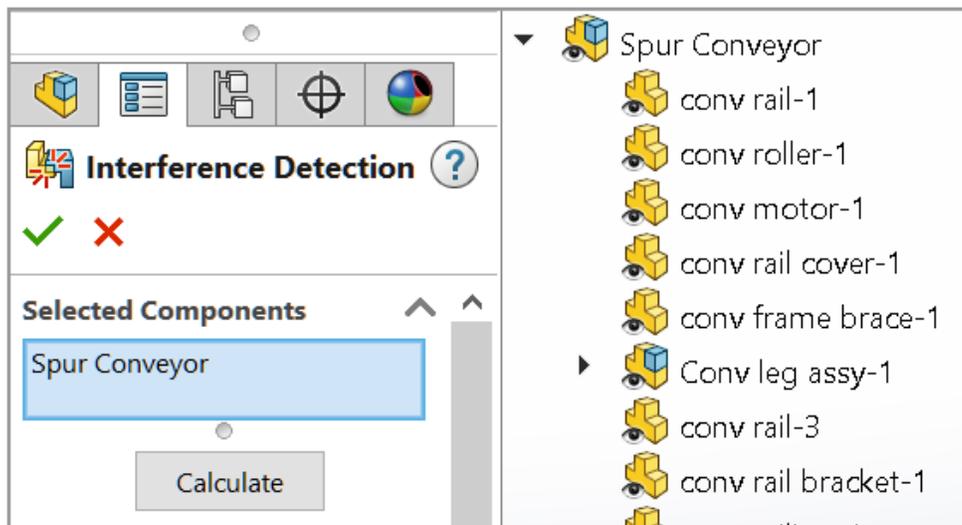
FeatureManager デザイン ツリーに SpeedPak インスタンス  が表示されます。

SpeedPak インスタンスと親サブアセンブリの切り替え

SpeedPak インスタンスと親サブアセンブリ間を切り替えるには:

1. FeatureManager デザイン ツリーで SpeedPak インスタンス  を右クリックし、**SpeedPak オプション (SpeedPak Options) > SpeedPak を親に設定 (Set SpeedPak to Parent)** をクリックします。
2. オプション: SpeedPak インスタンスに戻すには、サブアセンブリを右クリックし、**SpeedPak オプション (SpeedPak Options) > SpeedPak を使用 (Use SpeedPak)** をクリックします。

大規模デザイン レビュー モードでの干渉認識



大規模デザイン レビュー モードで開いたアセンブリで干渉認識を使用できます。

大規模デザイン レビュー モードでは、干渉ボリュームは使用できず、干渉認識の計算は近似になります。正確な結果を得るには、構成部品を解決して干渉を再計算します。

大規模デザイン レビュー モードで干渉認識を使用するには:

1. 大規模デザインレビュー モードでアセンブリを開きます。
2. **干渉認識 (Interference Detection)**  (大規模デザイン レビュー (Large Design Review) タブ) または **ツール (Tools) > 評価 (Evaluate) > 干渉認識 (Interference Detection)** をクリックします。
3. PropertyManager でオプションを選択し、**計算 (Calculate)** をクリックします。

PropertyManager では次のオプションが使用不可になります:

- **ファスナー フォルダの作成 (Create fasteners folder)**
- **一致するねじ山フォルダを作成 (Create matching cosmetic threads folder)**
- **構成部品を除外 (Excluded Components)**
- **除外した構成部品を非表示 (Hide excluded components from view)**
- **次より小さい値を無視 (Ignore all smaller than)**
- **非表示ボディ/構成部品を無視 (Ignore hidden bodies/components)**
- **サーフェス ボディを含める (Include surface bodies)**
- **除外した構成部品を保持 (Remember excluded components)**
- **大きい値から小さい値に並べ替え (Sort Largest to Smallest)**
- **小さい値から大きい値に並べ替え (Sort Smallest to Largest)**
- **一致する部分を干渉部分としてチェック (Treat coincidence as interference)**

パフォーマンス評価

Open Summary

This assembly was last opened in 1 minutes and 7 seconds.

Graphics Triangles Details

Total triangles in the assembly: 4,378,272

Previous Version References

346 of 403 documents in this assembly have not been updated to the latest version of SOLIDWORKS

パフォーマンス評価 (Performance Evaluation) ダイアログ ボックスでは、古いドキュメントの数、アセンブリを開くために必要な時間、グラフィック三角形の合計数を確認できます。

新しいオプションと情報:

オプションと情報	説明	断面表示
開く時間	オープン サマリー (Open Summary) に、アセンブリを開くのにかかる時間が表示されます。	開くパフォーマンス
参照ドキュメントの検索 (Searching for Referenced Documents)	参照ドキュメント (Referenced Documents) フォルダで見つかったドキュメントの数と、検索の実行にかかった時間がリストされます。	開くパフォーマンス
アセンブリの三角形の総数	グラフィックス三角形の詳細 (Graphics Triangles Details) に、トップレベルアセンブリのグラフィックス三角形の合計数が表示されます。 この数字では、オペレーティング システムで指定された区切り文字が使用されて、3桁ごとに区切られます。	表示パフォーマンス
イメージ品質の低減 (Reduce Image Quality)	シェイディング イメージ品質 (Shaded Image Quality) では、高画質の部品のシェイディング イメージ品質を 50% に下げます。 このオプションはサブアセンブリには適用されません。 アセンブリにフレキシブル サブアセンブリがある場合を除き、ライトウェイト モードで開いたアセンブリでは使用できません。 イメージ品質の低減 (Reduce Image Quality) をクリックすると、 低 - 高 (遅い) (Low - High (slower)) スライダーは 低 (高速) 側に近づきます。 スライダーを表示するには、 ツール (Tools) > オプション (Options) > ドキュメント プロパティ (Document Properties) > イメージ品質 (Image Quality) をクリックします。スライダーは、 シェイディングとドラフト精度の隠線なし/隠線表示の解像度 (Shaded and draft quality HLR/HLV resolution) にあります。	表示パフォーマンス
合致を解決するための時間	合致 (Mate) では、アセンブリの再構築時に合致の解決に必要な時間が表示されます。	再構築パフォーマンス

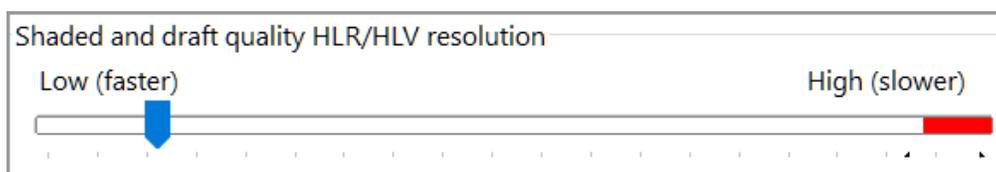
オプションと情報	説明	断面表示
開く (Open) と構成 部品の隔離 (Isolate Components)	開く (Open) と構成部品の隔離 (Isolate Components) を合致 (Mates) ダイアログボックスで使用できます。 合致 (Mate) で、これらのファイルを表示 (Show these Files)  をクリックすると、ダイアログボックスが開きます。	再構築パフォーマンス
フレキシブル サブア センブリ (Flexible subassemblies)	フレキシブル サブアセンブリの合致数をリストします。	再構築パフォーマンス
コンフィギュレーショ ンを再構築して保存	コンフィギュレーションが 20 を超えて再構築して保存マーク  が付いた部品をリスト表示します。	再構築パフォーマンス
統計情報	アセンブリ (Assemblies) では、抑制された合致は統計に含まれません。	統計情報

パフォーマンス評価を使用するには:

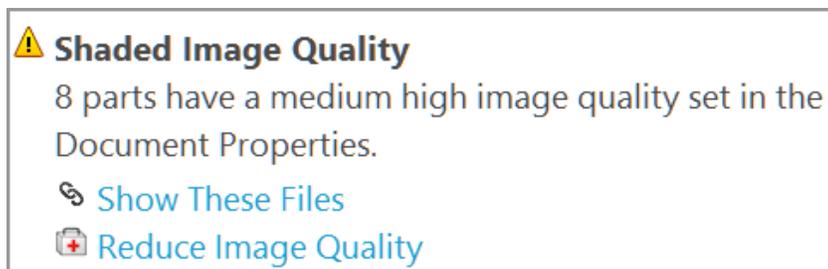
1. アセンブリを開きます。
2. パフォーマンス評価 (Performance Evaluation)  (評価ツールバー) またはツール (Tools) > 評価 (Evaluate) > パフォーマンス評価 (Performance Evaluation) をクリックします。

イメージ品質を下げるには:

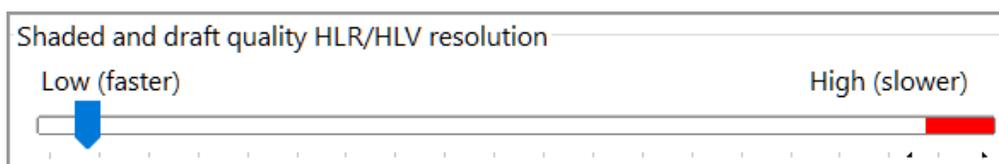
1. モデルを開き、ツール (Tools) > オプション (Options) > ドキュメント プロパティ (Document Properties) > イメージ品質 (Image Quality) をクリックします。
2. シェイディングとドラフト精度の隠線なし/隠線表示の解像度 (Shaded and draft quality HLR/HLV resolution) のスライダーの位置を確認します。



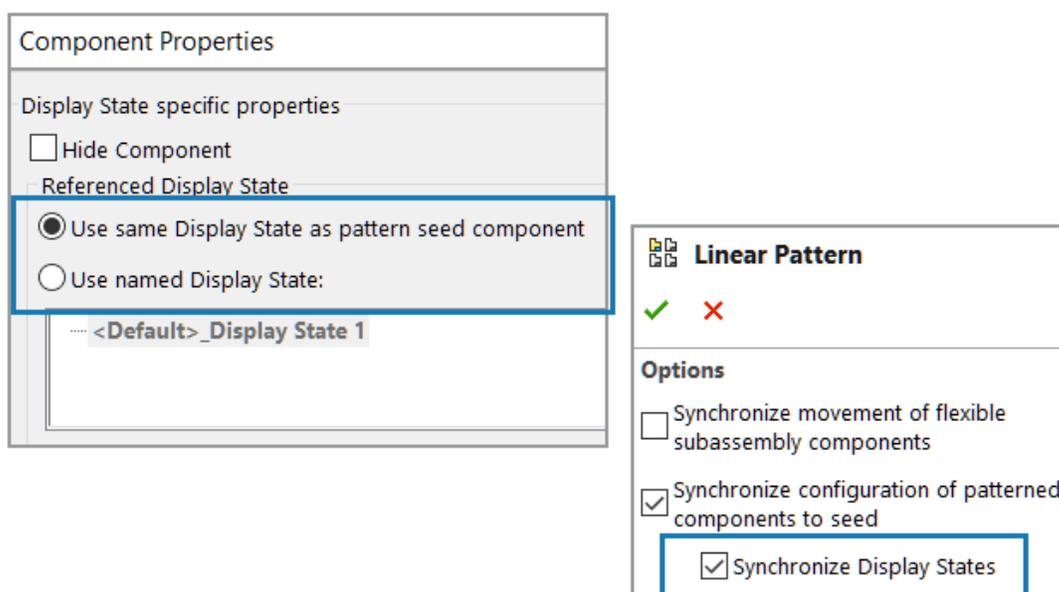
3. ツール (Tools) > 評価 (Evaluate) > パフォーマンス評価 (Performance Evaluation) をクリックします。
4. 表示パフォーマンス (Display Performance) セクションのシェイディング イメージ品質 (Shaded Image Quality) で、イメージ品質の低減 (Reduce Image Quality)  をクリックします。



5. パフォーマンス評価（Performance Evaluation）の結果の更新後、シェイディングとドラフト精度の隠線なし/隠線表示の解像度（**Shaded and draft quality HLR/HLV resolution**）のスライダーの位置を確認します。



表示状態をパターン化されたシード構成部品にリンク



パターン化された構成部品の表示状態を、パターン化されたシード構成部品にリンクできます。

表示状態を選択するには、構成部品プロパティ（Component Properties）ダイアログボックスで次のオプションを使用します。

パターンのシード構成部品と同じ表示状態を使用（Use same Display State as pattern seed component）

パターン化された構成部品の表示状態を、パターン化されたシード構成部品にリンクします。表示状態のリストを無効にします。

次の表示状態を使用 (Use named Display State)

表示状態のリストが表示されます。
このオプションは、パターン化された構成部品がパターン化されたシード構成部品の異なるコンフィギュレーションを参照し、表示タイプがリンクされた表示状態である場合に使用可能になります。

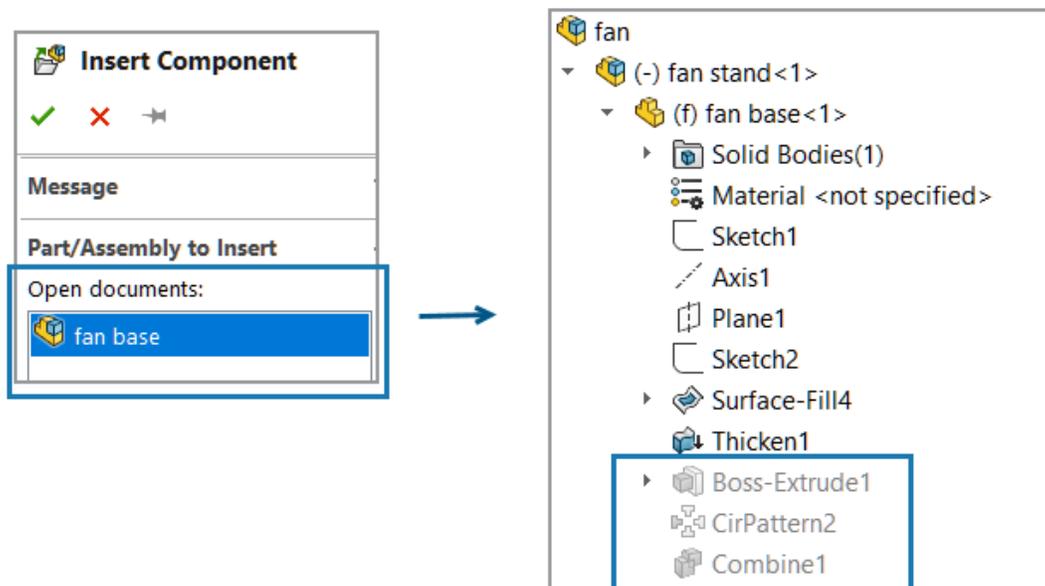
表示状態は任意の構成部品パターン (Component Pattern) PropertyManager でリンクできます。PropertyManager のパターン化された構成部品のコンフィギュレーションをシードと同期化 (**Synchronize configuration of patterned components to seed**) で、表示状態を同期化 (**Synchronize display states**) を選択します。

表示状態をパターン シード構成部品にリンクするには:

1. パターン化された構成部品を含むモデルを開きます。
2. FeatureManager デザイン ツリーで、パターン化された構成部品を展開します。
3. 展開されたパターン化構成部品から、構成部品を右クリックし、**構成部品プロパティ (Component Properties)**  をクリックします。
4. ダイアログボックスで、**パターンのシード構成部品と同じ表示状態を使用 (Use Same Display State as pattern seed component)** を選択します。

構成部品パターン (Component Pattern) PropertyManager で**表示状態を同期化 (Synchronize display states)** を選択すると、**パターンのシード構成部品と同じ表示状態を使用 (Use same Display State as pattern seed component)** が選択されてクリアできなくなります。

ロールバック フィーチャー付きアセンブリの挿入

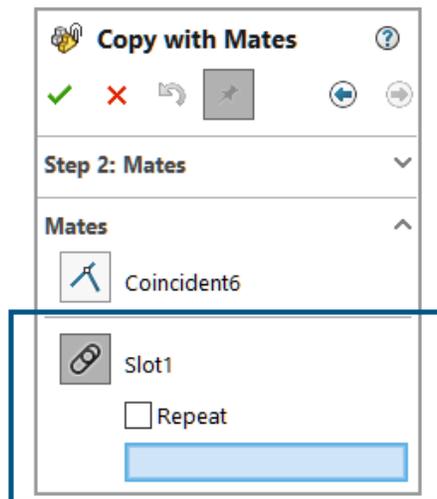


モデルでは、ロールバック フィーチャーを含む部品参照付きアセンブリを挿入できます。

ロールバック フィーチャー付きアセンブリを挿入するには:

1. モデルを開き、（アセンブリ ツールバーの）**構成部品の挿入（Insert Components）**  をクリックするか、**挿入（Insert） > 構成部品（Component） > 既存の部品/アセンブリ（Existing Part/Assembly）** を選択します。
2. ロールバック フィーチャー付き部品を含むアセンブリを選択します。
アセンブリがモデルに追加されます。

合致と一緒にコピー



合致と一緒にコピー（Copy with Mates） を使用して、ロック合致、パス合致、直線カプラー合致、またはメカニカル合致を含む構成部品をコピーできます。

ヒンジ合致では、最大 6 個のヒンジ合致を同時にコピーできます。

合致と一緒にコピーするには:

1. モデルを開いて**合致と一緒にコピー（Copy with Mates）**  （アセンブリ ツールバー） をクリックするか、**挿入（Insert） > 構成部品（Component） > 合致と一緒にコピー（Copy with Mates）** をクリックします。
2. PropertyManager で、メカニカル合致を含む構成部品を選択します。
3. **次へ（Next）**  をクリックします。

合致（Mates） にメカニカル合致がリストされます。

質量特性を計算する際のパフォーマンス

アセンブリの質量特性を計算する際のパフォーマンスが向上します。

アセンブリ内の部品スケッチの表示を制御する



アセンブリ内の部品スケッチの表示を制御できます。

SOLIDWORKS では、部品をアセンブリに挿入する際、スケッチ表示状態の表示が維持されます。以前のリリースでは、部品はスケッチより優先されていました。

アセンブリ内の部品スケッチの表示を制御するには:

1. 2つのスケッチで部品を作成します。
2. 部品に表示状態を2つ作成します。
3. スケッチの表示を設定して、1つのスケッチが1つの表示状態で表示され、他のスケッチが他の表示状態で表示されるようにします。
4. アセンブリに部品の2つのインスタンスを挿入します。
5. 各部品の表示状態が表示されるようにスケッチの表示を設定します。

各構成部品には、参照された表示状態ごとのスケッチの表示設定が表示されます。

12

詳細設定と図面

この章では以下の項目を含みます:

- アノテート アイテム テキストの表示または非表示 (2025 SP2)
- 図面へのファミリー テーブルの挿入 (2025 SP1)
- ISO 21920 に準拠したサーフェス粗さ記号の作成 (2025 SP1)
- 部品表の表示状態へのリンク (2025 SP1)
- 展開 BOM の作成 (2025 SP1)
- 図面の自動生成 (2025 SP1)
- 面取り寸法に対する追加の公差タイプ
- 詳細カット リスト用の部品表数量の上書き
- 図面の再読み込み
- 図面ビューをブロックとして DXF/DWG ファイルにエクスポート
- アセンブリ図面でのねじ山の挿入と表示

アノテート アイテム テキストの表示または非表示 (2025 SP2)

図面シートでアノテート アイテム テキスト表現を非表示または表示できます。

図面シートでアノテート アイテムのテキスト表現を表示/非表示にするには:

1. **表示 (View)** > **表示/非表示 (Hide/Show)** をクリックします。
2. **アノテート アイテム テキスト表現 (Annotation Text Expression)** を選択します。

図面へのファミリー テーブルの挿入 (2025 SP1)

Family Table														
ITEM NO.	PART NUMBER	DESCRIPTION	A	B	D	D1	D8	D9	D10	C	D14	D16	D5	E
1	Default		∅40	∅20	70	80	80	118.79	30	3	80	15	22	36
2	B01001		∅40	∅20	70	80	80	118.79	30	3	80	15	22	36
3	B02001		∅41	∅20.5	71	80	80	120.59	30	3	80	15	22	37
4	B03001		∅42	∅21	72	80	80	122.39	30	3	80	15	22	38
5	B04001		∅43	∅21.5	73	80	80	124.19	30	4	80	15	22	39
6	B05001		∅44	∅22	74	80	80	126	30	4	80	15	22	40
7	B06001		∅45	∅22.5	75	80	80	127.81	30	4	80	15	22	41
8	B07001		∅46	∅23	76	80	80	129.62	30	5	80	15	22	42
9	B08001		∅47	∅23.5	77	80	80	131.44	30	5	80	15	22	43
10	B09001		∅48	∅24	78	80	80	133.25	30	5	80	15	22	44
11	B10001		∅49	∅24.5	79	80	80	135.07	30	5	80	15	22	45

ファミリー テーブル (Family Table) コマンドを使用して、図面にコンフィギュレーション データを挿入できます。

テーブル パラメーターは、**ツール (Tools) > オプション (Options) > ドキュメント プロパティ (Document Properties) > テーブル (Tables) > ファミリー (Family)** で指定できます。ファミリー テーブル テンプレートの場所は、**ツール (Tools) > オプション (Options) > システム オプション (System Options) > ファイルの場所 (File Locations) > 次のフォルダを表示 (Show folders for) > ファミリー テーブル テンプレート (Family Table Templates)** で指定できます。

ファミリー テーブル セルをダブルクリックして編集すると、リンクを保持して外部モデルに変更を継承させるか、リンクを解除して値を上書きするよう求めるプロンプトが表示されます。セルをクリアすることで、切断されたリンクを復元できます。

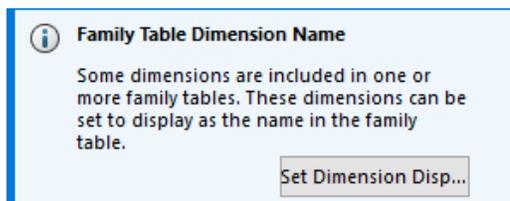
特典：回避策を必要とせずに、図面にコンフィギュレーション データをすばやく挿入できます。ファミリー テーブルには、SOLIDWORKS 図面内にある部品やアセンブリのコンフィギュレーションのバリエーションや、テーブル内のユーザー定義プロパティが表示されます。

図面にファミリー テーブルを挿入するには:

1. SOLIDWORKS 図面で、**挿入 (Insert) > テーブル (Tables) > ファミリー テーブル (Family Table)**  をクリックします。
2. PropertyManagerで次を行います:
 - a. ファミリー テーブルを作成するファイルを選択し、**次へ (Next)**  をクリックします。
 - b. ファミリー テーブルを定義するオプションを指定します。
 - c.  をクリックします。
3. 図面ファイルをクリックしてテーブルを配置します。

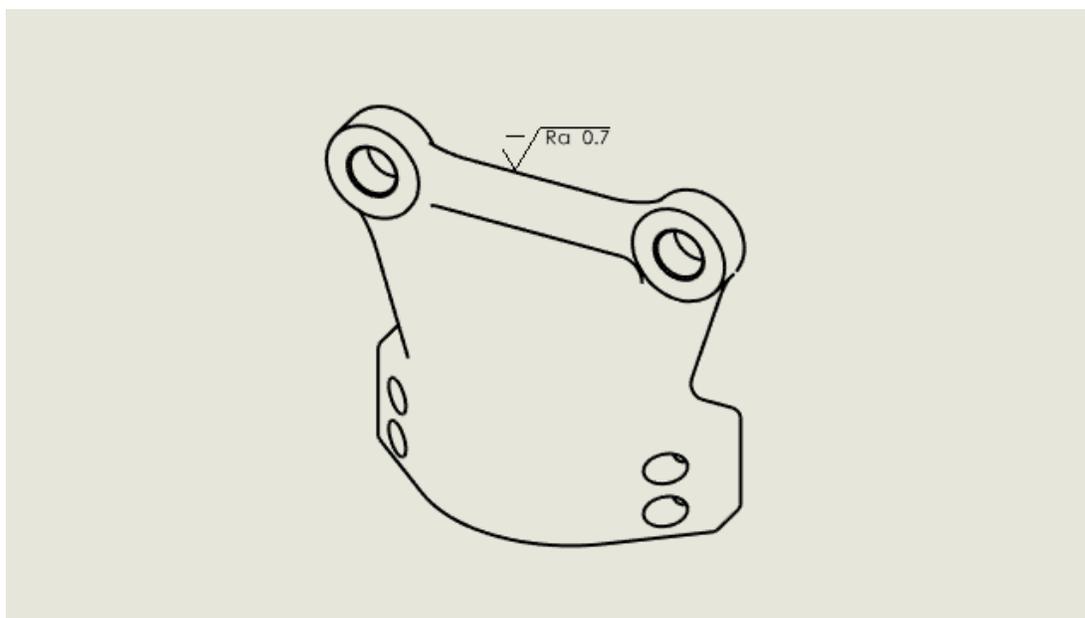
ファミリー テーブルの寸法列メニューまたはダイアログ ボックスで、列名として**寸法名 (Dimension Names)** を指定します。名前は図面に固有です。列名の変更は、同じ駆動寸法を参照する図面内のすべてのファミリー テーブルに適用されます。

4. オプション: **挿入 (Insert) > モデル アイテム (Model Items)** をクリックして 図面にアイテムを挿入すると、**ファミリー テーブル寸法名 (Family Table Dimension Name)** 通知が表示されます。**寸法表示を設定 (Set Dimension Display)** をクリックすると、ファミリー テーブルから寸法名を使用して挿入されたアイテムが表示されます。



図面に挿入されたアイテムの表示を切り替えるため、アイテムを選択して 寸法 (Dimension) PropertyManager を開くこともできます。値 (Value) タブの**ファミリー テーブル寸法名 (Family Table Dimension Name)** で、**ファミリー テーブルに名前として表示 (Display as name in Family Table)** を選択し、テーブルから名前を使用してアイテムを表示します。このオプションをクリアすると、アイテムはその値を使用して表示されます。

ISO 21920 に準拠したサーフェス粗さ記号の作成 (2025 SP1)



ISO 21920-1、ISO 1302:202、ISO 1302:1992 を含む最新の ISO 規格に準拠したサーフェス粗さ記号を挿入できます。

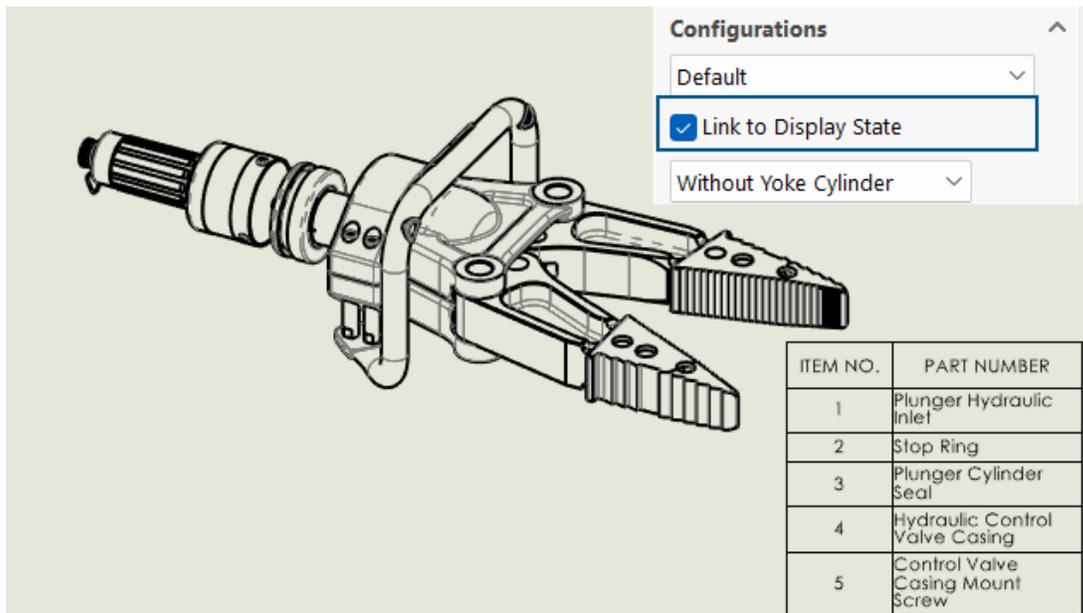
次の記号を使用できます。

	21920-1
	1302 (2002)
	1302 (1992)

ISO 21920 に準拠して表面粗さ記号を作成するには:

1. 図面で、ツール (Tools) > オプション (Options) > ドキュメントプロパティ (Document Properties) > アノテートアイテム (Annotations) > 表面粗さ (Surface Finishes) をクリックします。
2. 表面記号規格 (Surface symbol standard) のダイアログ ボックスで、規格を選択し、OK をクリックします。

部品表の表示状態へのリンク (2025 SP1)



部品表 (BOM) PropertyManager では、BOM を表示状態にリンクできます。

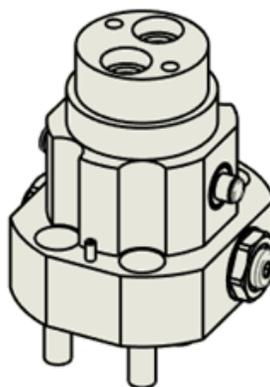
メリット: ビューに表示されている構成部品でのみ、BOM 内でアイテムを表示できます。

表示状態に BOM をリンクするには:

1. 部品表 (Bill of Materials) PropertyManager の **コンフィギュレーション (Configurations)** で、**表示状態へリンク (Link to Display State)** を選択します。
2. ▼ をクリックし、表示状態を選択します。
3. ✓ をクリックします。

展開 BOM の作成 (2025 SP1)

ITEM NO.	PART NUMBER	QTY.
1	Valve Block	1
2	Check Valve	1
3	Check Valve Center Shaft	1
4	Piston Inlet Valve Washer	4
5	Piston Inlet Valve O-Ring	3
6	Check Valve Body	2
7	Piston Inlet Valve Ball	4
8	Check Valve Outer Washer	2



部品表 (Bill of Materials) PropertyManager で、BOM を展開してすべての構成部品の合計数量を表示できます。

メリット: 展開 BOM により、構成部品の合計数量を計算するための時間を節約できます。

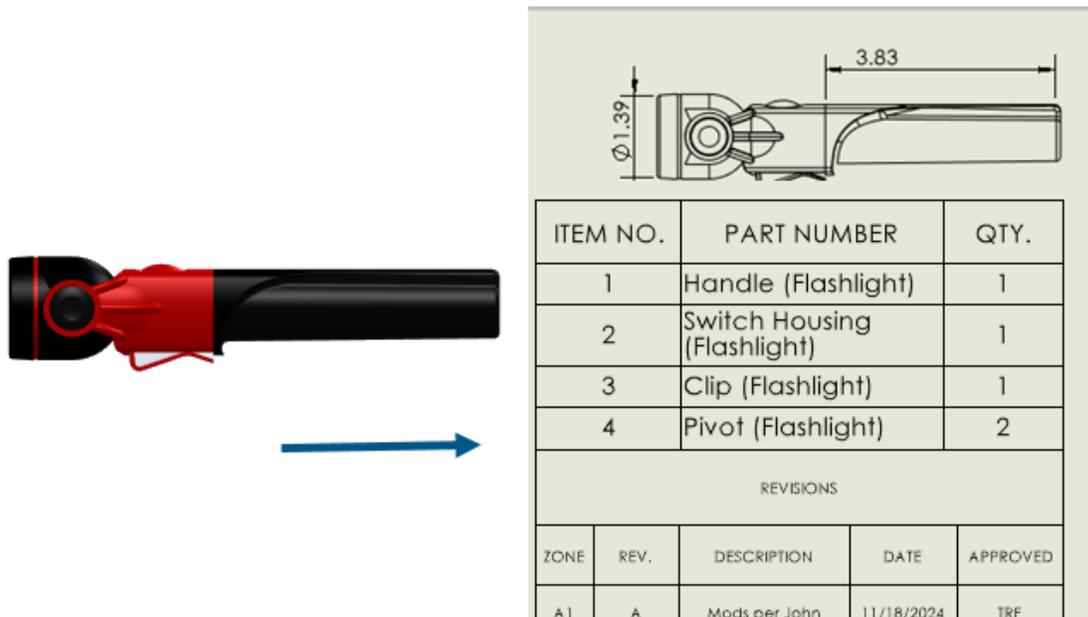
展開 BOM には以下が表示されます。

- インデントなしの構成部品のリストとして表示されるモデル。
- 構成部品。モデルの複数レベルに存在する場合は、1 回のみ表示されます。
- 各構成部品の数量を加算した構成部品の合計数量。

展開 BOM を作成するには:

1. 図面で、(テーブル ツールバーの) **部品表 (Bill of Materials)**  をクリックするか、**挿入 (Insert) > テーブル (Tables) > 部品表 (Bill of Materials)** をクリックします。
2. PropertyManager の**部品表タイプ (BOM Type)** で、**展開 (Flattened)** を選択します。
3.  をクリックします。

図面の自動生成 (2025 SP1)



部品とアセンブリの図面を自動生成できます。

特典：図面を自動的に生成することで、エラーや繰り返しタスクにかかる時間を削減できます。

図面の自動生成

部品やアセンブリの図面を自動的に生成できます。

図面を自動生成するには：

- 次のいずれかの操作を行います：
 - ファイル (File) > 図面を自動生成 (Auto-Generate Drawing) をクリックします。
 - FeatureManager デザイン ツリーまたはグラフィックス領域で、部品、サブアセンブリ、またはアセンブリを右クリックし、図面を自動生成 (Auto-Generate Drawing) をクリックします。
- オプション：複数の部品またはアセンブリ構成部品を選択するには、次のいずれかを実行します。
 - FeatureManager デザイン ツリーまたはグラフィックス領域で、Ctrl キーを押しながら構成部品を選択し、ファイル (File) > 図面を自動生成 (Auto-Generate Drawing) をクリックします。
 - 図面を自動生成 (Auto-Generate Drawings) タスク パネルで、編集 (Edit) をクリックします。
- PropertyManager でオプションを指定し、✓ をクリックします。

図面を自動生成 PropertyManager

図面を自動生成 (Auto-Generate Drawing) PropertyManager では、部品またはアセンブリを選択して、図面を自動的に生成できます。

この PropertyManager を開くには:

部品またはアセンブリで、**ファイル (File) > 図面を自動生成 (Auto-Generate Drawing)** をクリックします。

	選択した構成部品 (Selected component)	自動生成される図面に含める構成部品を指定します。
	表題	自動生成される図面のタイトルを指定します。
	ファイル名にリセット (Reset to filename)	図面のタイトルを、部品またはアセンブリのファイル名にリセットします。
	保存場所 (Save location)	自動生成された図面を保存するフォルダを指定します。
	親部品/アセンブリと同じ (Same as parent part/assembly)	自動生成された図面を、図面生成用に選択した構成部品と同じフォルダに保存します。

タスク (図面を自動生成) タブ

タスク (図面を自動生成) (Tasks (Auto-Generate Drawings)) タブには、生成された図面とその進行状況のリストが表示されます。これらの図面タスクの進行状況を監視し、アクションを実行できます。

このタブを開くには:

部品またはアセンブリで、タスク パネル タブから**タスク (図面を自動生成) (Tasks (Auto-generate drawings))** ツールを選択します。



表題	生成された図面の名前が表示されます。
-----------	--------------------

ステータス (Status)

図面生成のステータスが表示されます。ステータスには、次のいずれかのアイコンが含まれます。

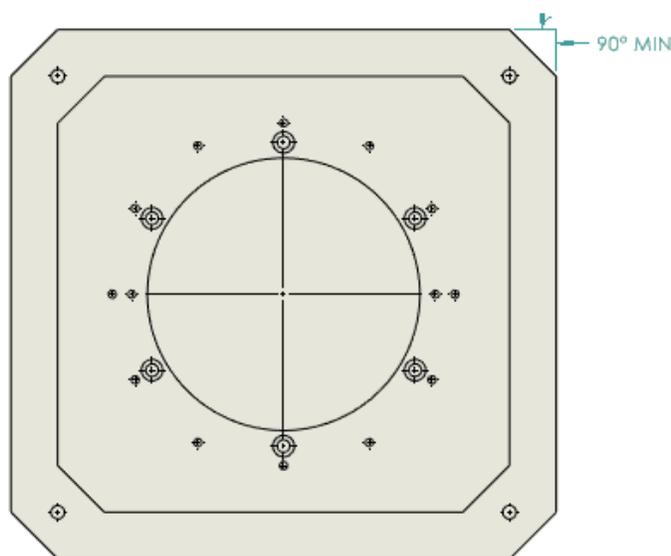
-  **進行中 (In-progress)**
-  **完了しました (Completed)**
-  **失敗しました (Failed)**

アクション (Actions)

実行できるアクションが表示されます。

- **キャンセル (Cancel)** : (図面作成時に使用できます。) 選択したアイテムの自動図面生成がキャンセルされます。
- **開く (Open)** : (図面作成が完了したときに使用できます)。選択した図面が詳細モードで開きます。
- **詳細表示 (View details)** 。 (図面の作成に失敗した場合に使用できます)。レポートが開き、図面の自動生成に失敗した理由が表示されます。
- タスク タブの任意の行を右クリックして、次の操作を行います。
 - **解除 (Clear)** : 選択した行をリストからクリアします。
 - **すべてクリア (Clear all)** 。 処理中の行を除く、タスクタブのすべての行をクリアします。これには、ステータスが「完了」または「失敗」の行が含まれます。

面取り寸法に対する追加の公差タイプ

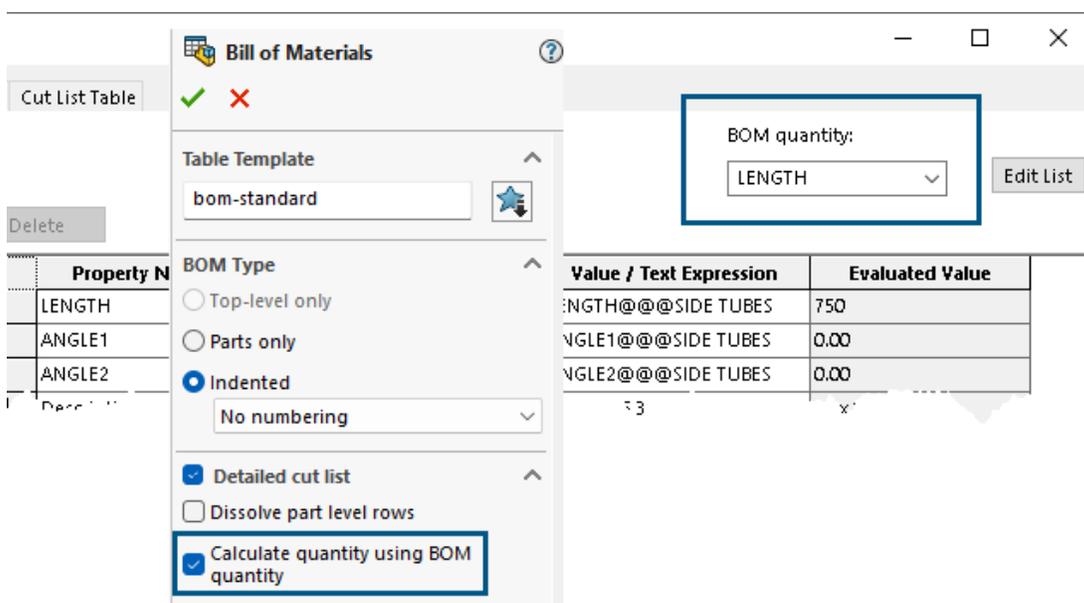


図面の面取り寸法には、**最小 (MIN)**、**最大 (MAX)**、**許容限界寸法 (Limit)**、**はめあい (Fit)**、および**はめあい公差 (Fit with Tolerance)** の公差タイプを指定できます。

面取り寸法の追加公差タイプにアクセスするには:

1. ツール (**Tools**) > オプション (**Options**) > ドキュメント プロパティ (**Document Properties**) > 寸法 (**Dimensions**) > 面取り (**Chamfer**) の順にクリックします。
2. ドキュメント プロパティ - 面取り (Document Properties - Chamfer) ダイアログ ボックスで、**公差 (Tolerance)** をクリックします。
3. 面取り寸法公差 (Chamfer Dimension Tolerance) ダイアログ ボックスの**公差 (Tolerance)** タイプで公差を選択し、**OK** をクリックします。

詳細カット リスト用の部品表数量の上書き



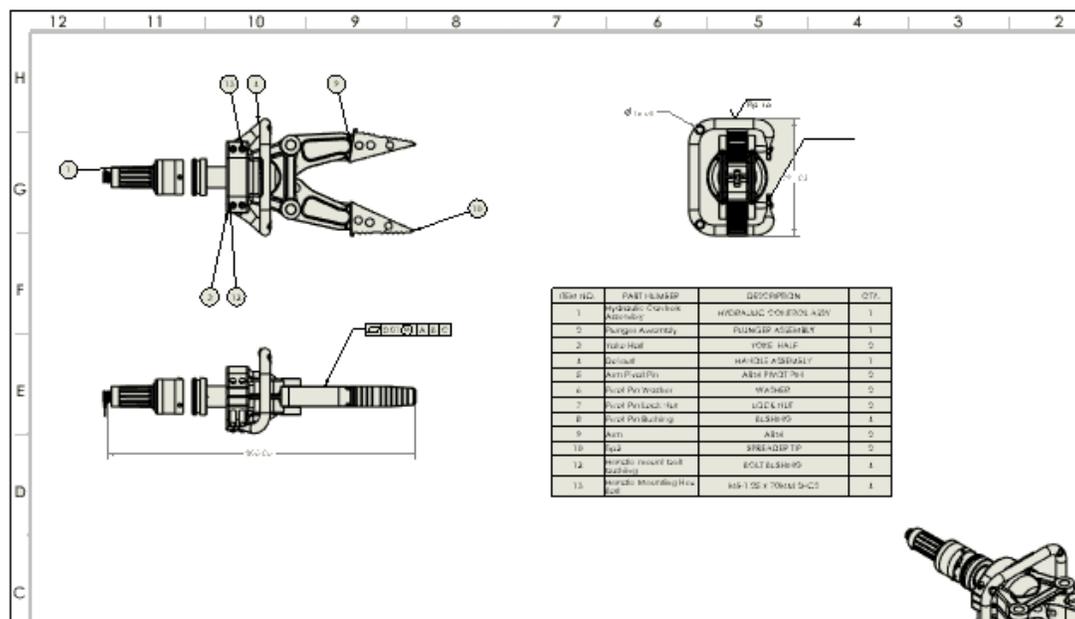
部品表 (Bill of Materials) PropertyManager で、**詳細カット リスト (Detailed Cut List)** 用のオプションを選択すると、溶接で部品表の数量を使用できます。

部品表の数を使用して数量を計算 (Calculate quantity using BOM quantity) オプションを選択すると、ソフトウェアは **BOM の数量 (BOM quantity)** リストで選択されたプロパティを取得し、値を乗数として使用します。このオプションを選択解除すると、BOM テーブルには数量がインスタンス数として表示されます。

詳細カット リスト用の部品表数量の上書きを使用するには:

1. (テーブル ツールバーの) **部品表 (Bill of Materials)** をクリックするか、**挿入 (Insert)** > **テーブル (Tables)** > **部品表 (Bill of Materials)** を選択します。
2. PropertyManager で、**詳細カット リスト (Detailed Cut List)** および**部品表の数を使用して数量を計算 (Calculate quantity using BOM quantity)** を選択します。
3. **✓** をクリックします。

図面の再読み込み



SOLIDWORKS 図面を再読み込みできます。これは、マルチユーザー環境で、自分が読み取り専用アクセス権を持っていて、別のユーザーが変更を加えた最新バージョンを必要とする場合に役立ちます。

この機能強化は、SOLIDWORKS 2024 SP2 で初めて導入されましたが、その時点では完全に文書化されていませんでした。この機能強化について顧客に十分な認識を促進するため、ここでも記載しています。

メリット: 再読み込みを使用すると、前回の保存操作以降の変更を取り消すことができます。特に、読み取り権のみを持っていて、他のユーザーが変更を加えた場合に、ドキュメントの最新バージョンを再読み込みできます。

図面を再読み込みするには:

1. 図面で、**ファイル (File) > 再読み込み (Reload)** をクリックします。

図面ビューをブロックとして DXF/DWG ファイルにエクスポート

図面ビューをブロックとして .dxf ファイルまたは .dwg ファイルにエクスポートできます。

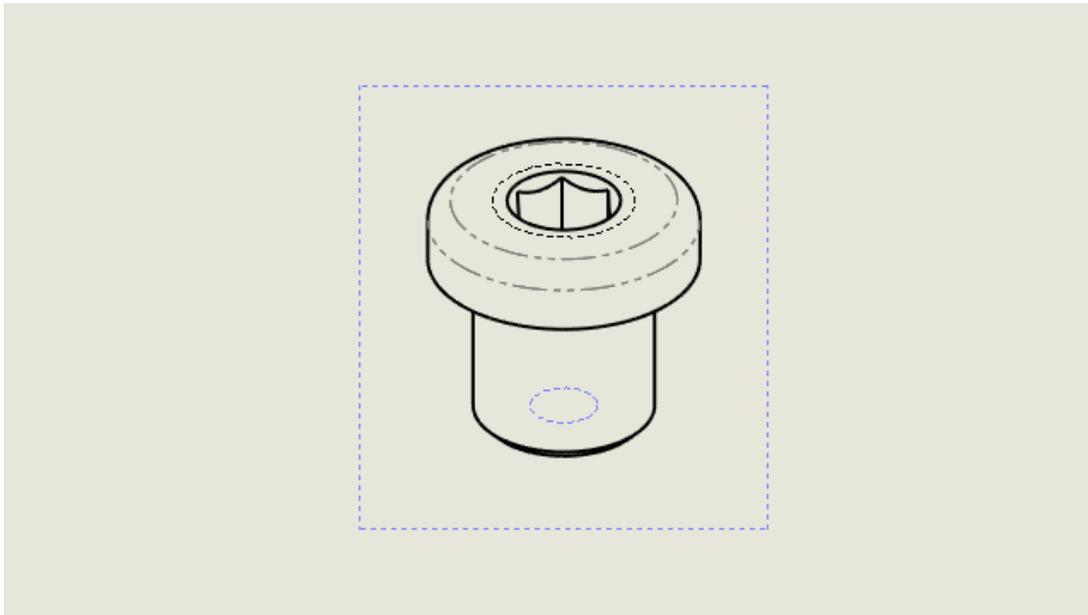
この機能強化は SOLIDWORKS 2024 SP2 で導入されましたが、その時点では完全に文書化されていませんでした。この機能強化について十分な認識を促進するため、ここでも記載しています。

メリット: 関連するジオメトリをブロックにグループ化すると、図面を整理しやすくなり、複雑な設計のナビゲートや管理が容易になります。

図面ビューをブロックとして DXF/DWG ファイルにエクスポートするには:

1. 図面で、ツール (Tools) > オプション (Options) > システム オプション (System Options) > エクスポート (Export) の順にクリックします。
2. ファイル形式 (File Format) で、DXF/DWG を選択します。
3. OK をクリックします。

アセンブリ図面でのねじ山の挿入と表示



アセンブリ図面にねじ山を挿入し、表示することができます。

この機能強化は、SOLIDWORKS 2024 SP2 で初めて導入されましたが、その時点では完全に文書化されていませんでした。この機能強化について顧客に十分な認識を促進するため、ここでも記載しています。

メリット: アセンブリ図面にねじ山の挿入や表示を行うかどうかを、より詳細に制御できます。

これまでは、アセンブリにねじ山を挿入しても、ねじ山は図面には自動的に表示されませんでした。ねじ山を表示するには、挿入 (Insert) > モデル アイテム (Model Items) > ねじ山 (Cosmetic Thread) をクリックする必要がありました。

アセンブリ図面にねじ山を挿入するには:

1. ツール (Tools) > オプション (Options) > ドキュメント プロパティ (Document Properties) > 詳細設定 (Detailing) を選択します。
2. ビューの作成時に自動的に挿入 (Auto insert on view creation) でねじ山-アセンブリ (パフォーマンスに影響する場合があります) (Cosmetic Threads-assembly (may affect performance)) を選択し、OK をクリックします。

アセンブリ図面にねじ山をインポートするには:

1. 図面ビュー (Drawing View) PropertyManager のインポート オプション (Import options) で、アノテート アイテムをインポート (Import Annotations) およびねじ山 (Cosmetic threads) を選択します。

2. ✓ をクリックします。

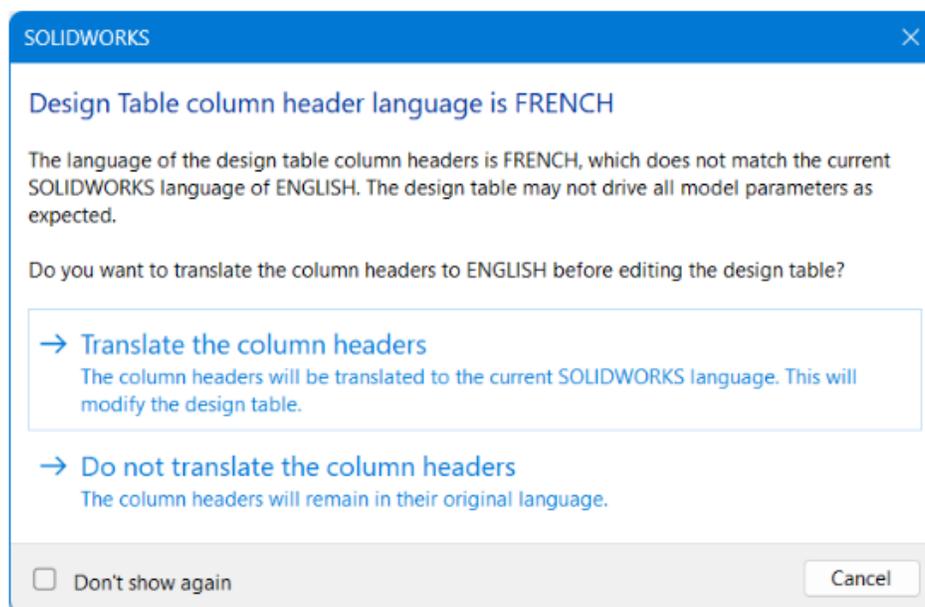
13

コンフィギュレーション

この章では以下の項目を含みます:

- デザインテーブルの列ヘッダーの翻訳 (2025 SP2)
- 表示状態テーブル

デザインテーブルの列ヘッダーの翻訳 (2025 SP2)



設計テーブルの列ヘッダーを自動的に現在の SOLIDWORKS 言語に変換できます。この機能はすべての SOLIDWORKS 言語でサポートされています。

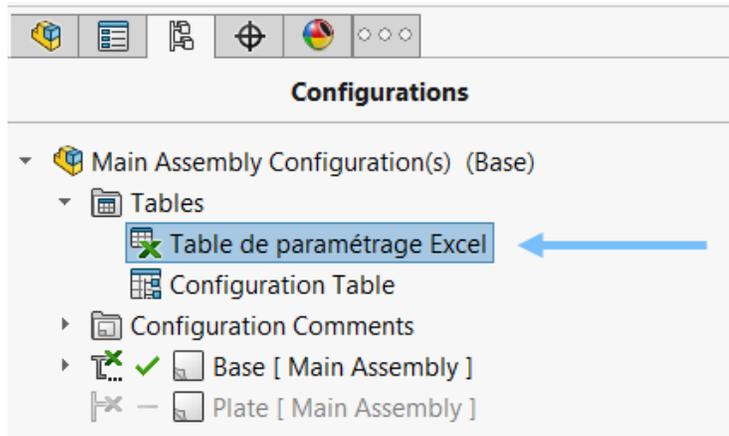
メリット: 設計テーブルの列ヘッダーはローカル SOLIDWORKS 言語で表示され、回避策は必要ありません。

例えば、列のヘッダーが **\$BESCHREIBUNG** の設計テーブルをドイツ語で作成します。この設計テーブルを英語版で開くと、列ヘッダーは **\$DESCRIPTION** と自動的に翻訳できます。イタリア語版の SOLIDWORKS を使用してその同じ設計テーブルを開くと、列ヘッダーは自動的に **\$DESCRIZIONE** と翻訳できます。

翻訳プロセスは、テーブル編集プロセス中の一時的なプロセスです。モデル内の設計テーブルは元の言語のままです。

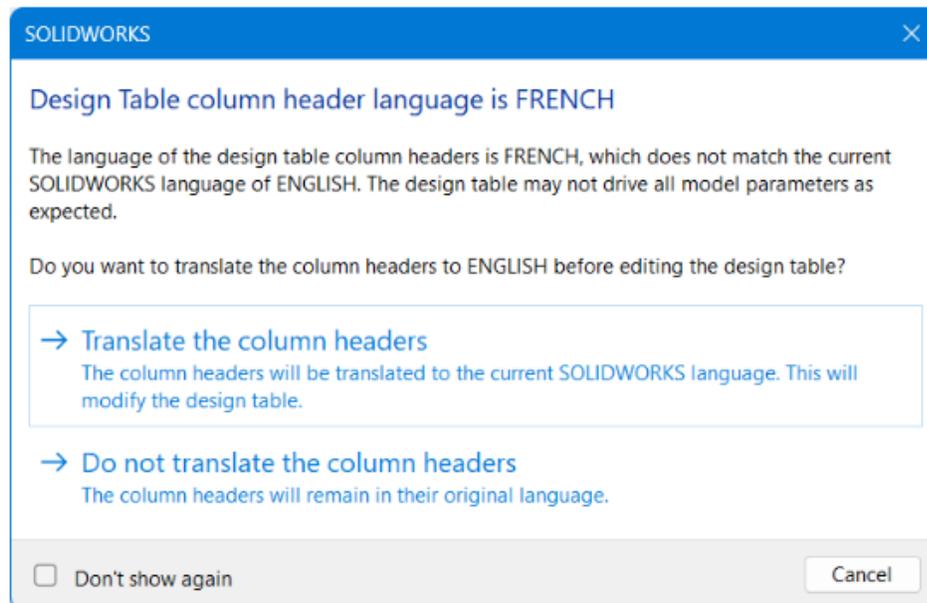
設計テーブルの列ヘッダーを翻訳するには:

1. 設計テーブルが別の言語で作成されているモデルを開きます。この例では、元の設計テーブルはフランス語です。
2. ConfigurationManager の  **テーブル (Tables)** で、外国語の Excel 設計テーブルを右クリックし、**テーブル編集 (Edit table)**



をクリックします。

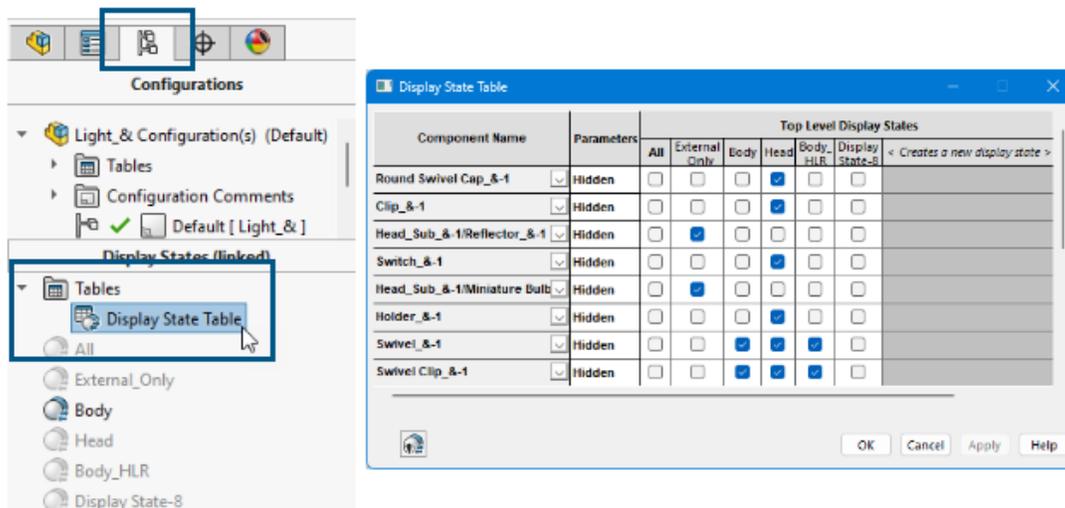
設計テーブル列ヘッダーの言語が <外国語> です (Design Table column header language is <foreign language>) ダイアログ ボックスで、設計テーブルの言語が現在の言語と異なることが警告されます。



3. **列ヘッダーを翻訳 (Translate the column headers)** をクリックします。

設計テーブルは、フランス語の列ヘッダーが英語に翻訳されて開きます。

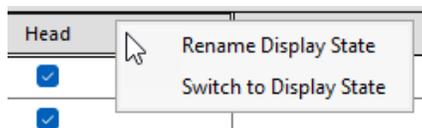
表示状態テーブル



複数の表示状態を持つアセンブリでは、**表示状態テーブル (Display State Table)** を使用して表示状態を制御できます。

表示状態テーブル (Display State Table) では、次の操作を実行できます。

- 構成部品の非表示/表示状態の制御
- **新しい表示状態を作成 (Creates a new display state)** 列をクリックして、新しい表示状態を追加します
- PropertyManager またはグラフィック領域で構成部品をダブルクリックすることで、新しい構成部品をテーブルに追加します
- 表示状態の名前セルをダブルクリックすると、その表示状態に切り替わります
- 表示状態の名前セルを右クリックして、表示状態の名前を変更するか、その表示状態に切り替えます



表示状態テーブルにアクセスするには、ConfigurationManager の **表示状態 (Display States)** > **テーブル (Tables)** で、**表示状態テーブル (Display State Table)** を右クリックし、**テーブルを表示 (Show Table)**

Component Name	Parameters	Top Level Display States						< Creates a new display state >
		All	External Only	Body	Head	Body_HLR	Display State-8	
Round Swivel Cap_&-1	Hidden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Clip_&-1	Hidden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Head_Sub_&-1/Reflector_&-1	Hidden	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Switch_&-1	Hidden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Head_Sub_&-1/Miniature Bulb	Hidden	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Holder_&-1	Hidden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Swivel_&-1	Hidden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Swivel Clip_&-1	Hidden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

をクリックします。

一般情報

- テーブルは、トップレベルのアセンブリに複数の表示状態が含まれている場合に表示されます。
- テーブルは、リンクされていない表示状態とリンクされた表示状態に使用できます。リンクされた表示状態の場合、テーブルにはアクティブなコンフィギュレーションで使用可能な表示状態が表示されます。
- テーブルで、**参照表示状態を非表示/表示 (Hide/Show Referenced Display State)**  をクリックして、すべてのトップレベル表示状態の構成部品ごとに**参照表示状態 (Referenced Display State)** 行を非表示または表示にできます。

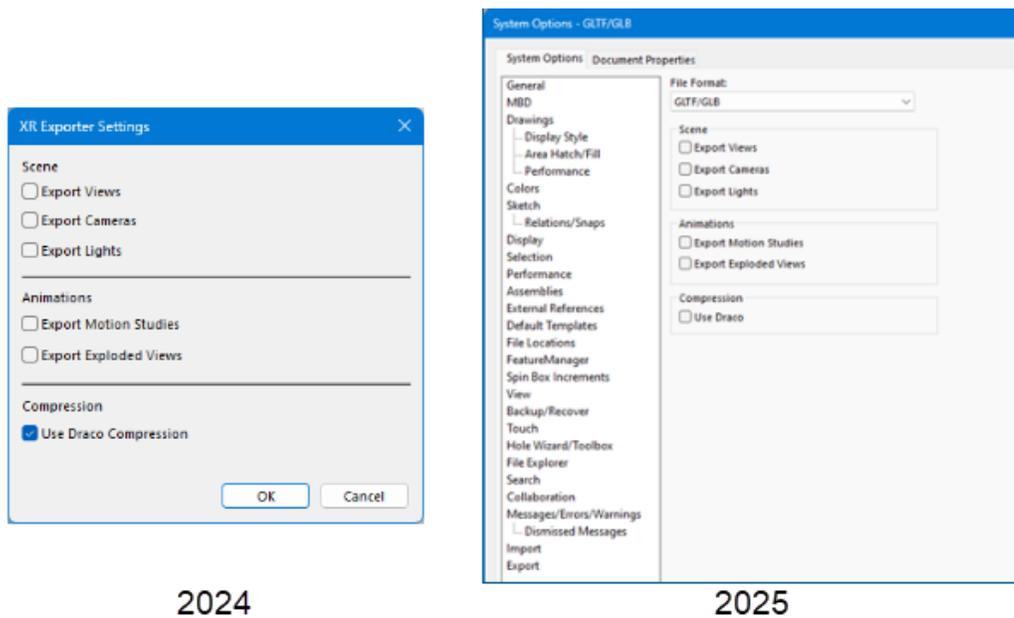
14

インポート/エクスポート

この章では以下の項目を含みます:

- **Extended Reality エクスポート オプション (2025 SP2)**
- **IFC および STEP ファイルのインポート (2025 SP2)**
- **IFC ファイルをインポートする際に構成部品をフィルタする (2025 SP1)**
- **IFC ファイルへのユーザー定義プロパティのエクスポート**
- **Extended Reality ファイルのインポート**

Extended Reality エクスポート オプション (2025 SP2)



Extended Reality ファイルとしてファイルを保存するためのエクスポート オプションは、XR エクスポート設定 (XR Export Settings) ダイアログボックスから**ツール (Tools) > オプション (Options) > システムオプション (System Options) > エクスポート (Export)** ダイアログ ボックスに移動しました。

メリット: このアーキテクチャの改訂により、将来のパフォーマンスの向上が可能になります。

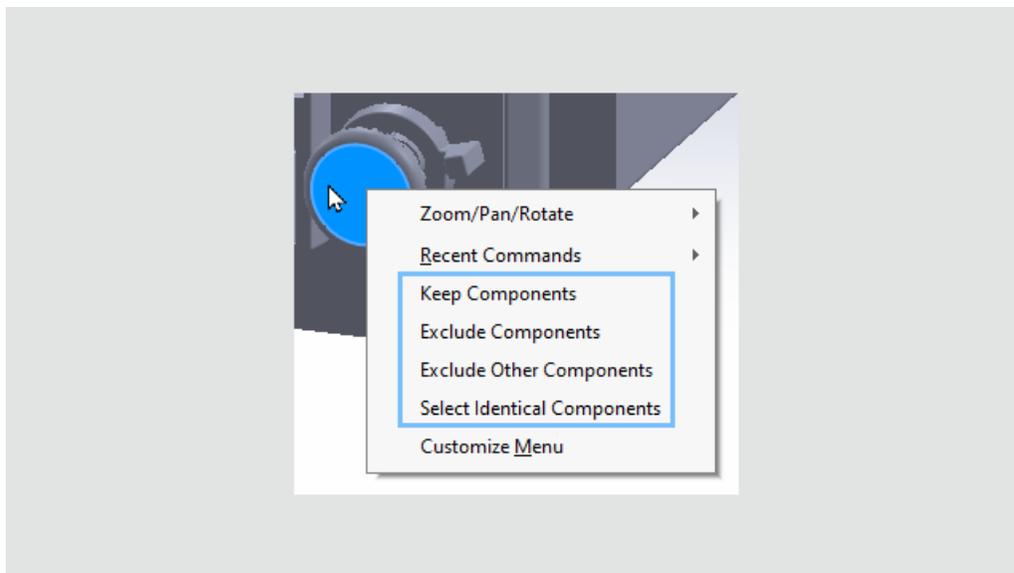
エクスポート (Export) ダイアログ ボックスを開くには:

1. モデルで、**ファイル (File) > 指定保存 (Save As)** をクリックします。

2. ダイアログ ボックスの**ファイルの種類 (Save as type)** で、**Extended Reality (*.glb)** または **Extended Reality (.gltf)** を選択します。
3. **オプション (Options)** をクリックして **GLTF/GLB** ファイルのシステム オプションのエクスポート (System Options Export) ダイアログボックスを開きます。

エクスポート オプションは変更されません。

IFC および STEP ファイルのインポート (2025 SP2)



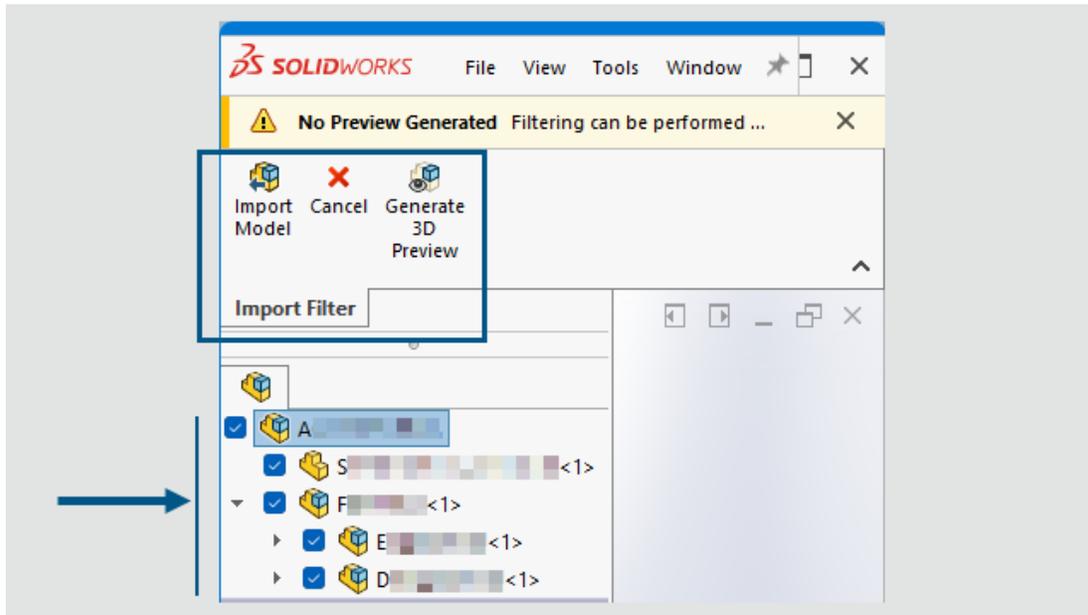
IFC ファイルまたは STEP ファイルをインポートする際に構成部品をフィルタ処理すると、**3D プレビューを生成 (Generate 3D Preview)**  をクリックし、グラフィック領域で構成部品を右クリックすると、すべての構成部品選択オプションを使用できるようになります。以前は、これらのオプションは FeatureManager デザイン ツリーでのみ使用できました。

メリット: フィルタ処理する構成部品を選択すると、効率と均一性が向上します。

以下のオプションは、グラフィック領域で構成部品を右クリックすると使用できます。

- **構成部品を保持 (Keep Components)**
- **構成部品を除外 (Exclude Components)**
- **他の構成部品を除外 (Exclude Other Components)**
- **一致構成部品を選択 (Select Identical Components)**

IFC ファイルをインポートする際に構成部品をフィルタする (2025 SP1)



IFC ファイルをインポートするときに、インポートする構成部品をフィルタできます。

特典： IFC ファイルのインポート時に構成部品をフィルタすると、必要な構成部品を正確に指定できるため、特に大きな IFC ファイルの場合、時間を節約し、作業を効率化できます。

IFC ファイルを開くときに構成部品をフィルタするには：

1. 開く (Open) ダイアログ ボックスで、IFC ファイルを参照して選択し、**フィルターを有効にする (Enable Filter)** を選択し、**開く (Open)** をクリックします。

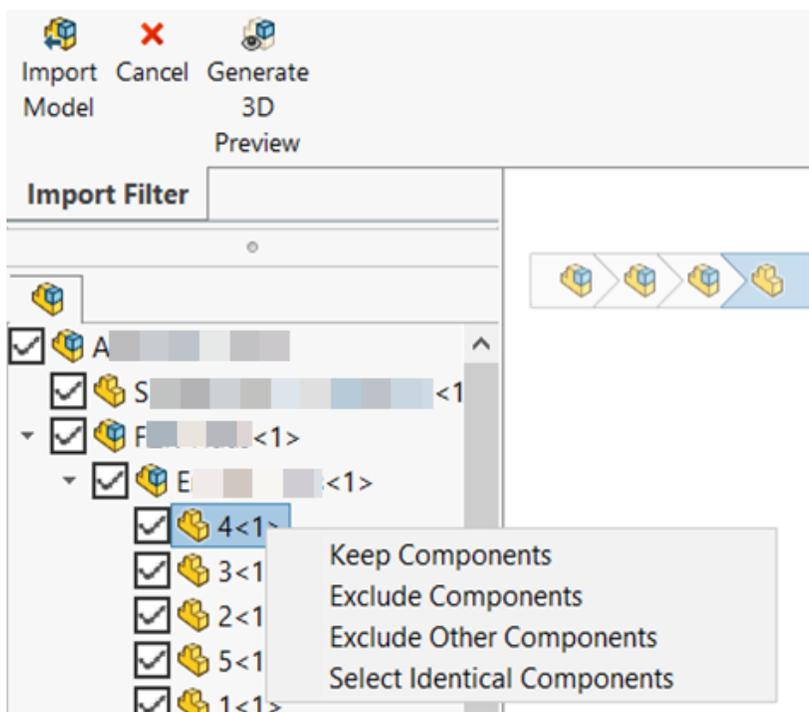
FeatureManager デザイン ツリーにプロダクト構成が生成され、インポートできる構成部品が表示されます。グラフィック領域は空になります。インポート フィルター (Import Filter) CommandManager に、使用可能なツールが表示されます。

ツール (Tools) > オプション (Options) > システム オプション (System Options) > インポート (Import) > ファイル フォーマット (File Format) : IFC のフィルター オプションを (インポートするエンティティ (Entities to Import) で) 指定した場合は、SOLIDWORKS によりそれらのフィルター オプションが自動的に適用されます。これらのシステムレベルの設定を指定してから構成部品をフィルター処理すると、開くエンティティと構成部品を正確に指定できるため、特に大きな IFC ファイルの場合、時間を節約できます。

2. FeatureManager デザイン ツリーで、インポートする構成部品を選択します。個々の構成部品をチェックして選択するか、複数の構成部品をボックス選択することができます。

プレビューを生成するには、CommandManager で **3D プレビューを生成 (Generate 3D Preview)**  をクリックします。

選択した構成部品と選択解除した構成部品が混在するサブアセンブリには、部分的に選択されたチェックボックス が表示されます。複数選択を簡単にするには、選択した構成部品を右クリックし、**構成部品を保持 (Keep Components)** や **構成部品を除外 (Exclude Components)** を選択します。選択を反転するには、**他の構成部品を除外 (Exclude Other Components)** を選択します。構成部品が同一の場合は、**一致構成部品を選択 (Select Identical Components)** オプションも表示されます。



3. 選択した構成部品を含む IFC ファイルをインポートするには、CommandManager で、**モデルをインポート (Import Model)**  をクリックします。

IFC ファイルへのユーザー定義プロパティのエクスポート

```
<CustomPropertiesPSETMapping xmlns="http://www.solidworks.com/ifcpropertysets">
  <Schema Version="1" />
  <PropertySet Name="SOLIDWORKS Common Properties">
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="SWProp01" IFC="SWProp01" Type="IfcLabel" />
  </PropertySet>
  <PropertySet Name="Weather Proofing">
    <AppliesTo ElementType="IFCROOF" />
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="Cladding" IFC="Roof Covering Material" Type="IfcLabel" />
  </PropertySet>
  <PropertySet Name="Structural Cladding">
    <AppliesTo ElementType="IFCBEAM" />
    <AppliesTo ElementType="IFCCOLUMN" />
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="Cladding" IFC="Structural Cladding Material" Type="IfcLabel" />
  </PropertySet>
</CustomPropertiesPSETMapping>
```

SOLIDWORKS® モデルを IFC™ ファイルとしてエクスポートする場合、SOLIDWORKS ユーザー定義プロパティを IFC プロパティ セットにマッピングできます。

ユーザー定義プロパティを IFC ファイルにエクスポートするには:

1. ツール (Tools) > オプション (Options) > システム オプション (System Options) > エクスポート (Export) のファイル形式 (File Format) で **IFC** を選択します。
2. 出力フォーマット (Output as) で、**プロパティ設定マッピング ファイルを使用 (Use Property Set mapping file)** を選択します。
3. 次に、エクスポートされたプロパティを検証するためにソフトウェアが使用する XML スキーマまたは .xsd マッピング ファイルを指定します。

メリット: BIM の顧客は、建物の建設と運用に重要な、ユーザー定義プロパティ データをエクスポートできます。この機能は柔軟です。SOLIDWORKS プロパティを、名前が異なる可能性のある IFC プロパティにマッピングしたり、IFC ファイルで独自のターゲット プロパティ セットを定義したりできます。以前のリリースでは、IFC ファイルとして保存するときにプロパティをエクスポートすることはできましたが、IFC ファイル内のハードコードされた単一のプロパティ セットに対してのみでした。

ユーザー定義プロパティを IFC プロパティ セットにエクスポートするには:

1. SOLIDWORKS ファイルで、**ファイル (File) > プロパティ (Properties)** をクリックします。
2. ユーザー定義 (Custom) タブで、IFC ファイルにエクスポートするプロパティを追加し、ファイルを保存します。
3. SOLIDWORKS のユーザー定義プロパティを IFC プロパティ セットの値にマッピングする XML マッピング ファイルを作成します。

SOLIDWORKS では、*SOLIDWORKS install folder\lang\language\IFC* にサンプル マッピング ファイルを用意しています。

サンプル マッピング ファイル:

```
<CustomPropertiesPSETMapping>
  <Schema Version="1.0"/>
  <PropertySet Name="Pset_DoorCommon">
    <AppliesTo ElementType="IFCDOOR"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="Reference" IFC="Reference"
Type="IfcIdentifier"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="FireRating" IFC="FireRating"
Type="IfcLabel"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="NoiseRating" IFC="AcousticRating"
Type="IfcLabel"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="Security" IFC="SecurityRating"
Type="IfcLabel"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="External" IFC="IsExternal"
Type="IfcBoolean"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="Infiltration" IFC="Infiltration"
Type="IfcVolumetricFlowRateMeasure"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="ThermalTransmit"
IFC="ThermalTransmittance" Type="IfcThermalTransmittanceMeasure"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="Glazing"
IFC="GlazingAreaFraction" Type="IfcPositiveRatioMeasure"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="Accessible"
IFC="HandicapAccessible" Type="IfcBoolean"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="FireDoor" IFC="FireExit"
Type="IfcBoolean"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="StarTrekDoor" IFC="SelfClosing"
Type="IfcBoolean"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="SmokeStop" IFC="SmokeStop"
Type="IfcBoolean"/>
  </PropertySet>
  <PropertySet Name="ACME_CageCodes">
    <AppliesTo ElementType="IFCDOOR"/>
    <AppliesTo ElementType="IFCWINDOW"/>
    <PropertyMapping SOLIDWORKS="RefCode" IFC="CageCode"
Type="IfcLabel"/>
  </PropertySet>
</CustomPropertiesPSETMapping>
```

4. SOLIDWORKS ファイルで、**名前を付けて保存 (Save As)**  (標準ツールバー) または **ファイル (File) > 名前を付けて保存 (Save As)** をクリックします。
5. ダイアログ ボックスの**ファイルの種類 (Save as type)** で、IFC ファイル タイプを選択し、**オプション (Options)** をクリックします。

任意の IFC ファイル タイプを選択できます。

6. システム オプション (System Options) ダイアログ ボックスの**出力フォーマット (Output As)** で、**プロパティ設定マッピング ファイルを使用 (Use Property Set mapping file)** を選択し、リストからマッピング ファイルを選択するか、参照して選択します。

SOLIDWORKS ファイルのすべてのユーザー定義プロパティを、エクスポートされる IFC ファイルに含めるには、**出力フォーマット (Output As)** で、**ユーザー定義プロパティ (Custom Properties)** も選択します。これらを IFC プロパティ セットに含めるには、XML スキーマ ファイル内のすべてのユーザー定義プロパティをマップします。

SOLIDWORKS は、次の項目に対して XML IFC プロパティ セットの妥当性をチェックします:

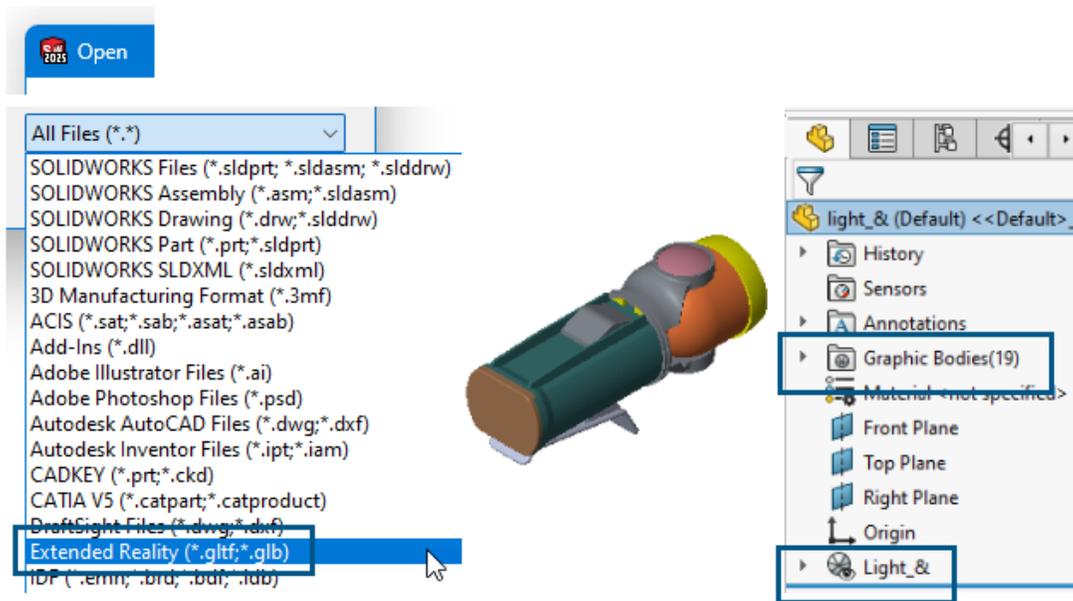
- 適切なタグ、タグ属性、およびタグ構造。
- スキーマバージョンは、現在のバージョンの SOLIDWORKS でサポートされているバージョン以下です。
- SOLIDWORKS のユーザー定義プロパティは、1 対 1 または 1 対多数の IFC プロパティにマッピングされます。複数の SOLIDWORKS ユーザー定義プロパティは、同じ IFC プロパティにマッピングできません。

ソフトウェアは、最大 10 個のプロパティ セットをレジストリに保存します。

7. **OK** をクリックし、**保存 (Save)** をクリックすると、ファイルが IFC ファイルとしてエクスポートされます。

XML スキーマ マッピング ファイルに基づいて、IFC ファイルの IFC プロパティ セットに、SOLIDWORKS のユーザー定義プロパティが含まれます。

Extended Reality ファイルのインポート



Extended Reality ファイル タイプの .glTF および .GLB をインポートできます。

Extended Reality ファイルをインポートするには:

1. **開く (Open)**  (標準ツールバー) をクリックするか、**ファイル (File) > 開く (Open)** をクリックします。

2. ダイアログ ボックスの**ファイルの種類 (Files of Type)** で、**Extended Reality (*.GLTF および .GLB)** を選択します。
3. ファイルを参照して選択し、**開く (Open)** をクリックします。

gITF™ および GLB ファイルのインポートには、次の項目が含まれます。

- インポートされた gITF または GLB ファイルのジオメトリ階層。
- Draco™ 圧縮。

これは、大規模ファイルの圧縮オプションです。インポート時にはオプションは指定しません。ソース ソフトウェアから gITF または GLB ファイルをエクスポートするときに、ファイル所有者が Draco 圧縮を指定します。

- 編集不可のテキストチャ。テキストチャはインポートされますが、適切な SOLIDWORKS 外観としてではありません。

15

SOLIDWORKS PDM

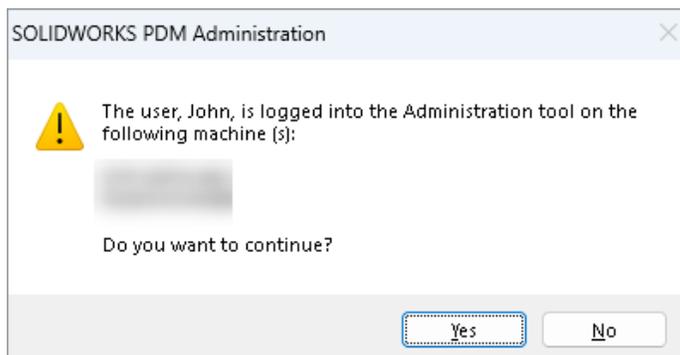
この章では以下の項目を含みます:

- 複数認証の警告を表示 (2025 SP2)
- 電気アセンブリ部品表 (2025 SP2)
- 表示オプション - イメージプレビューの表示 (2025 SP1)
- カードコントロールオプション (2025 SP1)
- 変換タスクの構成 (2025 SP1)
- お気に入り検索 (2025 SP1)
- 電気アセンブリの部品表 (2025 SP1)
- マスター BOM のデフォルト設定
- 取得操作時のファイルのチェックアウト
- ユーザー認証のログ情報
- Microsoft Excel でファイル データをサムネイル付きで開く
- マスター BOM のアセンブリ構成を FeatureManager デザイン ツリーの順序で表示
- ファイルを開く際にかかった時間に関する情報の取得
- 最新リビジョンに関する情報の取得
- ファイルとフォルダの追加または名前変更の権限の分離
- SOLIDWORKS PDM から Electrical へのコネクタ
- ファイル チェックインのパフォーマンス
- SOLIDWORKS PDM ツールバーと CommandManager タブの有用性
- タスク パネルのショートカット メニューとツールバーの追加オプション
- SMTP 電子メール通知での SSL または TLS 認証のサポート

SOLIDWORKS® PDM には、次の 2 つのバージョンがあります。SOLIDWORKS PDM Standard は、SOLIDWORKS Professional、SOLIDWORKS Premium、SOLIDWORKS Ultimate に含まれ、SOLIDWORKS ユーザー以外は、別途購入したライセンスとして利用できます。これは、少人数ユーザー向けの標準データ管理機能を備えています。

SOLIDWORKS PDM Professional は、少人数から大人数のユーザーに対応するフル機能のデータ管理ソリューションです。本ライセンスは別途ご購入することによってご利用いただけます。

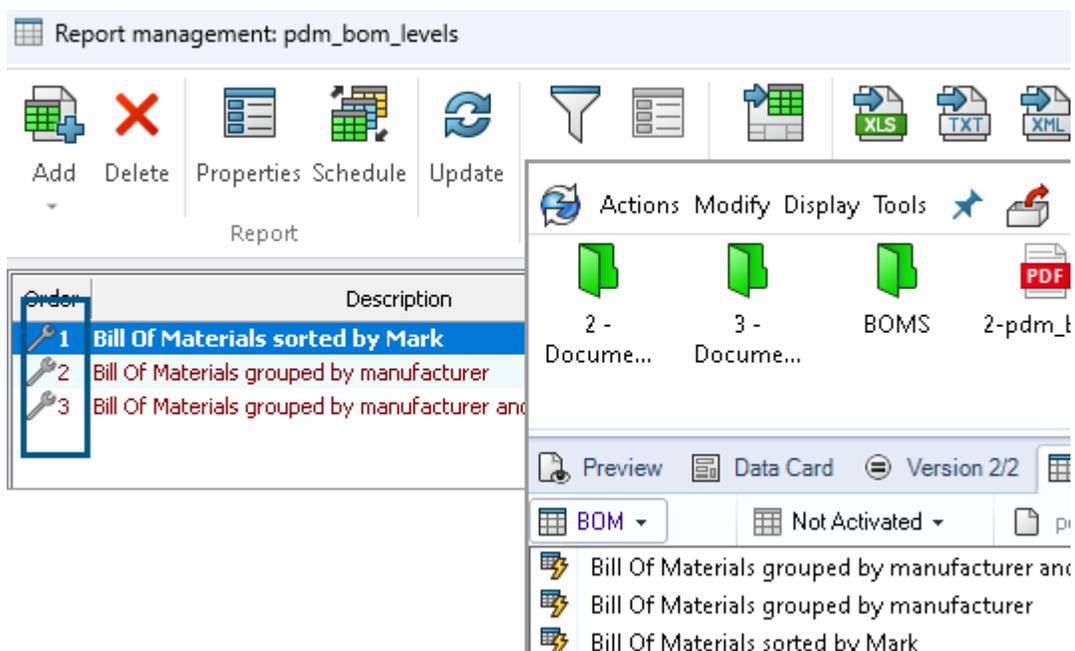
複数認証の警告を表示 (2025 SP2)



SOLIDWORKS PDM Professional では、同じアカウントで別のコンピュータから SOLIDWORKS PDM アドミニストレーション ツールに複数回ログインしようとする、以前のサインインに関する警告メッセージが表示されます。

警告メッセージには、すでにログインしているコンピュータの名前が表示され、ログインを続行するかキャンセルするか確認されます。これにより、他のコンピュータで行った以前の更新を誤って上書きしないようにできます。

電気アセンブリ部品表 (2025 SP2)

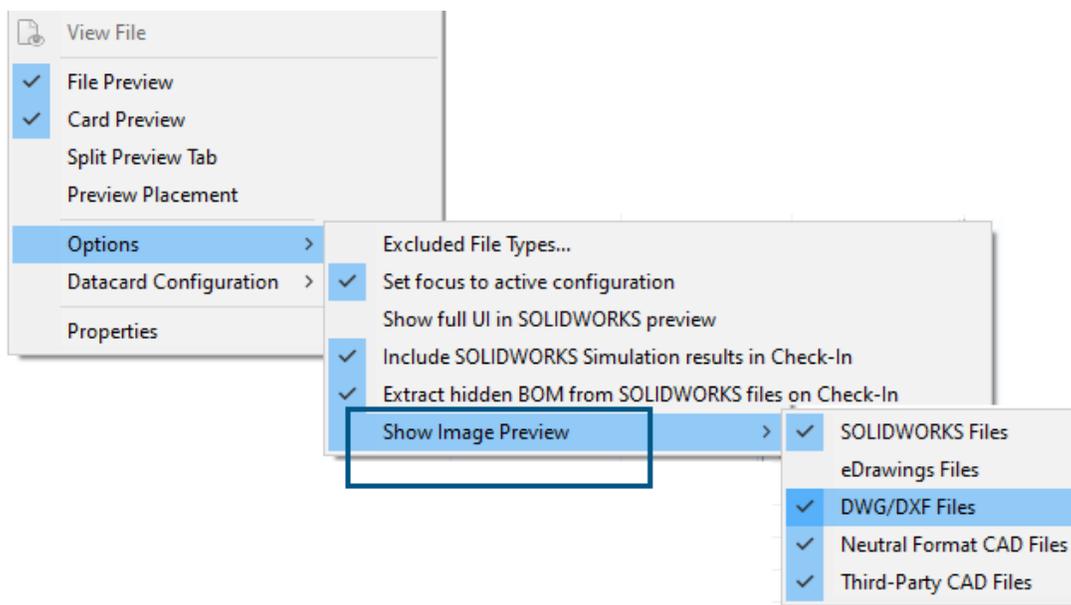


SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラの部品表 (Bill of Materials) タブの **BOM** ビューで、SOLIDWORKS Electrical で選択した電気アセンブリのすべてのメーカー部品 BOM を表示できます。

たとえば、

- 製造業者別の部品表 (Bill Of Materials by manufacturer)
- メーカー別およびブック別の部品表 (Bill Of Materials by manufacturer and by book)

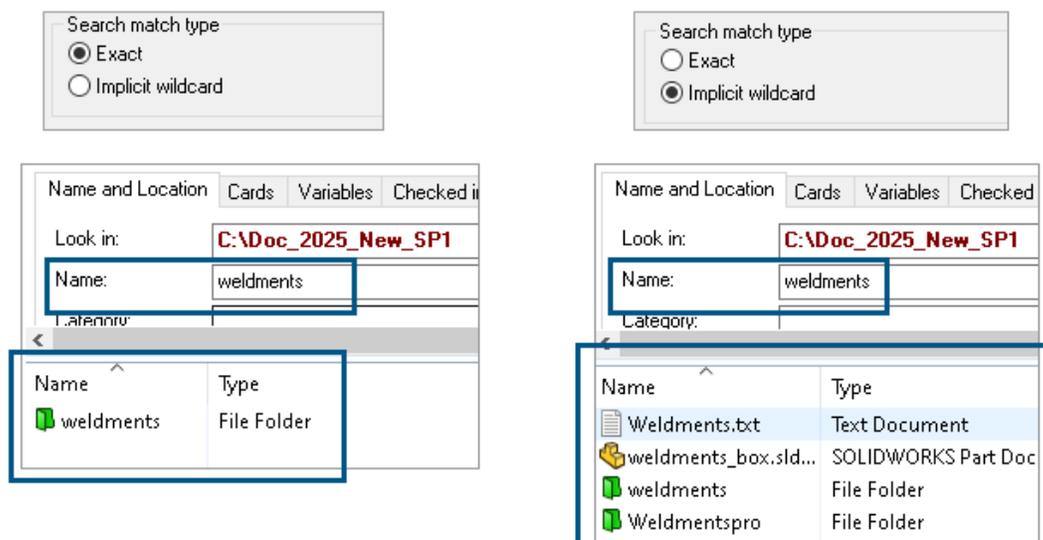
表示オプション - イメージプレビューの表示 (2025 SP1)



SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラでは、表示 (**Display**) > オプション (**Options**) > イメージプレビューを表示 (**Show Image Preview**) を使用して、次のファイルタイプに基づいて、プレビュー (Preview) タブにサムネイルまたは完全なプレビューを表示することができます。

- **SOLIDWORKS** ファイル
- **eDrawings** ファイル
- **DWG/DXF** ファイル
- ニュートラル フォーマットの **CAD** ファイル
- サードパーティの **CAD** ファイル

カードコントロールオプション (2025 SP1)



SOLIDWORKS PDM アドミニストレーション ツールでは、**リスト (List)** および**コンボボックス (ComboBox)** カードコントロールを編集、または検索やファイルカードに追加する際に、**検索一致タイプ (Search match type)** として次のいずれかを選択できます。

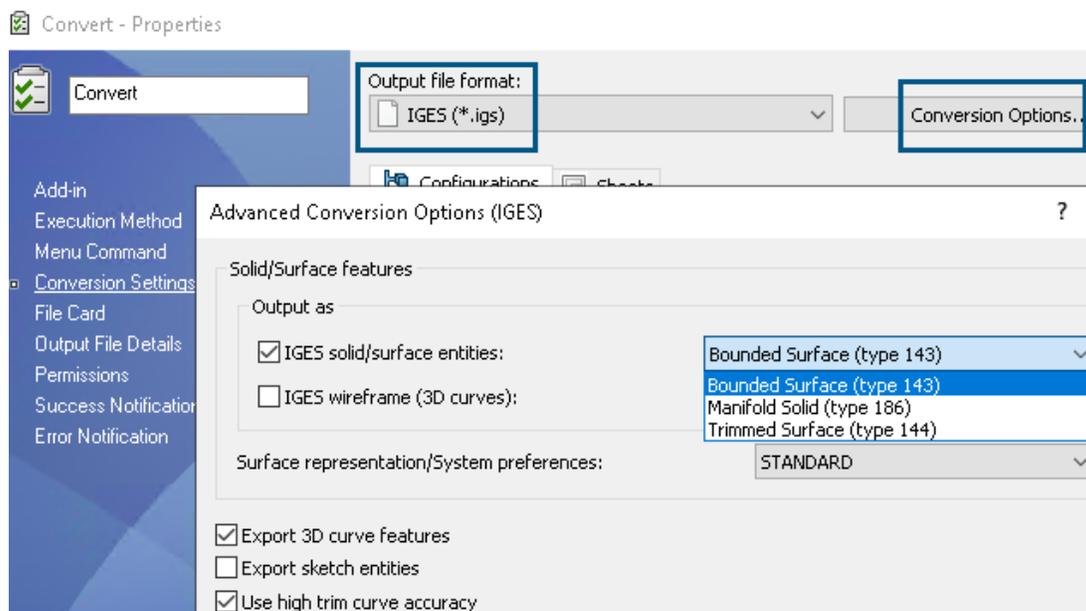
- **一致 (Exact)** : 検索入力と完全に一致するファイル、フォルダ、および変数を、SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラで検索できます。

たとえば、**名前 (Name)** で weldments を検索すると、名前が weldments に完全に一致するファイル、フォルダ、または変数のみが検索結果に含まれます。名前に **weldments** が含まれるすべてのファイルを検索する場合は、weldments* または *weldments* のように、アスタリスク (*) をワイルドカードとして入力します。

- **暗黙のワイルドカード (Implicit wildcard)** : 検索入力を含むファイル、フォルダ、および変数を、SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラで検索できます。

たとえば、**名前 (Name)** で weldments を検索すると、名前に weldments が含まれるすべてのファイル、フォルダ、または変数が結果に含まれます (weldments、weldments_box、weldmentspro など)。

変換タスクの構成 (2025 SP1)



SOLIDWORKS アドミニストレーション ツールでは、変換タスクを設定する際に、.stl および .igs 出力ファイル フォーマットに対して、次の詳細変換オプションを使用できます。

出力ファイル フォーマット

詳細変換オプション(Advanced Conversion Options)

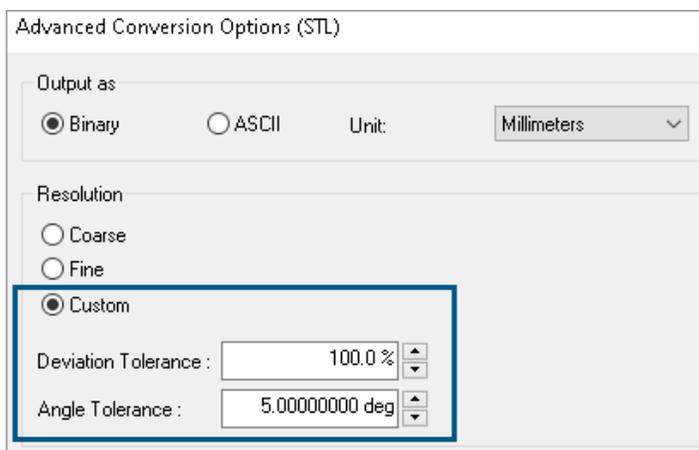
IGES (*.igs)

境界サーフェス (タイプ 143) (Bounded Surface (type 143)) : 選択すると、部品、アセンブリ、または選択したサーフェスの面、および他の IGES エンティティで定義されたその境界 (カーブやエッジなど) が変換されます。

STL (*.stl)

解像度 (Resolution) の下のユーザー定義 (Custom) オプション。次のサブ オプションを含みます。

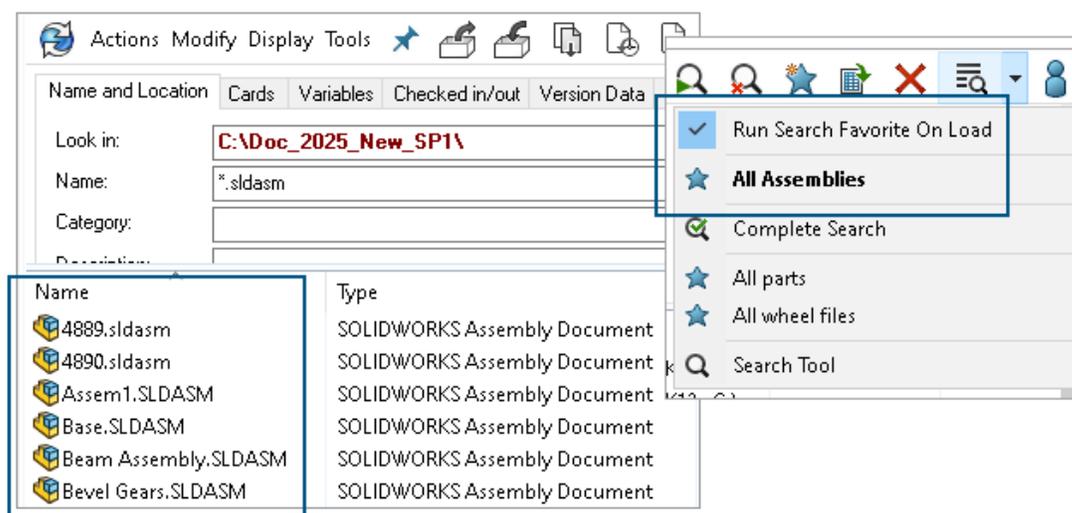
- **偏差公差 (Deviation Tolerance)** : 部品全体のテソレーションを制御します。偏差の値を小さくすると、部品全体の精度がより正確なファイルが生成されます。
- **角度公差 (Angle Tolerance)** : 詳細部分のテソレーションを制御します。値を小さくすると、詳細部分の表示はより正確になりますが、モデルの再構築に必要な時間が増加されます。



これらのオプションには、**タスク (Tasks) > 変換 (Convert) > 開く (Open) > 変換設定 (Conversion Settings) > 変換オプション (Conversion Options)** からアクセスできます。

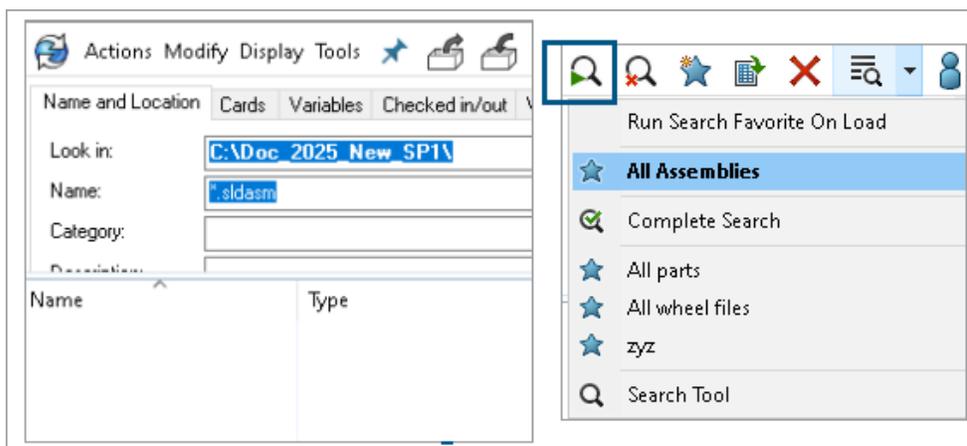
これらのオプションは、.stl および .igs ファイル フォーマットに対する SOLIDWORKS の**エクスポート (Export)** システム オプションに似ています。詳細については次を参照してください：
SolidWorks ヘルプ: IGES エクスポート オプション (IGES Export Options) および
SOLIDWORKS ヘルプ: STL、3D Manufacturing フォーマット、アディティブ マニュファクチャリング ファイルのエクスポート オプション (STL, 3D Manufacturing Format, and Additive Manufacturing File Export Options)。

お気に入り検索 (2025 SP1)



SOLIDWORKS ファイル エクスプローラで、**ロード時にお気に入り検索を実行 (Search Favorite on Load)** 機能を使用すると、お気に入り検索を選択したときに、ファイルやフォルダのお気に入り

り検索結果を表示できます。この機能は、統合検索および検索ツール（**Search Tool**）で使用できます。



このオプションが選択されていない場合は、お気に入り検索を選択し、**検索開始（Start Search）** アイコンをクリックしたときに、お気に入り検索結果を表示できます。

電気アセンブリの部品表（2025 SP1）

Type	File Name	Configuration	Part Number
	ANSI_4.tewzip		ANSI_4
	1-ANSI_4.pdf		1-ANSI_4
	01 - Cover page.dwg	Model	01 - Cover page
	04 - Power.dwg	Model	04 - Power
	05 - Control.dwg	Model	05 - Control
	03 - Line diagram.dwg	Model	03 - Line diagram
	02 - Drawings list.dwg	Model	02 - Drawings list
	L2.swebom.cvd		L2.swebom
	Moeller_281218.swe.cvd		Moeller_281218.swe

SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラの部品表（Bill of Materials）タブで、電気アセンブリの BOM の詳細を表示できます。

電気アセンブリについて、次の項目を表示できます。

- CVD ファイルのマスター BOM 内の親子の階層的インデント構造。
- **メーカー部品の BOM** ビュー。

Type	ITEM NO	Manufacturer	Referen...	MARK
	1	ABB	123456	
	2	Legrand	009213	
	3	Legrand	035223	
	4	Schneider Electric	09113	

マスター BOM のデフォルト設定

Bill of materials name: Type: Bill of Materials

Options

Include derived part references

Include cut list references

Weldment Cut list

Weldment BOM

Default Settings

BOM View: Indented Selected file:

Tree View: Show Tree Reference Version: As Built

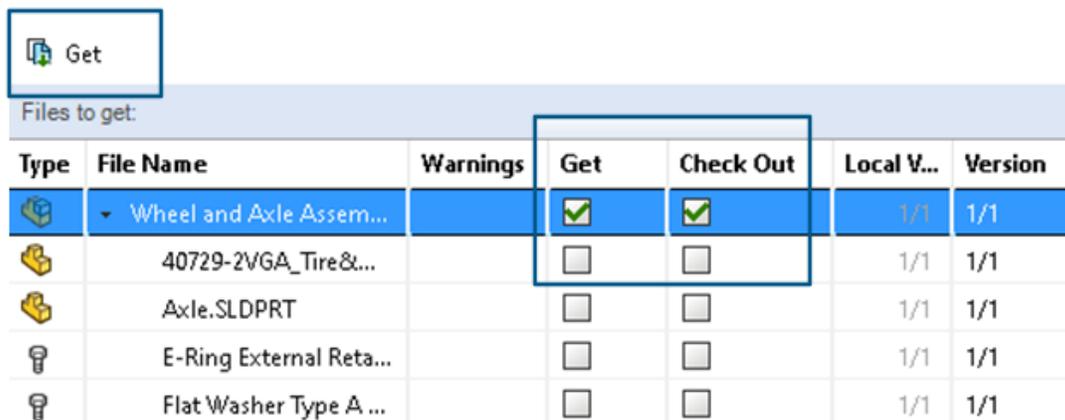
Preview: Hide Tree

管理者は、SOLIDWORKS PDM アドミニストレーション ツールで部品表 (BOM) を作成する際に、マスター BOM のデフォルトビューおよびオプション設定を指定できます。

管理者が指定したデフォルト設定は、SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラの部品表 (Bill of Materials) タブにある BOM のビュー (**View**) およびオプション (**Options**) のセクションに適用されます。デフォルト設定は、デスクトップと Web2 クライアントの両方に適用できます。

アドミニストレーション ツールで、**部品表 (Bill of Materials) > 新規 BOM (New Bill of Materials)** を右クリックします。BOM - 新規 BOM (Bill of Materials - New Bill of Materials) ダイアログ ボックスの**デフォルト設定 (Default Settings)** で、マスター BOM のデフォルト設定を指定します。

取得操作時のファイルのチェックアウト



Type	File Name	Warnings	Get	Check Out	Local V...	Version
	Wheel and Axle Assem...		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1/1	1/1
	40729-2VGA_Tire&...		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1/1	1/1
	Axle.SLDPRT		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1/1	1/1
	E-Ring External Reta...		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1/1	1/1
	Flat Washer Type A ...		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1/1	1/1

SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラで、チェックアウト権限が付与されている場合、ファイルに対して**取得 (Get)** 操作 (**最新バージョンの取得 (Get Latest Version)** など) を実行する際にファイルを**チェックアウト**できます。

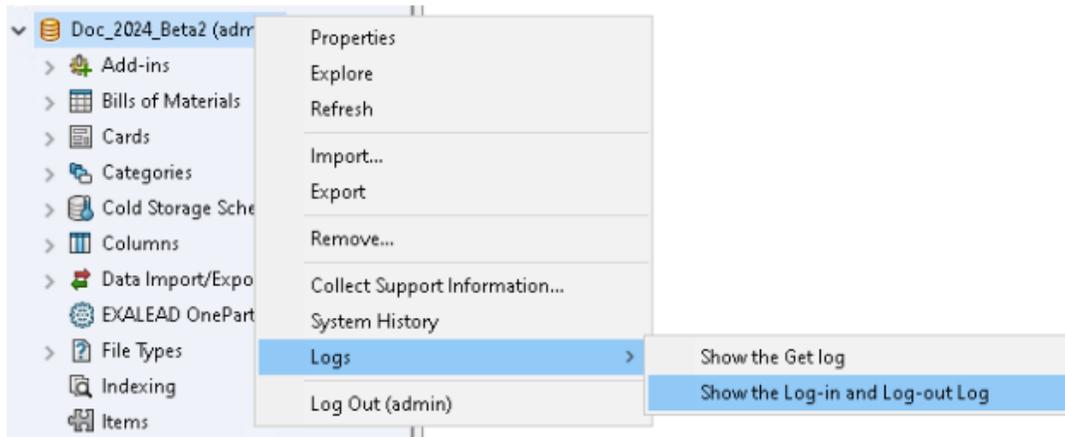
取得 (Get) ダイアログ ボックスで、単一または複数のファイルに対して**チェックアウト (Check Out)** を選択すると、これらのファイルに対して**取得 (Get)** オプションがデフォルトで選択され、両方の操作が同時に実行されます。**取得 (Get)** と**チェックアウト (Check out)** 操作を組み合わせることにより、ワークフローが簡素化されます。

SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラの取得 (Get) ダイアログ ボックスに**チェックアウト (Check Out)** 列を追加できます。カスタマイズは、SOLIDWORKS PDM アドミニストレーションツールの**取得 (Get)** ファイル操作列の**カスタマイズ可能な列 (Customizable Columns)** ビューを使用して行います。

取得 (Get) と**チェックアウト (Check out)** を組み合わせた操作には、次の条件が適用されます。

- 取得操作が失敗した場合、チェックアウトは続行されません。
- チェックアウトが失敗した場合でも、取得操作は続行されます。
- 古いバージョンの取得操作を実行している場合に、**チェックアウト (Check out)** を選択すると、チェックアウトが実行された状態で、指定されたバージョンが取得されます。

ユーザー認証のログ情報



ボルトのユーザー認証の詳細は、SOLIDWORKS PDM Professional アドミニストレーション ツールで表示できます。

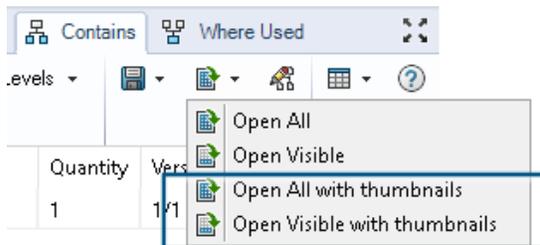
認証の詳細には、ユーザー名、ユーザーがログインおよびログアウトした日時、SOLIDWORKS PDM クライアント（デスクトップまたは Web2）などが含まれます。

Type	Log-In...	Log-O...	Log-Out D...	Application	Process Name	Client Me
Info...	2024-...	2024-...		Desktop Client	explorer.exe	DTP-DRT
Info...	2024-...	2024-...		Administration	ConisioAdmin.exe	DTP-DRT
Info...	2024-...	2024-...		Desktop Client	explorer.exe	DTP-DRT
Info...	2024-...	2024-...		Desktop Client	explorer.exe	DTP-DRT
Info...	2024-...	2024-...	Disconnected	WebAPI	PostmanRuntime/7.37.3	
Info...	2024-...	2024-...	Disconnected	Web2	w3wp.exe	

ボルト名を右クリックし、**ログ (Logs) > ログインとログアウトのログを表示 (Show the Log-in and Log-out Log)** を選択すると、認証の詳細を表示できます。このオプションを表示するには、以下が必要です。

- SOLIDWORKS PDM Professional ボルト。
- **ファイル ボルト管理 (File Vault Management)** 権限。
- ファイル ボルト プロパティの**ロギング操作 (Logging Operations)** で**ログインとログアウト (Login-in and Log-out)** オプションを選択。

Microsoft Excel でファイル データをサムネイル付きで開く

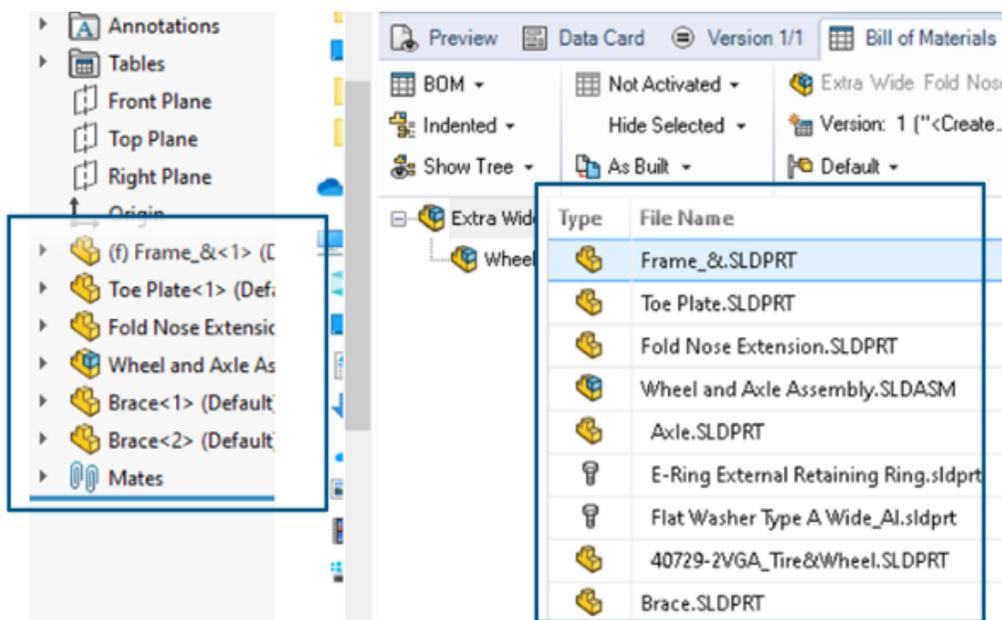


SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラの BOM (Bill of Materials)、参照先 (Contains)、および使用先 (Where Used) タブで、Microsoft® Excel® フォーマットのファイル データを、サムネイル プレビューとともに開くことができます。

サムネイル付きでファイル データを開くには、タブのツールバーの **CSV ファイルとして開く (Open as CSV)** で、サムネイル付きですべて開く (**Open All With Thumbnails**) およびサムネイル付きで表示を開く (**Open Visible With Thumbnails**) を使用します。

サムネイル プレビューを使用すると、データを明確に理解でき、プロセスを効果的にボルト外に伝達できます。

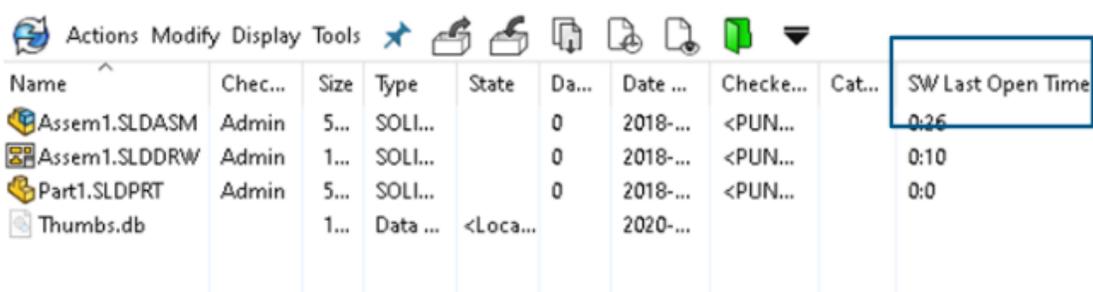
マスター BOM のアセンブリ構成を FeatureManager デザイン ツリーの順序で表示



SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラのマスター BOM で、新しくチェックインされたファイルのアセンブリ構成の順序を表示できます。このビューは、SOLIDWORKS FeatureManager® デザイン ツリーのビューと似ています。

すでにボルトにチェックインされているデータの場合、BOM のアセンブリ構成部品の順序が、FeatureManager デザイン ツリーと一致するように変更されることはありません。

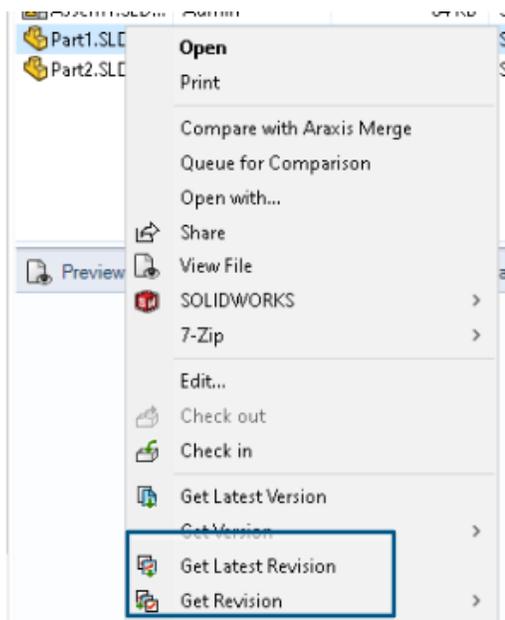
ファイルを開く際にかかった時間に関する情報の取得



Name	Chec...	Size	Type	State	Da...	Date ...	Checke...	Cat...	SW Last Open Time
Assem1.SLDASM	Admin	5...	SOLI...		0	2018-...	<PUN...		0:25
Assem1.SLDDRW	Admin	1...	SOLI...		0	2018-...	<PUN...		0:10
Part1.SLDPRT	Admin	5...	SOLI...		0	2018-...	<PUN...		0:0
Thumbs.db		1...	Data ...	<Loca...		2020-...			

SOLIDWORKS 2023 以降では、ファイルを最後に開いたときにかかった時間を確認できます。時間は秒単位で測定されます。ファイルを開く時間を確認するため、新しい変数 **_SW_Last_Open_Time_** が SOLIDWORKS PDM 変数に追加されています。

最新リビジョンに関する情報の取得

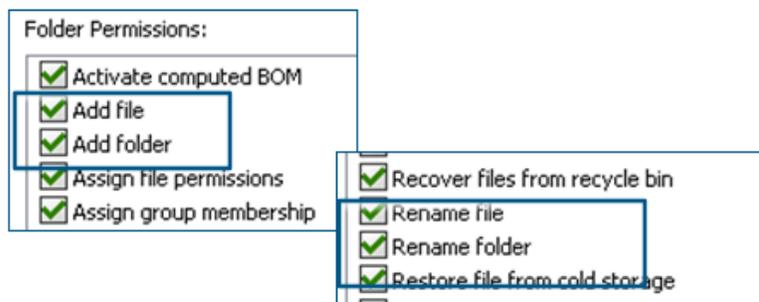


SOLIDWORKS PDM でファイルの最新リビジョンを取得できます。最新リビジョンを取得するために、変数 **Latest Revision** が既存のシステム変数に追加されます。

ファイルのリビジョン情報を取得するには、ファイルの検索中、ファイル ビューの右クリックメニュー、バージョン (Version) タブ、列セットなど、さまざまな場面で、SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラの**最新リビジョンを取得 (Get Latest Revision)** および**リビジョンを取得 (Get Revision)** コマンドを使用できます。SOLIDWORKS PDM アドイン ツールバーと CommandManager でこれらのコマンドを使用することもできます。

Preview	Data Card	Version 12/13	Bill of Materials	Contains	Where Used
Workflow: Default Workflow					
State: Under Change					
Days in state: 3 days					
Category: -					
Latest version: 13 / 13					
Latest version comment: Admin speaker.SLDASM 2024-06-21 17:51:11 Approved to Under Change					
Revision (Latest version): No revision					
Latest revision: D					
Version (Latest revision): 12 / 13					
Latest revision comment: Admin speaker.SLDASM 2024-06-19 19:20:22					

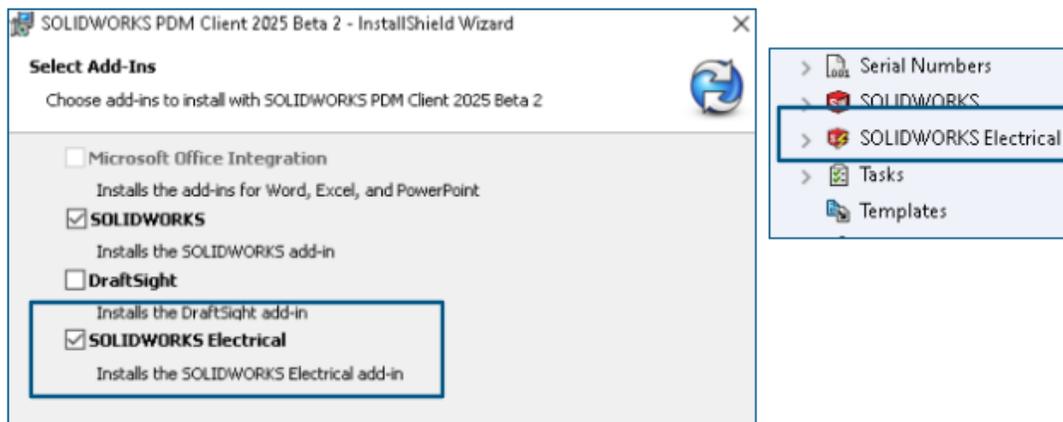
ファイルとフォルダの追加または名前変更の権限の分離



既存のファイルを追加、または名称変更 (**Add or rename file**) およびフォルダを追加、または名称変更 (**Add or rename folder**) の権限が、追加と名前変更の別々の権限に分割されます。

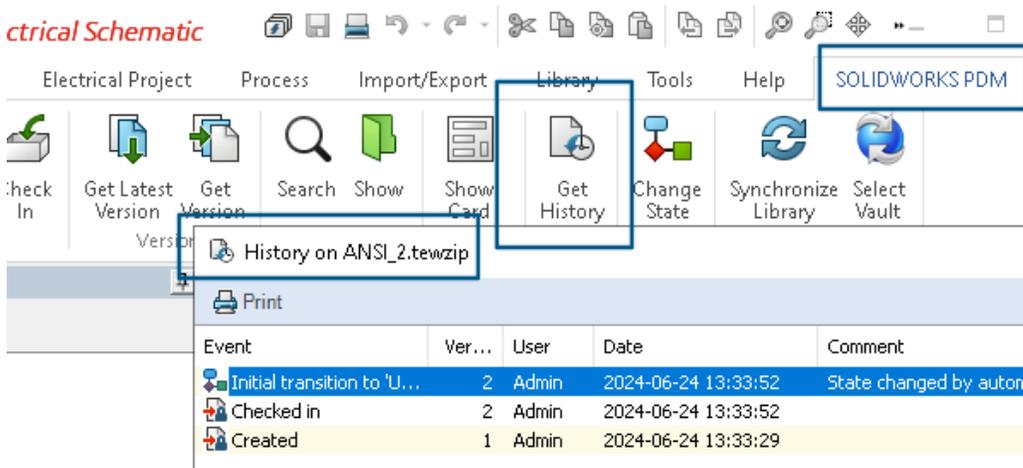
管理者は、SOLIDWORKS PDM アドミニストレーション ツールの **フォルダ権限 (Folder Permissions)** および **ステータスの権限 (State Permissions)** では、**ファイルの追加 (Add file)** と **ファイル名の変更 (Rename File)** を使用できます。

SOLIDWORKS PDM から Electrical へのコネクタ



SOLIDWORKS Electrical から SOLIDWORKS PDM へのコネクタが、SOLIDWORKS PDM インストールで使用できます。これは SOLIDWORKS PDM に統合され、SOLIDWORKS PDM アドインとしては使用できません。

SOLIDWORKS Electrical コネクタは、SOLIDWORKS PDM アドミニストレーション ツールから構成できます。**SOLIDWORKS Electrical** ノードが、構成のため SOLIDWORKS PDM ボルトの下に追加されています。

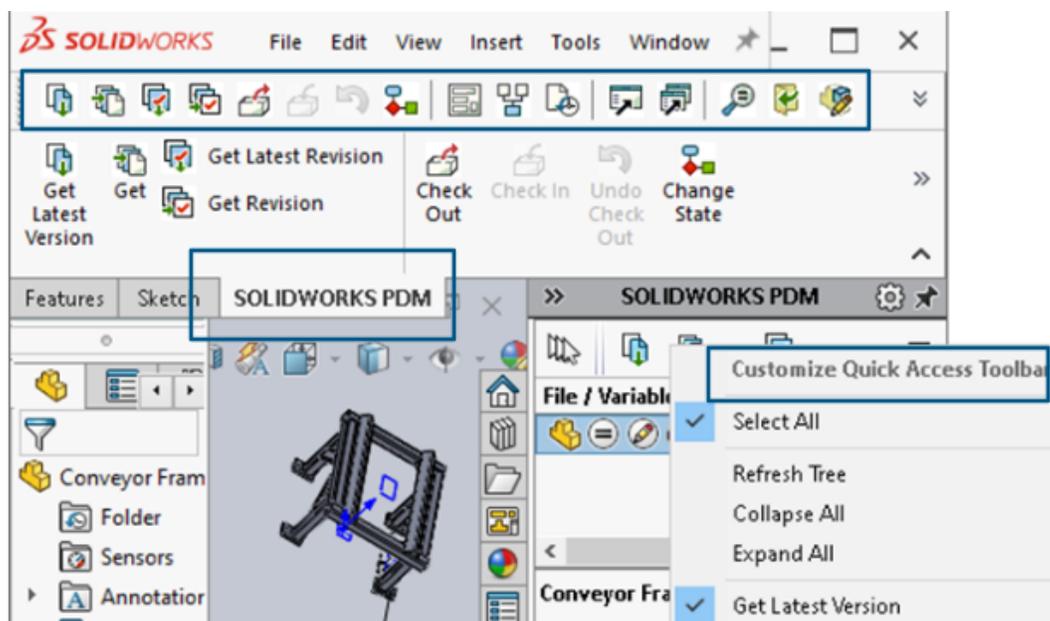


履歴 (**History**) オプションが、SOLIDWORKS PDM CommandManager オプションに追加されています。このオプションを使用して SOLIDWORKS Electrical プロジェクトの履歴を確認でき、変更をより適切に監視できます。

ファイル チェックインのパフォーマンス

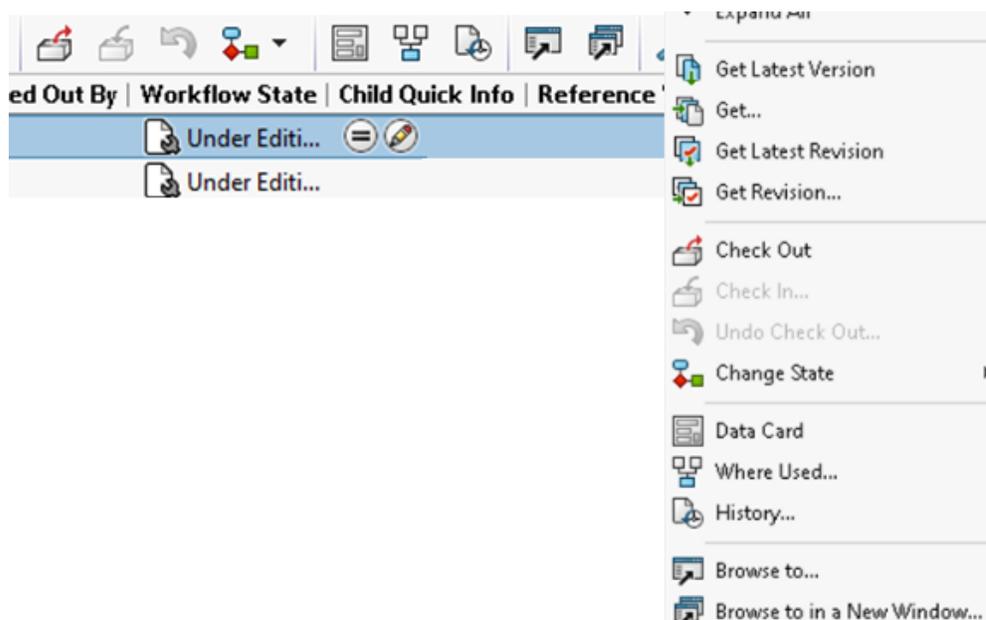
ファイルを SOLIDWORKS PDM データベースにチェックインする際の SOLIDWORKS PDM のパフォーマンスが向上します。ファイルのチェックイン操作は、以前の 2 倍の速度になっています。

SOLIDWORKS PDM ツールバーと CommandManager タブの有用性



SOLIDWORKS PDM アドインを選択すると、SOLIDWORKS の SOLIDWORKS PDM 用ツールバーおよび CommandManager タブから、SOLIDWORKS PDM とそのすべてのコマンドにアクセスできます。

タスク パネルのショートカット メニューとツールバーの追加オプション



SOLIDWORKS PDM アドインのタスク パネルのショートカット メニューとツールバーには新しいオプションがあります。また、既存のオプションの一部が更新されます。すべてのオプションは、わかりやすくするため、意味のあるグループにまとめられています。

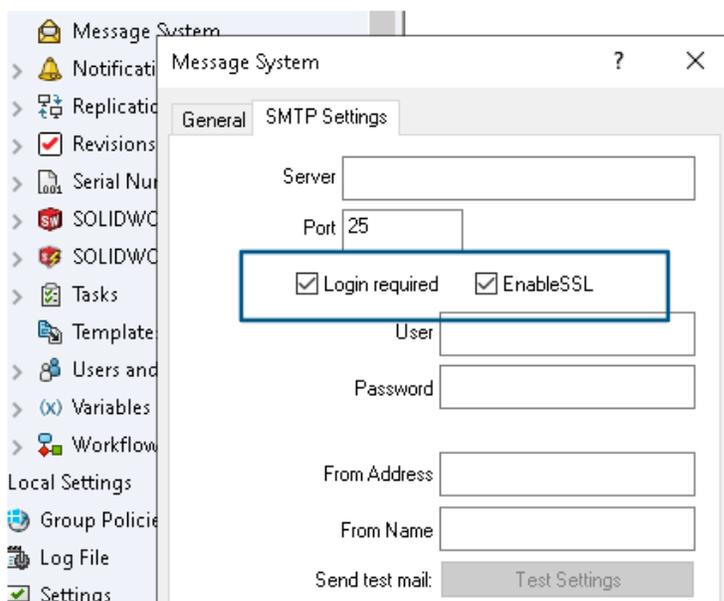
たとえば、次のオプションが追加されています。

- **参照 (Browse to)** : 選択したファイルと同じ SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラ ウィンドウで開きます。
- **新しいウィンドウで表示 (Browse to in a New Window)** : 選択したファイルを新しい SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラ ウィンドウで開きます。
- **データ カード (Data Card)** と **使用先 (Where Used)**: データ カードの情報と使用場所を表示します。これらのオプションは、**履歴 (History)** オプションと一緒にグループ化されています。

編集 (Edit) オプションの名前は**構成部品を編集 (Edit Component)** に変更されます。

タスク パネル ツールバーはカスタマイズして、よく使用するオプションを含めることができます。

SMTP 電子メール通知での SSL または TLS 認証のサポート



SMTP 電子メール通知で、Secured Socket Layer (SSL) または TLS (Transport Layer Security) 認証を有効にできます。

SOLIDWORKS PDM アドミニストレーション ツールにおいて、**メッセージシステム (Message System) > SMPT > SMTP 設定 (SMTP Setting)** で **EnableSSL** を選択し、SMTP 電子メール通知で SSL または TLS 認証を有効にできます。これは、ログイン情報を使用する双方向認証です。

次の SMTP サーバーがサポートされています。

メール サーバー	SMTP サーバー (SMTP Server)
Gmail [®]	smtp.gmail.com
Outlook [®]	smtp.outlook.com
Microsoft 365 [®]	smtp.office365.com
Yahoo [®]	smtp.mail.yahoo.com

16

SOLIDWORKS Manage

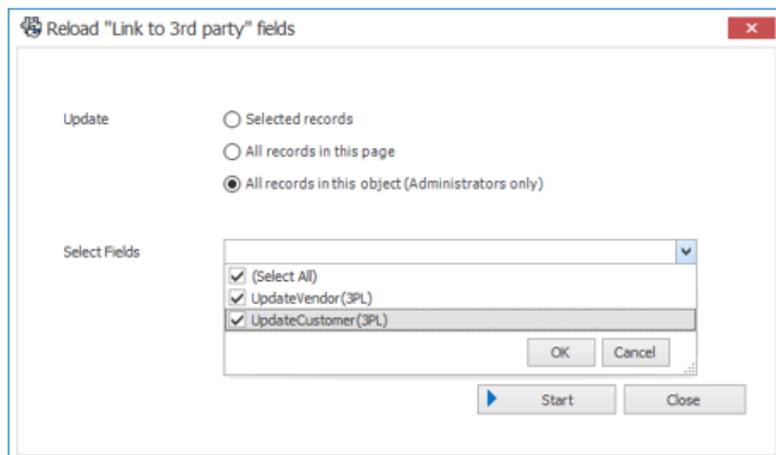
この章では以下の項目を含みます:

- サードパーティにリンク フィールドのバッチ更新
- **SOLIDWORKS PDM と同期**
- 将来の日付の通知
- プロセス フィールドのバッチ更新
- 影響を受けるアイテムを新しいプロセスに送信
- ファイル共有でのコラボレーション コメント
- クライアント バージョンの確認
- フラット BOM のグループ化
- 自動化タスクのタイトル情報の追加
- プロジェクトのスナップショット
- キャンセルされたプロセスのタスク
- アプリケーション プログラミング インターフェイス (**Application Programming Interface**)
- 既存のプロセス レコードからの新規プロセス レコードの作成
- 影響を受けるアイテムをプロセスに送信
- 影響を受けるアイテムの Microsoft ファイル エクスプローラ表示
- **BOM コピー元のサムネイル**
- **SOLIDWORKS Manage Web API のインストール**

SOLIDWORKS® Manage は、SOLIDWORKS PDM Professional によって実現されるグローバル ファイル管理とアプリケーション インテグレーションを拡張するデータ管理システムです。

SOLIDWORKS Manage は、分散型データ管理を可能にするための重要な要素です。

サードパーティにリンク フィールドのバッチ更新



オブジェクト内の一部またはすべてのレコードのサードパーティにリンク (Link to 3rd party) フィールドの値を更新できます。

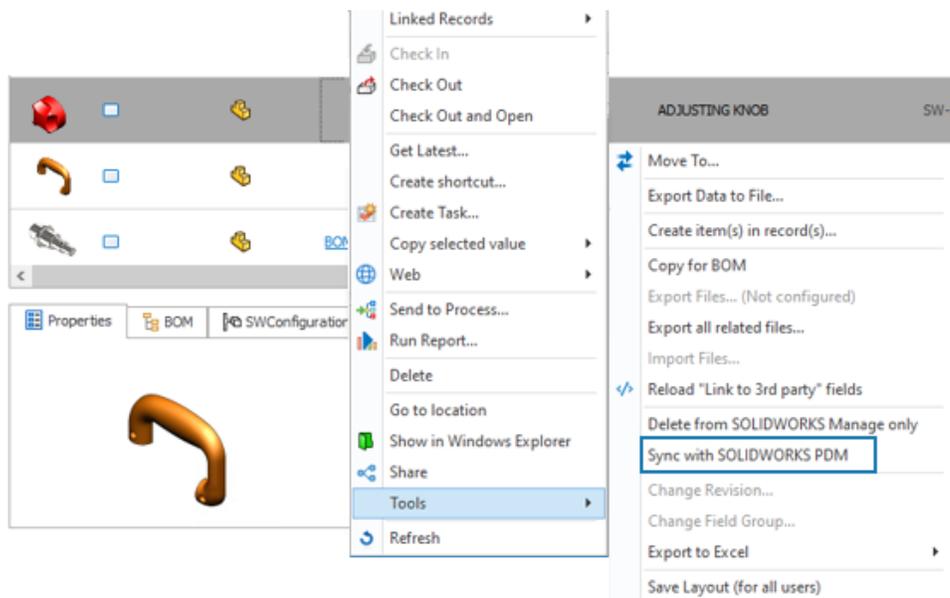
管理者以外のユーザーは、メイン グリッド内の選択したレコード、またはページ上のすべてのレコードの値を更新できます。管理者は、オブジェクト内のすべてのレコードの値を更新できます。これにより、フィールドが多数ある場合、または複雑なクエリを含むフィールドがある場合、システム パフォーマンスに及ぼす影響を限定できます。

これは、別に SQL クエリを記述することなく、新しいサードパーティにリンク (Link to 3rd party) フィールドに値を入力できる便利な方法です。

サードパーティにリンク (Link to 3rd Party) フィールドへのバッチ更新の実装

1. サードパーティにリンク (Link to 3rd party) フィールドを持つオブジェクトに移動します。
2. レコードを選択し、右クリックしてツール (Tools) > [サードパーティにリンク] フィールドを再度読み込む (Reload "Link to 3rd party" fields) をクリックします。
3. ダイアログボックスで:
 - a) 次のオプションを指定します:
 - b) **開始** をクリックします。
 - c) フィールドが更新されたら、**閉じる (Close)** をクリックします。

SOLIDWORKS PDM と同期



すべてのユーザーは、SOLIDWORKS PDM オブジェクトのメイン グリッドで選択したレコードを同期できます。

SOLIDWORKS Manage は SOLIDWORKS PDM データベースからデータを読み取り、SOLIDWORKS Manage データベースに情報を同期します。これまでは、システム管理ツールでレコードを同期できるのは管理者だけでした。

レコードを右クリックし、**ツール (Tools) > SOLIDWORKS PDM と同期 (Sync with SOLIDWORKS PDM)** をクリックします。

将来の日付の通知

特定の日時の後にプロセス通知を送信できます。

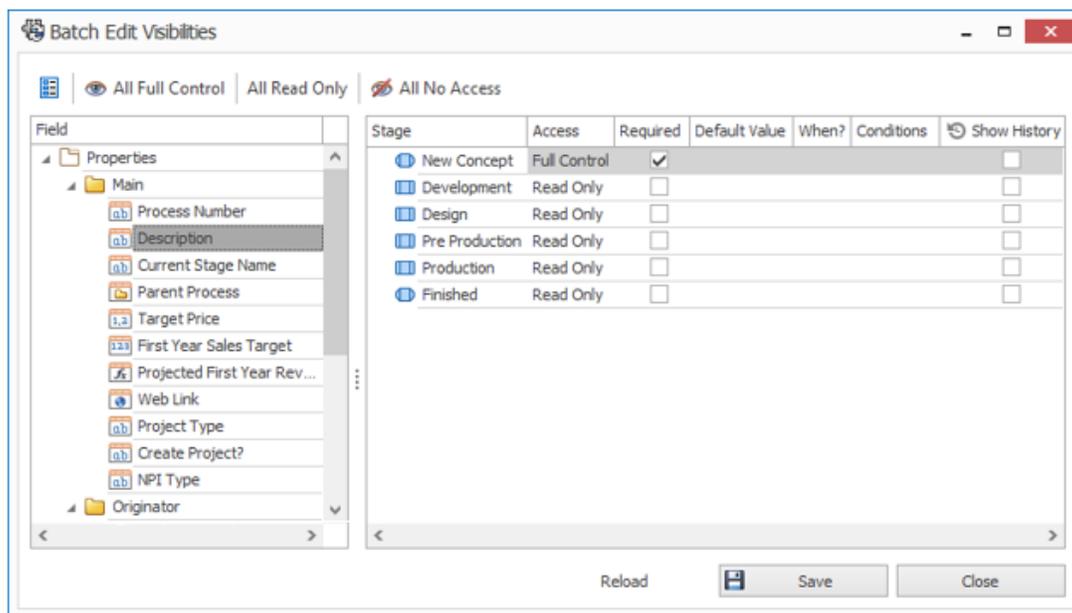
この設定は、条件によって通知を制限しない限り、プロセス終了後もアクティブのままです。これにより、更新やフォローアップのリマインダーなどの通知がプロセス終了後に送信されます。

将来の日付の通知の作成

1. システム管理ツールで、プロセスを右クリックし、**管理 (Administration)** をクリックします。
2. プロセス ウィザードのフィールド (Fields) ページで、通知の送信に使用する日付を含める Date フィールドを指定します。
プロセスに既に適切な**日付 (Date)** フィールドがある場合、この手順を省略できます。

3. ワークフロー プロパティ (Workflow Properties) ページで、以下を選択します。
 - a) 通知を送信するステージ。
 - b) **表示 (Visibility)** ノード。
4. 手順 2 で定義した日付 (**Date**) フィールドを指定して、通知の送信日を指定します。
たとえば、**デフォルト値 (Default Value)** を現在の日付 (*current date*) に指定し、**いつ? (When?)** を**終了 (End)** に指定します。この場合、プロセス ステージが次のステージに進む日付が指定されます。
5. ステージの**通知 (Notifications)** を選択し、既存の通知を編集するか、新しい通知を作成します。
6. ステージ通知 (Stage Notifications) ダイアログ ボックスの一般 (General) タブで、次の操作を行います。
 - a) **送信するタイミング (When to send)** で**カスタム (Custom)** を選択します。
 - b) **日付フィールドを選択 (Select Date Field)** で、手順 2 で定義した日付 (**Date**) フィールドを選択します。
 - c) (オプション) **時刻 (Time)** で、選択した日付の通知送信時刻を指定します。
 - d) (オプション) **調整日数 (Adjustment days)** で、**日付フィールドを選択 (Select Date Field)** までの日数を追加します。
 - e) **保存 (Save)** をクリックしてから、**閉じる (Close)** をクリックします。

プロセス フィールドのバッチ更新



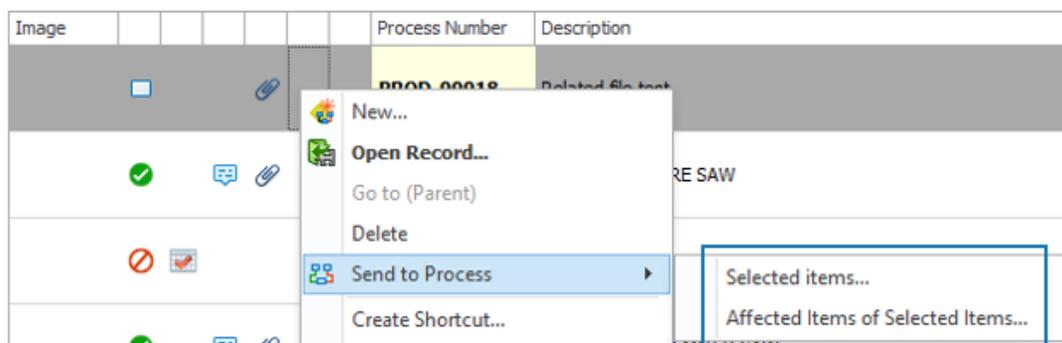
一括編集 (Batch Edit) ツールを使用して、複数のプロセス ステージのフィールドを編集できます。

一括編集 (Batch Edit) ツールを使用すると、すべてのステージのフィールドを 1 か所ですべて変更できます。これまでは、ワークフロー図で各ステージを選択して、編集したフィールドを保存する必要がありました。

プロセス フィールドへのバッチ更新の実装

1. システム管理ツールで、プロセスを右クリックし、**管理 (Administration)** をクリックします。
2. ワークフロー プロパティ (Workflow Properties) ページで、次の操作を行います。
 - a) ステージを選択します。
 - b) **表示 (Visibility)** ノードを選択します。
 - c) **一括編集 (Batch Edit)** をクリックします。
3. 表示の一括編集 (Batch Edit Visibilities) ダイアログ ボックスで、次の操作を行います。
 - a) 左のパネルで**フィールド (Field)** を選択します。
右パネルの**ステージ (Stage)** の下に、プロセスで定義されているすべてのステージが表示されます。
 - b) 各ステージの設定を変更してから、**保存 (Save)** をクリックします。
 - c) 他のフィールドについても、手順 3a と 3b を繰り返します。
保存 (Save) をクリックせずに他の**フィールド (Field)** を選択した場合、先に選択したフィールドへの変更内容は保存されません。
 - d) **閉じる (Close)** をクリックします。

影響を受けるアイテムを新しいプロセスに送信

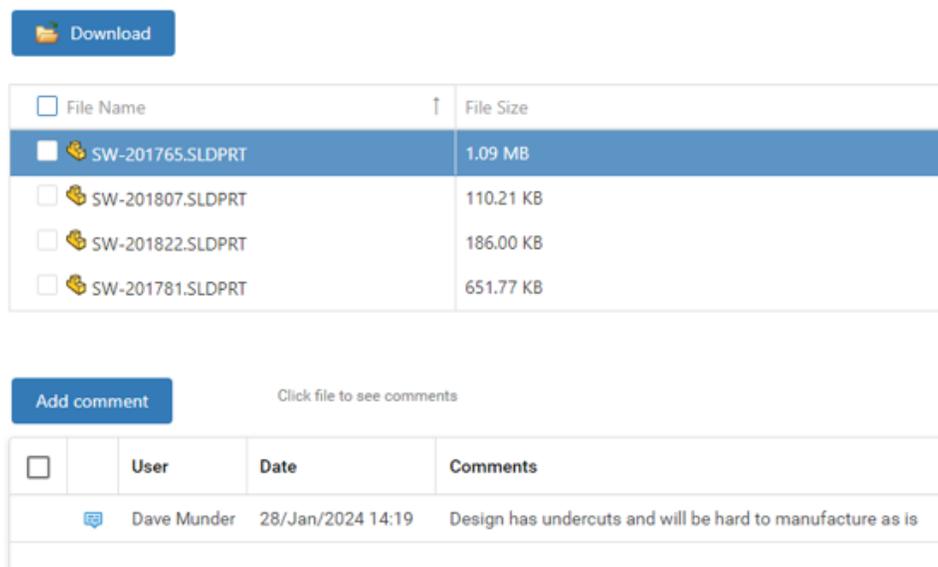


影響を受けるアイテムを、選択したプロセスから新しいプロセスに送信できます。

プロセス自体、または影響を受けるアイテムのみを新しいプロセスに送信できます。これにより、影響を受ける同じアイテムをプロセス間で容易に再送信できます。以前は、各アイテムを個別に新しいプロセスに追加する必要がありました。

プロセス オブジェクトのメイン グリッドでプロセスを右クリックし、**プロセスに送信 (Send to Process) > 選択したアイテム (Selected items)** または**選択したアイテムの影響を受けるアイテム (Affected items of selected items)** をクリックします。

ファイル共有でのコラボレーション コメント



The screenshot shows a file sharing interface. At the top, there is a blue button labeled "Download". Below it is a table with two columns: "File Name" and "File Size". The first row is highlighted in blue and contains a file icon, a checkbox, and the text "SW-201765.SLDPRТ" with a file size of "1.09 MB". The other three rows contain similar information for files "SW-201807.SLDPRТ", "SW-201822.SLDPRТ", and "SW-201781.SLDPRТ".

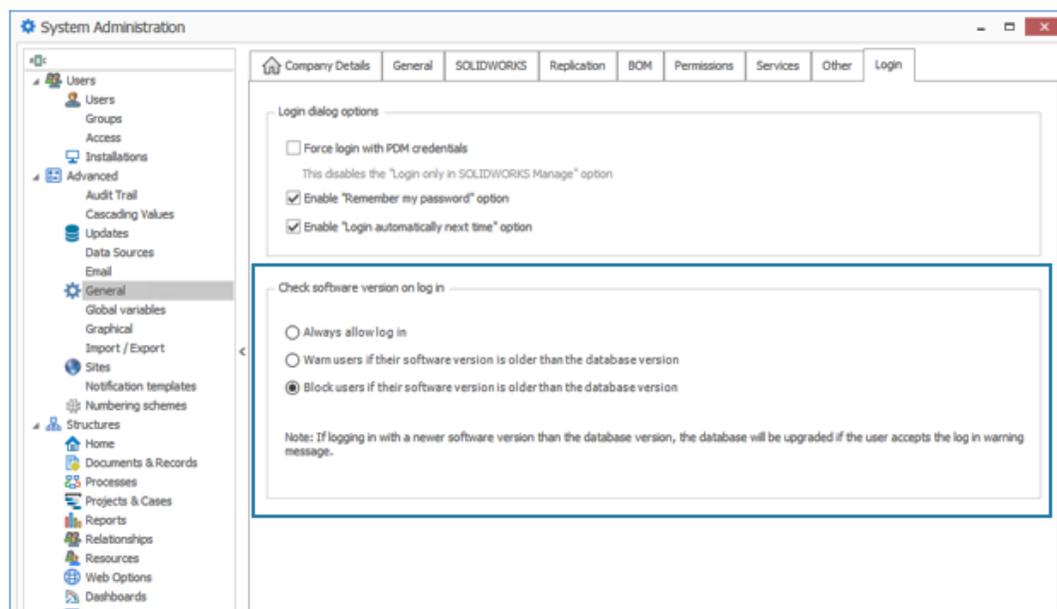
Below the file list is a section for comments. It starts with a blue button labeled "Add comment" and a link that says "Click file to see comments". Below this is a table with four columns: a checkbox, "User", "Date", and "Comments". One comment is visible, from "Dave Munder" on "28/Jan/2024 14:19" with the text "Design has undercuts and will be hard to manufacture as is".

オプションを指定することによって、ファイル共有の参加者が各ファイルにコメントを追加できるようになります。これにより、共有ファイルについて外部ユーザーとコミュニケーションしやすくなります。

ファイル共有のコラボレーション コメントを有効にするには:

1. オブジェクトのメイン グリッドでレコードを選択し、右ペインで新しい共有を作成するか、既存のファイル共有を編集します。
2. 共有 (Share) ダイアログ ボックスで、次の操作を行います。
 - a. **コラボレーション オプションを有効にする (Enable Collaboration Options)** を選択します。
 - b. **コラボレーション オプションを有効にする (Enable Collaboration Options)** リンクをクリックします。
3. コラボレーション オプション (Collaboration Options) ダイアログ ボックスで、次の操作を行います。
 - a. **コメント セクションを表示 (Show Comments section)** を選択します。
 - b. (オプション) **外部ユーザーはコメントを追加できます (External users can add comments)** を選択します。
 - c. (オプション) **グリッド内の内部ユーザー名を上書きする (Overwrite internal user name in grids)** を選択して、ファイル共有 Web ページの**作成者 (Created by)** に一般的な名前を表示します。

クライアントバージョンの確認



使用しているクライアントのバージョンがデータベースのバージョンより古い場合はユーザーがサインインできないように制限するオプションを指定できます。

クライアントバージョンの確認を実行するには:

1. システム管理ツールで、詳細 (**Advanced**) > 一般 (**General**) > ログイン (**Login**) をクリックします。
2. ログイン時にソフトウェアのバージョンを確認 (**Check software version on log in**) で、オプションを指定します。

デフォルトの設定は、ソフトウェアのバージョンがデータベースのバージョンより古い場合は、**ユーザーをブロック (Block users if their software version is older than the database version)** です。

フラット BOM のグループ化

フラット BOM ビューで、同じ部品番号をセカンダリ BOM フィールド値に基づいて複数の行に表示できます。

たとえば、あるサブアセンブリの部品インスタンスに参照に固有の値 `Spare Part` があり、アセンブリの他の場所に同じ部品が値なしで存在するとします。フラット BOM では、値のない部品と `Spare Part` 値を持つ部品の数量が、2つの異なる行にロールされます。この機能は Plenary Web でも使用でき、レポートからアクセスできます。

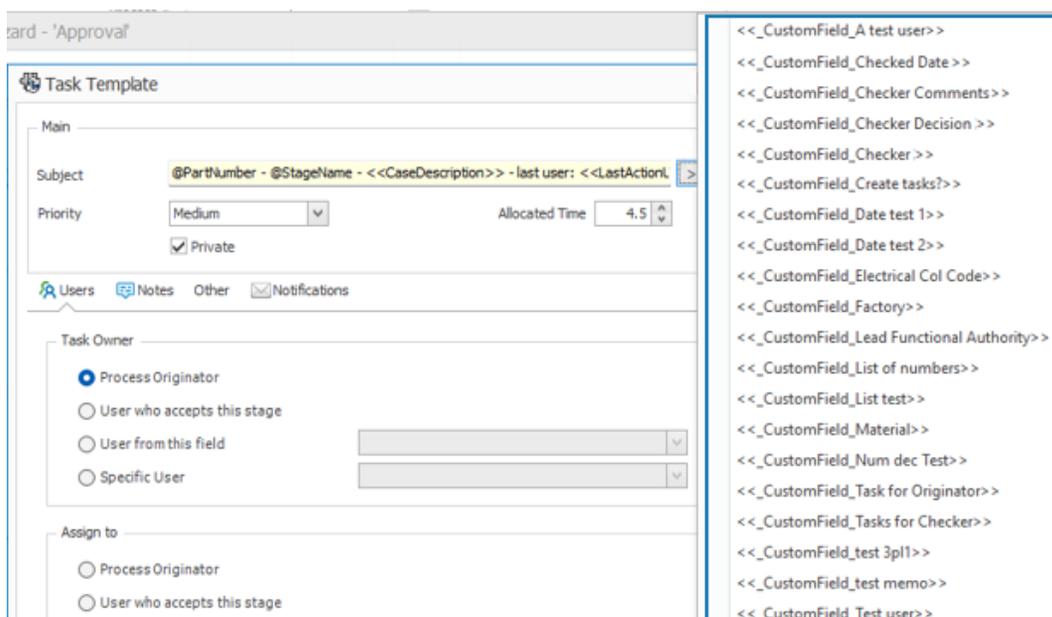
以前は、同じ部品のインスタンスを複数の異なるグループに分ける方法はありませんでした。すべてのインスタンスが 1 行にロールされていました。

フラット BOM でのインスタンスのグループ化

1. BOM プロパティ タブのツールバーで、**フォーマット (Format) > フラットビュー (詳細) (Flat View (advanced)) > グループ基準 (Group By)** をクリックします。
2. グループ化に使用するフィールドを選択し、**適用 (Apply)** をクリックします。

BOM には、選択したグループ基準フィールドの値ごとに、同じ部品番号の見積項目が表示されます。

自動化タスクのタイトル情報の追加



タスクのタイトルに、関連付けられたオブジェクトのフィールド値を含めることができます。これにより、プロジェクト、プロセス、およびケース オブジェクトに関連付けられたタスクのタイトルを、ユーザーにとってよりわかりやすくすることができます。

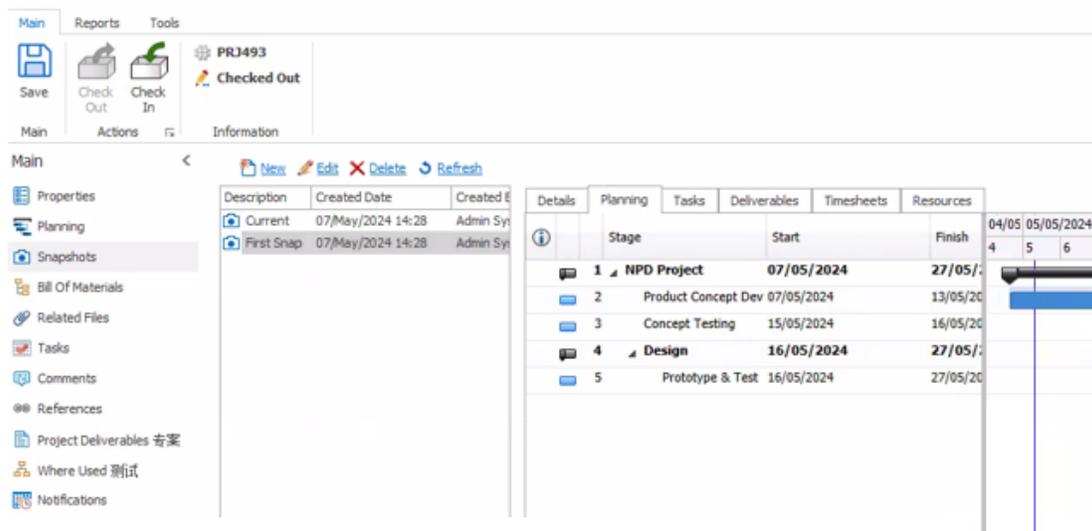
以前のリリースで追加できたのは、レコード部品番号と現在のステージ名のみでした。

自動化タスクのタイトル情報を追加するには:

1. オブジェクトを編集および処理します。
2. システム アドミニストレーション (System Administration) ツールで、プロセス ウィザード (Process Wizard) を開きます。
3. ワークフロー プロパティ (Workflow Properties) ページで、次の操作を行います。
 - a. ワークフロー ビューでステージを選択します。
 - b. **タスク (Tasks)** を選択します。
 - c. 既存のタスクを編集するか、新しいタスクを作成します。
 - d. タスク テンプレート (Task Template) ダイアログ ボックスで、次の操作を行います。
 1. **タイトル (Subject)** の右端にある右矢印アイコンをクリックし、フィールドを選択します。

2. (オプション) 固定テキストまたは追加フィールドを追加します。
- e. **保存 (Save)** をクリックしてから、**閉じる (Close)** をクリックします。

プロジェクトのスナップショット



特定の時点のプロジェクトレコードの詳細を取得して、プロジェクトレコードに加えられた変更の履歴を作成できます。

スナップショットは、スナップショット (Snapshots) という名前のプロパティカードタブで使用できます。タブの左ペインには、現在のレコードと作成したスナップショットが表示されます。スナップショットの情報は、現在のレコードや他のスナップショットと比較できます。右ペインには、選択したスナップショットまたは現在のレコードの情報が表示されます。右ペインには、次の情報が表示されます。

- **詳細 (Details)** : レコードのフィールド値が表示されます。
- **プランニング (Planning)** : 作業内訳構造とガントチャートが表示されます。
- **タスク (Tasks)** : スナップショット作成時のタスクの進捗、ステータス、割り当てなどの情報が表示されます。
- **成果物 (Deliverables)** : 成果物とそのライフサイクルステータスが表示されます。
- **タイムシート (Timesheets)** : プロジェクトに関連付けられているタイムシートが表示されます。
- **リソース (Resources)** : スナップショットの時点でプロジェクトに割り当てられているリソースが表示されます。

プロジェクトのスナップショットの作成

1. プロジェクトオブジェクトを編集します。

2. システム アドミニストレーション (System Administration) ツールで、プロセス ウィザード (Process Wizard) を開きます。
3. プロパティ タブ (Property Tabs) ページで、次の操作を行います。
 - a) **スナップショット (Snapshots)** を選択します。
 - b) スナップショット (Snapshots) タブにアクセスできるユーザーまたはグループを選択します。
 - c) **次へ (Next)** をクリックし、プロジェクト オブジェクトにその他の変更を加えます。
4. 完了したウィザード ページを選択し、**完了 (Finish)** をクリックします。
5. プロジェクト レコードを開き、チェックアウトします。
6. スナップショット (Snapshots) タブで**新規 (New)** をクリックします。
7. スナップショットの名前とコメントを入力します。

リストにスナップショットが**現在 (Current)** のレコードとともに表示されます。
8. プロジェクト レコードに変更を加えます。

たとえば、プロジェクト ステージと新しいステージのタスクを追加します。
9. **保存 (Save)** をクリックします。
10. スナップショット (Snapshots) タブを選択します。
11. スナップショットと**現在 (Current)** のレコードを選択し、プランニング (Planning) タブの情報を比較します。

キャンセルされたプロセスのタスク

キャンセルされたプロセスの関連タスクのステータスを制御できます。これにより、プロセスがキャンセルされた後に残るタスクを削減できます。関連プロセスがキャンセルされたときに、編集済み、未編集、または完了済みのタスクを変更しないで残すか、削除または完了済みに変更できます。

キャンセルされたプロセスのタスクに対する操作を指定するには:

1. システム アドミニストレーション (System Administration) ツールで、プロセス ウィザード (Process Wizard) を開きます。
2. オプション (Options) ページの**タスク オプション (Task Options)** で、**プロセスがキャンセルされたとき (When a process is cancelled)** のオプションを指定します。

アプリケーション プログラミング インターフェイス (Application Programming Interface)

Web ベースの API を使用できます。API を使用して SOLIDWORKS Manage からデータを取得し、レコードを更新または追加できます。

API は SOLIDWORKS Installation Manager の SOLIDWORKS Manage Server インストーラを使用してインストールします。インターネット インフォメーション サービス (IIS) に含まれる Web サイト上のドキュメントには、**Web サイトの参照 (Browse Website)** リンクを使用してアクセスできます。

既存のプロセス レコードからの新規プロセス レコードの作成

既存のプロセス レコードから新規プロセス レコードを作成して、ソース レコードからフィールド値やその他の属性を取得できます。

1. プロセス オブジェクトのメイン グリッドで、既存のプロセス レコードを右クリックし、**新規作成元 (New From)** を選択します。
2. プロパティ領域を変更し、**何をコピーしますか? (What do you want to copy)** でコピーする内容を選択します。
3. **OK** をクリックします。

影響を受けるアイテムをプロセスに送信

影響を受けるアイテムを、あるプロセスから新しいプロセスに送信できます。

選択したレコード タイプを受け入れるどのプロセスも新しいプロセスにすることができます。

選択した影響を受けるアイテムが完了していないプロセスにあり、ただし影響を受けるアイテムに**ステータスを変更 (Change Status)** の出力がある場合、**ステータスを変更 (Change Status)** の出力が同様にある新しいプロセスには、影響を受けるアイテムを追加できません。

1. 既存のプロセス レコードを選択するか、そのレコードのプロパティ カードを開きます。
2. 影響を受けるアイテム (Affected Items) タブで、影響を受けるアイテムのレコードを右クリックし、**プロセスに送信 (Send to Process)** を選択します。
影響を受けるアイテムは複数選択できます。
3. 選択 (Select) ダイアログ ボックスで、新しいプロセス レコードのプロセス オブジェクトを選択します。
新しいプロセス レコードが表示され、選択したレコードが、影響を受けるアイテムとして追加されます。

影響を受けるアイテムの Microsoft ファイル エクスプローラ表示

プロセスの影響を受けるアイテムである SOLIDWORKS PDM ファイルの場所は、Microsoft® ファイル エクスプローラで表示できます。

1. 既存のプロセス レコードを選択するか、そのレコードのプロパティ カードを開きます。
2. 影響を受けるアイテム (Affected Items) タブで、影響を受けるアイテムのレコードを右クリックし、**Windows エクスプローラに表示 (Show in Windows Explorer)** を選択します。

ファイル エクスプローラが開き、影響を受けるアイテムが選択されます。

BOM コピー元のサムネイル

コピー元 (Copy From) を使用して部品表 (BOM) にデータをコピーするとき、レコードを選択 (Select Record) ダイアログ ボックスの検索結果領域にサムネイル画像が含まれます。サムネイルによって、コピーするデータが分かりやすくなります。

SOLIDWORKS Manage Web API のインストール

Manage Web API は SOLIDWORKS PDM InstallShield ウィザードでインストールできます。インストール中に、デフォルト ポートを使用するか、HTTP ポートに別の値を指定できます。

また、SOLIDWORKS Installation Manager では、SOLIDWORKS Manage Server ページに Manage Web API をインストールし、そこに HTTP ポートも指定できます。

17

SOLIDWORKS Simulation

この章では以下の項目を含みます：

- 非拘束ボディの自動検出
- オフセットとのボンド相互作用
- シェルの接触ペナルティ剛性
- 非線形解析スタディの接触ペナルティ剛性制御
- エッジ溶接結合
- ピン結合の強化
- 解析からボディを除外
- 汎用的スプリング結合
- 面-面ボンドのジオメトリ補正
- メッシュ

SOLIDWORKS® Simulation Standard、SOLIDWORKS Simulation Professional、SOLIDWORKS Simulation Premium は別途購入可能な製品で、SOLIDWORKS Standard、SOLIDWORKS Professional、SOLIDWORKS Premium、SOLIDWORKS Ultimate と共に使用できます。

非拘束ボディの自動検出

System Options Default Options

- General
- Default Library
- Messages/Errors/Warnings
- Email Notification Settings
- Simulation sensors

What's Wrong messages

- Show errors
- Show warnings

Load/Fixture symbol quality

- Load all simulation studies when opening a model (requires to open a model)
- Automatically update beam joints when study is activated
- Save file after meshing and after the analysis completes
- Automatically detect underconstrained bodies

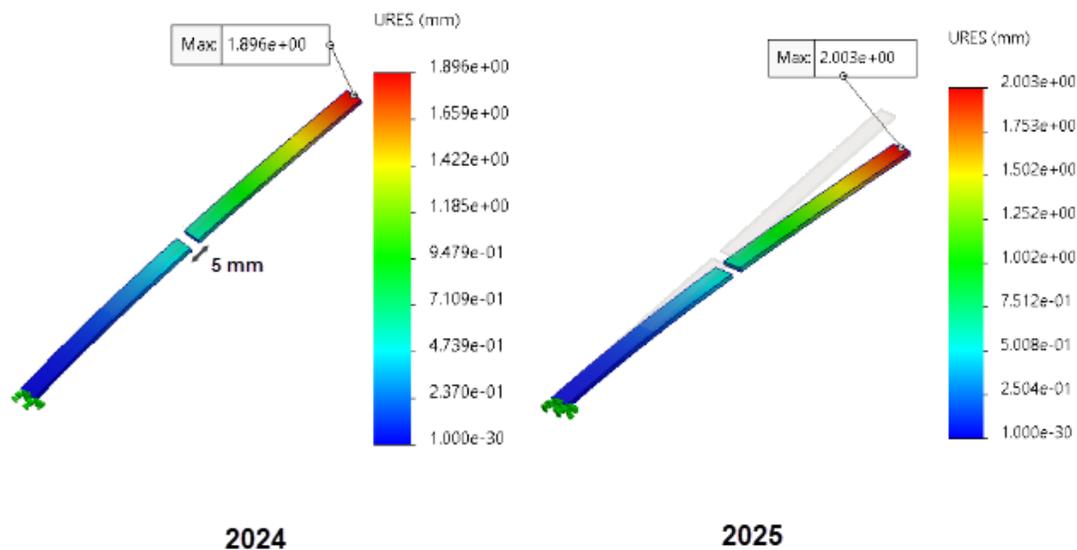
線形静解析スタディの解析の初期段階で、剛体モードを検出できます。

非拘束のボディを自動的に検知 (Automatically detect underconstrained bodies) オプションは、**システム オプション (System Options) - 一般 (General)** ダイアログ ボックスから使用できます。このオプションは、シミュレーション時に拘束が不十分なボディを検出し、剛体の並進または回転モードを提示できます。

ソルバが剛体モードを検出した場合は、解析を続行するか、停止し**非拘束のボディ (Underconstrained Bodies)** ツールを使用して剛体モードを確認するかを選択できます。

剛体の自動検出は線形静解析スタディで使用できます。

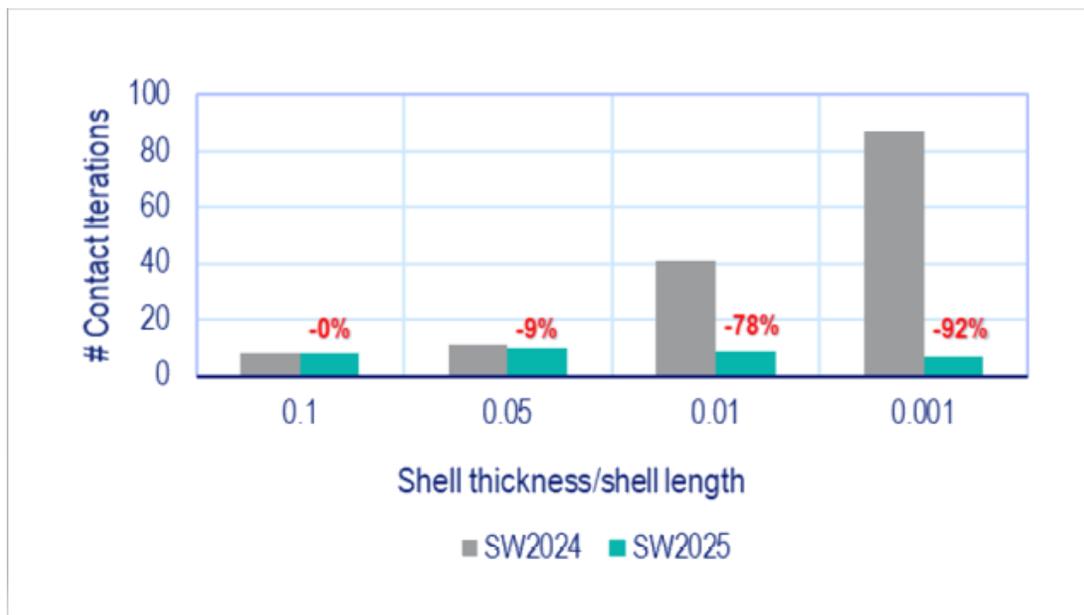
オフセットとのボンド相互作用



ユーザー定義されたギャップ内にあるジオメトリ間の点-面ボンド相互作用の適用が改善されました。

この機能強化により、ユーザー定義のボンドのギャップ範囲 (**Gap range for bonding**) で定義されたボンド オフセットの精度が向上します。ドラフト精度または高精度メッシュのいずれかに基づくすべてのボンド相互作用 (ソリッド間、シェル間、およびソリッド - シェル間) の解の精度向上を予期できます。この機能強化をサポートするスタディには、線形静解析、固有値解析、座屈解析、線形動解析、疲労解析、デザイン シナリオ解析、圧力容器解析が含まれます。

シェルの接触ペナルティ剛性

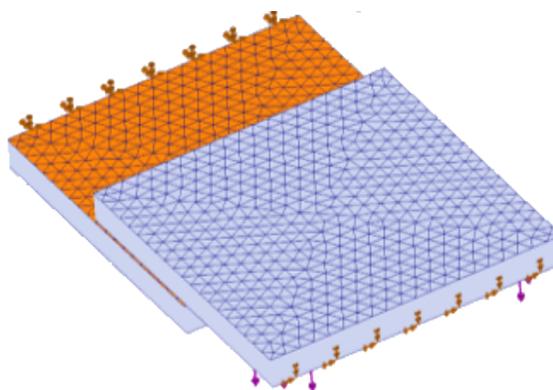


シェルの接触相互作用にペナルティ剛性を適用する新しいアルゴリズムが導入されました。この機能強化により、広範囲のシェル厚み比率でパフォーマンスと精度が向上します。

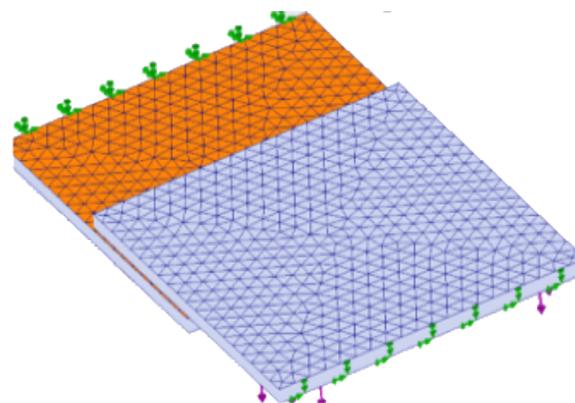
シェル厚み比率 = シェル厚み/シェルの特性長さ

図は、複数のシェル厚み比率に応じた接触相互作用のパフォーマンスの向上を示しています。

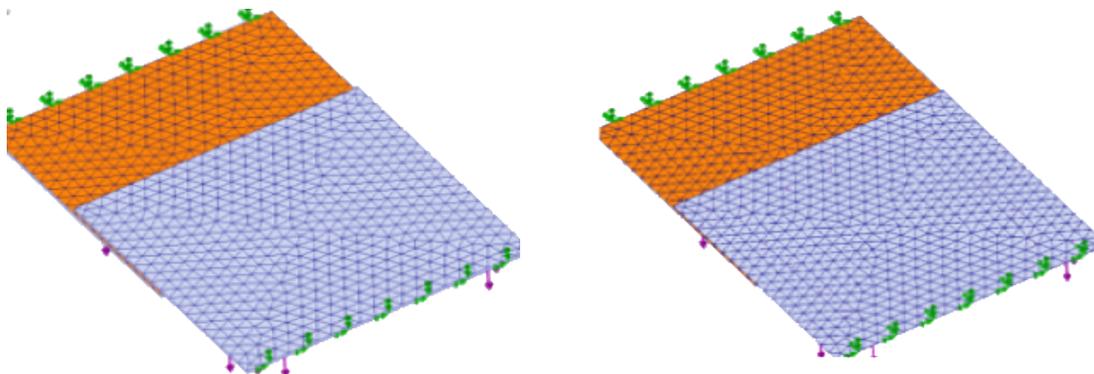
各テスト ケースに適用される力の大きさは、すべてのテスト ケースで変位範囲を小さくし、同様の最大変位を維持するために、さまざまなシェル厚み/シェル長さ比率に合わせて調整されました。



シェル厚み/シェル長さ = 0.1



シェル厚み/シェル長さ = 0.05

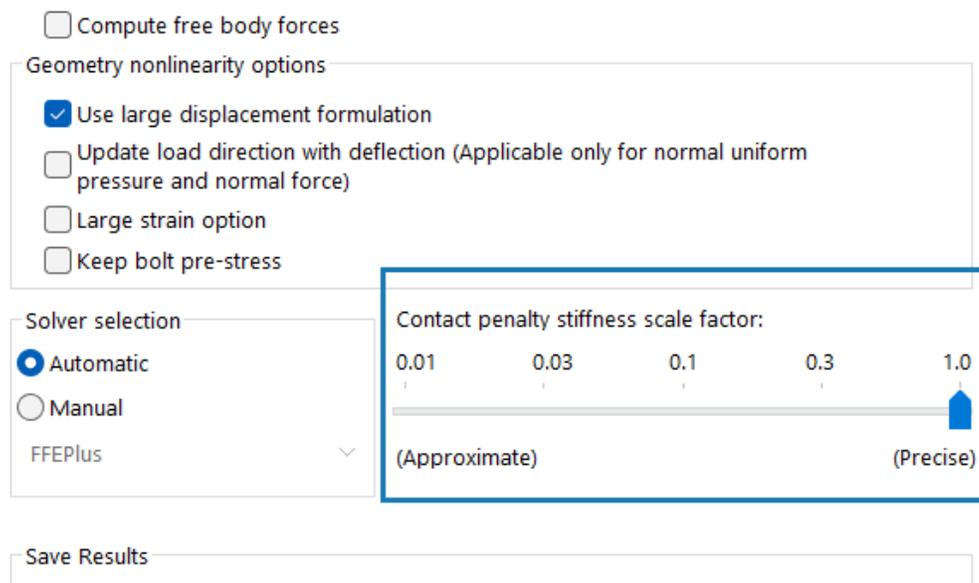


シェル厚み/シェル長さ = 0.01

シェル厚み/シェル長さ = 0.001

線形静解析スタディでは、ペナルティ剛性は、シェル間、ソリッドとシェル間、サーフェス間、およびエッジとサーフェス間の接触に適用されます。

非線形解析スタディの接触ペナルティ剛性制御

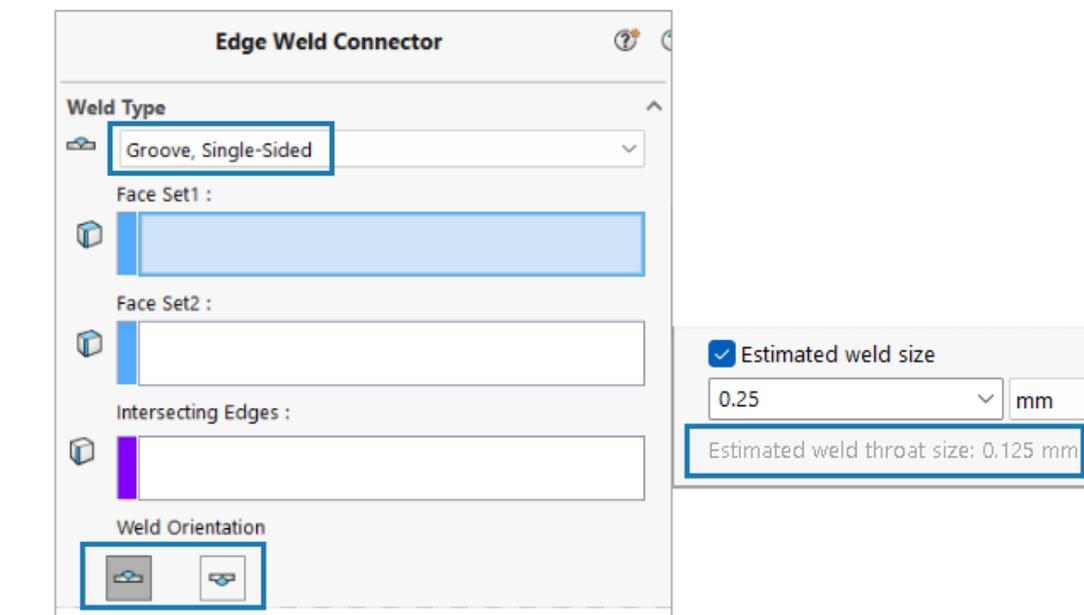


非線形解析スタディを解析するとき、サーフェス間の接触相互作用に適用されるペナルティ剛性のスケール係数を調整できます。

接触ペナルティ剛性係数のデフォルト値は 1.0 であり、最も正確な解が得られます。近似解を取得し、設計イテレーションを迅速に評価するには、1.0 未満の値を指定します。

ペナルティ剛性のスタディレベルのスケール係数は、非線形 - 静解析 (Nonlinear- Static) ダイアログ ボックスで設定できます。

エッジ溶接結合

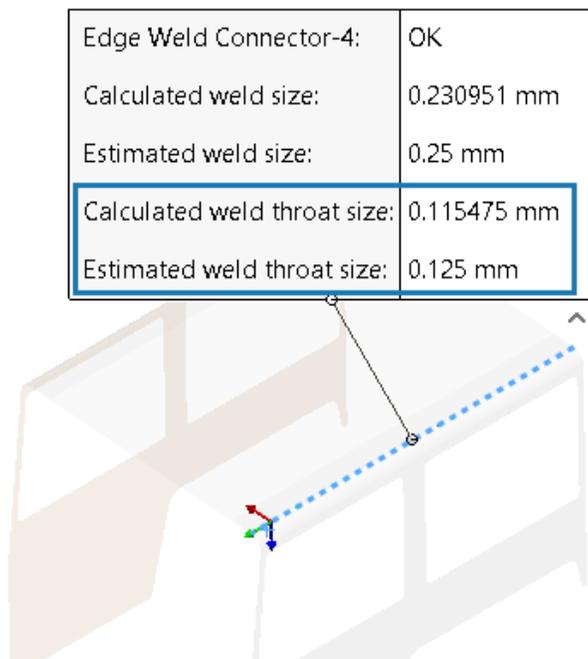


エッジ溶接結合の一部の機能強化により、操作性が向上します。

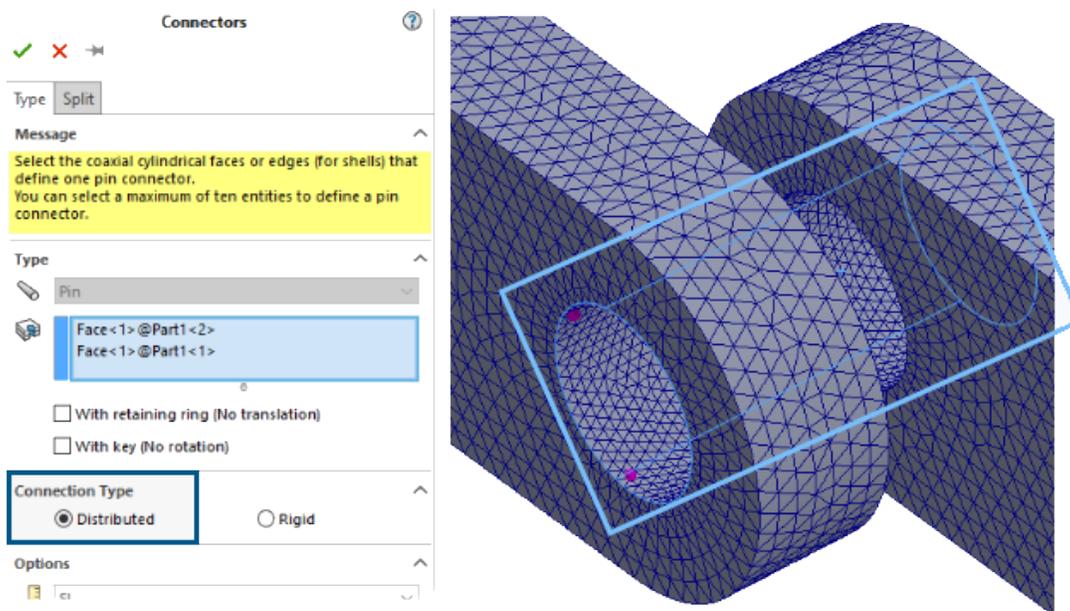
- エッジ溶接結合 (Edge Weld Connector) PropertyManager でエッジ溶接結合を定義すると、**推定のと厚サイズ (Estimated weld throat size)** が計算されます。**推定溶接のと厚サイズ (Estimated weld throat size)** の計算式を表に示します。

溶接タイプ	推定溶接のと厚サイズ
フィレット	推定溶接サイズ (Estimated weld size) * 平方根 (2) / 2
溝	推定溶接サイズ (Estimated weld size) / 2

- 開先 - 片面 (Groove, Single-sided)** タイプの結合に対するエッジ溶接結合 (Edge Weld Connector) PropertyManager の**溶接方向 (Weld Orientation)** のアイコンが更新され、エッジ溶接タイプの正確な表現が示されます。
- 溶接チェック プロット (Weld Check Plot)** 注釈には、各エッジ溶接結合の**計算のと厚サイズ (Calculated weld throat size)** および**推定のと厚サイズ (Estimated weld throat size)** もリストされます。



ピン結合の強化



分布結合アルゴリズムの導入により、ピン結合を使用するスタディのパフォーマンスが向上します。

節点を多数含む円筒形サーフェスに適用し、**分布 (Distributed)** 結合を使用するピン結合では、スタディの結果の精度が増します。

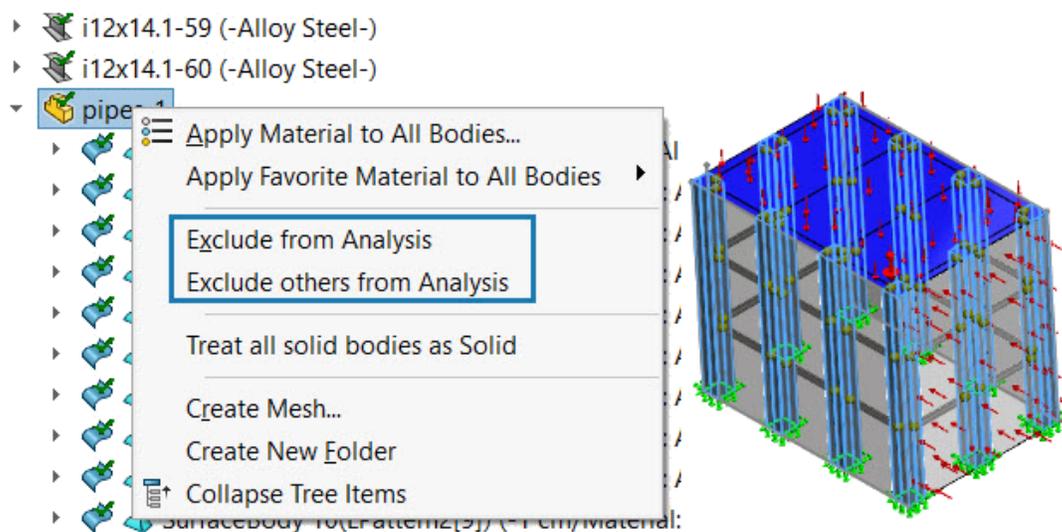
Intel 直接スパス ソルバによるこれらのスタディの解析時間が改善されます。

以前のリリースでは、節点の数が非常に大きい場合、分布結合拘束には節点のサブセットのみが含まれていました。SOLIDWORKS Simulation 2025 では、ピン結合の分布結合拘束には、円筒サーフェス上のすべての節点が含まれます。

SOLIDWORKS Simulation 2025 では、FFEPlus 反復ソルバによる同様のスタディの解析時間は変わりません。ただし、すべての節点が分布結合の形成に考慮されるため、応力結果の精度は増します。

この機能強化は、線形静解析スタディ、および関連する疲労解析、デザイン、圧力容器デザインスタディで使用できます。

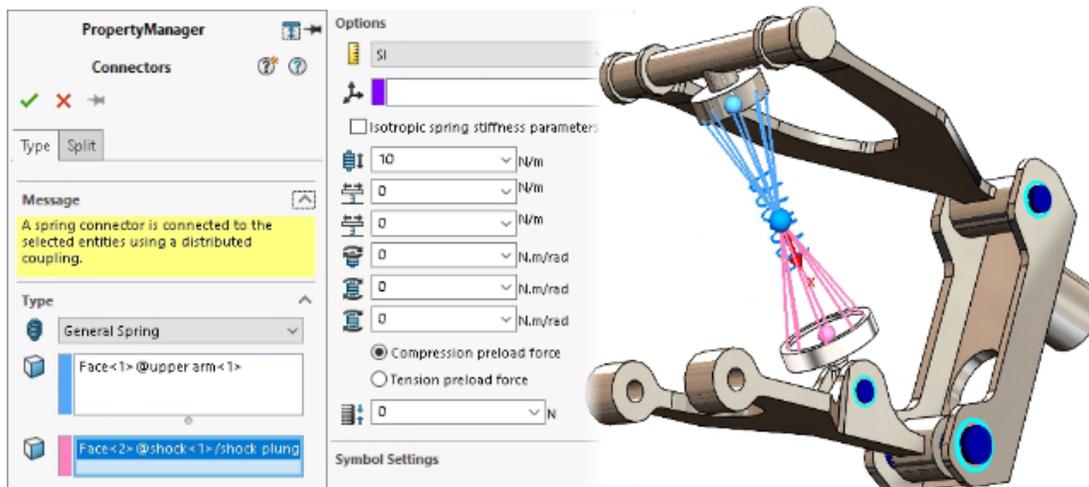
解析からボディを除外



解析から複数のボディを除外できます。

Simulation スタディ ツリーの**部品 (Parts)** ノードで、フォルダを選択し、ショートカットメニューを使用して、選択したフォルダ内のすべてのボディを解析から除外します。

汎用的スプリング結合



平坦面、平坦でない面、および同心円筒形面の間に汎用的スプリング結合を指定できます。

汎用的スプリング結合は、分布結合を使用して、強化されたスプリング結合の定式化を確立し、シミュレーション スタディのパフォーマンスと精度を向上させます。

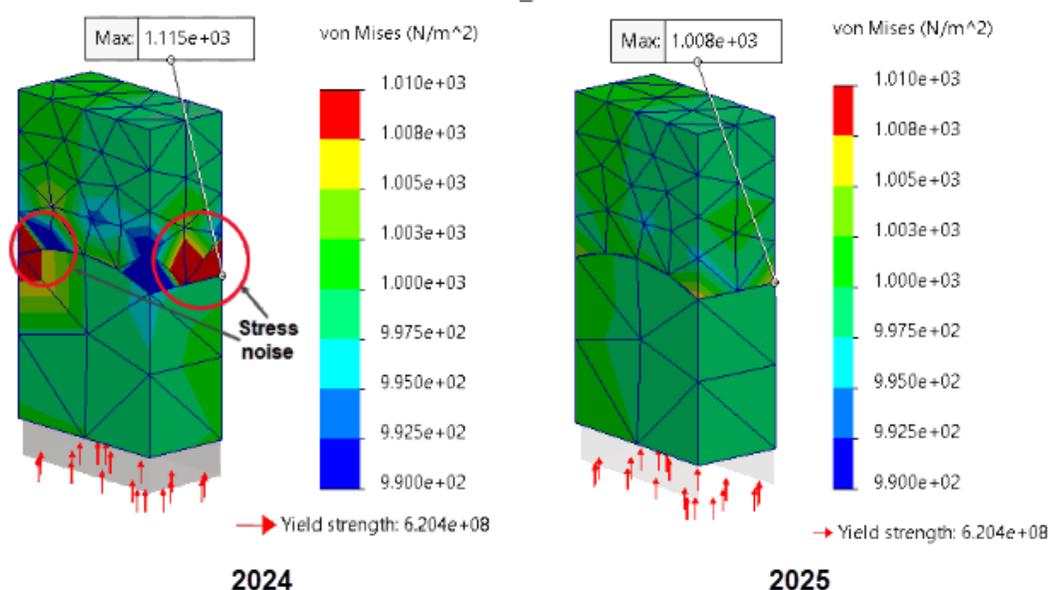
汎用的スプリング結合を正確に表すには、ローカル座標系を使用して最大 6 つの剛性パラメータを定義できます。

汎用的スプリング結合は、SOLIDWORKS Simulation Professional および SOLIDWORKS Simulation Premium で使用できます。

汎用的スプリング (General Spring) PropertyManager を開くには:

Simulation スタディ ツリーで、**接合部 (Connections)**  を右クリックし、**汎用的スプリング (General Spring)**  をクリックします。

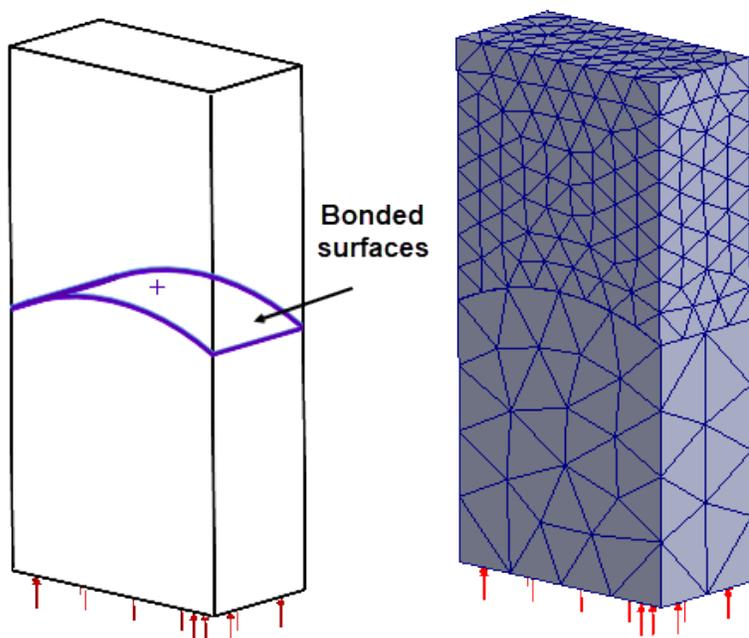
面-面ボンドのジオメトリ補正



ソース サーフェスとターゲット サーフェスのメッシュ サイズが異なる場合、ボンド結合されたカーブ サーフェス（面-面ボンド定式化）によりスタディのシミュレーション精度が向上します。

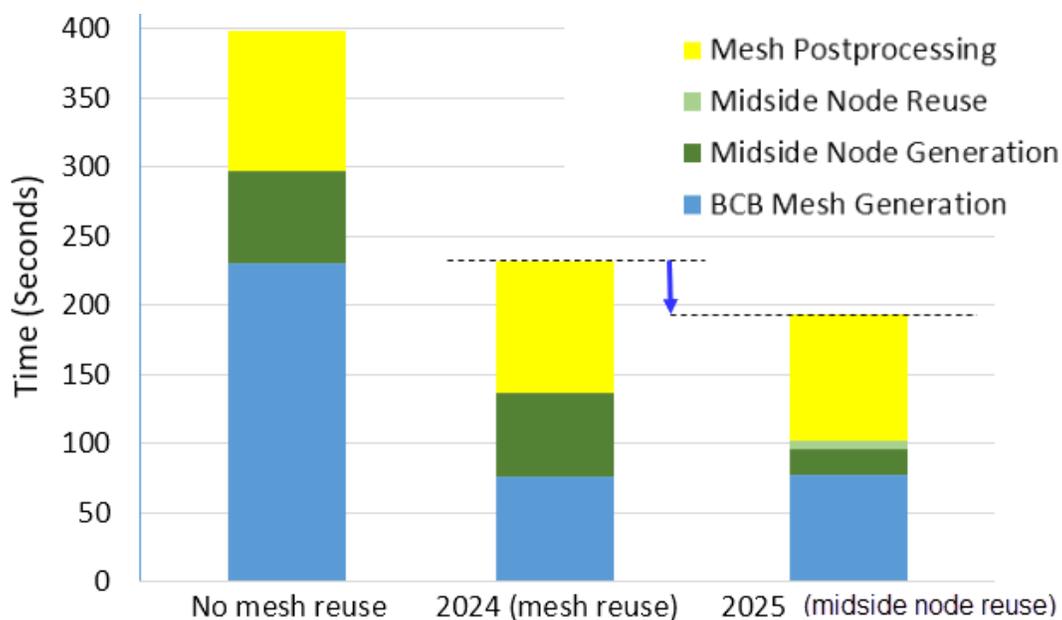
面-面ボンドを適用するアルゴリズムにより、円筒、球、および円錐ジオメトリのカーブ サーフェスの表現を改善するジオメトリ補正係数が統合されます。サーフェス ジオメトリ補正が統合されることにより、ボンド結合されたカーブ サーフェス付近の応力ノイズが低減され、解精度が向上します。

上の図は、2 つのカーブ サーフェス間にジオメトリ補正を施したソリッド間ボンドが適用された境界での応力ノイズの低減を示します。ボンド結合されたサーフェスのジオメトリを次の図に示します。



この機能強化をサポートするスタディには、線形静解析、固有値解析、座屈解析、線形動解析、疲労解析、デザイン シナリオ解析、圧力容器解析が含まれます。

メッシュ



複数の同一部品を含むアセンブリに対するブレンド曲率ベースのメッシャーによるメッシュ分割の合計時間が短くなります。

ブレンド曲率ベースのメッシャーは、高次要素の中間節点を一度作成し、繰り返し処理される同一部品すべてでその中間節点の位置を再利用するため、メッシュ分割時間が短縮されます。カーブ

サーフェスがあり、高精度メッシュでメッシュ分割される繰り返し部品を多数含むアセンブリで、メッシュ パフォーマンスの向上は一層明らかです。

450 個の部品を含むアセンブリのメッシュ合計時間の短縮を、図に示します。

18

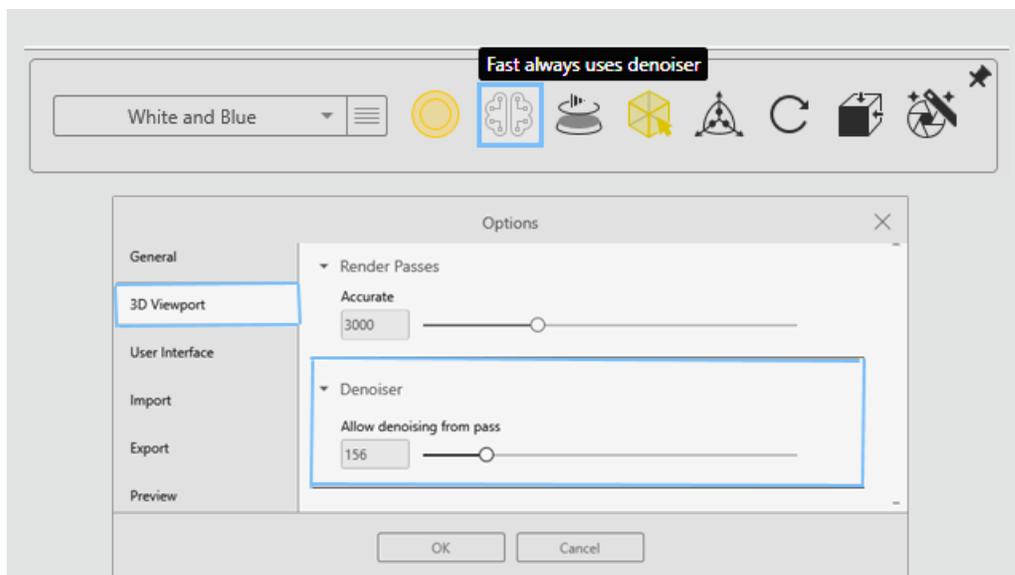
SOLIDWORKS Visualize

この章では以下の項目を含みます:

- **Stellar** エンジンの CPU レンダリングに対応したデノイザー サポート (2025 SP2)
- オブジェクトのランダムな配置、回転、およびスケール機能 (2025 SP2)
- カメラのボケ効果によるイメージの強化 (2025 SP1)
- **Stellar** レンダリング エンジンの高速モードの更新 (2025 SP1)
- インポートの改良 (2025 SP1)
- **DSPBR** シェーディング モデルの外観の更新 (2025 SP1)
- **SOLIDWORKS Visualize Connected** での分散レンダリングのサポート (2025 SP1)
- グラウンド フロアのフェーディング
- **Stellar** 用の高速レンダリング モードの追加
- レンダリング エンジンの選択
- **SOLIDWORKS Visualize API** による **SOLIDWORKS** での写実的なレンダリング
- **Visualize Boost** の再設計

SOLIDWORKS® Visualize は別途購入可能な製品で、SOLIDWORKS Standard、SOLIDWORKS Professional、SOLIDWORKS Premium、SOLIDWORKS Ultimate と共に、あるいは完全に独立したアプリケーションとしてご利用いただけます。

Stellar エンジンの CPU レンダリングに対応したデノイザー サポート (2025 SP2)



SOLIDWORKS Visualize は、3DS Stellar Physically Correct レンダリング エンジンを使用した CPU レンダリングのノイズ除去をサポートしています。

メリット: デノイザーを活用することで、CPU ユーザーは、必要なレンダリングパス全体の数を削減し、より早くクリーンな結果を実現できます。以前は、ノイズ除去は GPU レンダリングでのみ使用できました。

主な変更点:

- CPU モードでデノイザーのオン/オフを切り替えることができます。
- **デノイザーを初期化 (Initialize Denoiser)** や **メイン ツールバーにボタンを表示 (Show Button in the Main Toolbar)** オプションは、**ツール (Tools) > オプション (Options) > 3D Viewport > デノイザー (Denoiser)** セクションから除去されています。
 - デノイザー ボタンは、3DS Stellar Physically Correct の GPU モードまたは CPU モード、および AMD Radeon™ ProRender GPU モードを使用している場合、ヘッズ アップ ツールバーで常に使用できます。
 - デノイザー開始パスは、なお**ツール (Tools) > オプション (Options) > 3D ビューポート (3D Viewport) > デノイザー (Denoiser)** で調整できます。
- ノイズ除去を常に使用する 3DS Stellar Physically Correct の **高速レンダリング (Fast Render)** モードでは、切り換えが表示されたままですが、非アクティブで有効になっていて、ツールヒントにそのステータスが説明されています。

HUD ビューポートにデノイザー インジケータが表示され、**高速レンダリング (Fast Render)** モードが自動的にノイズ除去を適用していることを確認できます。

オブジェクトのランダムな配置、回転、およびスケール機能 (2025 SP2)

選択したオブジェクトのグループについて、位置、回転、スケールの調整をランダムな大きさと簡単に適用できます。

メリット: この機能を使用すると、同じオブジェクトのコレクションの処理で、オブジェクトの位置、回転、またはスケールをランダムに調整して、よりリアルなレンダリングを作成できます。

以下をランダムに調整できます。

- **位置 (Position) (X, Y, Z)** : 選択した軸でオブジェクトの位置をランダムに調整します。
- **回転移動 (Rotation) (X, Y, Z)** : 選択した軸周りのオブジェクトの回転をランダムに調整します。
- **スケール (Scale) (X, Y, Z)** : 選択した軸のオブジェクトのスケールをランダムに調整します。
- **すべてスケーリング (Scale All)** : すべての軸のオブジェクトのスケールをランダムに調整します。

複数のパーツ、グループ、またはモデルを選択する場合、ランダムに変換できます。**相対トランスフォーム (Relative Transform)** ツールで**ランダム化 (Randomize)** を有効にすると、各オブジェクトに選択した範囲内でランダムな異なる値が適用されます。例:

- **位置 (Position)** : オブジェクトは、入力された値でランダムに +/- 移動します。
- **回転 (Rotation)** : オブジェクトは、選択した軸を中心にランダムに +/- 回転します。
- **スケール (Scale)** : オブジェクトは、指定した範囲内でランダムにサイズ変更されます。値が 1.0 未満の場合、オブジェクトはその値と 1.0 の間でスケールされます。値が 1.0 より大きい場合、オブジェクトのスケールは 1.0 から入力値の間になります。
- **すべてスケーリング (Scale All)** : オブジェクトは、すべての軸方向にランダムな大きさとスケールされます。値が 1.0 未満の場合、オブジェクトはその値と 1.0 の間でスケールされます。値が 1.0 より大きい場合、オブジェクトのスケールは 1.0 から入力値の間になります。
- **ランダム シード (Random Seed)** : ランダム シードごとに、独自のランダム値のセットが生成されます。同じランダム シードを使用すると、常に同じランダム値が生成されます。これは、目的の結果が得られるシードを見つける場合に便利です。これを再利用すると、特定の入力に対して同じ結果を得ることができます。

カメラのボケ効果によるイメージの強化（2025 SP1）

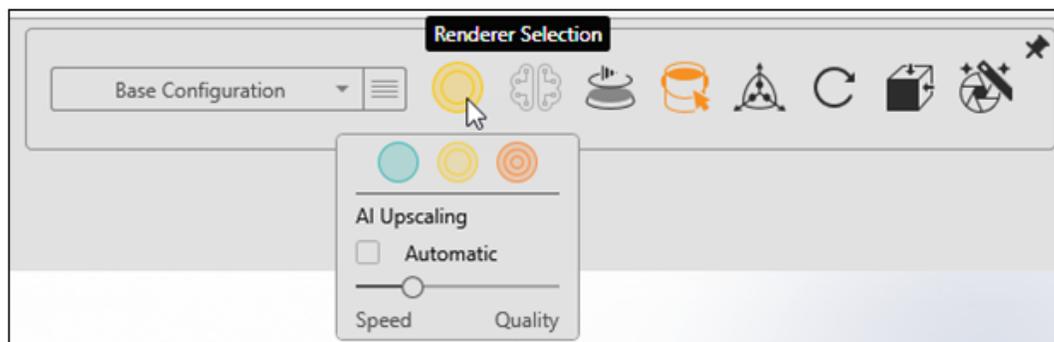


写真や 3D レンダリングで見られる**被写界深度（DOF）**の**ボケ効果**は、焦点が合っていない領域にブラーをかけ、ハイライトに柔らかい円形または多角形を加えます。たとえば、夜景のぼやけた街灯などが考えられます。従来の写真では、レンズの絞り羽根によってこれらのハイライトが形作られます。

SOLIDWORKS Visualize では、**ブレード数（Blade Count）**と**ブレード角度（Blade Angle）**を調整することで、この効果を微調整できるため、ボケのハイライトの形をカスタマイズできます。これらのパラメータにアクセスするには、**パレット（Palette）** > **カメラ（Camera）** > **一般（General）** > **被写界深度（Depth of Field）**に移動し、**被写界深度（Depth of Field）**と**ボケ効果（Bokeh Effect）**の両方を選択します。

- **ブレード数（Blade Count）**：ボケを形成する絞り羽根の数を指定します。値を大きくすると、よりなめらかで円形の効果が得られます。
- **ブレード角度（Blade Angle）**：**ボケ効果**の方向を 0° から 360° まで調整します。

Stellar レンダリング エンジンの高速モードの更新 (2025 SP1)



Stellar レンダリング エンジンの**高速 (Fast)** モードに対する最新の更新により、パフォーマンス、使いやすさ、重要な設定へのアクセスが向上しました。

- **AI アップスケーリング。**

- **高速 (Fast)** モードでは、パフォーマンスと表示精度のバランスを取ることができます。ハードウェアによっては、このオプションが表示されない場合があります。
- **自動 (Automatic)** では、ビューポートの解像度に基づいて、**AI アップスケール (AI Upscaling)** モードが調整されます。このオプションは、ビューポート サイズを頻繁に変更する場合に便利です。
- **スピード (Speed)** では、詳細部の表示精度は低くなりますが、応答性が最大化されます。**品質 (Quality)** では、最も鮮明なビジュアルが提供されますが、パフォーマンスは低下します。これらのオプション間のスライダを動かすことで、対話性と画像の鮮明さのバランスが取れた中間点が得られます。

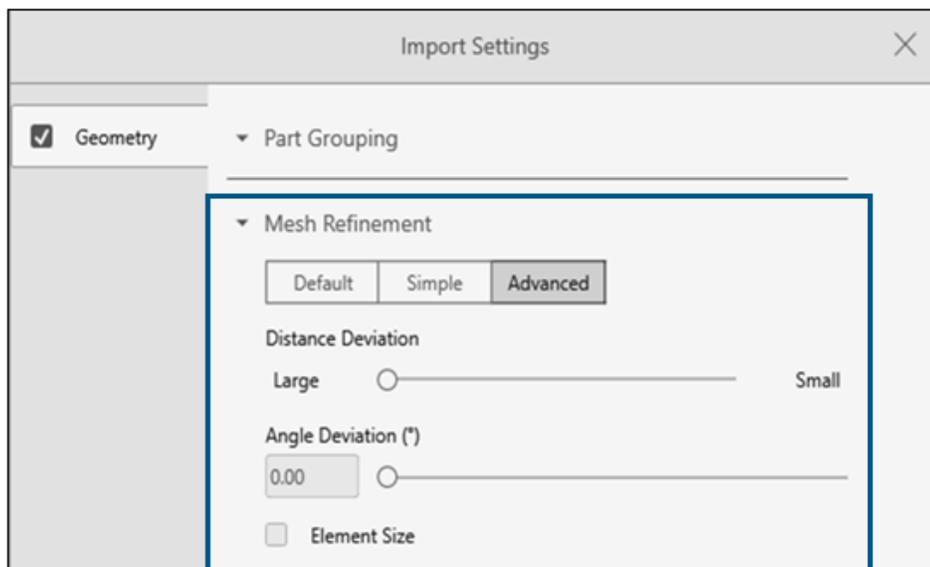
- **カメラのモーション ブラー。**

高速 (Fast) モードでは、オブジェクトの移動に自然なブラーを追加することにより、パフォーマンスを維持しながら、より滑らかなビジュアルが作成されます。

- **簡略化されたコントロール。**

最終レンダリングのためにレンダリング ウィザードでパスの制限や時間を指定する必要がなくなりました。これにより、高精度の結果が保証され、創造性を重視できるようになります。

インポートの改良 (2025 SP1)



SOLIDWORKS Visualize のインポート機能の改良により、フォーマットの読み込みが向上し、メッシュ細分化の精度をより細かく制御できるようになりました。

SOLIDWORKS Visualize では、古いインポート方法に代わり、新しいフォーマット読み込みコンポーネントが使用されています。この更新により、メッシュ細分化の精度が向上し、インポート時の詳細度と精度が高まります。また、材料、テクスチャ、および特定ファイル タイプをより効率的に処理し、表示の読み込みも高速化されます。さらに、メッシュ細分化エクスペリエンスは、SOLIDWORKS とより密接に連携するように設計され、より一貫したワークフローが実現されます。

インポート設定 (Import Settings) ダイアログ ボックスのジオメトリ (Geometry) タブには、次のメッシュ細分化 (**Mesh Refinement**) モードがあります。

- **デフォルト (Default)**

テクスチャを含む、材料特性全体を保持しながら、最速のインポート速度を実現します。このモードでは、既存のテソレーション データまたはデフォルト設定が使用されます。

- **簡易 (Simple)**

限定された材料特性 (色のみ) により基本的なメッシュ細分化がサポートされます。単一のスライダを使用してメッシュ細分化を調整し、後で、同じ**メッシュ細分化 (Mesh Refinement)** コントロールを含む、**パレット (Palette)** のモデル (Models) タブを使用して、モデルの部品を再テソレーションできます。

- **詳細設定 (Advanced)**

メッシュ細分化設定をより柔軟にカスタマイズできます。ただし、材料特性は色のみ制限されています。簡易 (**Simple**) モードと同様に、このモードでは、インポート後に**パレット (Palette)** のモデル (Models) タブを使用してモデルの部品を再テソレーションできます。

DSPBR シェーディング モデルの外観の更新 (2025 SP1)



SOLIDWORKS Visualize では、**半透明色 (Translucency Color)** パラメータおよび**薄膜 (Thin Film)** パラメータにより、DSPBR シェーディング モデルの外観ワークフローが強化されました。

これらのパラメータにより、光が材料とどのように相互作用するかをより細かく制御できます。

- **半透明色 (Translucency Color)** では、**サブサーフェスの色 (Subsurface Color)** と同様に、透明な材料に拡散色を追加できます。半透明のカーテンなどのオブジェクトをシミュレーションするのに役立ちます。
- **薄膜 (Thin Film)** 効果は、光回折をシミュレートし、材料にカラフルなパターンを作成します。これは、石鹸の泡や水面上の油などの効果に最適です。

従来の DSPBR 外観の場合は、**外観タイプ (Appearance Type)** の横にある**変換 (Convert)** をクリックして外観を更新し、最新のフィーチャーとコントロールにアクセスします。ツールチップに、現在のバージョンと変換先のバージョンが表示されます。新しい外観では、これらのパラメータがユーザー インターフェイスに自動的に含まれます。

SOLIDWORKS Visualize Connected での分散レンダリングのサポート (2025 SP1)

SOLIDWORKS Visualize Connected では、Visualize Boost による分散レンダリングがサポートされています。

この機能を容易にするため、SOLIDWORKS Visualize Connected のインターフェイスには、SOLIDWORKS Visualize デスクトップ アプリケーションと同じ Boost コントロールが含まれています。

- ツール (**Tools**) > オプション (**Options**) > **Boost**

Boost タブには、コーディネータ IP アドレス (**Coordinator IP Address**)、**Boost ポート (Boost Port)** および **Boost ステータス (Boost Status)** が表示され、簡単にアクセスおよび管理できるようになっています。

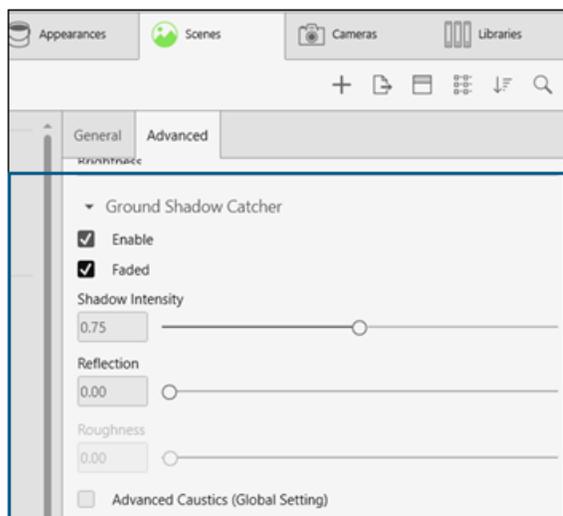
- **ヘッドアップ表示 (Heads-Up Display) (HUD)** および **レンダリングウィザード (Render Wizard) > 品質 (Quality)**

これらの領域には、**Boost ステータス (Boost Status)** コントロールが含まれており、レンダリング時に Boost のアクティビティとステータスが表示されます。

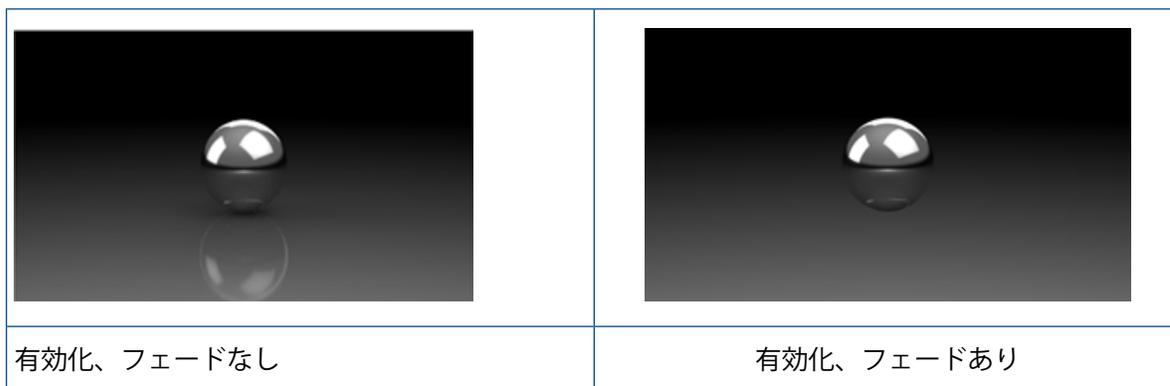
SOLIDWORKS Visualize Connected と同じマシンで Visualize Boost を実行しないでください。

Visualize Boost のインストールと設定の詳細については、[Visualize Boost の再設計 \(Visualize Boost Redesign\)](#) および SOLIDWORKS Visualize ヘルプを参照してください。

グラウンドフロアのフェーディング



SOLIDWORKS Visualize では、部品のフェーディングと同様に、グラウンドフロアをフェードできます。これにより地面は見えなくなりますが、周辺の部品の反射やシェーディングには引き続き作用します。

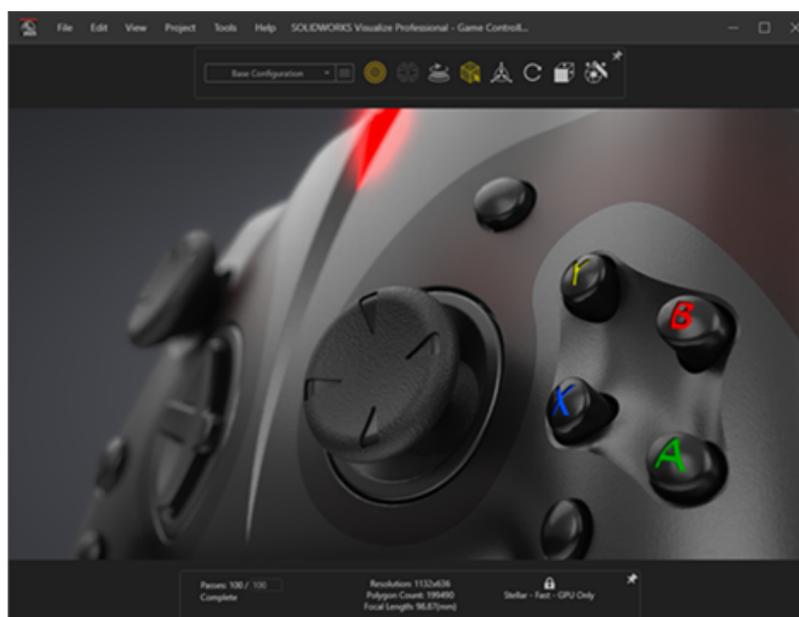


編集および後処理中に、グラウンドフロアを非表示にする必要がある場合があります。これを行うと、床と部品の間での相互作用がなくなるため、部品の視覚表現が変わる可能性があります。

フェード (**Faded**) プロパティには、**パレット (Palette) > シーン (Scenes) > 詳細設定 (Advanced) > グラウンド シャドウ キャッチャー (Ground Shadow Catcher)** でアクセスできます。

この機能は、**高精度 (Accurate)** モードでのみサポートされ、**プレビュー (Preview)** や**高速 (Fast)** モードではアクセスできません。

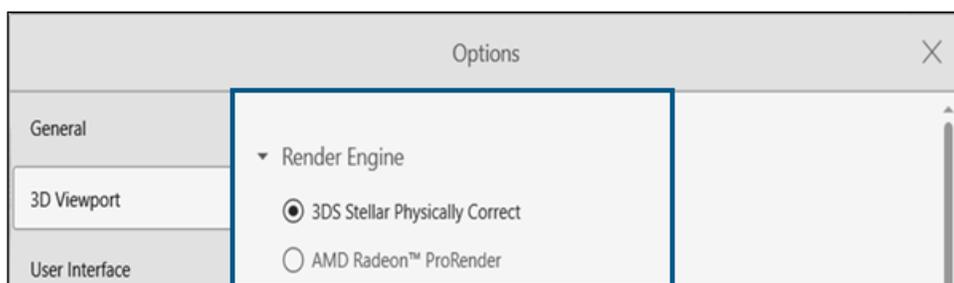
Stellar 用の高速レンダリングモードの追加



SOLIDWORKS Visualize には、Stellar レンダリング エンジンによる**高速 (Fast)**  モード レンダリングが用意されており、Visualize ビューポートとオフライン レンダリングの両方にリアルタイムの対話式レンダリングが提供されます。

Vulkan のレイ トレーシング API とディープ ラーニング AI テクノロジーを使用して、リアルタイムのレイ トレーシング パフォーマンスを実現し、次世代のビデオ カードや高解像度に最適なものにします。

レンダリング エンジンの選択



Stellar Physically Correct レンダリング エンジンの実装の完了により、SOLIDWORKS Visualize は NVIDIA Iray のサポートを終了しました。

そのため、**ツール (Tools) > オプション (Options)** メニューから、レンダリング エンジンとして NVIDIA Iray を選択するオプションが除去され、選択できなくなりました。

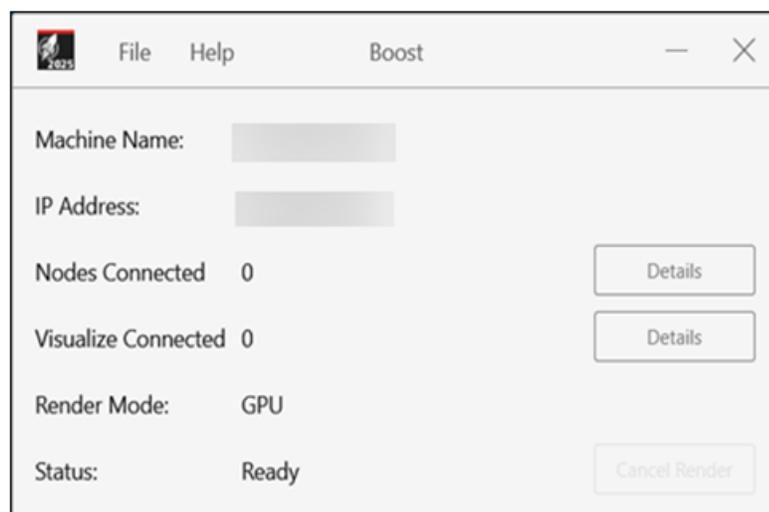
SOLIDWORKS Visualize API による SOLIDWORKS での写実的なレンダリング

SOLIDWORKS Visualize API を使用して、SOLIDWORKS モデルを写実的にレンダリングするための機能を作成できます。

この API は、SOLIDWORKS Visualize アドインから利用でき、SOLIDWORKS ドキュメントを直接レンダリングするか、Visualize プロジェクト ファイルに変換できます。

API については、 **ヘルプ (Help) > API ヘルプ (API Help)** をクリックしてください。

Visualize Boost の再設計



Visualize Boost が大幅に再設計され、SOLIDWORKS Visualize のレンダリング タスクを複数のマシンで管理するために調整された拡張機能が導入されました。

シンプルで直感的なセットアッププロセスにより、ネットワーク全体でレンダリング ジョブを構成することが、これまで以上に効率的になります。

Visualize Boost の最新バージョンには、使いやすいセットアップ インターフェイス、合理化されたマシン検出、および強化された安定性があります。

Visualize Boost をインストールしセットアップするには:

1. SOLIDWORKS Installation Manager を使用して、ネットワーク内でアクセス可能な 1 つまたは複数のマシンに Boost をインストールします。
2. 各 Boost マシンで、次の手順を実行します。
 - a. **SOLIDWORKS Visualize Boost 2025** を起動します。
 - b. **ファイル (File) > 設定 (Settings)** に移動します。
 - c. 1 台のマシンに対して、**コーディネータ (Coordinator)** を選択してコーディネータ ノードにします。他のすべての Boost ノードでは、コーディネータ (Coordinator) チェックボックスをオフのままにします。
 - d. コーディネータ以外の Boost ノードで、**コーディネータ IP アドレス (Coordinator IP Address)** を入力します。
 - e. **適用 (Apply)** をクリックします。
3. SOLIDWORKS Visualize で、**ツール (Tools) > オプション (Options) > Boost** に移動し、**コーディネータ IP アドレス (Coordinator IP Address)** を入力します。
4. **接続 (Connect)** をクリックします。

接続したら、レンダリング ウィザード (Render Wizard) /品質 (Quality) ページで Boost Renderer を選択して、ネットワーク上に分散されたレンダリングを開始できるようになります。

19

SOLIDWORKS CAM

この章では以下の項目を含みます:

- **下から上まで加工する輪郭ミル ツールパス**
- **旋削フィーチャーの自動フィーチャー認識**
- **ツールパス シミュレーションのドック可能な凡例**

SOLIDWORKS® CAM には次の 2 つのバージョンがあります。SOLIDWORKS CAM Standard は、SOLIDWORKS サブスクリプション サービスのある SOLIDWORKS ライセンスに含まれます。

SOLIDWORKS CAM Professional は別途購入する製品で、SOLIDWORKS Standard、SOLIDWORKS Professional、SOLIDWORKS Premium、SOLIDWORKS Ultimate と共に使用できます。

下から上まで加工する輪郭ミル ツールパス

オプションを指定して、下から上まで加工する 2.5 軸ミル フィーチャーの輪郭ミル ツールパスを生成できます。

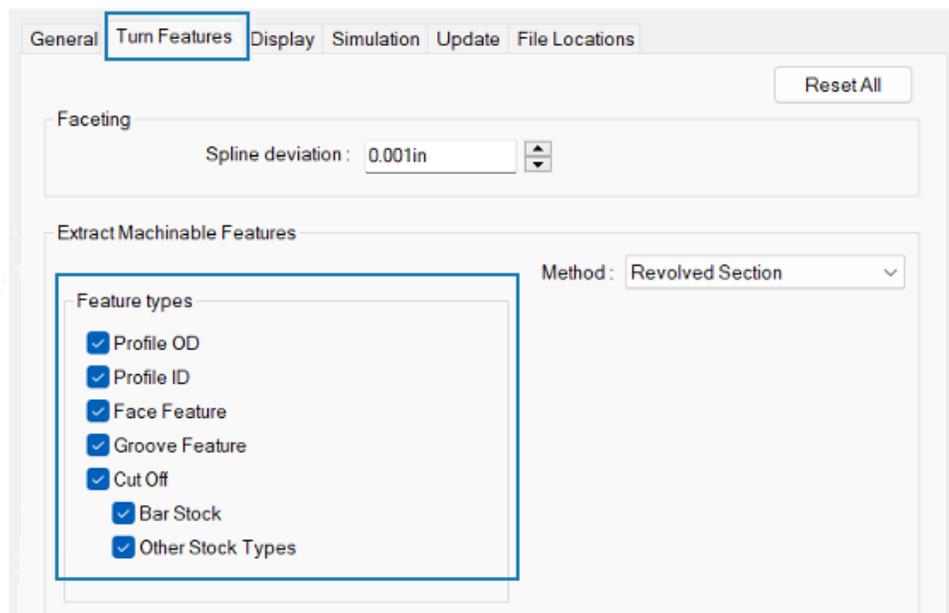
このオプションは、次のような加工に役立ちます。

- テーパーフィーチャー
- キー溝スロットフィーチャー（このようなフィーチャーに推奨される工具には、ロリポップ工具とキー溝工具があります）。

このオプションを指定するには:

1. 操作のパラメータ (Operation Parameters) ダイアログ ボックスの輪郭 (Contour) タブの **深さ処理 (Depth processing)** で、**下から上 (Bottom to top)** を選択します。

旋削フィーチャーの自動フィーチャー認識



自動フィーチャー認識 (AFR) を使用して旋削フィーチャーを認識するためのオプションがあります。

以前のリリースでは、**加工フィーチャーの抽出 (Extract Machinable Features)** (EMF) ツールで AFR を使用すると、SOLIDWORKS CAM によってモデル内のすべての旋削フィーチャーが認識されました。認識するフィーチャー タイプは制御できませんでした。

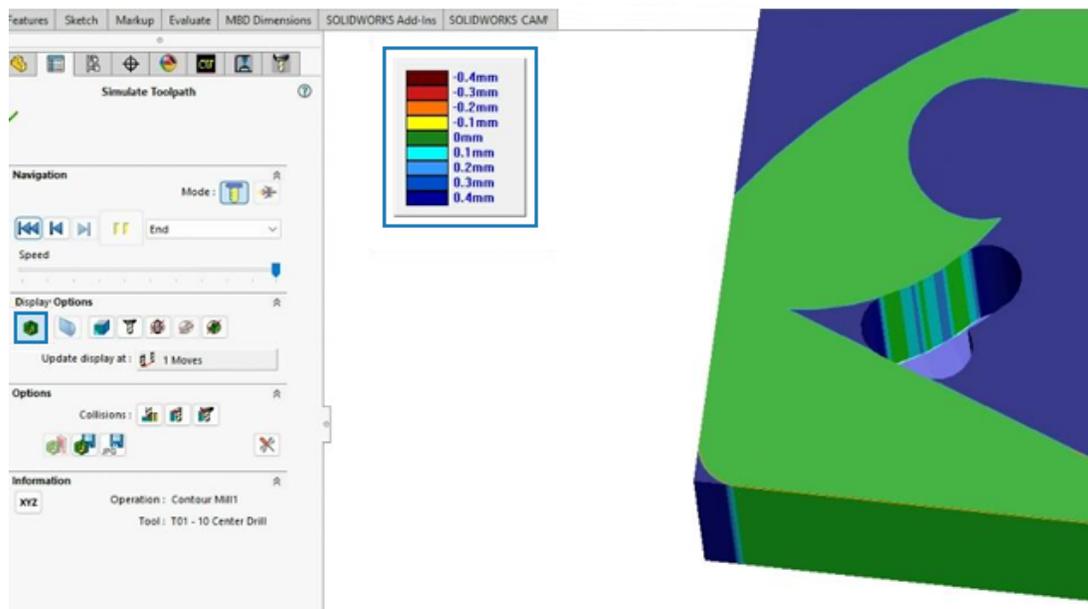
これらのオプションを指定するには:

1. ツール (Tools) > **SOLIDWORKS CAM** > オプション (Options) をクリックします。
2. ダイアログ ボックスの旋削のフィーチャー (Turn Features) タブの**加工フィーチャーの抽出 (Extract Machinable Features)** で、**フィーチャーのタイプ (Feature Types)** オプションを指定します。

オプション	説明
輪郭 (Profile) OD	加工フィーチャーの抽出 (Extract Machinable Features) ツールを使用して、アクティブな部品内の輪郭 OD を認識します。
輪郭 (Profile) ID	加工フィーチャーの抽出 (Extract Machinable Features) ツールを使用して、アクティブな部品内の輪郭 ID を認識します。

オプション	説明
面フィーチャー	<p>ストック タイプに応じて面フィーチャーを認識します。</p> <ul style="list-style-type: none">• 円形バー ストック。部品モデルの開始時に単一面フィーチャーを認識します。• 円形バー ストック以外の任意のストック タイプ。次を認識します：<ul style="list-style-type: none">• 部品モデルの開始時の面フィーチャー。（これらのフィーチャーは、他の認識された旋削フィーチャーと同じ旋削セットアップ (Turn Setup)の下に表示されます。）• 部品モデルの終了時の面フィーチャー。（これらのフィーチャーは、反転した旋削セットアップ (Turn Setup)の下に表示されます。） <p>選択を解除すると、旋削セットアップ (Turn Setup)の下に面フィーチャーは作成されません。面フィーチャーは、インタラクティブフィーチャー認識を使用して追加できます。</p>
溝フィーチャー	<p>加工フィーチャーの抽出 (Extract Machinable Features) ツールを使用して、アクティブな部品内の溝フィーチャーを認識します。</p>
カット オフ	<p>指定したタイプのカット オフ フィーチャーを認識します。</p> <ul style="list-style-type: none">• バー ストック。ストック タイプがバー ストックの場合、他の認識されたフィーチャーと同じ旋削セットアップ (Turn Setup)のもとでカット オフ フィーチャーを認識します。• その他のストック タイプ。ストック タイプが円形バー以外の場合は、他の認識されたフィーチャーと同じ旋削セットアップ (Turn Setup)のもとでカット オフ フィーチャーを認識します。

ツールパス シミュレーションのドック可能な凡例



ツールパス シミュレーション中に、機械加工部品と設計部品のグラフィック比較を示す凡例を移動できます。

加工シミュレーション (Simulate Toolpath) PropertyManager の**表示オプション (Display Options)** で**相違点の表示 (Show Difference)**  をクリックします。グラフィック領域で、凡例を移動できるようになります。

20

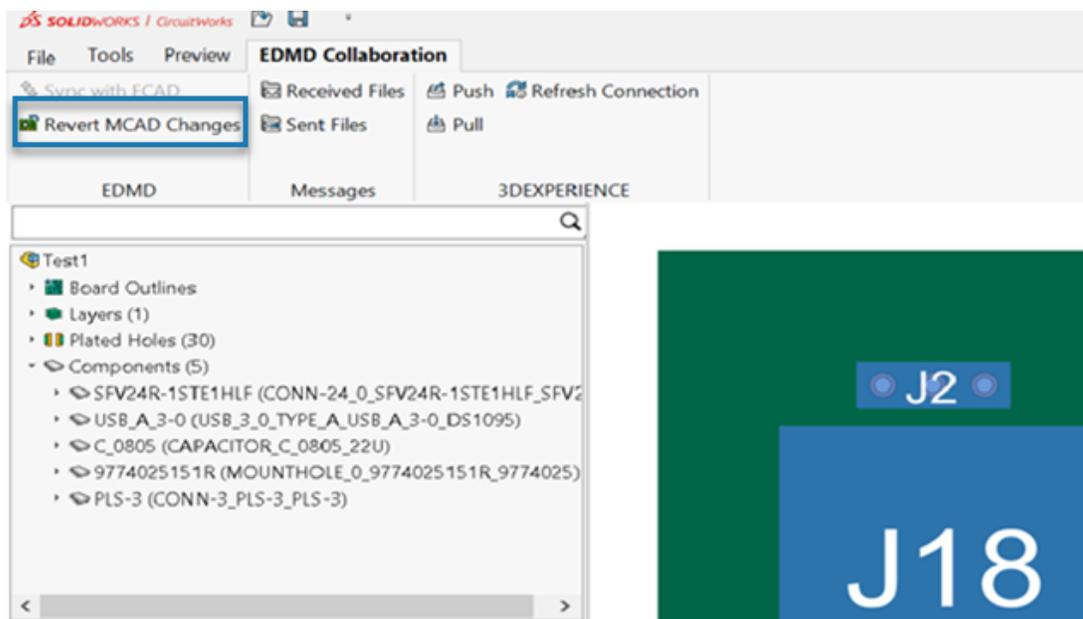
CircuitWorks

この章では以下の項目を含みます：

- **CircuitWorks** で最新の MCAD 変更を元に戻す (2025 SP1)
- **SOLIDWORKS** の再起動またはクラッシュ後のコラボレーション状態の復元 (2025 SP1)

CircuitWorks™ は、SOLIDWORKS® Standard、SOLIDWORKS Professional、SOLIDWORKS Premium、および SOLIDWORKS Ultimate で使用できます。

CircuitWorks で最新の MCAD 変更を元に戻す (2025 SP1)



ECAD での作業が開始されていない場合は、最新の MCAD 変更を元に戻すことができるようになりました。

MCAD により変更が提案されたときに、ECAD がタスクを処理していない場合は、**EDMD コラボレーション (EDMD Collaboration)** セクションでその変更を元に戻すことができます。これにより、SOLIDWORKS と CircuitWorks の両方が、最後に同期された状態に復元されます。

特典：

- 不要な MCAD 変更または不正な MCAD 変更を元に戻して、CircuitWorks と SOLIDWORKS を同期された状態にできます。

- 他の進行中のタスクに影響を与えることなく、簡単に以前の状態に戻すことができます。

MCAD 変更を元に戻すには:

1. CircuitWorks で、**EDMD コラボレーション (EDMD collaboration)** セクションを選択します。
2. **MCAD 変更を元に戻す (Revert MCAD Changes)** をクリックします。

MCAD 変更を元に戻す (Revert MCAD Changes) は、MCAD が最後に変更を行った場合のみ使用できます。

SOLIDWORKS の再起動またはクラッシュ後のコラボレーション状態の復元 (2025 SP1)

SOLIDWORKS の再起動やクラッシュが発生した場合に、ECAD や MCAD のコラボレーションをスムーズに再開できるようにするコラボレーション回復機能が CircuitWorks に追加されました。

再起動またはクラッシュ後、EDMD Collaboration フォルダ内の最初のバックアップファイル（ベースライン .idx ファイルをタイムスタンプで識別）を開き、コラボレーションを再開します。これによりワークフローが維持され、中断が最小限に抑えられます。

21

SOLIDWORKS Composer

この章では以下の項目を含みます:

- **Adobe Acrobat 用 Composer プラグイン**
- **非表示ジオメトリのアウトライン生成を回避**

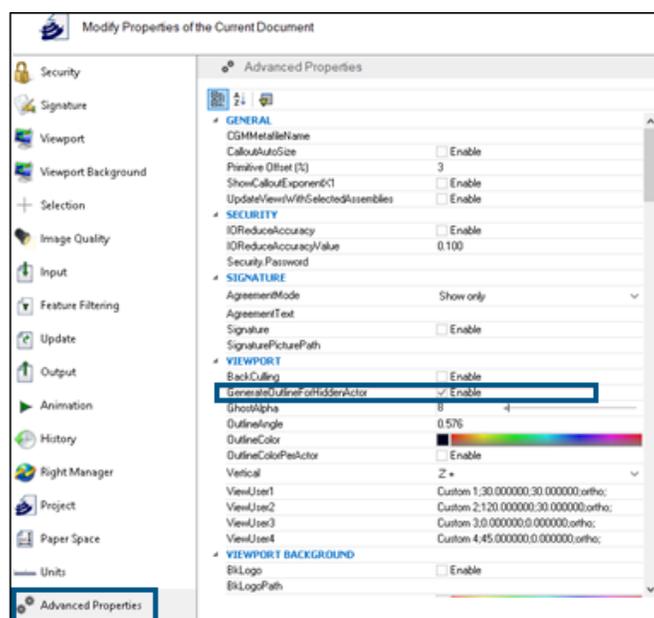
SOLIDWORKS® Composer™ ソフトウェアでは、製品コミュニケーションとテクニカル イラストレーションのための 2D および 3D グラフィック コンテンツを効率的に作成できます。

Adobe Acrobat 用 Composer プラグイン

Adobe® Acrobat® 用 Composer プラグインは、64 ビット Adobe 構成でサポートされなくなりました。

32 ビット Adobe 構成では引き続きサポートされます。

非表示ジオメトリのアウトライン生成を回避



GenerateOutlineForHiddenActor プロパティは、詳細プロパティ (Advanced Properties) ページのビューポート (Viewport) カテゴリにあって、レンダリング モードで非表示アクターをアウトライン表示するかどうか指定します。

非表示アクターによってアウトラインが生成されないようにするには、このオプションを選択解除します。これにより、大規模アセンブリでレンダリング モードを使用するとき、時間が削減されます。

22

SOLIDWORKS Electrical

この章では以下の項目を含みます:

- 回路、端子、およびケーブル コアの非繰り返しカラム値の許可 (2025 SP2)
- PDF ファイルのエクスポート (2025 SP2)
- 構成ダイアログボックスのフィルタオプション (2025 SP2)
- 3D タブ (2025 SP1)
- 複雑な構成部品と電気アセンブリのアクセサリ関連付け
- ケーブル管理
- 端子を分配
- 数式管理の新しい変数
- SOLIDWORKS Electrical 3D でのデータの更新と置換
- ワイヤ端子タイプ

SOLIDWORKS® Electrical は、別途購入していただく製品です。

回路、端子、およびケーブル コアの非繰り返しカラム値の許可 (2025 SP2)

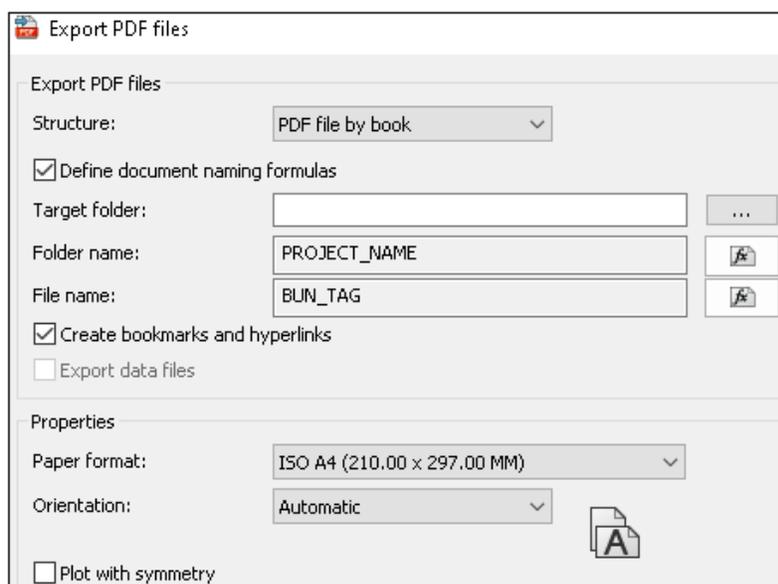
Mandatory	Mandatory	Required	Optional	Optional	Optional	Optional	Optional	Optional
Identification		Circuit	Terminal					
Reference	Manufacturer	Circuit Type	Terminal marks	Max Wire Number	Max Wire Section	Min Wire Section	Min Wire Gauge	Orientation
Exemple 1	ISA7	Circuit-breaker, Switch;Circuit-breaker, Switch	1;2 3;4	99;99 99;99	6	1.5	0;0;0	Undefined;Undefined;Undefined

複数の回線、端末、またはケーブル コアに共有値を適用することで、より効率的にデータをインポートできます。インポート時に、入力した値に区切り文字がない場合、すべての回線、端末、またはケーブル コアに単一の値が適用されます。

メリット: これにより時間が節約され、手動入力エラーが減少します。

メーカー部品管理でテンプレートをインポートするときに、端子列に 1 つの値を入力すると、その値が回路のすべての端子に適用されます。例えば、すべての端子の**最大ワイヤー セクション (Max Wire Section)** が **6** の場合、情報を繰り返すことなく値 **6** だけ入力できます。以前は、値 **6 ; 6 | 6 ; 6** と入力する必要がありました。これは、メーカー部品とケーブル参照に**参照ごとに 1 行 (One line per reference)**、メーカー部品に**回路ごとに 1 行 (One line per circuit)** を選択した場合に適用されます。

PDF ファイルのエクスポート (2025 SP2)

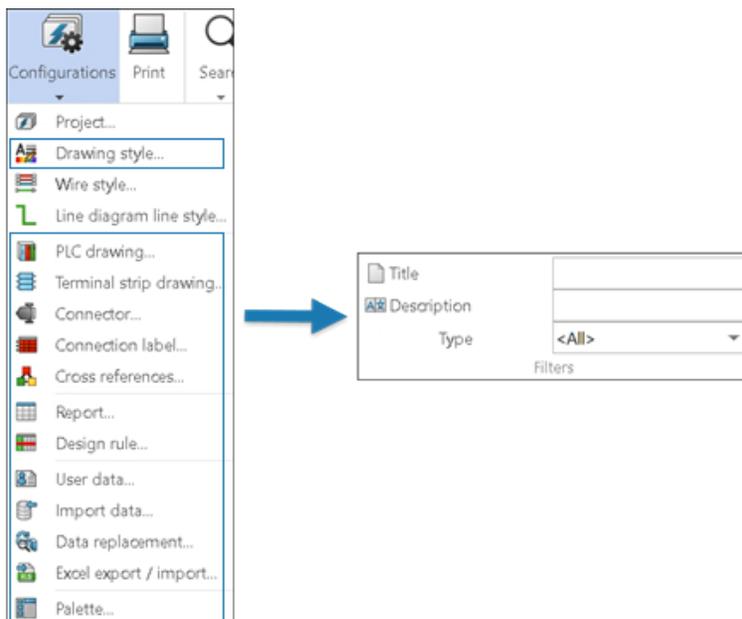


プロジェクト、ブック、またはページごとに PDF をエクスポートし、図面形式に基づいて PDF ファイルの各ページの方向とサイズを自動化できます。PDF ファイルのエクスポート (Export PDF files) ダイアログ ボックスで、ドキュメントに名前を付けるための式を定義することもできます。

プロパティ (Properties) の**用紙の書式 (Paper format)** で、**図面サイズに合わせる (Match drawing size)** を選択すると、図面寸法に合わせて用紙の書式を自動的に調整できます。図面の印刷 (Print drawings) ダイアログ ボックスのオプションは、PDF ファイルのエクスポート (Export PDF files) ダイアログ ボックスでの変更に合わせて再編成されます。

メリット: これによって組織が改善され、プロセスがより効率的かつ直感的になります。これにより、ダイアログボックスの構造が明確になり、ユーザー エクスペリエンスが向上します。

構成ダイアログボックスのフィルタオプション (2025 SP2)



フィルタ オプションを使用して、複数の構成ファイル間で構成リストをフィルタリングおよび更新できます。

メリット: これにより、特定の構成の検索に必要な時間が短縮されます。

構成ダイアログ ボックスの**フィルタ (Filters)** には、新しいオプションのグループが含まれています。

構成ファイルは、次のフィールドに関連テキストを入力し、構成タイプを選択することによってフィルタできます。

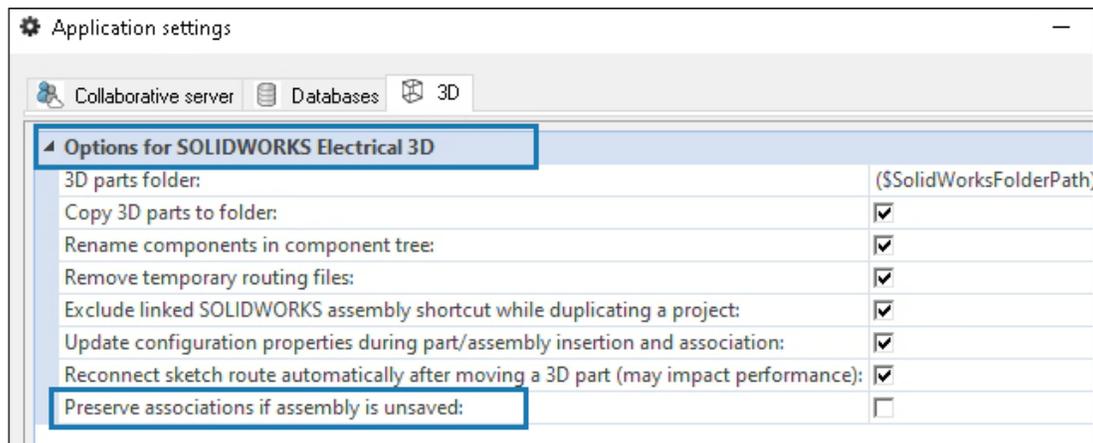
- **タイトル (Title)**
- **説明 (Description)**
- **タイプ (Type)**

フィルタを使用できるかどうかは、構成ダイアログボックスの内容によって異なります。

また**タイトル (Title)**、**説明 (Description)** および**タイプ (Type)** オプションを組み合わせ使用して、構成ファイルをフィルタ処理することもできます。

フィルタリング オプションは**アプリケーション構成 (Application configurations)** と**プロジェクト構成 (Project configurations)** の両方に適用されます。

3D タブ (2025 SP1)



アプリケーション設定 (Application Settings) ダイアログ ボックスの 3D タブのユーザー インターフェイスが更新されました。

ユーザー インターフェイスの更新

動的プロパティ リストは、静的チェック ボックスの代わりに使用されます。

オプションの構成を改善するために、**SOLIDWORKS Electrical 3D** のオプション (Options for SOLIDWORKS Electrical 3D) というタイトルが追加されました。

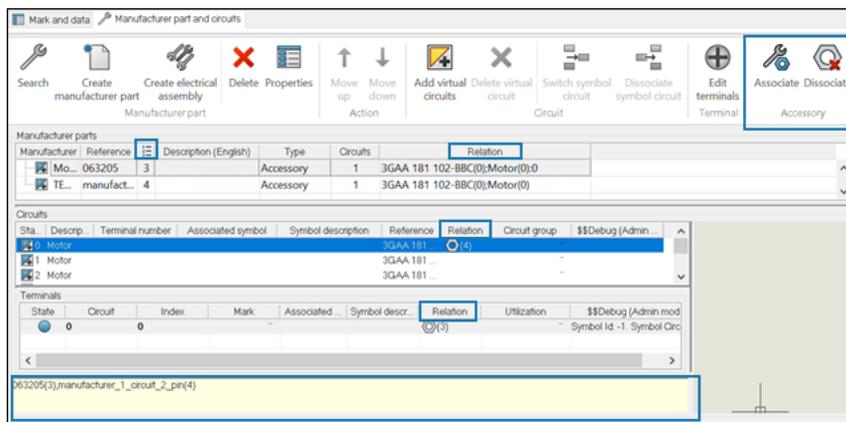
関連付けの保持オプション

アセンブリが保存されていない場合は関連付けを保持 (Preserve associations if assembly is unsaved) オプションを使用すると、SOLIDWORKS アセンブリを保存しなくても、3D 構成部品と電気部品間の関連付けを保持できます。

メリット: このオプションは、ワークフローの柔軟性を高め、データ損失を防ぎます。

このオプションにアクセスするには、**ツール (Tools) > SOLIDWORKS Electrical > ツール (Tools) > アプリケーション設定 (Application Settings) > 3D** をクリックします。

複雑な構成部品と電気アセンブリのアクセサリ関連付け



構成部品上の特定の回路または端子にアクセサリ部品をリンクすることで、アセンブリ プロセスを単純化できます。これは、ユーザー定義のコネクタや複雑なコネクタの製造に特に役立ちます。

メリット: 有効な選択項目のみが確実に関連付けられ、既存の選択項目を除去しないで関連付けを更新できます。また、アクセサリの構成も合理化されます。

コンポーネントのプロパティ (Component properties) および電気アセンブリのプロパティ (Electrical assembly properties) ダイアログ ボックスが、アクセサリの関連付け

(Associate)  コマンドと**関連付けの解除 (Dissociate)**  コマンドを含むようになりました。これらのコマンドには、ショートカット メニューからアクセスできます。また、アクセサリを選択し、関連付ける部品にドロップすることもできます。

- **アクセサリの関連付け:** 1 つまたは複数のアクセサリを、特定の回路または端子に関連付けることができます。
- **アクセサリの関連付け解除:** アクセサリと選択したベース部品または端子との関連付けを除去します。

ユーザー インターフェースの更新により関連付けを表示

- コンポーネントのプロパティ (Component Properties) と電気アセンブリのプロパティ (Electrical assembly properties) ダイアログ ボックスが、次の新しい列を含むようになりました。

- **順序番号 (Order Number)** : アセンブリ内の同じ部品の複数インスタンスを区別するため、同じカテゴリの部品の順序番号を表示します。
- **関係 (Relation)**: ベース部品、構成部品、回路、端子と、それらに関連するアクセサリ間の関係が表示されます。

また、コンポーネントのプロパティ (Component Properties) ダイアログ ボックスの下部にあるテキスト フィールドでも、関係を表示できます。

アクセサリと電気アセンブリの関連付けおよび関連付け解除

複雑な電気アセンブリ内のアクセサリの関連付けと関連付け解除を管理し、データベースにアクセサリとの関係を保存し、それらを構成部品に適用できます。

複雑なアセンブリは、相互接続された複数の電気構成部品、サブアセンブリ、配線、回路、および端子で構成され、すべてが連携して特定の機能を実行します。

複雑なアセンブリ上の特定の回路または端子にアクセサリ部品をアタッチしたり取り外したりできます。これにより、アセンブリ プロセスを簡略化できます。これらのリンクはライブラリに保存されます。

アクセサリをアセンブリに関連付けるには:

1. **ライブラリ (Library) > メーカー部品管理 (Manufacturer part management)** をクリックします。
2. メーカー部品管理 (Manufacturer part management) ダイアログ ボックスの**分類 (Classification)** で、有効なクラスを選択します。
3. 次のいずれかの操作を行います:
 - **メーカー部品を追加 (Add manufacturer part) > 電気アセンブリを追加 (Add electrical assembly)**  をクリックします。
 - **複数挿入 (Multiple insertion) > 電気アセンブリを追加 (Add electrical assemblies)**  をクリックします。
4. 電気アセンブリのプロパティ (Electrical assembly properties)  ダイアログ ボックスで、**メーカー部品 (Manufacturer parts)**  をクリックします。
5. メーカー部品リスト、回路リスト、または端子リストから、関連付ける必要がある構成部品とアクセサリを選択します。

6. 次のいずれかの操作を行います:

- 関連付けるには:
 - **関連付け (Associate)**  をクリックするか、右クリックして**関連付け (Associate)**  を選択します。
 - 選択したアクセサリを、関連付ける部品にドラッグします。
- 関連付けを除去するには、次のいずれかを実行します。
 - 関連付けられた部品を選択し、**関連付けの解除 (Dissociate)**  をクリックします。
 - 関連付けられた部品を右クリックし、**関連付けの解除 (Dissociate)**  を選択します。

選択が有効かどうかチェックされます。たとえば、選択した部品にアクセサリが含まれていない場合は、警告メッセージが表示され、コマンドはキャンセルされます。

ベース メーカー部品、回路、および端子と、それに関連付けられたアクセサリの間の関連関係は、**関係 (Relation)** 列で確認できます。関連付けがない場合、列は空のままになります。

また、ダイアログ ボックスの下部にあるテキスト フィールドでも、関係を確認できます。

7. **OK** をクリックします。

アクセサリと構成部品の関連付けと関連付け解除

構成部品の操作中に、アクセサリをベース部品、回路、または端子に追加できます。

新しいコマンドとダイアログの改善により、アクセサリの関連付け、関連付け解除、および関係の表示が改善され、製造プロセスの詳細が表示されるようになりました。

アクセサリを構成部品に関連付けるには:

1. Electrical プロジェクトの構成部品を右クリックし、**構成部品 (Component)**  を選択します。
2. コンポーネントのプロパティ (Component properties) ダイアログ ボックスで、**メーカー部品と回路 (Manufacturer part and Circuits)**  をクリックします。
3. メーカー部品リスト、回路リスト、または端子リストから、関連付ける必要がある構成部品とアクセサリを選択します。

4. 次のいずれかの操作を行います:

- 関連付けるには:
 - **関連付け (Associate)**  をクリックするか、右クリックして**関連付け (Associate)**  を選択します。
 - 選択したアクセサリを、関連付ける構成部品にドラッグします。
- 関連付けを除去するには、次のいずれかを実行します。
 - 関連付けられた部品を選択し、**関連付けの解除 (Dissociate)**  をクリックします。
 - 関連付けられた部品を右クリックし、**関連付けの解除 (Dissociate)**  を選択します。

選択が有効かどうかチェックされます。たとえば、選択した構成部品にアクセサリが含まれていない場合は、警告メッセージが表示され、コマンドはキャンセルされます。

構成部品、回路、および端子と、それに関連付けられたアクセサリの間に関連関係を、**関係 (Relation)** 列で確認できます。関連付けがない場合、列は空のままになります。

また、ダイアログ ボックスの下部にあるテキスト フィールドでも、関係を確認できます。

5. **OK** をクリックします。

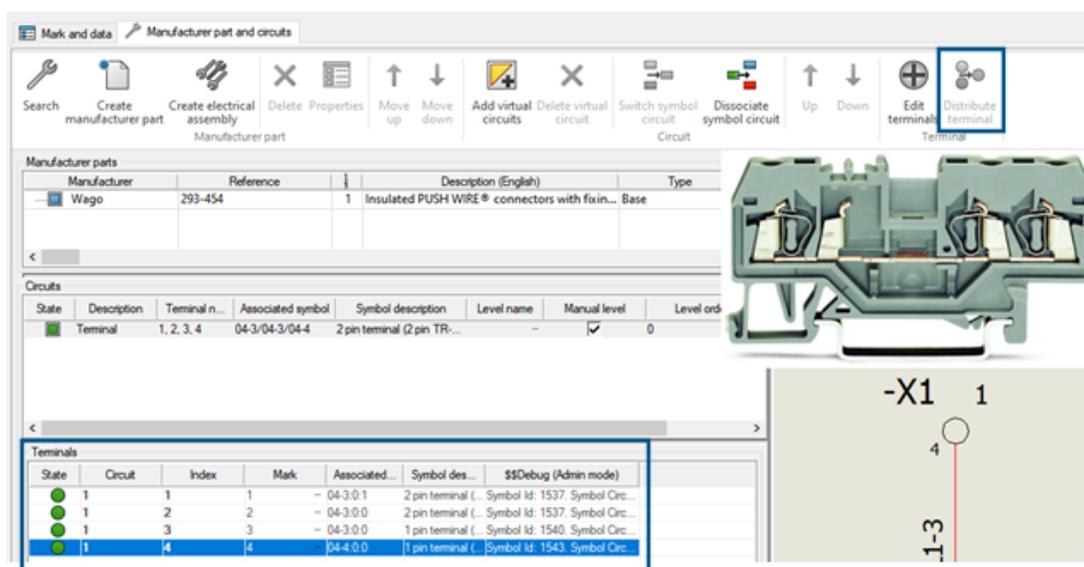
ケーブル管理

Cable reference properties	
Properties User data Cable cores	
General	
Reference:	Alsecure PI
Manufacturer:	Nexans
Class	**** Unclas
Article number:	
External ID:	
Library:	MM2_INDU
Family:	SmXGB-F2
Standard:	0,6/1kV NB
Series:	
Mark root:	
Description (English):	
Supplier	
Supplier name:	
Stock number:	

ケーブル管理と構成が強化され、ユーザー エクスペリエンスが向上しました。

- ケーブル参照プロパティ (Cable reference properties) ダイアログ ボックスのプロパティ (Properties) タブでは、**マーク ルート (Mark root)** オプションを指定できます。ケーブルをケーブル参照からプロジェクトに追加すると、ケーブル参照からケーブルのマーク ルートに **マーク ルート (Mark root)** が自動的にコピーされますこの値はフィルターもアクセスできます。
- 次の新しい変数でケーブルを効率よく構成できます。
 - **位置 (Position)**
 - **構成部品の始点/終点 (Component Origin/Destination)**

端子を分配



端子を分配 (Distribute terminal) ツールを使用すると、特定の回路やピンにシンボルをリンクできるため、電気配線図の複雑な端子配置の記述が簡潔になります。これにより、回路とピンをダイナミックに選択できる直感的なインターフェイスが提供され、シンボルと端子を正確にマッピングでき、デザインの精度が高まります。

回路を選択するだけでなく、新しい端子台を追加するときにも、特定の端子を選択できます。複数の配線図シンボルに単一の回路が分配されます。

この機能は、端子コンポーネントでのみ使用できます。

また、**端末を分配 (Distribute terminal)** ツールを使用して、シンボル接続点とコンポーネント回路端子間のマッピングを変更することもできます。このコマンドは、2つの端子が選択されている場合に有効になります。異なる回路間でコンポーネント接続を切り替えることができます。

コンポーネント プロパティ (Component Properties) ダイアログ ボックスには端子 (Terminal) セクションがあり、**回路 (Circuit)**、**インデックス (Index)**、**マーク (Mark)**、および**関係 (Relation)** の列を含む端子リストが表示されます。

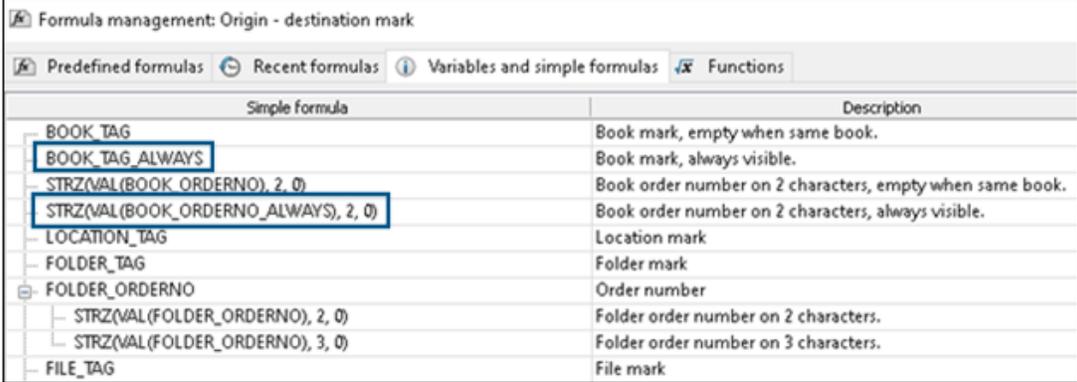
端子コンポーネントの分配

端子を分配 (**Distribute terminal**) ツールを使用して、コンポーネントの接続を管理および切り替えることができます。

端子を分配するには:

1. 端子を挿入 (**Insert terminal**)  をクリックします。
端子マーク (Terminal Mark) タブで、右側のパネルに端子のノードが表示されます。
 - 同じ回路の端子がまとめてグループ化され、複数レベル端子コンポーネントで使用可能な回路が表示されます。
 - 部分的に使用されている回路は、コンポーネント ツリーに半色/半グレイのアイコンで表示され、空いている端子のみが表示されます。
2. 回路端子に関連付けるコンポーネントを選択します。
3. メーカー部品と回路 (Manufacturer part and circuits) タブで、端子を分配 (**Distribute terminal**)  をクリックして、コンポーネントの接続を管理および切り替えます。

数式管理の新しい変数



Simple formula	Description
BOOK_TAG	Book mark, empty when same book.
BOOK_TAG_ALWAYS	Book mark, always visible.
STRZ(VAL(BOOK_ORDERNO), 2, 0)	Book order number on 2 characters, empty when same book.
STRZ(VAL(BOOK_ORDERNO_ALWAYS), 2, 0)	Book order number on 2 characters, always visible.
LOCATION_TAG	Location mark
FOLDER_TAG	Folder mark
FOLDER_ORDERNO	Order number
STRZ(VAL(FOLDER_ORDERNO), 2, 0)	Folder order number on 2 characters.
STRZ(VAL(FOLDER_ORDERNO), 3, 0)	Folder order number on 3 characters.
FILE_TAG	File mark

数式管理 (Formula Management) ダイアログ ボックスでは、渡り配線に効果的にラベルを付けることができる新しい変数を使用できます。これにより、ブックマークを見つけて理解することが容易になり、特に同じブック内に複数の矢印がある場合に役立ちます。

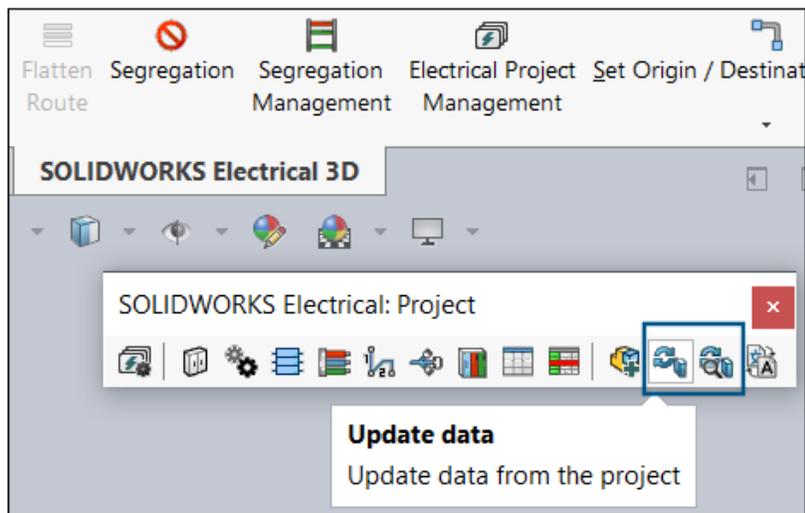
数式管理 (Formula management) : 渡り配線マーク (Origin - destination mark) ダイアログ ボックスの変数とシンプルな数式 (Variables and simple formulas) タブ:

- **BOOK_TAG_ALWAYS** 変数は **BOOK_TAG** の下に表示されます。

- **STRZ(VAL(BOOK_ORDERNO), 2, 0)** の下に
STRZ(VAL(BOOK_ORDERNO_ALWAYS), 2, 0) が表示されます。

属性管理 (Attribute management) ダイアログ ボックスの **#BUN_TAG** の下に
#BUN_TAG_ALWAYS が表示されます。

SOLIDWORKS Electrical 3D でのデータの更新と置換



SOLIDWORKS Electrical 3D のプロジェクト ツールバーで、**データを更新 (Update data)** ツールと**データを置換 (Replace data)** ツールを使用できます。

これらのツールには、**ツール (Tools) > SOLIDWORKS Electrical > プロセス (Process)** からアクセスできます。

以前のリリースでは、これらのツールは SOLIDWORKS Electrical Schematic でのみ使用できました。SOLIDWORKS Electrical 3D ではこれらのツールを使用して、メーカー部品のプロパティ、ケーブル参照、シンボル、タイトルブロックなどのプロジェクト データを更新できます。更新または変更を更新するたびに SOLIDWORKS Electrical Schematic アプリケーションに切り替えて戻る必要はありません。

ワイヤ端子タイプ

ユーザー データを追加し、電気設計のワイヤ端子タイプに関する詳細をカスタマイズできます。

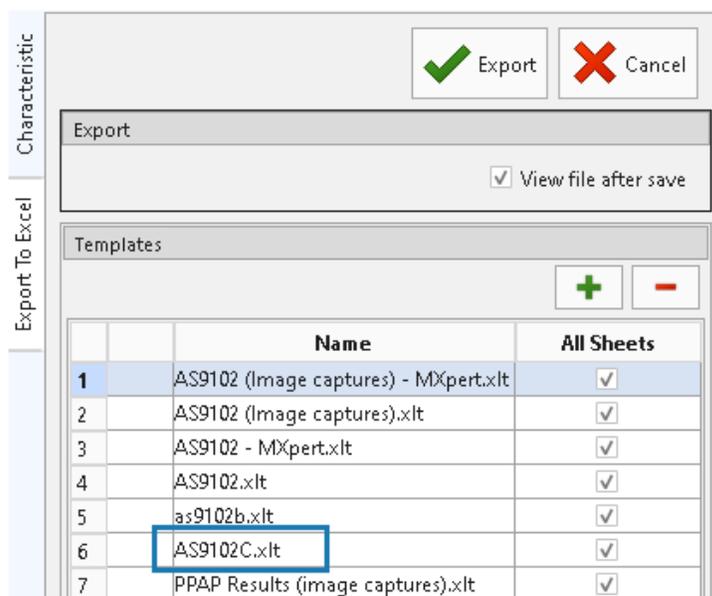
- ワイヤ終端タイプのプロパティ (Wire termination type properties) ダイアログ ボックスに、**ユーザー データ (User data)** と**翻訳可能データ (Translatable data)** が追加されました。
- ユーザー データと端子タイプに新しい属性を使用できます。

23

SOLIDWORKS Inspection

SOLIDWORKS® Inspection は別途購入する製品で、SOLIDWORKS Standard、SOLIDWORKS Professional、SOLIDWORKS Premium、SOLIDWORKS Ultimate と共に、あるいは完全な独立アプリケーションとして使用できます（SOLIDWORKS Inspection スタンドアロンを参照）。

FAI レポートの AS9102 リビジョン C テンプレートへのエクスポート（2025 SP2）



検査プロジェクトのデータを標準的な AS9102 リビジョン C レポート形式にエクスポートできます。

この機能は、SOLIDWORKS Inspection スタンドアロンと SOLIDWORKS Inspection アドインの両方で使用できます。

24

SOLIDWORKS MBD

この章では以下の項目を含みます:

- **STEP 242 エディションの指定 (2025 SP2)**
- **DimXpert 寸法の整列 (2025 SP2)**
- **フィーチャー寸法と参照寸法からの DimXpert 寸法の作成 (2025 SP2)**
- **DimXpert 寸法をライブラリ フィーチャーに保存 (2025 SP1)**
- **スケッチの寸法からの DimXpert 寸法の作成**
- **SolidNetWork License による SOLIDWORKS MBD アドインの使用**
- **標準輪郭公差の削除**
- **抜き勾配フィーチャーの長さ寸法の作成**
- **スロットに 2 つの個別の位置公差を作成**

SOLIDWORKS® MBD は別途購入する製品で、SOLIDWORKS Standard、SOLIDWORKS Professional、SOLIDWORKS Premium、SOLIDWORKS Ultimate と共に使用できます。

STEP 242 エディションの指定 (2025 SP2)

STEP242 に発行 (Publish to STEP242) PropertyManager で STEP242 に発行する場合、エディション 1.0、2.0、または 3.0 を指定できます。

STEP 242 エディションを指定するには:

1. **STEP 242 ファイルを作成 (Publish STEP 242 File)**  (MBD ツールバー) をクリックします。
2. PropertyManager の **STEP 242 エディション (STEP 242 Edition)** で  をクリックし、オプションを選択します。
 - **第 1.0 版**
 - **第 2.0 版**
 - **第 3.0 版**

デフォルトはエディション 1.0 です。

3.  をクリックします。

DimXpert 寸法の整列 (2025 SP2)

DimXpert アノテート アイテムをユーザー定義の平面に整列できます。

DimXpert 寸法を曲面形状に適用すると、寸法が見にくくなる可能性があります。DimXpert アノテート アイテムを選択した平面または平坦な面に移動して整列させることができます。

DimXpert アノテート アイテムをユーザー定義平面に整列するには:

1. DimXpert アノテート アイテムを右クリックし、**アノテート アイテム ビュー選択 (Select Annotation View) > 選択指定 (By Selection)** をクリックします。
2. グラフィック領域で、新たな表示方向を定義する平面または平坦な面を選択します。
3. PropertyManager で**方向ビューを変更 (Change orientation view)** を選択し、アノテート アイテムを新しい方向に対応する方向ビューへ移動します。
4.  をクリックします。

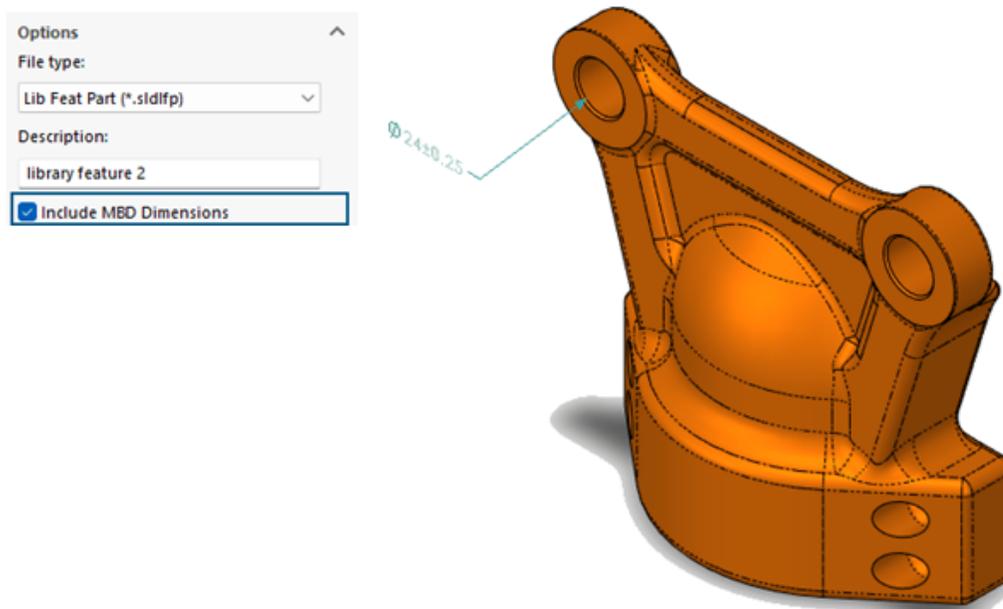
フィーチャー寸法と参照寸法からの DimXpert 寸法の作成 (2025 SP2)

DimXpert 寸法をフィーチャーと参照の寸法から作成できます。

フィーチャーと参照の寸法から DimXpert 寸法を作成するには:

1. **寸法を挿入 (Insert Dimensions)**  (MBD 寸法ツールバー) をクリックするか、**ツール (Tools) > MBD 寸法 (MBD Dimension) > 寸法を挿入 (Insert Dimensions)** を選択します。
2. PropertyManagerで次を行います:
 - a. **フィーチャー (Features)** については、グラフィック領域または FeatureManager® デザイン ツリーからフィーチャーを選択します。
 - b. **フィーチャー寸法 (Feature Dimensions) または参照寸法 (Reference Dimensions)** では、グラフィック領域で寸法を選択します。
 - c.  をクリックします。

DimXpert 寸法をライブラリ フィーチャーに保存 (2025 SP1)



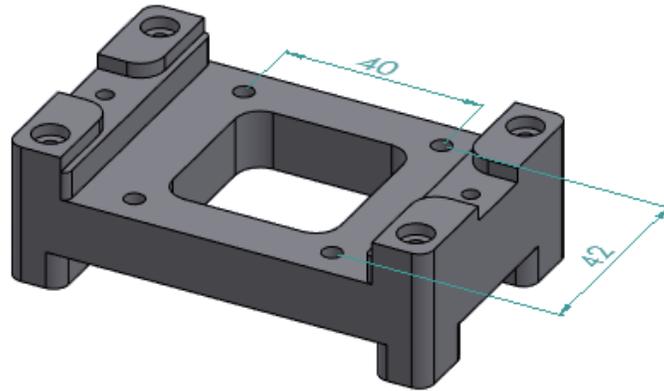
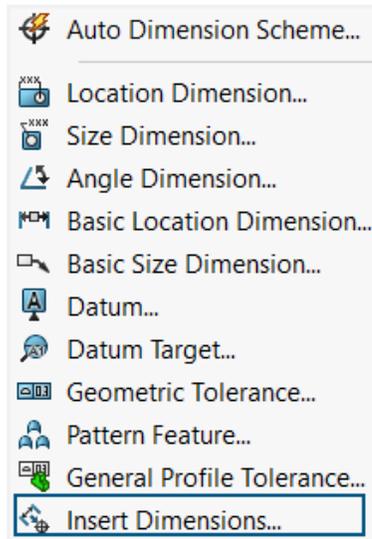
DimXpert 寸法をライブラリ フィーチャーに保存できます。

メリット: DimXpert 寸法をライブラリ フィーチャー部品に保存すると、モデルでライブラリ フィーチャーを使用する際に再利用することができます。

DimXpert 寸法をライブラリ フィーチャーに保存するには:

1. タスク パネル (Task Pane) のデザイン ライブラリ (Design Library) タブで、**ライブラリに追加 (Add to Library)**  をクリックします。
2. PropertyManagerで次を行います:
 - a. **追加アイテム (Items to Add)** で、グラフィック領域または FeatureManager デザイン ツリーからフィーチャーを選択します。
 - b. **ファイル名 (File name)** にファイル名を入力します (デフォルトはドキュメント名です)。
 - c. **デザイン ライブラリ (Design Library)** フォルダで、ライブラリ フィーチャーを追加するサブフォルダを選択します。
 - d. **説明 (Description)** で、アイテムのツールチップに表示される説明を入力します。
 - e. **MBD 寸法を含める (Include MBD Dimensions)** を選択し、 をクリックします。

スケッチの寸法からの DimXpert 寸法の作成

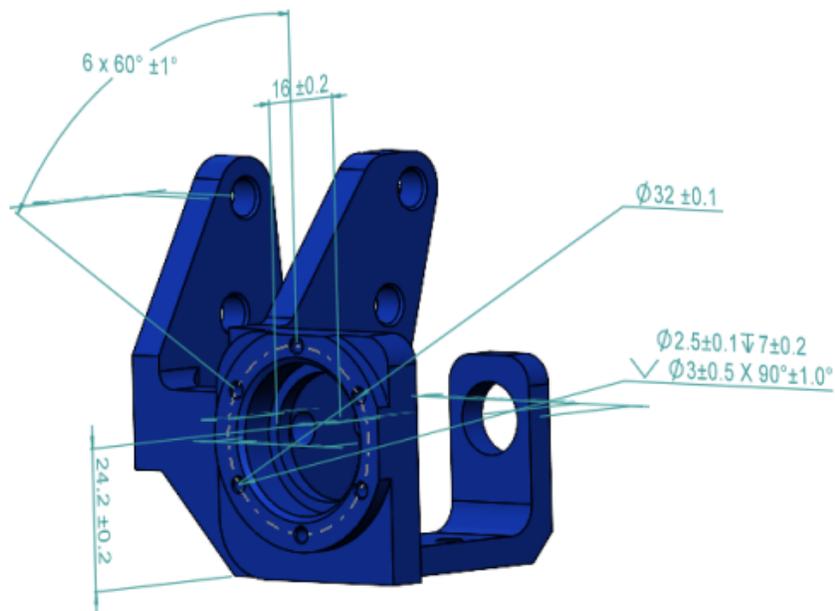


DimXpert 寸法をスケッチの寸法から作成できます。

スケッチの寸法から **DimXpert 寸法** を作成するには:

1. 寸法を挿入 (**Insert Dimensions**)  (MBD 寸法ツールバー) をクリックするか、**ツール (Tools) > MBD 寸法 (MBD Dimension) > 寸法を挿入 (Insert Dimensions)** を選択します。
2. PropertyManagerで次を行います:
 - a. **フィーチャー (Features)** で、グラフィック領域または FeatureManager® デザイン ツリーからフィーチャーを選択します。
 - b. **スケッチ寸法 (Sketch Dimensions)** については、グラフィック領域で寸法を選択し、DimXpert 寸法を作成します。
 - c.  をクリックします。

SolidNetWork License による SOLIDWORKS MBD アドインの使用

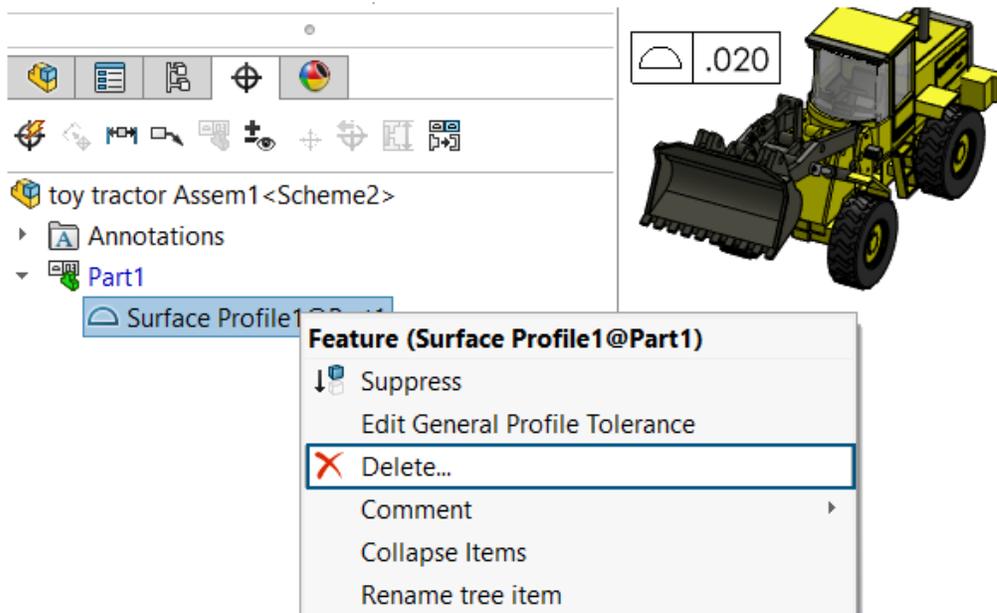


SolidNetWork License (SNL) のお客様は、SOLIDWORKS MBD アドインを使用できます。

SNL によって SOLIDWORKS MBD アドインを使用するには:

1. SOLIDWORKS で、ツール (Tools) > アドイン (Add-Ins) をクリックします。
2. ダイアログ ボックスの **SOLIDWORKS アドイン (SOLIDWORKS Add-ins)** で、**SOLIDWORKS MBD** を選択し、**OK** をクリックします。

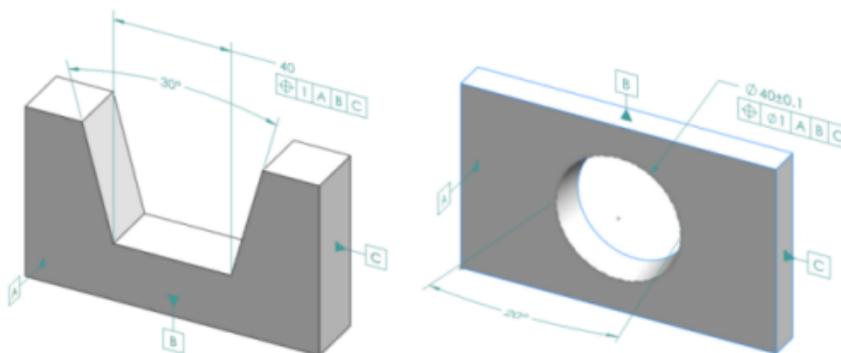
標準輪郭公差の削除



Design with SOLIDWORKS では、標準輪郭公差を削除できます。

標準輪郭公差を削除するには、DimXpertManager  で、標準輪郭公差を右クリックし、**削除 (Delete)** をクリックします。

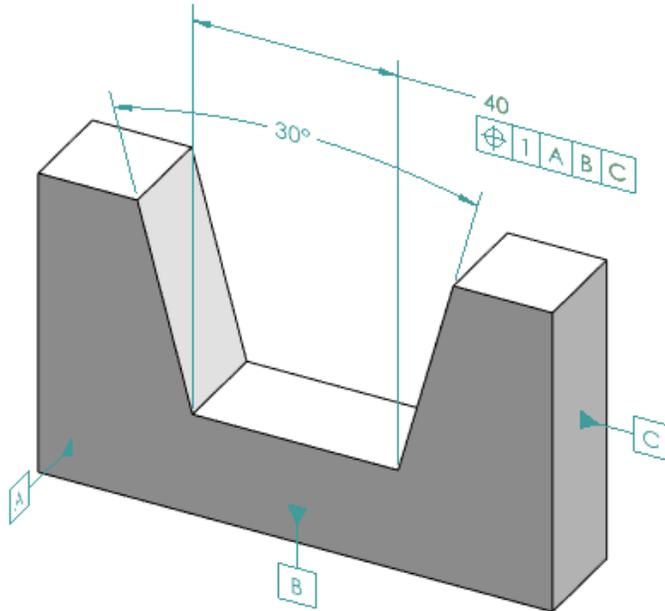
抜き勾配フィーチャーの長さ寸法の作成



抜き勾配フィーチャーの長さ寸法を作成できます。

DimXpert **サイズ寸法 (Size Dimension)**  ツールを使用して、ウェッジや円錐などの抜き勾配フィーチャーの寸法を作成できます。寸法は通常、公差を含む距離寸法です。寸法は、抜き勾配端部の 2 つのエッジ間、または円筒形の円形エッジ間にできます。

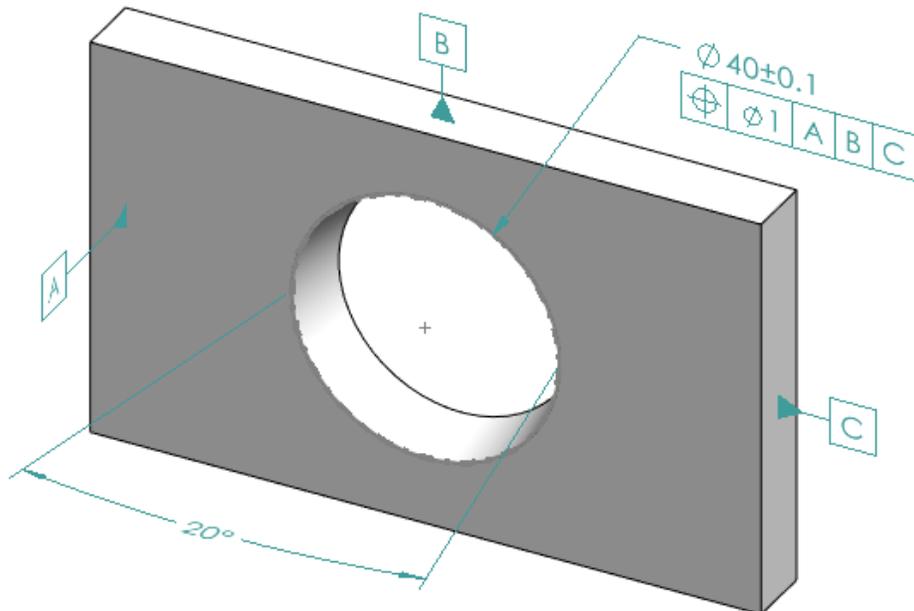
ウェッジの長さ寸法の作成



ウェッジの長さ寸法を作成するには:

1. **サイズ寸法 (Size Dimension)**  (MBD 寸法ツールバー) をクリックするか、**ツール (Tools) > MBD 寸法 (MBD Dimension) > サイズ寸法 (Size Dimension)** を選択します。
2. いずれかのサイド平面の面をクリックします。
3. フィーチャー セレクターで、**幅/ウェッジ フィーチャーの作成 (Create Width/Wedge Feature)**  をクリックします。
4. 2 番目のサイドの面をクリックします。
5. 2 つのサイドと交差する平面である終了平面の面をクリックし、 をクリックします。
6. 角度寸法を配置します。
7. **サイズ寸法 (Size Dimension)**  (MBD 寸法ツールバー) をクリックするか、**ツール (Tools) > MBD 寸法 (MBD Dimension) > サイズ寸法 (Size Dimension)** を選択します。
8. 終了平面をクリックします。
9. グラフィックス領域内をクリックして幅寸法を配置します。
10. 幅寸法に幾何公差を適用して、位置の吹き出しを作成します。

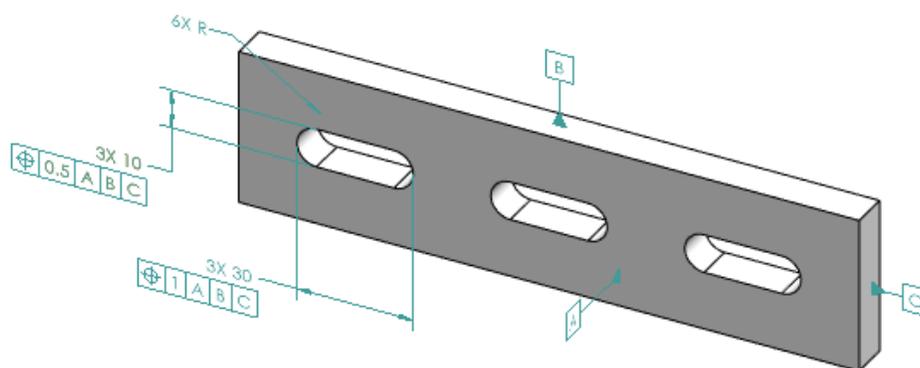
円錐の長さ寸法の作成



円錐の長さ寸法を作成するには:

1. サイズ寸法 (Size Dimension)  (MBD 寸法ツールバー) をクリックするか、ツール (Tools) > MBD 寸法 (MBD Dimension) > サイズ寸法 (Size Dimension) を選択します。
2. 円錐面をクリックして円錐形フィーチャーを作成します。
3. 角度寸法を配置します。
4. 上部エッジをクリックして、交差円フィーチャーと直径寸法を作成します。
SOLIDWORKS ヘルプの *DimXpert* フィーチャー (*DimXpert Features*) を参照してください。
5. 交差円フィーチャーに幾何公差を適用して、位置の吹き出しを作成します。

スロットに 2 つの個別の位置公差を作成



スロットに 2 つの位置公差を個別に作成できます。

スロットに 2 つの位置公差を個別に作成するには:

1. **サイズ寸法 (Size Dimension)**  (MBD 寸法ツールバー) をクリックするか、**ツール (Tools) > MBD 寸法 (MBD Dimension) > サイズ寸法 (Size Dimension)** を選択します。
2. スロットの長さのエッジをクリックし、グラフィック領域をクリックして寸法を配置します。
3.  をクリックします。
4. 幾何公差と位置公差を適用し、グラフィック領域をクリックして公差を配置します。
5.  をクリックします。
6. **サイズ寸法 (Size Dimension)**  (MBD 寸法ツールバー) をクリックするか、**ツール (Tools) > MBD 寸法 (MBD Dimension) > サイズ寸法 (Size Dimension)** を選択します。
7. スロットの幅のエッジをクリックし、グラフィック領域をクリックして寸法を配置します。
8.  をクリックします。
9. 図の「6XR」など、フィーチャーに適用する寸法のタイプを選択するには、*SOLIDWORKS* ヘルプ: 寸法 PropertyManager の使用 (Using the Dimension PropertyManager) を参照してください。

25

DraftSight

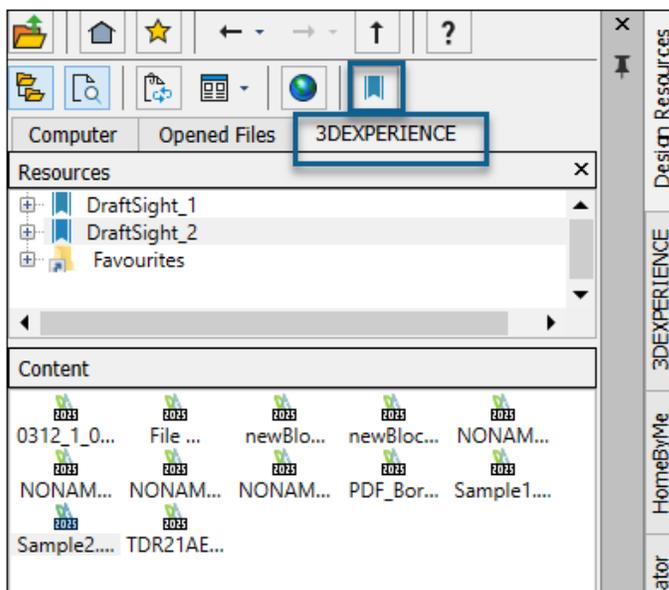
この章では以下の項目を含みます:

- **3DEXPERIENCE platform と設計リソース パレットの互換性 (2025 FD01)**
- **3DEXPERIENCE platform からのファイルのアタッチ (DraftSight Connected のみ) (2025 FD01)**
- **3DEXPERIENCE にバッチ保存するためのブックマーク (DraftSight Connected のみ)**
- **開くダイアログ ボックス (DraftSight Connected のみ)**
- **Managed DS License Server**
- **DGN ファイル エクスポート**
- **テーブル セルの自動入力**
- **テーブルへのアクセスとテーブル区切りの作成**
- **ダイナミック ブロックのライブラリ**
- **オプション ダイアログ ボックスの動的検索**
- **寸法スタイル ダイアログ ボックス**
- **ブロック構造パレット**
- **クリップされた外部参照とブロックの編集**
- **表示順序**
- **寸法間の間隔の管理**
- **メニュー バーの表示設定**
- **カスタム ブロックの寸法拘束**
- **FLATTEN コマンド**
- **視覚スタイル**
- **MacOS での印刷**
- **AMUSERHATCH コマンド (DraftSight Mechanical のみ)**
- **テーブル編集**
- **STEP ファイルのインポート**
- **DWGUNITS コマンド**
- **PDF エクスポートおよびバッチ印刷の使いやすさ**
- **設計リソース (Design Resources) パレットのブロック**
- **複数の表示要素**
- **自由選択**

DraftSight® は、プロフェッショナルな CAD 図面を作成するために使用する別売り製品です。DraftSight Professional、DraftSight Premium、および DraftSight Mechanical があります。さらに、DraftSight

Enterprise と Enterprise Plus がネットワーク ライセンスでご利用いただけます。**3DEXPERIENCE®** DraftSight は、DraftSight に **3DEXPERIENCE Platform** の機能を組み合わせたソリューションです。

3DEXPERIENCE platform と設計リソースパレットの互換性 (2025 FD01)



設計リソース (Design Resources) パレットを使用すると、**3DEXPERIENCE platform** で使用可能な図面ファイルのリソースおよびコンテンツにアクセスできます。

互換性は、DraftSight Connected および Design with DraftSight に当てはまります。

ブックマークを追加 (Add Bookmark)  を使用すると、**3DEXPERIENCE platform** からブックマークを追加できます。**内容 (Content)** では、図面ファイルのブックマークとカテゴリのファイルを表示できます。

リソースを開く (Open Resources) では、**3DEXPERIENCE platform** からファイルを開くことができます。

参照先: *DraftSight* ヘルプ: *設計リソース パレット*。

3DEXPERIENCE platform からのブックマークの追加

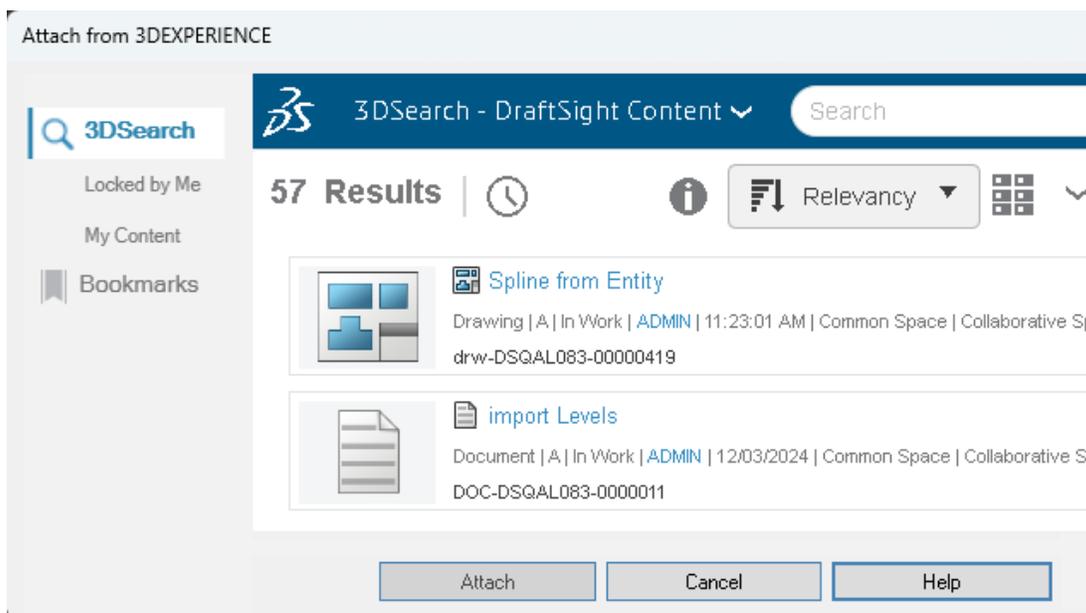
3DEXPERIENCE platform からブックマークを追加するには:

1. **設計リソース (Design Resources)** パレットの **3DEXPERIENCE** タブで、**ブックマークを追加 (Add Bookmark)**  をクリックします。
2. ブックマークを選択 (Select a Bookmark) ダイアログ ボックスで、ブックマークを選択して **選択 (Select)** をクリックします。
選択したブックマークがリストに表示されます。

3. ブックマークを右クリックしてオプションを指定します。

オプション	説明:
ステータスを確認 (Check Status)	ブックマークのステータスを確認します。 🔄 が表示され、ブックマークが最新でないかどうかを示します。
更新 (Update)	ブックマークが最新のファイルで更新されます。
除去 (Remove)	ブックマークがリストから除去されます。

3DEXPERIENCE platform からのファイルのアタッチ (DraftSight Connected のみ) (2025 FD01)



3DEXPERIENCE platform の図面、イメージ、および PDF ファイルを、現在の図面への外部参照としてアタッチできます。

3DEXPERIENCE platform からファイルをアタッチするには:

1. 次のいずれかを実行します。
 - 作図および注釈 (Drafting and Annotation) ワークスペースで、**アタッチ (Attach)** > **3DEXPERIENCE からアタッチ (Attach From 3DEXPERIENCE)** をクリックします。
 - **参照 (References)** パレットで、**3DEXPERIENCE からアタッチ (Attach from 3DEXPERIENCE)** を選択します。
 - コマンド ウィンドウに ATTACHFROM3DEXPERIENCE と入力します。

2. 3DEXPERIENCE からアタッチ (Attach From 3DEXPERIENCE) ダイアログ ボックスで、次のいずれかを選択します。
 - **3DSearch**
 - **自分がロック (Locked by Me)**
 - **マイ コンテンツ (My Content)**
 - **ブックマーク (Bookmarks)**
3. アタッチするファイルを選択します。

6WTags を使用すると、特定のファイル タイプを検索できます。

選択したファイル タイプに応じて対応するダイアログ ボックスが開きます。

ファイルの種類	ダイアログ ボックス
DWG ファイル	参照をアタッチ: 図面
PDF	参照をアタッチ: PDF アンダーレイ
DGN	参照をアタッチ: DGN アンダーレイ
PNG	参照をアタッチ: イメージ アンダーレイ

4. アタッチするファイルを選択し、**アタッチ (Attach)** をクリックします。
選択したファイルが、図面ファイルにアタッチされます。

3DEXPERIENCE からアタッチ (Attach from 3DEXPERIENCE) ダイアログ ボックス

3DEXPERIENCE からアタッチ (Attach from 3DEXPERIENCE) ダイアログ ボックスでは、**3DSearch**、ブックマーク、マイ コンテンツ、および自分がロックしたファイルから、ファイルのアタッチできます。

このダイアログ ボックスを開くには:

次のいずれかを実行します。

- 作図および注釈 (Drafting and Annotation) ワークスペースで、**アタッチ (Attach)** > **3DEXPERIENCE からアタッチ (Attach From 3DEXPERIENCE)** をクリックします。
- **参照 (References)** パレットで、**3DEXPERIENCE からアタッチ (Attach from 3DEXPERIENCE)** を選択します。
- コマンド ウィンドウに ATTACHFROM3DEXPERIENCE と入力します。

3DSearch

3DEXPERIENCE platform に保存されているファイルを表示します。

自分がロック (Locked by Me)

自分がロックしたファイルを表示します。**フィルターをクリア (Clear Filter)** をクリックすると、結果がクリアされて、すべてのファイルが表示されます。

マイ コンテンツ

自分が作成したファイルを表示します。**フィルターをクリア (Clear Filter)** をクリックすると、結果がクリアされて、すべてのユーザーによって作成されたファイルが表示されます。

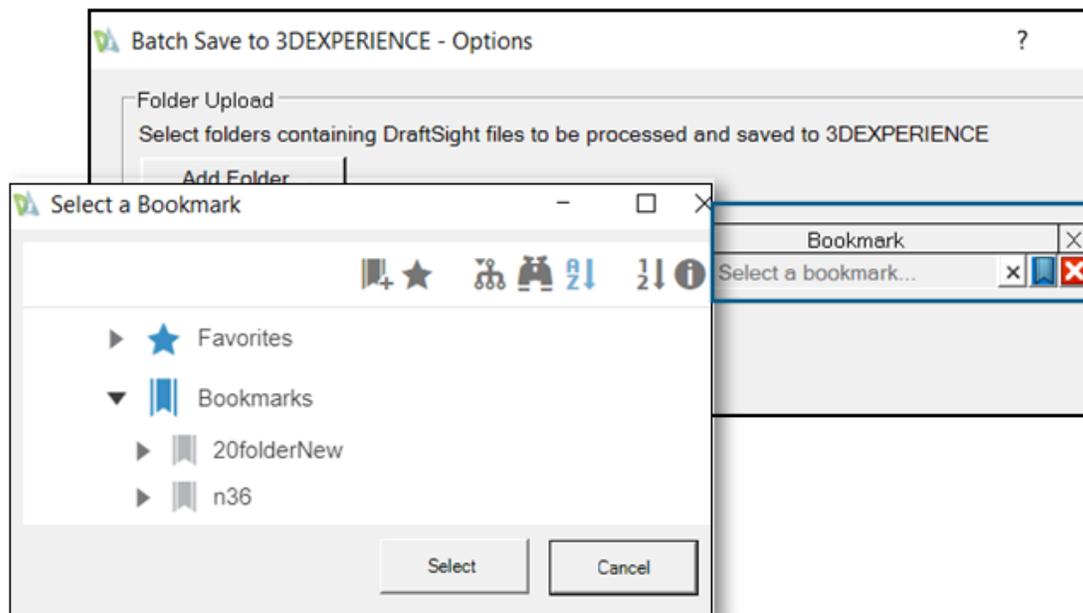
ブックマーク (Bookmarks)

ブックマークおよびブックマークに保存されているファイルを表示します。

アタッチ

選択したファイルを図面にアタッチします。

3DEXPERIENCE にバッチ保存するためのブックマーク (DraftSight Connected のみ)



3DEXPERIENCE Platform でファイルをブックマークにバッチアップロードすることができます。

3DEXPERIENCE にバッチ保存 (Batch Save to 3DEXPERIENCE) のオプション (Options) ダイアログボックスを開くには、リボンで **DraftSight > 3DEXPERIENCE にバッチ保存 (Batch Save to 3DEXPERIENCE)** をクリックします。

ブックマーク ダイアログ ボックスの選択

このダイアログ ボックスを使用して、既存のブックマークを選択したり、新しいブックマークを作成したりできます。

ブックマークを選択 (Select a Bookmark) ダイアログ ボックスにアクセスするには、3DEXPERIENCE にバッチ保存 (Batch Save to 3DEXPERIENCE) のオプション (Options) ダイアログ ボックスで、 をクリックします。

ツールバー

ツール	説明
新しいブックマーク (New Bookmark)	新しいブックマークを作成します。
お気に入り (Favorite)	ブックマークをお気に入りとしてマークします。
すべてを展開 (Expand All)	フォルダ構造を展開します。
ツリーで検索 (Find in Tree)	選択したブックマークでファイルを検索します。
アルファベット順 (Alphabetical Order)	ブックマークをアルファベット順に並べ替えます。
日付順 (Date Order)	ブックマークを作成日に基づいて並べ替えます。

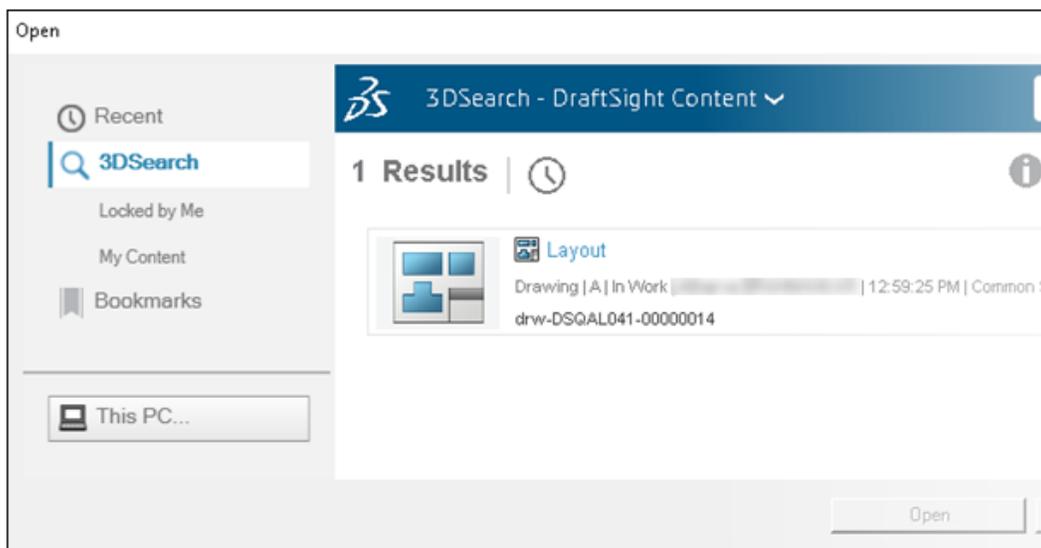
ブックマーク

お気に入りのブックマークをリストします。

ブックマーク (Bookmarks)

3DEXPERIENCE Platform で使用可能なブックマークと新規作成されたブックマークをリストします。

開くダイアログ ボックス (DraftSight Connected のみ)



開く (Open) ダイアログ ボックスを使用して、最近開いた図面ファイル、3DSearch のファイル、自分でロックしたファイル、マイ コンテンツのファイル、およびブックマークのファイルを開くことができます。

ダイアログ ボックスには、結果 (Results) パネルにファイルを表示するためのさまざまなオプションがあります。

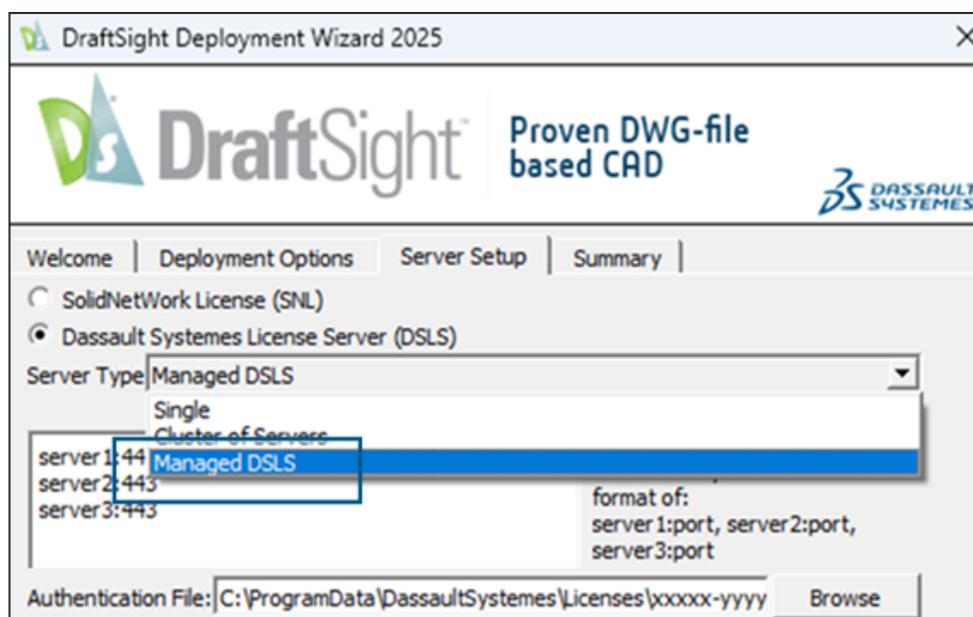
ダイアログ ボックスを開くには、次のいずれかを実行します。

- **開く (Open)** (クイック アクセス ツールバー) をクリックします。
- **ファイル (File) > 開く (Open)** をクリックします。
- コマンド ウィンドウで、Open と入力します。

オプション	説明
最近 (Recent)	最近開いたファイルが表示されます。雲の記号は、 3DEXPERIENCE Platform で開いたファイルを示します。ファイルを選択し、 開く (Open) をクリックすると、ファイルが開きます。
3DSearch	3DEXPERIENCE Platform で保存されているファイルが表示されます。

オプション	説明
自分がロック (Locked by Me)	自分がロックしたファイルが表示されます。 フィルターをクリア (Clear Filter) をクリックすると、結果がクリアされ、すべてのファイルが表示されます。
マイ コンテンツ (My Content)	自分が作成したファイルが表示されます。 フィルターをクリア (Clear Filter) をクリックすると、結果がクリアされ、すべてのユーザーが作成したファイルが表示されます。
ブックマーク (Bookmarks)	ブックマーク、およびブックマークに保存されているファイルが表示されます。
この PC (This PC)	ローカルに保存したファイルを開きます。
開く (Open)	結果から選択したファイルを開きます。 <div data-bbox="852 877 1427 1010" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> オフライン モードで作業している場合は、最近開いたファイルおよびローカルに保存されているファイルのみ開くことができます。 </div>

Managed DS License Server



DraftSight では Managed DS License Server がサポートされています。

Managed DS License Server (DSLS) は、Managed Licensing Service と呼ばれます。Managed DSLS を使用すると、オンプレミスのお客様は DSLS をインストールするために物理コンピュータを必要としません。

Managed Licensing Service を参照してください。

展開ウィザードでの Managed DSLS の設定

DraftSight 展開ウィザードでサーバーを設定する場合、**Managed DSLS** サーバー タイプを使用できます。

展開ウィザードで **Managed DSLS** を設定するには:

1. DraftSight 展開ウィザードで、**Dassault Systemes License Server (DSLS)** を選択します。
2. **サーバー タイプ (Server Type)** で、**Managed DSLS** を選択します。
3. Managed Licensing Service モードを選択したときに受信したサーバーの詳細を入力します。

DraftSight での Managed DSLS の設定

DraftSight のインストール時に、**Managed DSLS** サーバー タイプを設定できます。

DraftSight をインストールするとき、ライセンス タイプとして **Dassault Systemes License Server (DSLS)** を選択します。

DraftSight で **Managed DSLS** を設定するには:

1. DraftSight ライセンス アドミニストレータ (DraftSight License Administrator) で、**サーバーの追加 (Add Server)** を選択します。
2. **サーバー タイプ (Server Type)** で、**Managed DSLS** を選択します。

DGN ファイル エクスポート

EXPORTDGN または DGNEXPORT コマンドを使用して、DGN ファイルをエクスポートできます。

DGN ファイル エクスポートを使用するには:

次のいずれかの操作を行います:

- リボンで、**メニュー (Menu) > エクスポート (Export) > DGN エクスポート (DGN Export)** をクリックします。
- メニューで、**メニュー (Menu) > エクスポート (Export) > DGN エクスポート (DGN Export)** をクリックします。
- コマンド ウィンドウで、EXPORTDGN または DGNEXPORT と入力します。

テーブル セルの自動入力

	A	B	C	D	E	F
1	ITEM	DAY	MONTH	YEAR	DATE	VALUE
2	1	12	January	2023	24-10-2027	1,250
3	2	13	February	2024	25-10-2027	2,250
4	3	14	Click and drag to auto-fill cells	2025	26-10-2027	3,250
5	4	15	April	2026	27-10-2027	4,250

自動入力は、テーブルの隣接セルに論理的または反復的な順序でデータを入力する場合に役立ちます。データには、日付、連番、曜日、月などが含まれます。

この機能は、1つのセルの式を他のセルで繰り返す場合にも役立ちます。

自動入力機能を使用するには:

1. セルを選択します。

選択したセルの右下隅に入力ハンドルが表示されます。

2. データを入力する方向に入力ハンドルをドラッグします。

ハンドルを水平方向にドラッグすると、行内のセルが自動的に入力されます。ハンドルを垂直方向にドラッグすると、列内のセルが自動的に入力されます。

テーブルへのアクセスとテーブル区切りの作成

Part Number	Description	Length (mm)	Width (mm)	Height (mm)	Weight (kg)
P001	Gear Assembly	120	50	30	0.75
P002	Bearing Housing	80	80	40	0.45
P003	Piston Rod	200	25	25	1.2
P004	Valve Body	90	60	35	0.6
P005	Cylinder Head	150	70	50	1.8
P006	Shaft	180	20	20	1
P007	Spring	60	10	10	0.15
P008	Bearing	30	30	15	0.25
P009	Flange	120	80	30	1.5
P010	Bolt	10	5	5	0.05
P011	Nut	10	10	5	0.03
P012	Washer	15	15	1	0.02
P013	Gasket	40	40	2	0.08
P014	Pin	25	3	3	0.01
P015	Bracket	70	40	20	0.7
P016	Connector	50	30	15	0.4
P017	Plate	100	60	5	0.3
P018	Rod	130	10	10	0.5
P019	Sleeve	40	40	30	0.9
P020	Bushing	35	20	15	0.2
P021	Hinge	50	15	10	0.25
P022	Cam	75	25	25	0.6
P023	Spacer	15	15	3	0.05
P024	Bracket	60	30	10	0.4
P025	Lever	90	10	5	0.2
P026	Plug	20	20	10	0.1
P027	Seal	25	25	2	0.08
P028	Screw	8	4	4	0.02
P029	Key	12	6	6	0.03
P030	O-Ring	18	18	2	0.02

TABLE コマンドを使用し、テーブルを作成して大きなテーブルを複数のテーブルに分割し、図面領域やシートに収めることができます。

行が多いテーブルの場合は、テーブルを分割して、行を並べて表示できます。

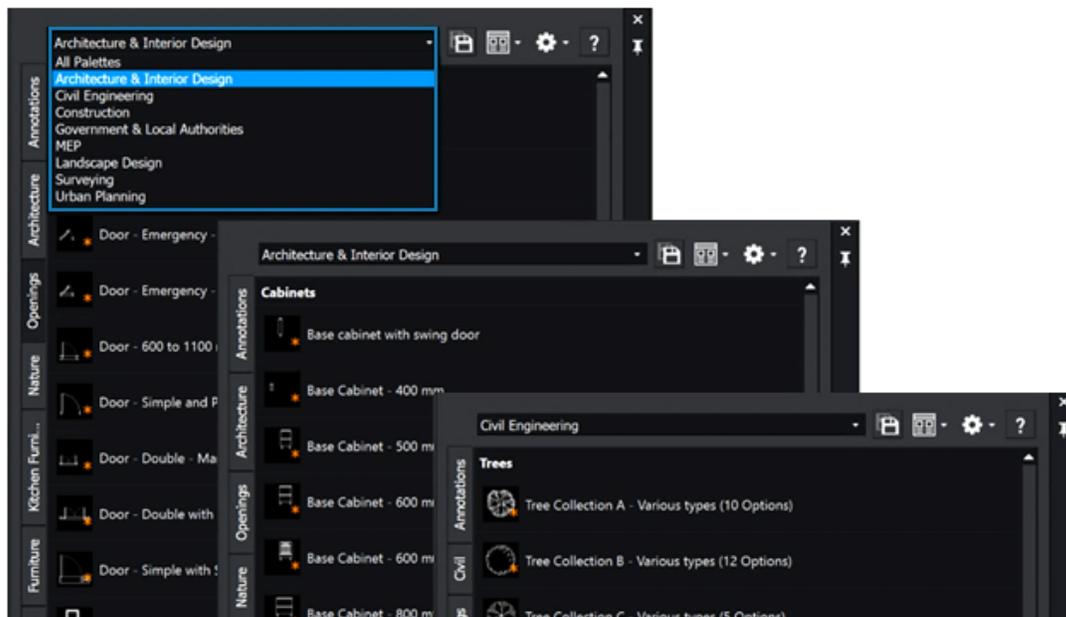
テーブルの高さは、グリッポイントドラッグして定義することも、プロパティパレットで図面単位で入力することもできます。

テーブルにアクセスするには:

次のいずれかの操作を行います:

- リボンで、**注釈 (Annotate) > テーブル (Table) > 挿入 (Insert)** をクリックします。
- メニューで、**作成 (Draw) > テーブル (Table)** をクリックします。
- コマンドウィンドウで、TABLE と入力します。

ダイナミック ブロックのライブラリ

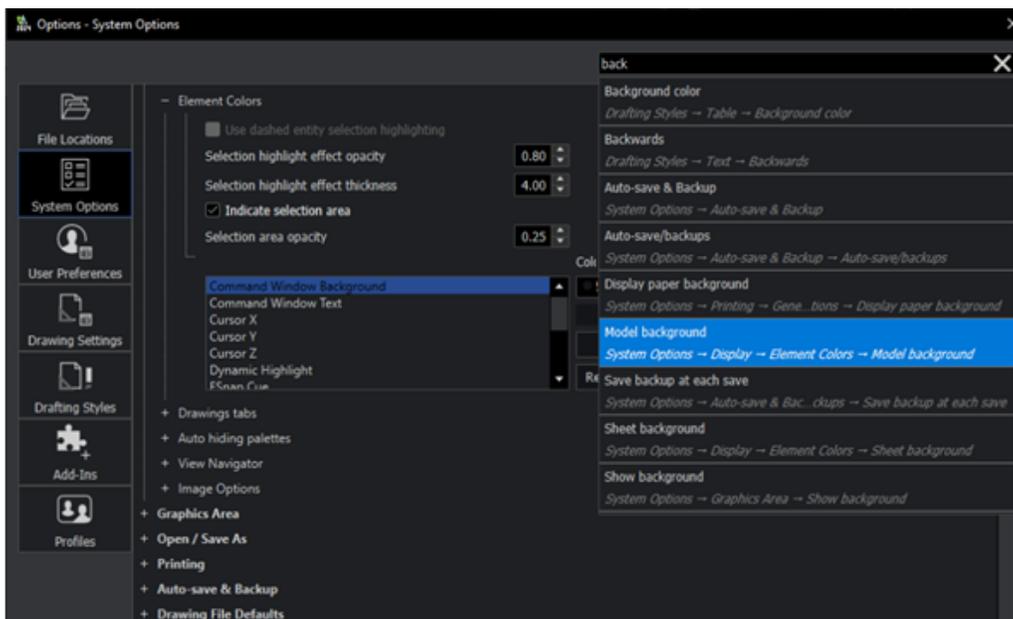


ツールパレットには 400 を超えるダイナミックブロックが含まれています。これらのブロックはパラメトリックで、AutoCAD® と互換性があります。

新しいブロックを作成して設計を適応させるか更新する代わりに、ダイナミックブロックのサイズ、形状、およびコンフィギュレーションを調整できます。これにより、描画プロセスが簡素化され、繰り返しタスクが削減されます。

ダイナミックブロックには、アーキテクチャ、インテリアデザイン、HVAC、電気、配管、土木、都市計画のシンボルが含まれています。これらは、業界の焦点に応じてパレットにグループ化されます。

オプション ダイアログ ボックスの動的検索



オプション (Options) ダイアログ ボックスの検索機能が、より直感的で使いやすくなり、オプションをすばやく見つけることができます。

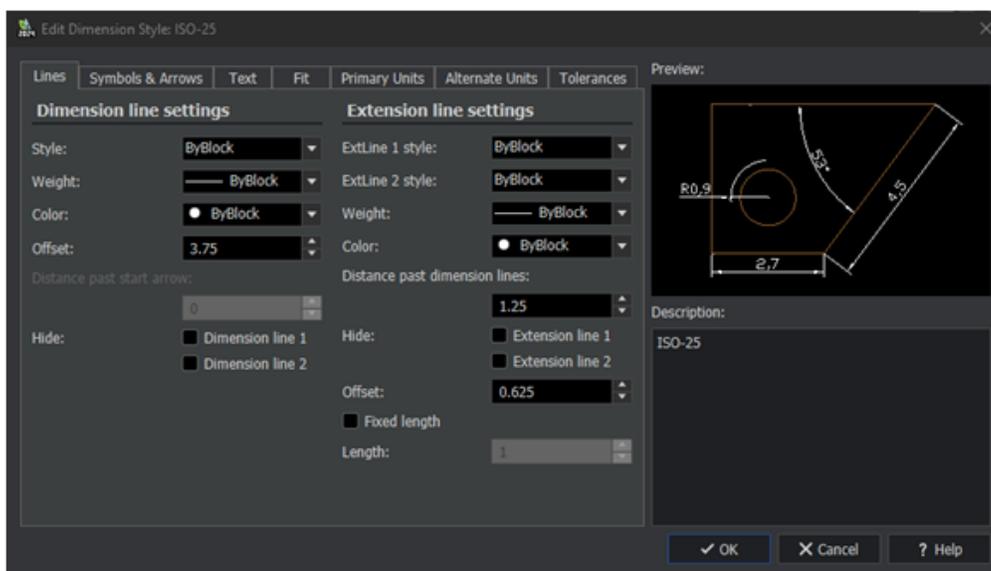
オプション (Options) ダイアログ ボックスの検索ボックスで、用語またはシステム変数名の入力を開始すると、入力した文字列を含むオプションのリストが表示されます。関連するオプションがリストに表示されます。オプションをクリックすると、指定したオプションに直接移動できます。

オプション (Options) ダイアログ ボックスで動的検索を使用するには:

次のいずれかの操作を行います:

- リボンで、**管理 (Manage) > カスタマイズ (Customization) > オプション (Options)** をクリックします。
- メニューで、**ツール (Tools) > オプション (Options)** をクリックします。
- コマンド ウィンドウで、**OPTIONS** と入力します。

寸法スタイル ダイアログ ボックス



寸法スタイル (Dimension Styles) ダイアログ ボックスは、寸法スタイルの編集用に簡略化されています。

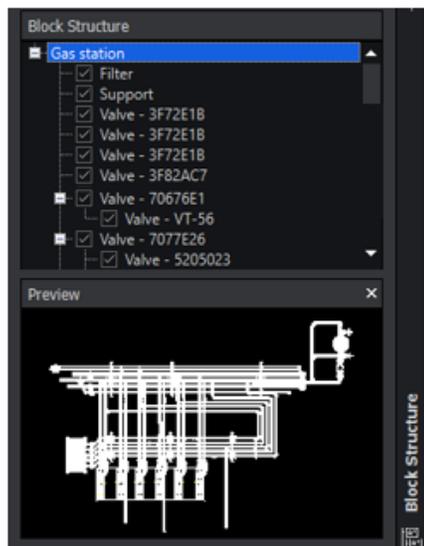
寸法スタイルを編集する場合のユーザー インターフェイスは、AutoCAD インターフェイスに類似しています。したがって、ユーザーは AutoCAD から DraftSight への移行がスムーズになります。

寸法スタイル (Dimension Styles) ダイアログ ボックスにアクセスするには:

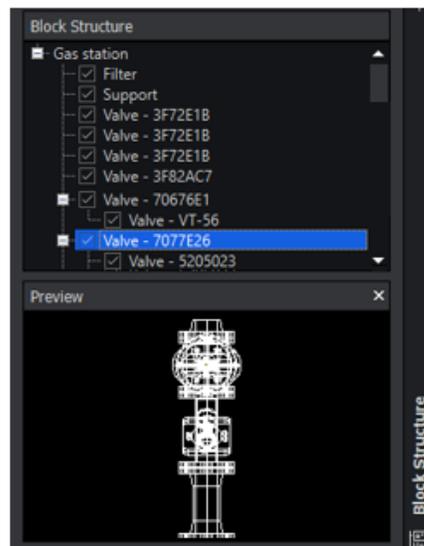
次のいずれかの操作を行います:

- リボンで、**注釈 (Annotate) > 寸法 (Dimension) > 寸法スタイル (Dimension Style)** をクリックします。
- メニューで、**フォーマット (Format) > 寸法スタイル (Dimension Style)** をクリックします。
- コマンド ウィンドウで、DIMSTYLE/ DIMENSIONSTYLE と入力します。

ブロック構造パレット



Main drawing selected



Nested block selected

ブロック構造パレットを使用すると、複雑なブロック階層を視覚化し、管理、ナビゲートすることができます。これにより、設計およびドラフティング タスクの効率性と編成が強化されます。

ブロック構造は、階層を作成するネストされたブロックの配列です。ブロック構造パレットには、ネストされたブロック構造が表示され、ブロックを管理する方法が示されます。

パレットには、次のメリットがあります。

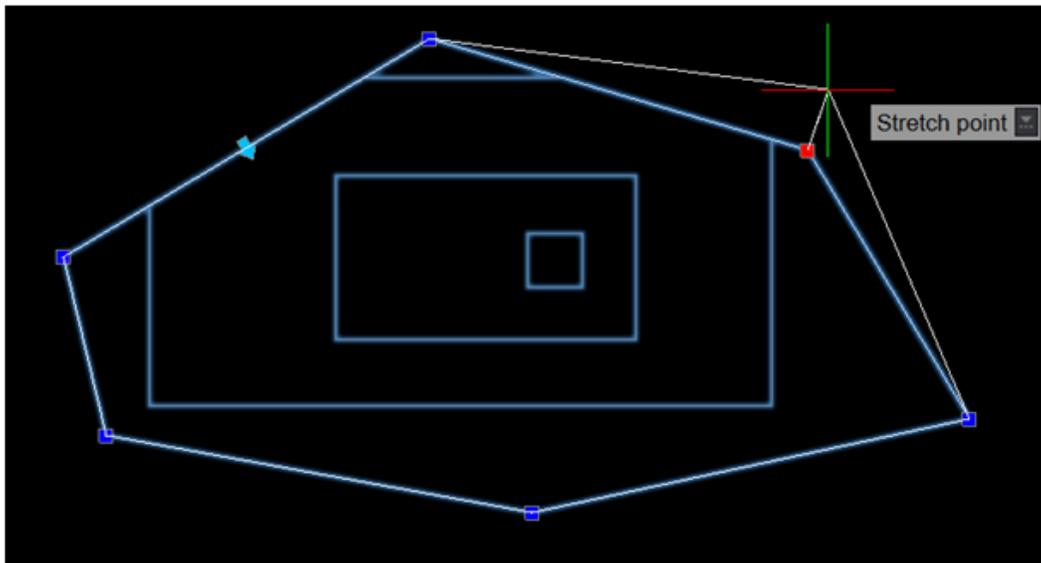
- 階層の視覚化。これにより、多くのネストされたブロックを持つ大規模で複雑な設計を処理できます。
 - 図面内のブロック編成を構造化ビューで表示します。
 - 選択したブロック インスタンスのブロック構造を視覚的に表示します。
 - 階層ブロック構造の作成と管理を容易にします。
 - メイン ブロックまたは親ブロック内のネストされたブロックをハイライト表示します。ブロックは、複数の親ブロック内でネストされたブロックとして機能する場合があります。パレットには、関連するすべての親ブロック構造内のネストされた要素としてブロックが表示されます。
 - 内部で互いにネストされたブロック構造をサポートします。
 - ブロック構造を収縮または展開します。
 - 表示される詳細のレベルを制御します。
 - グラフィック領域で個々のブロック インスタンスを表示または非表示にします。
 - 構造内の特定ブロックの可視性を管理します。
- ブロック管理。編成が強化されることにより、CAD 図面の整合性が維持され、作業が容易になります。

- ネストされたブロックにパレットから直接アクセスして編集することで、ブロックに他のネストされたブロックが含まれている場合の編集プロセスを効率化できます。たとえば、壁ブロック内に窓ブロックがネストされている場合などです。
 - 図面の 1 つの領域からブロックをコピーし、階層構造を維持しながら別の領域に貼り付けます。これにより、設計要素を再利用し、図面内の一貫性を維持するプロセスが簡素化されます。
 - パレット内のブロックの名前変更、グループ化、編成、削除を行います。
 - ブロックを図面の別のブロック内にネストします。
- ナビゲーション。設計内の特定要素を簡単に検索および編集できるため、時間と労力を節約できます。
- パレットでブロックを選択して、図面内をナビゲートします。
 - 複雑なブロック構造内で特定の要素を見つけて焦点を当てます。
 - グラフィック領域で個々のブロック インスタンスを拡大表示します。

ブロック構造 (Block Structure) パレットに開くには:

- リボンで、**挿入 (Insert) タブ > パレット (Palettes) セクション > ブロック構造 (Block Structure)** をクリックします。
- メニューで、**ツール (Tools) > シートセットマネージャー (Sheet Set Manager) > ブロック構造 (Block Structure)** をクリックします。
- コマンド ウィンドウで、BLOCKSTRUCTURE と入力します。

クリップされた外部参照とブロックの編集



ブロックまたは外部参照 (xref) 図面をクリップすると、グリップを使用して境界をサイズ変更したり編集したりすることができます。以前のリリースでは、境界をサイズ変更したり編集したりするたびに、クリップを再作成する必要がありました。

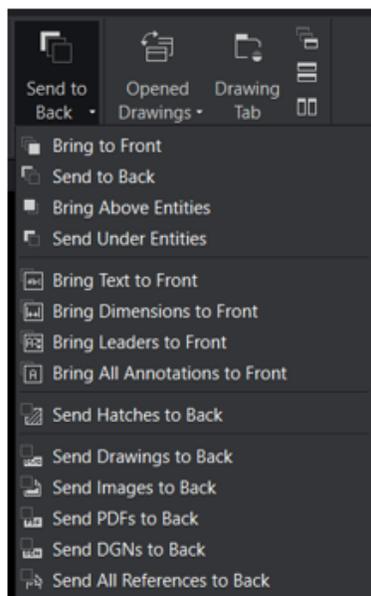
これにより、特定のエンティティまたは領域をブロックまたは xref 図面から分離して、グラフィック領域に表示することが容易になります。

クリップされた外部参照とブロックを編集するには:

次のいずれかの操作を行います:

- リボンで、**挿入 (Insert) > 参照 (Reference) > クリップ (Clip) > 参照 (Reference)** をクリックします。
- メニューで、**修正 (Modify) > クリップ (Clip) > 参照 (Reference)** をクリックします。
- コマンド ウィンドウで、CLIPREFERENCE (XCLIP) と入力します。

表示順序



表示順序 (Drawing Order) コマンドには、特定のエンティティ タイプに合わせたオプションがあります。このオプションを使用すると、注釈の表示をより細かく制御できるため、設計プロセスがさらに合理化されます。

このオプションにより、以下が実現されます。

- 明瞭さの向上。寸法や注釈などの重要な設計要素が、視覚的な階層に表示されるようになります。
- 効率的なワークフロー。画層を細かく制御して、さまざまな要素の可視性を効率的に管理できるため、手動による調整にかかる時間を短縮できます。
- 精度の向上。特定の要素を前面に配置し、他の要素を背面に移動することで、CAD 設計の精度が向上します。

オプション	説明
注釈を前面に移動 (Bring Annotations to Front)	<p>テキスト、寸法、引出線を含むすべての注釈エンティティを設計の最前面に移動します。</p> <p>注釈を前景にまとめることで、重要な情報の伝達を強化し、設計注釈を読みやすくし、測定値を理解しやすくし、レビューおよびプレゼンテーション プロセスを簡素化できます。</p> <p>効率的なコラボレーションとコミュニケーションを促進しながら、より正確で視覚的に魅力的でインパクトのある図面を作成できます。</p>
ハッチングを背面に移動 (Send Hatches to Back)	<p>ハッチングを背景に下げ、下にあるエンティティが見えるようにします。</p> <p>これは、ハッチング パターンが設計の明瞭さやわかりやすさを妨げている場合に役立ち、より明確な図面ビューを実現します。</p>
参照を背面に移動 (Send References to Back)	<p>参照を背景に下げ、主要な設計要素の可視性を最適化します。</p> <p>これにより、主要な構成部品に集中できるため、設計プロセス中の効率と精度が向上します。</p>
<p>ユーザーが、商業ビルの詳細なフロア プランを持っているとします。このプロジェクトには複数の寸法、注釈、およびグラフィック要素があり、明確さと精度を確保するには画層と可視性が重要になります。</p> <p>最前面へ移動 (Bring to Front) および最背面へ移動 (Send to Back) オプションを使用すると、画層をより細かく制御できます。寸法、引出線、文字、注釈を前面に移動し、ハッチング、図面、DGN 形式と PDF 形式のイメージを背面に移動できます。</p>	
<p>TEXTTOFRONT、HATCHTOBACK、または REFERENCETOBACK コマンドにアクセスするには:</p> <p>次の操作を行います:</p>	
リボン	メニュー
表示 (View) > 順序 (Order) > テキストを前面に移動 (Bring Text to Front)	ツール (Tools) > 表示順序 (Display Order) > 注釈を前面に移動 (Bring Annotations to Front) > 文字のみ (Text Only)
表示 (View) > 順序 (Order) > 寸法を前面に移動 (Bring Dimensions to Front)	ツール (Tools) > 表示順序 (Display Order) > 注釈を前面に移動 (Bring Annotations to Front) > 寸法のみ (Dimensions Only)

リボン	メニュー
表示 (View) > 順序 (Order) > 引出線を前面に移動 (Bring Leaders to Front)	ツール (Tools) > 表示順序 (Display Order) > 注釈を前面に移動 (Bring Annotations to Front) > 引出線のみ (Leaders Only)
表示 (View) > 順序 (Order) > すべての注釈を前面に移動 (Bring All Annotations to Front)	ツール (Tools) > 表示順序 (Display Order) > 注釈を前面に移動 (Bring Annotations to Front) > すべての注釈エンティティ (All Annotation Entities)
表示 (View) > 順序 (Order) > ハッチングを背面に移動 (Send Hatches to Back)	ツール (Tools) > 表示順序 (Display Order) > ハッチングを背面に移動 (Send Hatches to Back)
表示 (View) > 順序 (Order) > 図面を背面に移動 (Send Drawings to Back)	ツール (Tools) > 表示順序 (Display Order) > 参照を背面に移動 (Send References to Back) > 図面のみ (Drawings Only)
表示 (View) > 順序 (Order) > イメージを背面に移動 (Send Images to Back)	ツール (Tools) > 表示順序 (Display Order) > 参照を背面に移動 (Send References to Back) > イメージのみ (Images Only)
表示 (View) > 順序 (Order) > PDF を背面に移動 (Send PDFs to Back)	ツール (Tools) > 表示順序 (Display Order) > 参照を背面に移動 (Send References to Back) > PDF のみ (PDFs Only)
表示 (View) > 順序 (Order) > DGN を背面に移動 (Send DGNs to Back)	ツール (Tools) > 表示順序 (Display Order) > 参照を背面に移動 (Send References to Back) > DGN のみ (DGNs Only)
表示 (View) > 順序 (Order) > すべての参照を背面に移動 (Send All References to Back)	ツール (Tools) > 表示順序 (Display Order) > 参照を背面に移動 (Send References to Back) > すべての参照エンティティ (All Referenced Entities)

OR

コマンド ウィンドウで、TEXTTOFRONT、HATCHTOBACK、または REFERENCETOBACK と入力します。

寸法間の間隔の管理



Before DIMSPACE



After DIMSPACE

DIMSPACE コマンドを使用して、DWG ファイル内の寸法間の間隔を管理できます。これにより、図面の精度、明確さ、および設計の一貫性が確保されます。

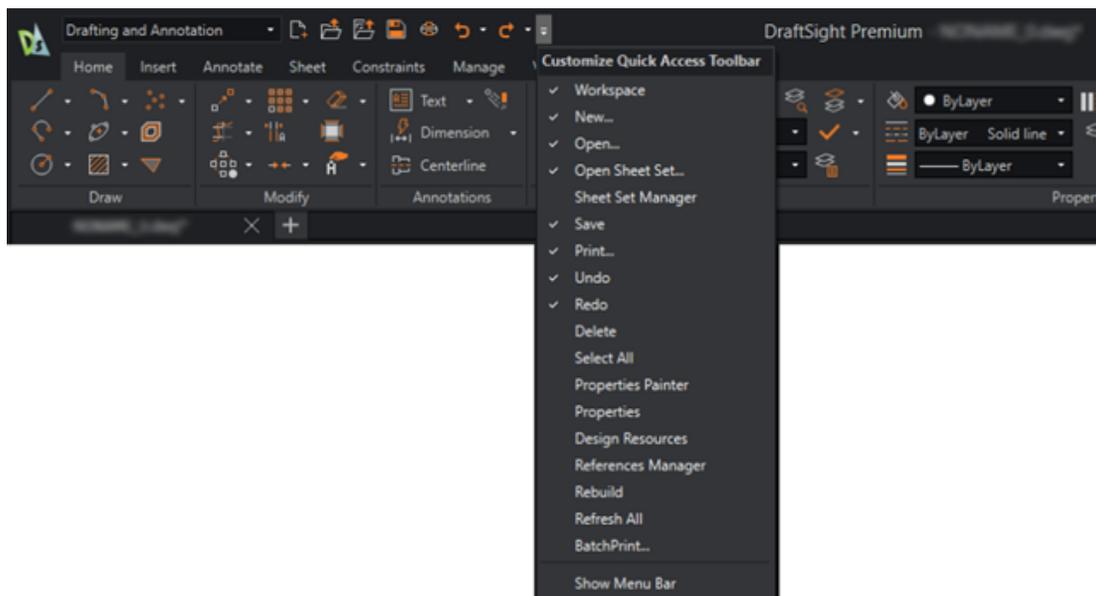
DIMSPACE コマンドを使用すると、精度が向上し、手動調整にかかる時間を短縮できます。DIMSPACE コマンドは、図面寸法の AutoCAD 機能に類似しているため、AutoCAD に習熟している場合は簡単に習得できます。

寸法間の間隔を管理するには:

次のいずれかの操作を行います:

- リボンで、**注釈 (Annotate)** > **寸法 (Dimensions)** > **スペースを調整 (Adjust Space)** をクリックします。
- メニューで、**寸法 (Dimension)** > **スペースを調整 (Adjust Space)** をクリックします。
- コマンド ウィンドウで、DIMSPACE と入力します。

メニューバーの表示設定



リボンとメニューバーは、ユーザー インターフェイスで同時に使用できます。

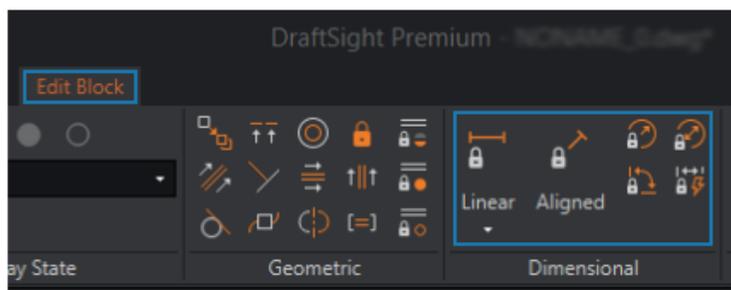
クイック アクセス ツールバーをカスタマイズ (Customize Quick Access Toolbar) 機能により、メニューバーの表示を切り替えることができます。

メニューバーの表示を指定するには、次のいずれかを実行します。

- リボンで、**クイック アクセス ツールバーをカスタマイズ (Customize Quick Access Toolbar)** > **メニューバーを表示 (Show Menu Bar)** / **メニューバーを非表示 (Hide Menu Bar)** をクリックします。
- メニューで、**クイック アクセス ツールバーをカスタマイズ (Customize Quick Access Toolbar)** > **メニューバーを表示 (Show Menu Bar)** / **メニューバーを非表示 (Hide Menu Bar)** をクリックします。
- コマンド ウィンドウで `MENUBAR` と入力します。

システム変数 0 はオフ、1 はオンです。

カスタム ブロックの寸法拘束



CustomBlocks を編集する際に、寸法の拘束を使用できます。これにより、エンティティの距離、長さ、角度、半径を制御できます。寸法拘束では、形状エンティティまたはエンティティ上の点間の距離と角度を拘束できます。

たとえば、回路基板のレイアウトを設計する場合、電子部品を特定の位置に配置する必要があります。部品間の正確な距離と比率を維持しながら、個々のサイズに柔軟性を持たせることが重要です。図面のさまざまな部分でこれを複製し、カスタム ブロック内で使用できます。

AutoCAD で作成され、寸法拘束を使用するダイナミック ブロックを編集できます。これにより、ブロックは DraftSight でカスタム ブロックに変換されます。正確に編集を行うため、変換プロセスはカスタム ブロック内で寸法拘束を認識します。

寸法の拘束を CustomBlocks に使用するには:

次の操作を行います:

- リボンで、**挿入 (Insert) > ブロック (Block) > ブロックを編集 (Edit Block)** をクリックします。
- メニューで、**修正 (Modify) > エンティティ (Entity) > ブロックを編集 (Edit Block)** をクリックします。
- コマンド ウィンドウで、EDITBLOCK と入力します。

FLATTEN コマンド

FLATTEN コマンドを使用すると、特定のコマンドの高さ (Z 値) を自動的に 0 として指定できます。

特定のコマンド (TRIM、FILLET、JOIN など) およびその他のツール (スナップ、測定、および寸法) では、高さ (Z 値) を 0 として指定する必要があります。それ以外の場合、コマンドとツ

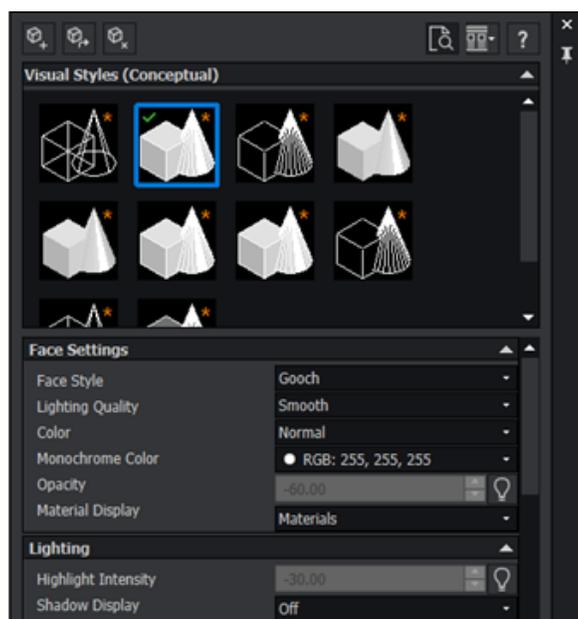
ルは想定されたように動作しません。FLATTEN コマンドを使用すると、高さが確実に 0 になります。

FLATTEN コマンドにアクセスするには:

次の操作を行います:

- リボンで、**XtraTools** > **修正 (Modify)** > **フラット化 (Flatten)** をクリックします。
- メニューで、**XtraTools** > **修正 (Modify)** > **フラット化 (Flatten)** をクリックします。
- コマンド ウィンドウで、FLATTEN と入力します。

視覚スタイル



指定した外観で 3D モデルを表現できます。たとえば、モデルがスキマティック設計ステージにある場合、設計チームにはモデルを「スケッチの外観」で示し、顧客には「写実的な外観」で示すことができます。

視覚スタイルと呼ばれるさまざまな外観は、エッジ、色、およびシェーディング表示を変更する設定によって異なります。

次の表に、視覚スタイルの利点を示します。

AutoCAD との互換性	アプリケーション間の視覚的な整合性を確保します。透明度や木材テクスチャなど、AutoCAD で視覚スタイルを作成する場合は、DraftSight のモデルに同じスタイルを適用できます。
視覚化の強化	さまざまなレンダリング オプションを使用して、プロジェクトに最適なスタイルを選択します。これにより、設計の視覚的表現が強化され、コミュニケーションと理解が向上します。

コミュニケーションの向上	より写実的で視覚的に説得力のある図面を作成します。これは、技術図面に不慣れなクライアントや関係者、またはチームメンバーと設計を共有する場合に役立ちます。
効率的な解析	設計の解析効率を向上させています。たとえば、隠線視覚スタイルを使用すると、複雑な図面で見えなくなっている要素や重なっている要素を識別できます。
高品質なプレゼンテーション	プレゼンテーションと設計提案の品質を向上させます。洗練されたプロフェッショナルな設計を提示し、全体的なインパクトを高めることができます。
ユーザー定義オプション	特定のニーズに合わせて視覚スタイルをカスタマイズします。プロジェクト要件や個人の好みに合わせて、設計の視覚表現をカスタマイズできます。
3D モデリング機能	さまざまな視点から 3D モデルを表示および操作します。これにより、設計内の空間的関係を把握できます。

VISUALSTYLES コマンドにアクセスするには:

次の操作を行います:

- リボンで、**表示 (View) > 視覚スタイル (Visual Styles) パネル視覚スタイル (Visual Styles) > 視覚スタイル マネージャー (Visual Styles Manager)** をクリックします。
- メニューで、**表示 (View) > 視覚スタイル (Visual Styles)** をクリックします。
- コマンド ウィンドウで、VISUALSTYLES と入力します。

プリセット視覚スタイル

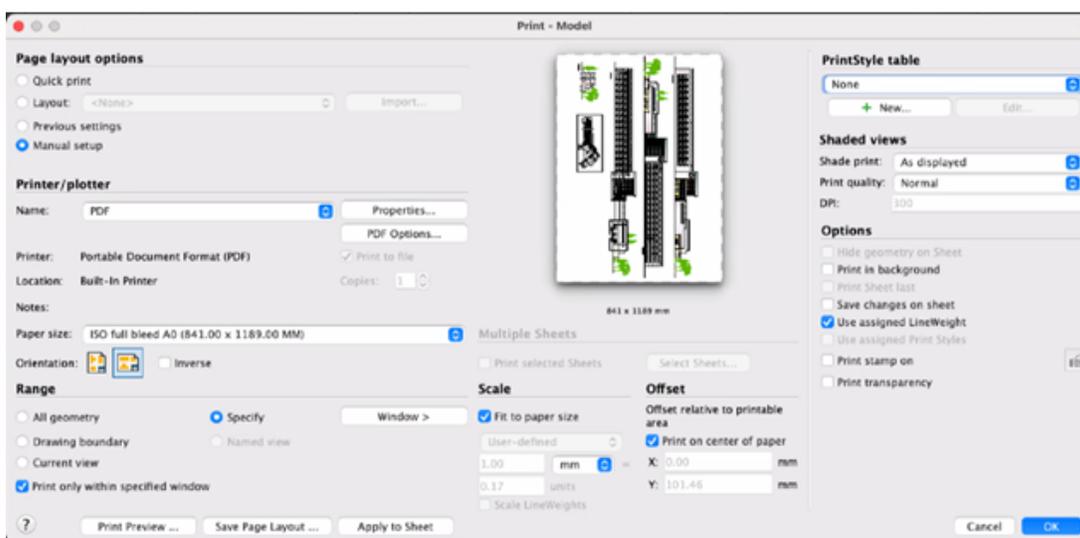
DraftSight には、あらかじめ設定された視覚スタイルが用意され、これを編集して、カスタマイズした視覚スタイルを作成できます。

照明を調整してリアルさを実現したり、エッジの可視性を調整したり、プロジェクト要件に応じて設計環境を形成するために特定の面スタイルを選択したりすることができます。

視覚スタイル	説明
2D ワイヤフレーム (2D Wireframe)	シェーディングやレンダリングなしで直線と曲線のみを使用します。
ワイヤフレーム (Wireframe)	直線と曲線を使用した 3D モデルの表示と編集に適しています。
非表示 (Hidden)	表示線を明確に表示するために、隠線なしを使用します。
写実的 (Realistic)	モデルに写実的なライティングとシェーディングを追加して、材料やテクスチャをリアルに表現します。

視覚スタイル	説明
コンセプト (Conceptual)	モデルに様式化されたレンダリングを適用し、輪郭と形状を強調します。コンセプト設計や芸術的なプレゼンテーションに役立ちます。
シェーディング (Shaded)	モデルをフラット シェーディングで表示します。
エッジ シェーディング表示	シェーディング サーフেসと可視エッジを組み合わせ、モデル内のオブジェクトの境界を定義します。
グレイスケール (Shades of Gray)	各オブジェクトとその高度を区別するために、図面をさまざまなグレイの濃淡で表示します。これにより、単色で効果的な表現が可能になります。
X 線 (X-Ray)	すべてのオブジェクトを透明にして、モデルを透視できるようにします。複雑なアセンブリの解析に役立ちます。
スケッチ (Sketchy)	モデルに手書きスケッチのような外観を適用して、より芸術的でカジュアルな外観にします。

MacOS での印刷



macOS® で DraftSight を実行する場合、印刷（Print）ダイアログ ボックスでは Windows® と同様のインターフェイスが使用されます。このダイアログ ボックスは、汎用性と使いやすさが増えています。

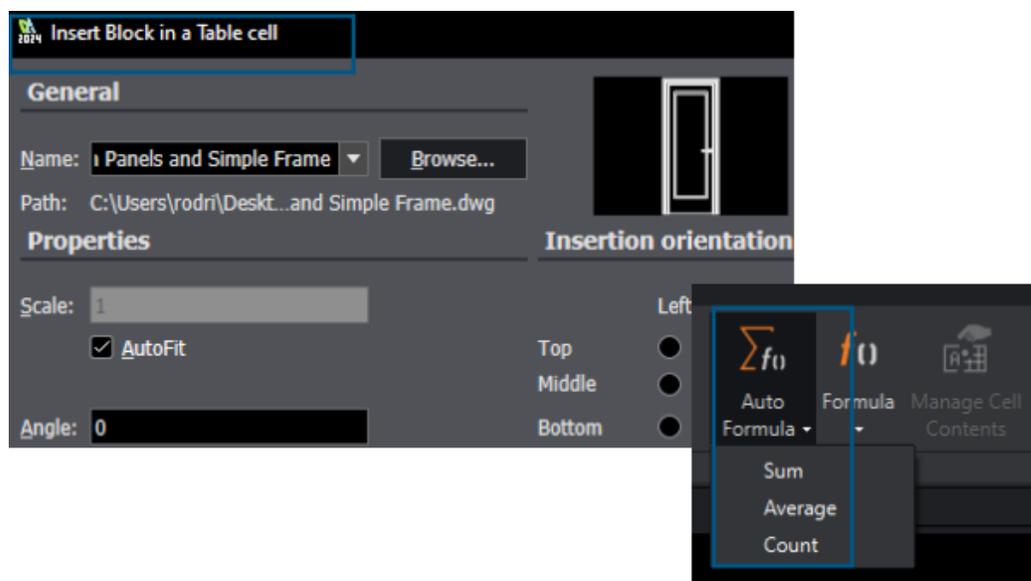
システムの印刷（Print）ダイアログ ボックスとは異なり、このダイアログ ボックスにはさまざまなオプションが用意されており、印刷設定をより細かく制御できます。印刷はよりシンプルで効率的で、図面を求めるように印刷できます。

Windows バージョンと Mac バージョンは同じリボン ユーザー インターフェイスを共有しているため、ユーザーは習慣を変えずに Windows と Mac を切り替えることができます。

AMUSERHATCH コマンド（DraftSight Mechanical のみ）

AMUSERHATCH コマンドを使用すると、ユーザー定義ハッチング、定義済みハッチング、非関連ハッチングをオブジェクト領域に挿入できます。選択したハッチングのプロパティは、オブジェクト領域に挿入する前に修正できます。

テーブル編集



テーブルの編集時には高度な機能を使用できます。

テーブルの使いやすさを増すには、次の操作を行います。

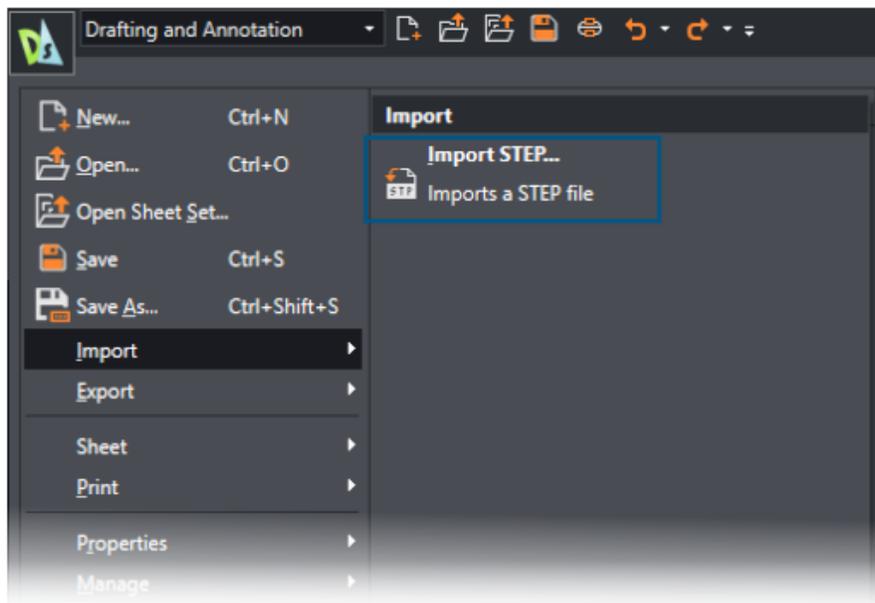
- テーブル セルにブロックを挿入して管理します
- セルのプロパティを一致させます
- フィーチャーを繰り返します

テーブルの機能の改善:

- **AutoSum** などの数式オプション
- 行と列の追加

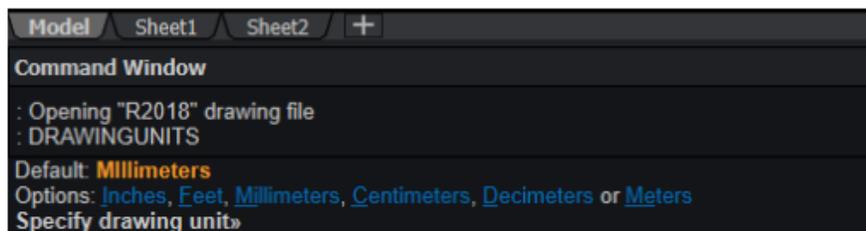
- グリップ
- セルのショートカット メニューとテーブルのコンテキスト リボン

STEP ファイルのインポート



IMPORTSTEP コマンドを使用して、STEP ファイルから 3D モデルをインポートできます。
STEP ファイル モデルを図面に組み込むことができます。

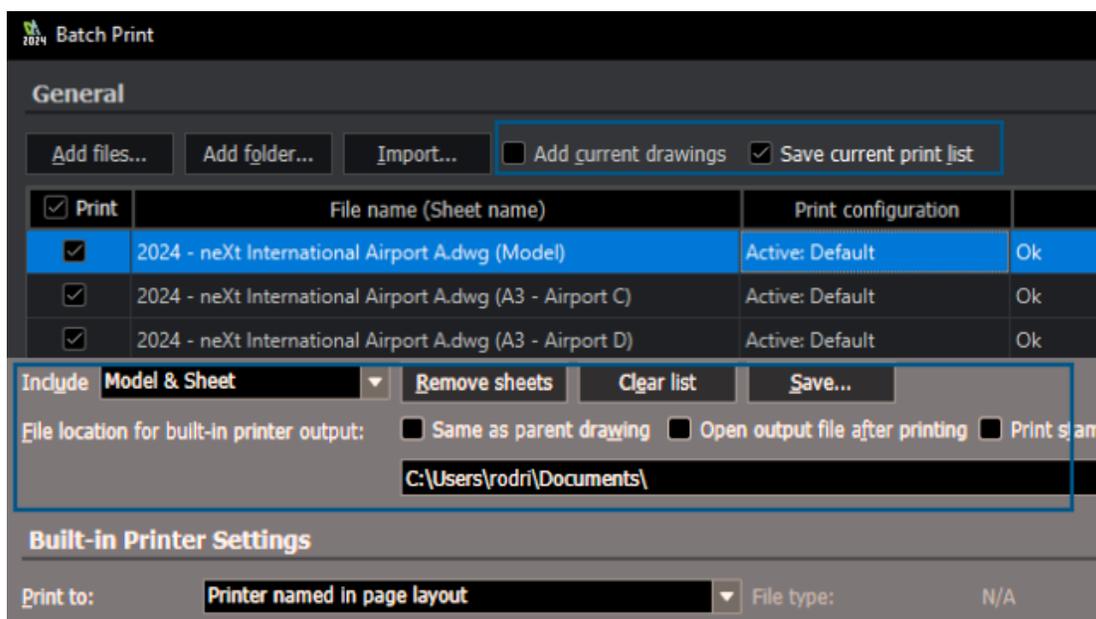
DWGUNITS コマンド



DWGUNITS コマンドは、図面を他の単位系に変換します。

インチ単位とメートル単位の場合、DWGUNITS コマンドを使用すると、さまざまなプロジェクトで精度と一貫性を維持できます。このコマンドでは、ワークフローの効率が向上し、図面がプロジェクト要件および業界標準に準拠するようになります。

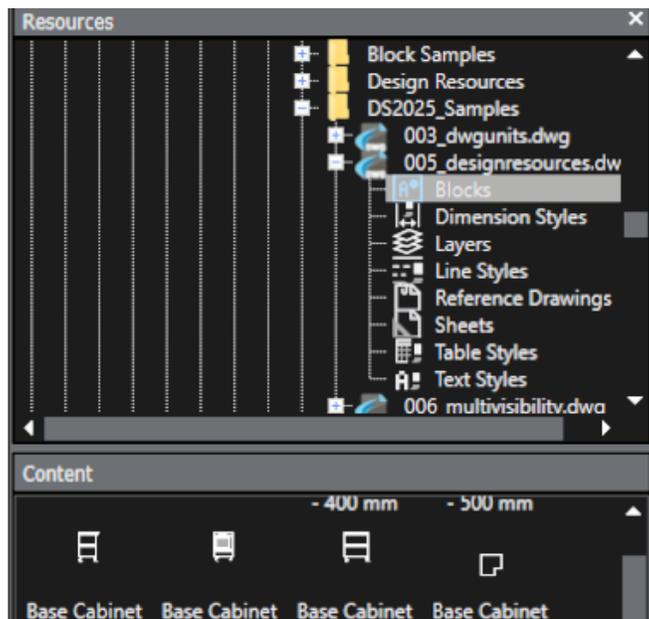
PDF エクスポートおよびバッチ印刷の使いやすさ



PDF へのエクスポートおよびバッチ印刷の設定は、次のセッションのために保持できます。

この同じ設定で PDF をエクスポートし、バッチ ファイルを印刷できます。バッチ ファイルを印刷する場合、PDFs の同じ名前、およびソース .dwg ファイルの同じ場所を保持して、印刷後に PDF ファイルを開くことができます。

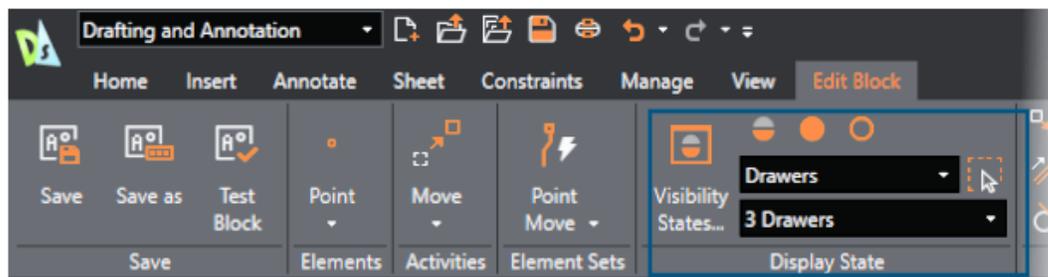
設計リソース（Design Resources）パレットのブロック



設計リソース（Design Resources）パレットではブロックの操作性が向上しました。

設計リソースのブロック名は完全に表示されます。ブロックのサムネイルが大きくなり、ブロックをすばやく識別できます。

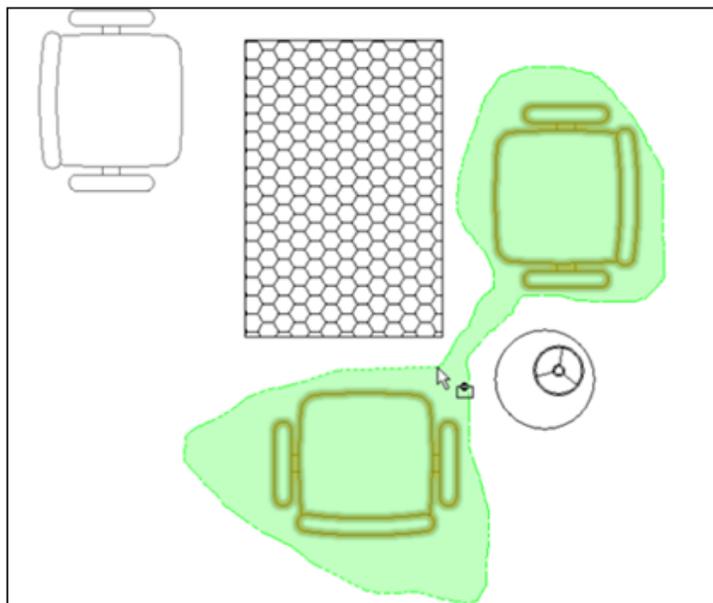
複数の表示要素



CustomBlocks を使用して、1 つのブロックに複数の表示要素を添付できます。

個々のエンティティの表示を、複数の表示状態を作成することなく効率的に制御できます。これまでは、ブロックごとに 1 つの表示要素しか添付できませんでした。

自由選択



自由選択を使用すると、効率を向上し、時間を節約できます。

自由選択では、ポインタを領域の周囲に移動して、不規則な形状の輪郭のエンティティを指定して選択できます。この方法は、標準的な長方形の境界を持たない、複雑なエンティティ グループを選択する際に役立ちます。ワークフローが簡素化され、生産性が向上します。

26

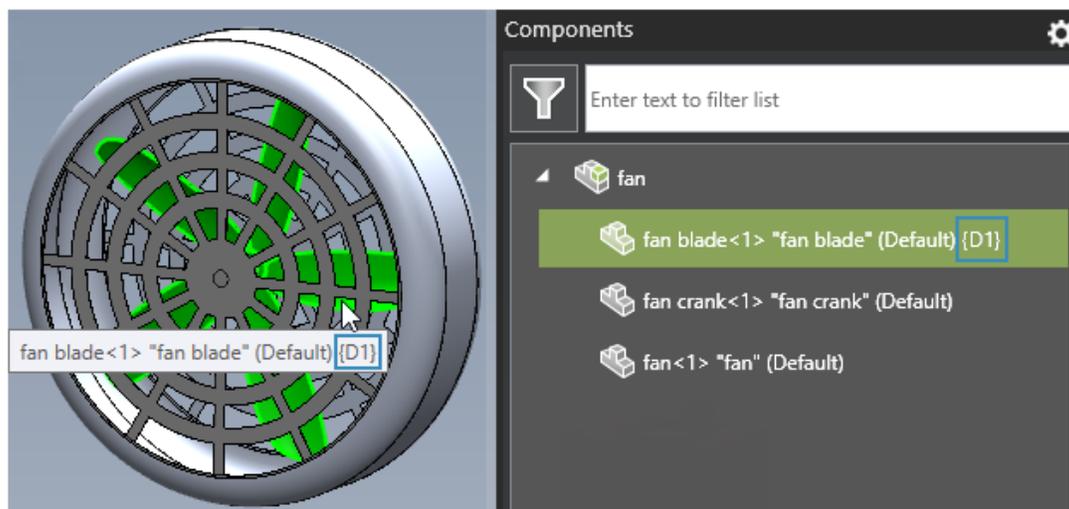
eDrawings

この章では以下の項目を含みます：

- **構成部品参照の表示**
- **eDrawings ActiveX HTML ファイル フォーマット**
- **アセンブリ エンベロープ**
- **サポートされているファイル タイプ**

eDrawings® Professional は、SOLIDWORKS® Professional、SOLIDWORKS Premium、SOLIDWORKS Ultimate で使用できます。

構成部品参照の表示



SOLIDWORKS または eDrawings のアセンブリ ファイルが構成部品参照のある構成部品を含む場合、eDrawings でオプションを指定し、構成部品参照を 構成部品 (Components) パネルに表示できます。

構成部品参照を表示するには：

1. eDrawings で、構成部品参照を含む SOLIDWORKS または eDrawings アセンブリ ファイルを開きます。

2. 構成部品 (Components) パネルで、**オプション (Options)**  をクリックします。
3. ダイアログ ボックスで、**構成部品参照を表示 (Show component reference)** を選択します。

構成部品 (Components) パネルに構成部品参照が表示されます。

eDrawings ActiveX HTML ファイル フォーマット

 Send	To...	team@edrawings.com
	Cc...	
	Subject	Battery_Housing
	Attached	 Battery_Housing.eprt 79 KB

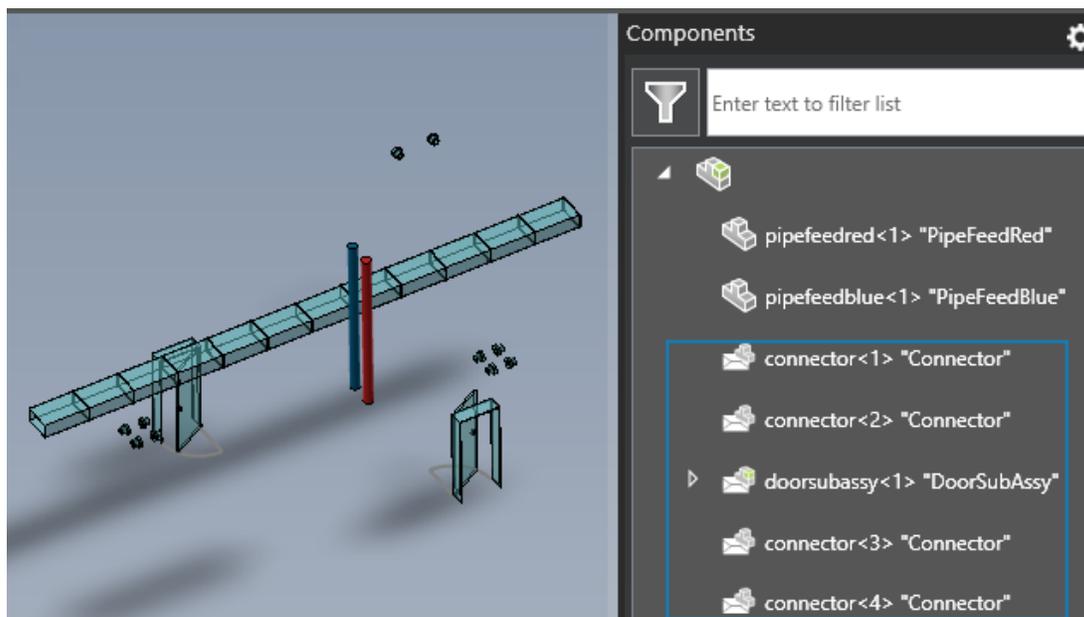
To view the attached eDrawings file, please download eDrawings from:
<http://www.edrawingsviewer.com/ed/download.htm>
or eDrawings for iPad available on the App Store:
<http://itunes.apple.com/us/app/edrawings/id520231936?mt=8>

For questions and support, please visit:
<http://www.eDrawingsViewer.com/support>

ファイルを eDrawings ActiveX HTML ファイル (.htm ファイル) として保存することはできなくなりました。

ファイル (File) > 送信 (Send) をクリックしても、送信 (Send As) ダイアログ ボックスは表示されません。代わりに、eDrawings は電子メールを生成し、ファイルを .eprt、.easm、または .edrw ファイルとして添付して、機能を効率化しています。

アセンブリ エンベロープ



エンベロープを含むアセンブリまたはアセンブリ図面を開くと、SOLIDWORKS と同じ外観で、エンベロープ コンテンツが eDrawings に表示されます。

構成部品 (Components) パネルに、エンベロープ構成部品を示すアイコンが表示されます。

サポートされているファイル タイプ

eDrawings の複数のファイル タイプで、サポートされているバージョンが更新されました。

フォーマット	バージョン (Version)
ACIS® (.sat、.sab)	2023 まで
Autodesk®Inventor® (.ipt、.iam)	2025 まで
CATIA® V5 (.CATPart、.CATProduct)	V5-6R2024 まで
CATIA V6 / 3DEXPERIENCE®	V5-6R2024 まで
Creo® - Pro/Engineer® (.ASM、.NEU、.PRT、.XAS、.XPR)	Pro/Engineer 19.0 から Creo 10.0
JT (.jt)	v10.9 まで
NX™ (Unigraphics®) (.prt)	UG11 から UG18、UG NX、NX5 から NX12、NX1847 から NX2312

フォーマット	バージョン (Version)
Parasolid™ (.x_b、.x_t、.xmt、.xmt_txt)	36.1 まで
Solid Edge® (.asm、.par、.pwd、.psm)	1 から 20、ST1 - ST10、2019 から 2024

27

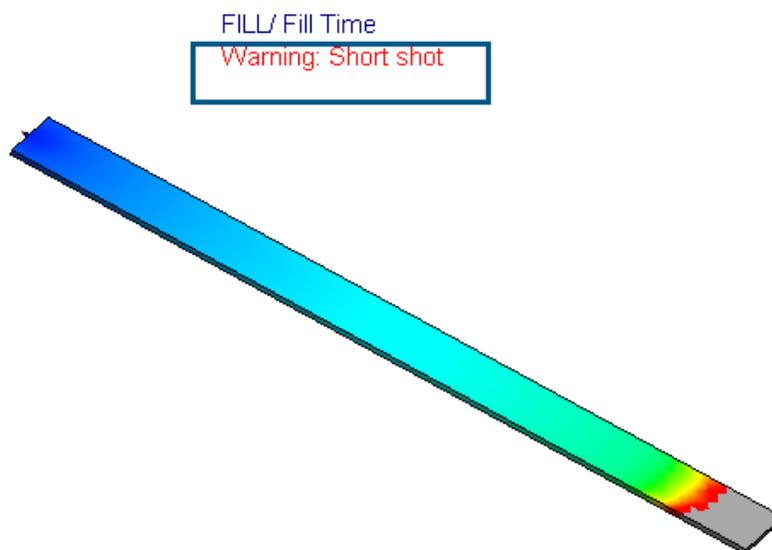
SOLIDWORKS Plastics

この章では以下の項目を含みます:

- ショートショット検出 (2025 SP2)
- フィル解析
- ヒケ予測の向上
- 反りの原因の特定
- 材料データベース
- メッシュ
- パフォーマンス
- 反り解析結果の名前変更

SOLIDWORKS® Plastics Standard、SOLIDWORKS Plastics Professional、SOLIDWORKS Plastics Premium は別途購入可能な製品で、SOLIDWORKS Standard、SOLIDWORKS Professional、SOLIDWORKS Premium、SOLIDWORKS Ultimate と共に使用できます。

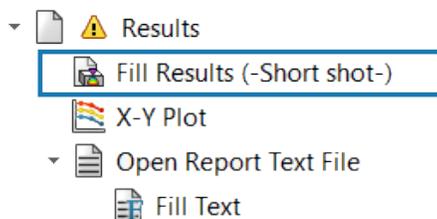
ショートショット検出 (2025 SP2)



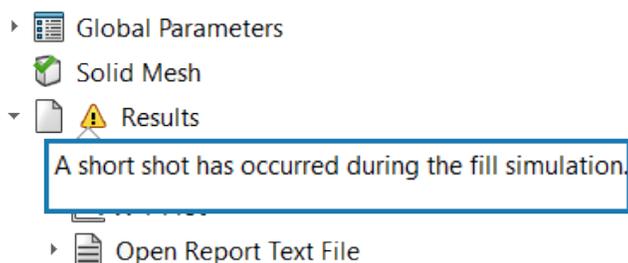
いくつかのユーザー インターフェースの機能強化により、プラスチック射出シミュレーションのショート ショットの存在を簡単に識別できるようになりました。

以下のユーザー インターフェースの機能強化により、充填中に発生する可能性のあるショート ショットの検出が容易になっています。

- 文字列**警告: ショートショット (Warning: Short Shot)** を**充填時間 (Fill Time)** プロットのプロット タイトルの下に追加しました。
- 文字列**ショート ショット (Short Shot)** を**充填結果 (Fill Results)** ノードの横に追加しました。



- **結果 (Results)** ノードの下に**充填シミュレーション中にショート ショットが発生しました (A short shot has occurred during the fill simulation)** というツールヒントを追加しました。



- サマリー (Summary) PropertyManager にショート ショットの発生に関する警告を追加しました。

 **Summary** 

✓ ✕

Model **Fill**

Message 

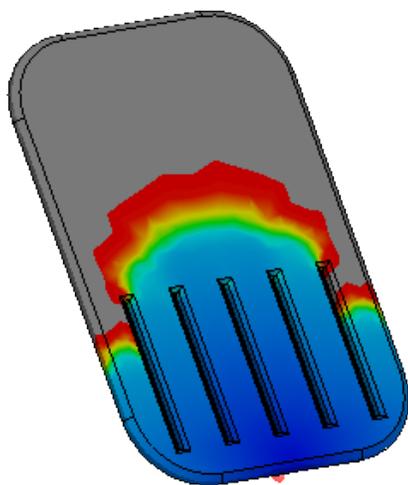
Warning: A short shot has occurred during the fill simulation.

Study Characteristics

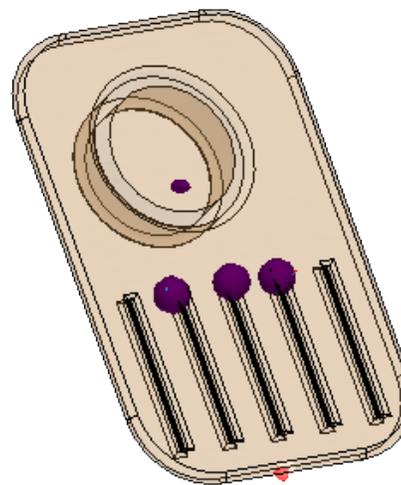
Name:	Default
Injection Process:	Single Material
Number of Injection Units:	1
Analysis Procedure	Solid

フィル解析

FILL/ Fill Time



FILL/ Air Traps



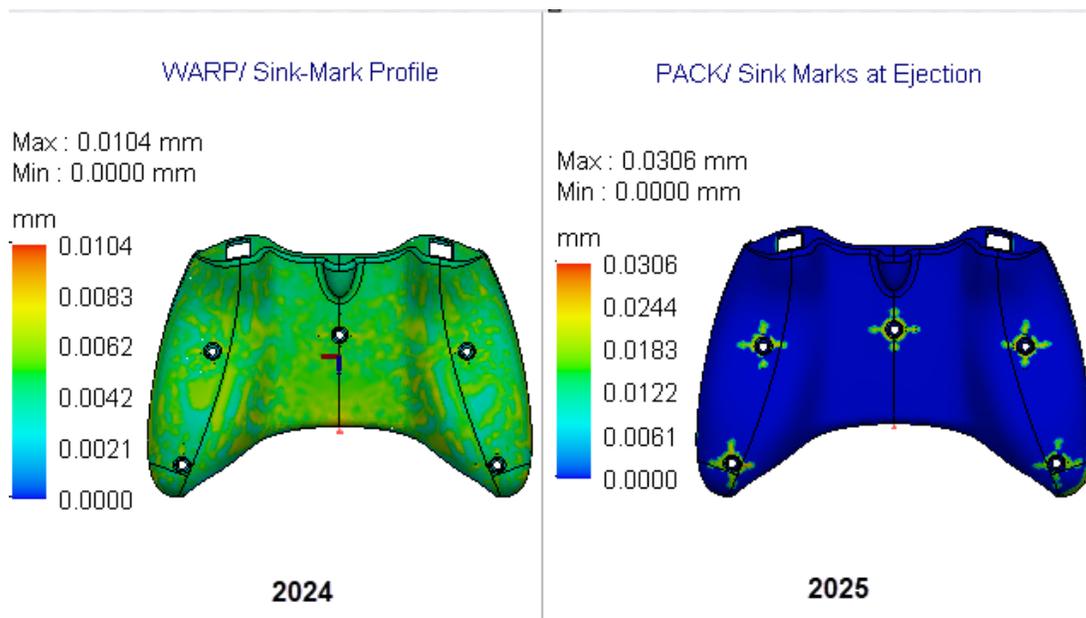
充填解析にはいくつかの機能強化があります。

- プラスチック部品に繊維充填材料を使用する場合、充填解析が 25% 速くなります。
- 充填解析では、ショートショットの場合でもウェルドラインとエアトラップを予測します。たとえば、上の図は、部品の充填解析のショートショット（左）と予測されるエアトラップ（右）を示しています。
- 等値面モードでの充填時間アニメーションのレンダリングは、多数の要素を持つ大規模なモデルで大幅に高速化されました（最大 75%）。充填時間アニメーションの生成に必要なメモリも多

くなり、SOLIDWORKS Plastics は使用可能なすべてのメモリ リソースをアニメーションの生成に使用します。

- AVI 形式で保存される充填時間プロットの等値面アニメーションでは、連続する結果フレーム間の遅延時間が短縮されたため、外観が滑らかになり、ラグが大幅に減少します。

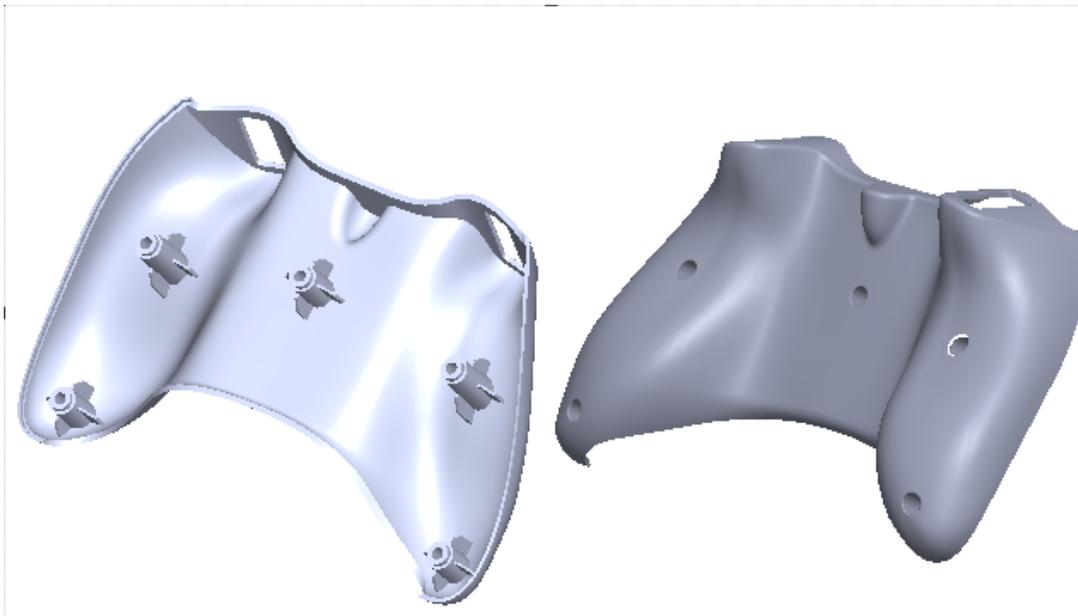
ヒケ予測の向上



新しいソルバでは、ヒケの位置と深さをより正確に予測します。

新しいヒケ ソルバは、ヒケを引き起こす可能性のある形状フィーチャー（リブ、ボス、溶接リブ、内部フィレットなど）を解析します。その後、この形状情報を使用して、ヒケの深さを予測する局所的な解析を行います。たとえば、上の図は、内部ボス フィーチャーとリブ フィーチャーを持つ

ゲーム コントローラー部品のサーフェスにおけるヒケ予測の向上を示しています。

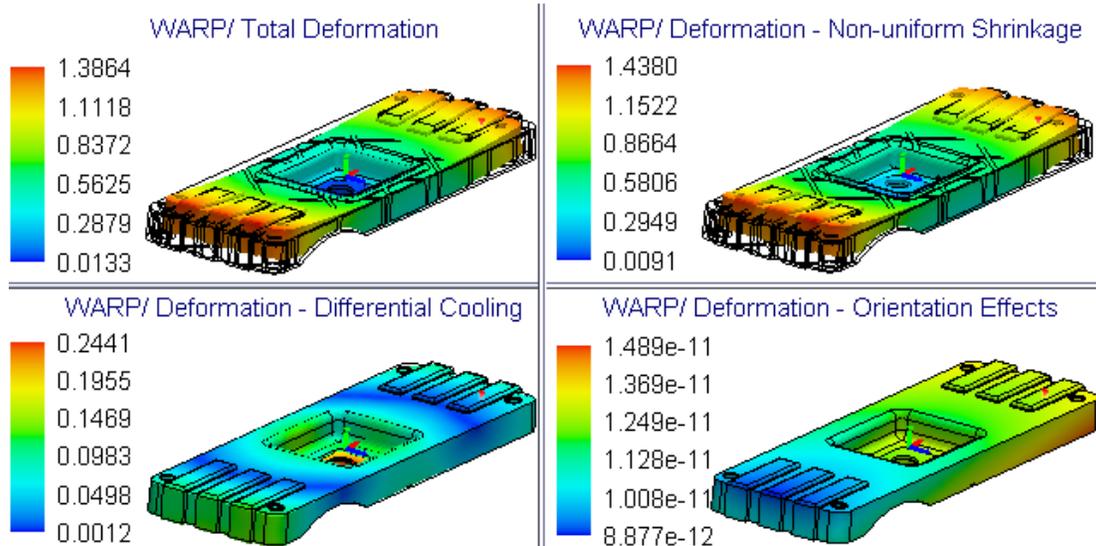


ヒケ結果は次のように更新されています。

- 充填結果からのヒケ (**Sink Marks**) プロットの名前が、**充填終了時のヒケ推定 (Sink Marks Estimate at End of Fill)** に変更されました。
- 保圧結果で、**離形時のヒケ (Sink Marks at Ejection)** という新しいプロットを使用できるようになりました。
- 充填終了時の条件に基づくヒケの予測は正確でないため、反り結果からの**ヒケ プロファイル** プロットは削除されました。代わりに、**離形時のヒケ (Sink Marks at Ejection)** プロットを参照して、ヒケの位置と深さを確認できるようになりました。

新しいヒケ ソルバは、ソリッド-ハイブリッドおよびソリッド-六面体メッシュ手順でのみ使用できます。シェル メッシュ手順では、引き続き現行のヒケ ソルバが使用されます。

反りの原因の特定



反り解析の新しい結果プロットは、プラスチック部品設計時に反りの原因を特定するのに役立ちます。

プラスチック成形部品で反りが発生する原因は主に 3 つあります。不均一な収縮、冷却差、分子や繊維の配向の不均一です。この画像は、反りによるトータル変位と構成部品の変形の結果プロットを示しています。反りの主要原因を特定できれば、部品やモールドの設計、材料、製造プロセスに適切な変更を加えて、設計不良を抑えることができます。

SOLIDWORKS Plastics 2025 の反り解析では、各ノードで各ソースに起因するトータル変位の成分を計算して反りの原因を特定します。反りの原因を特定するために、次の結果プロットをトータル変位 (Total Deformation) プロットとともに使用できます。

結果プロット - 反り解析	説明
変位 - 不均一収縮 (Deformation - Nonuniform Shrinkage)	成形温度が均一でないことや、部品の薄肉部分と厚肉部分の間で冷却速度に差があること、熔融流れの方向と熔融流れに対して横方向との間で収縮の変化があることに起因する可能性のある変形を示します (一般に、これらの変位は、サーフェス領域全体または成形部品のボリューム全体で圧力、温度、せん断応力の分布が均一でないために発生します)。
変位 - 冷却差 (Deformation - Differential Cooling)	射出成形コアとキャビティのサーフェス全体の温度差から生じる不均一な冷却に起因する可能性のある変形を示します。 一般に、不均一な部品冷却は、不均一な収縮と金型内応力につながり、どちらも反りの原因となります。
変位 - 配向効果 (Deformation - Orientation Effects)	ガラス短繊維やカーボン短繊維など、材料内のフィラーの方向による異方性に起因する可能性のある変形を示します。 フィラーがない材料では、この変形は無視できます。

トータル反り変位の成分の計算にはより多くの時間が必要になるため、反り解析にかかる時間が少し長くなることがあります。反りの原因を特定する結果プロットは、**ソリッド メッシュ (Solid Mesh)** 手順でのみ使用できます。

材料データベース

プラスチック材料データベースが、材料メーカーからの最新データに従って更新されました。

365 個の新しい材料グレードが追加され、142 個のグレードが更新され、370 個の古いグレードがデータベースから削除されています。

メーカー	新しい材料グレードの数
DOMO®	123
Envalior™	97
SABIC Specialties®	77
Covestro®	42
MOCOM®	12
EMS-GRIVORY®	8
CHIMEI®	2
Lehmann&Voss&Co.	2

メーカー	新しい材料グレードの数
Trinseo®	1
Solvay Specialty Polymers®	1

メーカー	更新された材料グレードの数
Covestro®	37
LyondellBasell™	19
EMS-GRIVORY®	18
ARLANXEO®	14
BASELL	13
CWH, Chemwerk Huls	10
MOCOM®	9
SABIC Specialties®	7
Victrex®	6
Mueller Kunststoffe	3
Autotech-Sirmax	1
Teknor Apex®	1
TOTAL®	1
Asahi Kasei®	1
MILES	1
ENICHEM	1

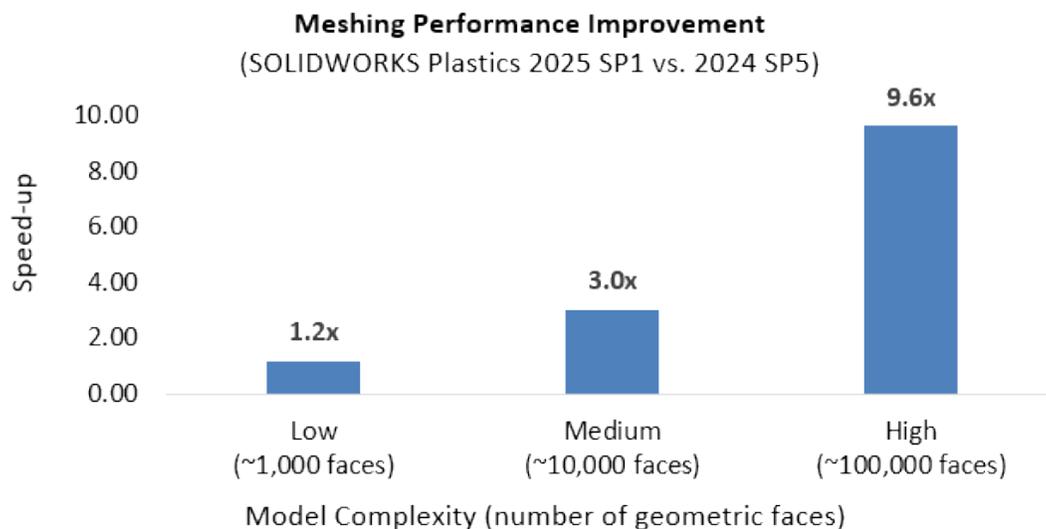
メーカー	削除された材料グレードの数
DSM Engineering Plastics	151
Rhodia Engineering Plastics	94
LNP Engineering Plastics®	68

メーカー	削除された材料グレードの数
Covestro®	26
Rhone-Poulenc	14
SABIC Specialties®	7
Monsanto Japan	5
Lehmann and Voss	2
Trinseo®	1
Mitsubishi Chemical Japan®	1
Mitsubishi Rayon	1

2025 FD01 リリースには、次の更新が実装されています。

メーカー	マテリアル グレード
SABIC Specialties®	29 の新しいグレードを追加
SABIC Specialties®	10 のグレードを更新
ICI	3 つのグレードを除去
Mitsubishi Chemical Japan®	1 つのグレードを除去

メッシュ

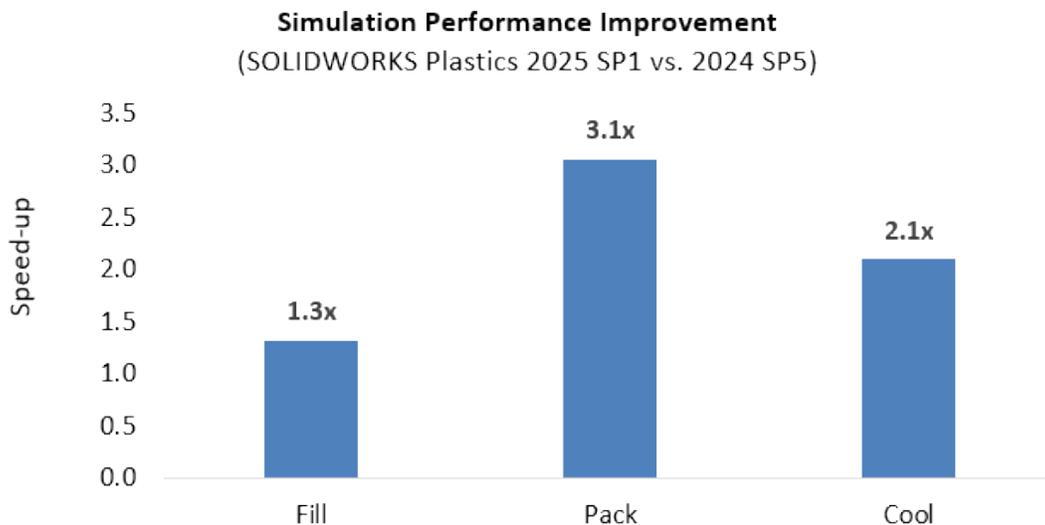


複雑なモデルのメッシュ分割時間が、大幅に改善されました。

メッシュ分割する場合、モデルの複雑さはジオメトリ フェースの数とその曲率で決まります。一般的に、フェースの数が多く曲率が高いモデルでは、メッシュ分割にかかる時間が長くなります。

ジオメトリ フェースが 100,000 個を超える非常に複雑なモードで、メッシュ分割時間が最大 9.6 倍高速化され、メッシュ分割パフォーマンスがもっとも改善されることを示しました。ジオメトリ フェースが 10,000 個を超える中程度の複雑さが中程度のモデルでは、メッシュ分割時間が最大 3 倍高速化され、フェースが 1,000 個未満のシンプルなモデルでは、メッシュ分割での大幅な改善は見られませんでした。

パフォーマンス



基礎となる方程式系を解く効率を向上させることで、堅牢性と精度に影響を与えることなく、プラスチック シミュレーションの解析時間が改善されています。

- 充填シミュレーションの解析が最大 1.3 倍高速化
- 保圧シミュレーションの解析が最大 3.1 倍高速化
- 冷却シミュレーションの解析が最大 2.1 倍高速化

反り解析結果の名前変更

Warp Analysis Results - 2024	Warp Analysis Results - 2025
Total Stress Displacement	Total Deformation
In-mold Residual Stress Displacement	In-mold Deformation
Quenching Thermal Stress Displacement	Quenching Thermal Deformation
Total Stress Displacement (orientation effect)	Deformation - Orientation Effects

用語の一貫性のために、反り解析結果の名前を変更しました。

この画像は、反り解析結果の以前のタイトルと現行のタイトルを示しています。

28

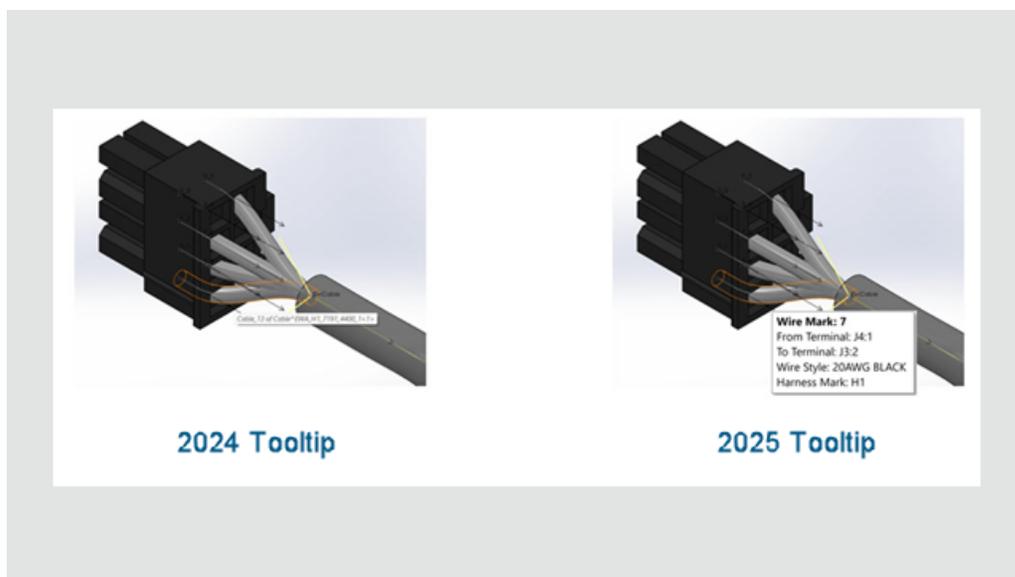
ルーティング

この章では以下の項目を含みます:

- 再設計されたルーティング ツールチップ (2025 SP2)
- ルーティング構成部品ウィザードでのクリップ アセンブリのサポート (2025 SP2)
- 展開ハーネス アセンブリ編集のパフォーマンスの向上 (2025 SP1)
- クリーンな出力での展開図面の作成
- ルート プロパティとルート セグメント **PropertyManager** での緩み率のカスタマイズ
- 配管とチューブの修正と強化

ルーティングは、SOLIDWORKS® Premium と SOLIDWORKS Ultimate で利用できます。

再設計されたルーティング ツールチップ (2025 SP2)



SOLIDWORKS Routing インターフェースのツールチップが再設計され、わかりやすく、使いやすくなっています。ワイヤ、ケーブル、またはハーネスの上にポインタを置くと、更新されたツールチップには、論理的な順序で主要な詳細が表示されます。

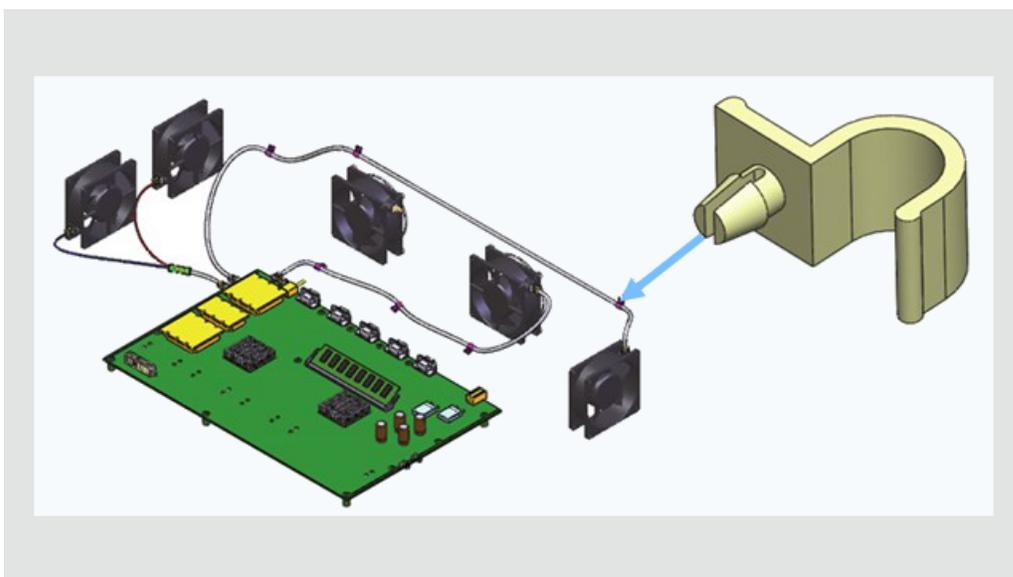
メリット: この更新により、接続情報を簡単にすばやく解釈できます。

ワイヤ、ケーブル、ハーネスの場合、ツールチップには次の情報が表示されます。

- ワイヤ/ケーブル マーク
- 始点末端
- 終点末端
- ワイヤ スタイルまたはケーブル コア
- ハーネス マーク (該当する場合)

複数のワイヤとケーブルを含むハーネスバンドルの場合、ツールチップには主要な属性の簡潔な要約が表示されます。

ルーティング構成部品ウィザードでのクリップアセンブリのサポート (2025 SP2)



ルーティング構成部品ウィザードはクリップアセンブリをサポートし、アセンブリをルーティング構成部品として定義および構成できます。

メリット: この更新により、複雑なクリップを設計してルーティングワークフローに統合する際の柔軟性が向上します。

拡張ルーティング構成部品ウィザードは次をサポートします:

- クリップアセンブリ: アセンブリファイル (.SLDASM) をルーティングクリップとして選択して構成できます。
- ルーティング点: ルーティング点を定義して、ワイヤ、ケーブル、またはホースを適切に整列させることができます。
- シームレスな統合: クリップアセンブリは既存のルーティングワークフローで機能し、ルーティングライブラリに保存されます。

クリップアセンブリを定義する手順の概要は次のとおりです。

1. クリップアセンブリを選択します。次に Routing Library Manager を起動してルーティング構成部品ウィザードを開きます。

- a. ルートタイプ (**Route Type**) と 構成部品タイプ (**Component Type**) を選択します。
 - b. 次へ (**Next**) をクリックします。
2. クリップ アセンブリに**ルート点 (Route Points)** (RPoints) を追加してルーティング点を定義します。

注記: 接続点 (CPoints) は無効化されています。それらの点はクリップには必要ありません。

3. ルーティング ジオメトリを追加します。
 - a. **クリップ軸 (Clip Axis)** を定義してルーティング方向を指定します。
 - b. クリップに回転配置が必要な場合は、**回転軸 (Axis of Rotation)** を追加します。
4. クリップ アセンブリに**合致参照 (Mate References)** を追加して、適切な整列を定義します。
5. クリップ アセンブリを検証します。
6. **設計テーブル**を構成します。
 - a. クリップ アセンブリに複数の構成がある場合、既存の設計テーブルを開いて構成を編集します。
 - b. 設計テーブルが存在しない場合は、新たに作成します。
 - c. 埋め込み Excel ワークシートを使用して、テーブル内の標準エントリとカスタムエントリを検証します。
7. **構成部品の属性 (Component Attributes)** を確認します。構成部品属性は必要に応じて変更できます。
8. クリップ アセンブリを保存します。
 - a. 構成済みクリップ アセンブリをルーティング ライブラリに保存します。
 - b. ライブラリ フォルダの場所とファイル名を指定します。
 - c. 構成部品を .XML ファイルとして保存します。

展開ハーネス アセンブリ編集のパフォーマンスの向上 (2025 SP1)

展開ルート編集 (Edit Flattened Route) PropertyManager の編集ツールが、より高速に実行されるようになり、展開ハーネスのコンフィギュレーションの編集エクスペリエンスが向上します。

いくつか行った編集を確定前に一時的な変更としてプレビューできるため、設計プロセスをより細かく制御できます。

編集中、SOLIDWORKS Routing は展開フィーチャーに対する更新を一時停止します。更新は、確定またはキャンセルした場合にのみ行われるため、リソースを効率的に使用し、ワークフローをスムーズにすることができます。

たとえば、編集が完了すると、SOLIDWORKS Routing は確認を求めます。PropertyManager で **OK** をクリックすると、展開フィーチャーに更新が適用されるため、変更するたびに繰り返し更新されることがなくなり、リソースを節約できます。**キャンセル (Cancel)** をクリックすると、一時的な変更は除去されます。

これまでは、編集のたびにすべての更新がトリガされていたため、ワークフローが遅くなっていました。この機能強化により、基本の展開フィーチャーを更新せずに、変更ごとに一時的なグラフィックのみが表示されます。

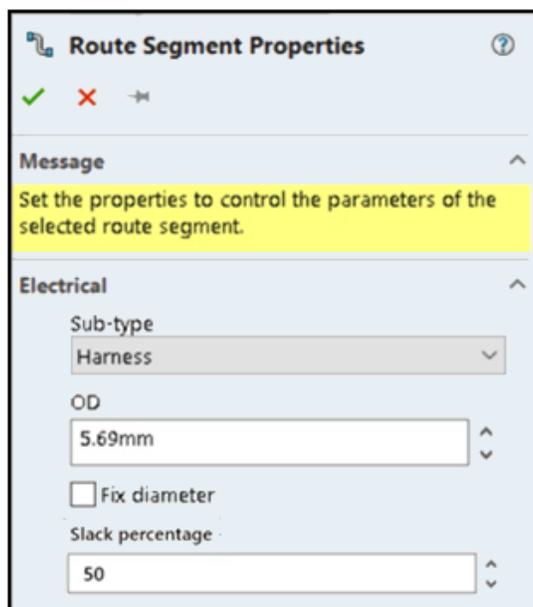
この機能は、アノテート アイテム展開ルートの編集、ディスクリート ワイヤを含む展開ルート、および **3D 方向を維持 (Maintain 3D Orientation)** セグメントを含む展開ルートには適用されません。

クリーンな出力での展開図面の作成

展開図面の次の更新により、出力がよりクリーンになり、ワークフローが改善されます。

- **展開ルート アイテムの表示/非表示:** コネクタ テーブルで引出線 (**Leader**) を表示/非表示にするオプション。
- **バルーン内の数量表示: (Quantity Display in Balloons:)** ワイヤ バルーンと同様に、コネクタ バルーンに数量が表示されます。
- **列と行の書式設定:** 書式変更を他のテーブルの列と行に適用するようにユーザーに指示します。
- **テーブルの更新:** 更新を図面内のすべてのテーブルに適用するようにユーザーに指示します。
- **フォームボード フレームの可視性: (Formboard Frame Visibility:)** 展開アイテム (Flattened Items) PropertyManager で、フォームボード フレームを**表示/非表示 (show/hide)** にするオプション。

ルート プロパティとルート セグメント PropertyManager での緩み率のカスタマイズ

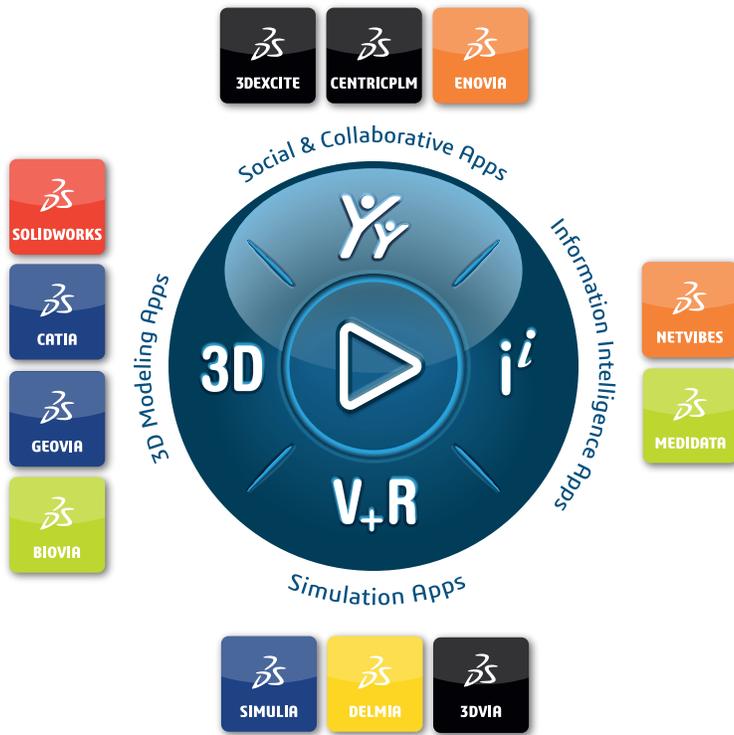


ルート プロパティ (Route Properties) およびルート セグメント プロパティ (Route Segment Properties) PropertyManager では、個々のルート セグメントの**緩み率 (Slack Percentage)** に対してカスタム値を定義できます。この値は、**ツール (Tools) > オプション (Options) >**

システム オプション (System Options) > ルーティング (Routing) で指定されている緩み率を上書きします。

配管とチューブの修正と強化

配管とチューブを含むルート アセンブリを編集すると、SOLIDWORKS Routing ソフトウェアは既存の構成部品を修正し、新しい仮想構成部品を作成することはありません。



Our 3DEXPERIENCE® platform powers our brand applications, serving 12 industries, and provides a rich portfolio of industry solution experiences.

Dassault Systèmes is a catalyst for human progress. We provide business and people with collaborative virtual environments to imagine sustainable innovations. By creating virtual twin experiences of the real world with our 3DEXPERIENCE platform and applications, our customers can redefine the creation, production and life-cycle-management processes of their offer and thus have a meaningful impact to make the world more sustainable. The beauty of the Experience Economy is that it is a human-centered economy for the benefit of all –consumers, patients and citizens.

Dassault Systèmes brings value to more than 300,000 customers of all sizes, in all industries, in more than 150 countries. For more information, visit www.3ds.com.

Europe/Middle East/Africa
 Dassault Systèmes
 10, rue Marcel Dassault
 CS 40501
 78946 Vélizy-Villacoublay Cedex
 France

Asia-Pacific
 Dassault Systèmes
 17F, Foxconn Building,
 No. 1366, Lujiazui Ring Road
 Pilot Free Trade Zone, Shanghai 200120
 China

Americas
 Dassault Systèmes
 175 Wyman Street
 Waltham, Massachusetts
 02451-1223
 USA



©2022 Dassault Systèmes. All rights reserved. 3DEXPERIENCE, the 3DS logo, the Compass icon, IPWE, 3DEXCITE, 3DVIA, BIOVIA, ENOVIA, GEOVIA, MEDIDATA, NETVIBES, OUTSCALE, SIMULIA and SOLIDWORKS are commercial trademarks or registered trademarks of Dassault Systèmes, a European company, (Societas Europaea) incorporated under French law, and registered with the Versailles trade and companies registry under number 322 306 440, or its subsidiaries in the United States and/or other countries.