SOLIDWORKS

3DEXPERIENCE®

新機能

SOLIDWORKS 製品 2026



DASSAULT SYSTEMES

目次

1 SOLIDWORKS 製品 2026 の新機能 10
主な機能強化 11
パフォーマンス 11
詳しい情報 12
3DEXPERIENCE platform の AI 13

2 3DEXPERIENCE platform での SOLIDWORKS Design の使用 14
SP2 と FD02 14
Toolbox 構成部品のバッチ保存（2026 SP2/FD02） 14
3DEXPERIENCE でのロック、ロック解除、および保存中のファイルの自動修復（2026 SP2/FD02） 15
MySession の構成コマンド（2026 SP2/FD01） 15
この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイルの検索フィルタの改善（2026 SP2/FD02） 17
プラットフォームへの保存時の長いファイル パスのサポート（2026 SP2/FD02） 17
SP1 と FD01 18
SOLIDWORKS Labs（Beta）（2026 SP1/FD01） 18
統一された日付フォーマットの適用（2026 SP1/FD01） 19
アシスタント通知（2026 SP1/FD01） 20
ブックマークの Windows フォルダ構造の自動複製（3DEXPERIENCE ユーザー限定）（2026 SP1/FD01） 21
この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル（3DEXPERIENCE Files on This PC）タブからリモート ファイルおよびローカル ファイルを削除（2026 SP1/FD01） 22
CAD ファミリーの属性マッピングの廃止（2026 SP1/FD01） 23
表示データ マーク（2026 SP1/FD01） 24
アクション バーにシミュレーション タブとコンフィギュレーション タブを表示（2026 SP1/FD01） 25
エンタープライズ項目番号タブ（2026 SP1/FD01） 26
複数値の属性マッピングの処理の改善（2026 SP1/FD01） 26
前のイテレーション オプションを保持（2026 SP1/FD01） 27
部品表の列を PLM 属性にリンクさせる（2026 SP1/FD01） 28
ブックマーク ファイルの場所の更新を手動制御（2026 SP1/FD01） 29
開く（Open）ダイアログ ボックスからフィルタを開く（2026 SP1/FD01） 30
参照の最新リビジョンを開く（2026 SP1/FD01） 31
3DEXPERIENCE ユーザー インターフェイスからコラボレーション ワークフローを実行（2026 SP1/FD01） 32

SP0 および GA 33
SOLIDWORKS Design での 3DEXPERIENCE 構成部品 33
SOLIDWORKS タスク スケジューラ の 3DEXPERIENCE へ移行タスク 35
設計テーブル付きのファイルへのリンクのサポート 38

3 インストレーション 40
SOLIDWORKS Design および SOLIDWORKS Visualize のインストールの管理 （2026 SP2/FD02） 40
SOLIDWORKS Design と SOLIDWORKS Visualize のバージョンのインストールと管理 41

4 アドミニストレーション（Administration） 43
設定管理ツールでのブックマーク サポート（2026 SP1/FD01） 43
エラーレポート （2026 SP1/FD01） 44
マルチユーザー ライセンスのプラットフォーム アクティベーション ガイダンス （2026 SP1/FD01） 45
SOLIDWORKS Rx に更新 46

5 SOLIDWORKS の基礎 48
断面係数の表示（2026 SP2/FD02） 48
モデル表示（Model Display） 49
SOLIDWORKS Design での DSPBR サポート 49
シーンでのフロアのフラット化 （2026 SP1/FD01） 52
ユーザー フィードバックの提供（2026 SP1/FD01） 53
システム オプションとドキュメント プロパティの変更（2026 SP1/FD01） 54
SOLIDWORKS タスク スケジューラで実行中のタスクを終了（2026 SP1/FD01） 56
スケッチとフィーチャーの関係式の削除 57
SOLIDWORKS Design からの Render with SOLIDWORKS Visualize 58
SOLIDWORKS Design から SOLIDWORKS Visualize を使用したレンダリング 58
SOLIDWORKS Visualize レンダリング PropertyManager 58
SOLIDWORKS Visualize への SOLIDWORKS モデルのロード 60
SOLIDWORKS の外観 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

6 ユーザー インターフェイス 62
DS ISO フォント（2026 SP1/FD01） 62
マネージャ パネル タブの非表示と表示 63
閉じられたメッセージの表示 64
操作性 65
選択フィルター 66
その他のユーザー インターフェースの機能強化 66

7 スケッチング 68
イメージをスケッチに変換（Beta）（2026 SP1/FD01） 68
スロット寸法（2026 SP1/FD01） 71
拘束関係グループ（2026 SP1/FD01） 72

8 部品とフィーチャー 74
ジオメトリ パターンの自動アクティブ化 （2026 SP2/FD02） 74
標準 BREP への強制変換（2026 SP1/FD01） 75
穴ウィザード（2026 SP1/FD01） 76
セグメンテーション ガイドライン（2026 SP1/FD01） 78
XYZ 値による参照点の作成 80
Esc キーを使用した部品プロセスの終了 81
マルチボディ部品のボディとフィーチャーの選択 82
座標系を使用した境界ボックスの定義 84

9 板金フィーチャー 86
既存のベンドのベンド半径の変更 （2026 SP2/FD02） 86
ベース フランジ開始条件 87

10 構造システムと溶接 88
構造システム ユーザー インターフェイス（2026 SP1/FD01） 88
ファイル プロパティからカット リスト プロパティにアクセス 89
強化されたコーナー トリートメント 90

11 アセンブリ 92
構成部品の繰り返し隔離（2026 SP2/FD02） 92
同じ構成部品参照番号の割り当て（2026 SP1/FD01） 94
ﾊﾟﾀｰﾝ ｱｼｽﾀﾝﾄ（2026 SP1/FD01） 97
外観上の変更の再構築要件を指定 98

12 詳細設定と図面 100
図面を自動生成（Beta） 100
記号をお気に入りに指定（2026 SP2/FD02） 101
ノートテキストの強調表示（2026 SP2/FD02） 102
グラフィック ボディの表示（2026 SP2/FD02） 102
BOM コンフィギュレーションと図面ビューのコンフィギュレーションのリンク（2026 SP1/FD01） 103
モデル アイテムの重複するアノテート アイテムの削除（2026 SP1/FD01） 104
図面ビューをスケッチ ブロックとしてエクスポート（2026 SP1/FD01） 105
溶接記号（2026 SP1/FD01） 106

穴ねじ山の説明（2026 SP1/FD01）.....107
寸法文字の周囲の寸法線にブレークを追加.....108
幾何公差記号範囲でのテキストと記号の指定.....109
マグネット ラインを使用したアノテート アイテムの整列.....110
表面粗さ記号を含むインジケータの使用.....111

13 コンフィギュレーション.....112
Parasolid アセンブリのインポート オプション（2026 SP2/FD02）.....112
管理パネルでのタイトル表示（2026 SP2/FD02）.....113
Configuration Publisher からのモデルの作成（2026 SP1/FD01）.....115
コンフィギュレーション テーブルおよび表示状態テーブルの操作性.....116
コンフィギュレーションを個々のファイルに分割.....118

14 インポート/エクスポート.....120
Parasolid アセンブリのインポート オプション（2026 SP2/FD02）.....120
バックグラウンド プロセスを使用したモデルのインポート（2026 SP1/FD01）.....121
インポート時の面およびエッジ識別子.....123

15 SOLIDWORKS PDM.....124
イベント タイプによるファイル履歴のフィルタ（2026 SP2/FD02）.....124
移動および名前変更されたファイルを履歴検索に含める（2026 SP2/FD02）.....125
Web2 の自動 Windows ログイン（2026 SP1/FD01）.....126
チェックインおよびステータス変更ダイアログ ボックスの更新（2026 SP1/FD01）.....126
ワークフローのアーカイブ.....127
下位レベル フォルダ アクセス.....128
ファイル バージョン アップグレード ツール.....129
データベースのアップグレード前のカスタム トリガーの無効化.....130
Web2 クライアントの名前付き BOM とファイル詳細.....131
データ暗号化規格.....132
Kerberos Windows 認証プロトコルのサポート.....132
タスク オプションの変換.....132
ボルト ビューの自動同期化.....134

16 SOLIDWORKS Manage.....135
番号付けリスト.....136
番号付けリストのプロパティ（Numbering List Properties）ダイアログ ボックス.....136
番号付けリストの定義.....138
ドキュメント オブジェクトでの番号付けリストの使用.....139
リンクされたモデルと図面.....139
SOLIDWORKS ファイルへの番号の付与.....141
関連ファイルのプレビュー.....142
Targeted Web クライアントによるタイムシートへのアクセス.....143

ユーザーまたはグループへのルート オブジェクトのアクセス権の提供 143
グループから新規ユーザーを除外 144
SQL パスワードを使用した安全なデータベース更新 145
タスクの終了日を設定 146
保留タスクを含める 146
キャパシティ プランニング ツールからのタスク詳細の表示 147
Plenary Web クライアントのレポート モジュール 148
デスクトップ クライアントへのリンクの作成 148
子のみのフラット BOM 148
ユーザー アクセス条件の定義 149
出力条件の処理 149
メッセージング API イベント トリガー 149

17 SOLIDWORKS Simulation 150
梁のエラー診断の改善（2026 SP2/FD02） 151
重力荷重の精度の向上（2026 SP1/FD01） 151
フリー ボディ フォースの精度の向上（2026 SP1/FD01） 152
ケーブル結合（2026 SP1/FD01） 153
シミュレーション ワークフローにおける SIMULIA 互換性の有効化（2026 SP1/FD01） 154
梁に適用される力 155
座屈解析スタディ 156
角度変形の表示 157
シェル エッジの分散リモート荷重 158
ライセンスの更新 158
コネクタを使用したスタディのパフォーマンス改善 159
ピン結合力 160
応答スペクトル解析のリモート質量サポート 161
結果プロットを eDrawings として保存 162
シェル定義 163
ユーザー インターフェイス 164

18 SOLIDWORKS Visualize 165
体積レンダリング（2026 SP2/FD02） 165
Stellar 高速レンダリング モードでの AMD ハードウェアのサポート 166

19 SOLIDWORKS CAM 168
旋削ツールパスのストックのバー ブレーク面取り 168
バー ブレーク面取りの作成 171
コレット ハウジング パラメータ 172

20 CircuitWorks 173
ECAD ファイルからモデルを構築するときのパフォーマンスの管理（Managing Performance When Building Models from ECAD Files）（2026 SP1/FD01） 173

21 SOLIDWORKS Composer 174
ワークショップのファイル名テンプレート オプション 174
ビデオの生成での複数のイメージ形式 175
PNG および TIFF イメージ ファイル形式 176

22 SOLIDWORKS Electrical 177
コンポーネント マークの優先度の割り当て（2026 SP2/FD02） 178
タグ - ECP タグ付け機能のアップグレード（2026 SP2/FD02） 180
伝播設定での空をスキップ設定（2026 SP2/FD02） 180
ドキュメントの名前変更（Rename Document）ダイアログ ボックス （2026 SP1/FD01） 181
プロジェクト管理の生産性（2026 SP1/FD01） 182
複数の端子台を並列に描画（2026 SP1/FD01） 183
挿入後にダイナミックコネクターを更新（2026 SP1/FD01） 184
Electrical Content Portal での発行者: TraceParts（2026 SP1/FD01） 185
2D 回路図と 3D アセンブリ間の双方向ナビゲーション 186
ケーブル管理 187
フィルタ パネルの拡張フィルタリング 187
ケーブル管理の生産性向上のための追加機能 188
システム クラスを非表示 188
選択したワイヤの個別ルーティング 189
コネクターのダイナミック挿入 190
作図する回路を選択（Select Circuits to Draw）ダイアログ ボックス 190
プロジェクト データを更新および置換 191

23 SOLIDWORKS Inspection 192
バルーンの順序変更とロック（2026 SP1/FD01） 192

24 SOLIDWORKS MBD 194
累進寸法（2026 SP1/FD01） 194
穴ねじ山の説明（2026 SP1/FD01） 196
DimXpertManager のフィルタリング 197

25 DraftSight 198
DraftSight のライセンス タイプの選択 （2026 SP2/FD02） 199
ステータス バー モード（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）（2026 SP2/FD02） 200

スペル チェック コマンド （2026 SP2/FD02） 201
パワー寸法コンテキスト リボン タブの形式パネル（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02） 202
注釈の編集ダイアログ ボックスのメカニカル シンボルを挿入（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02） 203
寸法チェック コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02） 204
寸法整列コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02） 205
複数寸法を編集コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02） 206
事前定義プロファイル セクションの慣性モーメント（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02） 207
寸法ストレッチ コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02） 208
寸法を結合コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02） 209
パワー寸法（Power Dimensioning）コンテキスト リボン タブのリプレゼンテーション パネル（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP1/FD01） 210
寸法整列（Align Dimension）コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP1/FD01） 211
寸法を挿入（Insert Dimension）コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP1/FD01） 212
ブックマークの Windows フォルダ構造の自動複製（3DEXPERIENCE ユーザー限定）（2026 SP1/FD01） 213
開始ページ（Start Page）タブ（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用） 214
リボンの最適化 215
Powertools リボン タブ（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用） 216
グラデーションやパターンに対応したコンテキスト リボン 217
ViewTile の操作（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用） 218
ビュー タイル コントロール 219
フローティング ドキュメント ウィンドウ（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用） 220
ECW イメージ 220
CCS アイコンのカスタマイズ 221
カラー ブック（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用） 222
PCX 印刷設定ファイル（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用） 223
欠落している外部参照の管理 224
データ抽出に式列を挿入 225
Diesel 式 226
MTEXT コマンド 227
RENAME コマンド 228
スケール コマンドによるコピー 229
パワー寸法（Power Dimension）ツール（DraftSight Mechanical のみ） 230
パワー寸法（Power Dimensioning）コンテキスト リボン タブ 230

26 SOLIDWORKS Flow Simulation 232
コンポーネント エクスプローラ（Component Explorer） 232
ソースの総電力 232
2 抵抗コンポーネントの作成 233
構成部品ステータス 234
温度列 234
薄いスロットを埋める 235
ゴールの最小および最大位置 236
パラメータ スタディのバブル チャート 237
コンポーネントからのプロジェクト パラメータ 238

27 SOLIDWORKS Plastics 239
Pack and Go のサポート（2026 SP2/FD02） 239
材料データベース 239
パフォーマンス 240
熱硬化性材料 241
未充填の体積プロット 242
ベント解析（Venting Analysis） 243

28 ルーティング 244
インライン継手にカバーを追加（2026 SP1/FD01） 244
ルート パスに従うようにガイドラインをリダイレクト 245
カバーのお気に入りリストの管理 246
カバー要素の編集 247
コネクタ テーブルの機能強化 248
図面を新規シート フォーマットに自動的にスケール変更 248

1

SOLIDWORKS 製品 2026 の新機能

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**
- **3DEXPERIENCE platform の AI**



2026 年リリースの SOLIDWORKS® 製品は、ユーザー主導で機能強化され、コンセプトから製造まで製品開発プロセスの合理化と迅速化に役立ちます。

- 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 Design Electrical Schematic を使用して電気設計を合理化します

- **3D**EXPERIENCE® 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、SOLIDWORKS Design における **3D**EXPERIENCE platform の操作方法に影響するすべての機能強化について説明します。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® Design 2026 では、既存の製品を強化し、画期的な新機能を追加する様々な機能強化が行われています。

一般事項	**SOLIDWORKS の外観** （60ページ）
部品とフィーチャー	**XYZ 値による参照点の作成**（80ページ）
構造システムと溶接	**強化されたコーナー トリートメント**（90ページ）
詳細設定と図面	**部品表の列を PLM 属性にリンクさせる（2026 SP1/FD01）**（28ページ） **図面を自動生成（Beta）**（100ページ）
コンフィギュレーション	**コンフィギュレーションを個々のファイルに分割**（118ページ）
インポート/エクスポート	**マルチボディ部品のボディとフィーチャーの選択**（82ページ）

パフォーマンス

現在のリリースでは、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ています。

パフォーマンスとワークフローの主な改善点:

SOLIDWORKS Design

（2026 SP2/FD02）

SOLIDWORKS Design では**ジオメトリ パターン**（**Geometry pattern**）オプションが内部的に有効になっているため、特定のパターン タイプの計算パフォーマンスが向上しています。詳細については、以下を参照してください： **ジオメトリ パターンの自動アクティブ化（2026 SP2/FD02）**（74ページ）

事前に選択したハードウェア アクセラレーション シルエット エッジのレンダリング パフォーマンスが向上しました。

（2026 SP1/FD01）

ハイライト表示されたエッジ付きの部品の図（**ワイヤフレーム**、**隠線なし/隠線表示**、**エッジ シェイディング表示**）のレンダリング パフォーマンスが改善されます。

3DEXPERIENCE platform の大規模デザイン レビューで開いたアセンブリを保存するときのパフォーマンスが向上しました。

SOLIDWORKS Simulation

分布結合をサポートするコネクタを使用したシミュレーション スタディの解析時間が改善されました。

DraftSight

DraftSight のパフォーマンスが、シートの切り替え、ズーム操作とパン操作、およびファイルのオープン時間において向上しました。

シートに切り替えると、パフォーマンスが平均 66% 向上します。シートからモデルへの切り替えが 78% 向上します。これらの機能強化は、ローエンドのセットアップから高性能のコンピュータまで、さまざまなハードウェア構成で測定されており、どのようなタイプのシステムを使用していてもユーザーにメリットをもたらします。

ズーム操作のパフォーマンスは、特定のケースでは最大 55% 向上し、パン操作のパフォーマンスは約 38% 向上しています。

ファイルを開くと平均 10% 速くなります。これにより、待ち時間が短縮され、仕事に専念できる時間が最大化されます。

詳しい情報

SOLIDWORKS Design 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 Design 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	**3D**EXPERIENCE® 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。

3DEXPERIENCE platform の AI

3DEXPERIENCE platform には、生産性を向上させるさまざまなツールが用意されており、その一部は人工知能（AI）システムを活用してエクスペリエンスを向上させます。

AI とは

AI とは、コンピュータ モデルを通じて学習、改善、問題解決など、人間の思考プロセスを模倣するシステムを指します。これらのシステムはパターンを認識し、データを予測し、大量のデータから結論を導き出すことができます。生成 AI は、入力データに基づいて、テキスト、メディア、その他の資料などの新しいコンテンツを作成します。

Dassault Systèmes では、AI をどのように活用していますか？

Dassault Systèmes では、多くの **3D**EXPERIENCE アプリケーションに AI ツールが組み込まれています。それぞれのニーズやワークフローに応じて、これらのツールは機械学習、ニューラル ネットワーク、大規模言語モデル、自然言語処理など、さまざまな技術的アプローチを活用し、生産性を向上させます。

AI にはどのようなメリットがありますか？

3DEXPERIENCE の AI ツールは、データの活用、明確なコミュニケーション、他者のアクセシビリティの向上、作業効率の向上、そしてデータに基づく信頼性の高い意思決定をサポートします。新薬の発見から靴や都市のデザインまで、さまざまな場面で活用できます。

AI を使用する前に考慮すべき点は何ですか？

3DEXPERIENCE の AI ツールを使用する際は、組織のデータポリシーに準拠していることを確認する必要があります。

3DEXPERIENCE の AI ツールを使用する場合（パブリック クラウドまたはプライベート クラウドの **3D**EXPERIENCE platform 上であっても）、計算は共有のコンピューティング リソース上で実行され、その目的に必要なデータのみが使用されます。

3DEXPERIENCE の AI ツールを使用する際は、出力データを常に確認して検証し、信頼性と正確性を確保してください。

Dassault Systèmes は、各 **3D**EXPERIENCE の AI ツールの目的をドキュメント（具体的にはユーザー補助）に記載しています。お客様は、これらの AI ツールをドキュメントに示された目的に従って使用する必要があります。

2

3DEXPERIENCE platform での SOLIDWORKS Design の使用

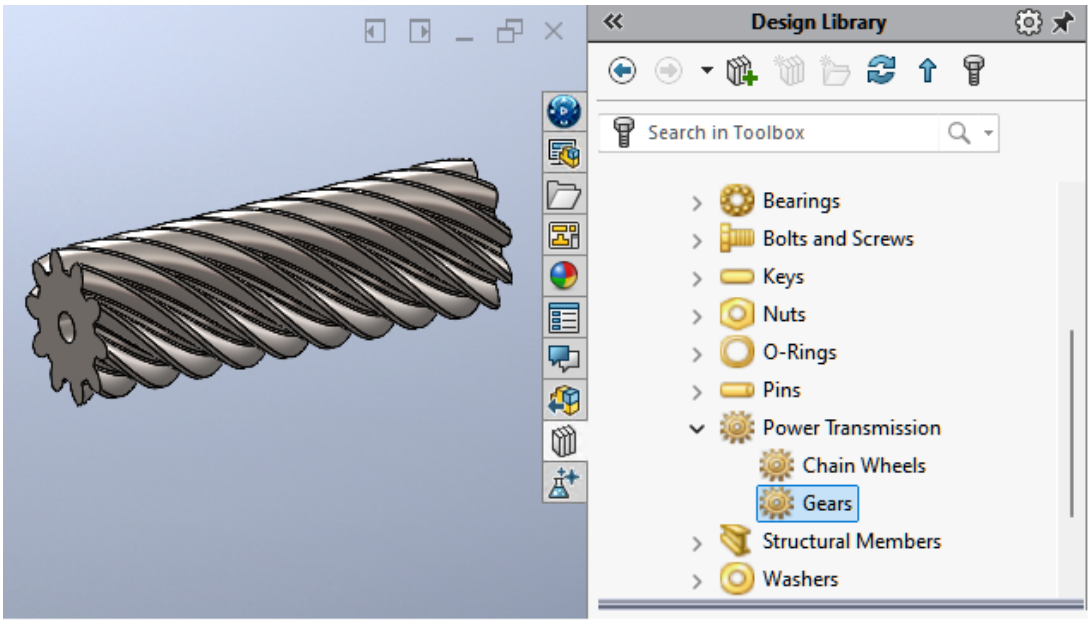
この章では以下の項目を含みます:

- **SP2 と FD02**
- **SP1 と FD01**
- **SP0 および GA**

この章では、**3D**EXPERIENCE® platform への接続中に SOLIDWORKS® Design を使用する方法に影響するすべての機能強化について説明します。特に記載がない限り、この章の情報は、**3D**EXPERIENCE platform からインストールされた SOLIDWORKS Design および、Design with SOLIDWORKS（**3D**EXPERIENCE アドイン）がアクティブな SOLIDWORKS Design の両方に適用されます。

SP2 と FD02

Toolbox **構成部品のバッチ保存**（2026 SP2/FD02）



3DEXPERIENCE へのバッチ保存（Batch Save）アドインを使用して Toolbox 構成部品を含むアセンブリーを保存する場合、アドインはその構成部品が既にプラットフォームに保存されているかどうかチェックします。構成部品が既にプラットフォーム上にある場合、アセンブリーは既存の参照された Toolbox ファイルと共にが保存されます。

メリット: これにより、余分な構成部品をプラットフォームに保存しないようにします。アドインは、これまで Toolbox 構成部品がプラットフォーム上に既に存在しても、常に新規として保存していました。

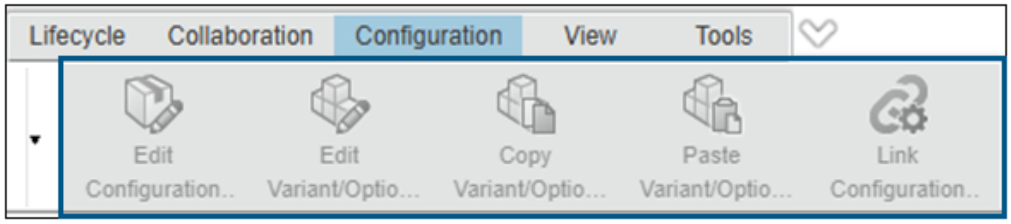
Toolbox 構成部品がプラットフォーム上にない場合、アドインは Toolbox 構成部品の新しいオブジェクトを作成します。

3DEXPERIENCE でのロック、ロック解除、および保存中のファイルの自動修復（2026 SP2/FD02）

3DEXPERIENCE platform では、ファイルをロック、ロック解除、または保存すると、自動的にファイルが修復されます。**3D**EXPERIENCE platform はファイルをスキャンし、ロックまたはアンロック操作を完了する前に修正を適用します。ファイルを保存する場合、**3D**EXPERIENCE platform は、ファイルを保存する前にすべての部分的ファイルを修復します。

メリット: 修復は自動的に行われるため、モデリングに集中できます。

MySession の構成コマンド（2026 SP2/FD01）



構成に関連するコマンドに、MySession アクション バーの構成（Configuration）タブからアクセスできます。これらのコマンドは、Product Structure Editor の構成（Configuration）セクションと同じ動作およびダイアログ ボックスを使用します。

メリット: これらのコマンドを MySession のアクション バーに移動すると、構成オプションの検出と使用が簡単になります。

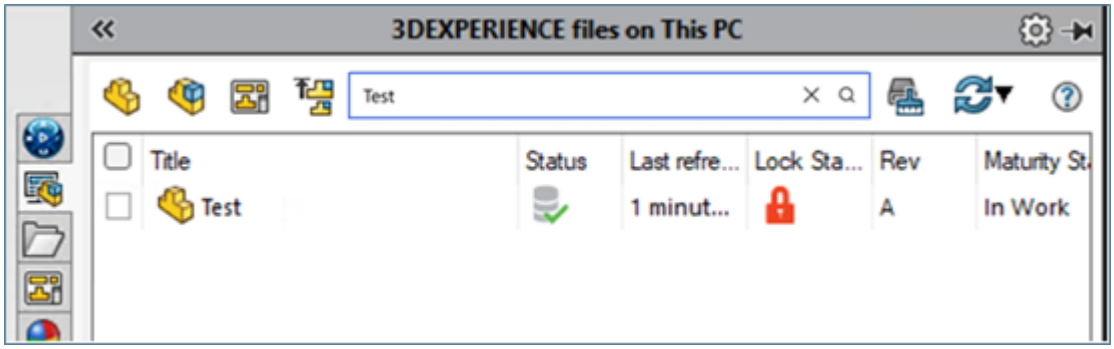
構成（Configuration）タブには、以下が含まれています。

コマンド	説明
構成コンテキストを編集（Edit Configuration Context）	オブジェクトに対して構成コンテキストを編集（Edit Configuration Context）ダイアログ ボックスが開き、モデルを構成コンテキストとして追加または除去できるようにします。Dassault Systèmes ユーザー アシスタンスの**構成コンテキストの編集（Editing the Configuration Context）**を参照してください。
バリアントまたはオプションの使用条件を編集（Edit Variant or Option Effectivity）	オブジェクトのバリアント オプションを定義（Define Variant Option）ダイアログ ボックスが開き、バリアントおよびオプションを追加または編集して、バリアントおよびオプションの使用条件式を定義できます。Dassault Systèmes ユーザー アシスタンスの**バリアント/オプションの使用条件を編集（Edit Variant/Option Effectivity）**を参照してください。
バリアントまたはオプション使用条件をコピー（Copy Variant or Option Effectivity）	オブジェクトのバリアント/オプション使用条件をコピーして、構造内の別のオブジェクトに貼り付けることができます。Dassault Systèmes ユーザー アシスタンスの**バリアント/オプション使用条件のコピーおよび貼り付け（Copying and Pasting Variant/Option Effectivity）**を参照してください。
バリアントまたはオプション使用条件を貼り付け（Paste Variant or Option Effectivity）	コピーされたバリアント/オプションの使用条件を構造内の別のオブジェクトに貼り付けます。Dassault Systèmes ユーザー アシスタンスの**バリアント/オプション使用条件のコピーおよび貼り付け（Copying and Pasting Variant/Option Effectivity）**を参照してください。
構成パラメーターをリンク（Link Configuration Parameters）	モデル バージョンのバリアビリティをパラメトリック設計にリンクします。バージョンが変更されると、パラメーターによってエンジニアリング モデルが更新されます。Dassault Systèmes ユーザー アシスタンスの**構成パラメーターのリンク（Linking Configuration Parameters）**を参照してください。

構成（Configuration）タブの表示/非表示については、**アクション バーのシミュレーション タブと構成タブの表示（Displaying Simulation and Configuration tabs）**を参照してください。

Dassault Systèmes ユーザー アシスタンスへのアクセスには、**3D**EXPERIENCE の資格情報が必要です。

この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイルの検索フィルタの改善（2026 SP2/FD02）

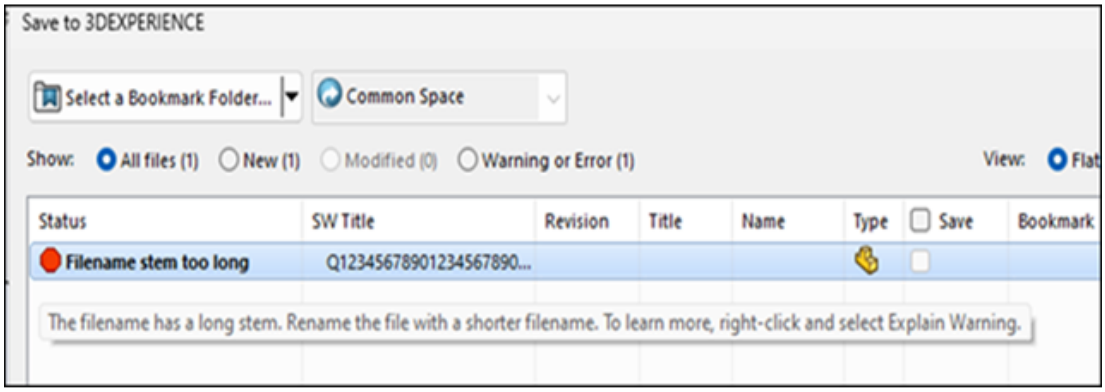


検索（Search）ボックスにテキストを入力すると、この PC上の 3DEXPERIENCE ファイル（3DEXPERIENCE Files on This PC）ダイアログ ボックスでファイル リストがフィルタリングされ、検索テキストが強調表示されてアクティブなフィルタが示されます。**クリア（Clear）**（**X**）アイコンが表示され、フィルタを除去して完全なファイル リストに戻ることができます。

メリット: これらのユーザー インターフェイスの機能強化により、検索フィルタがアクティブになったときを簡単に確認でき、ダイアログ ボックスでファイルを検索する際、詳細に管理できるようになります。

検索（Search）ボックスには、最近の検索語のリストも表示されます。完全なファイル リストに戻るには、検索をリセットするか、以前の用語を再使用します。

プラットフォームへの保存時の長いファイル パスのサポート（2026 SP2/FD02）



ファイルは、ローカル ファイル パスが Windows パス長の制限を超えても、**3D**EXPERIENCE platform に保存できます。

メリット: この更新により、ローカルのマイ作業キャッシュ外に保存されるファイルに関して、以前の保存制限が除去されます。深くネストされたローカル フォルダーやネットワーク フォルダーか

ら、移動したりフォルダー構造を短縮することなく作業できます。以前にプラットフォームに保存したファイルは再保存なしで動作を続け、保存パフォーマンスは以前と同様です。

プラットフォームは、ファイル名の語幹が 206 文字を超える場合のみ保存をブロックします。SOLIDWORKS Design では、フル パスが 256 文字を超えるファイルを開くことはできません。ファイル名の語幹がプラットフォームの制限を超えると、保存はシステムによってブロックされます。

SP1 と FD01

SOLIDWORKS Labs（Beta）（2026 SP1/FD01）

3DEXPERIENCE ユーザーは、タスク パネルの AI ツールを使用してワークフローを支援できます。

メリット: SOLIDWORKS Design は、Dassault Systèmes の AI 技術を活用しているので、大規模言語モデル（LLM）を使用してアプリケーションを操作できます。

タスク パネルで SOLIDWORKS Labs（Beta）タブを開くと、次のようなさまざまな AI スキルにアクセスできます。

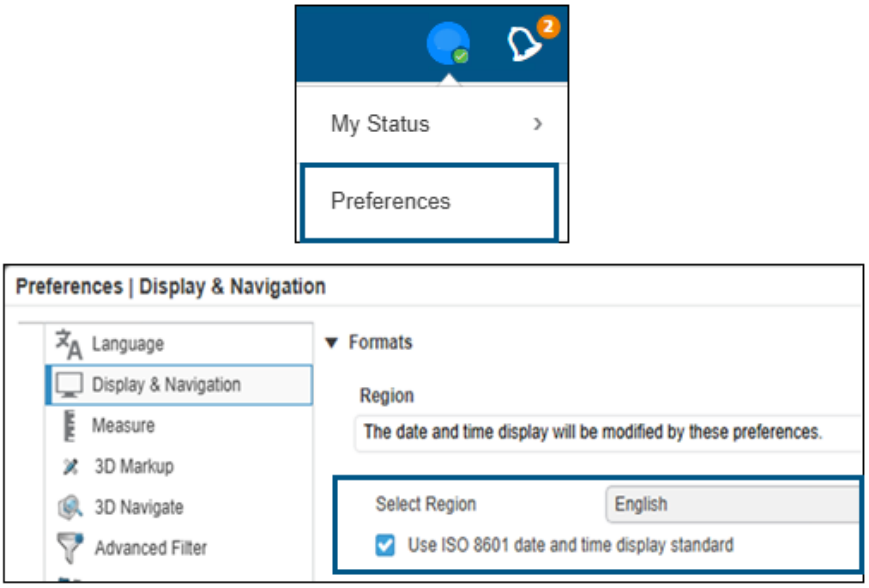
- **Mechanical Designer**。設計プロセスで Virtual Companions と対話します。ツールには次のようなものがあります:
  - **Assembly Structure Design（Beta 版）**。Virtual Companion は AI を使用してトップダウン設計ワークフローの初期アセンブリー構造を提案し、手動で構造を構築する必要性を軽減します。
  - **Drawing Creation（Beta 版）**。モデルから新規図面を作成します。
  - **Virtual Companion に質問（Ask Virtual Companion）**。エラー内容（What's Wrong）ダイアログ ボックスで、**Virtual Companion に質問（Ask Virtual Companion）**をクリックすると、部品の問題の解釈について支援を受けることができます。タスク パネルでは、Virtual Companion によって、障害の考えられる原因に関する情報が提供され、その修正方法も提案されます。
- **効率化ツール（Efficiency Tools）**。AI ツールを使用してタスクを高速化します。たとえば、**Picture to Sketch（Beta 版）**をクリックして **Sketch Picture** ツールを起動し、図をスケッチ エンティティに変換することができます。**イメージをスケッチに変換（Beta）（2026 SP1/FD01）**（68ページ） を参照。

AI に関する詳細は、Dassault Systèmes ユーザー アシスタンスの **Dassault Systèmes の AI 搭載型 Virtual Companion - クラウド環境のみ**を参照してください。Dassault Systèmes ユーザー アシスタンスへのアクセスには、**3D**EXPERIENCE の資格情報が必要です。

これは評価中の BETA 機能です。これを使用することにより、お客様は、使用にあたって適用される重要な利用規約を理解し、これに同意したものとみなされます。利用規約については、**www.3ds.com/terms** に掲載されている関連する Offering Specific Terms の条項を参照してください。

Dassault Systèmes の AI テクノロジーの活用方法については、**3DEXPERIENCE platform の AI（AI in the 3DEXPERIENCE platform）**を参照してください。

統一された日付フォーマットの適用（2026 SP1/FD01）



3DEXPERIENCE ユーザーは、プラットフォームの**プリファレンス**（**Preferences**）から、SOLIDWORKS Design アプリケーションおよび **3D**EXPERIENCE アプリケーション全体に、単一の統一された日付フォーマットを適用できます。**ISO 8601**（**Y-M-D**）をオンすると、SOLIDWORKS Design のすべての `$PLMPRP` 日付プロパティが同じフォーマットで表示されます。

特典：ISO 8601 形式を適用しない場合でも、図面テンプレートまたは Windows の地域設定を使用して日付フォーマットを管理できます。ISO 8601 形式を適用すると、すべてのユーザーと地域で一貫した日付が表示されます。この標準化された形式により、地域による違いがなくなり、グローバル チーム間のコミュニケーションが改善され、データの一貫性が維持されます。

プラットフォームでは、すべての日付が GMT（UTC）時間で保存され、現地のタイム ゾーンで表示されます。地域に応じて、この日付を 1 日ずらすことができます。例えば、2025 年 4 月 13 日にフランスで作成されたモデルをインドで表示しても、同じ日付が表示されます。

ISO 8601 を有効にすると、SOLIDWORKS Design は UTC+0 のタイム ゾーンを使用して、ファイル プロパティと図面のアノテート アイテムに日付を表示します。

統一された日付フォーマットを適用するには、以下を実行します。

1. プラットフォームの 3D Dashboard 3DS Home のトップ バーで、**プロファイル**（**Profile**）アイコンをクリックし、**プリファレンス**（**Preferences**） > **ディスプレイとナビゲーション**（**Display & Navigation**）を選択します。
2. **フォーマット**（**Formats**）を展開し、**地域**（**Region**）で **ISO 8601の日付と時刻表示規格**（**ISO 8601 date and time display standard**）を選択します。

この形式は、次の `$PLMPRP` プロパティに適用されます。

- `$PLMPRP:"created"` や `$PLMPRP:"modified"` などの標準プロパティ。
- 追加プロパティの例: `$PLMPRP:"ea_changedstatusdate"` や `$PLMPRP:"ea_releasestatusdate"`（0.1、0.2、およびその他のインデックス値を含む）。

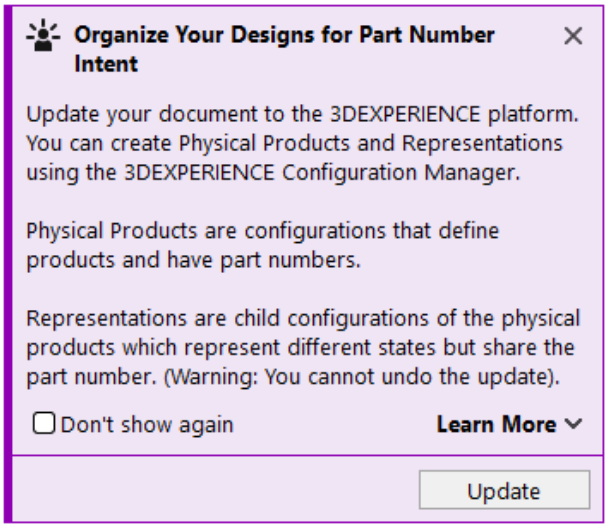
- `$PLMPRP` 値などのカスタム マッピング プロパティの例: `$PLMPRP: "XP_VPMReference_Ext.Start_Day"`。

SOLIDWORKS Design 2026 SP1 以降では、図面のタイトル ブロック、テーブル、**3D**EXPERIENCE リビジョン テーブルの日付も ISO 8601 形式に従います。

制限事項:

- `$PLMPRP date properties` にのみ適用され、SOLIDWORKS のネイティブの日付フィールドには適用されません。
- **プリファレンス**（**Preferences**）で **ISO 8601** を選択した場合にのみ機能します。その他を選択した場合は、Windows のローカル形式に戻ります。
- `PDF` の生成には適用されません。
- ローカル キャッシュに古い日付マッピングが含まれている場合は、**MySession** > **Refresh**（**更新**）を使用して、ISO 8601 形式に更新します。

アシスタント通知（2026 SP1/FD01）



3DEXPERIENCE ユーザーの場合、アシスタント通知がグラフィック領域に表示され、さまざまな機能を初めて使用するときのガイドとして役立ちます。これらのガイド付きコンテキスト通知を使用すると、機能をすばやく習得できます。

利用可能なアシスタント通知は、次のような場合に役立ちます

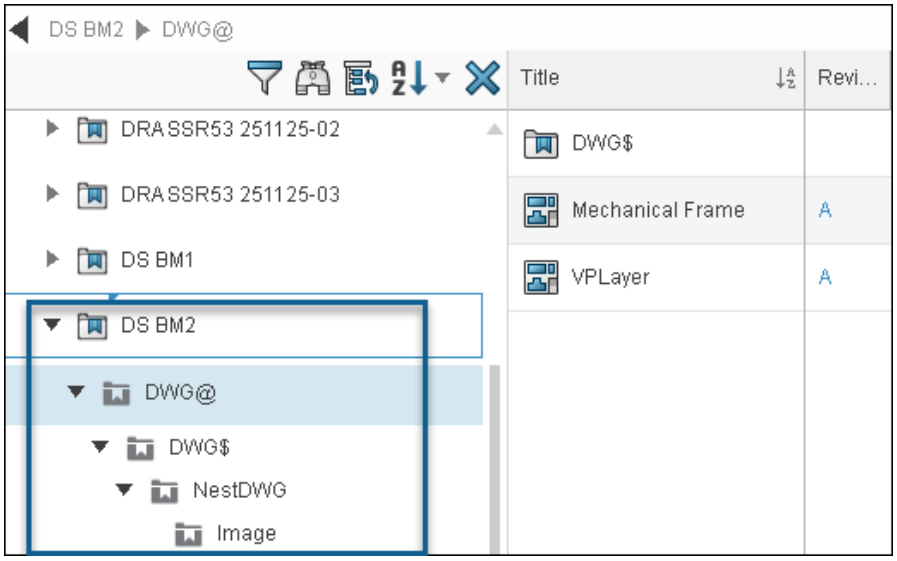
- コンフィギュレーション
- 製品構造エクスプローラ アプリケーションで作成されたフィルタを開く
- パターン駆動構成部品パターン

アシスタント通知は、アプリ内で実行している特定のアクションに関する情報を提供します。例えば、新規コンフィギュレーションを作成すると、そのアクションに関する役立つ情報を含むアシスタント通知が表示されます。アセンブリ内でパターンを作成している場合は、ガイド情報付きのアシスタント通知が表示されます。アシスタント通知は、関連する機能を使用する最初の数回のみ表示されます。

次を行うことができます:

- セクションを展開したり折りたたんだりします。**詳細**（**Learn More**）をクリックして、表示するコンテンツを増減します。
- アシスタント通知をドラッグして位置を変更します。
- 通知を閉じます。再表示しないように、**今後表示しない**（**Don't show again**）をクリックします。閉じられたメッセージを再度アクティブ化するには、**ツール**（**Tools**） > **オプション**（**Options**） > **システム オプション**（**System Options**） > **メッセージ/エラー/警告**（**Messages/Errors/Warnings**） > **閉じられたメッセージ**（**Dismissed Messages**）をクリックします。

ブックマークの Windows フォルダ構造の自動複製（3DEXPERIENCE ユーザー限定）（2026 SP1/FD01）



3DEXPERIENCE platform から DraftSight をインストールするユーザーは、**3DEXPERIENCE にバッチ保存**（**Batch Save to 3DEXPERIENCE**）を使用して、Windows フォルダ構造を複製するブックマーク構造を自動的に作成できます。

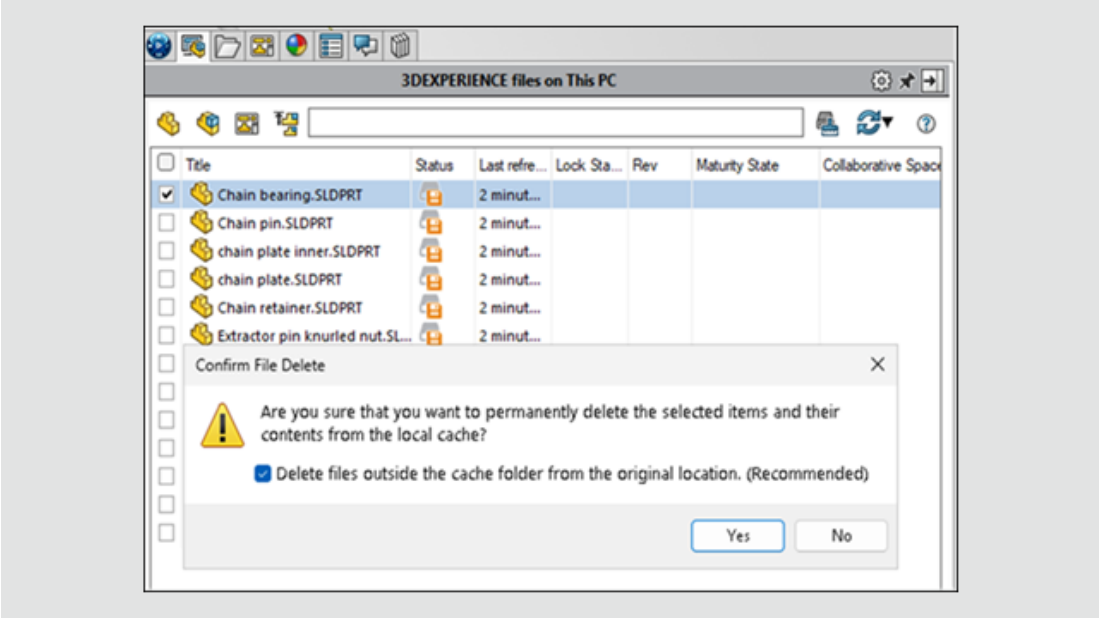
ブックマーク用の Windows フォルダ構造を自動的に複製するには、以下を実行します。

1. リボンで、**DraftSight** > **3DEXPERIENCE にバッチ保存**（**Batch Save to 3DEXPERIENCE**）をクリックします。
2. Batch Save to 3DEXPERIENCE ダイアログ ボックスで、**フォルダ追加**（**Add Folder**）をクリックします。
3. アップロードするフォルダを選択します。
4. 3DEXPERIENCE にバッチ保存（Batch Save to 3DEXPERIENCE）ダイアログ ボックスで、**ブックマック**（**Bookmark**）をクリックします。
5. ブックマークを選択（Select a Bookmark）ダイアログ ボックスで、フォルダをアップロードするブックマークを選択し、**選択**（**Select**）をクリックします。
6. 3DEXPERIENCE にバッチ保存（Batch Save to 3DEXPERIENCE）ダイアログ ボックスで、**保存**（**Save**）をクリックします。

DraftSight は、選択したフォルダのすべてのサブ フォルダと DWG ファイルを、Windows フォルダ構造と同じ階層のブックマークにアップロードします。

フォルダまたはサブ フォルダに隠しファイルが含まれている場合、アップロード プロセスは停止し、エラー メッセージが表示されます。

この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル（3DEXPERIENCE Files on This PC）タブからリモート ファイルおよびローカル ファイルを削除（2026 SP1/FD01）



この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル（3DEXPERIENCE Files on This PC）タブから削除するファイルを選択すると、SOLIDWORKS Design は、ローカルとリモートの両方の作業フォルダ内のファイルを削除します。**キャッシュ フォルダ外部のファイルを元の場所から削除（推奨）（Delete files outside the cache folder from the original location（recommended））オプションを使用する**と、**3D**EXPERIENCE platform 上で重複ファイルが作成されるのを回避できます。

次の選択が可能です:

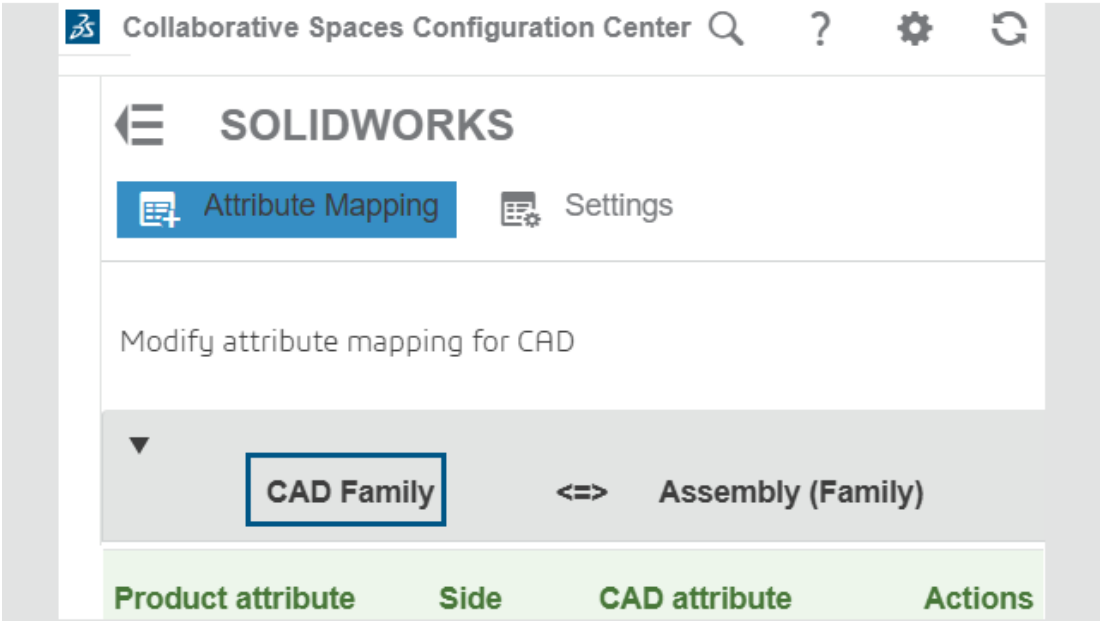
- 変更されていないファイルのみを削除し、変更されたファイルを保持する
- 変更されたファイルを含むすべてのファイルを削除する

特典：ローカル ファイルとリモート ファイルを 1 つの手順で削除できます。これにより、ファイルのクリーンアップが高速化され、信頼性が向上します。

次の場合にも同じ動作を使用できます。

- この PC 上の 3DEXPERIENCE ファイル（3DEXPERIENCE Files on This PC）タブの**クリーン アップ（Cleanup）**ツール
- 削除オプション（Delete Option）ダイアログ ボックスを選択する

CAD ファミリーの属性マッピングの廃止（2026 SP1/FD01）



このプラットフォームでは、CAD ファミリー属性マッピングが除去されます。この更新は、SW2026x GA 以降にインストールされた新規テナントに適用されます。

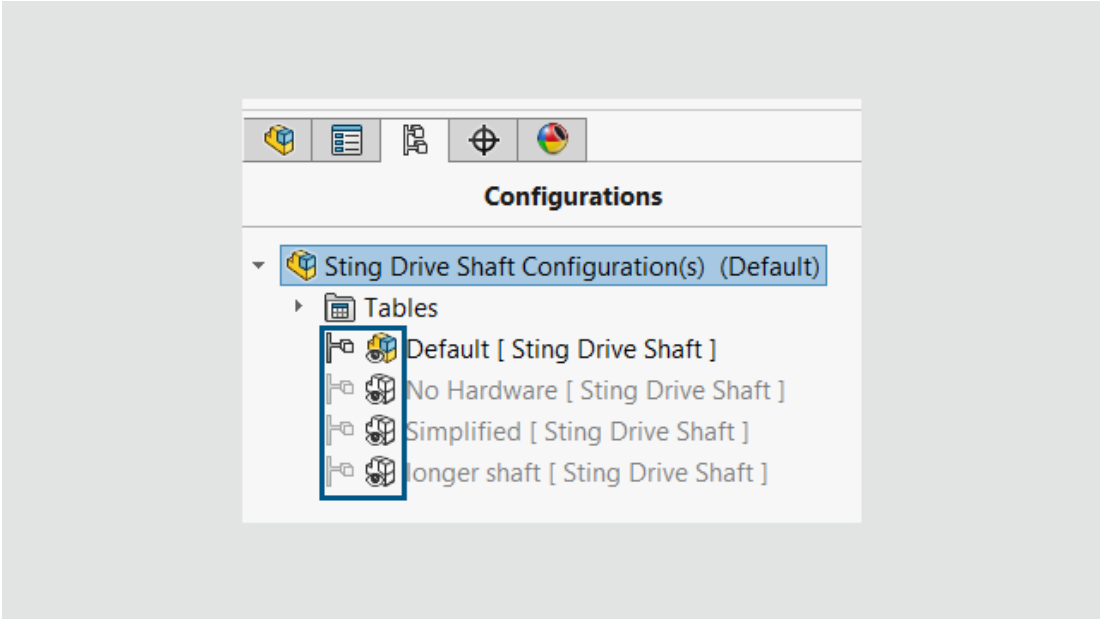
メリット: この更新は、属性マッピングを管理するプラットフォーム管理者に影響します。CAD ファミリー属性を除去すると、パフォーマンスが向上します。

プラットフォームは CAD ファミリー属性マッピングを、レガシー クラウド テナントでは引き続きサポートしますが、レガシー オンプレミス テナントでは除去します。

推奨事項：既存の CAD ファミリー属性マッピング定義を削除します。

プラットフォームの属性マッピングを管理するには、**コラボレーション スペース コンフィギュレーション センター**（**Collaborative Spaces Configuration Center**） > **CAD コラボレーション**（**CAD Collaboration**） > **SOLIDWORKS** > **属性マッピング**（**Attribute Mapping**）に移動します。

表示データ マーク（2026 SP1/FD01）



3DEXPERIENCE ユーザーは、物理プロダクトまたはリプレゼンテーション向けの ConfigurationManager で、**表示データ マーク**（**Display Data Mark**）メニュー コマンドを使用して、コンフィギュレーションで表示データ マークを追加または削除できます。指定した表示データ マークは、**3D**EXPERIENCE との互換性を確保するため、モデルの更新後も保持されます。

3DEXPERIENCE ユーザーは、表示データ マークの状態を確認し、変更できます。これは、PDM で大規模デザイン レビュー、SOLIDWORKS Visualize、および eDrawings プレビューを操作する場合に特に重要です。

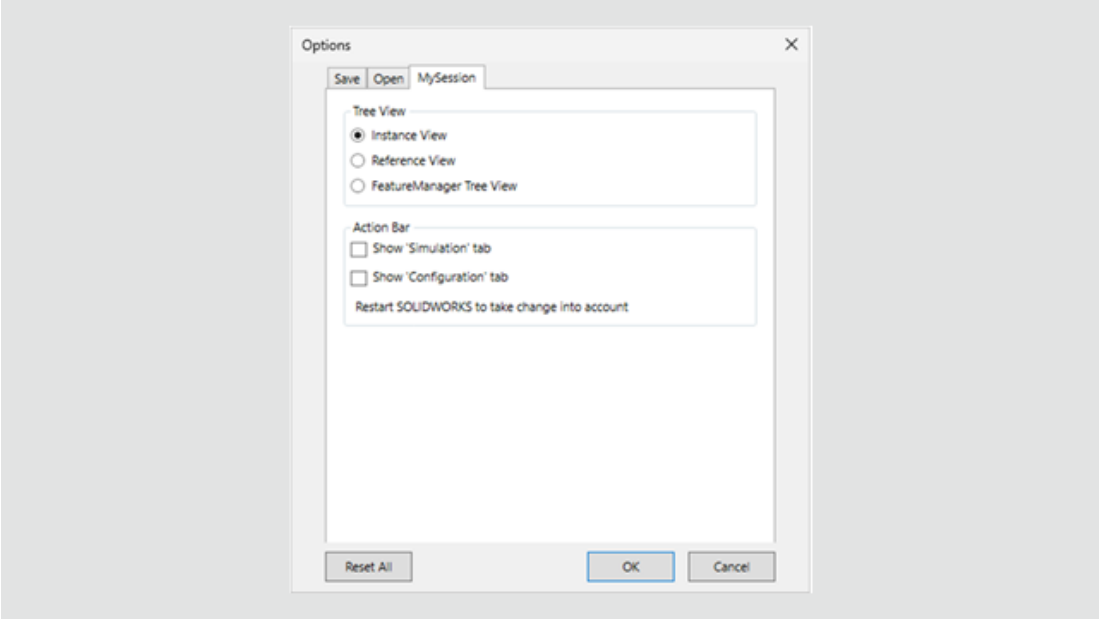
この機能は、新しく更新されたファイルまたは **3D**EXPERIENCE との互換性を確保するために既に更新済みのレガシー ファイルに適用されます。以前は、**3D**EXPERIENCE との互換性を確保するためにファイルを更新した後、表示データ マークを使用できませんでした。

表示データ マークを追加または削除するには、以下を実行します。

1. ConfigurationManager で、コンフィギュレーションを右クリックし、**表示データ マーク**（**Display Data Mark**）をクリックします。
2. オプションを指定します:
   - **このコンフィギュレーションにマークを追加**（**Add Mark for This Configuration**）
   - **すべての物理プロダクト コンフィグレーションにマークを追加**（**Add Mark for All Physical Product Configurations**）
   - **すべてのリプレゼンテーション コンフィギュレーションにマークを追加**（**Add Mark for All Representation Configurations**）
   - **指定したコンフィギュレーションにマークを追加**（**Add Mark for Specified Configurations**）
   - **すべてのコンフィギュレーションのマークを削除し、データを削除**（**Remove Mark and Purge Data for All Configurations**）

   アセンブリー構成部品のコンフィギュレーションの表示データ マークを変更してモデルを保存すると、ソフトウェアはこれを親アセンブリの外観上の変更として追跡します。

アクション バーにシミュレーション タブとコンフィギュレーション タブを表示（2026 SP1/FD01）



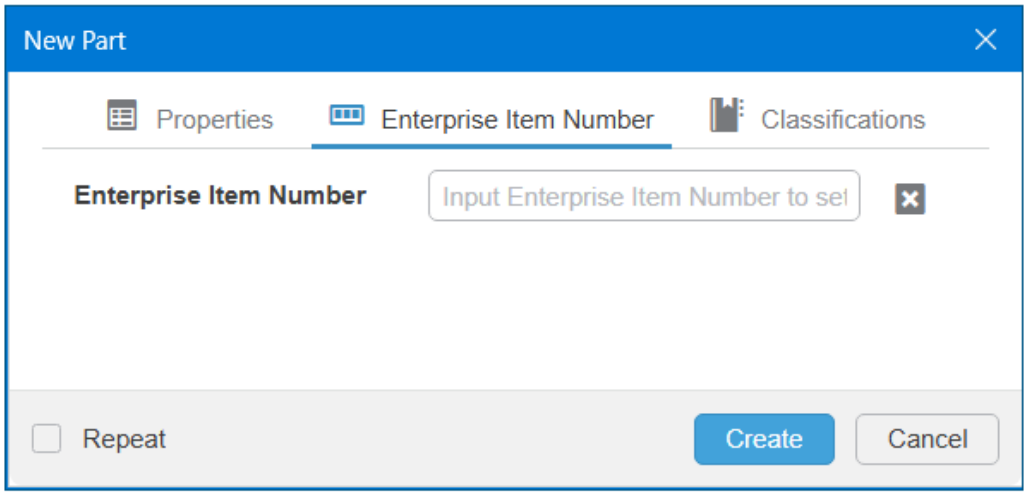
デフォルトでは、MySession アクション バーのシミュレーション（Simulation）タブおよびコンフィギュレーション（Configuration）タブは非表示になっています。必要に応じて片方のタブまたは両方のタブを表示し、それらの領域で作業することがなくなったときに再度非表示にすることができます。

特典：これらのオプションを使用すると、MySession インターフェイスをより細かく制御できます。

これらのタブを表示するには、以下を実行します。

1. MySession アクション バーで、**ツール（Tools）** > **オプション（Options）** > **MySession** をクリックします。
2. **アクション バー**で、次のオプションのいずれか、または両方を選択します。
   - **シミュレーション タブを表示（Show Simulation tab）**
   - **コンフィギュレーション タブを表示（Show Configuration tab）**
3. **OK** をクリックします。
4. 変更を有効にするには、SOLIDWORKS Design を再起動します。

エンタープライズ項目番号タブ（2026 SP1/FD01）



3DEXPERIENCE ユーザーがプラットフォーム上で新しい部品またはアセンブリを作成すると、プラットフォームの新規（New）ダイアログ ボックスにエンタープライズ項目番号（EIN）タブが表示されます。EIN 値を入力できます。

特典：EIN 値を入力する追加の場所を利用できます。

SOLIDWORKS Design のエンタープライズ項目番号（Enterprise Item Number）タブにアクセスするには、以下を実行します。

1. **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 ボックスの 3DEXPERIENCE タブで、**部品（Part）**または**アセンブリ（Assembly）**を選択し、**OK** をクリックします。

   プラットフォームの新規（New）ダイアログ ボックスが開き、エンタープライズ項目番号（Enterprise Item Number）タブが表示されます。
3. **エンタープライズ項目番号（Enterprise Item Number）**に値を入力し、**作成（Create）**をクリックします。

複数値の属性マッピングの処理の改善（2026 SP1/FD01）

管理者は、複数値属性（MVA）にリンクされた従来の CAD からプラットフォームへのマッピングを識別して管理できます。このようなマッピングが存在する場合、SOLIDWORKS Design は保存プロセス中にユーザーに警告し、互換性のないマッピングを示します。

特典：これにより、管理者はデータをクリーンな状態に保ち、SOLIDWORKS Design と **3D**EXPERIENCE platform 間でプロパティのマッピングの一貫性を維持できます。

MVA は、1 つのプロパティに対して、複数の国やコードなど複数の値を格納できる **3D**EXPERIENCE 属性です。SOLIDWORKS Design プロパティは単一値のみを保持するため、それらを MVA 属性にマッピングすると、データの競合や情報の損失が発生する可能性があります。

この動作は、**CAD からプラットフォーム（CAD-to-platform）**マッピングを引き続き許可する従来のプラットフォームのコンフィギュレーション（26xGA 以前）に適用されます。管理者は、**プラットフォーム マネージャー（Platform Manager）** > **コラボレーション スペース コンフィギュレーション センター（Collaborative Spaces Configuration Center）**で、これらのマッピングを管理できます。サポートされている方向（**プラットフォームから CAD（platform-to-CAD）**）で、従来の **CAD からプラットフォーム（CAD-to-platform）**マッピングを削除または再作成することで、互換性の問題を回避できます。

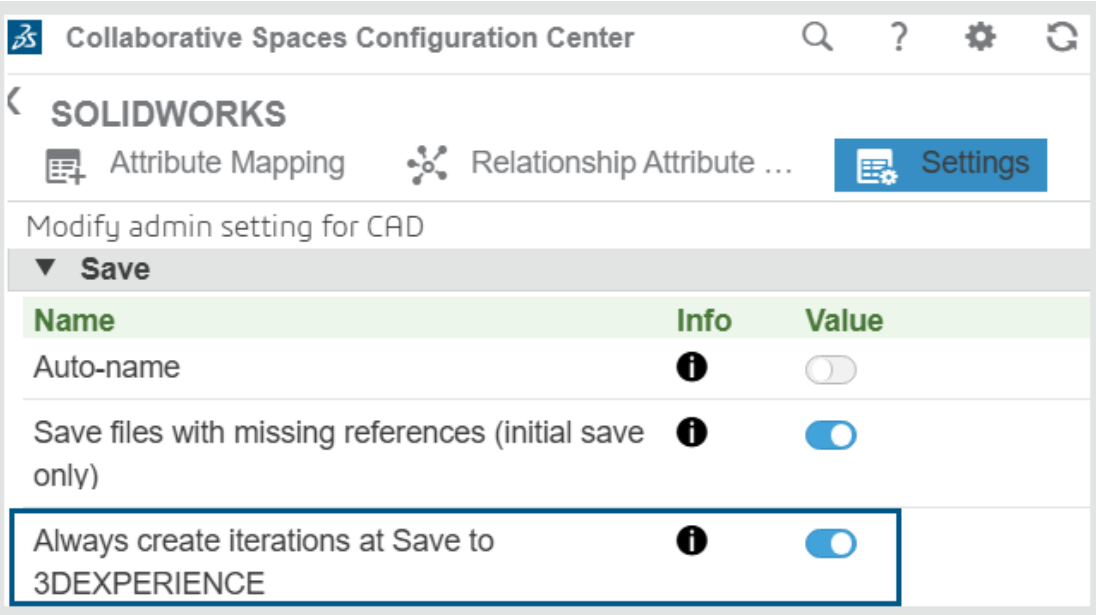
これにより、MVA 属性を使用する従来のマッピングに次の動作が追加されます。

- CAD からプラットフォームへの MVA マッピングが存在する場合、SOLIDWORKS Design は、**オプションを指定して保存（Save with Options）**の処理中に警告を表示します。
- **MySession** > **プロパティ（Properties）**では、MVA マッピングされた属性は読み取り専用モードで表示され、コンマで区切られた複数の値が連結して表示されます。
- 管理者は、新しい CAD からプラットフォームへの MVA マッピングを作成することはできません。
- MVA 値にコンマが含まれている場合、連結はあいまいに表示される可能性があります（例えば、文字列 `3、14、0、693、-1` は「`3、14`」、「`0、693`」、「`-1`」と表示される場合があります）。

これは、**オプションを指定して保存（Save with Options）**のパフォーマンスには影響しません。

CAD ファミリーのマッピングはサポートされなくなりました。存在する場合は無視されます。

前のイテレーション オプションを保持（2026 SP1/FD01）



3DEXPERIENCE ユーザーは、3DEXPERIENCE に保存（Save to 3DEXPERIENCE）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）**オプションを常に有効にするオプションを有効にできます。

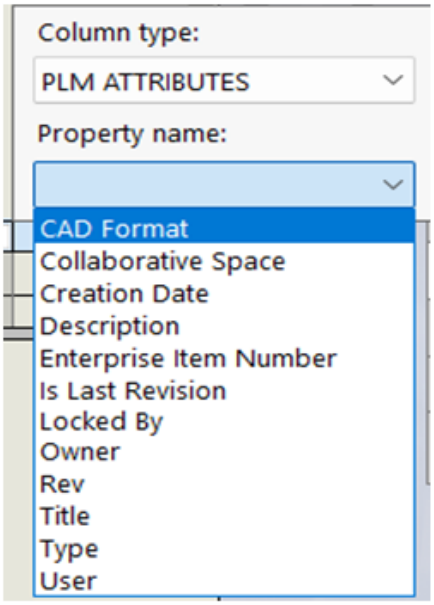
新しいイテレーションを作成するたびに**前のイテレーションを保持（Keep previous iteration）**を手動で選択する必要はなくなりました。これにより、潜在的なデータロスを避けることができます。

このオプションを有効にするには、以下を実行します。

1. プラットフォームで、**コラボレーション スペース コンフィギュレーション センター**（**Collaborative Spaces Configuration Center**） > **CAD コラボレーション**（**CAD Collaboration**） > **SOLIDWORKS** > **Settings**（**設定**）に移動します。
2. **保存**（**Save**）で、**3DEXPERIENCE への保存時に常にイテレーションを作成**（**Always create iterations at Save to 3DEXPERIENCE**）を選択します。

詳細については、以下を参照してください： **イテレーションの作成**

部品表の列を PLM 属性にリンクさせる（2026 SP1/FD01）



3DEXPERIENCE ユーザーは、部品表の列をプラットフォームから PLM 属性にリンクさせることができます。PLM 属性は、デフォルト属性とカスタム属性のどちらにもできます。

この機能は、ファミリー テーブルでもサポートされています。

PLM 属性にリンクされているすべての列は読み取り専用ですが、列名は編集できます。

メリット: **3D**EXPERIENCE platform にデータを移行する場合、BOM をプラットフォーム属性に直接リンクできます。

BOM 列を PLM 属性にリンクさせるには:

1. プラットフォームに保存された図面で、図面への BOM の挿入を開始します。
2. BOM で新しい列を挿入し、列ヘッダーの上部をダブルクリックします。

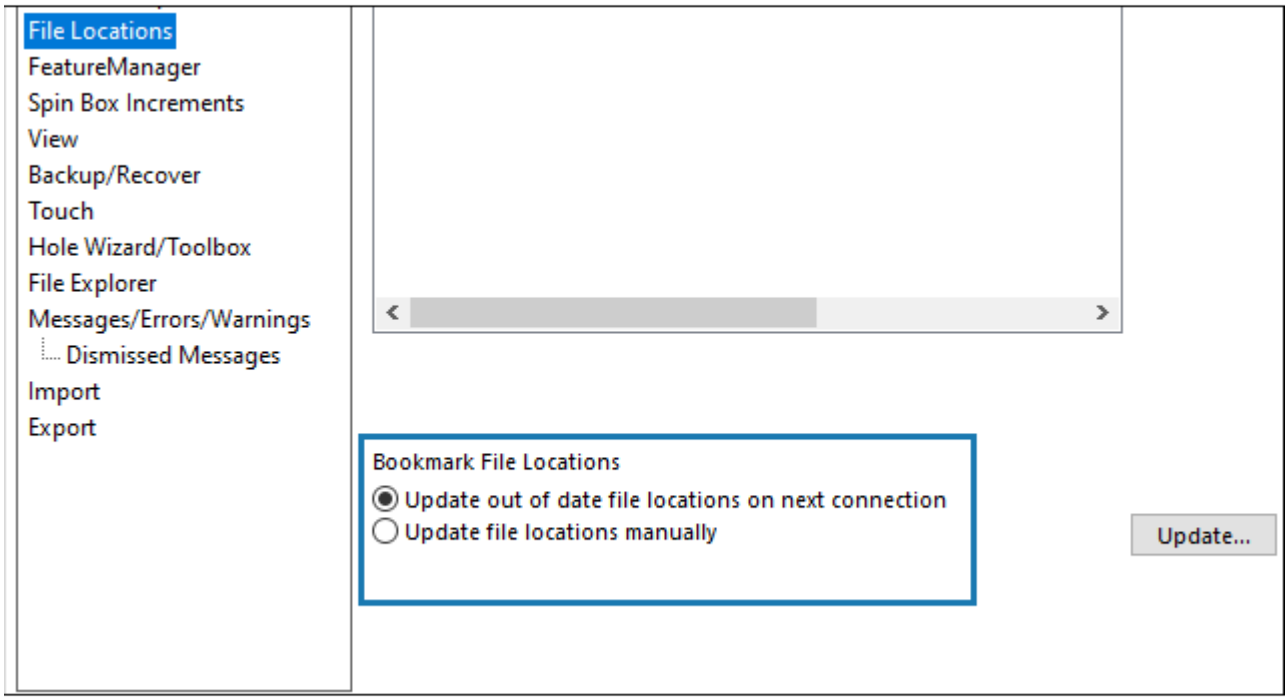
   列タイプ（**Column type**）ダイアログ ボックスが表示されます。

3. **列タイプ**（**Column type**）で **PLM 属性**（**PLM Attributes**）をクリックします。
4. **プロパティ名**（**Property name**）で、その列に適用する PLM 属性を選択します。

オフライン モードの場合、PLM 属性にリンクする列に 2 つのアスタリスク（**）が表示され、プロパティが最新でないことを示します。**3D**EXPERIENCE platform に再接続してファイルを再構築すると、SOLIDWORKS Design がプロパティを更新します。

PLM 属性列を右クリックしても、**セルをマージ（Merge cells）**および**複数のプロパティ値を編集（Edit multiple property values）**オプションは使用できません。

ブックマーク ファイルの場所の更新を手動制御（2026 SP1/FD01）



SOLIDWORKS Design が **3D**EXPERIENCE platform に接続しているときに、Connected Design Libraries または他のブックマーク ファイルの場所を手動で更新できます。ブックマーク ファイルの場所は、これまで次の接続時に自動的に更新されていました。

メリット: ファイルの場所を手動で更新することで、ブックマークの更新タイミングを制御できます。これは、ブックマークに大量のコンテンツが含まれている場合や頻繁に変更を行う場合に特に便利です。手動で更新することで、都合の良い時間、他の **3D**EXPERIENCE platform コンテンツを操作していない時間を選択できます。

ブックマークを更新している間、SOLIDWORKS Design では、競合を防ぐため、**3D**EXPERIENCE platform の**保存（Save）**および**開く（Open）**が無効になります。

オプション（Options） > **ファイルの場所（File Location）** > **ファイルの場所をブックマーク（Bookmark File Locations）**で、

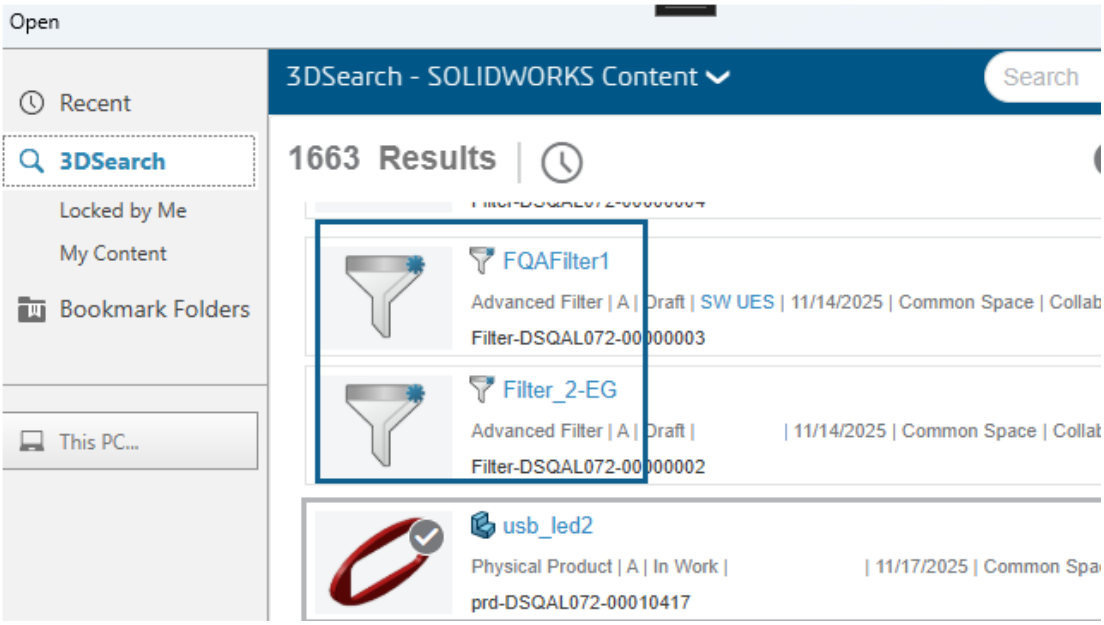
1. 次のいずれかのオプションを選択します:
   - **古いファイルの場所を次回の接続時に更新（Update out of date file locations on next connection）**。ブックマークは、SOLIDWORKS Design が **3D**EXPERIENCE platform に接続すると自動的に更新されます。

- **ファイルの場所を手動で更新（Update file locations manually）**。ブックマーク ファイルの場所の更新をいつ実行するかを制御できます。

2. プラットフォームに接続している間にブックマーク ファイルの場所を手動で更新するには、**更新...（Update...）**をクリックします。

ブックマーク ファイルの場所（Bookmark File Locations）にアクセスできるのは、SOLIDWORKS Design が 3DEXPERIENCE platform に接続しているときだけです。

開く（Open）ダイアログ ボックスからフィルタを開く（2026 SP1/FD01）



3DEXPERIENCE ユーザーは、開く（Open）ダイアログ ボックスの**製品構造エクスプローラ（Product Structure Explorer）**セクションで作成されたフィルタを検索して開くことができます。

特典：アセンブリ全体を開くことなく、アセンブリをより早く開き、特定の構成部品のサブセットを操作できます。

以前のリリースでは、フィルタを開くには **MySession** からフィルタをドラッグする必要がありました。

開く（Open）ダイアログ ボックスからフィルタを開くには、以下を実行します。

1. 次のいずれかを実行して、**3D**EXPERIENCE platform の開く（Open）ダイアログ ボックスを開きます。

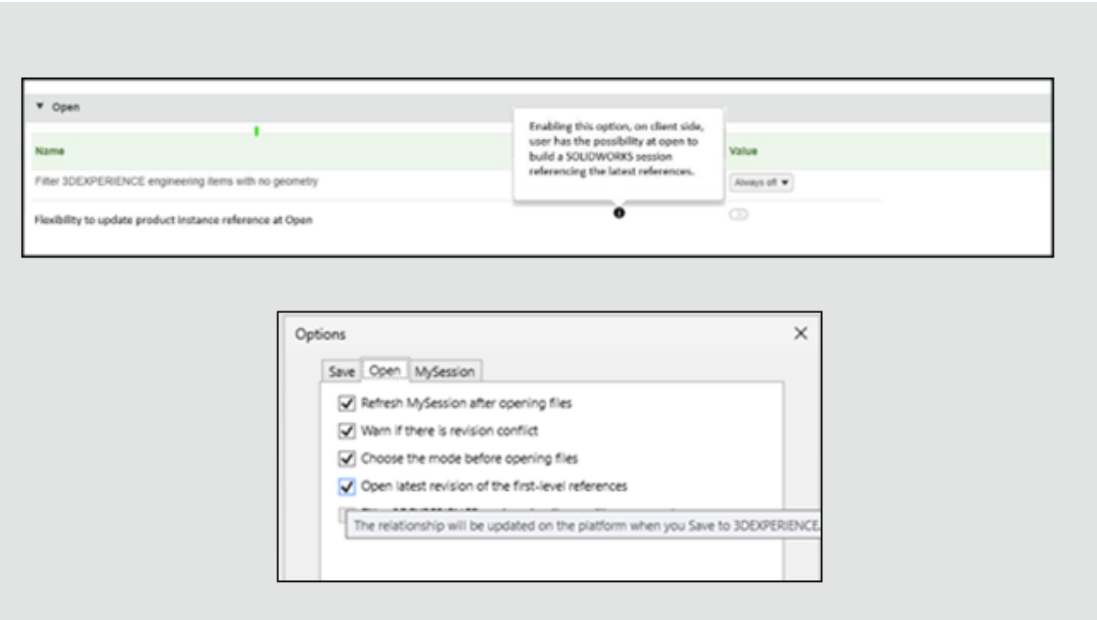
   - **開く（Open）** （標準ツールバー）をクリックします。
   - **ファイル（File）** > **開く（Open）**をクリックします。

2. 左パネルの 3DSearch タブで、フィルタを検索します。
3. フィルタを選択し、**開く（Open）**をクリックします。

製品構造エクスプローラ（Product Structure Explorer）で、現在のアセンブリーに対するフィルタを作成するように通知するメッセージが表示されます。大規模なアセンブリーを開くのに 3 分以上かかる場合、メッセージが表示されます。製品構造エクスプローラのフィルタを使用すると、次回から同じアセンブリーをすばやく開くことができます。

製品構造エクスプローラ（Product Structure Explorer）を参照してください。

参照の最新リビジョンを開く（2026 SP1/FD01）



SOLIDWORKS Design では、第 1 レベルの参照の最新リビジョンを含むドキュメントを自動的に開くことができます。このアプリケーションでは、部品、アセンブリ、図面で、常に **3D**EXPERIENCE platform の最新の**作業中（In Work）**データが使用されます。

特典：これにより、プラットフォームから SOLIDWORKS Design ドキュメントを開く際に参照のリビジョンを手動で更新する必要がなくなり、時間を節約できます。

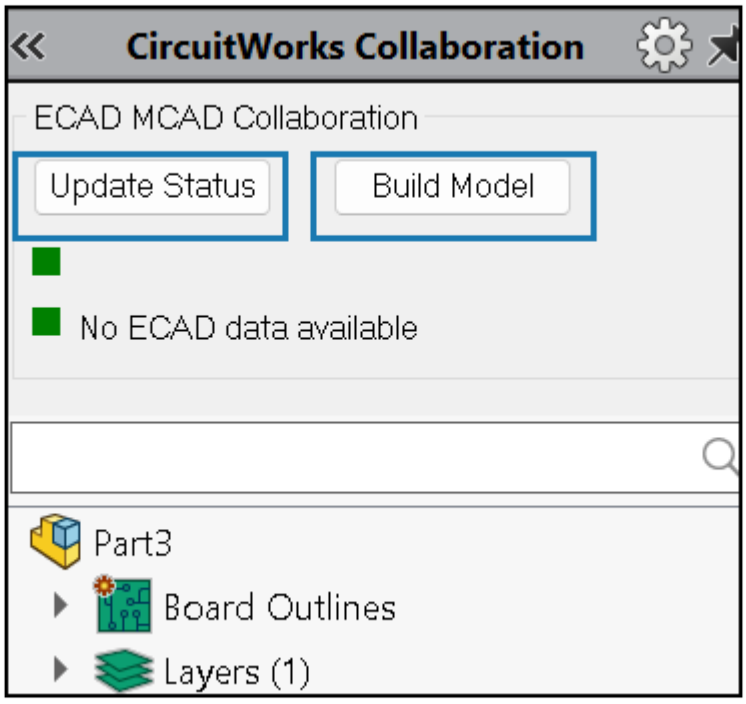
管理者は、プラットフォームの**グローバル可用性（Global Availability）** > **オープン時にプロダクト インスタンス参照を更新するための柔軟性（Flexibility to update product instance reference at Open）**で、グローバル サーバー設定をアクティブ化する必要があります。設定がアクティブになると、MySession アクション バーの**ツール（Tools）** > **オプション（Options）** > **開く（Open）**で、**第 1 レベルの参照の最新リビジョンを開く（Open latest revision of the first-level references）**を選択できます。

これを選択すると、SOLIDWORKS Design は、**開く（Open）3DEXPERIENCE から開く（Open from 3DEXPERIENCE）ドラッグ アンド ドロップ（Drag and Drop）サーバーから再ロード（Reload from Server）**などのすべての開くアクション中に、第 1 レベルの各参照の最新リビジョンを自動的に取得します。

図面の場合、ドキュメントを開くとダイアログ ボックスが表示されます。図面で参照されている部品とアセンブリのみを更新したり、図面のビューで使用されている次のレベルの参照を更新したりできます。第 1 レベルの参照が**作業中（In Work）**でない場合、SOLIDWORKS Design は更新が不可能であることを通知します。

この機能は、**作業中**（**In Work**）ステータスのドキュメントにのみ適用されます。**リリース済み**（**Released**）または**凍結済み**（**Frozen**）のドキュメントは変更されません。ネイティブの SOLIDWORKS Design モデルにのみ適用され、**部品のアセンブリ**（**Assembly in Part**）の関連付けや、**LDR**、**クイック ビュー**（**Quick View**）、**詳細設定**（**Detailing**）などのライトウェイト表示モードは含まれません。

3DEXPERIENCE ユーザー インターフェイスからコラボレーション ワークフローを実行（2026 SP1/FD01）



3DEXPERIENCE ユーザーはすべての ECAD-MCAD コラボレーション ワークフロー（**プッシュ**、**プル**、**接続のリフレッシュ**、**ステータスの更新**、**モデル生成**）を **3D**EXPERIENCE ユーザー インターフェイス内の CircuitWorks コラボレーション タスク パネルから直接実行することができます。これにより、CircuitWorks ユーザー インターフェイスに切り替える必要がなくなります。

特典：すべてのコラボレーション アクションを 1 か所で実行できるため、時間を節約し、設計に集中できます。

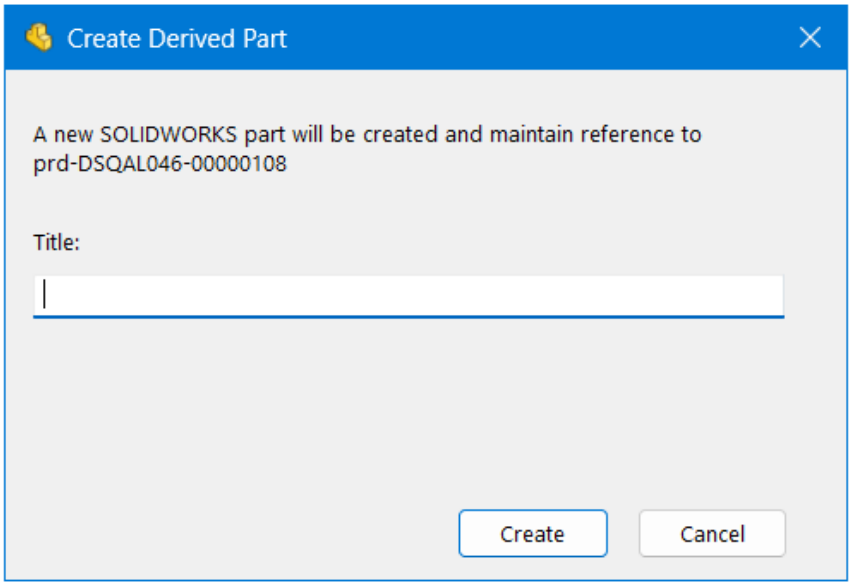
3DEXPERIENCE ユーザー インターフェイスからコラボレーション ワークフローを実行するには:

1. **ツール**（**Tools**） > **CircuitWorks** > **CircuitWorks オプション**（**CircuitWorks Options**） > **Prostep EDMD** をクリックします。
2. **SOLIDWORKS タスク パネルでコラボレーション オプション UI ページを表示**（**Show collaboration options UI page in SOLIDWORKS task pane**）を選択します。
3. **OK** をクリックします。

新しい PCB アセンブリの **3D**EXPERIENCE ユーザー インターフェイスからコラボレーション ワークフローを実行できます。

SP0 および GA

SOLIDWORKS Design での 3DEXPERIENCE 構成部品



SOLIDWORKS Design で **3D**EXPERIENCE 構成部品を処理するためのワークフローが最適化されました。

3DEXPERIENCE 構成部品の SOLIDWORKS アセンブリへの挿入

2025	2026
ダイアログボックスで、構成部品を **3D**EXPERIENCE 構成部品として挿入するか、新しい SOLIDWORKS 参照部品を作成するか求められます。	構成部品は **3D**EXPERIENCE 構成部品として挿入されます。ダイアログ ボックスは表示されません。

SOLIDWORKS アセンブリでの参照部品の作成

FeatureManager® デザインツリーで SOLIDWORKS アセンブリに **3D**EXPERIENCE 構成部品を挿入すると、その構成部品を右クリックし、**参照部品の作成**（**Create Derived Part**）を選択できます。

2025	2026
新規ドキュメント名（New Document Name）ダイアログ ボックスが表示されます。	参照部品の作成（Create Derived Part）ダイアログ ボックスが表示されます。
ワークフロー時に、3DEXPERIENCE に保存（Save to 3DEXPERIENCE）ダイアログボックスが表示されます。	3DEXPERIENCE に保存（Save to 3DEXPERIENCE）ダイアログ ボックスは表示されなくなりました。参照部品は、作成後必要に応じていつでも **3D**EXPERIENCE platform に保存できます。

SOLIDWORKS アセンブリでの 3DEXPERIENCE 構成部品の編集

アセンブリの FeatureManager デザイン ツリーで挿入された **3D**EXPERIENCE 構成部品を右クリックし、**部品編集（Edit Part）**をクリックします。

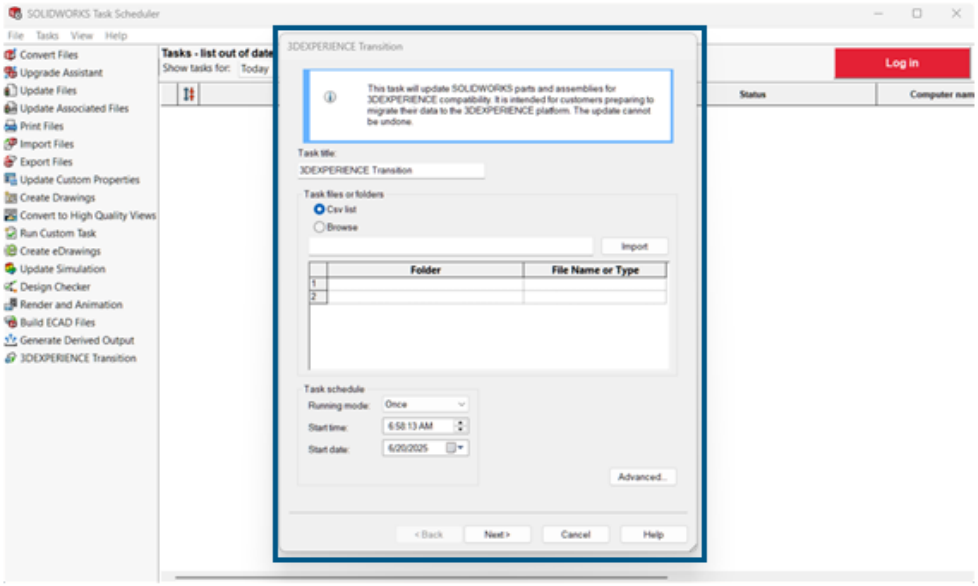
2025	2026
構成部品は編集できますが、変更は保存できません。	参照部品の作成（Create Derived Part）ダイアログ ボックスが表示されます。参照部品を作成し、変更を加えることができます。

SOLIDWORKS で 3DEXPERIENCE 構成部品を開く

2025	2026
構成部品を開き、表示し、編集することはできますが、変更は保存できません。ソフトウェアは、構成部品を保存しようとしたときにのみ、変更を保存できないことを警告します。	構成部品は、開いたとき編集できません。モデルを変更できるすべてのツールは使用できません。メッセージ バーに、ドキュメントは表示のみと通知されます。**測定（Measure）**、**回転（Rotate）**、**パン（Pan）**、**ズーム（Zoom）**など、モデルを変更しないコマンドを使用することもできます。 メッセージまたは CommandManager で**参照部品の作成（Create Derived Part）**をクリックして、SOLIDWORKS 参照部品を開き、その

2025	2026
	部品内に **3D**EXPERIENCE 構成部品を挿入します。

SOLIDWORKS タスク スケジューラ の 3DEXPERIENCE へ移行タスク



3DEXPERIENCE 遷移タスクでは、**3D**EXPERIENCE platform と互換性を持つように SOLIDWORKS ファイルを更新できます。**3D**EXPERIENCE 遷移タスクは **3D**EXPERIENCE 互換性タスクと同じように機能しますが、.csv ファイルを使用してコンピュータからコンテンツを選択し、マクロを実行できます。

> **3D**EXPERIENCE 互換性タスクが、**3D**EXPERIENCE へ移行タスクに置き換えられます。

メリット: .csv ファイルを使用してタスクにコンテンツを追加すると時間を節約できます。

3DEXPERIENCE 遷移タスクでは、以下ができます。

- ファイルを現行バージョンで保存することにより、**3D**EXPERIENCE 互換性を有効にすることなく、ファイルをアップグレード。
- ユーザー定義プロパティをアップグレード。
- 再構築マークを追加。
- 表示データ マークを追加。

3DEXPERIENCE 遷移タスクの作成

3DEXPERIENCE 遷移タスクを作成するには:

1. SOLIDWORKS タスク スケジューラで、**3DEXPERIENCE 遷移**（**3DEXPERIENCE Transition**）をクリックします。
2. **タスク タイトル**（**Task title**）で、タスクの名前を作成します。

3. **タスク ファイルまたはフォルダ**（**Task files or folders**）で、次のいずれかを実行して更新するコンテンツを選択します。
   - **タスク ファイルまたはフォルダ**（**Task Files or Folders**）に追加するファイルまたはフォルダを参照します。
   - **タスク ファイルまたはフォルダ**（**Task Files or Folders**）に追加するコンテンツを指定する `.csv` ファイルをインポートします。

     `.csv` ファイルの形式は、*path*,*filename* です。たとえば、`clamp.sldprt` と `bracket.sldrpt` を追加するには、次のように入力します。

     - `"C:\Users\Public\Documents\SOLIDWORKS\SOLIDWORKS 2025\samples\tutorial\assemblymates","clamp.sldprt"`
     - `"C:\Users\Public\Documents\SOLIDWORKS\SOLIDWORKS 2025\samples\tutorial\assemblymates","bracket.sldprt"`

4. タスクを直ちに実行するか、タスクをスケジュールします。
5. **次へ**（**Next**）をクリックします。
6. オプション（Options）ダイアログ ボックスで、オプションを指定します。

オプション	説明
コンフィギュレーション オプション（**Configuration option**）	アクティブなコンフィギュレーションのみ保存するか、保存する前にすべてのコンフィギュレーションをアクティブにします。 保存する前にすべてのコンフィギュレーションをアクティブにすると、タスクの時間が大幅に長くなる可能性があります。
3DEXPERIENCE 互換性（**3DEXPERIENCE Compatibility**）	**3D**EXPERIENCE platform との互換性のため SOLIDWORKS コンテンツを更新します。*SOLIDWORKS Design* で、**3D**EXPERIENCE の互換性と **3D**EXPERIENCE 統合オプションを参照してください。
ファイル アップグレード設定（**File Upgrade Settings**）	• ユーザー定義プロパティをアップグレードします。 • すべてのコンフィギュレーションに再構築マークを追加します。 • すべてのコンフィギュレーションに表示データ マークを追加します。

オプション	説明
	3DEXPERIENCE 互換性（3DEXPERIENCE Compatibility）を選択した場合、**すべてのコンフィギュレーションに表示データ マークを追加（Add display data mark to all configurations）**は使用できません。
バックアップ ファイル（Backup Files）	更新されたファイルをバック アップする場所を指定します。

7. **オプション**: ファイルで実行するマクロを選択します。
8. **完了（Finish）**をクリックします。

3DEXPERIENCE **遷移タスクでのマクロの実行**

3DEXPERIENCE 遷移タスクでマクロを実行するには：

1. **3D**EXPERIENCE 遷移タスクで、マクロを実行するファイルを選択します。
   a. **次へ（Next）**をクリックします。
2. オプション（Options） ダイアログ ボックスの**カスタムアクション（Custom Actions）**で、**マクロを実行（Run macro）**を選択します。
3. SOLIDWORKS マクロ（.swp）を参照します。
4. **完了（Finish）**をクリックします。

   マクロがタスク スケジューラに、タスクに設定したタイトル付きで表示されます。

サンプル SOLIDWORKS マクロ

この機能をテストするため、次のテキストを SOLIDWORKS マクロ（.swp）に貼り付けることができます。

このサンプル マクロは、タスク ファイルのリスト内のどの部品、アセンブリ、または図面にも、「Hello World」という値を持つ「Hello」 という名前のプロパティを追加します。

- 部品とアセンブリには、アクティブなコンフィギュレーションにコンフィギュレーション固有のプロパティが追加されます。
- 図面には、図面にコンフィギュレーションが含まれていないため、ユーザー定義プロパティが追加されます。

```
Dim swApp As SldWorks.SldWorks
Dim swModel As SldWorks.ModelDoc2
Dim config As SldWorks.Configuration
Dim cusPropMgr As SldWorks.CustomPropertyManager
Dim lRetVal As Long
Dim boolstatus As Boolean
Dim longstatus As Long, longwarnings As Long
```

```
Sub main()

  Set swApp = Application.SldWorks
  Set swModel = swApp.ActiveDoc

  If swModel Is Nothing Then
      ' If no model is currently loaded, then exit
         Exit Sub
  End If
  If (swModel.GetType <> swDocDRAWING) Then

      ' Add a Configuration Property named "Hello" to the active
configuration for a Part or Assembly

      Set config = swModel.GetActiveConfiguration
      Set cusPropMgr = config.CustomPropertyManager

      lRetVal = cusPropMgr.Add3("Hello",
swCustomInfoType_e.swCustomInfoText, "Hello World",
swCustomPropertyAddOption_e.swCustomPropertyDeleteAndAdd)

   Else

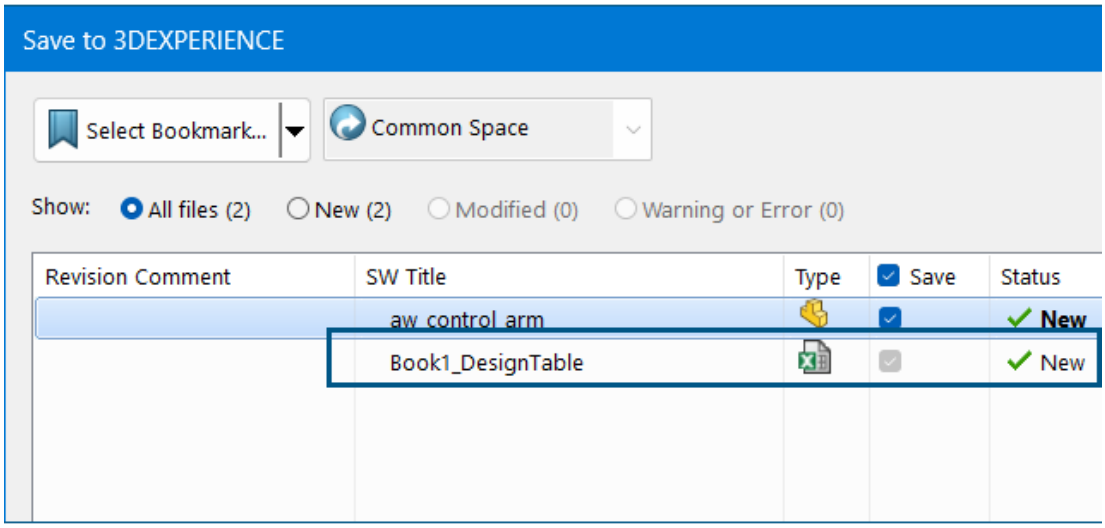
      ' Add a Property named "Hello" for a Drawing

      Set cusPropMgr = swModel.Extension.CustomPropertyManager("")
      lRetVal = cusPropMgr.Add3("Hello",
swCustomInfoType_e.swCustomInfoText, "Hello World",
swCustomPropertyAddOption_e.swCustomPropertyDeleteAndAdd)

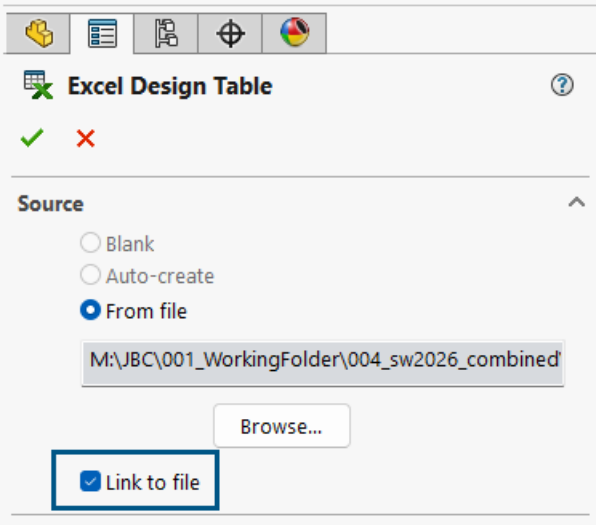
  End If

End Sub
```

設計テーブル付きのファイルへのリンクのサポート



ファイルへリンク（**Link to file**）オプションを使用して Excel ファイルにリンクされた設計テーブルを持つモデルの場合、**3D**EXPERIENCE ユーザーがモデルをプラットフォームに保存すると、リンクされた関係もプラットフォームに保存されます。プラットフォームから保存したモデルを開くと、リンクされた設計テーブルが含まれています。



特典：他のチームメンバーが、モデルとともにプラットフォームに保存されたリンクされた設計テーブルにアクセスできます。

プラットフォーム上のモデルには、モデルの構成に対するすべての設計テーブルの関係が保持されます。プラットフォームからモデルを開いたときに、ConfigurationManager で設計テーブルを変更するには、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。モデルをプラットフォームに再度保存すると、ダイアログ ボックスに設計テーブルの **ステータス**（**Status**）が**修正済み**（**Modified**）として示されます。

3

インストレーション

この章では以下の項目を含みます:

- **SOLIDWORKS Design および SOLIDWORKS Visualize のインストールの管理 （2026 SP2/FD02）**
- **SOLIDWORKS Design と SOLIDWORKS Visualize のバージョンのインストールと管理**

SOLIDWORKS Design および SOLIDWORKS Visualize のインストールの管理 （2026 SP2/FD02）

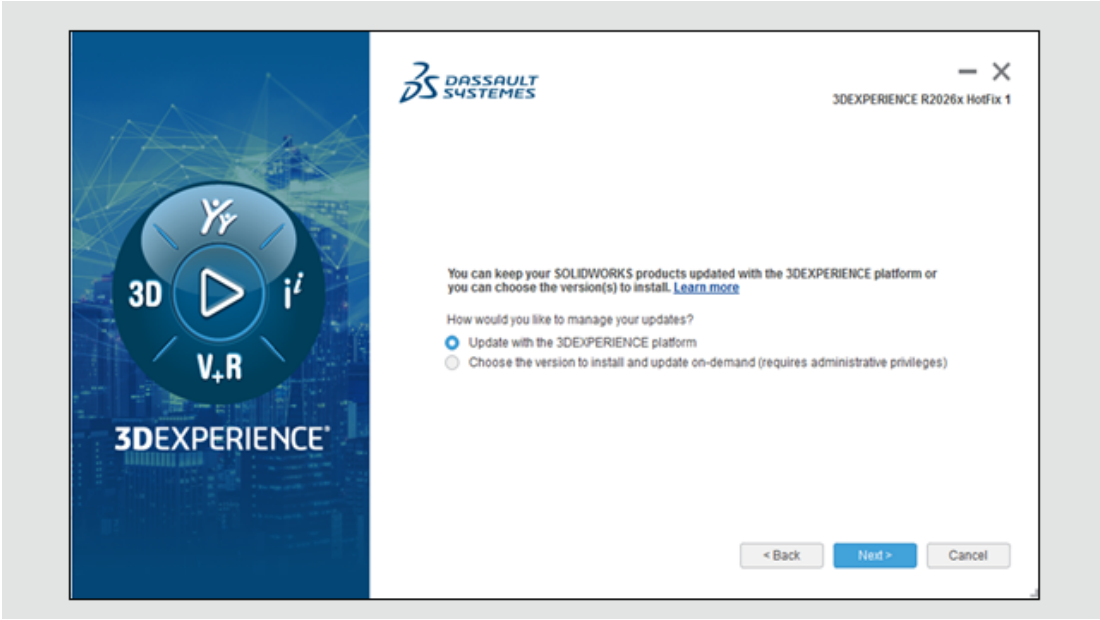
3DEXPERIENCE SOLIDWORKS Installation Manager は、複数のバージョンやサービス パックにわたる SOLIDWORKS のインストールおよびメンテナンス方法を改善します。

メリット: これらのアップデートにより、インストールの修復、複数のインストールの整合性の維持、および構成の問題の回避を並行して行うことができます。

3DEXPERIENCE SOLIDWORKS Installation Manager では、以下ができます。

インストール製品の修復	インストールされている SOLIDWORKS Design および SOLIDWORKS Visualize 製品は、前提条件と依存構成部品を含み、 Installation Manager から直接修復できます。
Toolbox の位置を検証	複数のバージョンを並べてインストールするときの競合を回避するための、Installation Manager ツールボックス フォルダの場所。
ユーザー インターフェースのサイズを変更	Installation Manager は、さまざまな画面解像度に合わせて自動的にサイズ変更し、修復および更新操作中のフィードバックを明確にします。

SOLIDWORKS Design と SOLIDWORKS Visualize のバージョンのインストールと管理



SOLIDWORKS Design と SOLIDWORKS Visualize を **3D**EXPERIENCE platform からインストールする際の柔軟性が向上します。コンパスからインストールする際には、アプリケーションのインストールと更新の方法（特定のバージョンを維持するか、複数のバージョンを並べてインストールするかなど）を選択できます。

メリット: プラットフォームのスケジュールに従ってアップグレードする必要はなくなりました。チームにとって最適なバージョンを維持し、ワークフローに合わせて更新できます。

インストーラーを実行するときに最初に行う手順の 1 つは、更新の管理方法を選択することです。この選択により、メジャー リリースおよびマイナー リリースを含む、将来のすべてのインストールの更新動作が制御されます。

次の 2 つの更新方法のいずれかを選択できます。

- **3DEXPERIENCE platform で更新する**

  テナントがアップグレードされると、アプリケーションが自動的に更新されます。これにより、プラットフォームに合わせたインストールが可能になります。

- **インストールするバージョンを選択し、オンデマンドで更新する**

  選択したバージョンを維持します。各自で決定したタイミングでのみ更新し、同じマシンに複数のバージョンをインストールしておくことができます。プラットフォーム コンポーネントは更新されますが、この更新はアプリケーションの更新よりもはるかに軽量で高速です。

  > 注記: このオプションを使用するには、マシンの管理者権限が必要です。

オンデマンドで更新を管理することを選択した場合は、次のことが可能です。

- サポートされているメジャー バージョンのサービス パックをインストールする。

- 同じマシン上に複数のバージョンを維持する。
- アドインを追加または削除する。
- サービス パックを適用する。
- バージョンをアンインストールする。
- プラットフォームまたは Windows から開くバージョンを選択する。

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:

- **設定管理ツールでのブックマーク サポート（2026 SP1/FD01）**
- **エラーレポート （2026 SP1/FD01）**
- **マルチユーザー ライセンスのプラットフォーム アクティベーション ガイダンス （2026 SP1/FD01）**
- **SOLIDWORKS Rx に更新**

設定管理ツールでのブックマーク サポート（2026 SP1/FD01）

管理者は、設定管理ツールで **3D**EXPERIENCE のブックマークをファイルの場所として追加および管理できます。

以前のリリースでは、管理者は SOLIDWORKS Design でブックマークを定義し、エクスポートした `.sldreg` または `.sldsettings` ファイルを使用してツールにインポートしていました。

メリット：この機能強化により、管理者は **3D**EXPERIENCE platform にリンクされたファイルの場所をより柔軟に管理できるようになります。管理者は、これらの設定を手動でエクスポートまたはインポートすることなく、ツール上で直接ブックマークを追加、ロック、同期できます。

機能には以下が含まれます。

- ブックマークをロックして、ユーザーによる変更を防止します。
- ブックマークの同期方法として、自動同期化と手動同期化から選択できます。
- 複数のテナントが利用可能な場合、同じテナントのブックマークのみを選択できます。異なるテナントのブックマークを組み合わせることはできません。

  この機能は **3D**EXPERIENCE ユーザーのみ利用可能です。

ブックマークのファイルの場所を追加および管理するには:

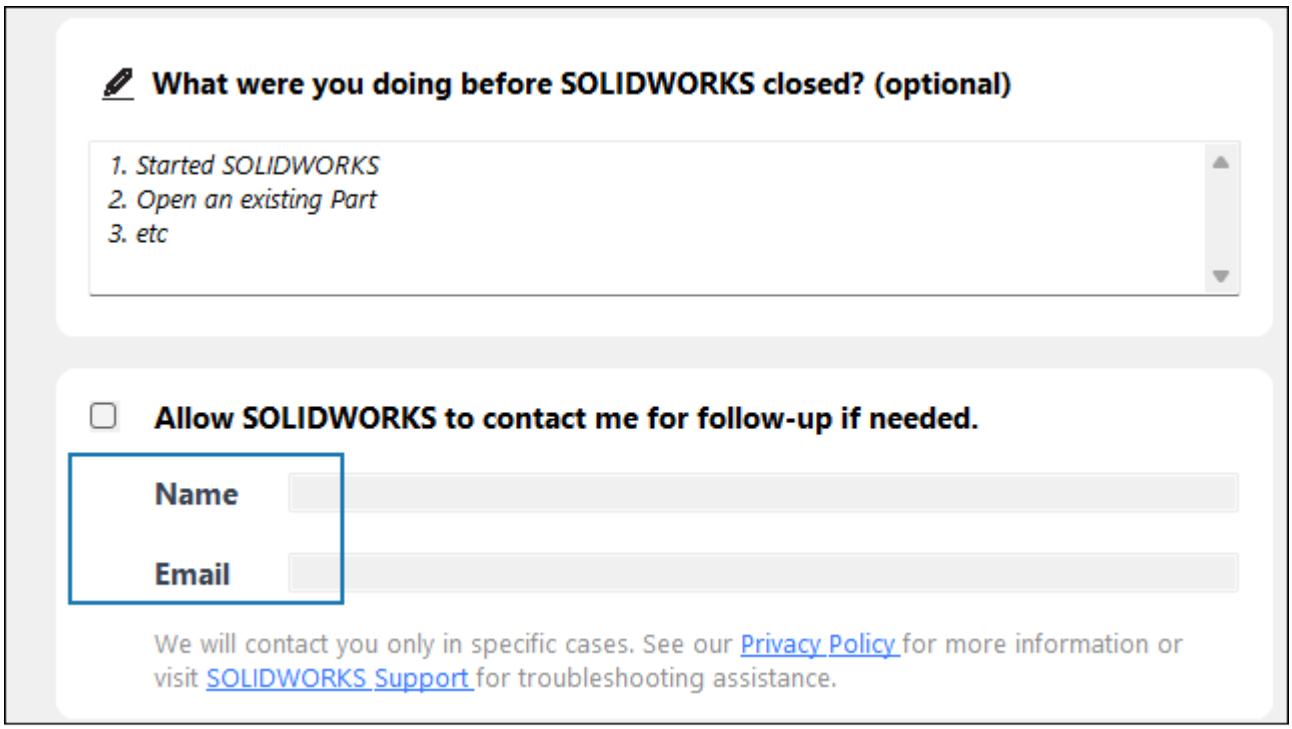
1. 設定アドミニストレータ ツールを起動します。
2. 既存の `.sldreg` または `.sldsettings` ファイルを開いて設定を編集するか、デフォルト設定で開始してから**次へ（Next）**をクリックします。
3. SOLIDWORKS 設定管理（SOLIDWORKS Settings Administration）ダイアログ ボックスの**システム オプション（System Options）** > **ファイルの場所（File Locations）**で、**追加（Add）**をクリックします。
4. フォルダを選択（Choose Folder）ダイアログ ボックスで、**3DEXPERIENCE から選択（Select from 3DEXPERIENCE）**をクリックして、ブックマークのリストにアクセスします。

プロンプトが表示された場合は、**3D**EXPERIENCE の資格情報でサインインする必要があります。

5. ブックマークの選択（Select a Bookmark）ダイアログ ボックスでブックマークを選択し、**選択（Select）**をクリックします。
6. **ブックマークのファイルの場所（Bookmark File Locations）**の横にある**ロック（Lock）**をクリックして、設定ファイルを展開した際のユーザーによる変更を適用または制限します。

完了したら、設定ファイルを保存します。新しいブックマークのファイルの場所がリストに表示され、設定ファイルが適用されるとユーザーが利用できるようになります。

エラーレポート （2026 SP1/FD01）



SOLIDWORKS Design エラー レポート（SOLIDWORKS Design Error Report）ダイアログ ボックスは、使いやすさを考慮して再設計されています。

SOLIDWORKS Design が予期せず終了した場合、SOLIDWORKS Design エラー レポート（SOLIDWORKS Design Error Report）ダイアログ ボックスの

- **必要に応じて SOLIDWORKS がフォローアップのため連絡することを許可します（Allow SOLIDWORKS to contact me for follow-up if needed）**に追加情報を入力することができます。**Name（名前）**と**電子メール（Email）**に入力します。
- **SOLIDWORKS ユーザー パフォーマンス フィードバック プログラム（Join the SOLIDWORKS Customer Experience Improvement Program）**製品改善に役立てるために、パフォーマンス情報を Dassault Systèmes SolidWorks Corporation に送信します。すでにプログラムに参加している場合は、このセクションで登録内容を確認します。
- **診断ログ（～ 1MB）を送信してSOLIDWORKS を改善する（Send diagnostic logs (~1MB) to help improve SOLIDWORKS）**。ログを Dassault Systèmes SolidWorks

Corporation に送信します。**View report**（**レポートの表示**）をクリックしてログを表示します。

マルチユーザー ライセンスのプラットフォーム アクティベーション ガイダンス （2026 SP1/FD01）



ユーザーがデスクトップ版の SOLIDWORKS Design を開き、SOLIDWORKS Marketplace アドインを初めてまたは更新後に起動すると、システムは Design with SOLIDWORKS ライセンス、プラットフォームのアクティブ化ステータス、およびプライベート テナントへのアクセスを評価します。ロールに基づいて、Marketplace タスク パネルに、管理者と非管理者によるプラットフォームのアクティブ化に役立つガイダンスを表示します。

メリット: この機能強化により、SOLIDWORKS Design のロール ベースのガイダンスを使用して、プライベート テナントのマルチライセンス アクティベーションが簡素化されます。

会社が Design with SOLIDWORKS ライセンスを保有し、プラットフォームがまだアクティブ化されていない場合、Marketplace タスク パネルにユーザー ロールに応じて異なるメッセージが表示されます。

- 管理者には、アクティベーション ステータスを説明する電子メールを確認するように通知するメッセージが表示され、元のリンクを使用してプラットフォームのアクティベーションを完了するように指示されます。画面には、アクティベーションの詳細な手順を含むヘルプトピックへのリンクも表示されます。

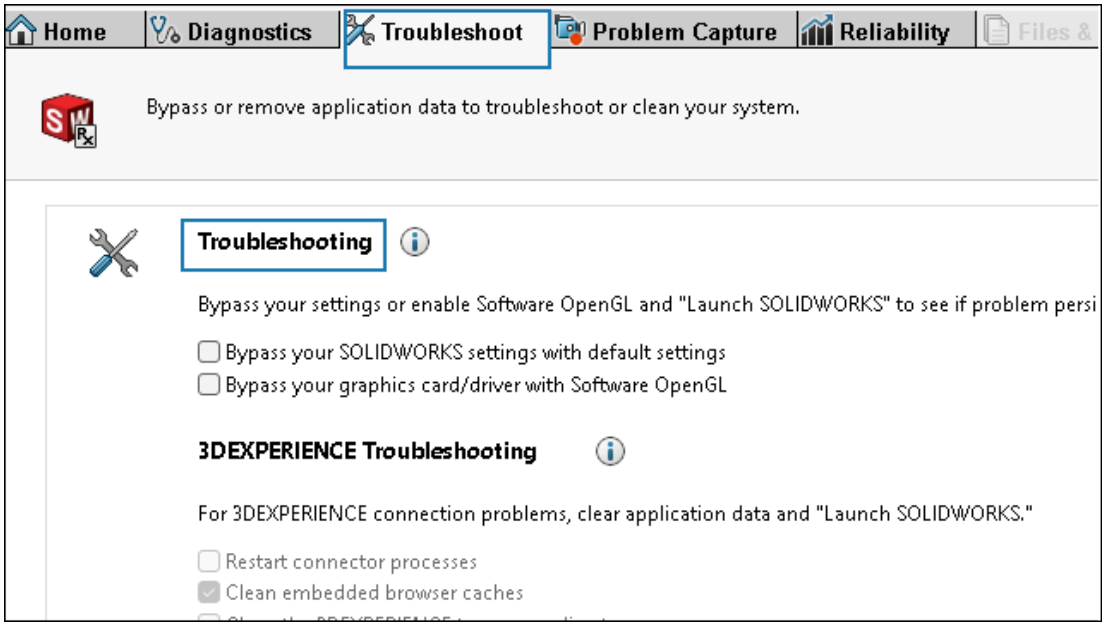
  リマインダー画面では、複数のスライドを含むカルーセル レイアウトが使用されています。ユーザーは、矢印やスワイプ ジェスチャを使用してスライド内を移動できます。カルーセルは連続的にループします。

- 非管理者は、アクティベーションには管理者のアクションが必要であることを説明するガイダンスが表示され、プラットフォーム管理者に連絡するように指示されます。

  この画面では、管理者画面と同じナビゲーション動作のループ カルーセルも使用されます。

ユーザーが Marketplace にサインインすると、アドインは**コラボレーション設計者（Collaborative Designer）**ロールが付与されているかどうか、チェックします。使用可能な権限がある場合、Marketplace タスク ペインに**今すぐインストール（Install Now）**オプションが表示され、ユーザーはアドインを直接インストールできます。

SOLIDWORKS Rx に更新



SOLIDWORKS Rx は使いやすく、機能がより論理的に整理されています。

トラブルシューティング（Troubleshoot）タブには、**システム メンテナンス（System Maintenance）**と**ホーム（Home）** > **セーフ モード（Safe Modes）**にあった機能が含まれます。

問題キャプチャ（Problem Capture）ツールでは、**SOLIDWORKS** または **MONITOR** をソースとして選択したかどうかに関係なく、同一の `.zip` コンテンツが生成されます。

SOLIDWORKS® Design のすべてのユーザーは、Windows の**スタート（Start）**メニューの**SOLIDWORKS ツール（SOLIDWORKS Tools）**から SOLIDWORKS Rx を開くことができます。

SOLIDWORKS Rx には、パフォーマンス評価のための**ベンチマーク（Benchmark）**タブが含まれています。

3DEXPERIENCE® ユーザーは、追加のトラブルシューティング オプションを利用できます。**3D**EXPERIENCE への接続中にサインインの問題が発生した場合は、接続をリセットできます。

1. **コネクタ プロセスを閉じます**。コネクタ プロセスを閉じ `ENOPLMCSAClient.exe`、`EdmServerV6.exe` および **3D**EXPERIENCE 接続を再起動します。
2. **組み込みブラウザのキャッシュをクリアします**。サインイン ダイアログ ボックスおよび **3D**EXPERIENCE タスク パネルで使用される SOLIDWORKS Chromium Embedded Framework（CEF）キャッシュ `(%temp%\swcefcache)`、および `WebView2 (%temp%\DSTempWebview2)` をクリアします。

3. **3DEXPERIENCE 一時ディレクトリをクリア**（**Clear the 3DEXPERIENCE temporary directory**）。SOLIDWORKS Design およびその他の **3D**EXPERIENCE アプリケーションで使用される設定およびキャッシュされたデータをクリアし、**3D**EXPERIENCE platform との対話をカスタマイズして高速化します。一時的なディレクトリは、`%localappdata%\DassaultSystemes\CATTemp` にあります。

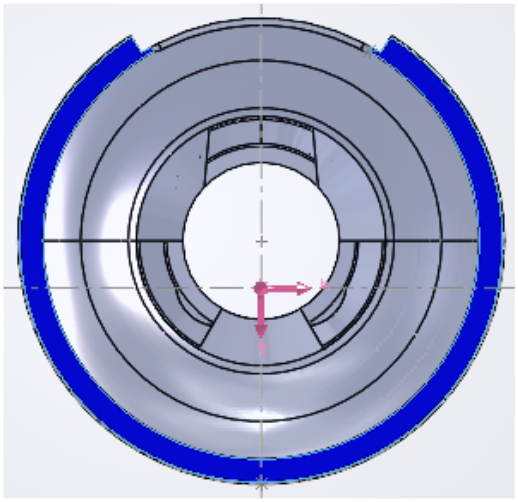
5

SOLIDWORKS の基礎

この章では以下の項目を含みます:

- 断面係数の表示（2026 SP2/FD02）
- モデル表示（Model Display）
- ユーザー フィードバックの提供（2026 SP1/FD01）
- システム オプションとドキュメント プロパティの変更（2026 SP1/FD01）
- SOLIDWORKS タスク スケジューラで実行中のタスクを終了（2026 SP1/FD01）
- スケッチとフィーチャーの関係式の削除
- SOLIDWORKS Design からの Render with SOLIDWORKS Visualize
- SOLIDWORKS の外観
- 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）

断面係数の表示（2026 SP2/FD02）



Measurements are based on sectioned model
Section properties of the selected face of hs-1209

Area = 19.10 inches^2

Centroid relative to output coordinate system origin: (
X = 0.00
Y = 6.25
Z = -1.24

Moments of inertia of the area, at the centroid: (inches
Lxx = 260.71 Lxy = 0.00
Lyx = 0.00 Lyy = 673.07
Lzx = 0.00 Lzy = 0.00

Polar moment of inertia of the area, at the centroid = 6

Angle between principal axes and part axes = 90.00 de

Principal moments of inertia of the area, at the centroid
Ix = 260.71
Iy = 412.35

Section moduli about principal axes: (inches ^ 3)
X+ = 39.45 Y+ = 64.80
X- = 50.91 Y- = 64.80

断面係数の値は、断面特性（Section Properties） ダイアログ ボックスに直接表示できます。このデータにより、モデリング環境内で曲げパフォーマンスを迅速に評価でき、設計のスピードが向上し、外部計算の必要性も減らせます。

面または断面を選択すると、断面係数の 4 つの値が自動的に計算され、表示されます。この計算はセクションのジオメトリによって異なり、マテリアルのプロパティは考慮されません。

断面係数は、曲げに対する形状の抵抗力を測定します。

断面係数が大きいほど曲げに対する抵抗が大きくなり、値が小さいほどシェイプが簡単に曲がることを示します。

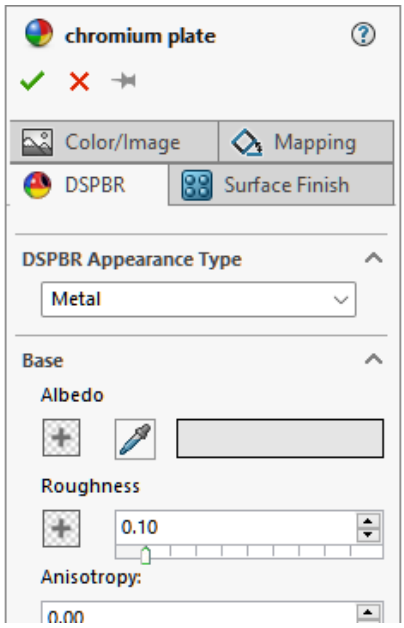
断面係数を表示するには:

1. 次のいずれかの操作を行います:
   - 評価（Evaluate） CommandManager タブで、 **断面特性（Section Properties）** をクリックします。
   - **ツール（Tools）** > **評価（Evaluate）** > **断面特性（Section Properties）** をクリックします。
2. モデルの面または断面を選択します。
3. **再計算（Recalculate）** をクリックします。

モデル表示（Model Display）

モデル表示の更新には、DSPBR の外観とシーンが含まれます。

SOLIDWORKS Design での DSPBR サポート



SOLIDWORKS Design 2026 は DSPBR 外観をサポートし、SOLIDWORKS Visualize で設計を開いたとき、変換がスムーズに作成され、高画質の写実的イメージが生成されます。

DSPBR は、SOLIDWORKS Design がユーザー インターフェイスやアセット ライブラリ（外観やシーン）からリアルタイム レンダリングの品質まで、外観をどのように処理するかに革命をもたらします。ワークフローの強化により、SOLIDWORKS Design は Visualize および **3D**EXPERIENCE platform とより密接に連携します。

外観（Appearances）PropertyManager の DSPBR タブでは、材料から材料への直接変換が確保されます。SOLIDWORKS Design からのすべてのパラメータは、Visualize に直接マップされます。タブを使用するには、**ツール（Tools）** > **オプション（Options）** > **システム オプション（System Options）** > **ディスプレイ（Display）**の順にクリックし、**外観表示スタイル（Appearance Visual Style）**で、**DSPBR（Dassault Systèmes Physically Based Rendering）**を選択します。

以前は、Visualize で SOLIDWORKS ファイルを開いたとき、DSPBR 材料が近似されていました。Visualize で SOLIDWORKS 2025 以前に作成されたファイルを開いた場合は、同じ近似が使用されます。SOLIDWORKS Design 2026 ファイルでは、SOLIDWORKS DSPBR 外観から Visualize へのマッピングに 1:1 の相関関係が使用されるため、潜在的にエラーが発生しやすい近似が排除され、エクスペリエンスが統一されます。

GLTF **および** GLB **レンダリング品質** （2026 SP2/FD02）



Khronos® グループ `.glTF`™ または `.glb` ファイルを SOLIDWORKS Design からインポートまたは SOLIDWORKS Design にエクスポートすると、glTF ビューアと同様のレンダリング品質が得られます。

次の SOLIDWORKS DSPBR パラメーターは `.glTF` PBR に変換されません。

- **フレーク（Flakes）**のある**カー ペイント（Car Paint）**
- **薄膜（Thin Film）**
- **クリアコートの法線方向強度（Clearcoat Normal Strength）**

レンダリングに影響を与える一部の `.glTF` 拡張機能はサポートされていません。

その他の DSPBR **コントロール** （2026 SP1/FD01）

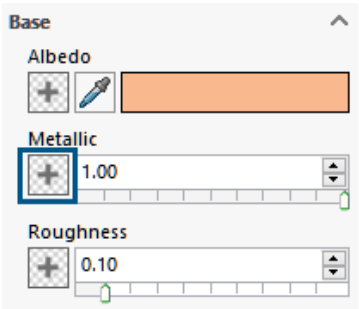
外観（Appearances）PropertyManager では追加のパラメータを使用できるため、モデルに適用する DSPBR 外観を微調整できます。これらは、よりリッチで物理的に正確な材料を SOLIDWORKS Design で直接作成するのに役立ちます。

この PropertyManager を開くには:

1. DisplayManager で**外観表示**（**View Appearances**） をクリックします。
2. 外観を右クリックし、**外観編集**（**Edit Appearance**）を選択します。
3. PropertyManager で DSPBR タブをクリックします。

メタリック（Metallic）、透明度（Transparency）、放射色（Emission Color）テクスチャ

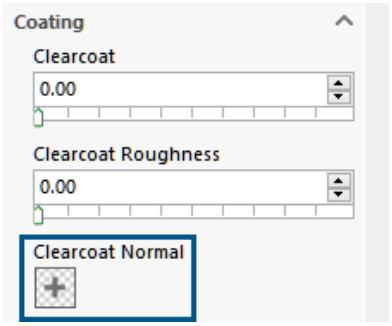
追加のコントロールを使用して、よりリアルな材料を作成できます。**メタリック**（**Metallic**）、**透明度**（**Transparency**）、**放射色**（**Emission Color**）などのテクスチャ マップでは、



をクリックしてテクスチャを参照、指定、またはクリアできます。

法線強度とクリアコート法線強度のコントロール

法線（**Normal**）強度と**クリアコート法線**（**Clearcoat Normal**）強度を調整して、サーフェス細部の強度を微調整できます。



バンプ マップとして処理

クリアされると（デフォルト）、**法線**（**Normal**）マップは、赤、緑、青のチャンネルでエンコードされた法線ベクトル XYZ を示すイメージでなければなりません。これは、代わりに法線マップで

はないグレースケール テクスチャを割り当てる場合だけ選択します。選択すると、アプリケーションはグレースケールの高さマップを簡易的な法線近似として使用します。

シーンでのフロアのフラット化 （2026 SP1/FD01）

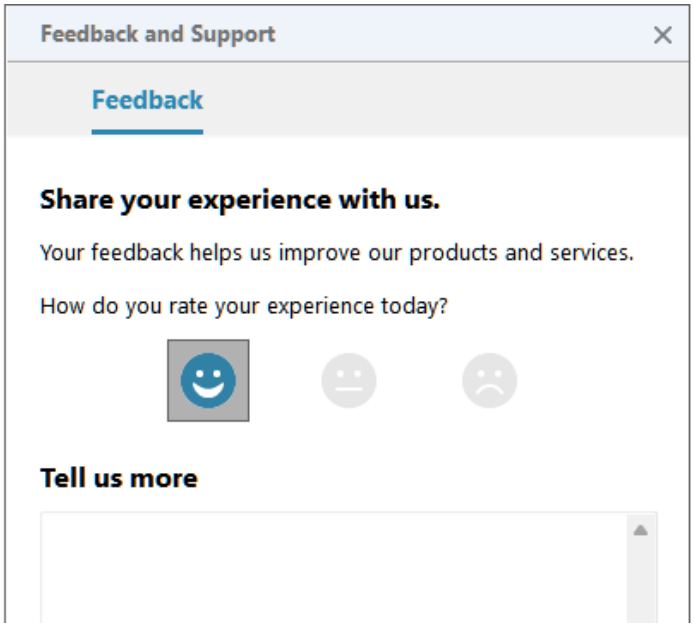


Flatten floor on　　Flatten floor off

HDR（高ダイナミック レンジ）シーンでモデルを表示する際、**床をフラット化（Flatten floor）**機能により、モデルが接地平面に自然に配置され、リアルさと全体的な表示精度が向上します。

シーン編集（Edit Scene）PropertyManager で**床（Floor）**の下にある**フラットな床（背景を環境使用に設定する必要があります）（Flatten floor (Background must be set to Use Environment)）**を選択します。

ユーザー フィードバックの提供（2026 SP1/FD01）



フィードバックを送信して、SOLIDWORKS Design の改善に役立てることができます。

ユーザー フィードバックを提供するには:

1. **ヘルプ（Help）** > > **フィードバック（Feedback）** をクリックします。

   3DEXPERIENCE platform にログインしていない場合は、ログイン画面が表示されます。

2. ダイアログ ボックスで、次の内容を入力します。
   - **現在、経験をどのように評価されていますか?（How do you rate your experience today?）**アイコン を指定します。
   - **詳細をお知らせください（Tell us more）**。追加のコメントを入力します。
   - **必要に応じて詳細を提供したいと思います（I'm willing to provide more details if needed）**。**オプション。名前（Name）**と**メールアドレス（Email）**を入力することで、Dassault Systèmes SolidWorks Corporation がお客様に連絡できるようになります。
3. **フィードバックを送信（Submit Feedback）**をクリックします。

システム オプションとドキュメント プロパティの変更（2026 SP1/FD01）

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

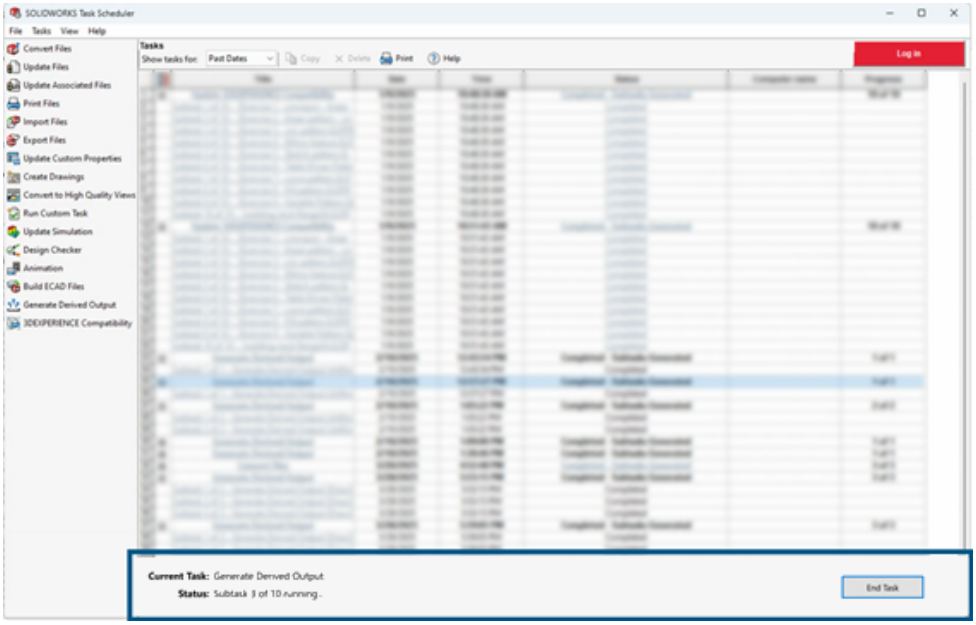
オプション	説明	アクセス
Parasolid インポート時にテンプレートを適用（Apply templates during Parasolid Import）	（2026 SP2/FD02）Parasolid アセンブリでは、すべてのサブアセンブリと構成部品についてコンフィギュレーション テンプレートを使用してインポートするよう選択できます。	**インポート（Import）** > **Parasolid**
エクスポート オプションを表示	（2026 SP1/FD01）**ジオメトリ エクスポート オプション（Geometry export options）**に名前が変更されました。新しいオプションが 2 つ追加されました: **トップレベル構成部品をブロックとしてエクスポート （Export top-level components as blocks）**および**ポリラインをジオメトリとしてエクスポート（Export polylines as geometry）**。	**エクスポート（Export）** > **DXF/DWG**
参照ドキュメントに外観上の変更が行われた場合、アセンブリを変更済みとしてマーク（Mark assembly as modified when cosmetic changes are made to referenced documents）	必須でない変更に再構築が必要かどうかを指定します。	**パフォーマンス（Performance）**
グラフィック パフォーマンスの拡張（SOLIDWORKS Design の再起動が必要）	SOLIDWORKS Design で DSPBR モデルを使用するために必要です。	**パフォーマンス（Performance）**

オプション	説明	アクセス
DSPBR（Dassault Systèmes Physically Based Rendering）	DSPBR からの外観でモデルをレンダリングします。これらの外観は、SOLIDWORKS Visualize および **3D**EXPERIENCE platform と一貫性があり、よりリアルな外観になります。 選択すると、外観 PropertyManager（Appearances PropertyManager）にはDSPBR タブが表示されます。このタブで、材料から材料への直接変換が可能になります。SOLIDWORKS Design からのすべてのパラメーターは、Visualize に直接マップされます。	**表示（Display）**
従来の外観（Legacy Appearances）	SOLIDWORKS Design 2026 より前の古いレンダリング機能を使用します。	**表示（Display）**
ステータス バーにメッセージ アイコンを表示（Show messages icon in status bar）	選択すると、ステータス バーから既に閉じられたメッセージに簡単にアクセスできます。	**メッセージ/エラー/警告（Messages / Errors / Warnings）** > **閉じられたメッセージ（Dismissed messages）**

ドキュメント プロパティ（Document Properties）

オプション	説明	アクセス
	（2026 SP1/FD01）SOLIDWORKS のモデル ベース定義（MBD）と図面で、穴ねじ山の詳細が表示されるようになりました。	**設計規格（Drafting Standard）** > **アノテート アイテム（Annotations）**

SOLIDWORKS タスク スケジューラで実行中のタスクを終了（2026 SP1/FD01）



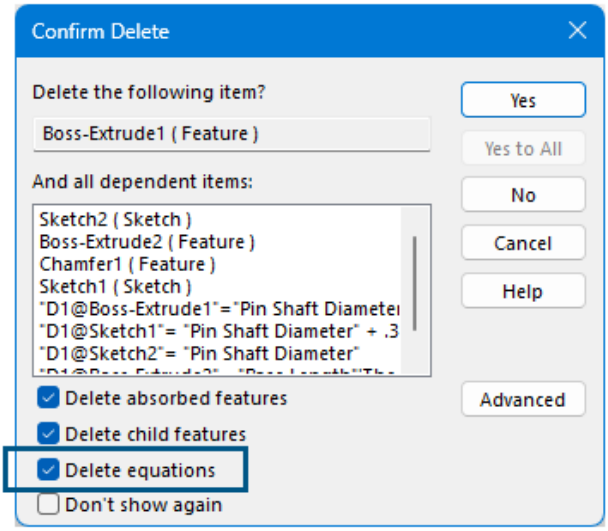
SOLIDWORKS タスク スケジューラでは、実行中のタスクを終了することができます。実行中のタスクを終了すると、SOLIDWORKS タスク スケジューラはアクティブなサブタスクを完了し、残りのサブタスクをキャンセルします。

メリット: 実行中のタスクを終了することで、タスクを停止または再実行する必要がある場合に時間を節約できます。

SOLIDWORKS タスク スケジューラで実行中のタスクを終了するには:

1. 下のペインで**タスクを終了**（**End Task**）をクリックします。
2. 確認ダイアログ ボックスで、**はい**（**Yes**） をクリックします。

スケッチとフィーチャーの関係式の削除



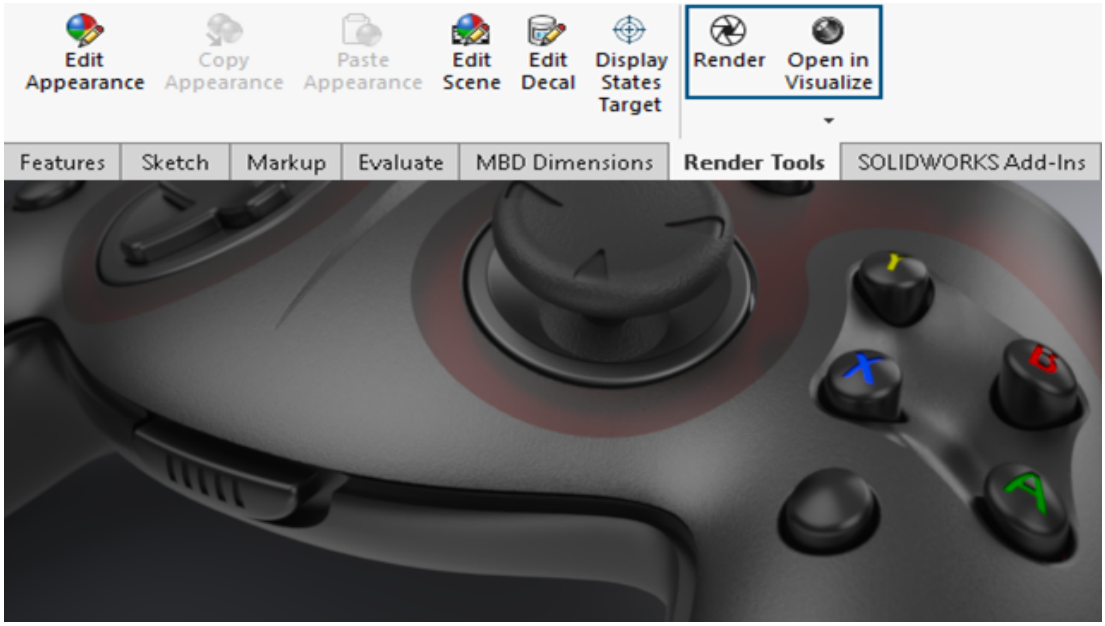
関係式を含むスケッチやフィーチャーの場合、スケッチやフィーチャーを削除すると、削除確認（Confirm Delete） ダイアログボックスから関係式を直接削除できます。以前は、関係式（Equations）、グローバル変数（Global Variables）、寸法（Dimensions） ダイアログボックスを使用して、関係式を手動で削除する必要がありました。

メリット: スケッチまたはフィーチャーの削除が、関係する関係式に与える影響をより細かく制御できます。これにより、必要に応じてモデルを維持またはクリーン アップできます。

この機能は部品にのみ適用されます。

スケッチやフィーチャーを削除する場合、削除確認（Confirm Delete）ダイアログボックスで**関係式を削除（Delete equations**）オプションを選択し、関連する関係式を削除します。

SOLIDWORKS Design からの Render with SOLIDWORKS Visualize



ライセンスを持ち SOLIDWORKS Visualize をインストールしている場合は、Visualize を使用して SOLIDWORKS Design から高画質のフォトリアリスティック最終レンダリングを生成することができます。

レンダリング ツール CommandManager には、次のツールが含まれています。

	レンダリング（Render）	SOLIDWORKS Visualize レンダリング PropertyManager を使用して、SOLIDWORKS Design から高品質レンダリングを生成します。
	Visualize で開く（Open in Visualize）	SOLIDWORKS モデルを Visualize にロードするオプションを指定します。

SOLIDWORKS Design から SOLIDWORKS Visualize を使用したレンダリング

SOLIDWORKS Design から SOLIDWORKS Visualize を使用してレンダリングするには:

1. CommandManager で、**レンダリング（Render）** （レンダリング ツール（Render Tools）タブ）または**レンダリング ツール（Render Tools）** > **レンダリング（Render）** をクリックします。
2. PropertyManager でオプションを指定し、 をクリックします。

SOLIDWORKS Visualize レンダリング PropertyManager

この PropertyManager を使用して、最終レンダリングの設定を指定できます。

この PropertyManager を開くには:

1. CommandManager で、**レンダリング（Render）** （レンダリング ツール（Render Tools）タブ）または**レンダリング（Render）** （レンダリング ツール（Render Tools）ツールバー）をクリックします。

出力イメージ設定(Output Image Settings)

	ファイル名（File Name）	モデル名を指定します。
	出力フォルダ（Output Folder）	モデルの位置を指定します。

メディア

書式（Format）	レンダリングの出力形式を指定します。
アルファを含める（Include Alpha）	最終レンダリング（RGB または RGBA）にアルファ チャンネルを追加する（透明度を保持する）かどうかを指定します。

サイズ

	プリセット（Presets）	レンダリング カメラの標準アスペクト比をリストします。
	風景（Landscape）/肖像（Portrait）	レンダリング カメラの水平方向または垂直方向を指定します。
	幅（Width）/高さ（Height）	レンダリング カメラのカスタム アスペクト比を指定します。

品質

レンダリング パスの数を指定します。

品質	レンダリング パスの数
低（Low）	50
中（Medium）	100
高（High）	500

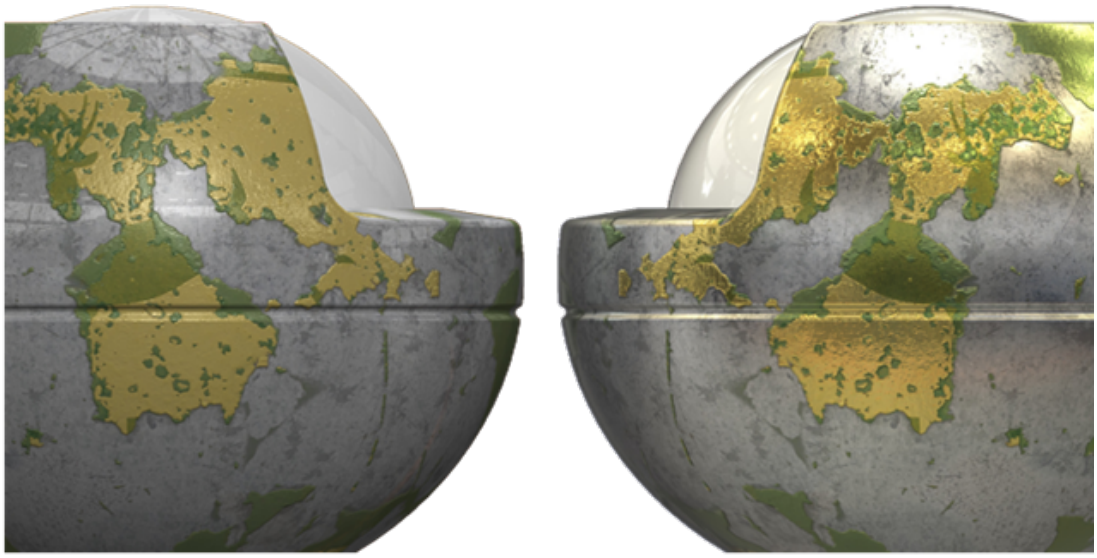
SOLIDWORKS Visualize への SOLIDWORKS モデルのロード

SOLIDWORKS モデルを Visualize に直接ロードし、Visualize 機能を使用してさらに調整できます。

SOLIDWORKS Visualize に SOLIDWORKS モデルをロードするには:

1. CommandManager で、**Visualize で開く（Open in Visualize）** （レンダリング ツール（Render Tools）タブ）または**レンダリング ツール（Render Tools）** > **Visualize で開く（Open in Visualize）**をクリックします。
2. オプションを選択します:
   - **外観毎にグループ化（Group by Appearance）** 。SOLIDWORKS モデルを Visualize で開き、適用した SOLIDWORKS の外観に基づいてすべての部品をグループ化します。
   - **部品毎にグループ化（Group by Part）** 。SOLIDWORKS モデルを Visualize で開き、SOLIDWORKS 構成部品に基づいてすべての部品をグループ化します。
   - **オプションを指定してインポート（Import with Options）** 。SOLIDWORKS モデルを Visualize にインポートし、インポート オプションを選択できます。

SOLIDWORKS の外観



Dassault Systèmes' Enterprise PBR シェイディング モデル（DSPBR）を使用すると、SOLIDWORKS® Design で、より広範な外観ライブラリを使用できます。これらの外観は、SOLIDWORKS Visualize および **3D**EXPERIENCE platform と一貫性があり、よりリアルな外観になります。

DSPBR を使用して外観をレンダリングするには、次の条件を満たす必要があります。

- **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）**で、**グラフィック パフォーマンスの拡張（SOLIDWORKS**

Design の再起動が必要）（Enhanced graphics performance (requires SOLIDWORKS restart)）を選択する

- **ツール（Tools）** > **オプション（Options）** > **システム オプション（System Options）** > **ディスプレイ（Display）**の**外観表示スタイル（Appearance Visual Style）**で、**DSPBR（Dassault Systèmes Physically Based Rendering）**を選択する
- **RealView Graphics**をオンにする

レンダリング照明モデルには、高ダイナミック レンジと画像ベースの照明が含まれており、より物理的に正確な照明を表現できます。

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）

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。

- SOLIDWORKS API には次の機能が含まれます。
  - カット リストやソリッドボディフォルダー機能の再設定時には、プログラムに自動的に通知されます。
  - 図面でのファミリー テーブルの追加および編集
  - 子ビューに依存しない図面ビューの移動
- Simulation API。ケーブル コネクタのサポート

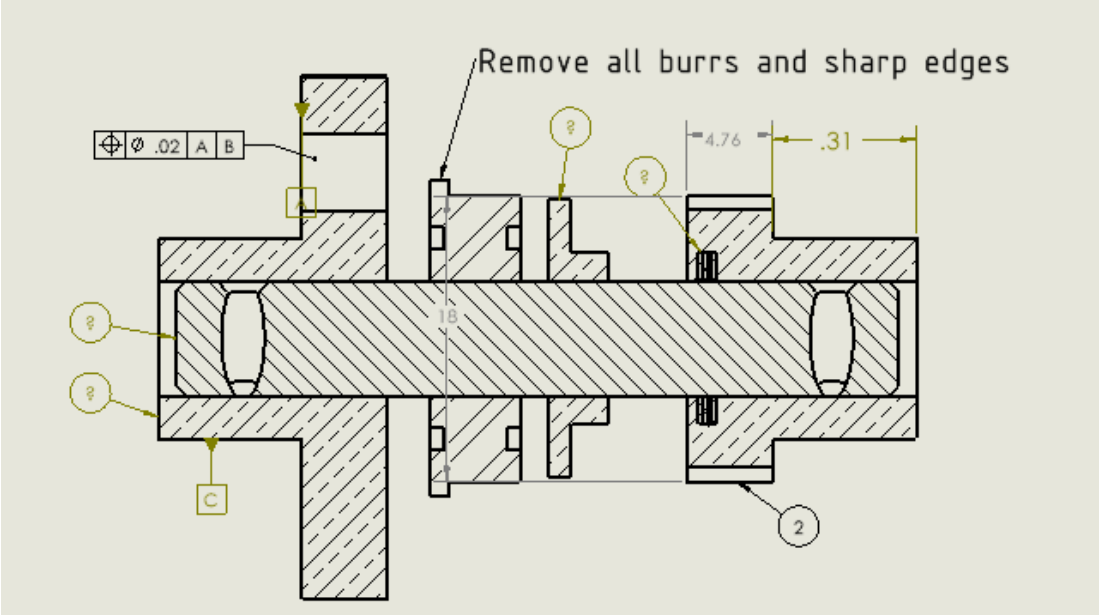
6

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:

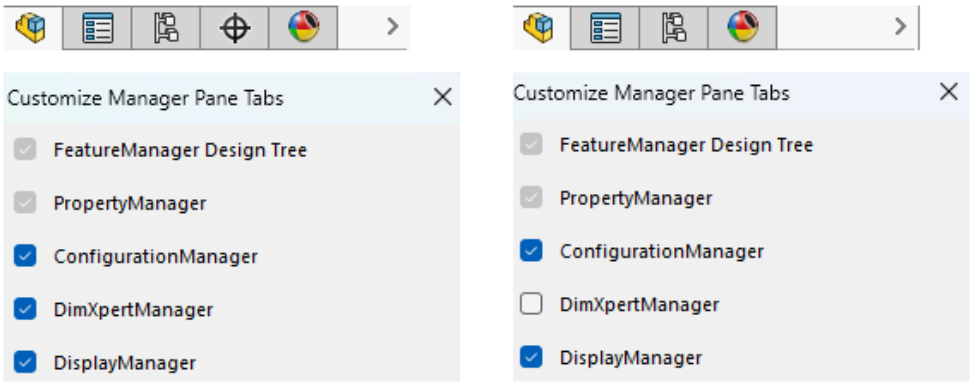
- **DS ISO フォント（2026 SP1/FD01）**
- **マネージャ パネル タブの非表示と表示**
- **閉じられたメッセージの表示**
- **操作性**
- **選択フィルター**
- **その他のユーザー インターフェースの機能強化**

DS ISO フォント（2026 SP1/FD01）



利用できないフォントを使用した場合、SOLIDWORKS Design では DS ISO フォントがデフォルトとして使用されます。

マネージャ パネル タブの非表示と表示

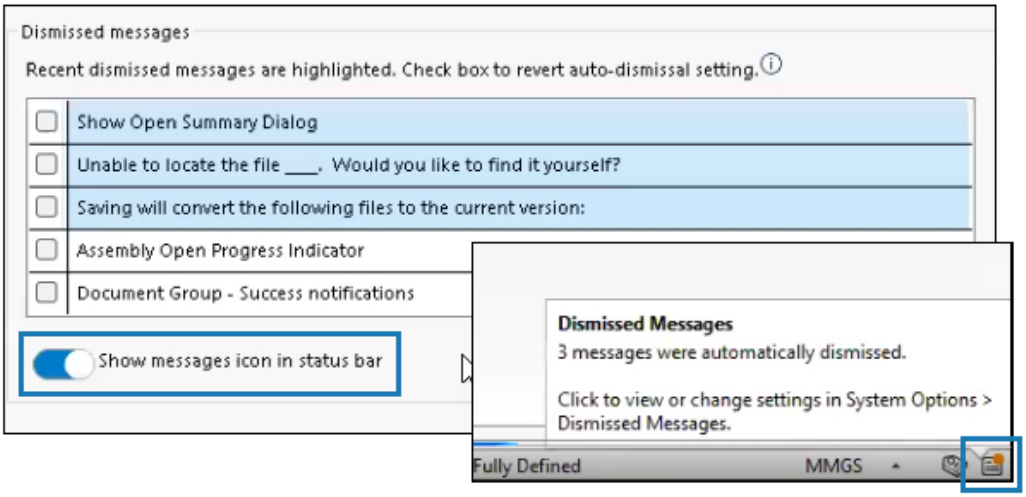


マネージャ パネル タブを非表示または表示することで、最も仕事に役立つタブに焦点を当てることができます。

マネージャ パネル タブを非表示にしたり表示したりするには:

1. 任意のマネージャ パネルのタブを右クリックし、**ユーザー定義**（**Customize**）をクリックします。
2. ダイアログボックスで、非表示または表示するタブを指定します。

閉じられたメッセージの表示

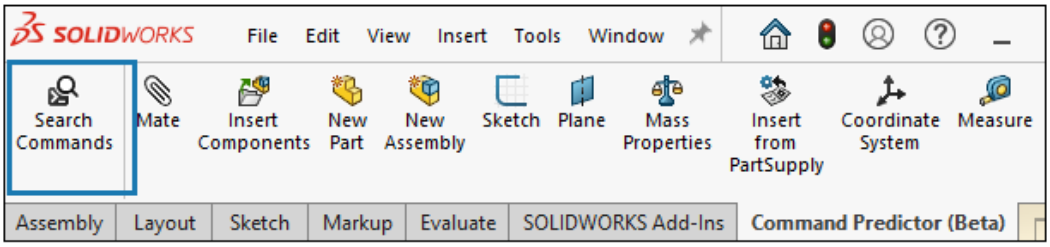


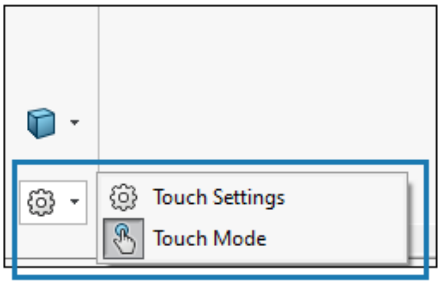
SOLIDWORKS Design ウィンドウのステータス バーには、**閉じられたメッセージ**（**Dismissed Messages**）アイコンがあります。このアイコンを使用すると、以前に破棄したメッセージをすばやく表示し、これらのメッセージを再度表示するための設定を定義できます。

改善点:

- **ツール**（**Tools**） > **オプション**（**Options**） > **システム オプション**（**System Options**）で、**メッセージ/エラー/警告**（**Messages/Errors/Warnings**） > **閉じられたメッセージ**（**Dismissed messages**）をクリックします。**ステータスバーのメッセージ アイコンを表示**（**Show messages icon in status bar**） をオンにすると、ステータスバーからメッセージにすばやくアクセスできます。
- ステータス バーの**閉じられたメッセージ**（**Dismissed Messages**） にカーソルを合わせます。メッセージ ボックスには、最近閉じられたメッセージの数が表示されます。アイコンをクリックして閉じられたメッセージ（Dismissed Messages）のページにアクセスします。

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。

- Toolbox 更新の警告メッセージは 1 回だけ表示されます。これまでは、このメッセージは、アセンブリの欠落した構成部品ごとに表示されていました。

  警告メッセージ ボックスには、メッセージ ボックスを自動的に閉じる消去タイマーがあります。

- 寸法変更（Modify Dimension）ダイアログボックスのスマート配置により、編集中の寸法が重ならないようにします。
- タッチ モードでは、**3D 回転のロック**（**Lock 3D Rotate**）オプションがオフの場合、シングルタッチ ドラッグで図面をパンできます。これにより、特にファイルをマークアップする際に、図面に誤って変更が加えられることを回避できます。
- タッチ モード（Touch Mode）ツールバーの**タッチ設定**（**Touch Settings**）ツールには、システム オプション - タッチ（System Options - Touch）ダイアログ ボックスを直接開くオプションと、タッチ モード（Touch Mode）ツールバーを非表示にするオプションがあります。
- コマンド予測（ベータ）（Command Predictor (Beta)）タブで**コマンド検索**（**Search Commands**）をクリックして SOLIDWORKS Design ツールを検索します。

  これは評価中の BETA 機能です。これを使用することにより、お客様は、使用にあたって適用される重要な利用規約を理解し、これに同意したものとみなされます。利用規約については、**www.3ds.com/terms** に掲載されている関連する Offering Specific Terms の条項を参照してください。

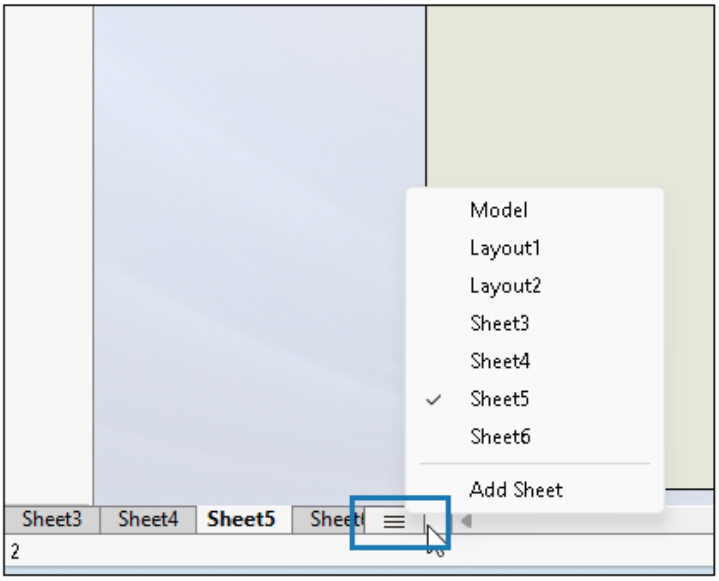
  Dassault Systèmes の AI テクノロジーの活用方法については、**3DEXPERIENCE platform の AI（AI in the 3DEXPERIENCE platform）**を参照してください。

選択フィルター

選択フィルター（Selection Filter）ツールバーの改善により、モデリングをより正確かつ効率的に業できるようになりました。

- **フィルター フィーチャー（Filter Feature）** 。部品およびアセンブリのフィーチャーを選択および削除できます。カット押し出し、フィレット、穴などのフィーチャーをグラフィック領域から直接選択できます。
- **構成部品フィルター（Filter Components）** 。アセンブリ内のトップレベルの部品とサブアセンブリを選択できます。
- 次のツールにショートカット キーを割り当てることができます。
  - **サーフェス ボディのフィルター（Filter Surface Bodies）**
  - **ソリッド ボディのフィルター（Filter Solid Bodies）**
  - **中点のフィルター（Filter Midpoints）**
  - **中心マークのフィルター（Filter Center Marks）**
  - **中心線のフィルター（Filter Centerlines）**
- **ツール（Tools）** > **カスタマイズ（Customize）** > **キーボード（Keyboard）**には、すべての**選択フィルター（Selection Filter）**ツールを含む**選択アイテム（Selection）**カテゴリがあります。

その他のユーザー インターフェースの機能強化



ユーザー インターフェースにより、複数の図面シートやタブを操作したり、FeatureManager® デザイン ツリーでフォルダを移動したり、複数のモニターで作業したりする場合の操作感が向上しました。

改善点:

- 図面シートまたはタブの下部にある**リスト**（**List**） をクリックして、開いているシートまたはタブのリストを表示します。リストの最下部では、**シートを追加**（**Add Sheet**）や新しいスタディを作成するためのオプションを選択できます。
- フォルダを**原点**（**Origin**） の下、**合致**（**Mates**） フィーチャーの上に移動する際の制限が解決されました。FeatureManager デザイン ツリー内で構成部品およびフォルダを上下に移動できます。
- 複数のモニターで作業していて、1 台のモニターに複数のファイルを開いているとき、**ウィンドウ**（**Window**） > **上下に並べて表示**（**Tile Horizontally**）**/左右に並べて表示**（**Tile Vertically**）をクリックすると、ファイルは均等に分散され、使用可能なすべてのモニターに並べて表示されます。たとえば、6 つのファイルと 3 つのモニターがある場合、ファイルは各モニターに 2 つずつ並べて表示されます。

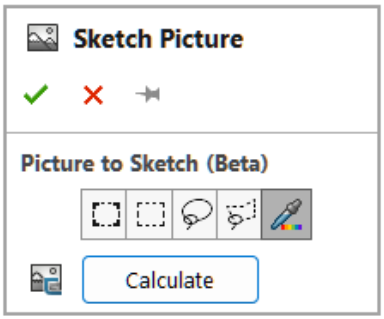
7

スケッチング

この章では以下の項目を含みます:

- **イメージをスケッチに変換（Beta）（2026 SP1/FD01）**
- **スロット寸法（2026 SP1/FD01）**
- **拘束関係グループ（2026 SP1/FD01）**

イメージをスケッチに変換（Beta）（2026 SP1/FD01）



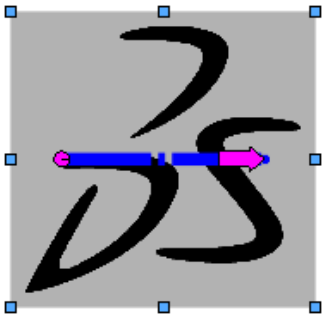
イメージからスケッチ（Beta）（Picture to Sketch (Beta)）を使用すると、イメージを自動的にスケッチ エンティティに変換できます。

イメージをスケッチに変換するには:

1. Autotrace ツールが無効になっていることを確認します。
   a. **ツール（Tools）** > **アドイン（Add-ins）**をクリックします。
   b. ダイアログ ボックスで、アプリケーションが選択されている場合は **Autotrace** を選択解除します。

> Autotrace が有効になっている場合、**イメージからスケッチ（Beta）（Picture to Sketch (Beta)）**は使用できません。

2. スケッチを編集し、**ツール（Tools）** > **スケッチ ツール（Sketch Tools）** > **スケッチ図（Sketch Picture）** をクリックします。
3. 挿入する図を選択します。



4. PropertyManager の**図からスケッチ（Beta）（Picture to Sketch (Beta)）**で、次のいずれかのオプションを選択します。

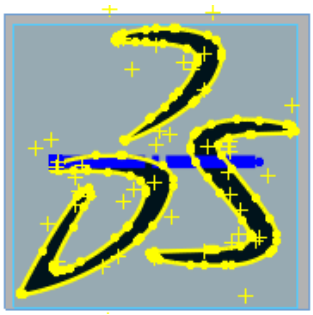
	トリミング選択（Crop Select）	図の領域を縮小します。
	矩形選択（Rectangle Select）	矩形で囲んだ図の部分を選択します。
	自由選択（Lasso Select）	フリー ハンドで輪を描く図の部分を選択します。
	多角形選択（Polygon Select）	フリー ハンドで多角形を描く図の部分を選択します。
	色選択（Color Select）	色に基づく部分を選択します。

5. グラフィックス領域で、選択ツールを使用してイメージの領域をトレースします。

   たとえば、**長方形選択（Rectangle Select）** を使用して領域を選択します。



6. **計算（Calculate）** をクリックし、スケッチ エンティティのプレビューを生成します。



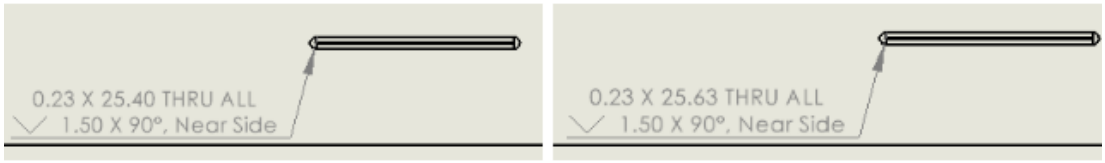
7. **OK** をクリックし、スケッチ エンティティを確定します。

   スケッチ エンティティがグラフィックス領域内に表示されます。



これは評価中の BETA 機能です。これを使用することにより、お客様は、使用にあたって適用される重要な利用規約を理解し、これに同意したものとみなされます。利用規約については、**www.3ds.com/terms** に掲載されている関連する Offering Specific Terms の条項を参照してください。

スロット寸法（2026 SP1/FD01）



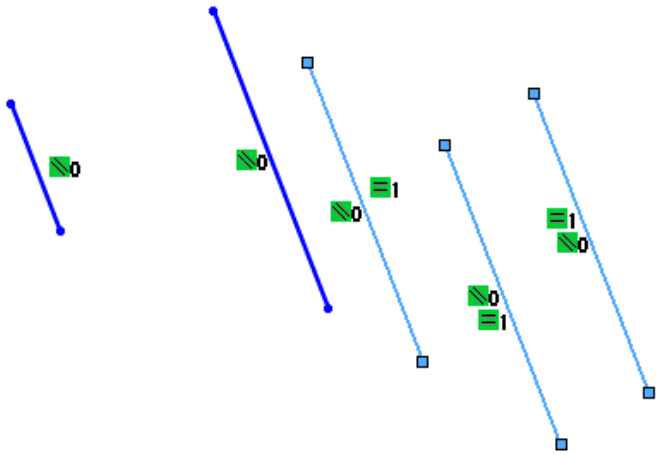
Selected　　Cleared

円弧の中心間のスロットに寸法を付けることができます。

寸法（Dimension）PropertyManager の**寸法文字（Dimension Text）**で、**円弧の中心から円弧の中心までのスロット長さ（Slot length from arc center to arc center）**を選択します。これにより、スロット パラメーターではなく、長さの表示が変更されます。

選択解除すると、寸法には円弧の正接の長さが表示されます。

拘束関係グループ（2026 SP1/FD01）

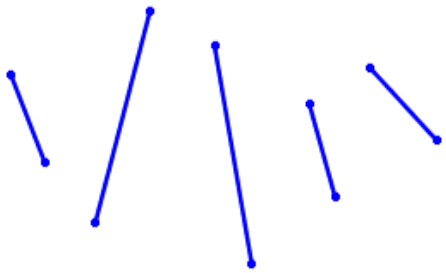


複数のスケッチ エンティティに対して、単一の拘束関係グループとして拘束関係を作成できます。

エンティティは複数の拘束関係グループに含めることができます。拘束関係グループは、次の幾何拘束のタイプで使用できます: **平行（Parallel）**、**等しい（Equal）**、**同一線上（Collinear）**、**同一円弧（Coradial）**。

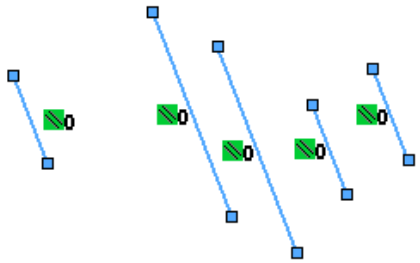
拘束関係グループを作成するには:

1. 複数のエンティティを持つスケッチを開きます。

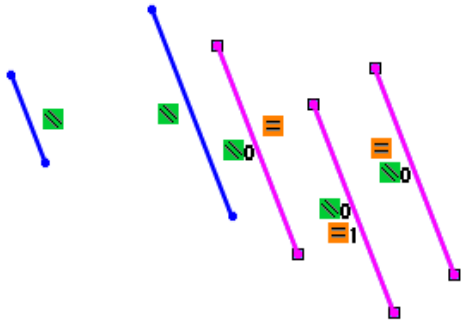


2. エンティティを選択し、**拘束関係追加（Add Relations）** （寸法/拘束ツールバー）をクリックします。
3. PropertyManager の**拘束関係追加（Add Relations）**で、**平行（Parallel）**を選択します。

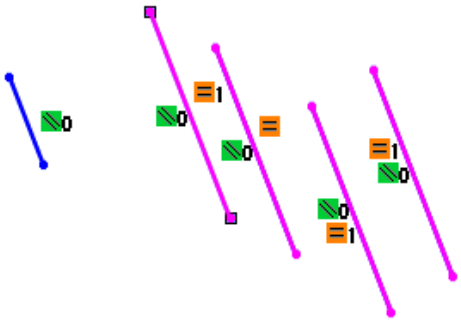
   拘束関係グループ内のエンティティには同じ番号が付与されます。



4. 2 番目の拘束関係グループを追加するには、3 つのエンティティを選択して**等しい**（**Equal**）を選択します。
5. アイコンの上にカーソルを合わせると、拘束関係グループ内のエンティティがハイライト表示されます。



6. 既存の拘束関係グループにエンティティを追加するには、拘束関係グループにないエンティティを選択し、**Ctrl** キーを押しながら拘束関係グループ アイコンを選択します。



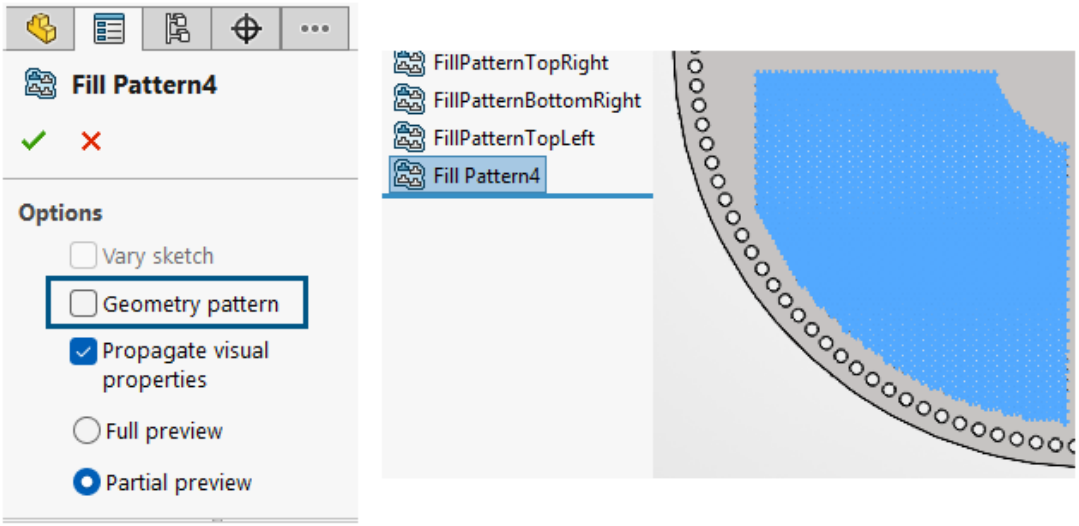
8

部品とフィーチャー

この章では以下の項目を含みます:

- **ジオメトリ パターンの自動アクティブ化 （2026 SP2/FD02）**
- **標準 BREP への強制変換（2026 SP1/FD01）**
- **穴ウィザード（2026 SP1/FD01）**
- **セグメンテーション ガイドライン（2026 SP1/FD01）**
- **XYZ 値による参照点の作成**
- **Esc キーを使用した部品プロセスの終了**
- **マルチボディ部品のボディとフィーチャーの選択**
- **座標系を使用した境界ボックスの定義**

ジオメトリ パターンの自動アクティブ化 （2026 SP2/FD02）



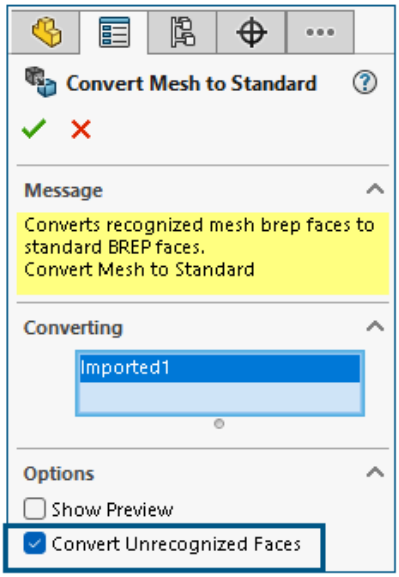
SOLIDWORKS Design では 、 フィル パターン、テーブル駆動パターン、またはシードがカット押し出しまたは穴であるスケッチ駆動パターンを作成または編集する際に、**ジオメトリ パターン（Geometry pattern）**オプションが内部的に有効になります。

メリット: これにより計算時間が短縮され、手動構成が不要になります。

選択条件に合致すると、ソフトウェアは内部的に**ジオメトリパターン**（**Geometry pattern**）オプションを適用します。PropertyManager はオプションを選択時に表示しません。

- カット押し出しフィーチャーまたは穴シード フィーチャーのみ、**ジオメトリ パターン**（**Geometry pattern**）の自動アクティブ化をトリガーします。他のシードタイプは変更されません。
- シード ジオメトリがインスタンスごとに変化するため、**可変スケッチ**（**Vary sketch**）または**変化するインスタンス**（**Instances to Vary**）オプションを使用するパターンは、この機能の対象外となります。
- 改善点は、モデルの複雑さと荷重条件によって異なります。

標準 BREP への強制変換（2026 SP1/FD01）

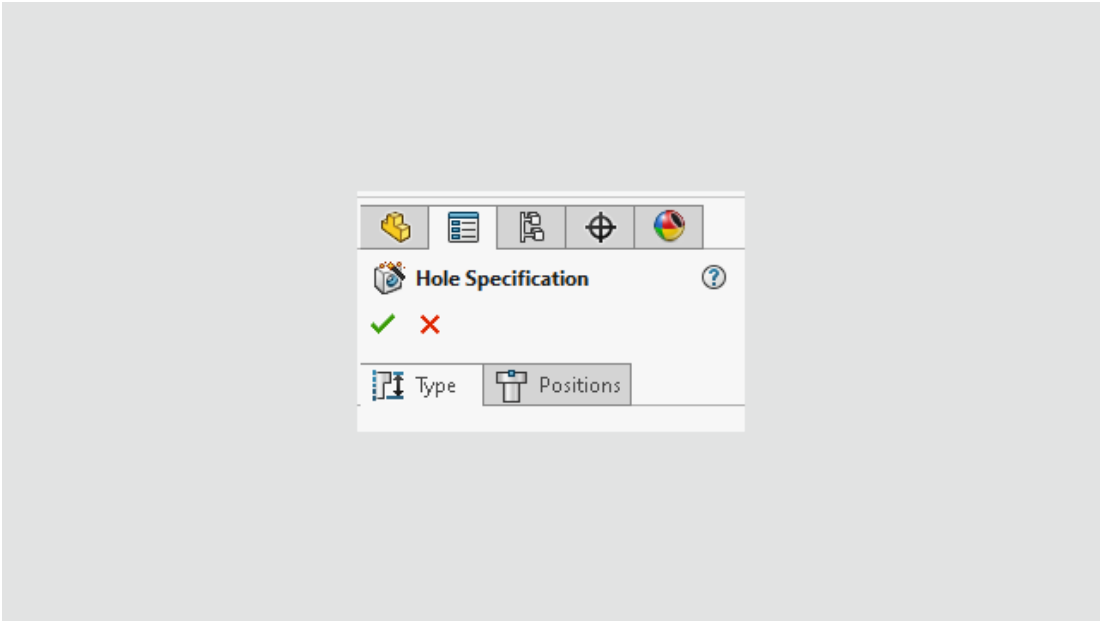


メッシュ ボディを標準 BREP ジオメトリに変換する場合、認識されないメッシュ BREP 面を強制的に標準 BREP 面に変換できます。

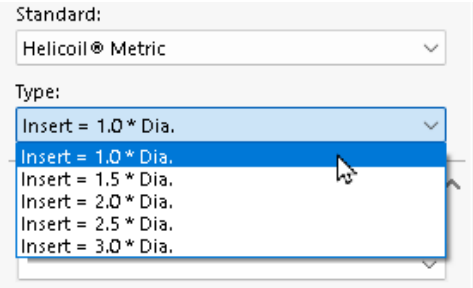
メッシュをセグメント化した後、**メッシュを標準に変換**（**Convert Mesh to Standard**）コマンドを使用して、メッシュ面を標準 BREP 面に変換します。コマンドで変換できない面がある場合は、メッシュを標準に変換（Convert Mesh to Standard）PropertyManager で**オプション**（**Options**）の下にある**認識されていない面を変換**（**Convert Unrecognized Faces**）を選択し、コマンドを再実行します。このコマンドは、前回**メッシュを標準に変換**（**Convert Mesh to Standard**）コマンドを実行した際に認識されなかったボディ内のメッシュ面を、標準 BREP に変換しようとします。

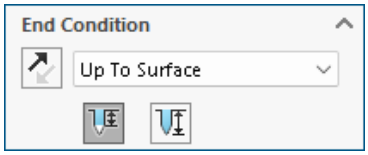
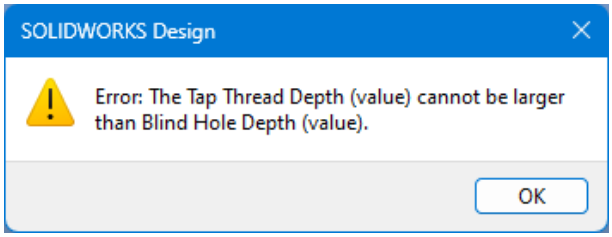
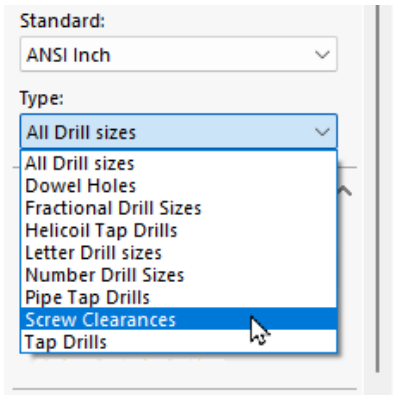
このオプションを使用しても、まだ標準 BREP に変換できない面がある場合は、警告メッセージが表示されます。

穴ウィザード（2026 SP1/FD01）

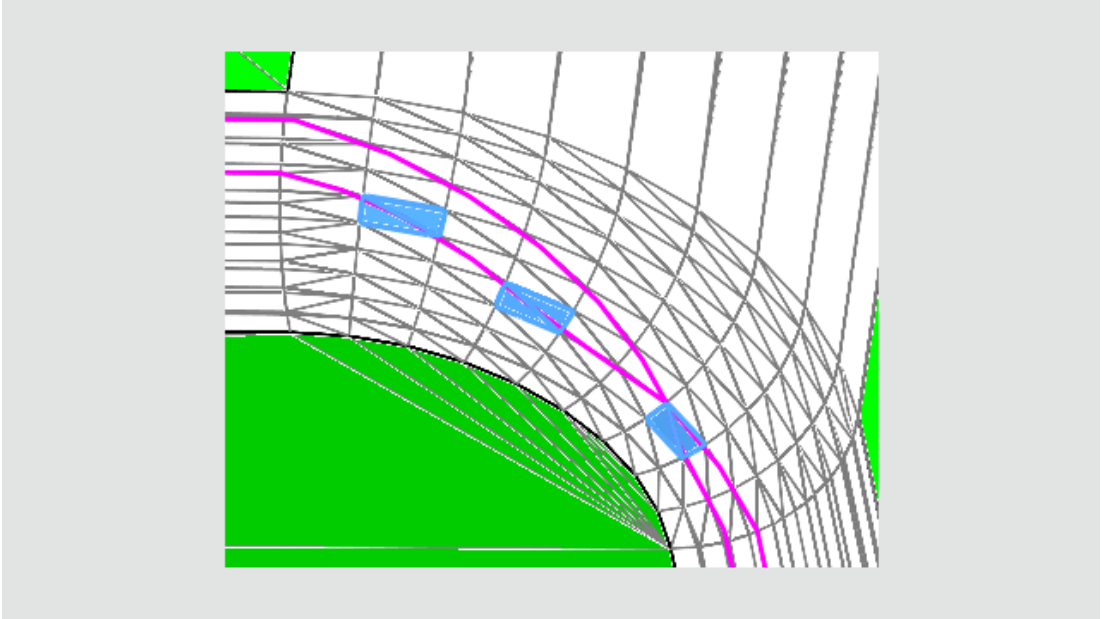


穴ウィザード フィーチャーには、精度、信頼性、パフォーマンスを向上させるいくつかの機能強化があります。

Item	機能の強化
Toolbox データベースに保存されている Inch および Metric の Helicoil 穴の値 	Helicoil Inch 規格は、National Aerospace Standard – NASM33537 の値で更新されました Helicoil Metric 規格は、Metric Aerospace Standard – MA1567 の値で更新されました。 以前は、一部の値がこれらの規格に準拠していませんでした。また、ソフトウェアはこれらの値を内部で計算しなくなります。これらの規格値により、穴ウィザード フィーチャーの精度が保証されます。 従来の穴ウィザード フィーチャーを編集する際には、Helicoil の穴データを最新の規格に更新するよう促すダイアログ ボックスが表示されます。

Item	機能の強化
ショルダまでの深さ（Depth up to Shoulder）が有効な端サーフェス指定（Up to Surface） 	これらの設定を使用して作成するすべての穴は、参照サーフェスまたは平面上に円錐形の穴先端切り取りを作成します。
穴の深さ - ブラインド（Blind Hole Depth）とねじ山の深さ（Tap Thread Depth）の同期 	ブラインド穴を作成する場合、**ねじ山の深さ（Tap Thread Depth）**の値は**穴の深さ - ブラインド（Blind Hole Depth）**の値を超えることはできません。無効な値を指定した場合、穴を配置しようとすると、この要件について警告するエラーメッセージが表示されます。**OK** をクリックして PropertyManager に戻り、値を修正します。
タイプ（Type）にねじすきま（Screw Clearances）を使用した ANSI Inch の穴 	この穴タイプを使用している従来のモデルを編集する際に、値の更新が必要な場合は警告が表示されます。レガシー モデルは、SOLIDWORKS 2025 以前で作成されたモデルです。値を最新の規格（推奨）に更新するには**はい（Yes）**、変更しない場合は**いいえ（No）**をクリックします。この**タイプ（Type）**は、**穴（Hole）**  または**ねじ穴 - ストレート（Straight Tap）**  の**穴タイプ（Hole Types）**で使用できます。

セグメンテーション ガイドライン（2026 SP1/FD01）

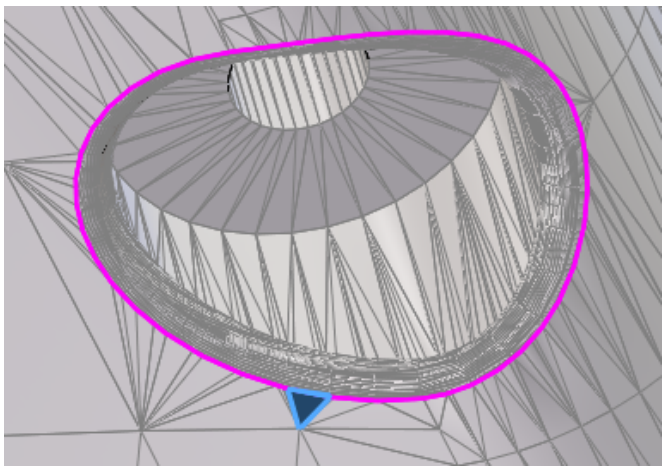


折り目角（Crease Angle）オプションと**シード ファセットを選択（Select Seed Facets）**オプションを使用してメッシュ面をセグメント化すると、セグメンテーション ガイドラインが表示され、標準 BREP 面に変換できるセグメント化されたメッシュ面を作成できます。

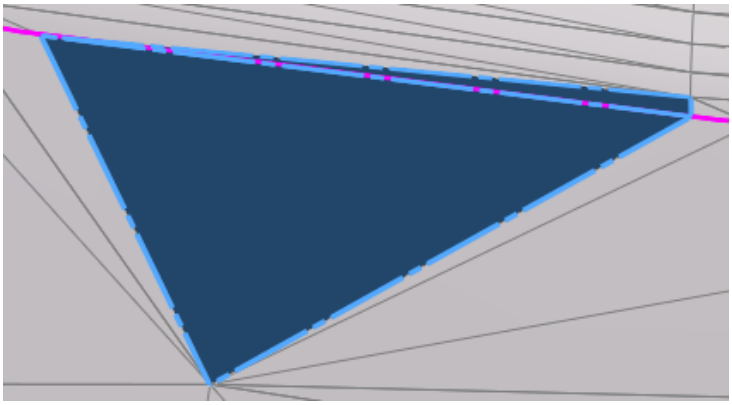
セグメント メッシュ（Segment Mesh）PropertyManager の**セグメント化（Segmenting）**で、**折り目角（Crease Angle）** オプションと**シード ファセットを選択（Select Seed Facets）** オプションを選択します。ファセットのペアを選択すると、ファセットのペアの間にセグメンテーション ガイドラインが表示されます。複数のセグメンテーション ガイドラインを同時に作成できます。ガイドラインはセグメント化された面の境界線まで延長されます。

ファセット選択から作成されるループ セグメンテーション ガイドラインの例:

フル ループ

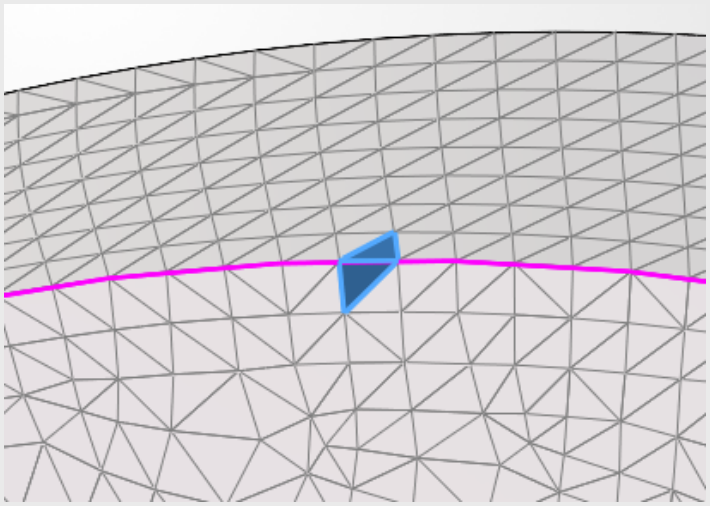


選択したファセットの拡大表示

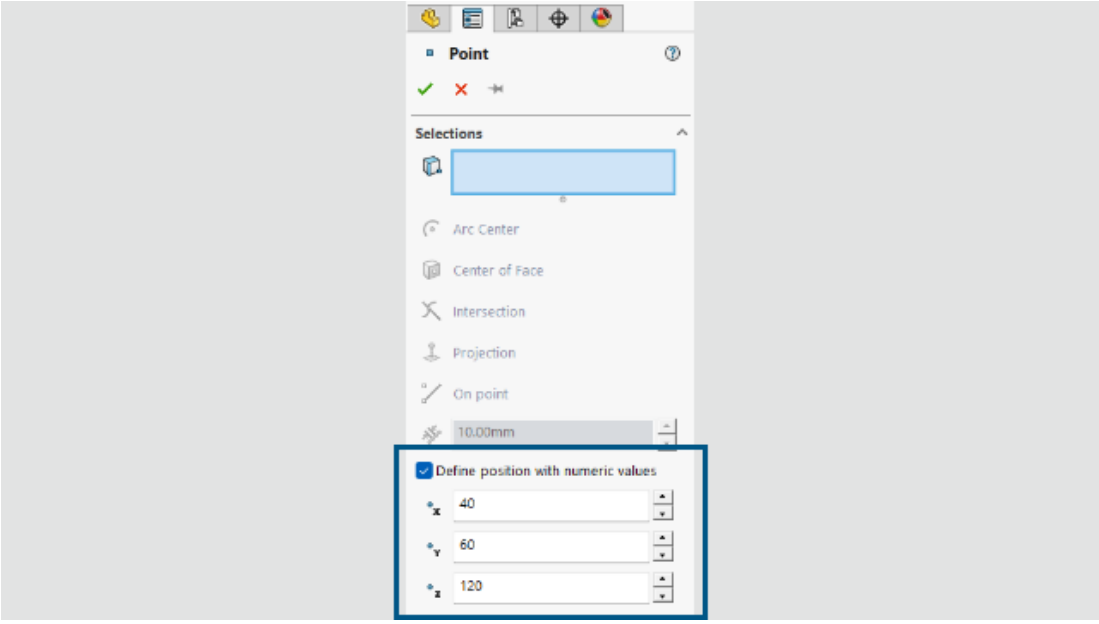


折れ角公差（Crease Angle Tolerance）スライダーを使用して、ガイドライン内の隣接するフィン間の最大許容角度を制御できます。これにより、モデル上に表示されるセグメンテーション ガイドラインの数が変わります。

ペアとなるファセットを選択する必要があります。ファセットのペアは同じ面上にある場合もあれば、異なる面上の複数のペアを選択することも可能です。



XYZ 値による参照点の作成



X、Y、Z 座標の絶対数値を指定して、参照点を作成できます。

メリット: 配置参照点の制御が改善されました。

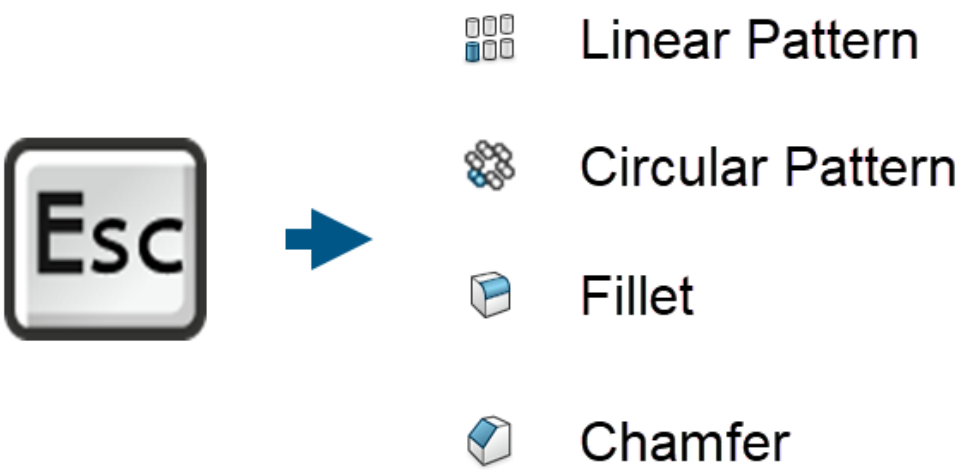
XYZ 値を指定して参照点を作成するには:

1. 部品またはアセンブリ ファイルで、**挿入**（**Insert**） > **参照ジオメトリ**（**Reference Geometry**） > **点**（**Point**）をクリックします。
2. PropertyManager で、**数値で位置を定義**（**Define position with numeric values**）を選択します。

   選択（**Selections**）の下のオプションは 使用できなくなります。

3. **X 座標**（**X Coordinate**） 、**Y 座標**（**Y Coordinate**） 、**Z 座標**（**Z Coordinate**） の値を指定して、原点（0,0,0）に対する参照点の位置を定義します。
4. をクリックします。

Esc キーを使用した部品プロセスの終了



長時間の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ツールをキャンセルし、モデルを以前の状態に戻します。これは、**直線パターン**（**Linear Pattern**）、**円形パターン**（**Circular Pattern**）、**フィレット**（**Fillet**）、および**面取り**（**Chamfer**）ツールに適用されます。

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。

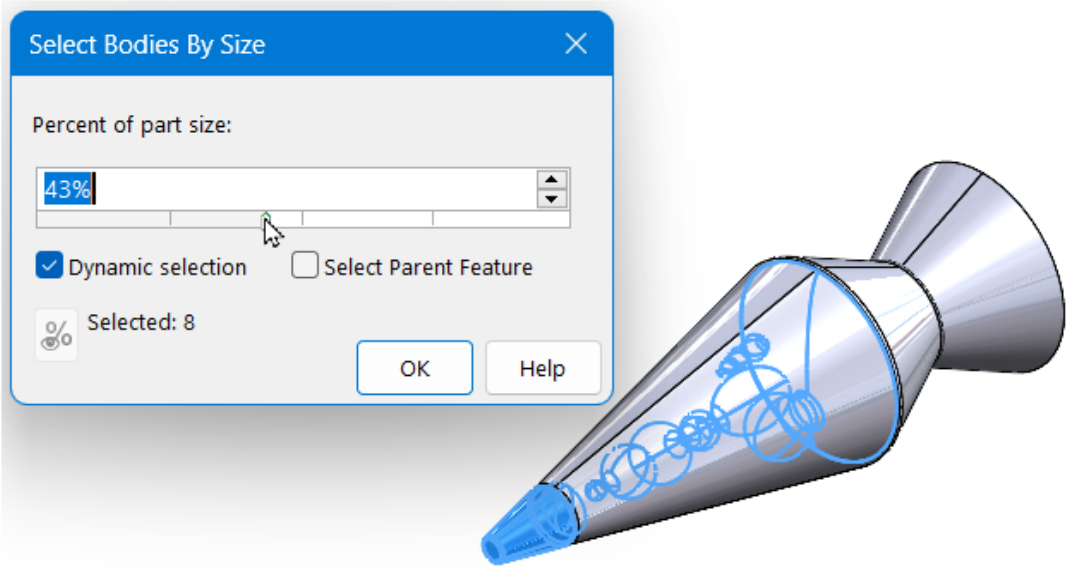
プレビューまたはメイン操作中のステータス バーのメッセージは、この機能が使用可能であることを警告します。**プレビューをキャンセルするには** `<ESC>` **キーを押してください。** または *`<Linear Pattern/Circular Pattern/Fillet/Chamfer>`* **コマンドをキャンセルするには** <ESC> キーを押してください。

これらのツールの実行中に **Esc** キーを押すと、示されているプロセスが終了します。

ツール	終了できる PropertyManager アクション
直線パターン（**Linear Pattern**）と**円形パターン**（**Circular Pattern**）	• ✔ をクリックして、ツール実行の開始。 • フィーチャーまたは面の選択。 • **方向1**（**Direction 1**）または**方向2**（**Direction 2**）でオプション指定。 • **プレビュー**（**Preview**）タイプの指定。 • **スキップするインスタンス**（**Instances to Skip**）の選択。 • **変更するインスタンス**（**Instances to Vary**）の選択。

ツール	終了できる PropertyManager アクション
フィレット（Fillet）および**面取り（Chamfer）**	• ✔ をクリックして、ツール実行の開始。 • **フィレットするアイテム（Items to Fillet）**または**面取りするアイテム（Items to Chamfer）**の選択。 • **プレビュー（Preview）**タイプの指定。

マルチボディ部品のボディとフィーチャーの選択



SOLIDWORKS® Design でマルチボディ部品を開くとき、さまざまな選択ツールを使用してモデルの個々のボディとフィーチャーを表示できます。これまでは、選択方法はありませんでした。

メリット: 不要なボディやフィーチャーを非表示、削除、または抑制して、モデル パフォーマンスを向上させ、タスクをより迅速に完了できます。

次のツールを使用して、マルチボディ部品の個々のボディとフィーチャーを選択できます。

- **サイズでボディを選択（Select Bodies By Size）**
- **体積でボディを選択（Select Bodies By Volume）**

これらのツールにアクセスするには、マルチボディ部品を開き、**ツール（Tools）** > **選択（Selection）**をクリックするか、**選択ツール（Selection Tools）**フライアウト メニュー  を右クリックして、ツールを選択します。

サイズでボディを選択（Select Bodies By Size）

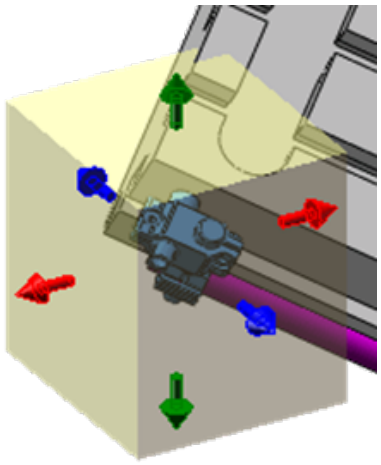
選択する部品サイズのパーセントを指定します。次のオプションを指定してください。

- **動的選択（Dynamic selection）**。**部品サイズのパーセンテージ（Percentage of part size）**の値を変更すると、選択の動的プレビューが表示されます。
- **親フィーチャーの選択（Select parent features）**。FeatureManager® デザイン ツリーで親フィーチャーを選択します。これにより、ボディを構成する個々のフィーチャーが選択されます。選択解除すると、ボディそのもののみが選択されます。選択に応じて、エンティティの削除、非表示、または抑制などの必要なアクションを続行できます。

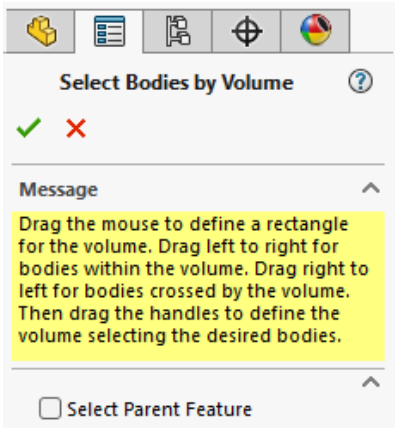
> ニュートラル形式のマルチボディ部品をインポートする場合、**インポートされた** 親フィーチャーを作成するには、FeatureManager デザイン ツリーで、インポートされた部品アイコン を右クリックし、**リンク解除（Break Link）**をクリックします。この操作を取り消すことはできません。

体積でボディを選択（Select Bodies By Volume）

定義した一時的なボリュームに基づいてボディを選択します。



PropertyManager の指示に従います。

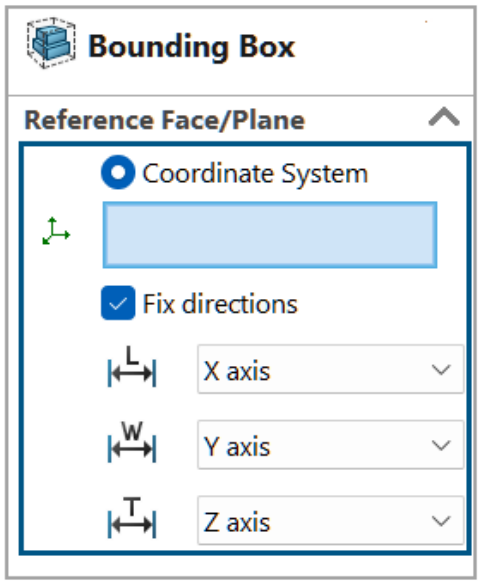


ドラッグしてボリュームの矩形を定義します。

- 左から右にドラッグし、そのボリューム内のボディを選択します。
- 右から左にドラッグし、ボリュームと交わっているボディを選択します。

次にハンドルをドラッグして、必要なボディを選択するボリュームを定義します。

座標系を使用した境界ボックスの定義



座標系を使用して境界ボックスを定義できます。

矩形の境界ボックスの場合は、長さ、幅、および厚みに X、Y、および Z 軸を指定できます。円筒形の境界ボックスの場合は、円筒の軸に X、Y、Z 軸のいずれかを指定できます。

座標系を使用して矩形の境界ボックスを定義するには:

1. モデルを開き、**挿入（Insert）** > **参照ジオメトリ（Reference Geometry）** > **境界ボックス（Bounding Box）** をクリックします。
2. PropertyManager の**境界ボックスのタイプ（Type of Bounding Box）**で、**矩形（Rectangular）**を選択します。
3. **参照面/平面（Reference Face/Plane）**で**座標系（Coordinate System）**を選択し、座標系を選択します。

   矩形の境界ボックスが作成されます。エッジは座標系の X、Y、Z 軸に平行です。
4. 方向の軸を変更するには、**方向を固定（Fix directions）**を選択し、方向の軸を選択します。

	長さ（Length）	長さの軸を指定します。
	幅（Width）	幅の軸を指定します。
	厚み（Thickness）	厚みの軸を指定します。

座標系を使用して円筒形の境界ボックスを定義するには:

1. PropertyManager の**境界ボックスのタイプ**（**Type of Bounding Box**）で、**円筒形**（**Cylindrical**）を選択します。
2. **参照面/平面**（**Reference Face/Plane**）で**座標系**（**Coordinate System**）を選択し、座標系を選択します。

   円筒形の境界ボックスが作成されます。軸は座標系の X、Y、または Z 軸の 1 つに平行で、Z 軸がデフォルトの軸として使用されます。
3. 軸方向を変更するには、**方向を固定**（**Fix directions**）を選択し、軸を選択します。

	**軸**（**Axis**）	円筒形の境界ボックスの軸を指定します。

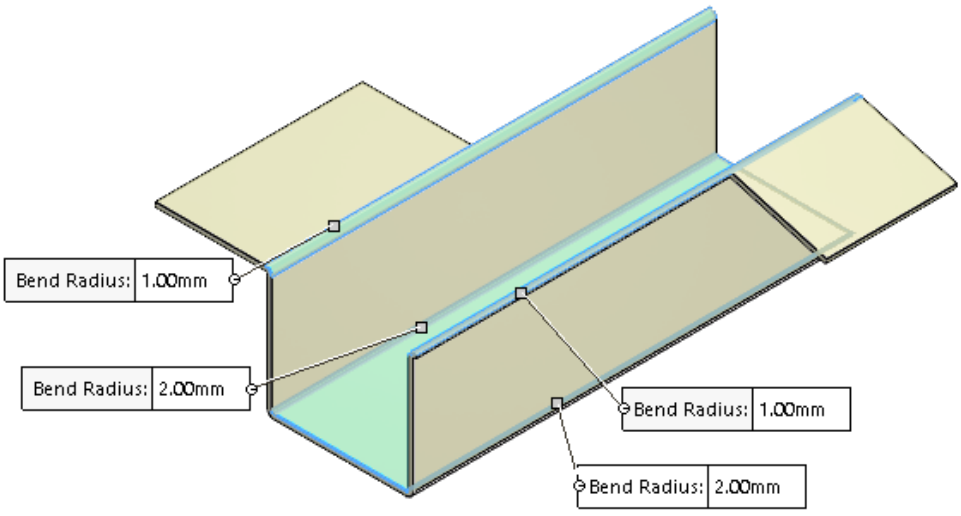
9

板金フィーチャー

この章では以下の項目を含みます:

- **既存のベンドのベンド半径の変更 （2026 SP2/FD02）**
- **ベース フランジ開始条件**

既存のベンドのベンド半径の変更 （2026 SP2/FD02）



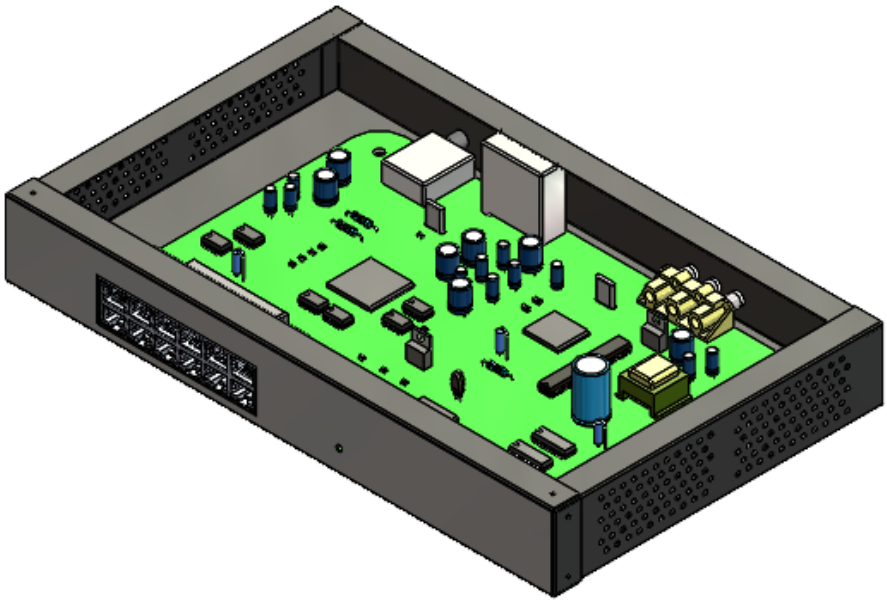
インポートした部品で**板金に変換**（**Convert to Sheet Metal**）ツールを使用すると、既存のベンドの半径を変更できます。

この機能は、両端がフェースで接続された円筒状の曲げに適用されます。ジオメトリにカットまたは他のフィーチャーを持つ既存の曲げは、変換されたパーツに伝播されません。

曲げ半径によって曲げが交差する場合があります。これが起きた場合、自動的に曲げにコーナーの逃げを追加するかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。

板金に変換（**Convert to Sheet Metal**）ツールを使用して部品を変換した場合、後で板金部品を編集して既存のベンドのベンド半径を変更することもできます。

ベース フランジ開始条件



スケッチ平面、サーフェス、オフセットなどのベース フランジの作成時には、開始条件を指定できます。

ベース フランジ（Base Flange）PropertyManager の**次から（From）**で、開始条件を指定します。

開始条件	説明
スケッチ平面（Sketch Plane）	スケッチが位置する平面からベース フランジを開始します。
サーフェス/面/平面（Surface/Face/Plane）	指定したサーフェス、面、平面からベース フランジを開始します。エンティティは平面である必要があります。
頂点（Vertex）	選択した頂点からベース フランジを開始します。スケッチ点またはモデル頂点をエンティティにすることができます。
オフセット	指定した距離でスケッチ平面からオフセットされた平面上でベース フランジを開始します。

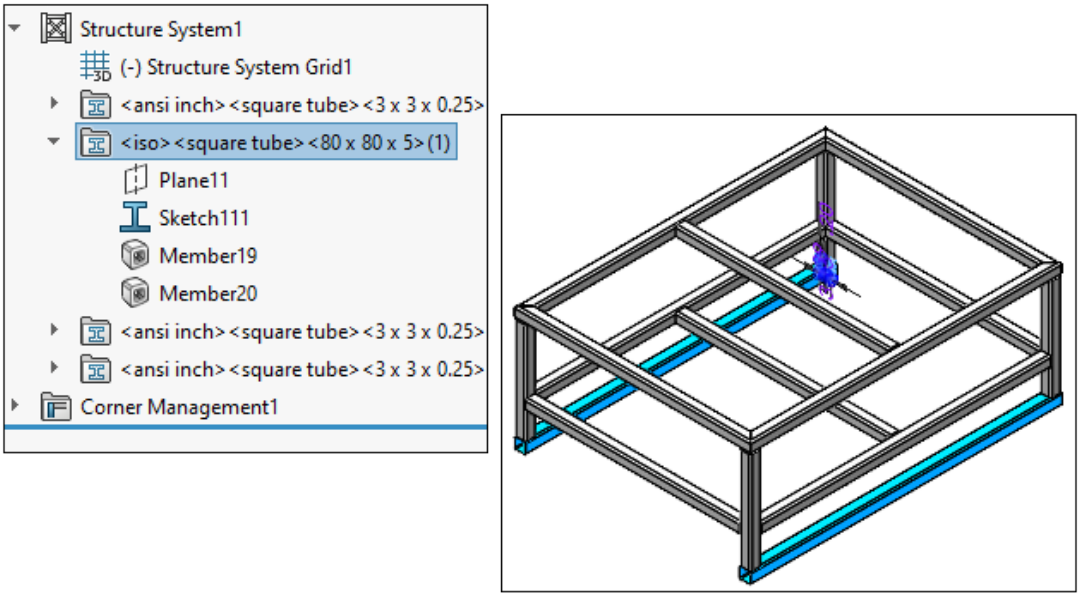
10

構造システムと溶接

この章では以下の項目を含みます:

- **構造システム ユーザー インターフェイス（2026 SP1/FD01）**
- **ファイル プロパティからカット リスト プロパティにアクセス**
- **強化されたコーナー トリートメント**

構造システム ユーザー インターフェイス（2026 SP1/FD01）



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。

FeatureManager デザイン ツリーでフォルダを選択すると、そのフォルダにあるメンバーがグラフィック領域でハイライト表示されます。

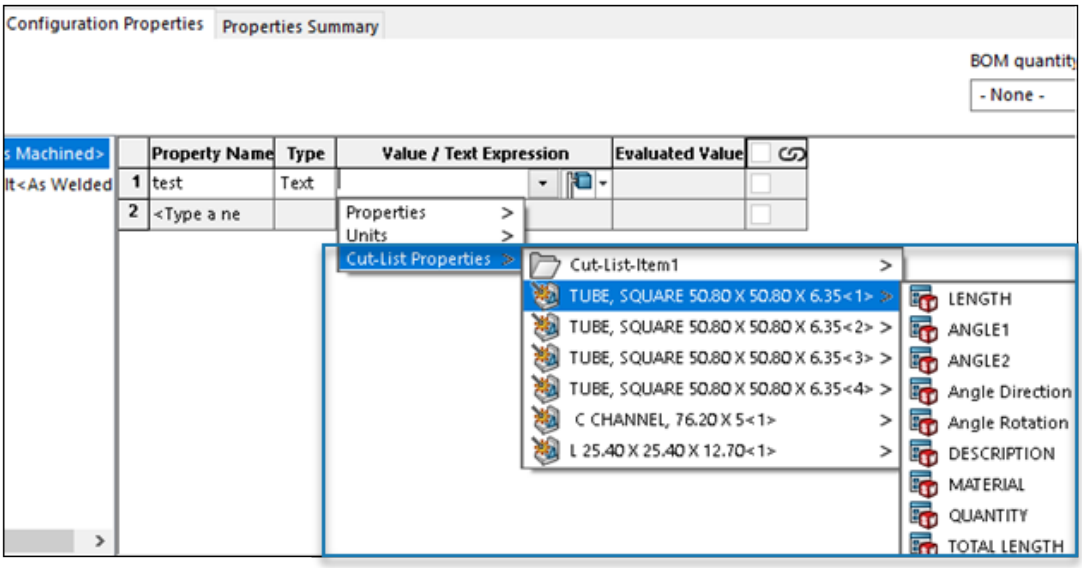
補助鋼材（Secondary Member）PropertyManager で、**サポート平面鋼材（Support Plane Member）**と**点間鋼材（Between Points Member）**の鋼材タイプに対して、**鋼材を整列（Align Member）**機能が強化されました。補助鋼材を編集して**鋼材を整列（Align Member）**をクリックすると、SOLIDWORKS Design は次をハイライト表示します:

- 両方の主要鋼材の断面。
- 補助鋼材の両端の貫通点を結ぶ線。

鋼材を整列（Align Member）は、類似のプロファイルと非類似のプロファイルを持つ主要鋼材に対して使用できます。

両端を揃える（Align both ends）を選択し、主要鋼材の貫通点を選択すると、補助鋼材の両端が均等に移動し、主要鋼材の貫通点に整列します。このオプションをオフにすると、補助鋼材の一方の端のみが移動します。

ファイル プロパティからカット リスト プロパティにアクセス



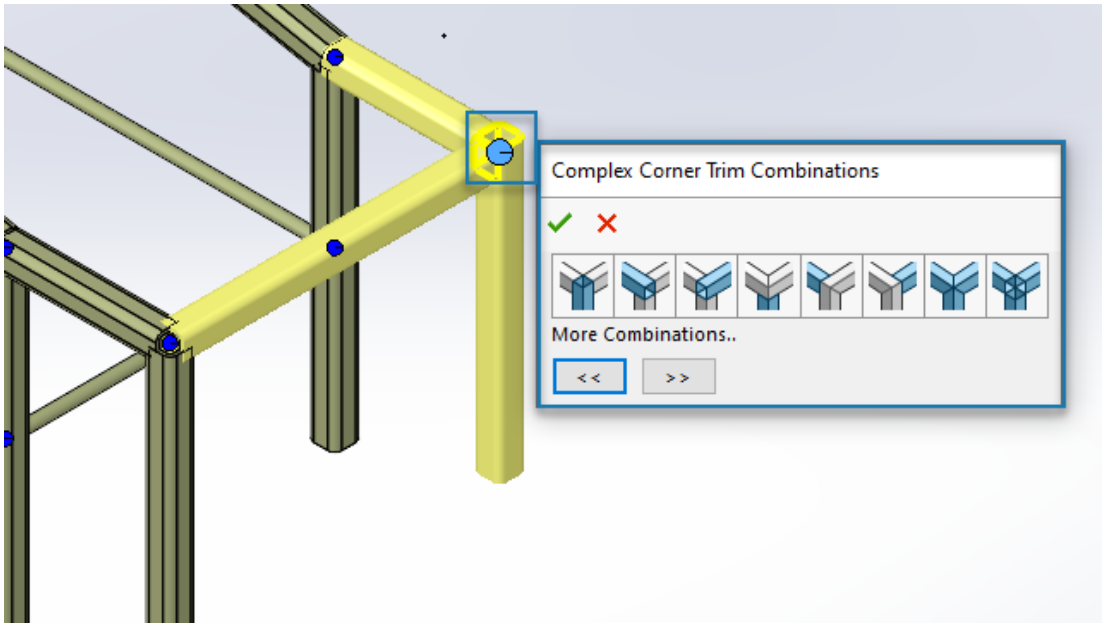
プロパティ（Properties）ダイアログ ボックスのコンフィギュレーション プロパティ（Configuration Properties）タブから、カット リスト プロパティにアクセスできます。

ファイル プロパティからカット リスト プロパティにアクセスするには:

1. **ファイル プロパティ（File Properties）**（標準ツールバー）をクリックします。
2. ダイアログ ボックスのコンフィギュレーション プロパティ（Configuration Properties）タブでコンフィギュレーション名を選択します。
3. **プロパティ名（Property Name）に**プロパティの名前を入力します。
4. **値/テキスト表現（Value/Text Expression）**に、**カット リスト プロパティ（Cut-List Properties）**を選択します。
5. **カット リスト プロパティ（Cut-List Properties）**フライアウト メニューから、カット リスト ボディとその特定のカット リスト プロパティを選択します。

値/テキスト表現（Value/Text Expression）に、次の式が表示されます。`$PRPWLD:"*`*カット リスト アイテム名*:*カット リスト プロパティ名*`"`SOLIDWORKS Design によって、選択されたカット リストのプロパティが数式にリンクされます。

強化されたコーナー トリートメント



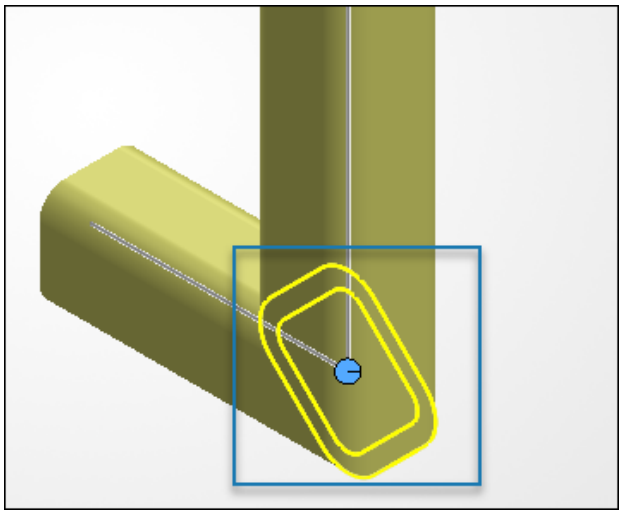
合成コーナーのトリム タイプとトリム順序の適切な組み合わせをグラフィック領域から選択できます。

トリム タイプとトリム順序に基づいて、コーナーの出力を選択するには:

1. 構造システム部品を開きます。
2. FeatureManager デザイン ツリーで、**コーナー管理**（**Corner Management**）を右クリックし、**フィーチャー編集**（**Edit Feature**） をクリックします。
3. グラフィック領域で、合成コーナーを選択します。
4. 複雑なコーナー トリムの組み合わせ（Complex Corner Trim Combinations）ダイアログ ボックスで、トリム タイプとトリム順序に基づいてコーナーの出力を表すオプションを選択します。
5. << または >> をクリックして、追加の組み合わせを選択します。
6. をクリックします。

> 3 つ以上の鋼材が 1 つの点で交わる場合に、グラフィック領域に出力オプションが表示されます。

鋼材が 1 つの点で交わると、黄色の境界にトリムされたサーフェスが表示されます。



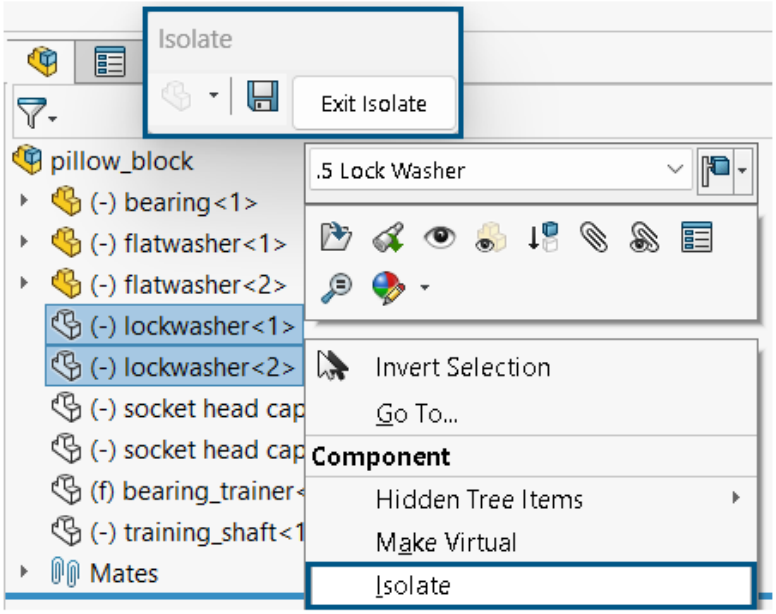
11

アセンブリ

この章では以下の項目を含みます:

- **構成部品の繰り返し隔離（2026 SP2/FD02）**
- **同じ構成部品参照番号の割り当て（2026 SP1/FD01）**
- **ﾊﾟﾀｰﾝ ｱｼｽﾀﾝﾄ（2026 SP1/FD01）**
- **外観上の変更の再構築要件を指定**

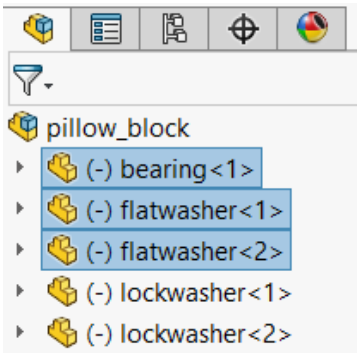
構成部品の繰り返し隔離（2026 SP2/FD02）



FeatureManager デザイン ツリーから構成部品を繰り返し隔離できます。

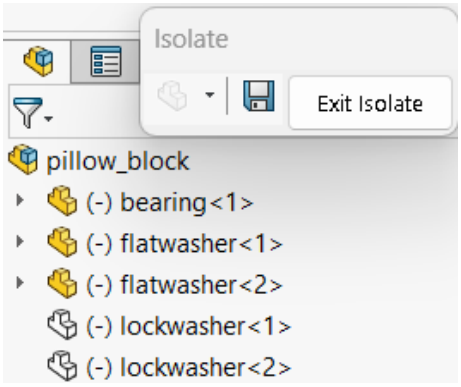
構成部品を繰り返し隔離するには:

1. グラフィック領域または FeatureManager デザイン ツリーから、隔離する構成部品を選択します。

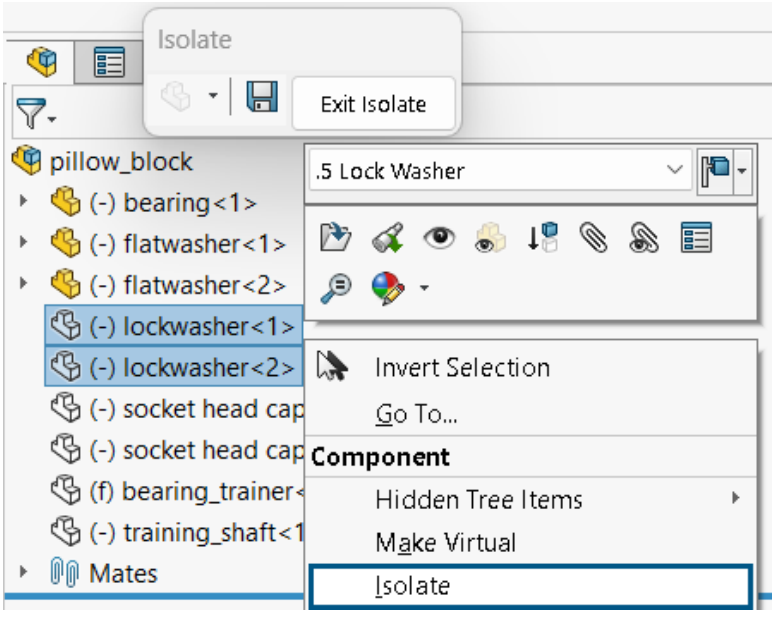


2. 右クリックして**隔離（Isolate）**を選択するか、**表示（View）** > **表示（Display）** > **隔離（Isolate）**をクリックします。

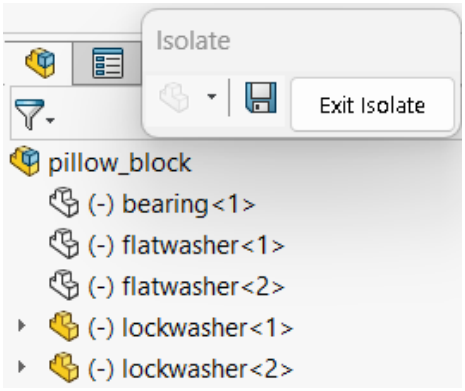
   隔離（Isolate）ポップアップ ツールバーが左上隅に表示されます。



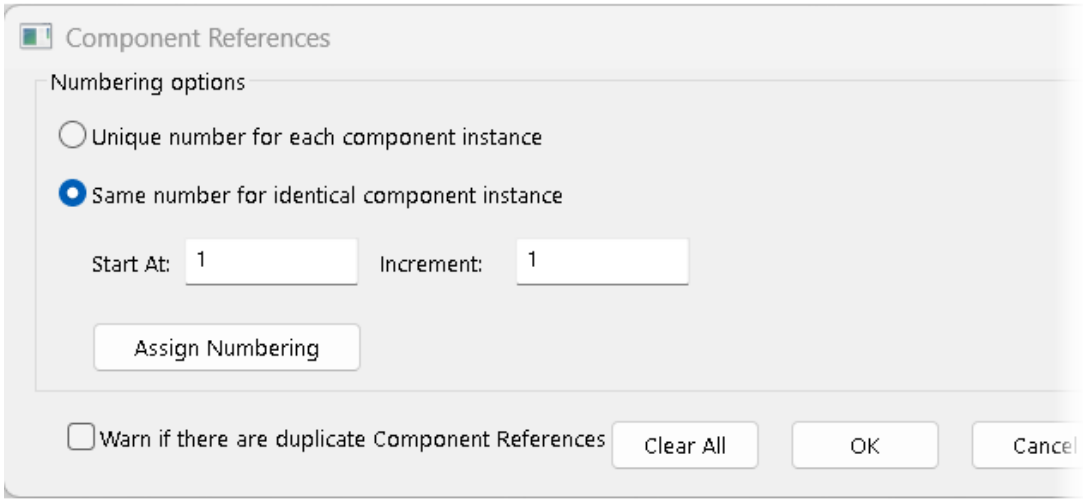
3. 別の構成部品セットを隔離するには、FeatureManager デザイン ツリーで右クリックして**隔離（Isolate）**をクリックします。



   FeatureManager デザイン ツリーに隔離された構成部品が表示されます。



同じ構成部品参照番号の割り当て（2026 SP1/FD01）



同一の構成部品インスタンスに同じ構成部品参照番号を割り当てることができます。

構成部品参照（Component References）ダイアログ ボックスで、次のオプションを使用して構成部品参照を割り当てます。

各構成部品インスタンスに一意の番号	各構成部品インスタンスに異なる参照番号を割り当てます。
同一の構成部品インスタンスに同じ番号	重複する構成部品インスタンスには同じ参照番号を割り当てます。重複していない構成部品には異なる参照番号を割り当てます。
開始（Start At）	構成部品参照番号のシーケンスの最初の番号を指定します。

増分値（Increment）	構成部品参照番号の間の増分値を指定します。
重複する構成部品参照がある場合に警告表示	複数の構成部品が同じ構成部品参照番号を持っている場合に、メッセージを表示します。 このオプションは、**同一の構成部品インスタンスに同じ番号（Same number for identical component instance）**が選択されている場合、選択解除されます。
番号付けを割り当て（Assign Numbering）	FeatureManager デザイン ツリー内の構成部品の位置と選択された番号付けオプションに基づいて番号を割り当てます。 既存の構成部品参照は上書きされます。

これらのオプションは、**ツリーの順序を使用（Use Tree Order）**オプションに代わるものです。

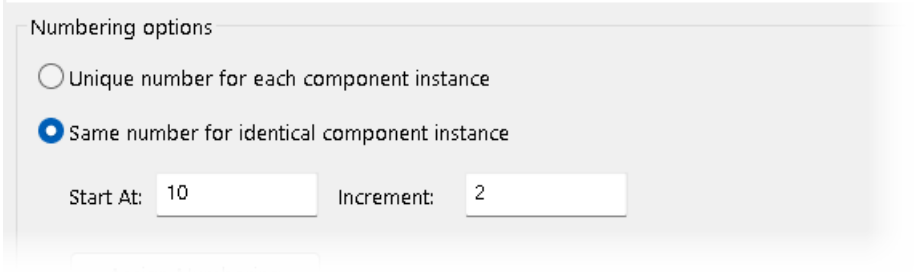
同一の構成部品インスタンスに同じ番号を割り当てるには:

1. 構成部品の複数のインスタンスを含むアセンブリを開きます。
2. FeatureManager デザイン ツリーでアセンブリ名を右クリックします。
3. **構成部品参照を編集（Edit Component References）**をクリックします。
4. ダイアログ ボックスで、**同一の構成部品インスタンスに同じ番号（Same number for identical component instance）**を選択します。
5. **番号付けを割り当て（Assign Numbering）**をクリックします。

Component Name	Component Description	Component Reference
chair legs<1>	chair legs	1
chair legs<3>	chair legs	1
chair cushion<1>	chair cushion	2
chair strength bar<1>	chair strength bar	3
chair strength bar<3>	chair strength bar	3
chair back support<1>	chair back support	4
chair back support cushion<1>	chair back support cushion	5

6. オプション: **開始（Start At）**と**増分値（Increment）**の値を設定し、**番号付けを割り当て（Assign Numbering）**をクリックします。

Component Name	Component Description	Component Reference
chair legs<1>	chair legs	10
chair legs<3>	chair legs	10
chair cushion<1>	chair cushion	12
chair strength bar<1>	chair strength bar	14
chair strength bar<3>	chair strength bar	14
chair back support<1>	chair back support	16
chair back support cushion<1>	chair back support cushion	18



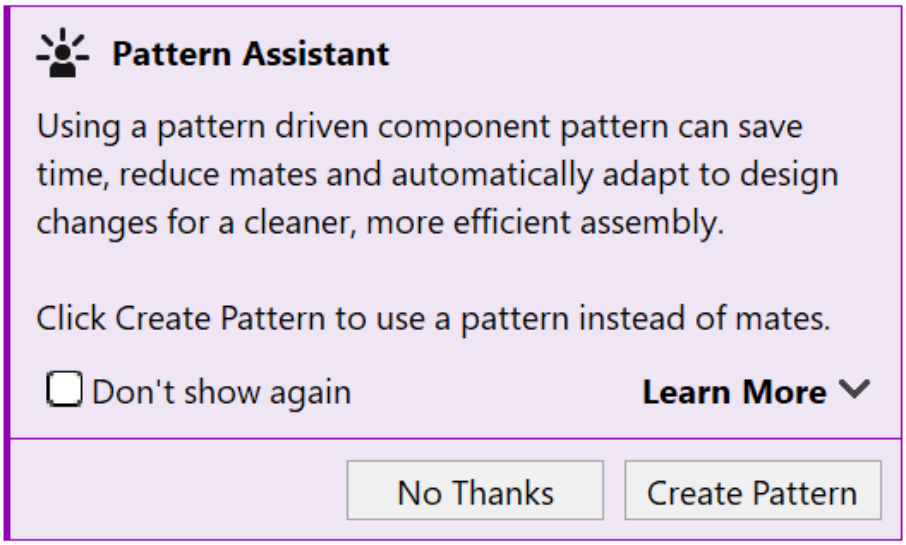
7. **各構成部品インスタンスに一意の番号**（**Unique number for each component instance**）を選択します。
8. オプション: **重複する構成部品参照がある場合に警告表示**（**Warn if there are duplicate Component References**）をクリックします。

Component Name	Component Description	Component Reference
chair legs<1>	chair legs	⚠ 10
chair legs<3>	chair legs	⚠ 10
chair cushion<1>	chair cushion	12
chair strength bar<1>	chair strength bar	⚠ 14
chair strength bar<3>	chair strength bar	⚠ 14
chair back support<1>	chair back support	16
chair back support cushion<1>	chair back support cushion	18

9. **番号付けを割り当て**（**Assign Numbering**）をクリックします。

Component Name	Component Description	Component Reference
chair legs<1>	chair legs	10
chair legs<3>	chair legs	12
chair cushion<1>	chair cushion	14
chair strength bar<1>	chair strength bar	16
chair strength bar<3>	chair strength bar	18
chair back support<1>	chair back support	20
chair back support cushion<1>	chair back support cushion	22

ﾊﾟﾀｰﾝ ｱｼｽﾀﾝﾄ（2026 SP1/FD01）

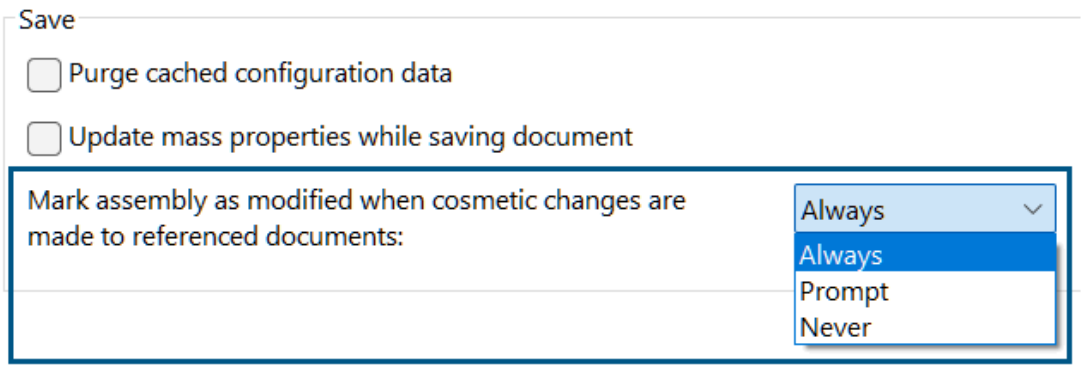


ﾊﾟﾀｰﾝ ｱｼｽﾀﾝﾄを使用すると、個々の合致ではなくパターン駆動構成部品パターンを使用するタイミングを案内してくれます。

ﾊﾟﾀｰﾝ ｱｼｽﾀﾝﾄは、パターン駆動構成部品パターンを駆動できるジオメトリを持つ構成部品に合致を作成し、かつ同じジオメトリに合致されている別の構成部品インスタンスがある場合に表示されます。

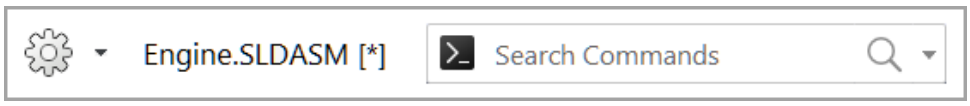
詳細（**Learn More**）をクリックすると、さらにコンテンツが表示されます。**以後、このﾒｯｾｰｼﾞを表示しない**（**Don't show again**）をクリックすると、メッセージが再表示されなくなります。閉じられたメッセージを再アクティブ化するには、**ツール**（**Tools**） > **オプション**（**Options**） > **システム オプション**（**System Options**） > **メッセージ/エラー/警告**（**Messages/Errors/Warnings**） > **閉じられたメッセージ**（**Dismissed Messages**）を参照してください。

外観上の変更の再構築要件を指定



参照ドキュメントに外観上の変更が行われた場合、アセンブリを変更済みとしてマーク（Mark assembly as modified when cosmetic changes are made to referenced documents）を使用して、重要でない変更に対する再構築要件を指定できます。

プロンプト（Prompt）または**なし（Never**）を選択して、外観上の変更を行うと、モデルは変更済みとしてマークされません。メニュー バーには、ドキュメント名が括弧とアスタリスク付きで表示されます。



再構築を必要としない変更:

- 部品内の参照ジオメトリの追加、変更、または削除。
- 部品内の参照ジオメトリの表示/非表示の変更。
- スケッチによってジオメトリが駆動されない部品内のスケッチの追加、変更、削除、または非表示。
- 参照アセンブリが質量特性の計算に非表示のボディまたは構成部品を含む場合のボディの非表示または表示。
- 参照アセンブリが質量特性の計算に非表示のボディや構成部品を含まない場合のボディの非表示または表示。
- 部品外観の追加、変更、または除去。
- 部品へのデカルの追加、修正、削除。
- 部品内のフィーチャーに対する変更のキャンセル。

外観上の変更の再構築要件を指定するには:

1. **ツール（Tools**） > **オプション（Options**） > **システム オプション（System Options**） > **パフォーマンス（Performance**）をクリックします。

2. **保存（Save）**で、**参照ドキュメントに外観上の変更が行われた場合、アセンブリを変更済みとしてマーク（Mark assembly as modified when cosmetic changes are made to referenced documents）**を選択し、オプションを選択します:

常時（Always）	すべての外観上の変更に対してアセンブリを再構築します。
プロンプト（Prompt）	外観上の変更ごとに再構築するかどうかを尋ねます。
なし（Never）	外観上の変更に対してアセンブリを再構築しません。

12

詳細設定と図面

この章では以下の項目を含みます:

- **図面を自動生成（Beta）**
- **記号をお気に入りに指定（2026 SP2/FD02）**
- **ノートテキストの強調表示（2026 SP2/FD02）**
- **グラフィック ボディの表示（2026 SP2/FD02）**
- **BOM コンフィギュレーションと図面ビューのコンフィギュレーションのリンク（2026 SP1/FD01）**
- **モデル アイテムの重複するアノテート アイテムの削除（2026 SP1/FD01）**
- **図面ビューをスケッチ ブロックとしてエクスポート（2026 SP1/FD01）**
- **溶接記号（2026 SP1/FD01）**
- **穴ねじ山の説明（2026 SP1/FD01）**
- **寸法文字の周囲の寸法線にブレークを追加**
- **幾何公差記号範囲でのテキストと記号の指定**
- **マグネット ラインを使用したアノテート アイテムの整列**
- **表面粗さ記号を含むインジケータの使用**

図面を自動生成（Beta）

図面を自動生成（Auto-Generate Drawing） ツールに、図面作成の効率化を図る機能が追加されました。

> これは評価中の BETA 機能です。これを使用することにより、お客様は、使用にあたって適用される重要な利用規約を理解し、これに同意したものとみなされます。利用規約については、**www.3ds.com/terms** に掲載されている関連する Offering Specific Terms の条項を参照してください。
>
> Dassault Systèmes の AI テクノロジーの活用方法については、**3DEXPERIENCE platform の AI（AI in the 3DEXPERIENCE platform）**を参照してください。

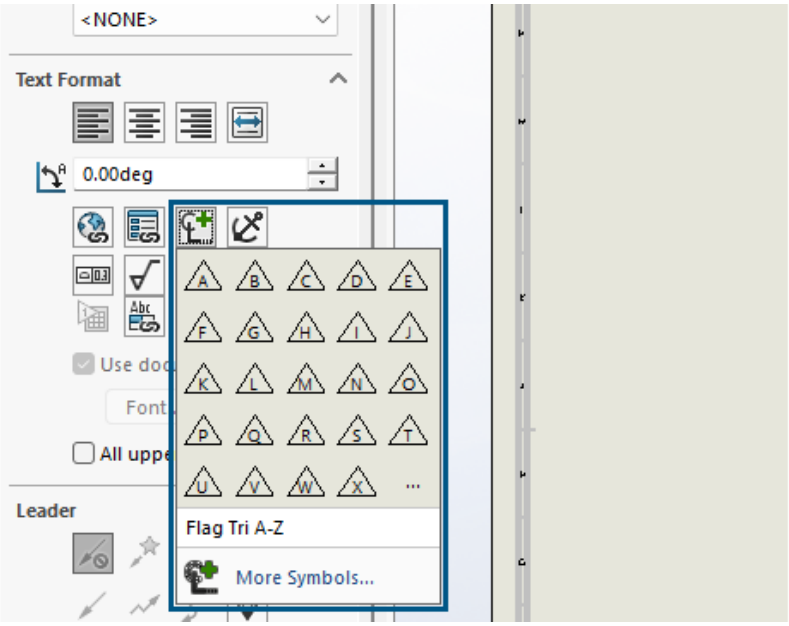
メリット: 図面を自動生成（BETA）することで、エラーや繰り返しタスクにかかる時間を削減できます。

以下を含めることができます。

- 断面図（内部フィーチャー寸法を含む図など）。
- インポートされたモデル（STEP など）に生成された図面の穴寸法テキスト。

SOLIDWORKS Design は、図面シートにレイアウト表示がフィットするように、部品またはアセンブリに対して選択された設計規格から最適なシート サイズを決定します。

記号をお気に入りに指定（2026 SP2/FD02）

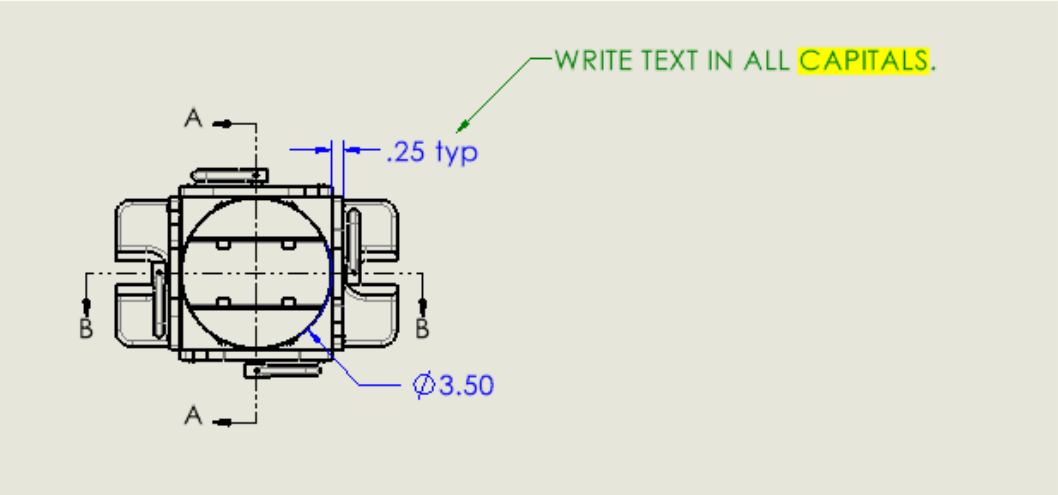


記号をお気に入りに指定すると、PropertyManagers から素早くアクセスすることができます。

記号をお気に入りに指定するには:

1. 記号を使用する PropertyManager（注記（Note）や寸法（Dimension） PropertyManager など）で、**記号追加（Add Symbol）**または**追加の記号（More Symbols）** をクリックします。
2. ポップアップ ダイアログ ボックスで、**追加の記号（More Symbols）**をクリックします。
3. 記号ライブラリ（Symbol Library）ダイアログ ボックスで次を行います。
   a. 記号を選択します。
   b. **お気に入りに追加（Add to favorites）**をクリックして **OK** をクリックします。
4. PropertyManager で、次に**記号追加（Add Symbol）**または**追加の記号（More Symbols）** をクリックすると 、お気に入りを選択できます。

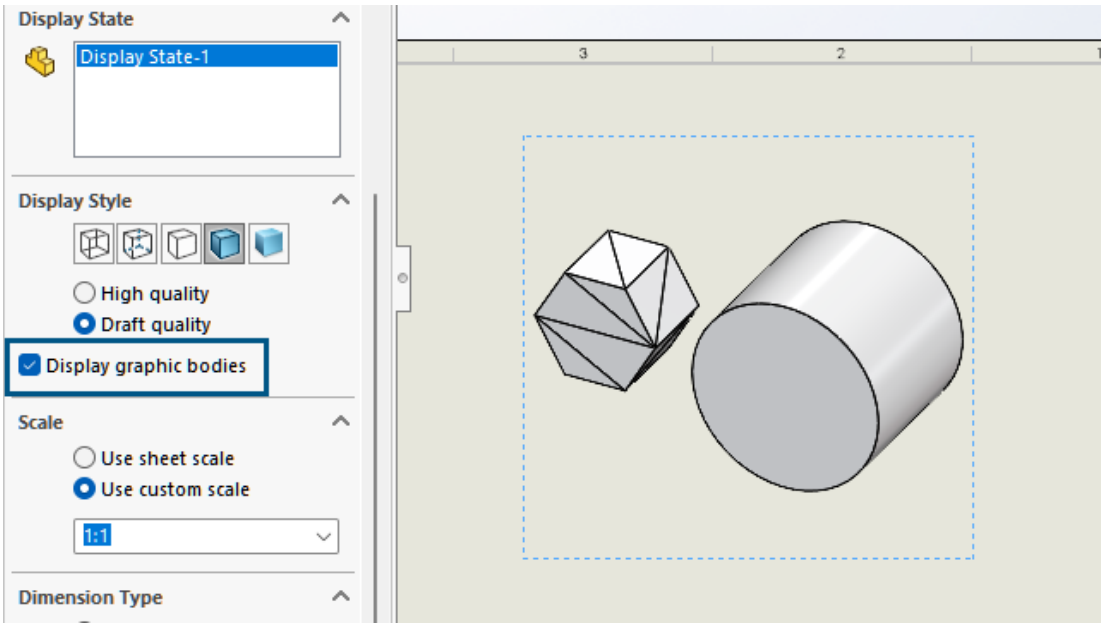
ノートテキストの強調表示（2026 SP2/FD02）



注記のテキストを強調表示できます。

注記で、強調表示するテキストをダブルクリックし、**ハイライト（Highlight）** （書式ツールバー）をクリックします。色をパレットで指定できます。

グラフィック ボディの表示（2026 SP2/FD02）



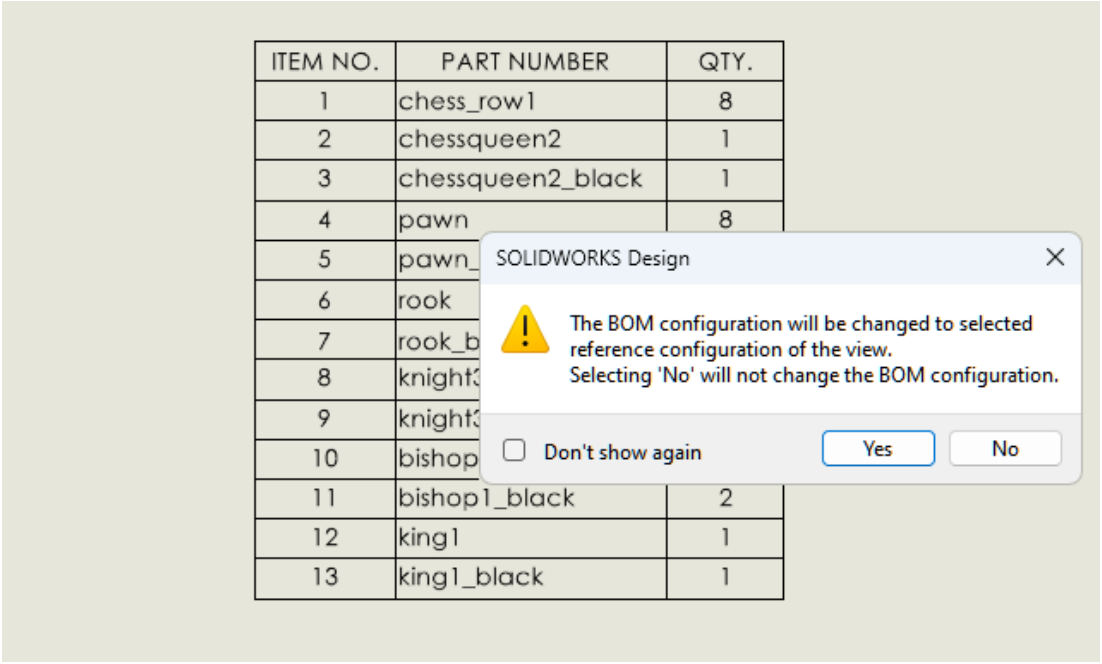
図面でのアセンブリおよびマルチボディ部品の作業時に、図面ビューにグラフィック ボディを表示できます。これは**ドラフト品質**（**Draft quality**）の図面ビューのみに当てはまります。

グラフィック ボディを表示するには:

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. **図面ビューにグラフィック ボディを表示**（**Display graphic bodies in drawing views**）を選択します。

   図面ビュー PropertyManager の**表示スタイル**（**Display Style**）で、**グラフィック ボディを表示**（**Display graphic bodies**）を選択できます。

BOM コンフィギュレーションと図面ビューのコンフィギュレーションのリンク（2026 SP1/FD01）

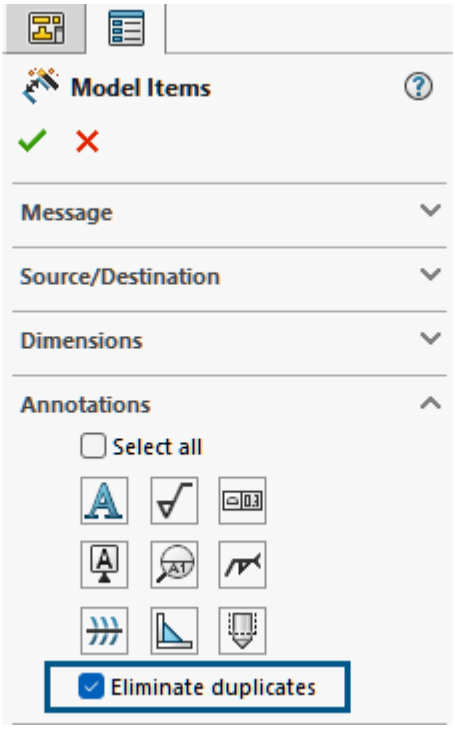


図面ビューのコンフィギュレーションを変更した場合、部品表（BOM）を更新して新しいコンフィギュレーションを参照できます。

BOM コンフィギュレーションを図面ビューのコンフィギュレーションにリンクするには:

1. BOM を含む図面で、図面ビューを選択します。
2. 図面ビュー（Drawing View）PropertyManager で、**参照コンフィギュレーション**（**Reference Configuration**） の下から別のコンフィギュレーションを選択します。
3. ダイアログ ボックスで**はい**（**Yes**）をクリックし、BOM が図面ビューのコンフィギュレーションを反映するように変更します。

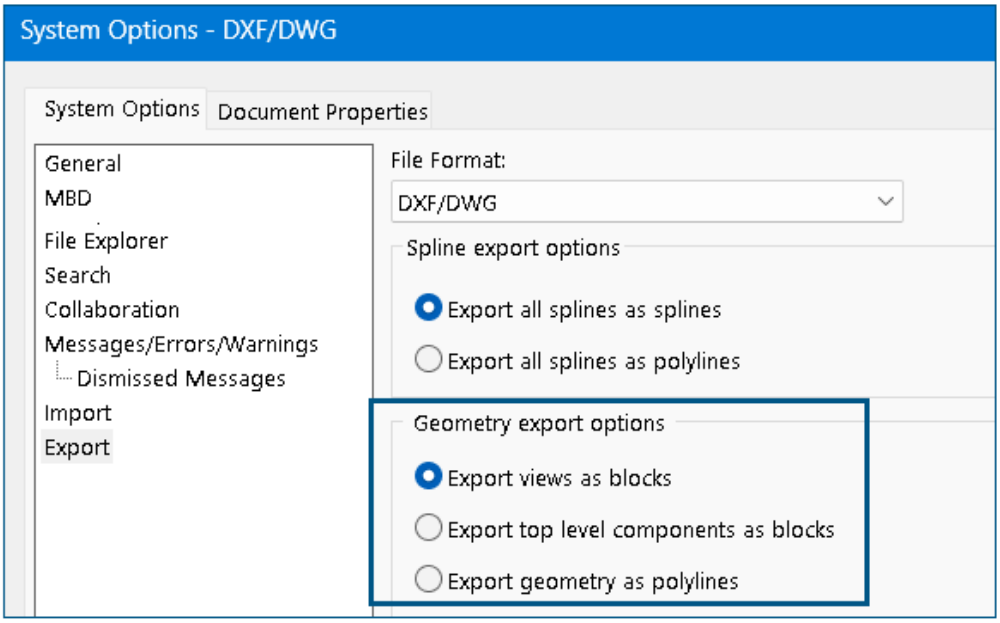
モデル アイテムの重複するアノテート アイテムの削除（2026 SP1/FD01）



モデル アイテム PropertyManager でアノテート アイテムを挿入する際に、重複するアノテート アイテムを削除できます。

モデル アイテム PropertyManager の**アノテート アイテム（Annotations）**で、**重複アイテムを除外（Eliminate duplicates）**を選択します。ソフトウェアは、重複しないアノテート アイテムのみを挿入します。

図面ビューをスケッチ ブロックとしてエクスポート（2026 SP1/FD01）

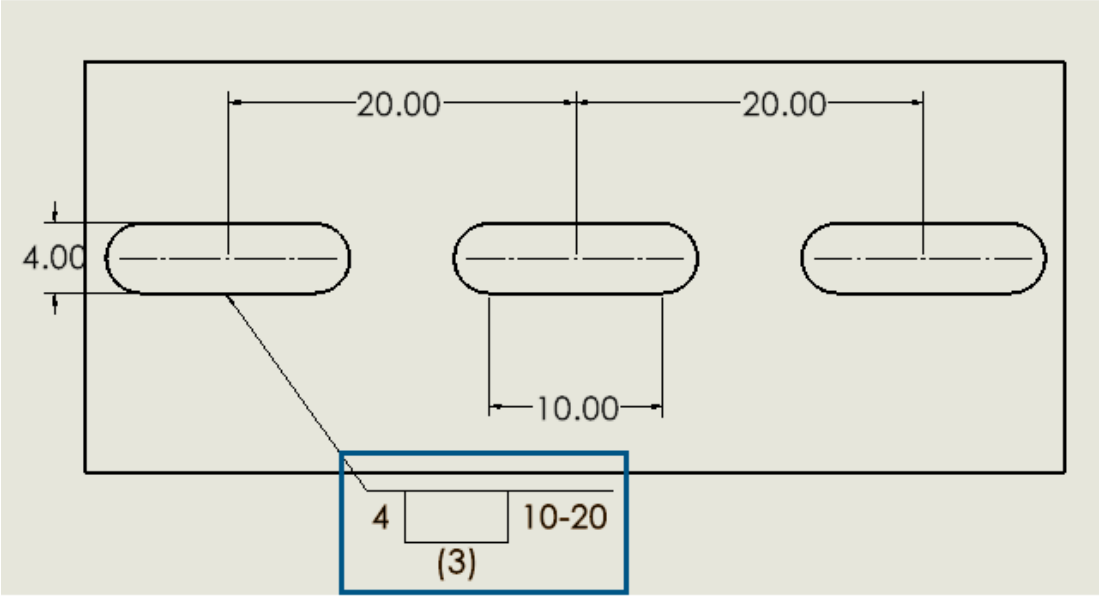


図面を DXF または DWG ファイルとしてエクスポートする場合、2 つの追加オプションを使用して、トップレベル構成部品をブロックとしてエクスポートしたり、ジオメトリをポリラインとしてエクスポートしたりできます。**ツール（Tools）** > **オプション（Options）** > **システム オプション（System Options）** > **エクスポート（Export）** DXF/DWG ダイアログ ボックスにあるサブセクションの**エクスポート オプションを表示（View export options）**が、**ジオメトリ エクスポート オプション（Geometry export options）**に名前変更されました。

ジオメトリ エクスポート オプション（Geometry export options）には、次の 2 つの追加オプションがあります。

オプション	説明
トップレベル構成部品をブロックとしてエクスポート（Export top-level components as blocks）（デフォルト）	すべてのトップレベル構成部品を DXF または DWG ファイルとしてエクスポートします。ブロックは、図面（Drawings） PropertyManager の表示名に基づいてリスト表示されます。
ポリラインをジオメトリとしてエクスポート（Export polylines as geometry）	図面全体のジオメトリをポリラインとしてエクスポートします

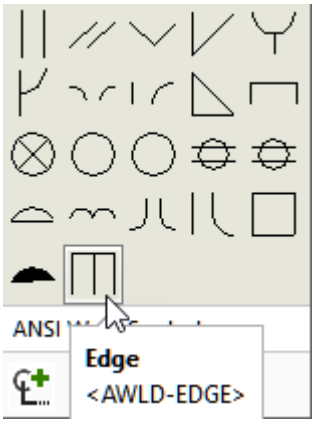
溶接記号（2026 SP1/FD01）



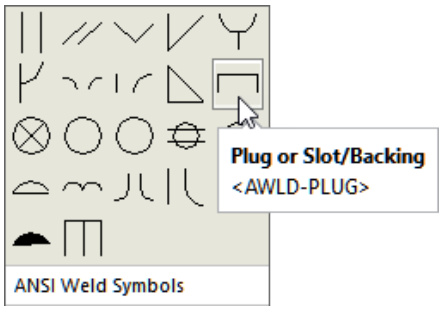
溶接記号が AWS A2.4:2020 規格に合わせて強化されました。

溶接記号（Weld Symbol） （アノテート アイテム ツールバー）をクリックします。プロパティ（Properties）ダイアログ ボックスの ANSI 設計規格では、溶接記号には次が含まれます:

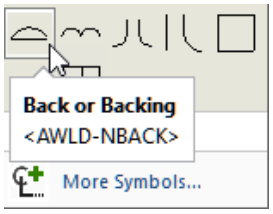
- **エッジ（Edge）**記号。



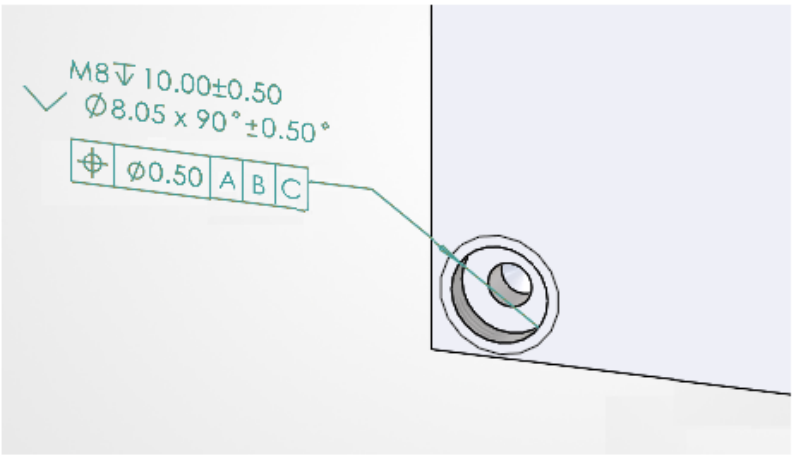
- **プラグ（Plug）またはスロット（Slot）/バッキング（Backing）**記号。**プラグ（Plug）またはスロット（Slot）**記号には、**バッキング（Backing）**記号でもあることを示す追加のテキストがあります。



- **バック（Back）またはバッキング（Backing）**記号。**バック フィル（Back Fill）** 記号は、**バック（Back）またはバッキング（Backing）**に名前変更されました。



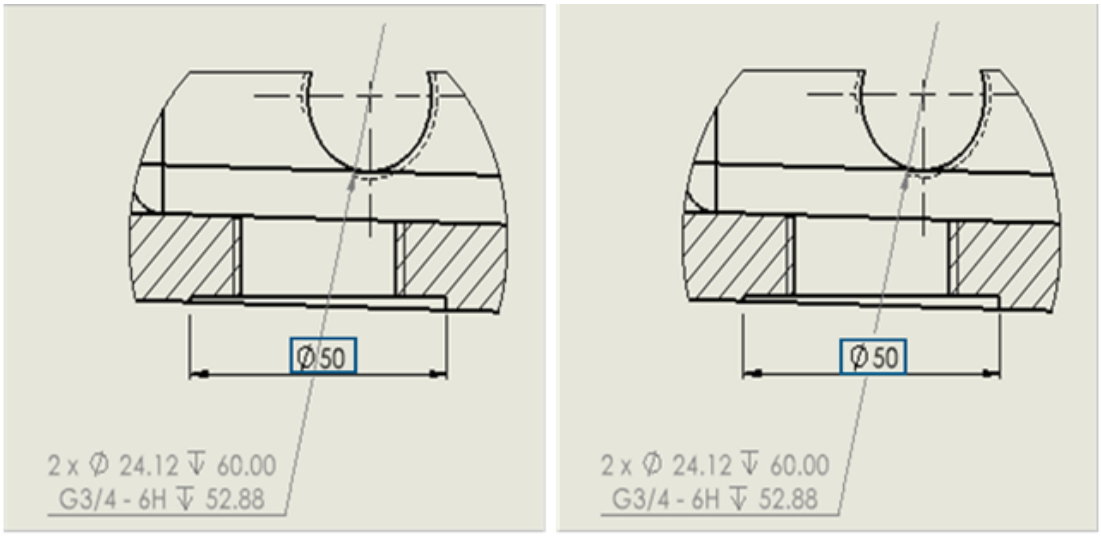
穴ねじ山の説明（2026 SP1/FD01）



モデル ベース定義（MBD）のモデルと図面で、穴ねじ山の詳細を表示できます。これにより、ねじ山の詳細が均一に表示されます。

ツール（Tools） > **オプション（Options）** > **ドキュメント プロパティ（Document Properties）** > **設計規格（Drafting Standard）** > **注釈（Annotations）で、すべての穴のねじ山詳細を表示（Show full thread description for all holes）**を選択します。

寸法文字の周囲の寸法線にブレークを追加



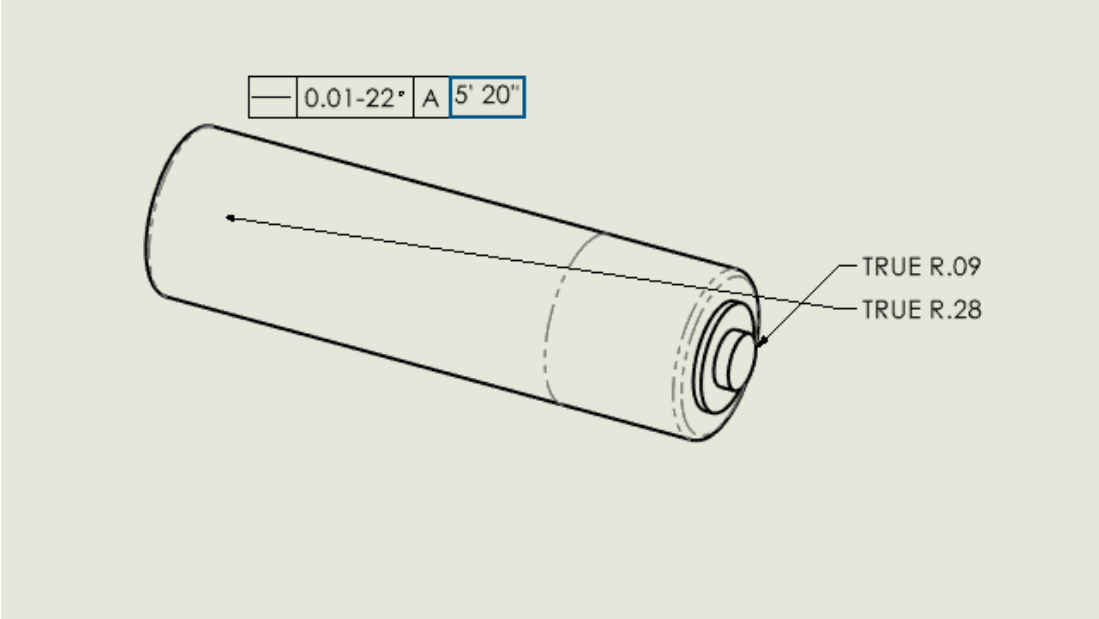
2025　　2026

寸法線にブレークを追加して、寸法文字が重ならないようにすることができます。

寸法文字の周囲の寸法線にブレークを追加するには:

1. 寸法文字と重なる寸法線を右クリックし、**寸法のブレークを追加**（**Add Dimension Break**）をクリックします。
2. オプション: 寸法のブレークを追加した後、右クリックすると、以下を選択できます:
   - **寸法のブレークを削除**（**Remove Dimension Breaks**）。既存の寸法ブレークを除去します。
   - **寸法のブレークを更新**（**Update Dimension Break**）。既存の寸法ブレークを修正します。

幾何公差記号範囲でのテキストと記号の指定



幾何公差記号の範囲を作成するとき、テキストと記号を追加できます。

以下を追加できます:

- 角度の分（'）と秒（"）の記号と文字
- テキストと記号
- 機能制御フレームの 2 番目のセクションにあるテキスト ボックス

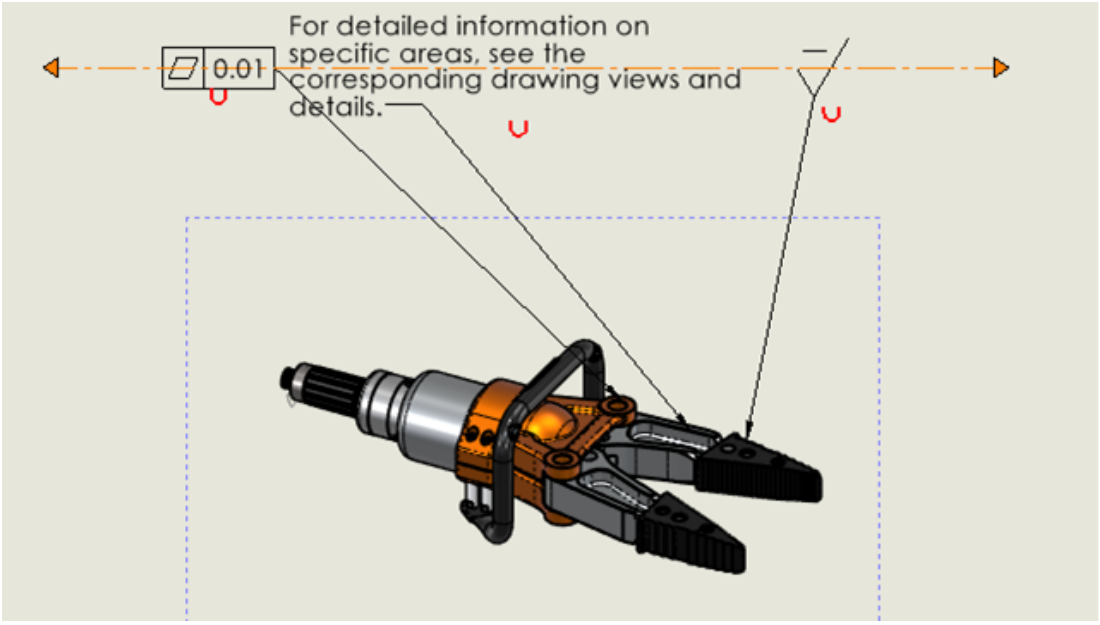
幾何公差記号範囲でテキストと記号を指定するには:

1. 図面で、（アノテート アイテム ツールバーの）**幾何公差（Geometric Tolerance）** をクリックするか、**挿入（Insert）** > **アノテート アイテム（Annotations）** > **幾何公差（Geometric Tolerance）**を選択します。
2. グラフィック領域で、クリックして記号を配置します。

   フィーチャー コントロール枠が、ハンドルとそれを囲む公差（Tolerance）ダイアログ ボックスと共に表示されます。

3. 公差（Indicator）ダイアログ ボックスで:
   a. シンボルを指定します。
   b. **範囲（Range）**を選択します。
   c. テキストと記号を指定します。
   d. **完了** （Done）をクリックします。
4. 幾何公差（Geometric Tolerance） PropertyManager で、 をクリックします。

マグネット ラインを使用したアノテート アイテムの整列

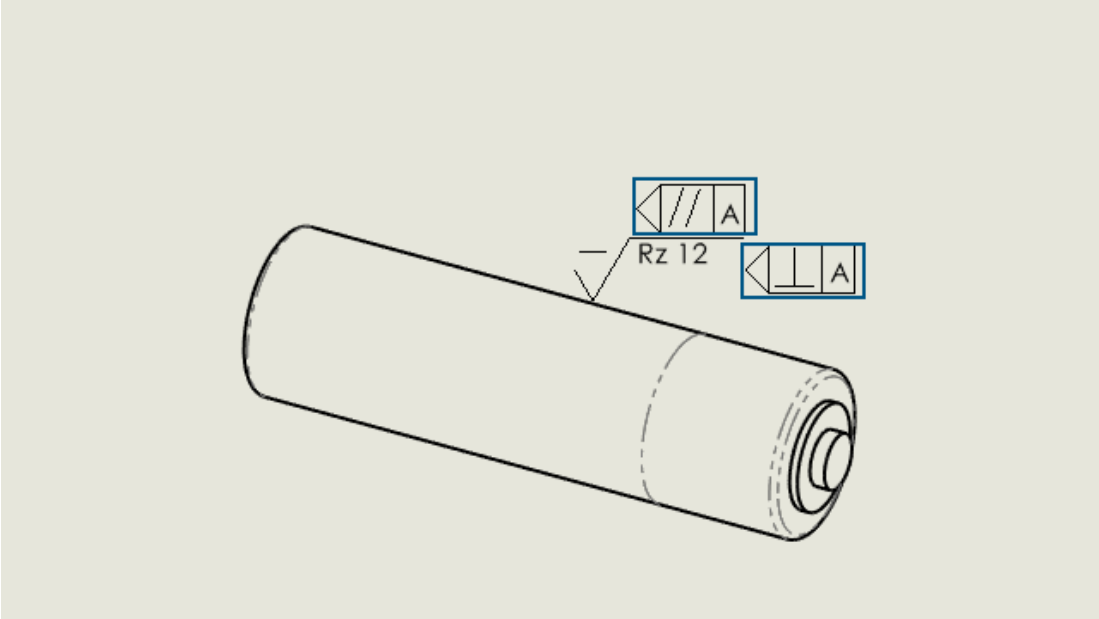


マグネット ラインを使用して、アノテート アイテム（注記、溶接記号、幾何公差記号、表面粗さ記号、リビジョン記号など）を整列させ、図面のプレゼンテーションを向上させることができます。

マグネット ラインを使用してアノテート アイテムを整列するには:

1. **マグネット ライン（Magnetic Line）**（アノテート アイテム ツールバー）、または**挿入（Insert）** > **アノテート アイテム（Annotations）** > **マグネット ライン（Magnetic Line）**をクリックします。

表面粗さ記号を含むインジケータの使用



新しい表面粗さ記号を挿入する際、インジケータ を使用して記号を配置できます。

表面粗さ記号を含むインジケータを使用するには:

1. 表面粗さ（Surface Finish）PropertyManager の**記号レイアウト**（**Symbol Layout**）で、インジケータ をクリックします。
2. インジケータ（Indicator）ダイアログ ボックスで:
   a. **公差タイプ**（**Tolerance Type**）で、**平行**（**Parallel**） // または**垂直**（**Perpendicular**） ⊥ を指定します。
   b. （オプション）**データム参照**（**Datum Reference**）で、データムを入力します。
   c. **閉じる**（**Close**）をクリックします。
3. グラフィック領域で、クリックして記号を配置します。

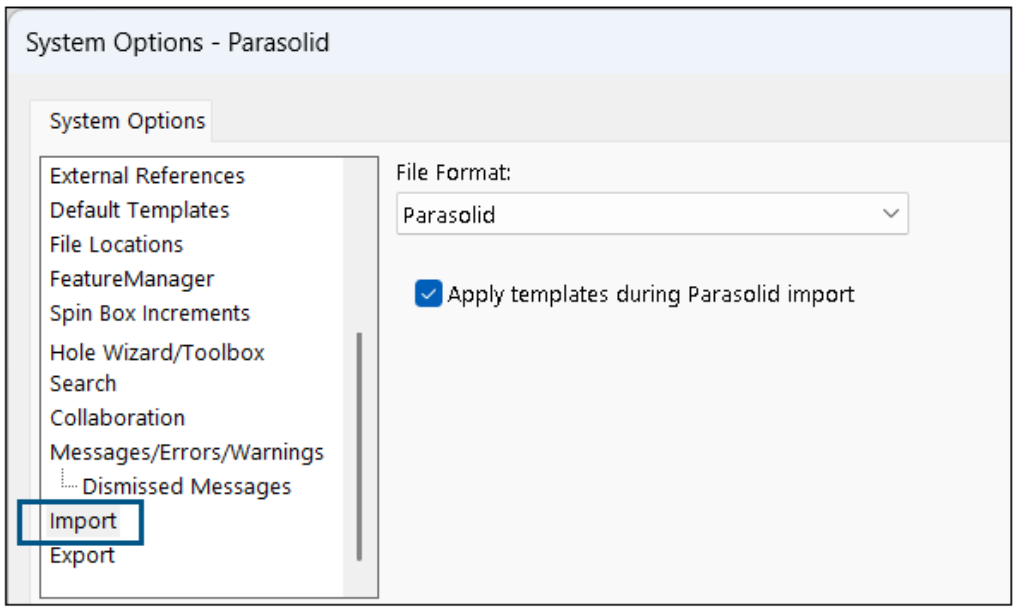
13

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:

- **Parasolid アセンブリのインポート オプション （2026 SP2/FD02）**
- **管理パネルでのタイトル表示（2026 SP2/FD02）**
- **Configuration Publisher からのモデルの作成（2026 SP1/FD01）**
- **コンフィギュレーション テーブルおよび表示状態テーブルの操作性**
- **コンフィギュレーションを個々のファイルに分割**

Parasolid アセンブリのインポート オプション （2026 SP2/FD02）



新しいシステム オプションを使用すると、Parasolid アセンブリの構成データをインポートするかどうかを制御できます。

メリット: インポートした Parasolid アセンブリ内のすべての構成データをすべてロードするかどうか、選択できます。

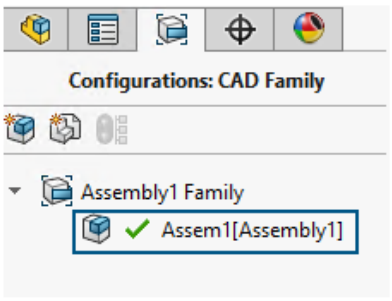
これまでは、Parasolid アセンブリをインポートすると、インポートの最後に、すべての構成データが含まれていない可能性のあるサブ構成部品が常に作成されていました。その結果、サブアセンブリとサブ構成部品が不完全になり、構成が表示されませんでした。

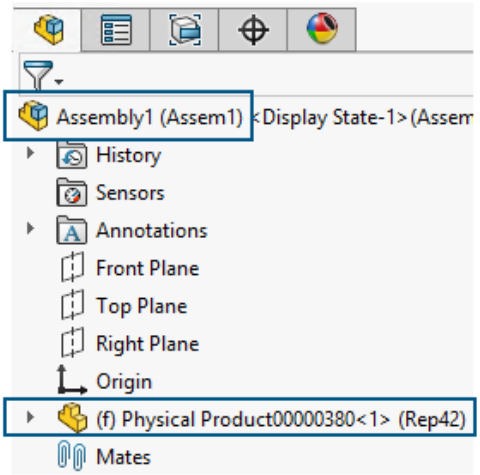
ツール（Tools） > **オプション（Options）** > **システム オプション（System Options）** > **インポート（Import）** > **ファイル フォーマット（File Format）** > **Parasolid** で、**Parasolid インポート時にテンプレートを適用（Apply templates during Parasolid Import）**を選択して、Parasolid のインポートの際にコンフィギュレーション テンプレートおよびその他のテンプレートをサブアセンブリおよびサブ構成部品に適用します。

サブアセンブリとサブ構成部品のすべての構成データを含むアセンブリを完全にロードするには、このオプションを選択します。これにより、すべてのサブアセンブリとサブ構成部品のすべての構成を表示できます。ユーザー定義プロパティなどの他のエンティティもインポートされます。このオプションを選択解除すると、サブアセンブリとサブ構成部品の構成データはインポートされず、表示されません。

Parasolid 部品のインポートは変更されません。

管理パネルでのタイトル表示（2026 SP2/FD02）



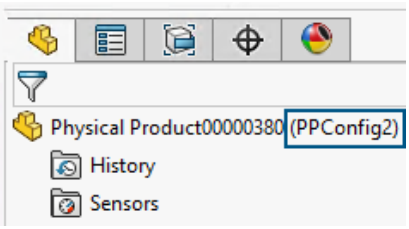
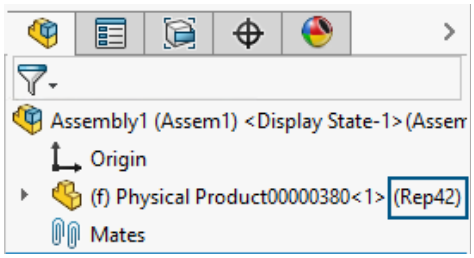
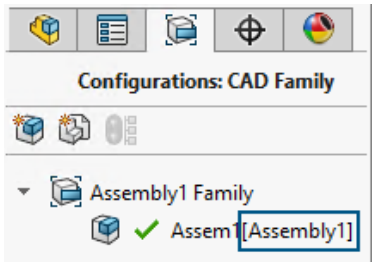
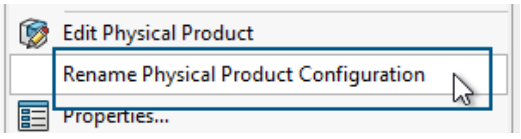


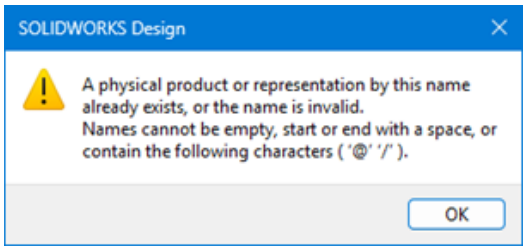
3DEXPERIENCE ユーザーは、管理パネルで主要なタイトル情報を直接表示できるため、個別のパネルを開くことなく、コンテキストを即座に取得できます。

メリット: 管理パネルでタイトルを瞬時に明確に表示できるため、ワークフローの効率が向上し、アクティブな構成が迅速に表示され、混乱が解消されます。

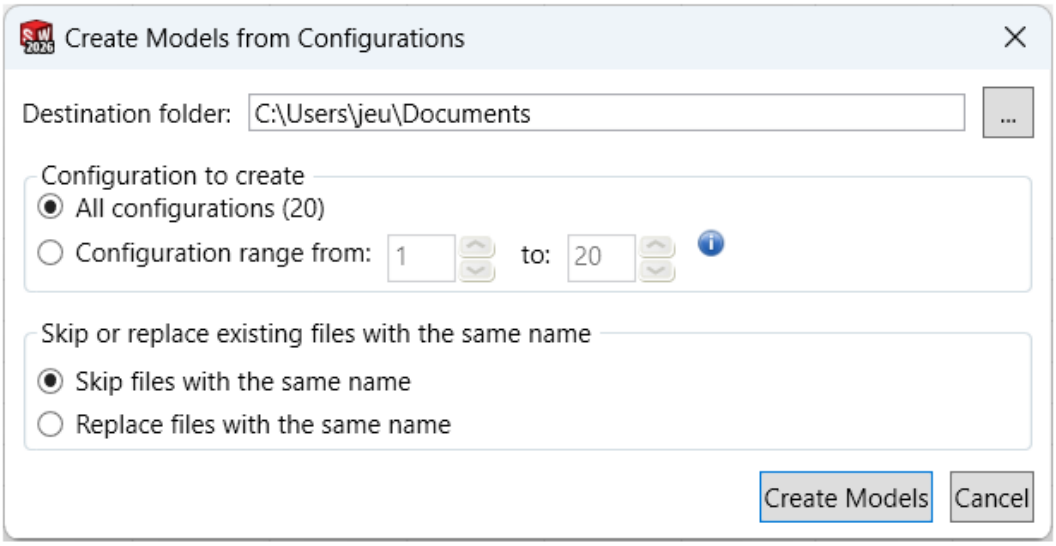
機能強化:

機能強化の領域	説明
新しいシステム オプション**リプレゼンテーション コンフィギュレーション名を常に表示（Always Show Representation Configuration Names）**	**ツール（Tools）** > **オプション（Options）** > **システム オプション（System Options）** > **FeatureManager** > **ドキュメント レベル**

機能強化の領域	説明
	**のツリー表示を上書き（Override document level tree display）** > **構成部品名と説明（Component Name and Description）**に移動します。**プライマリ（Primary）**で、**物理プロダクト タイトル（Physical Product Title）**を選択し、新しいシステム オプションを選択します。この設定では構成名が、FeatureManager デザイン ツリーのファイル名の横に常に表示されるようになり、アクティブな構成について他のパネルを検索する必要がなくなります。
構成部品レベルの名前には、リプレゼンテーション構成名が含まれます 	すべての構成部品には、関連付けられたリプレゼンテーション構成名が自動的にリストされるため、外観の変更を一目で確認できます。
ConfigurationManager に表示される物理プロダクト タイトル 	ConfigurationManager では、物理プロダクト タイトルが各構成の隣の括弧 **[...]** 内に表示されます。
CAD ファミリー ConfigurationManager のメニュー名の変更 	2 つのショートカット メニュー名が変更されました。 物理プロダクトを右クリックすると、オプションが**物理プロダクトの名前を変更（Rename Physical Product）**に代わり**物理プロダクト構成の名前を変更（Rename Physical Product Configuration）**になりました。 リプレゼンテーションを右クリックすると、オプションは（**リプレゼンテーションの名前変更（Rename Representation）**に代わり**リプレゼンテーションの構成の名前変更（Rename**

機能強化の領域	説明
	Representation Configuration）になりました。
構成の安全性 	構成の作成または名前変更中に不正な文字がブロックされるため、**3D**EXPERIENCE でのジオメトリ生成エラーが防止され、トラブルシューティングの労力が軽減されます。

Configuration Publisher **からのモデルの作成**（2026 SP1/FD01）



Configuration Publisher を使用して、一意の単一コンフィギュレーション モデルを作成できます。

Configuration Publisher からモデルを作成するには:

1. Configuration Publisher によって駆動されるコンフィギュレーションを持つモデルを開きます。

   ConfigurationManager では、PropertyManager アイコンは、モデルに Configuration Publisher によって駆動されるユーザー定義 PropertyManager が存在することを示します。

2. ConfigurationManager で、PropertyManager アイコンを右クリックして**フィーチャー編集**（**Edit Feature**）をクリックします。

Configuration Publisher が表示されます。

3. プレビュー（Preview）タブで、**モデルを作成（Create Models）**をクリックします。
4. コンフィギュレーションからモデルを作成（Create Models from Configurations）ダイアログ ボックスで、**生成先フォルダ（Destination folder）**とオプションを指定します。

   作成するコンフィギュレーションを指定し、**生成先フォルダ（Destination folder）** 内の既存のファイルをスキップするか、置き換えるかを指定できます。

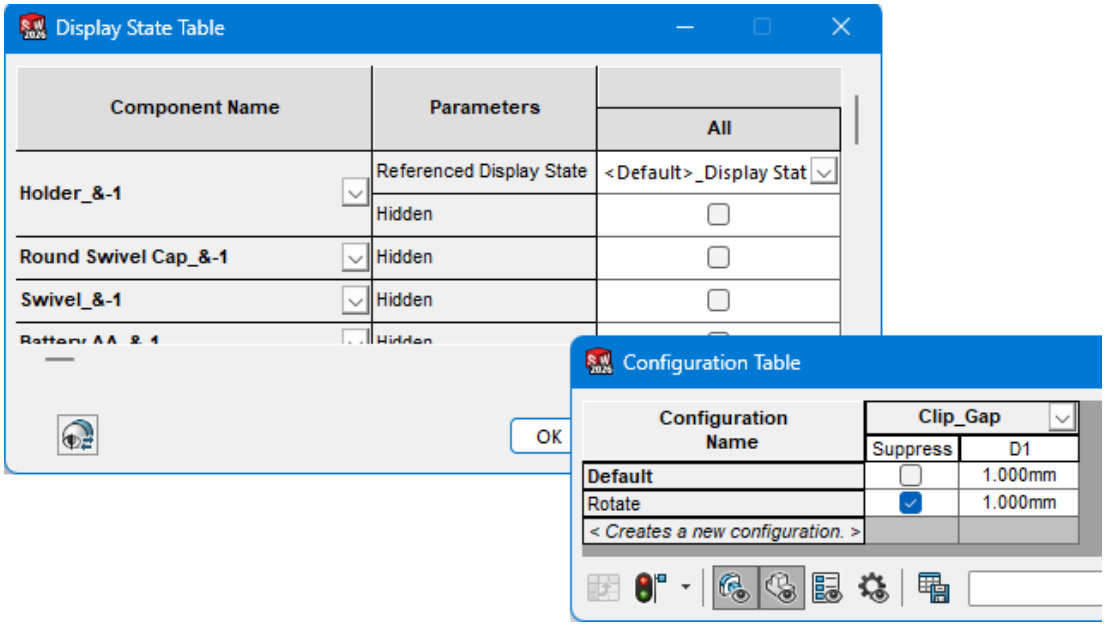
5. **モデルを作成（Create Models）**をクリックします。

   ソフトウェアによってファイルが作成され、指定した**生成先フォルダ（Destination folder）**に保存されます。ダイアログ ボックスに結果が表示されます。

   各部品または各アセンブリとそのすべての参照構成部品は、**生成先フォルダ（Destination folder）**内の一意のサブフォルダに作成されます。命名規則は <***モデル名*** *（ModelName）*><***一意のインデックス*** *（UniqueIndex）*><***部品名*** *（PartNumber）*> です。フォルダ名が重複する場合、アプリケーションは増分の数値のサフィックス（接尾辞）を追加します。作成されたモデルから抑制されている構成部品が削除されます。

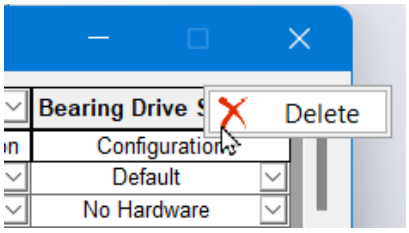
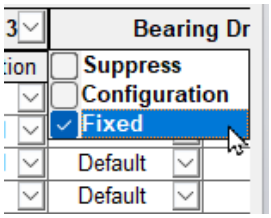
6. ログ ファイルを表示するには、ダイアログ ボックスで**ログ ファイルを表示（View Log File）**をクリックします。

コンフィギュレーション テーブルおよび表示状態テーブルの操作性



コンフィギュレーション テーブルと表示状態テーブルの操作性が向上しました。

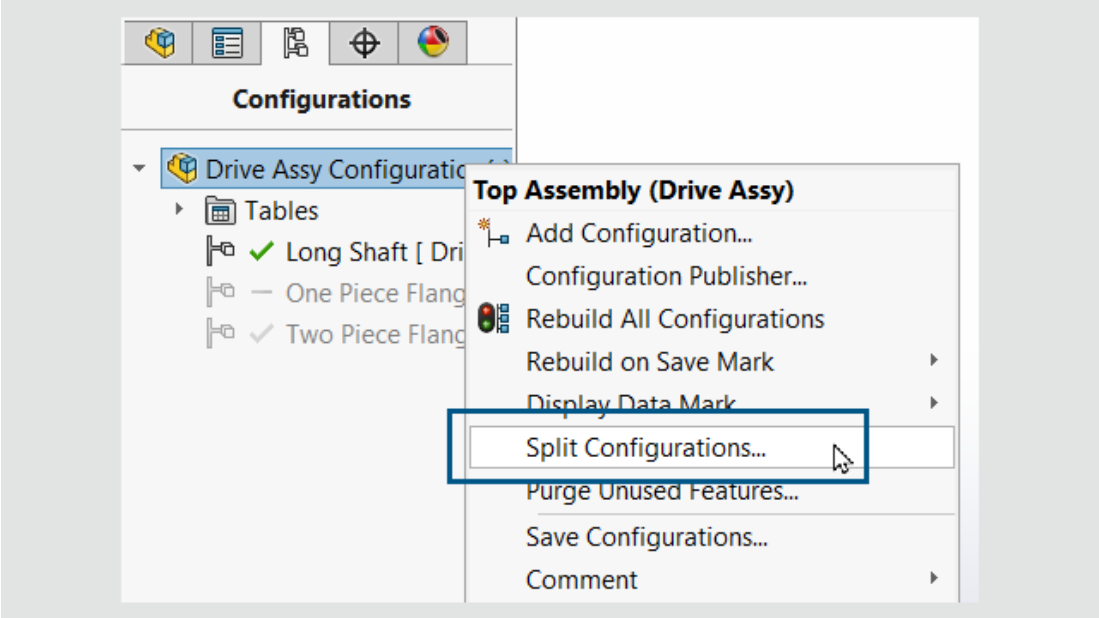
コンフィギュレーション テーブルの改善

領域	改善点
抑制（Suppress）列と**固定（Fixed）**列	グラフィック領域で構成部品をダブルクリックしてコンフィギュレーション テーブルに追加すると、**抑制（Suppress）**列と**固定（Fixed）**列が必要な場合にのみ追加されます。
列の除去	列を除去するには、列ヘッダーを右クリックして**除去（Remove）**を選択します。
列の表示/非表示	ドロップダウン リストを使用して**固定（Fixed）**列を非表示または表示できます。

テーブル表示の改善

領域	改善点
列幅	列幅が最適化され、縮小されます。長いテキストは折り返されます。
表の表示	テーブルのちらつきはなくなりました。
パラメータ（Parameters）列	**パラメータ（Parameters）**列のサイズを変更できます。
サイズ変更	表示状態列のサイズを変更すると、サイズ変更は固定されます。
チェック ボックス	チェックボックスの選択と選択解除に対する反応が改善されました。
最小全体サイズ	テーブルと列に、すべてのコンテンツを表示する最小サイズがあります。
行の管理	参照表示状態行をドロップダウン リストから選択して、追加または除去できます。

コンフィギュレーションを個々のファイルに分割



複数のコンフィギュレーションを持つ部品やアセンブリでは、すべてのコンフィギュレーションを個々の部品やアセンブリファイルに分割して、それらのファイルを個別に保存できます。分割後に使用先参照を更新できます。

メリット: この機能を使用すると、モデルのコンフィギュレーションを操作する別の方法が提供されます。

> **コンフィギュレーショを分割（Split Configurations）**コマンドは、仮想構成部品では使用できません。

コンフィギュレーションを個々のファイルに分割するには:

1. 複数のコンフィギュレーションを持つ部品またはアセンブリを開きます。
2. ConfigurationManager で、ツリーの最上部にあるファイル名、またはツリー内の任意のコンフィギュレーションを右クリックし、**コンフィギュレーションを分割（Split Configurations）**をクリックします。

   コンフィギュレーションを新しいファイルとして分割（Split Configurations as New Files）ダイアログボックスが開きます。
3. 次のオプションを指定できます。
   - **使用先の更新**（Update where used）: アセンブリまたは図面内の元の部品のすべての参照を、新しく作成した単一の物理プロダクトのファイルを開いているファイルとメモリ外のファイルに更新します。このオプションをオフにすると、**使用先（Where used）**のテーブルは使用できなくなります。
   - **使用先（Where Used）**。開いているメモリ内のアセンブリ、または構成中の部品やアセンブリの図面をすべて表示します。チェック ボックスを選択すると、選択したアセンブリと図面の参照が新しい分割部品で更新されます。
   - **ファイルの検索（File Locations）**。ファイルの検索（File Locations）ダイアログ ボックスが開きます。コンフィギュレーションが分割されたときに、アセンブリと図面のファイル（メモリ内とメモリ外）の**使用先（Where used）**の参照を更新できます。
   - **3DEXPERIENCE 互換性のための更新（Update for 3DEXPERIENCE Compatibility）**。単一の物理プロダクトファイルを作成します。
4. **保存（Save）**をクリックします。

   すべてのコンフィギュレーションが、元のファイルと同じ場所で個別のファイルに分割されます。ファイル名は、`<original file name>.<configuration name>.SLDPRT` または `SLDASM` です。たとえば、`LongHandle` という名前の分割コンフィギュレーションがある `BasePart.SLDPRT` という名前の部品の場合、分割コンフィギュレーション名は `BasePart.LongHandle.SLDPRT` になります。

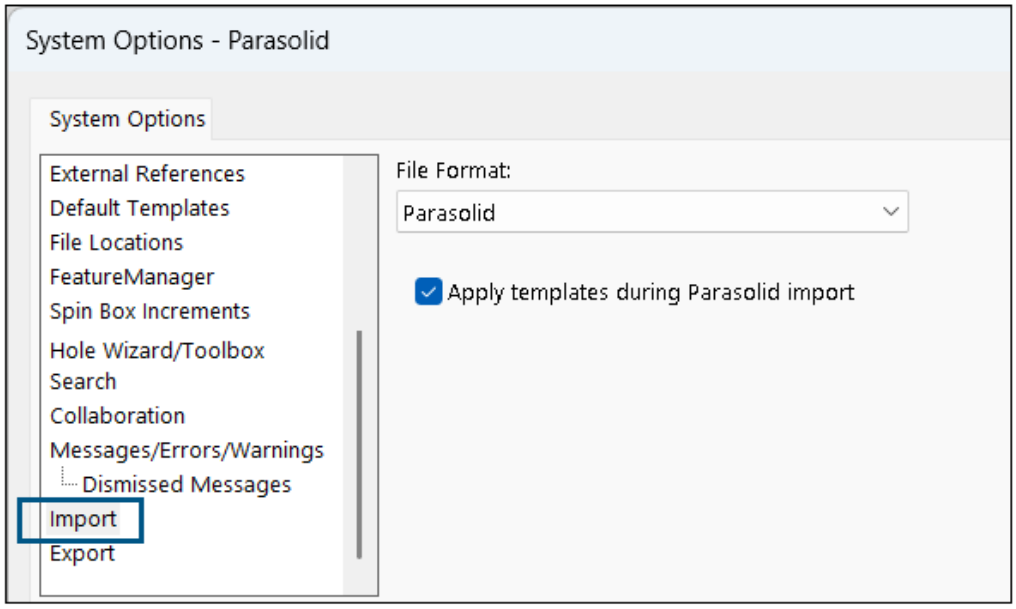
14

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:

- **Parasolid アセンブリのインポート オプション （2026 SP2/FD02）**
- **バックグラウンド プロセスを使用したモデルのインポート（2026 SP1/FD01）**
- **インポート時の面およびエッジ識別子**

Parasolid アセンブリのインポート オプション （2026 SP2/FD02）



新しいシステム オプションを使用すると、Parasolid アセンブリの構成データをインポートするかどうかを制御できます。

メリット: インポートした Parasolid アセンブリ内のすべての構成データをすべてロードするかどうか、選択できます。

これまでは、Parasolid アセンブリをインポートすると、インポートの最後に、すべての構成データが含まれていない可能性のあるサブ構成部品が常に作成されていました。その結果、サブアセンブリとサブ構成部品が不完全になり、構成が表示されませんでした。

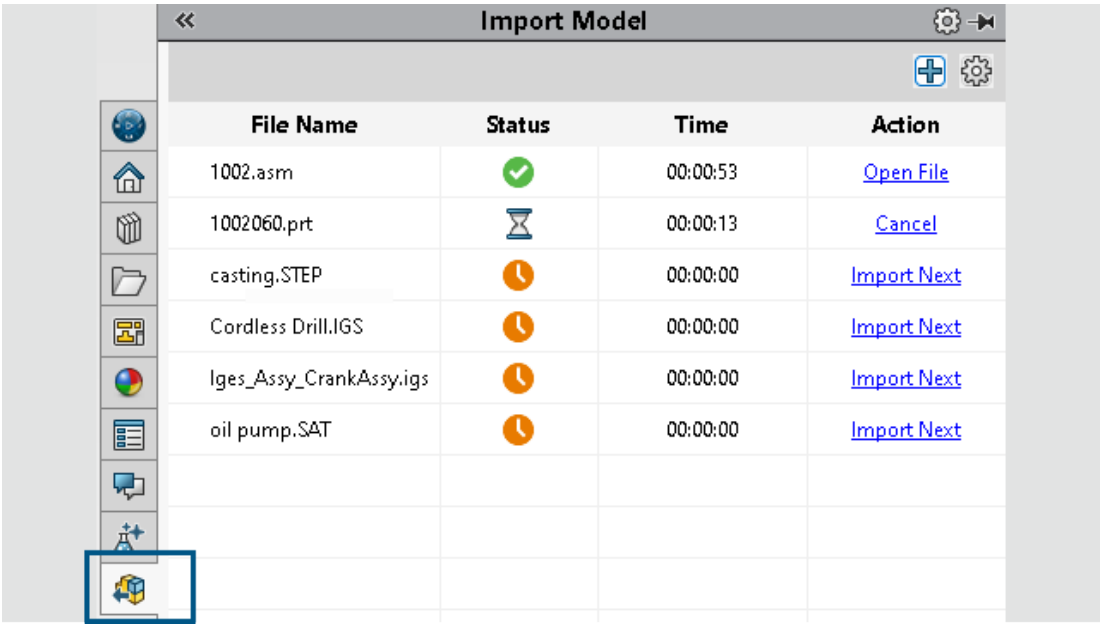
ツール（Tools） > **オプション（Options）** > **システム オプション（System Options）** > **インポート（Import）** > **ファイル フォーマット（File Format）** > **Parasolid** で、**Parasolid**

インポート時にテンプレートを適用（Apply templates during Parasolid Import）を選択して、Parasolid のインポートの際にコンフィギュレーション テンプレートおよびその他のテンプレートをサブアセンブリおよびサブ構成部品に適用します。

サブアセンブリとサブ構成部品のすべての構成データを含むアセンブリを完全にロードするには、このオプションを選択します。これにより、すべてのサブアセンブリとサブ構成部品のすべての構成を表示できます。ユーザー定義プロパティなどの他のエンティティもインポートされます。このオプションを選択解除すると、サブアセンブリとサブ構成部品の構成データはインポートされず、表示されません。

Parasolid 部品のインポートは変更されません。

バックグラウンド プロセスを使用したモデルのインポート（2026 SP1/FD01）



大きなファイルを SOLIDWORKS Design にインポートする際、インポート プロセスをバックグラウンドで実行しながら、SOLIDWORKS Design での作業を継続できます。インポート プロセスは、タスク パネルの**モデルをインポート（Import Models）**タブを使用して追跡できます。

この機能は、3D Interconnect がサポートするすべてのファイル形式で利用可能です。個別の非同期インポート プロセスを使用すると、特に時間のかかる大きなファイルをインポートする際に、処理時間を節約できます。

この機能は、**ファイル（File）** > **開く（Open）**コマンドを使用した即時インポート機能に代わるものではありません。即時インポート機能は従来どおり利用可能です。

バックグラウンド インポート機能には、開く（Open）ダイアログ ボックスからアクセスできます。サポートされているファイル タイプを参照して選択すると、選択領域の下に**バックグラウンドでインポート（Import in Background）**オプションが表示されます。**バックグラウンドでインポート（Import in Background）**を選択して**開く（Open）**をクリックすると、タスク パネルのモデルをインポート（Import Models）タブが開き、バックグラウンド インポート プロセスを使用してファイルをインポートできます。

バックグラウンド プロセスを使用してモデルをインポートするには:

1. タスク パネルで、モデルをインポート（Import Models）  タブをクリックします。
2. **インポートするファイルを選択（Select Files to Import）** をクリックします。

   初めて**インポートするファイルを選択（Select Files to Import）** をクリックすると、インポートしたファイルを保存する**インポート キューの場所（Import Queue location）**を指定するよう求めるメッセージが表示されます。
3. インポート先の場所を指定したら、**インポートするファイルを選択（Select Files to Import）** を再度クリックして、**開く（Open）**ダイアログ ボックスを表示します。
4. **ファイルの種類（Files of type）**リストでファイル タイプを選択します。
5. ファイルを参照して選択し、**開く（Open）**をクリックします。

   複数のファイルを選択して、同時にインポートできます。

   インポート プロセスが開始します。インポート プロセスが進行している間、メイン ウィンドウに切り替えて SOLIDWORKS Design で作業を続行できます。インポート プロセスが完了すると通知が表示され、モデルをインポート（Import Models）タブの列には、インポートされた各ファイルの**ステータス（Status）**と**時間（Time）**が表示されます。

   インポート キューの順序で次にインポートするモデルの位置を変更するには、**アクション（Action）**で**次にインポート（Import Next）**をクリックします。そのモデルは現在のインポート行の直下に移動し、次にインポートされるモデルになります。

   インポートするファイルを選択（Select Files to Import） を必要な回数だけクリックして、複数のファイルをインポート キューに追加できます。ソフトウェアは、ファイルを順番にインポートします。
6. インポートしたファイルを開くには、モデルをインポート（Import Models）タブで**アクション（Action）**の下の**ファイルを開く（Open File）**をクリックします。

   モデルをインポート（Import Models）タブで、インポートしたファイルを右クリックして、ファイルの場所を開いたり、キューでの選択を解除したりできます。セッションを終了すると、ソフトウェアはタスク パネルのキューを空にしますが、ファイルはインポート キューの場所に残ります。

   インポート中に SOLIDWORKS Design を終了しようとすると、ダイアログ ボックスが表示され、SOLIDWORKS Design を終了してインポートをキャンセルするか、アプリケーションを開いたままにしてインポートを継続するかを選択できます。

インポート時の面およびエッジ識別子

特定のソース CAD ファイルを SOLIDWORKS Design にインポートする場合、SOLIDWORKS Design は、現在の完全なリリース サイクル中に、面とエッジの識別子を安定させるように試みます。

メリット: 安定した識別子により、ソース CAD ファイルを新しいバージョンで再インポートした場合に、ダウンストリームの SOLIDWORKS フィーチャーを確実に有効のままにします。

この情報は、SOLIDWORKS Design にインポートする次のフォーマットのソース CAD ファイルに適用されます。

- Autodesk® Inventor®
- CATIA® V5
- PTC Creo®
- SLDXML
- Solid Edge®
- Unigraphics®/NX™

インポート中、SOLIDWORKS Design は、ソースの CAD ファイルから面やエッジの識別子（ID）をインポートします。次に、インポートされたファイルに SOLIDWORKS フィーチャーを作成すると、SOLIDWORKS Design はこれらの ID を参照として使用します。

ソース CAD ファイルを SOLIDWORKS Design に再インポートする新しいバージョンに更新すると、SOLIDWORKS Design はこれらの ID を元の値のまま再インポートします。SOLIDWORKS Design はすべてのダウンストリームの SOLIDWORKS フィーチャーを再生成し、これらの ID を使用して、変更されたソース ジオメトリを照合します。

これらの ID は永続的であることは保証されません。ソース CAD システムでは、これらの ID の保存方法や、SOLIDWORKS Design へのインポート中にこれらの ID の変換に使用されるアルゴリズムが変更され、パフォーマンスが向上する場合があります。

SOLIDWORKS Design では、現在のメジャー リリース（SOLIDWORKS Design 2026）のすべてのサービス パックを通じて、これらの ID を安定させるように努めます。SOLIDWORKS Design では、次のメジャー リリースが使用可能な場合に、インポートされたジオメトリを使用して作成されたフィーチャーの再生成の問題が、安定した ID によって引き起こされる可能性がある場合にのみ、メジャー リリースのサービス パックで ID を変更できます。

15

SOLIDWORKS PDM

この章では以下の項目を含みます:

- **イベント タイプによるファイル履歴のフィルタ（2026 SP2/FD02）**
- **移動および名前変更されたファイルを履歴検索に含める（2026 SP2/FD02）**
- **Web2 の自動 Windows ログイン（2026 SP1/FD01）**
- **チェックインおよびステータス変更ダイアログ ボックスの更新（2026 SP1/FD01）**
- **ワークフローのアーカイブ**
- **下位レベル フォルダ アクセス**
- **ファイル バージョン アップグレード ツール**
- **データベースのアップグレード前のカスタム トリガーの無効化**
- **Web2 クライアントの名前付き BOM とファイル詳細**
- **データ暗号化規格**
- **Kerberos Windows 認証プロトコルのサポート**
- **タスク オプションの変換**
- **ボルト ビューの自動同期化**

SOLIDWORKS® PDM には,次の 2 つのバージョンがあります。SOLIDWORKS PDM Standard は、SOLIDWORKS Design Professional、SOLIDWORKS Design Premium、SOLIDWORKS Design Ultimate に含まれ、SOLIDWORKS Design 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。

イベント タイプによるファイル履歴のフィルタ（2026 SP2/FD02）

ファイルの履歴をフィルタして、イベント タイプのすべてのインスタンスを表示できます。たとえば、ファイルの履歴をフィルタして、ステータスが変更されるたびに表示することができます。各イベントの説明が、履歴（History）ダイアログ ボックスの**詳細（Details）**列に表示されます。

メリット: ファイルの履歴をフィルタすると、必要な情報をすばやく見つけることができます。

イベント タイプ別にファイル履歴をフィルタするには

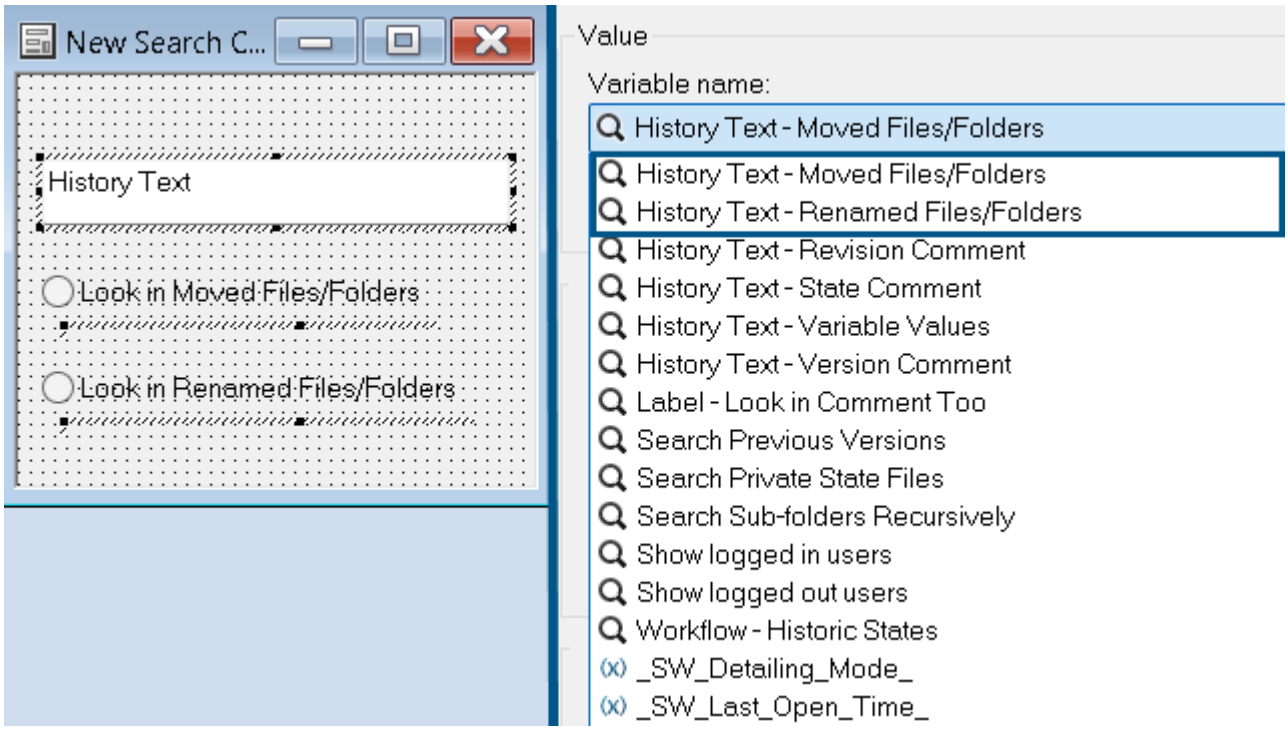
1. **履歴（History）**をクリックして、履歴（History）ダイアログ ボックスを開きます。
2. **フィルタ（Filter）**をクリックします。
3. 次のいずれかのオプション（複数可）を選択します：

チェックイン済み（Checked In）	**チェックアウト済み（Checked Out）**	**チェックアウトを元に戻す（Undo Check Out）**
変更後のステータス（Changed State）	**リビジョン済み（Revisions）**	**ラベル付加済み（Labeled）**
移動済み（Moved）	**コピー済み（Copied）**	**名前変更済み（Renamed）**
ロールバック済み（Rollbacked）	**取り消し済み（Revoked）**	**ブランチ済み（Branched）**
マージ済み（Merged）		

イベントを選択すると、リストにチェック マーク ✔ が表示され、そのイベントのすべてのインスタンスがテーブルに表示されます。

詳細については、SOLIDWORKS PDM ファイル エクスプローラ ヘルプの**履歴ダイアログ ボックス（History Dialog Box）**を参照してください。

移動および名前変更されたファイルを履歴検索に含める（2026 SP2/FD02）



検索カードを作成するとき、移動または名前変更されたファイルとフォルダ、およびコピーされたファイルを含めるように検索を構成できます。

メリット: ファイルが移動または名前変更された場合でも、より正確で効率的な検索を作成できます。

これらのオプションを検索カードに追加するには、次の変数を 1 つ以上を選択します。

- **履歴テキスト（History Text） - 移動したファイル/フォルダ（Moved Files/Folders）**
- **履歴テキスト（History Text） - 名前を変更したファイル/フォルダ（Renamed Files/Folders）**
- **履歴テキスト（History Text） - コピーしたファイル（Copied Files）**

詳細については、SOLIDWORKS PDM アドミニストレーション ツール ヘルプの**データ カードの作成（Creating a Data Card）**を参照してください。

Web2 の自動 Windows ログイン（2026 SP1/FD01）

Windows 資格情報を使用して Web2 クライアントに自動的にログインできます。

任意のボールトにアクセスするには、管理者が自動ログイン（Automatic Login）を有効にする必要があります。

メリット：自動ログインにより、時間を節約でき、管理作業を軽減できます。

Windows 資格情報を使用して Web2 に自動的にログインするには、Web2 ログイン ページで **Windows ユーザーを使用してログイン（Log in using Windows User）**をクリックします。

Web2 がアカウントを確認し、ボールトを開きます。

最適な結果を得るには:

- ドメインに参加しているコンピュータとドメイン ユーザー アカウントを使用します。
- ブラウザが Windows アカウントに接続されていることを確認します。
- ブラウザのプライベート ブラウジング設定（Incognito モード、プライベート ブラウジング、シークレット モードなど）を無効にします。

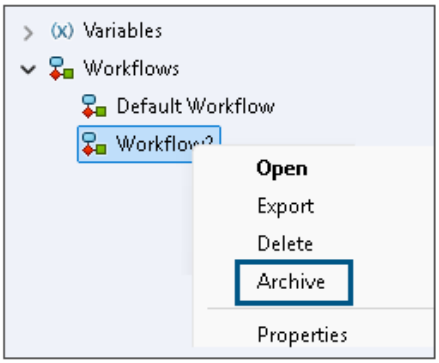
チェックインおよびステータス変更ダイアログ ボックスの更新（2026 SP1/FD01）

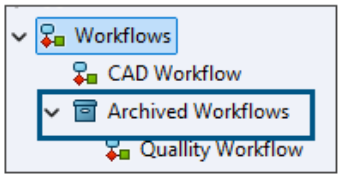
ファイルが別のアプリケーションで開いているため、ファイルのチェックインまたはステータス変更時に警告が表示された場合は、その問題を解決してから、チェックイン（Check In）またはステータス変更（Change State）ダイアログ ボックスを更新することができます。更新すると、警告が消え、操作を続行できます。

メリット: チェックインまたはステータス変更の操作をキャンセルして再起動することなく、問題を解決できます。

例えば、別のアプリケーションで開いているファイルをチェックインしようとすると、SOLIDWORKS PDM はチェックイン（Check In）ダイアログ ボックスにエラー メッセージを表示します。以前のリリースでは、ダイアログ ボックスを閉じてファイルを閉じた後、チェックイン操作をやり直す必要がありました。現在は、ファイルを閉じた後、チェックイン（Check In）ダイアログ ボックスで **更新（Refresh）**  をクリックすれば、ファイルのチェックインを再開できます。

ワークフローのアーカイブ

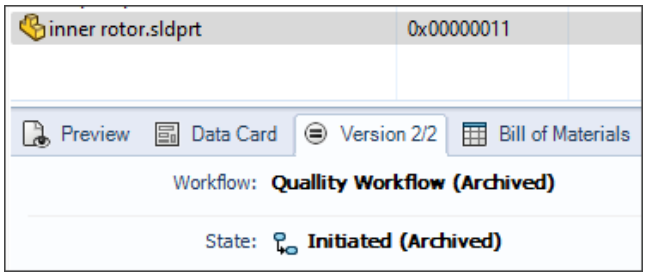




SOLIDWORKS PDM アドミニストレーション ツールでは、ワークフローをアーカイブできます。アーカイブされたワークフロー内では、ファイルを別の状態に移行したりロールバックしたりすることはできません。

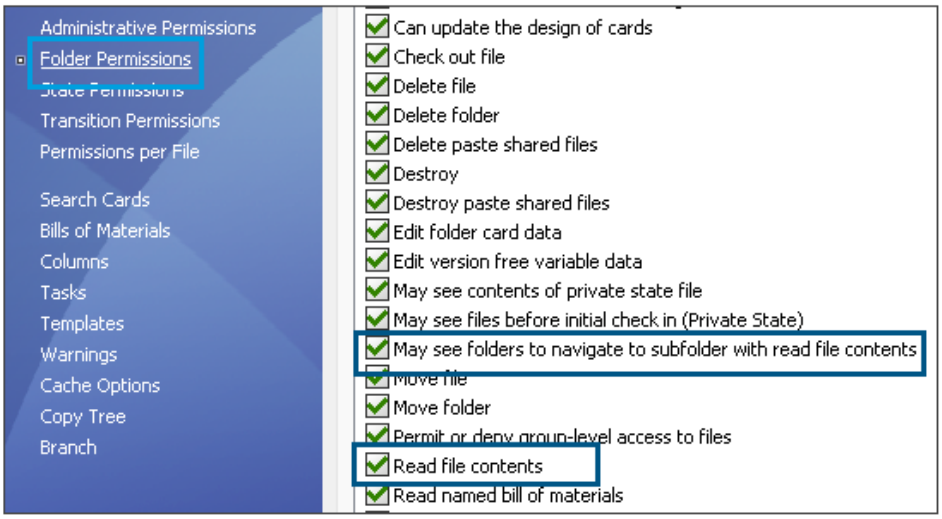
ワークフローをアーカイブするには、ワークフローを右クリックして**アーカイブ**（**Archive**）を選択します。ワークフローは、**アーカイブされたワークフロー**（**Archived Workflows**）サブ フォルダの下に移動します。

また、エクスプローラ ビューのファイルのバージョン（version）タブに**アーカイブ済み**（**Archived**）タグを表示することもできます。



ワークフローは、必要に応じて後でアーカイブ解除できます。

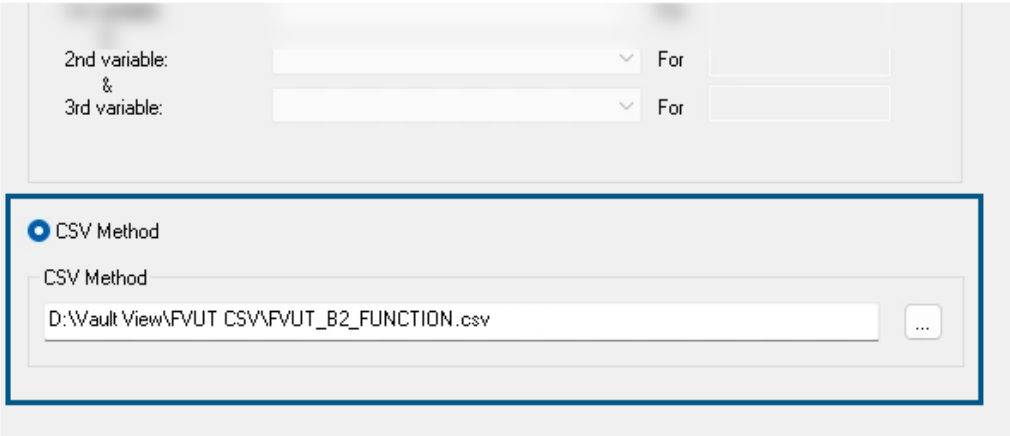
下位レベル フォルダ アクセス



下位フォルダへの**ファイル内容を読み込み（Read file contents）**アクセス権がある場合は、上位レベルのフォルダから下位レベルのフォルダまでフォルダ階層を参照できます。

これは、階層の親フォルダに**ファイル内容を読み込み（Read file contents）**アクセス権がない場合でも実行できます。**フォルダの権限（Folder Permissions）**の下の**管理者 - プロパティ（Admin - Properties）**で、この機能のために**サブフォルダに移動するためフォルダを表示（May see folders to navigate to subfolder）**を選択する必要があります。

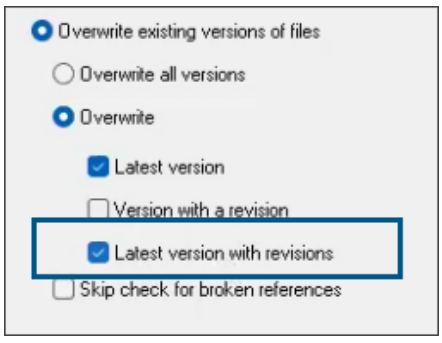
ファイル バージョン アップグレード ツール



SOLIDWORKS PDM ファイル バージョン アップグレード ツールには、生産性を向上させるために次の機能強化が施されています。

- SOLIDWORKS PDM ファイルバージョンアップグレードツールの **アップグレードするファイルを検索（Search Files To Upgrade）**で、CSV ファイルを指定できます。.csv ファイルには **ドキュメント ID（Document ID）** と **フォルダ ID（Folder ID）** の 2 つの列があります。この CSV ファイルを使用すると、後で **検索結果（Search Results）** ページでチェックボックスをオフにする代わりに、アップグレードする特定のファイルを記述することによって、検索結果を絞り込むことができます。
- **バージョン設定（Version Settings）** > **ファイルの既存のバージョンを上書き（Overwrite existing versions of files）** > **上書き（Overwrite）**の下で、**最新バージョンとリビジョン（Latest version with revisions）**を選択できます。

最新バージョンとリビジョン（Latest version with revisions）または**リビジョンを持つバージョン（Version with a revision）**を選択できます。

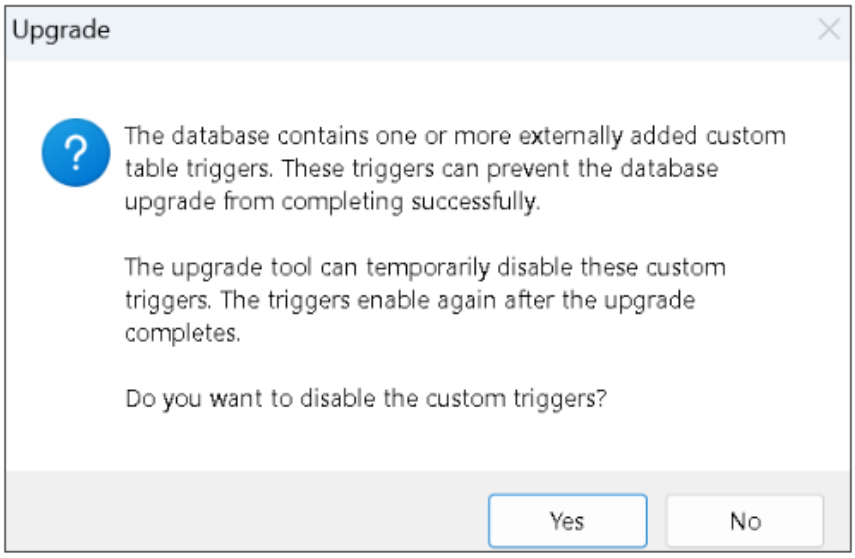


このオプションを使用すると、最新リビジョンが添付されたバージョンが取得されます。たとえば、ファイルのリビジョンとバージョンが次の場合、このオプションによって、上書きするファイルのバージョン 5 が選択されます。

バージョン（Version）	リビジョン（Revision）
1	
2	
3	A
4	
5	B
6	

- ログ機能では、次の作業が可能です。
  - ログファイル名にプレフィックスとサフィックスを追加。
  - アップグレードが失敗した場合、ログからエラーの詳細を取得。
  - ツールがアップグレード中にファイルをスキップする場合、詳細を取得。

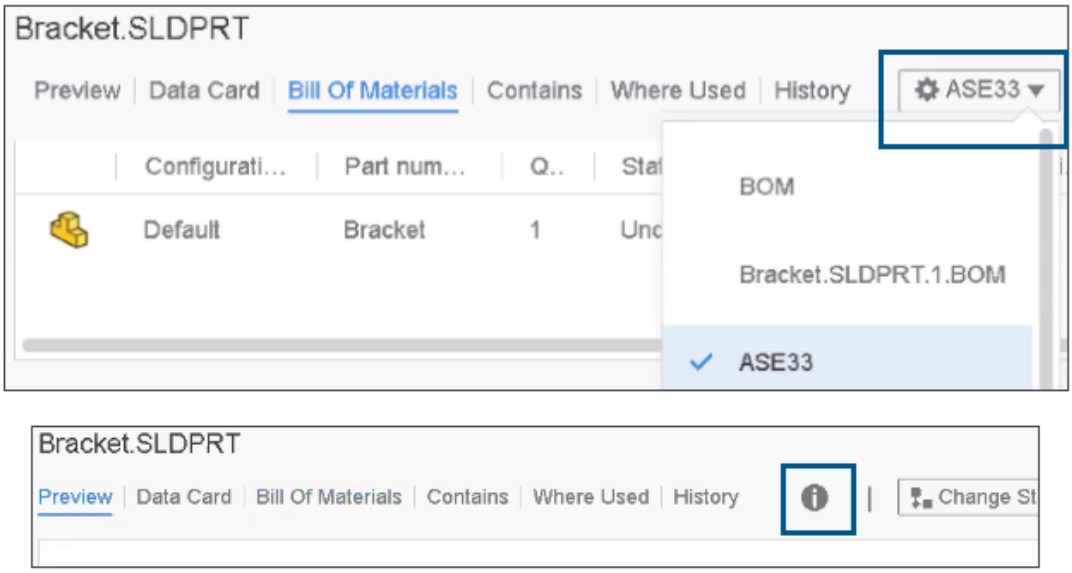
データベースのアップグレード前のカスタム トリガーの無効化



SOLIDWORKS PDM データベースへのアップグレードを開始する前に、カスタム トリガーを無効にできます。

カスタム トリガーはアップグレード プロセスを遅くするため、無効にするとアップグレードが高速になります。

Web2 クライアントの名前付き BOM とファイル詳細



SOLIDWORKS PDM Web2 クライアントでは、一部のタブが更新され、情報が見やすくなりました。

次を行うことができます:

- ファイルの部品表（Bill Of Materials）タブの BOM タイプの下に名前付き BOM（Named BOM）が表示されます。
- プレビュー（Preview） またはデータカード（Data Card） の下で をクリックして、ファイル情報を表示します。

データ暗号化規格

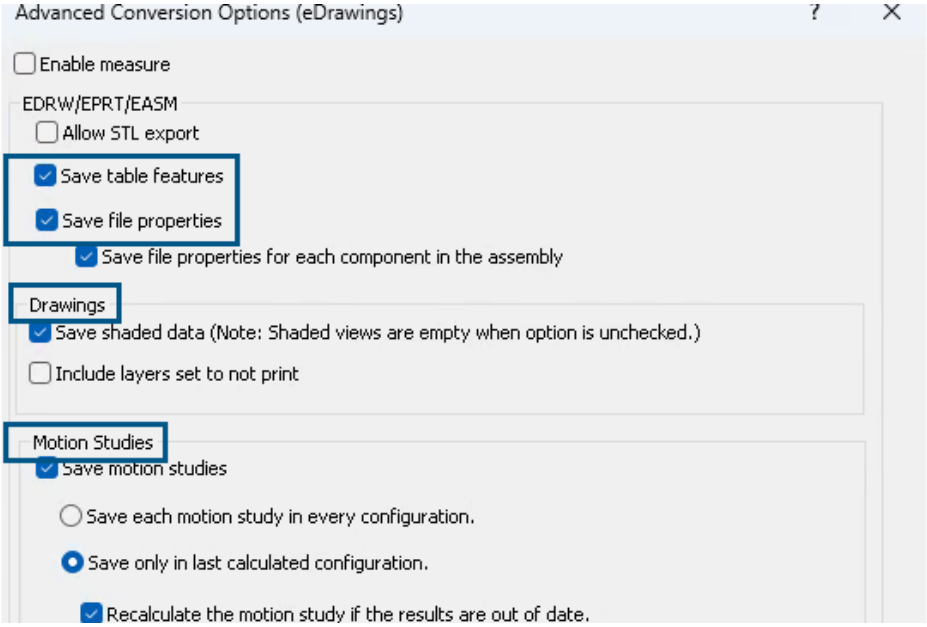
アーカイブ サーバーとクライアント間のデータ転送用 Advanced Encryption Standard（AES）が、AES-128 から AES-256 にアップグレードされました。 これにより、データ転送のセキュリティが向上します。

Kerberos Windows 認証プロトコルのサポート

Windows 認証を使用して SOLIDWORKS PDM ボルトにログインするときに、Kerberos Windows 認証プロトコルを使用できます。

ドメインで NTLM が無効になっている場合は Kerberos を使用できます。

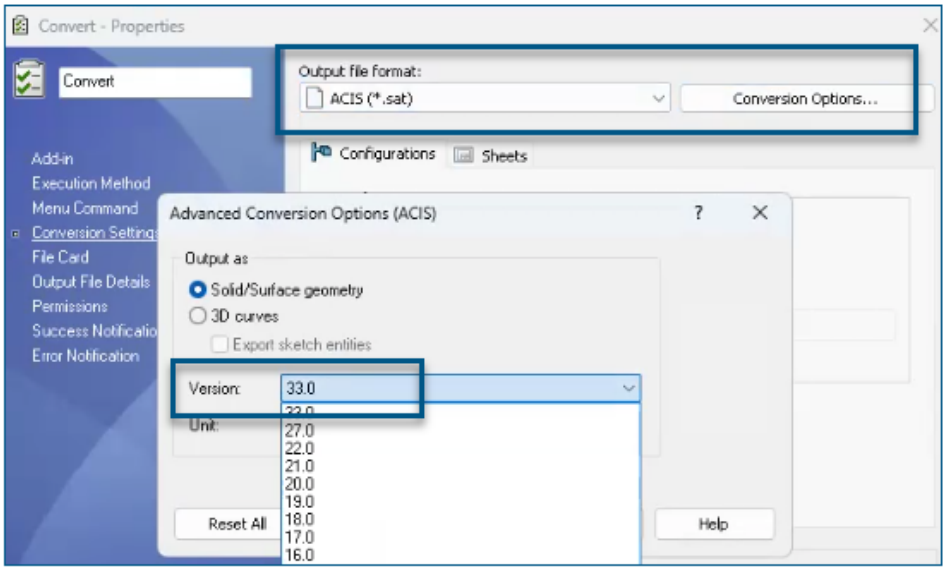
タスク オプションの変換



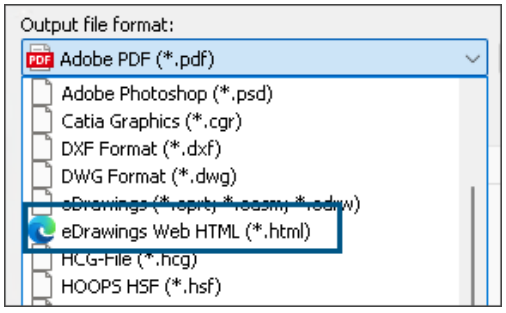
SOLIDWORKS PDM アドミニストレーション ツールには、Parasolid™、ACIS®、eDrawings® ファイル フォーマットの変換タスク オプションの機能強化が含まれています。

次の機能強化が行われました

- SOLIDWORKS Design エクスポート**システム オプション**（**System options**）に類似した eDrawings ファイル フォーマットのユーザー インターフェイスが変更され、わかりやすく、使用が容易になりました。たとえば、既存のオプションはセクションの下にグループ化され、次のオプションが追加されています。
  - テーブル フィーチャーを保存
  - ファイル プロパティを保存（Save file properties）

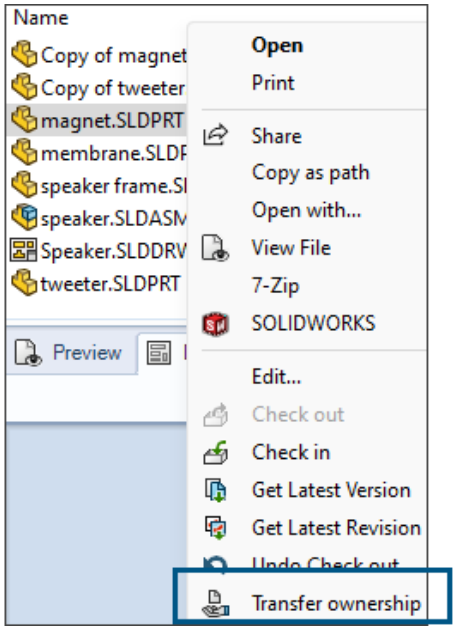


- 上位バージョンの `Parasolid`（35.1 まで）や `ACIS`（33.0 まで）のファイル形式がサポートされています。



- **出力ファイル形式**での新しい **eDrawings Web HTML**（***.html**）オプション。この新しいオプションの**詳細変換オプション**（**Advanced Conversion Options**）ダイアログ ボックスのユーザー インターフェイスは、eDrawings のオプションと似ています（**測定を有効化**（**Enable measure**）を除くすべてのオプションは変更できません）。
- **スクリプトの詳細設定**（**Advanced Scripting Options**）オプションを使用して、**DraftSight から PDF**（**DraftSight to PDF**）および **Office から PDF**（**Office to PDF**）タスクでの出力パスまたはファイル名を変更する機能。

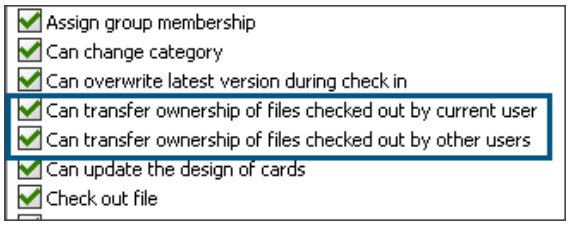
ボルト ビューの自動同期化



SOLIDWORKS PDM は、変更されたチェックアウト ファイルをローカル ビューが接続されているアーカイブ サーバーに自動的に同期します。これにより、別のユーザーは、**所有権を移管（Transfer Ownership）**を使用して所有権を取得することで、SOLIDWORKS PDM ボルトにファイルをチェックインすることなく、別のコンピュータ上でこれらのファイルを操作できます。

たとえば、ファイルをチェックアウトして変更し、1 台のコンピュータに保存した場合、2 台目のコンピュータにサインインし、ファイルの所有権を 2 台目のコンピュータに移管して、ファイルの操作を開始できます。

同様に、別のユーザーが同じコンピュータまたは別のコンピュータ上のファイルの所有権を取得し、ファイルをさらに表示、変更、またはチェックインすることができます。



この機能を使用するには、次のフォルダと状態の権限が必要です。

- **現在のユーザーによってチェックアウトされたファイルの所有権を移譲できます（Can transfer ownership of files checked out by current user）**
- **他のユーザーによってチェックアウトされたファイルの所有権を移譲できます（Can transfer ownership of files checked out by other users）**

16

SOLIDWORKS Manage

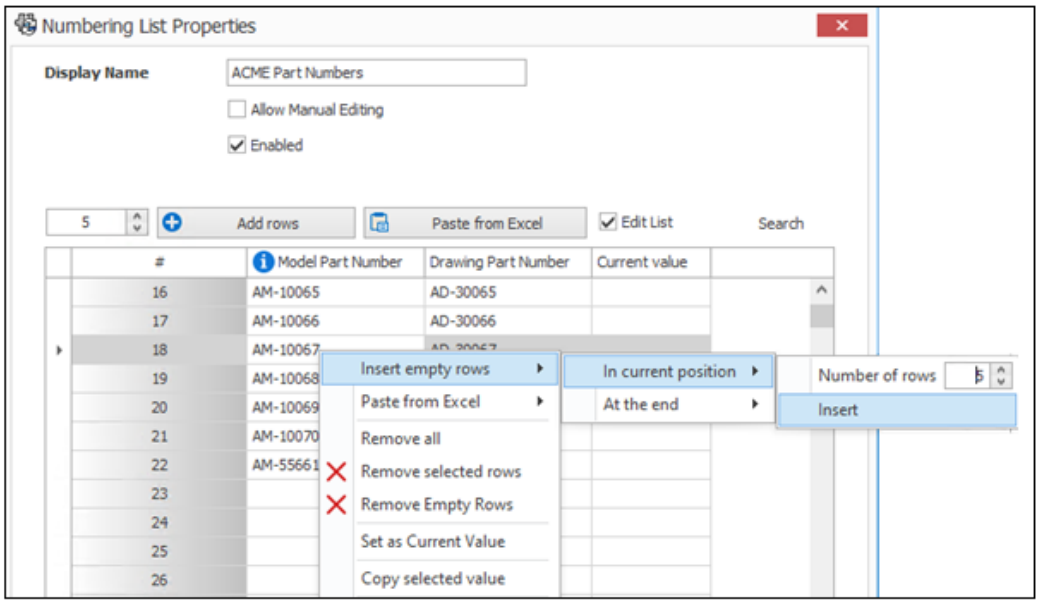
この章では以下の項目を含みます:

- **番号付けリスト**
- **関連ファイルのプレビュー**
- **Targeted Web クライアントによるタイムシートへのアクセス**
- **ユーザーまたはグループへのルート オブジェクトのアクセス権の提供**
- **グループから新規ユーザーを除外**
- **SQL パスワードを使用した安全なデータベース更新**
- **タスクの終了日を設定**
- **保留タスクを含める**
- **キャパシティ プランニング ツールからのタスク詳細の表示**
- **Plenary Web クライアントのレポート モジュール**
- **デスクトップ クライアントへのリンクの作成**
- **子のみのフラット BOM**
- **ユーザー アクセス条件の定義**
- **出力条件の処理**
- **メッセージング API イベント トリガー**

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。

番号付けリスト



番号付けリスト（Numbering Lists）を使用すると、SOLIDWORKS ファイルに部品番号を割り当てることができます。

管理者は、一連の番号をリストに追加できます。ユーザーが新規ファイルをドキュメント オブジェクトに保存するとき、**番号付けスキーム（Numbering Scheme）**を使用する代わりに、リスト内の新しい番号を使用できます。

以下の部品番号をより簡単に統合できます。

- サード パーティから受け取る部品番号。
- 連続した番号付けに従わないモデルと図面の場合。

番号付けリストのプロパティ（Numbering List Properties）ダイアログ ボックス

番号付けリストのプロパティ（Numbering List Properties）ダイアログ ボックスを開くには:

1. システム管理ツールの**詳細設定（Advanced）**で、**番号付けリスト（Numbering List）**を選択します。
2. **新規（New）**をクリックします。
3. 以下のオプションを指定します。

ダイアログ ボックス内のオプション

オプション	説明（Description）
表示名（Display Name）	番号付けリストの名前が表示されます。

オプション	説明（Description）
手動編集を許可（Allow Manual Editing）	新しいレコードを保存する前に、部品番号を手動で編集できます。
有効（Enabled）	番号リストをドキュメント オブジェクトに割り当てます。
行を追加（Add Rows）	指定した行数を最下部に追加します。
Excel から貼り付け（Paste from Excel）	Microsoft® Excel スプレッドシートからコピーしたテキストをリストに貼り付けます。
リストを編集（Edit List）	リスト内の既存の値を編集します。
モデル部品番号（Model Part Number）	部品とアセンブリに割り当てる番号。 **モデル部品番号（Model Part Number）**列の値が空の場合、SOLIDWORKS Manage は、保存時にその行全体を除去します。
図面部品番号（Drawing Part Number）	図面ファイルに割り当てる番号。
現在の値（Current Value）	`Yes` ソフトウェアが次の番号を割り当てる行を示します。
空の行を入力（Enter empty rows）	既存の行間に空白行を挿入します。
現在の項目として設定（Set as Current）	選択した行を現在の行として定義します。

ショートカット メニュー

オプション	説明（Description）
すべて除去（Remove all）	番号付けリスト全体をクリアします。
選択した行を除去（Remove selected rows）	選択した行をリストから除去します。
空白の行を除去（Remove Empty rows）	モデルまたは図面の値がない行を除去します。
現在の値として設定（Set as Current Value）	選択した行を現在の値として指定します。

オプション	説明（Description）
選択した値をコピー（Copy selected value）	選択した値をクリップボードにコピーします。
Excel にエクスポート（Export to Excel）	選択したデータで新しい Microsoft® Excel ファイルを作成します。
すべて再ロード（Reload All）	前回の保存以降のすべての変更を除去します。

番号付けリストの定義

番号付けリストを定義するには:

1. システム管理ツールの**詳細設定（Advanced）**で、**番号付けリスト（Numbering List）**を選択します。
2. **新規（New）**をクリックします。
3. 番号付けリスト プロパティ（Numbering List Properties）ダイアログ ボックスで、新しいリストの**表示名（Display Name）**を入力します。
4. プロパティカードの自動値を上書きするには、**手動編集を許可（Allow Manual Editing）**を選択します。
5. 部品番号をクリックして編集します。
6. オプション: ドキュメント オブジェクトにリストを使用しない場合、**有効（Enabled）**を選択解除します。

   データは手動で、または Microsoft ® Excel スプレッドシートから追加できます。

   > **モデル部品番号（Model Part Number）**列が空の場合、SOLIDWORKS Manage は保存時に行全体を削除します。**図面部品番号（Drawing Part Number）**列が空の場合、行は保持されます。

リストへのデータの追加

データは、Microsoft Excel のスプレッドシートや他のソースからコピーするなどの方法で、手動で入力できます。

> データは、Excel スプレッドシートの最初の 2 列からのみ追加できます。

データをリストに追加するには:

1. 行数を入力します。
2. **行を追加（Add Rows）**をクリックします。
3. **モデル部品番号（Model Part Number）**と**図面部品番号（Drawing Part Number）**の値を入力します。

4. オプション: 空白行を入力するには:
   a) セルを右クリックし、**空の行を挿入（Insert empty rows）** > **現在の位置に（In current position）**を選択します。
   b) **行数（Number of rows）**に数値を入力します。
   c) **挿入（Insert）**を選択します。
5. **保存（Save）**をクリックします。
6. オプション: データをコピーし、**Excel から貼り付け（Paste from Excel）**をクリックして、Excel スプレッドシートからリストの一番下にデータを追加します。
7. オプション: 行をクリックし、右クリックして**Excel から貼り付け（Paste from Excel）** > **現在の位置に（In current position）**を選択し、既存の行の中間にコピーした値を貼り付けます。

ドキュメント オブジェクトでの番号付けリストの使用

ドキュメント オブジェクトで番号付けリストを使用するには:

1. システム アドミニストレーション ツールで、オプション（Options）を選択します。
2. **CAD オプション（CAD Options）**で **SOLIDWORKS オプション（SOLIDWORKS Options）**をクリックします。
3. メイン オプション（Main Options）（SOLIDWORKS）ダイアログ ボックスで、**部品番号オプション（Part Number options）**をクリックします。
4. 部品番号オプション（Part Number Options） ダイアログ ボックスの**フィールド グループ（Field Group）**で、番号付けリストを使用するフィールド グループを選択します。
5. **番号付けリスト（Numbering List）**を選択します。
6. **番号付けスキーム バージョン（Numbering Scheme Versions）**で、ファイル タイプごとに**番号付けリスト（Numbering List）**を選択します。

   部品やアセンブリは、**モデル番号（Model Number）**列の番号を使用します。

7. オプション: 番号に追加するプレフィックスまたはサフィックスを含めます。
8. **保存（Save）**をクリックしてダイアログ ボックスを閉じます。

リンクされたモデルと図面

リストから番号を割り当てる方法は、モデルと図面をリンクするために指定された**部品番号オプション（Part Number Options）**によって異なります。

リストからの番号の割り当ては、次のいずれであるかどうかによっても異なります。

- モデルと図面で同じ部品番号が可能。
- リストの現在の値行には、モデルと図面の番号が含まれる。

次の表に、さまざまなシナリオを示します。リストに番号がない場合、SOLIDWORKS Manage はオブジェクトに割り当てられたデフォルトの番号付けスキームを使用します。

表 1 : 同じ部品番号を持つことができない、リンクされたモデルと図面: リストには両方の番号が含まれる

モデルが最初で次に図面	図面が最初で次にモデル
モデルが現在の値、**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得し、次に図面が同じ行から**図面部品番号（Drawing Part Number）**を取得します。	図面が現在の値、**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得し、次にモデルがリストの次の**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得します。

表 2 : 同じ部品番号を持つことができない、リンクされたモデルと図面: リストにはモデルのみが含まれる

モデルが最初で次に図面	図面が最初で次にモデル
モデルが現在の値を持つ行から番号を取得し、次に図面がリスト内の次の番号を取得します。	図面が現在の値、**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得し、次にモデルがリストの次の**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得します。

表 3 : 同じ部品番号を持つことができる、リンクされたモデルと図面: リストには両方の番号が含まれる

モデルが最初で次に図面	図面が最初で次にモデル
モデルが現在の値、**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得し、次に図面が同じ行から**図面部品番号（Drawing Part Number）**を取得します。	図面が現在の値、**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得し、次にモデルがリストの次の**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得します。

表 4 : 同じ部品番号を持つことができる、リンクされたモデルと図面: リストにはモデルのみが含まれる

モデルが最初で次に図面	図面が最初で次にモデル
モデルが現在の値を持つ行から番号を取得し、次に図面がリスト内の次の番号を取得します。	図面が現在の値、**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得し、次にモデルがリストの次の**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得します。

表 5 : モデルと図面がリンクされていない: リストには両方の番号が含まれる

モデルが最初で次に図面	図面が最初で次にモデル
モデルが現在の値、**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得し、次に図面がリストの次の**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得します。	図面が現在の値、**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得し、次にモデルがリストの次の**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得します。

表 6 : モデルと図面がリンクされていない: リストにはモデルのみが含まれる

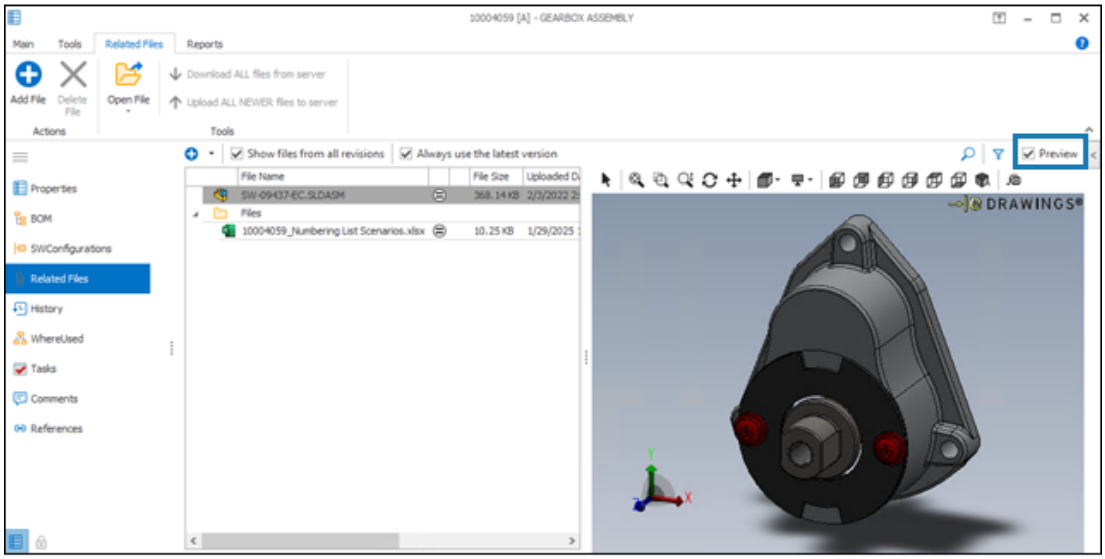
モデルが最初で次に図面	図面が最初で次にモデル
モデルが現在の値、**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得し、次に図面がリストの次の**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得します。	図面は、現在の値の**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得してから、リスト内の次の**モデル部品番号（Model Part Number）**を取得します。

SOLIDWORKS ファイルへの番号の付与

SOLIDWORKS ファイルに番号を付与するには:

1. SOLIDWORKS Design で、SOLIDWORKS Manage アドインを開きます。
2. 新しいモデルまたは図面を作成します。
3. SOLIDWORKS Manage アドインで、**名前を付けて保存（Save As）**をクリックします。
4. ダイアログ ボックスで、**タイプ（Type）**に番号付けリスト（Numbering List）が選択されているグループを選択します。
5. 必須フィールドを入力し、**保存（Save）**をクリックします。

関連ファイルのプレビュー



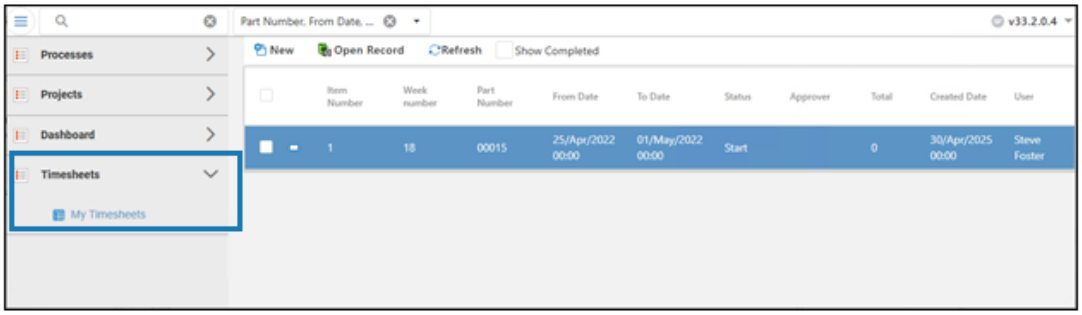
関連ファイル（Related Files）タブで、ドキュメントおよび PDM オブジェクトの主要ファイルを含む関連ファイルをプレビューできます。

これまでは、メイン グリッドの右側のフライアウト ペインでのみ、ドキュメントと PDM オブジェクトをプレビューできました。

関連ファイルをプレビューするには:

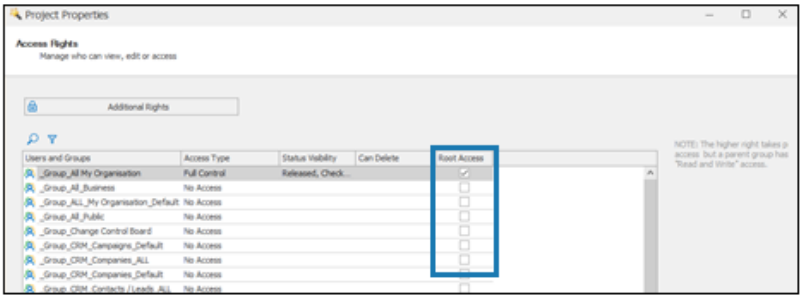
1. リボンの関連ファイル（Related Files）をクリックします。
2. **プレビュー（Preview）**を選択します。

Targeted Web クライアントによるタイムシートへのアクセス



Targeted Web クライアントからタイムシートにアクセスできます。これにより外部ユーザーは、完全なユーザー アクセス権なしで作業を送信できます。

ユーザーまたはグループへのルート オブジェクトのアクセス権の提供



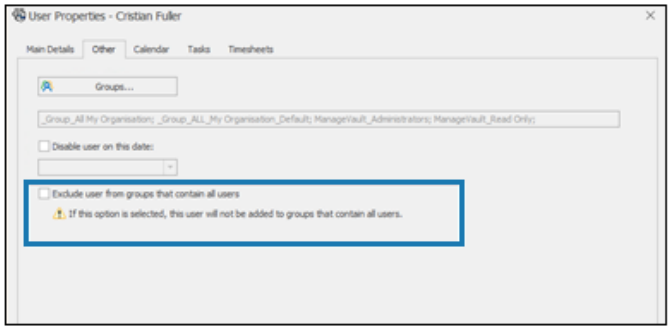
特定のユーザーおよびグループにオブジェクトのルートの場所へのアクセス権を付与できます。

このレベルのアクセス権では、ユーザーとグループはサブフォルダ内のレコードのみ表示できます。

ユーザーまたはグループにルート オブジェクトへのアクセスを提供するには、次の手順を実行します。

1. プロジェクトのプロパティ（Project Properties）ダイアログ ボックスで、**アクセス権（Access Rights）**を選択します。
2. **ルート アクセス（Root Access）**で、ユーザーまたはグループを選択します。

グループから新規ユーザーを除外



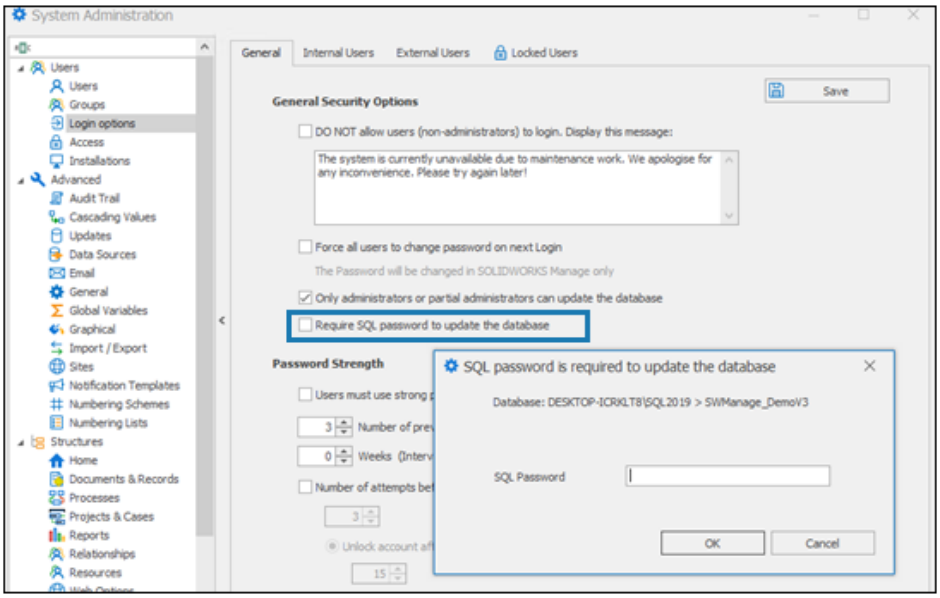
すべてのユーザーを自動的に含むグループから、新しい Manage のみのユーザーを除外できます。

以前は、このようなグループから新しいユーザーを手動で除去する必要がありました。たとえば、システム定義グループ **_Group_AllMyOrganisation** には、自動的に全ユーザーが含まれます。

グループから新規ユーザーを除外するには:

1. ユーザー プロパティ（User Properties）ダイアログ ボックスのその他（Other）タブで、**すべてのユーザーを含むグループからユーザーを除外（Exclude user from groups that contain all users）**を選択します。
2. **保存（Save）**をクリックします。

SQL パスワードを使用した安全なデータベース更新

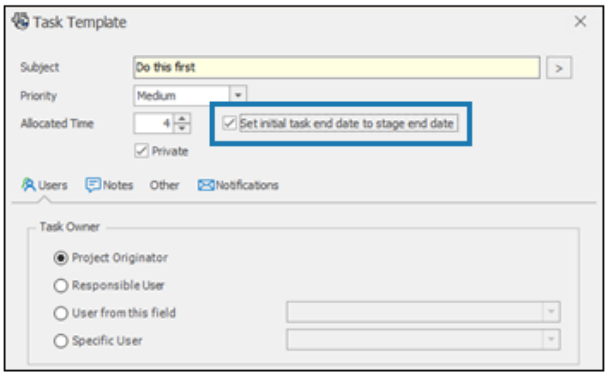


SQL パスワードを使用してデータベースを安全に更新できます。

SQL パスワードを使用して安全にデータベースを更新するには:

1. システム アドミニストレーション（System Administration）ツールで、**ユーザー（Users）** > **ログイン オプション（Login Options）**をクリックします。
2. 全般（General）タブで、**データベースを更新するには SQL パスワードが必要（Require SQL password to update the database）**を選択します。
3. SQL パスワードを入力し、**OK** をクリックします。

タスクの終了日を設定

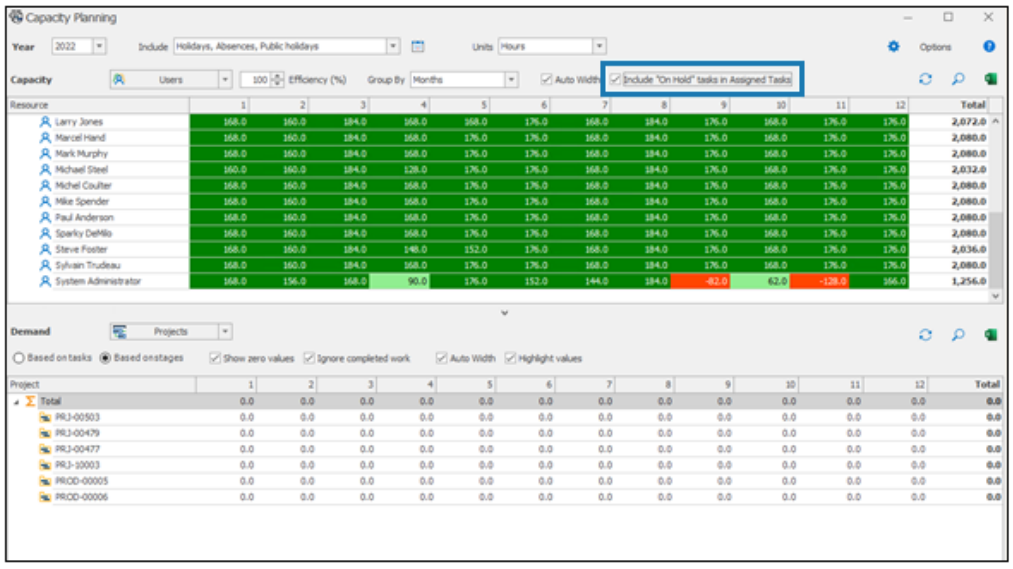


タスクの終了日がステージの終了日と同じになるように指定できます。

これまでタスクの終了日は、各タスクに割り当てられた期間に基づいていました。

タスク テンプレート（Task Template）ダイアログ ボックスで、**初期タスク終了日をステージ終了日に設定（Set initial task end date to stage end date）**を選択します。

保留タスクを含める



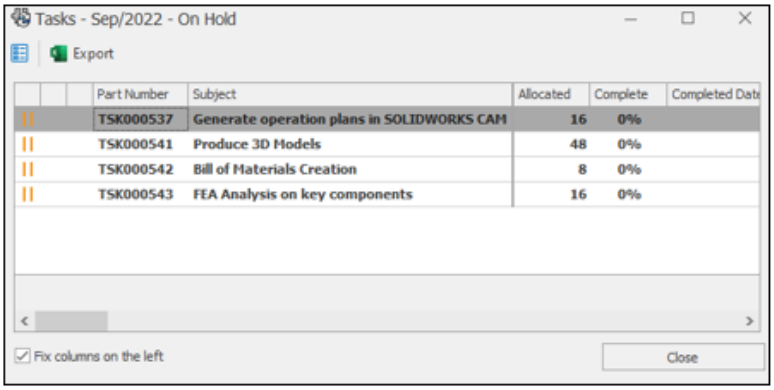
ステータスが**保留中**（**On Hold**）のタスクを識別できます。このステータスは、タスクをまだ処理できないことを示します。

保留中タスクを含めるには:

1. **キャパシティ プランニング**（**Capacity Planning**）ツールで**「保留中」のタスクを割り当て済みタスクに含める**（**Include "On Hold" tasks in Assigned Tasks**）を選択します。

これは、チームがキャパシティを超えずにプロジェクトに参加できるかどうかを評価するのに役立ちます。**保留中**（**On Hold**）のタスクが多すぎる場合、新しいプロジェクトを追加すると、チームが過負荷になる可能性があります。

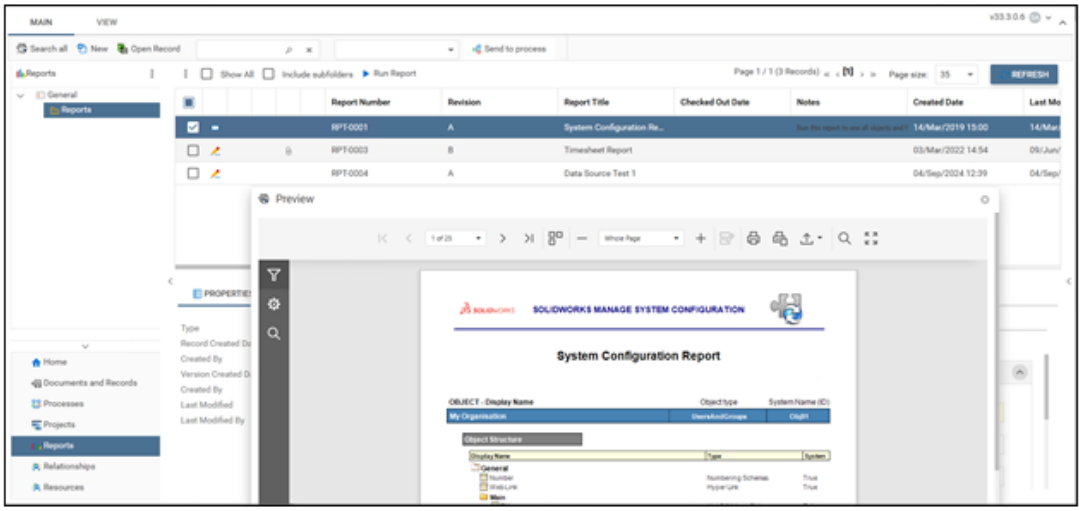
キャパシティ プランニング ツールからのタスク詳細の表示



キャパシティ プランニング（**Capacity Planning**）ツールから個々のタスクにアクセスできます。

プロジェクト マネージャーは、各ユーザーに割り当てられたタスクの詳細を確認できます。

Plenary Web クライアントのレポート モジュール



レポート（Report）には、Plenary（フル）Web クライアントからアクセスできます。

これにより、Web ブラウザから統合レポートにアクセスして実行できます。

デスクトップ クライアントを使用してレポートを編集します。

デスクトップ クライアントへのリンクの作成

レコードのリンクをデスクトップ（シック クライアント）に作成できます。リンクは通知メールに含めたり、ダッシュボードに表示したりすることができます。

これまでは、Web クライアントへのリンクのみ作成できました。

子のみのフラット BOM

フラット BOM（子のみ）（Flat BOM (Children Only)）ビューには、ロールアップされた子アイテムのみが表示されます。以前の**フラット BOM（Flat BOM）**ビューには、ロールアップされた親（サブアセンブリなど）と子（部品など）が表示されていました。

フラット BOM（子のみ）（Flat BOM (Children Only)）は、SOLIDWORKS PDM の**部品のみの部品表（Parts Only BOM）**に似ています。

ユーザー アクセス条件の定義

条件を使用して、特定のプロセス ステージで作業できるユーザーまたはグループを定義できます。これにより、さまざまなアクセス権を提供するための条件付きワークフローパスが不要になり、設定が簡素化されます。

出力条件の処理

出力条件では、処理フィールドに加えて**影響を受けるアイテム**（**Affected Items**）フィールドを使用できます。これにより、影響を受ける特定のアイテムに対して出力を実行できます。

メッセージング API イベント トリガー

API には、キュー アプリケーションにメッセージを送信できるイベント トリガーが含まれています。ERP システムなどの外部システムから変更を送受信するためのより堅牢な方法になります。

17

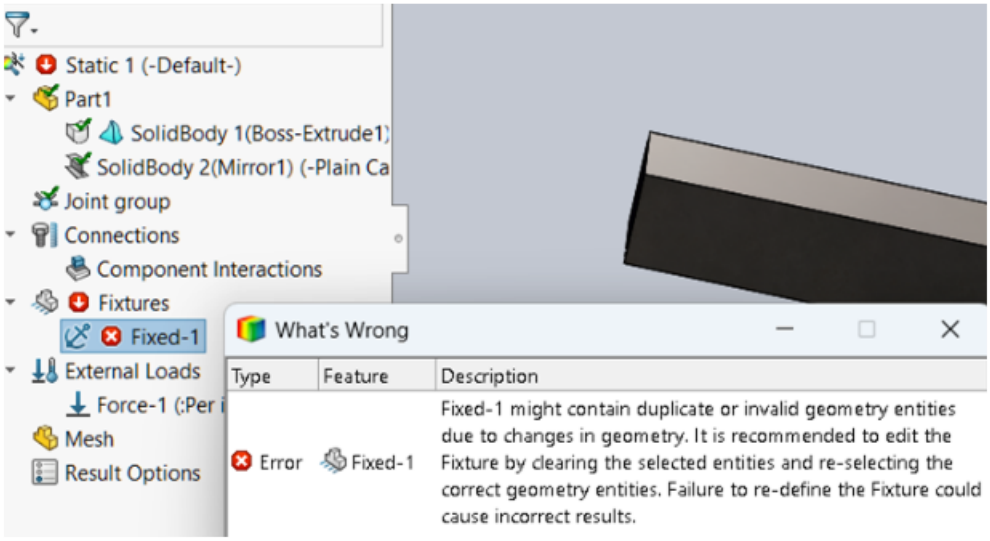
SOLIDWORKS Simulation

この章では以下の項目を含みます:

- **梁のエラー診断の改善（2026 SP2/FD02）**
- **重力荷重の精度の向上（2026 SP1/FD01）**
- **フリー ボディ フォースの精度の向上（2026 SP1/FD01）**
- **ケーブル結合（2026 SP1/FD01）**
- **シミュレーション ワークフローにおける SIMULIA 互換性の有効化（2026 SP1/FD01）**
- **梁に適用される力**
- **座屈解析スタディ**
- **角度変形の表示**
- **シェル エッジの分散リモート荷重**
- **ライセンスの更新**
- **コネクタを使用したスタディのパフォーマンス改善**
- **ピン結合力**
- **応答スペクトル解析のリモート質量サポート**
- **結果プロットを eDrawings として保存**
- **シェル定義**
- **ユーザー インターフェイス**

SOLIDWORKS® Simulation Standard、SOLIDWORKS Simulation Professional、および SOLIDWORKS Simulation Premium は個別購入製品です。

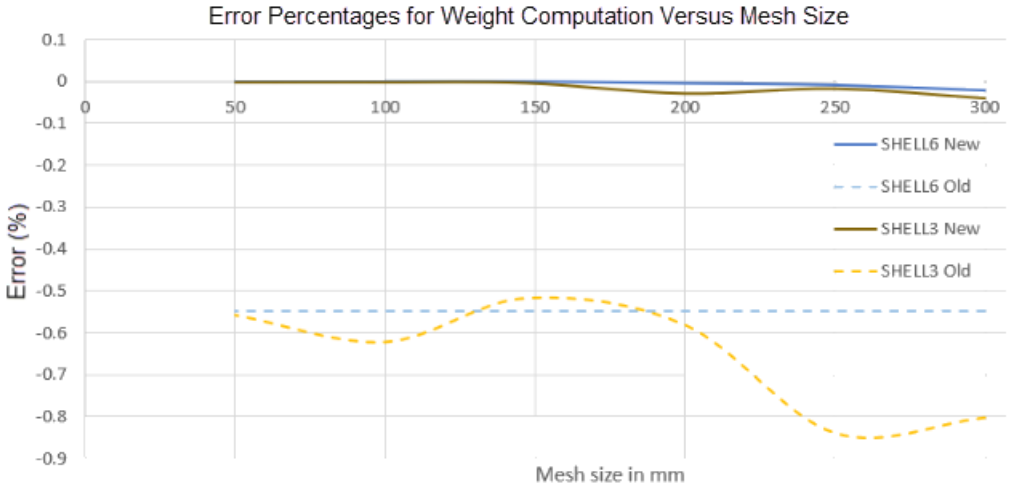
梁のエラー診断の改善（2026 SP2/FD02）



エラーおよび警告メッセージが明確になり、ソリッド ボディを梁に、また梁をソリッド ボディに変換する際に、拘束と境界条件が無効になった場合の診断が改善されています。

更新された検証チェックにより、スタディがエラーが隠れたまま実行されることを防ぎ、時間を節約し、誤った結果のリスクを減らします。

重力荷重の精度の向上（2026 SP1/FD01）

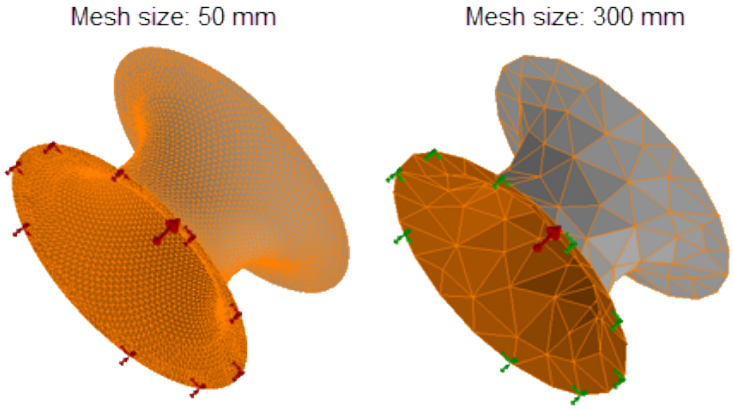


シェルでメッシュされたカーブ エッジとサーフェスの重力荷重の計算がより正確になりました。

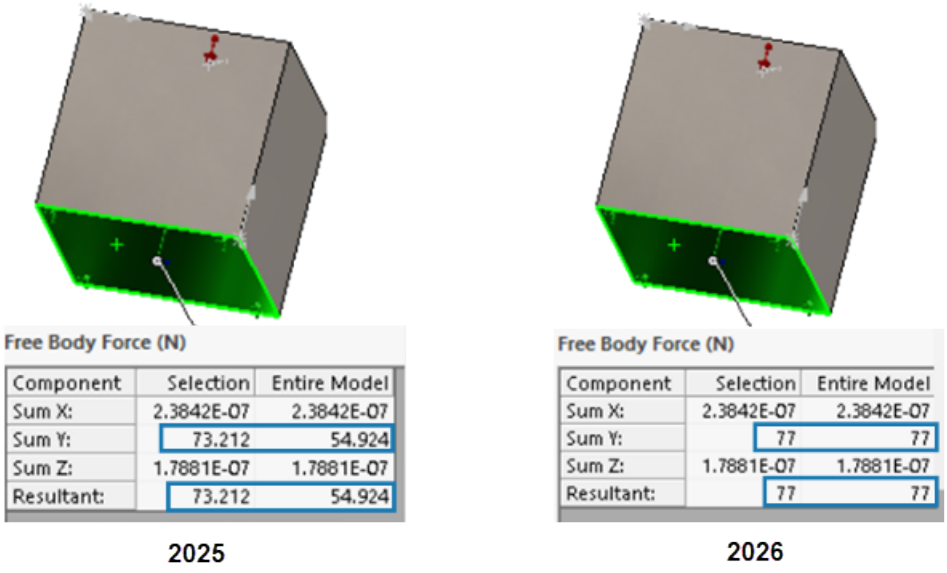
シェル要素でメッシュされた曲面ジオメトリの体積を計算するアルゴリズムが強化され、構造質量と重力荷重の評価における忠実度が向上しました。シェル要素の体積計算は、シェルの厚みとシェル要素の節点結合の両方を組み込んだウェッジ要素を生成することで実行されるようになりました。

重量計算の精度の向上は、二重曲面ジオメトリ、ドラフト精度シェルでメッシュされた曲面ジオメトリ、オフセット付きシェル、複合シェルで特に顕著に現れます。この拡張機能は、線形静解析スタディで使用できます。

上の図は、シェル要素でメッシュされた鞍型曲面ジオメトリに対して、新しいアルゴリズム（SHELL6 New、SHELL3 New）と旧アルゴリズム（SHELL6 Old、SHELL3 Old）を使用した場合の重量計算のエラー率を示しています。次の図に示すように、新しいアルゴリズムは鞍型曲面ジオメトリの重量計算のエラー率が大幅に低減します。



フリー ボディ フォースの精度の向上（2026 SP1/FD01）



Free Body Force (N)

Component	Selection	Entire Model
Sum X:	2.3842E-07	2.3842E-07
Sum Y:	73.212	54.924
Sum Z:	1.7881E-07	1.7881E-07
Resultant:	73.212	54.924

2025

Free Body Force (N)

Component	Selection	Entire Model
Sum X:	2.3842E-07	2.3842E-07
Sum Y:	77	77
Sum Z:	1.7881E-07	1.7881E-07
Resultant:	77	77

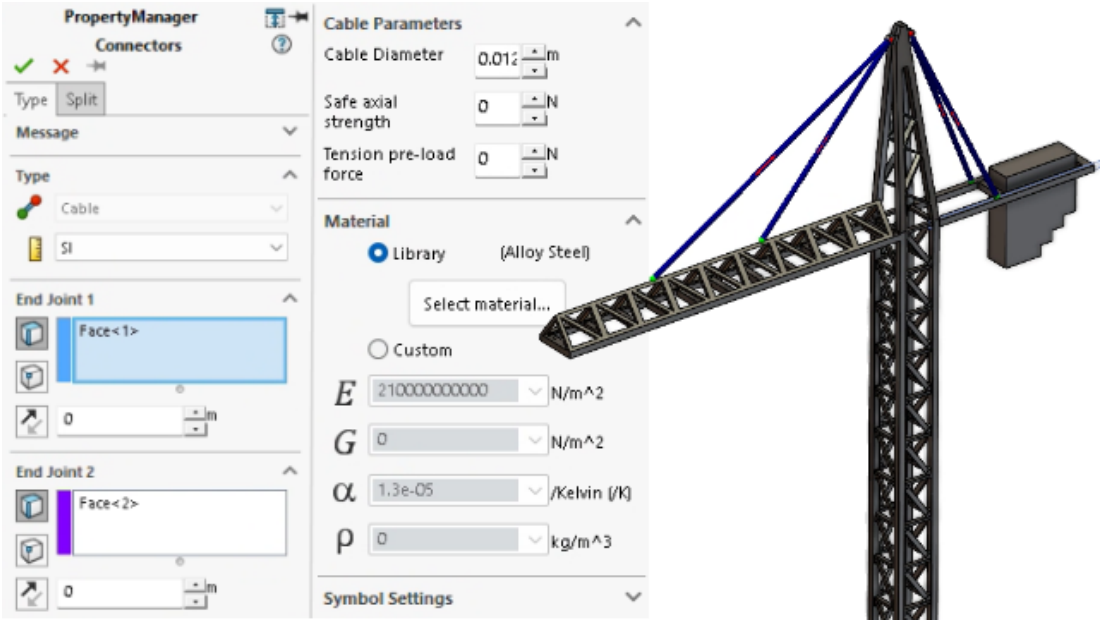
2026

線形静解析スタディで、重力荷重と遠心力荷重が適用されたモデルのフリー ボディ フォースの計算が改善されました。さらに、ボディ レベルでフリー ボディ フォースをリスト表示することも可能です。

上の画像は、密度 7,700 kg/m^3、重力荷重 g = 10 N/s^2 が適用された 1 m^3 の立方体について、従来と現在のフリー ボディ フォースを比較したものです。立方体は下面で拘束されています。

SOLIDWORKS Simulation 2026 では、下面と立方体全体のフリー ボディ フォースが、立方体の重量である 77 N として正しく表示されます。

ケーブル結合（2026 SP1/FD01）



引張り状態にあるケーブルは、ソリッドの面の間、シェルの円形エッジの間、ソリッドまたはシェルの頂点の間に指定でき、頂点から面、頂点から円形エッジ、円形エッジから面の組み合わせも可能です。

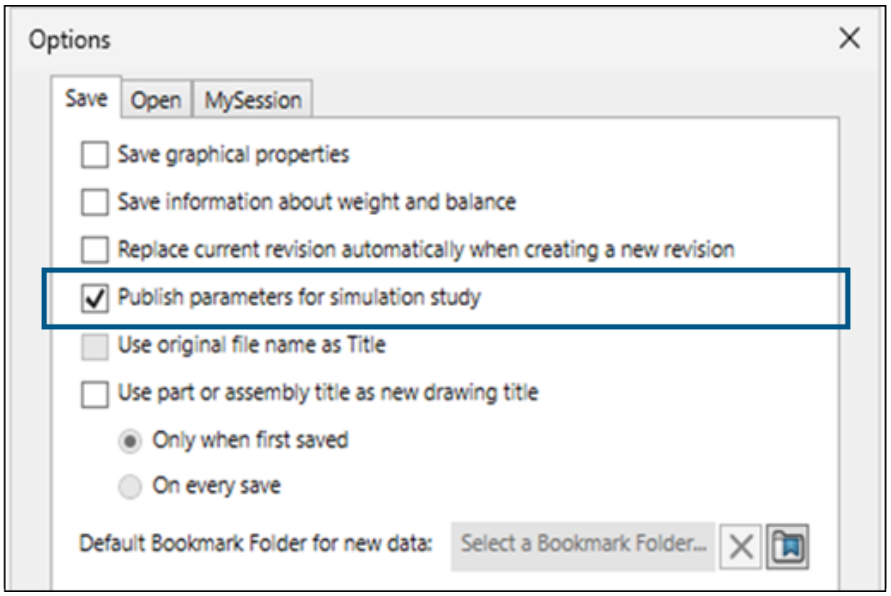
ケーブル結合を使用することで、ケーブル要素を正確にモデル化できます。これらの要素は、斜張橋、クレーンや他の耐荷重構造要素で一般に使用されます。ケーブルをモデル化するには、ケーブルの直径と材料を指定する必要があります。**安全な軸方向強度（Safe axial strength）**を指定し、後処理中に引張り状態のケーブルが、適用された軸荷重に耐えられるかどうかを判断するために役立てることもできます。

ケーブル結合を定義するには、Simulation スタディ ツリーで、**接合部（Connections）**を右クリックし、**ケーブル（Cable）** をクリックします。

ケーブル結合に働く軸力をリストするには、シミュレーション実行後、**結果（Results）**を右クリックし、**結合力リスト表示（List Connector Force）**をクリックします。

ケーブル結合は線形静解析スタディでサポートされ、SOLIDWORKS Simulation Professional および SOLIDWORKS Simulation Premium で使用できます。

シミュレーション ワークフローにおける SIMULIA 互換性の有効化（2026 SP1/FD01）



管理者は、**ツール**（**Tools**） > **オプション**（**Options**） > **保存**（**Save**）の下の MySession アクション バーの中の**シミュレーション スタディのためにパラメーターをパブリッシュ**（**Publish parameters for simulation study**）オプションを使用して、**3D**EXPERIENCE platform への保存時に Simulia アプリケーションとの互換性を管理できます。

メリット：これにより、SOLIDWORKS Design では次の機能を有効にできます:

- シミュレーション ワークフローに必要な場合にのみパラメーターをパブリッシュする機能。
- CAD ファミリー内で互換性のある物理プロダクトに対して、安定した ID を維持する機能。

このオプションを選択すると、SOLIDWORKS Design はパラメーターをプラットフォームにパブリッシュし、CAD ファミリー内のすべての物理プロダクトに同じ ID を割り当てます。これにより、SIMULIA アプリケーションは構成間でパラメーターを再利用できるようになります。パラメーターの公開には追加の処理が必要なため、時間の節約量がデータ サイズに依存する可能性があります。

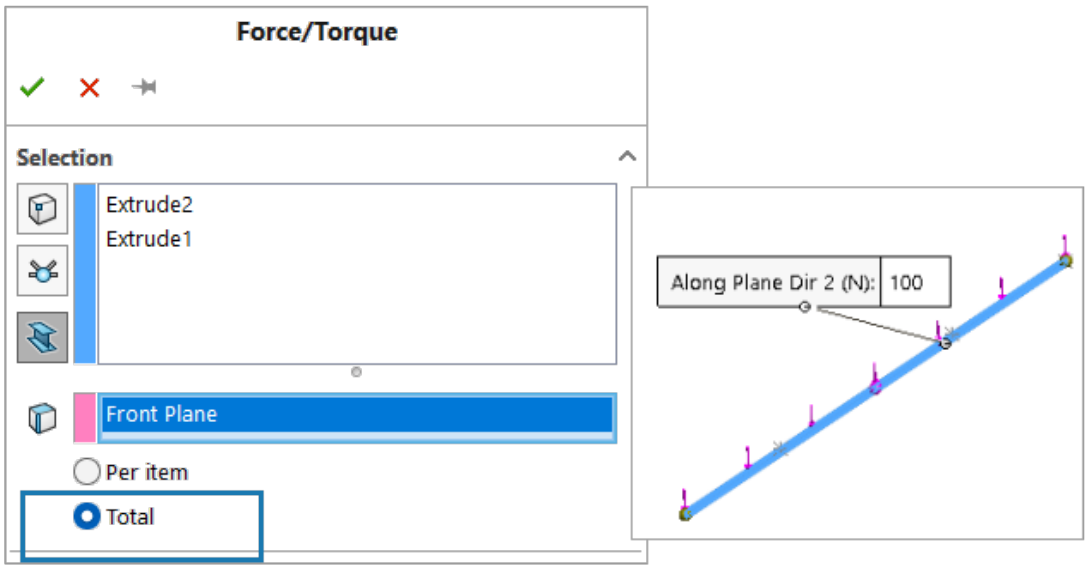
このオプションをオフにすると、SOLIDWORKS Design はシミュレーション パラメーターのパブリッシュをスキップし、CAD ファミリー内の各物理プロダクトに固有の ID を割り当てます。これにより、シミュレーション ワークフローを必要としないほとんどのユーザーにとって、時間の節約とパフォーマンスの向上が実現します。

制限事項:

- プラットフォームにパブリッシュされたパラメーターは、SOLIDWORKS Design で削除してもプラットフォーム上には残ります。
- 機能をオフにして保存した CAD ファミリーには、後から有効にしても安定した ID は割り当てられません。
- この機能をオフにしてデータを保存し、後で有効にする場合は、パラメーターをパブリッシュするために再構築（例: **Ctrl + Q** を押す）および再保存が必要です。

- 保存時間はデータ サイズによって異なります。すべてのユーザーがこの機能を使用する前に、大規模アセンブリでテストしてください。

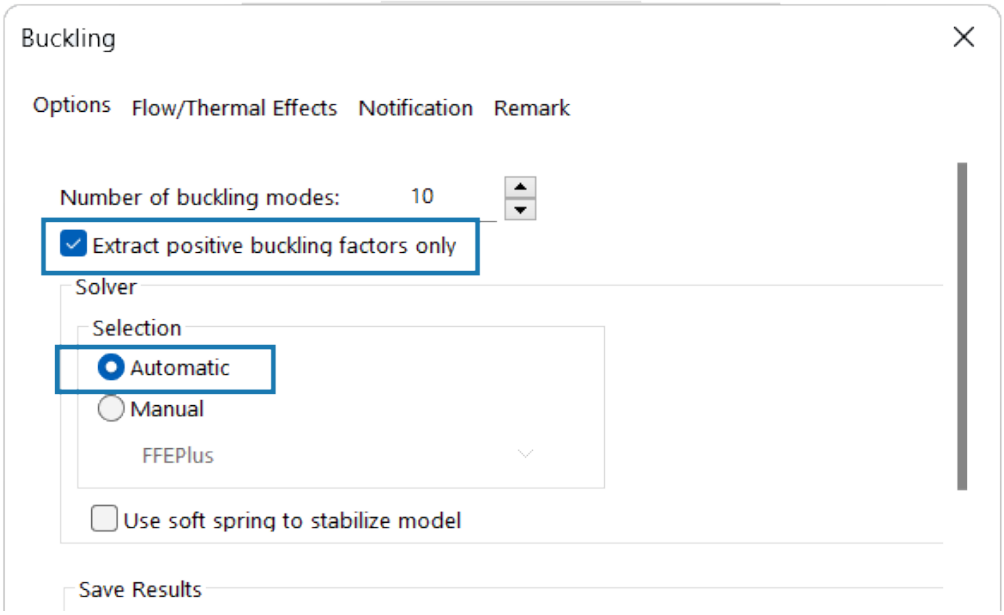
梁に適用される力



梁ボディに対する力の適用が、より柔軟になりました。

以前のリリースでは、デフォルト オプションの**アイテム毎（Per item）**でしか、荷重を梁ボディに適用できませんでした。このリリースでは、力/トルク（Force/Torque）PropertyManager で**合計（Total）**オプションを選択することで、複数の梁ボディに、長さに比例した力荷重を分布できます。

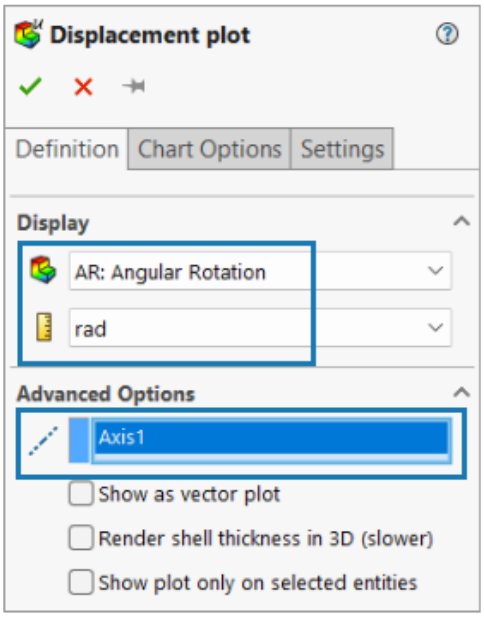
座屈解析スタディ

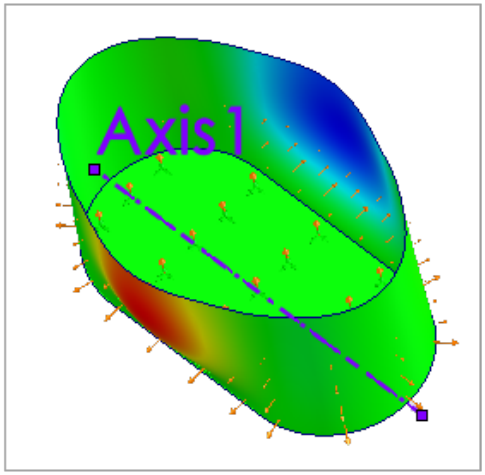


座屈解析スタディの実行に使用するモデルの正の座屈係数とモードのみを抽出できます。

正の座屈荷重係数のみを抽出（Extract positive buckling factors only）オプションは、座屈解析のオプション設定（Buckling Study Properties）ダイアログ ボックスから使用できます。正の座屈係数とモードのみを抽出するように選択すると、ソルバは**自動（Automatic）**オプションに切り替わります。SOLIDWORKS Simulation は、座屈シミュレーションによってソルバが計算可能な負の座屈係数と、それに関連するモードを報告しません。

角度変形の表示



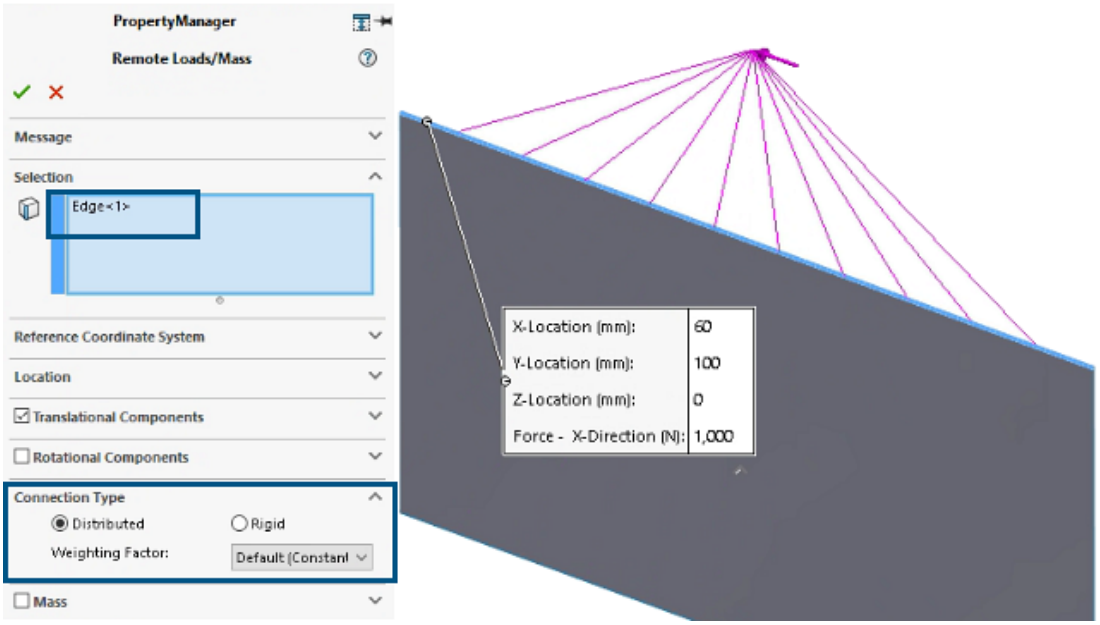


指定した軸を基準にした角度変形結果を、度またはラジアン単位でプロットできます。

変位図プロット（Displacement plot） PropertyManager で、**AR: 角回転（AR: Angular Rotation**）を**表示（Display**）で、軸を**詳細設定オプション（Advanced Options**）で選択します。

これは、静解析スタディおよび非線形静解析スタディで使用できます。すべてのソリッド、シェル、または梁メッシュを使用するスタディのみで、角回転の表示がサポートされます。混在メッシュ スタディはサポートされません。非線形解析スタディに対する角回転の時刻歴プロットの作成はサポートされていません。

シェル エッジの分散リモート荷重



リモート荷重およびリモート質量の分布結合の定型式では現在、シェル エッジがサポートされています。

サポートとしてシェル エッジを選択すると、リモート荷重またはリモート質量はエッジの結合節点に分散されます。以前は、分布結合理論は面にしか使用できませんでした。

これは、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。

ライセンスの更新

SOLIDWORKS Simulation Standard ライセンスでも、SOLIDWORKS Simulation Professional ライセンスおよび SOLIDWORKS Simulation Premium ライセンスでのみ使用可能だった機能が利用可能になりました。

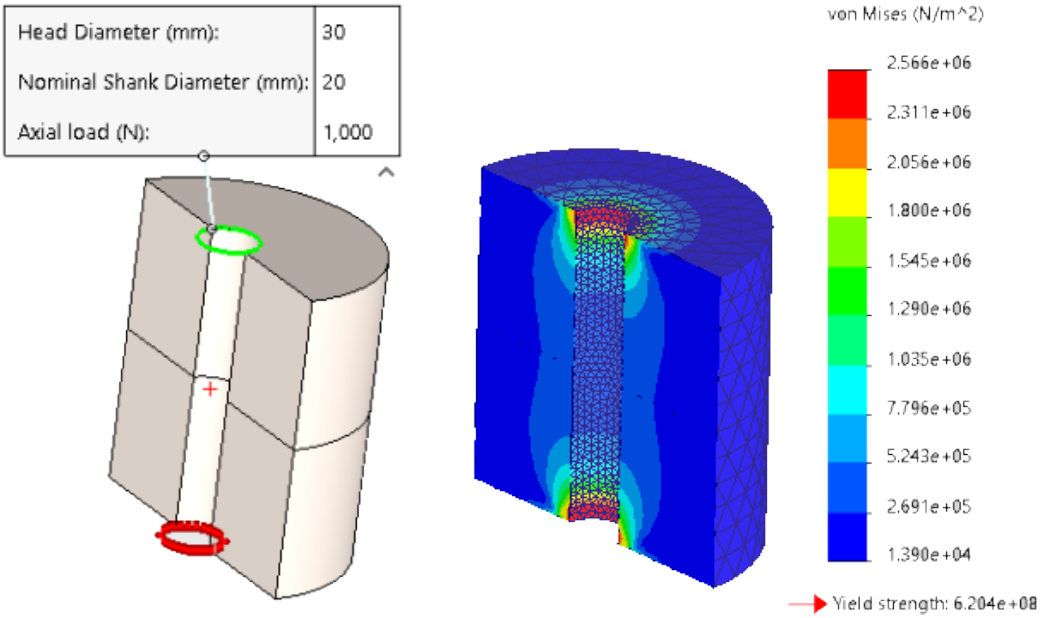
- 非拘束ボディの自動検出。**非拘束のボディを自動的に検知（Automatically detect underconstrained bodies**）オプションは、システム オプション - 一般（System Options-General）ダイアログ ボックスからアクセスでき、すべての SOLIDWORKS Simulation ライセンスで使用できます。

  非拘束のボディを自動的に検知（Automatically detect underconstrained bodies）を選択すると、ソルバはシミュレーション中に十分に拘束されていないボディを検出し、モデルが不安定な場合は並進または回転剛体モードを提示できます。剛体の自動検出は線形静解析スタディで使用できます。

- 高度な結合および接触アルゴリズム。ソルバによるメモリの推定、割り当て、管理の向上により、以前はメモリ不足で失敗していた大規模なサーフェス間のボンド相互作用セットや接触相互作用セットを完成させることができます。

- 機能ベースのコミュニケーション。方程式ソルバ FFEPlus および大規模な問題の直接スパースにデータを渡す方が、すべてのライセンスで効率的です。メモリ使用量による機能ベースのデータ通信は、ファイルベースの通信に代わるものです。

コネクタを使用したスタディのパフォーマンス改善



分布結合をサポートするコネクタを使用したシミュレーション スタディの解析時間が改善されました。

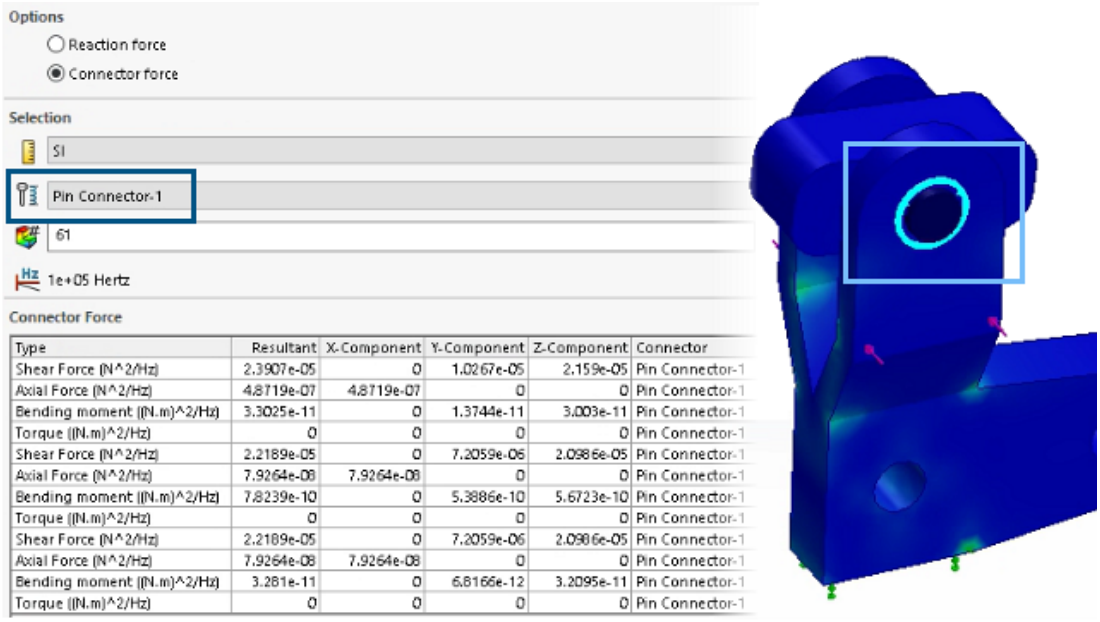
期待されるソルバの強化機能は以下の通りです。

- Intel 直接スパース ソルバ。これまでは結合ファセット（サーフェス要素）の数の制限 800 を超えるため解析できなかったモデルが、解析できるようになります。この制限は削除されます。また、分布結合型のコネクタを使用するモデルや多くの結合節点（ボルト、ベアリング、リンクロッド結合など）を持つモデルでは、解析時間が短縮されます。

  たとえば、上の図は、分布結合型のボルトで取り付けられた 2 つの円筒のモデルを示しています。以前のリリースでは、このモデルの線形静解析スタディは、結合ファセットの数の制限のために失敗しました。このリリースでは、Intel 直接スパース ソルバにより、同じスタディに対するソリューションが正常に提供されます。

- FFEPlus ソルバ。分布結合と多数の結合節点を備えたコネクタを使用して、モデルの解析時間を短縮します。

ピン結合力



Type	Resultant	X-Component	Y-Component	Z-Component	Connector
Shear Force (N^2/Hz)	2.3907e-05	0	1.0267e-05	2.159e-05	Pin Connector-1
Axial Force (N^2/Hz)	4.8719e-07	4.8719e-07	0	0	Pin Connector-1
Bending moment ((N.m)^2/Hz)	3.3025e-11	0	1.3744e-11	3.003e-11	Pin Connector-1
Torque ((N.m)^2/Hz)	0	0	0	0	Pin Connector-1
Shear Force (N^2/Hz)	2.2189e-05	0	7.2059e-06	2.0986e-05	Pin Connector-1
Axial Force (N^2/Hz)	7.9264e-08	7.9264e-08	0	0	Pin Connector-1
Bending moment ((N.m)^2/Hz)	7.8239e-10	0	5.3886e-10	5.6723e-10	Pin Connector-1
Torque ((N.m)^2/Hz)	0	0	0	0	Pin Connector-1
Shear Force (N^2/Hz)	2.2189e-05	0	7.2059e-06	2.0986e-05	Pin Connector-1
Axial Force (N^2/Hz)	7.9264e-08	7.9264e-08	0	0	Pin Connector-1
Bending moment ((N.m)^2/Hz)	3.281e-11	0	6.8166e-12	3.2095e-11	Pin Connector-1
Torque ((N.m)^2/Hz)	0	0	0	0	Pin Connector-1

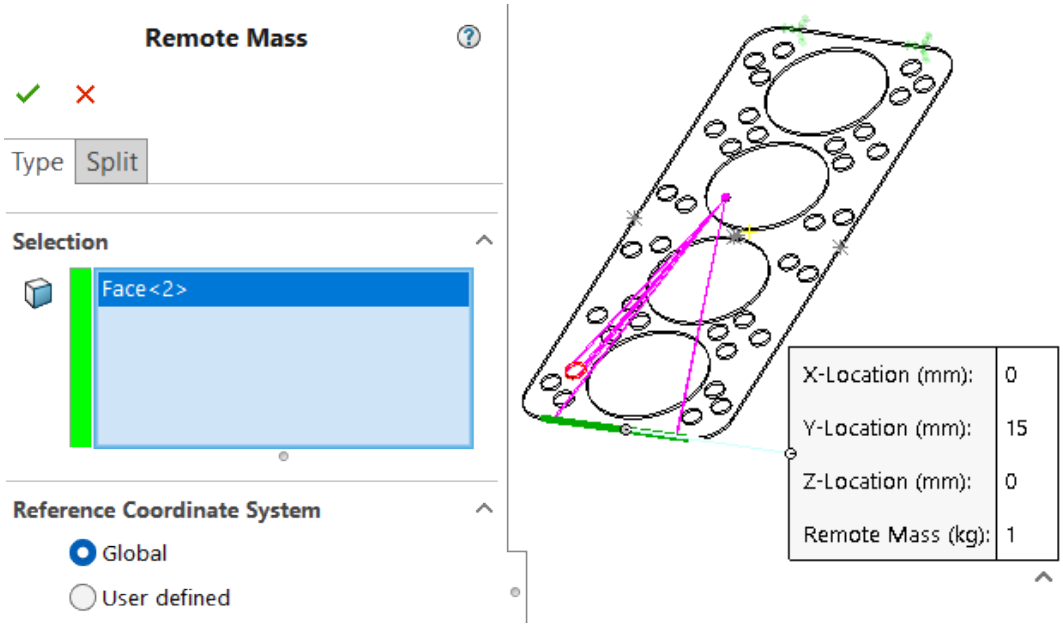
線形動的不規則振動スタディで、せん断力、軸力、曲げモーメント、トルクなどを含むピン結合力の抽出が可能です。

力の結果（Result Force）PropertyManager の**オプション**（**Options**）で、**結合力**（**Connector force**）を選択すると、ソルバが計算するピン結合力のリストが表示されます。グローバル座標系またはローカル座標系を基準にして、ピン結合力の X、Y、Z 成分を合力とともにリスト表示できます。SOLIDWORKS Simulation は、PSD（Power Spectral Density） 値に基づいてピンの力とモーメントをリストします。これは周波数領域全体の力の分布を表します。

応答グラフ（**Response Graph**） をクリックして、周波数領域でのピンの力の応答グラフを生成します。

これにより、不規則振動スタディ時にピン結合に作用する力とモーメントを評価し、荷重分布をより正確に表現できます。

応答スペクトル解析のリモート質量サポート



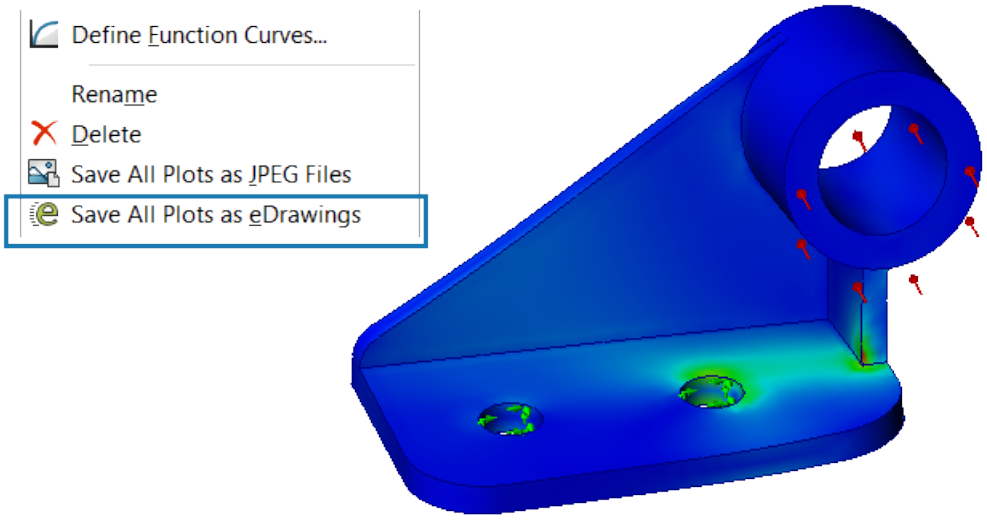
応答スペクトル解析スタディでは、リモート質量の適用がサポートされます。

メッシュ ジオメトリ外の構成部品の質量の影響を、リモート質量としてモデルに組み込むことができます。これにより、モデルの他の部分に影響を与えることができます。応答スペクトル解析を実行するモデルにリモート質量を適用するには:

1. 応答スペクトル解析スタディ ツリーで **外部荷重（External Loads）**を右クリックし、**リモート質量（Remote Mass）**を選択します。
2. **選択（Selection）**で、リモート質量を適用する面、エッジ、または頂点を選択します。
3. **位置（Location）**に、構成部品の重心におけるリモート質量の位置を指定します。
4. **リモート質量（Remote Mass）** の値を入力します。

リモート質量は、選択した面、エッジ、または頂点でモデルの残りの部分に剛結合されます。

結果プロットを eDrawings として保存

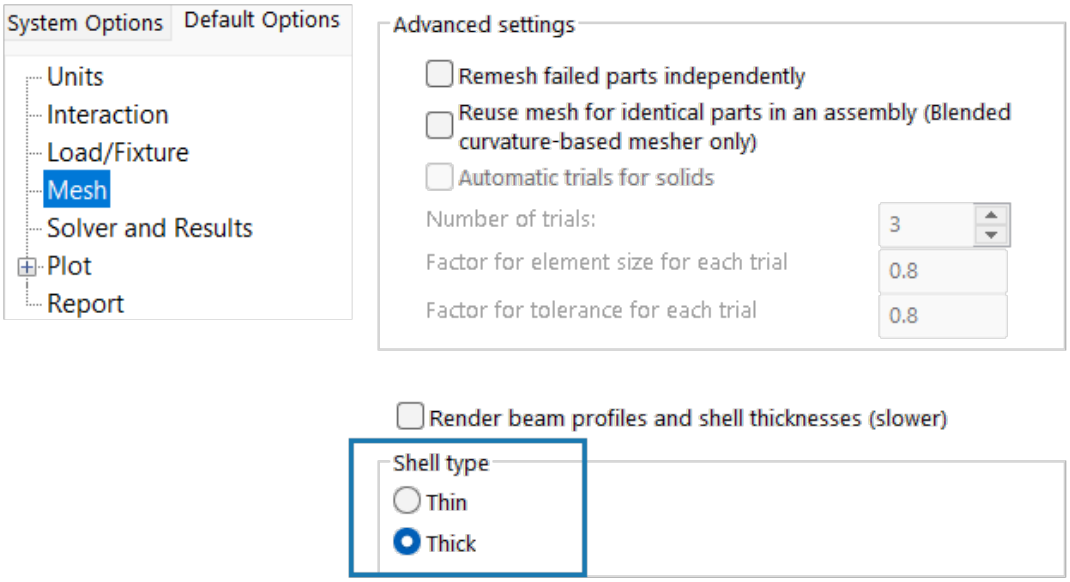


シミュレーション結果プロットは、**3D**EXPERIENCE platform から SOLIDWORKS Design をインストールするときに、eDrawings ファイルとして保存できます。

スタディの全プロットを保存するには、Simulation スタディ ツリーでスタディ アイコンを右クリックし、**全プロットを eDrawings として保存**（**Save All Plots as eDrawings**）を選択します。

スタディのプロットを 1 つ保存するには、シミュレーション スタディ ツリーで、**結果**（**Results**）の下のプロットを右クリックし、**保存**（**Save**）を選択します。**次のタイプで保存**（**Save as type**）で、**eDrawings ファイル (*.analysis.eprt)**（**eDrawings Files (*.analysis.eprt)**）を選択します。デフォルトでファイルは、**デフォルト オプション**（**Default Options**） > **レポート**（**Report**） > **結果フォルダ**（**Results folder**）で指定されたフォルダに保存されます。

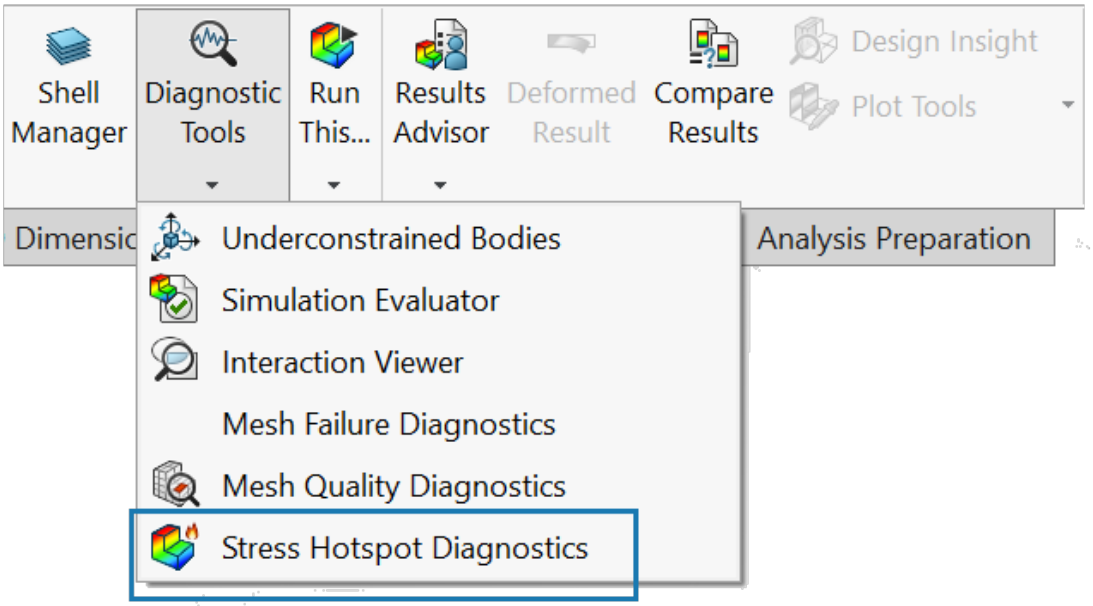
シェル定義



シェル タイプ定義（**厚肉（Thick）**または**薄肉（Thin）**）をグローバルに新規スタディに割り当てることができます。

シェル タイプを変更するには、トップ バーの下のメニューの**シミュレーション（Simulation）** > **オプション...（Options...）** > **デフォルト オプション（Default Options）** > **メッシュ（Mesh）**をクリックします。指定したシェル タイプは、**選択面でシェルを定義（Define shell by selected face）**コマンドを使用してサーフェス ボディ、板金ボディ、およびソリッド ボディから作成された新しいシェル定義に適用されます。

ユーザー インターフェイス



ユーザー インターフェイスにいくつかの強化があり、ユーザー体験が向上します。

- **応力ホットスポット（Stress Hot Spot）**ツールには、**診断ツール（Diagnostic Tools）**の CommandManager からアクセスできます 。
- レポート オプション（Report Options）ダイアログ ボックスでは、レポートを生成する前に、1 つのアクションですべてのレポート セクションを選択または選択解除できるため、時間を節約できます。
- エラー メッセージの表現がより明確になり、シミュレーション スタディでエラーの根本原因を特定しやすくなります。

18

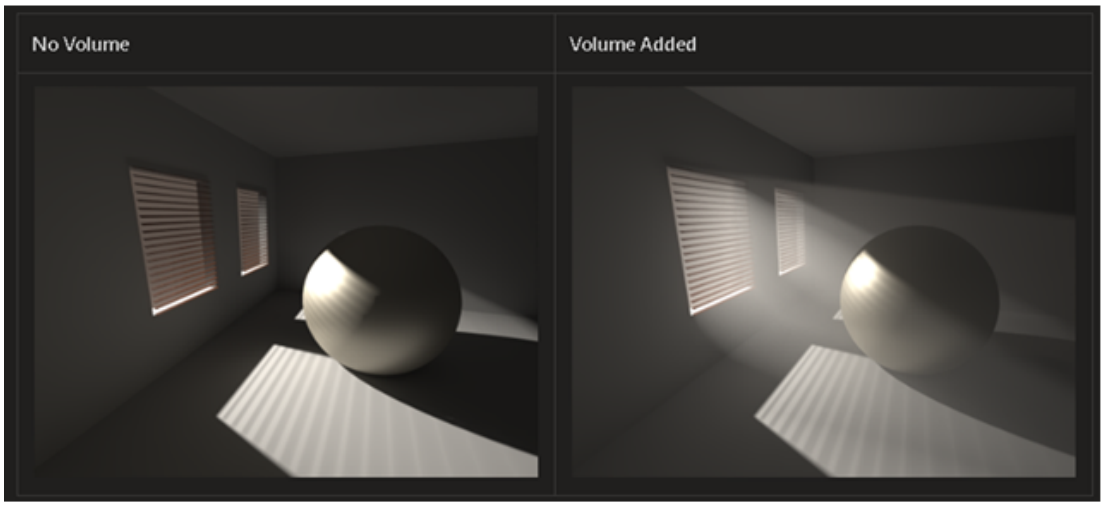
SOLIDWORKS Visualize

この章では以下の項目を含みます:

- **体積レンダリング（2026 SP2/FD02）**
- **Stellar 高速レンダリング モードでの AMD ハードウェアのサポート**

SOLIDWORKS® Visualize は、別途購入していただく製品です。

体積レンダリング（2026 SP2/FD02）



SOLIDWORKS Visualize プロジェクトに体積オブジェクトを追加できます。追加した体積オブジェクトを均一な（均質な）密度として表示でき、シーン内の他のオブジェクトと同様にスケーリング、配置、回転できます。

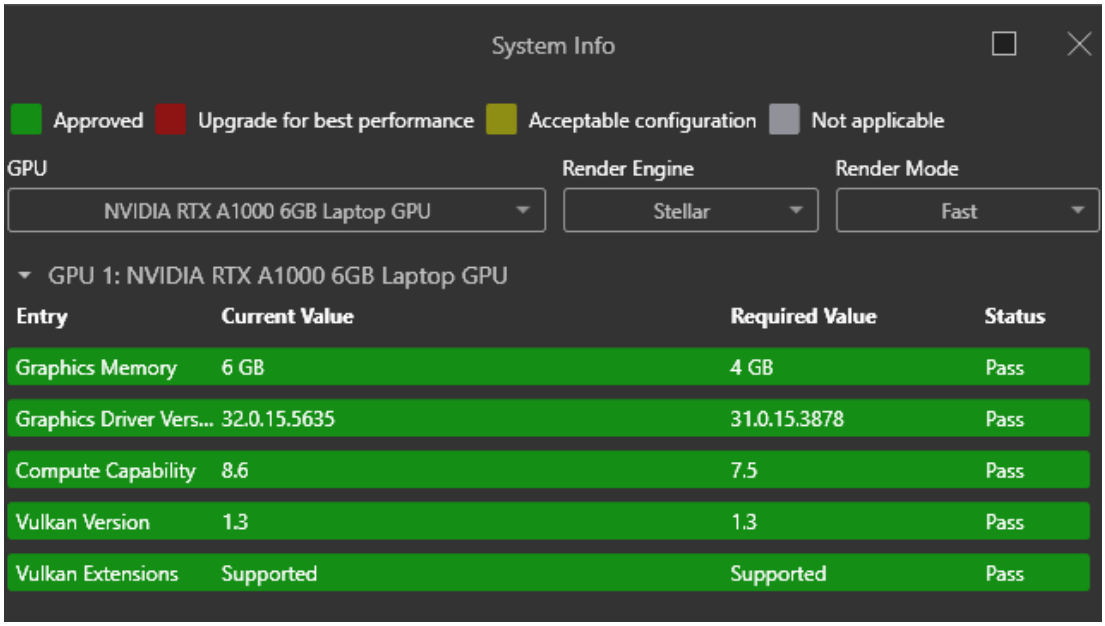
メリット: 体積レンダリングを使用すると、霧、もや、柔らかな光の散乱などの大気効果を含めることができます。こうした効果は、シーンにソリッド ジオメトリでは提供できない奥行きを与え、より自然な照明やムードを作り出すのに役立ちます。

体積オブジェクトを追加するには、モデル（Models）タブで + をクリックするか、右クリックしてショートカット メニューを使用するか、**プロジェクト（Project）** > **モデル（Models）** > **新**

規ボリューム（New Volume）を選択します。各体積オブジェクトは、**モデル（Models）**ツリーに新しいルートレベル アイテムとして表示されます。

体積オブジェクトは、ツリー内の他のモデルと同じ手順で調整します。体積の有効化/無効化、サイズや位置の変更、アニメーションの適用、パターンの適用を行うことができます。

Stellar 高速レンダリング モードでの AMD ハードウェアのサポート



SOLIDWORKS Visualize では、3DS Stellar の**高速（Fast）**レンダリング モード（Stellar RealtimeGI に基づく、Visualize のインタラクティブ レイ トレーシング エンジン）が使用され、AMD ハードウェア（RDNA™ 2 以降）でネイティブ GPU アクセラレーションがサポートされます。

これまでは、AMD GPU を搭載したコンピュータで SOLIDWORKS Visualize を使用した場合、AMD Radeon™ ProRender レンダリング エンジンを使用する必要がありました。この変更により、ユーザー エクスペリエンスが効率化され、ネイティブ AMD ハードウェア サポートが強化されます。

最小 Vulkan® レイ トレーシング拡張要件を満たし、十分な VRAM（GPU メモリ）を備えた AMD RDNA 2 GPU 以降が必要です。

レンダリング エンジンとレンダリング モードが異なれば、必要な最小要件と GPU の互換性が異なります。したがって、追加ハードウェアのサポートを反映して、システム情報（System Info）ダイアログ ボックスが再設計されています。

システム情報（System Info）ダイアログ ボックスにアクセスするには:

1. **ヘルプ（Help）** > **システム情報（System Info）**をクリックします。
2. ダイアログ ボックスで、**GPU**、**レンダリング エンジン（Render Engine）**、および**レンダリング モード（Render Mode）**を指定します。

ダイアログ ボックスにシステム能力評価が表示されます。**Stellar** と **Fast** あるいは **ProRender** と **Accurate** の組み合わせを選択すると、**Vulkan Extensions** のサポートも表示されます。

19

SOLIDWORKS CAM

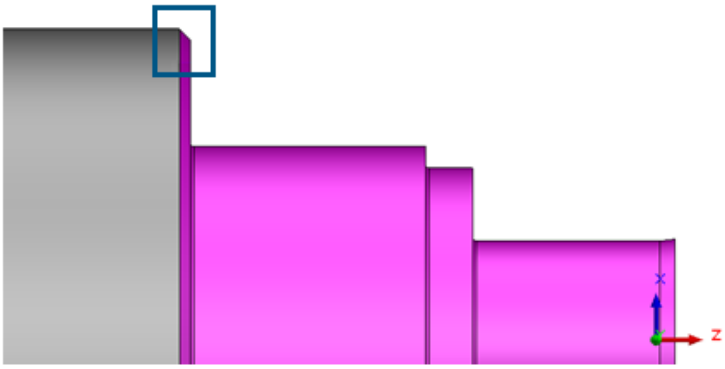
この章では以下の項目を含みます:

- **旋削ツールパスのストックのバー ブレーク面取り**
- **コレット ハウジング パラメータ**

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 Design ライセンスに含まれます。

SOLIDWORKS CAM Professional は、別途購入していただく製品です。

旋削ツールパスのストックのバー ブレーク面取り



OD に生成された旋削ツールパスにバー ブレーク動作を追加し、ガイド ブッシュを損傷する恐れのあるバリを防ぐことができます。

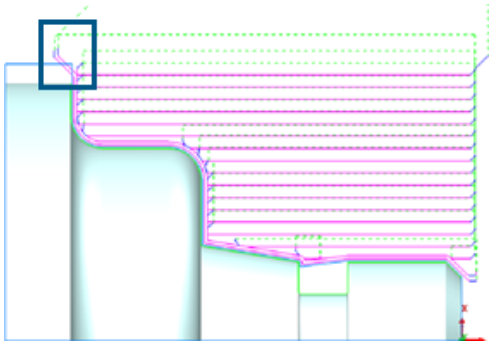
旋削ツールパス機械加工プロセス中に、円筒形ストックのエッジを機械加工すると、バリ（不要な鋭角エッジ）が工具インサートの近くに形成されることがあります。ストック材料がスライドしてガイド ブッシュを通ると、バリによって損傷される可能性があります。バリの形成を排除するには、次のタイプの旋削ツールパスにバー ブレーク動作のオプションを指定できます。

- 旋削荒加工

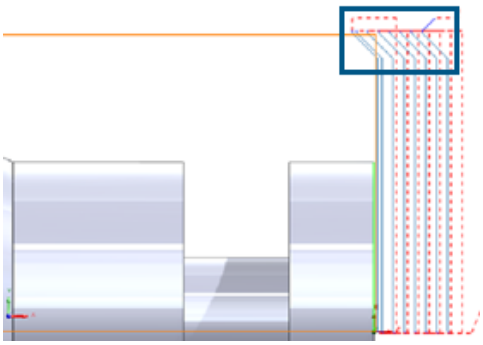
- 旋削仕上げ
- 溝荒加工（OD フィーチャーのみ）
- 溝仕上げ（OD フィーチャーのみ）
- 面荒加工
- 面仕上げ

カット パスにバー ブレーク動作を追加すると、ストック エッジのバリが確実に排除されます。また、機械加工プロセス中にストックがガイド ブッシュに入出するときのガイド ブッシュの損傷が防止されます。

SOLIDWORKS CAM では、最大ストック直径と交差するパスにバー ブレーク動作を追加します。これらの動作が、必要に応じて通常のカット動作に付加されます。

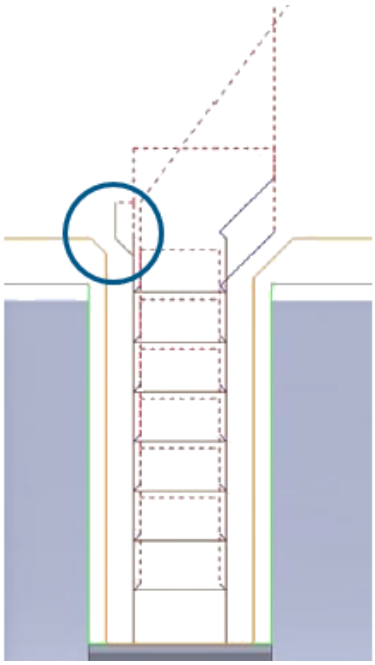


最初のカット パスと最後のカット パスでバー ブレーク面取りを行う旋削荒加工ツールパス

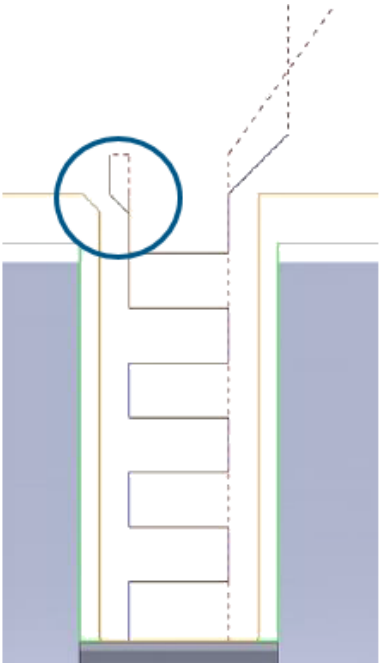


カット パスごとにバー ブレーク面取りを行う面荒加工ツールパス

溝荒加工および溝仕上げのツールパスの場合、SOLIDWORKS CAM は溝スタイルに基づいてバー ブレーク動作を追加します。バー ブレーク動作の追加時には、溝のカット パターンが考慮されます。溝のスタイルに応じて、バー ブレーク動作は 1 つまたは複数になります。

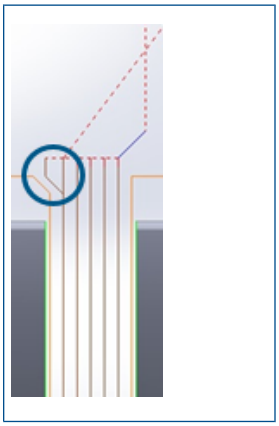


ジグ溝スタイルの溝荒加工ツールパス



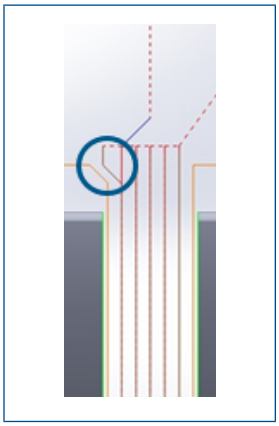
ジグザグ溝スタイルの溝荒加工ツールパス

次の溝荒加工ツールパスには通常の溝スタイルがありますが、溝のペックのタイプはありません。



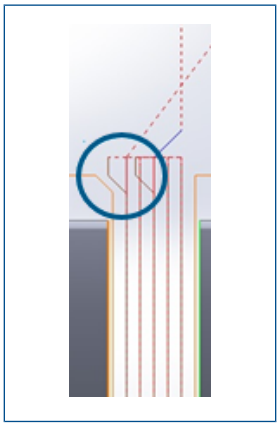
順序: S123

最後のカット パスの前にバー ブレーク動作を追加



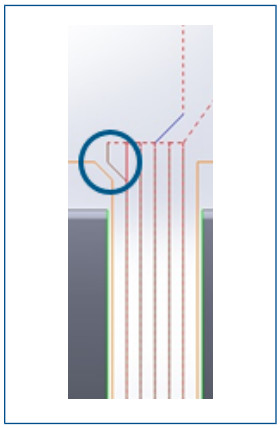
順序: S321

最初のカット パスの前にバー ブレーク動作を追加



順序: S213

最初と最後のカット パスの前にバー ブレーク動作を追加



順序: S231

最後のカット パスの前にバー ブレーク動作を追加

バー ブレーク面取りの作成

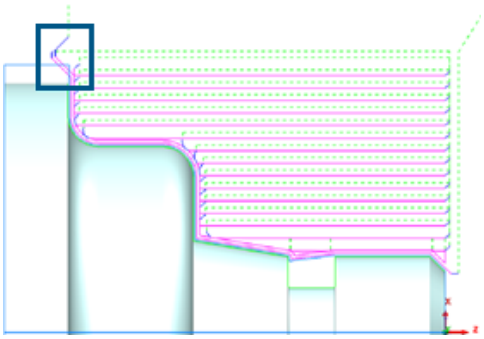
旋削ツールパスでストックのバー ブレーク面取りを指定するには:

1. 操作のパラメータ（Operation Parameters）ダイアログ ボックスの NC タブの**バー ブレーク（Bar Break）**で、次の**方法**を指定します。

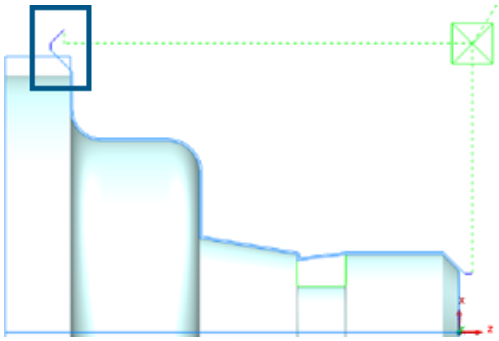
メソッド	説明
面取り（Chamfer）	ストックの鋭角エッジを OD フィーチャーに沿って面取りします。面取りの**距離（Distance）**と**角度（Angle）**を指定します。
半径（Radius）	ストックの鋭角エッジを OD フィーチャーに沿ってフィレットを作成します。フィレットの**距離（Distance）**と**半径（Radius）**を指定します。
%	面取りの距離を旋削インサートのノーズ半径のパーセンテージで指定します。

2. オプション: **反転（Reverse）**を選択します。

反転（Reverse）では、カット パスと逆方向にバー ブレーク動作をカットします（工具は最大ストック直径から面取り輪郭にアプローチして加工します）。**反転（Reverse）**は、旋削荒加工ツールパスと旋削仕上げツールパスでのみ使用できますが、操作のパラメータ（Operation Parameters）ダイアログ ボックスの旋削荒加工（Turn Rough）タブまたは旋削仕上げ（Turn Finish）タブで**切削のタイプ（Cut type）**を反転した場合は使用できません。

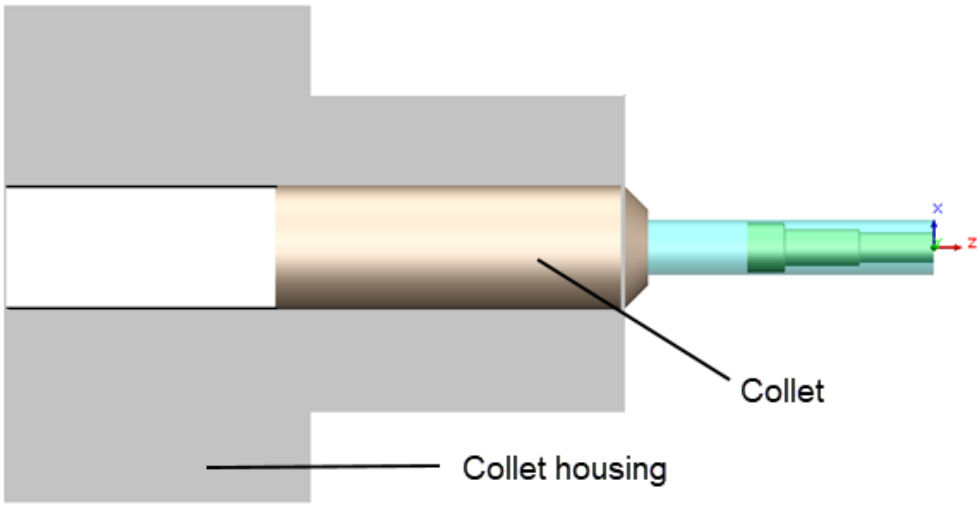


切削のタイプ（Cut type）を**反転（Reverse）**にした旋削荒加工ツールパス。バー ブレーク面取りは、最初と最後のカット パスに追加されます。



切削のタイプ（Cut type）を**反転（Reverse）**にした旋削仕上げツールパス。バー ブレーク面取りは、すべてのカット パスを移動します。

コレット ハウジング パラメータ



コレット ハウジングのパラメータを定義して、部品のプログラミング中に表示できます。グラフィック領域内で、コレット ハウジングの形状を直接定義する場合に役立ちます。

コレット パラメータ（Collet Parameters）ダイアログ ボックスの**コレット ハウジング パラメータ（Collet Housing Parameters）**で、以下のオプションを指定します。

オプション	説明
コレット ハウジング直径（Collet Housing Diameter）	コレット ハウジングの最大直径を指定します。
コレット ハウジング長（Collet Housing Length）	コレット ハウジングの全長を指定します。
小径（Minor Diameter）	コレット ハウジングの前部の直径を指定します。
カラー長（Collar Length）	コレット ハウジングの前部の長さを指定します。

デフォルトのコレット ハウジング パラメータは、テクノロジー データベース（TechDB™）に保存できます。TechDB の旋削ツール ホルダ（Turn Tooling）タブの**コレット ハウジング パラメータ（Collet Housing Parameters）**で値を指定します。

20

CircuitWorks

CircuitWorks™ は、SOLIDWORKS® Standard、SOLIDWORKS Professional、SOLIDWORKS Premium、および SOLIDWORKS Ultimate で使用できます。

ECAD ファイルからモデルを構築するときのパフォーマンスの管理（Managing Performance When Building Models from ECAD Files）（2026 SP1/FD01）

SOLIDWORKS Design でアセンブリ内に新しい構成部品モデルの作成を表示しないように選択することで、ECAD ファイル（IDF, PADS, IDX）から 3D モデルを迅速に構築できます。

SOLIDWORKS Design の**ツール（Tools）** > **CircuitWorks** > **CircuitWorks オプション（CircuitWorks Options）** > **SOLIDWORKS インポート（SOLIDWORKS Import）**で、**SOLIDWORKS で搭載部品の作成処理を表示（Show part creation in SOLIDWORKS）**が選択されていないことを確認します。

21

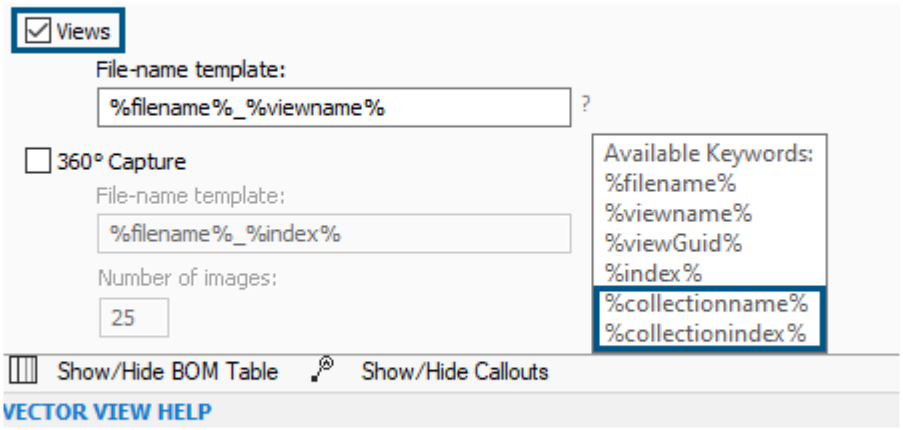
SOLIDWORKS Composer

この章では以下の項目を含みます:

- **ワークショップのファイル名テンプレート オプション**
- **ビデオの生成での複数のイメージ形式**
- **PNG および TIFF イメージ ファイル形式**

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。

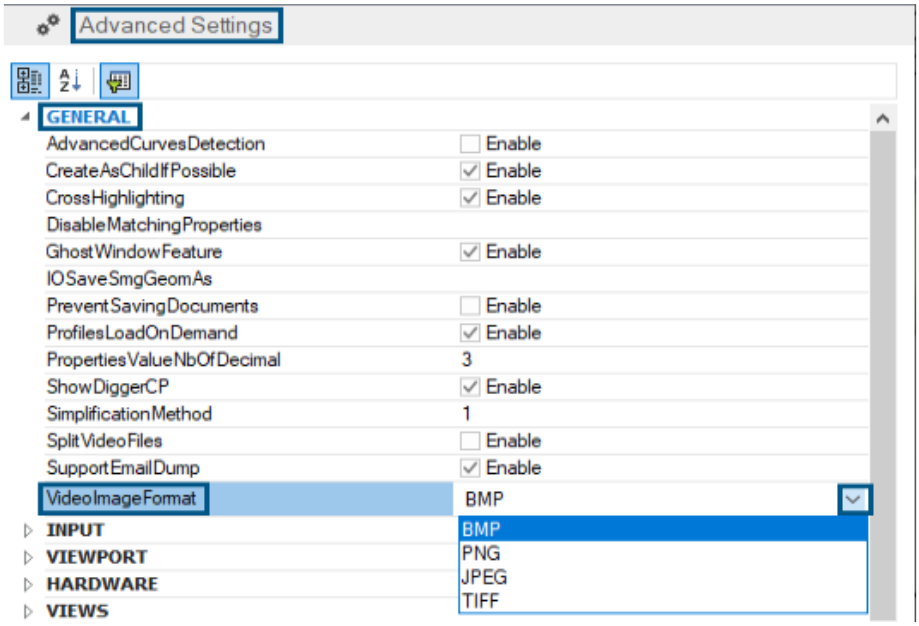
ワークショップのファイル名テンプレート オプション



`collectionname` および `collectionindex` ファイル名テンプレート オプションが、テクニカル イラスト（Technical Illustration）ワークショップと高解像度（High Resolution）ワークショップの**ビュー（Views）**セクションで使用できます。

これにより、ワークショップでの作業が容易になります。`%viewindex%` キーワードは、新しく作成されたビューに正確なインデックスを割り当てます。

ビデオの生成での複数のイメージ形式

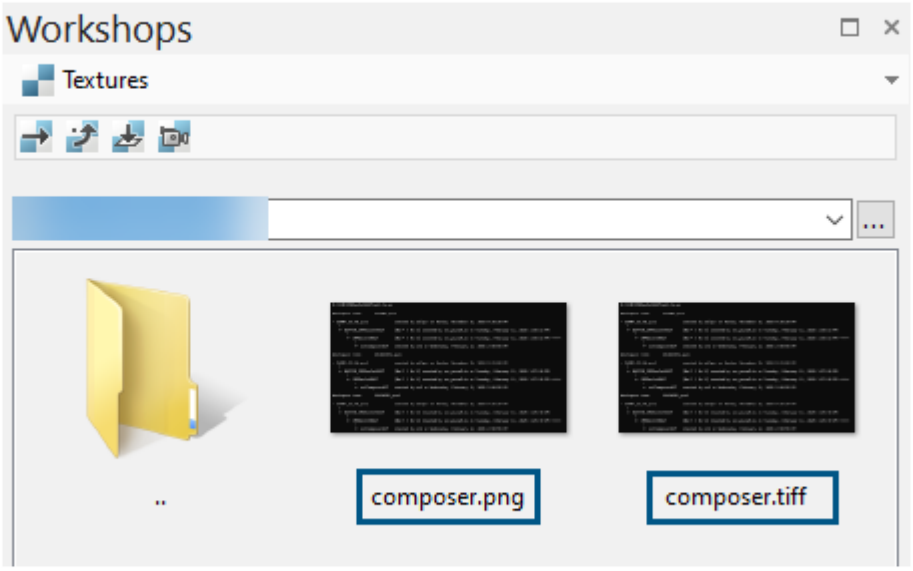


ビデオを作成する際に、アニメーション フレームに BMP、PNG、JPEG、および TIFF イメージ形式を使用できます。ビデオ ワークショップを使用してビデオを作成できます。

アニメーション フレームのイメージ形式オプションが追加されました。ビデオの生成がより簡単かつ迅速になりました。

これらのイメージ形式は、MP4、MKV、および FLV 出力ビデオ形式に使用できます。これらのビデオ形式は、x264 ライブラリを使用します。

PNG および TIFF イメージ ファイル形式



Composer では、PNG および TIFF イメージ ファイル形式を使用できます。

以下の作業中、PNG および TIFF 形式を使用できます。

- テクスチャ ワークショップでの作業。
- Composer でテクスチャ用の PNG および TIFF イメージ ファイルのインポート。
- ビューポート背景での作業。

22

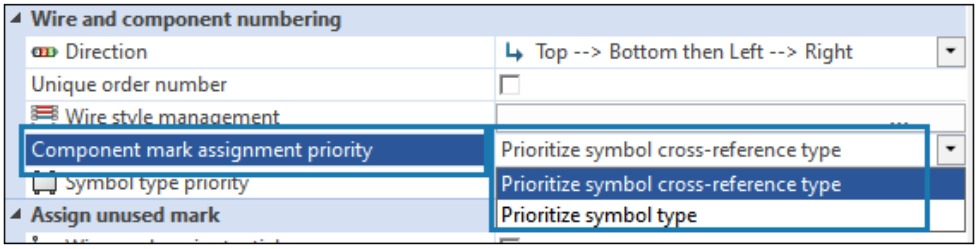
SOLIDWORKS Electrical

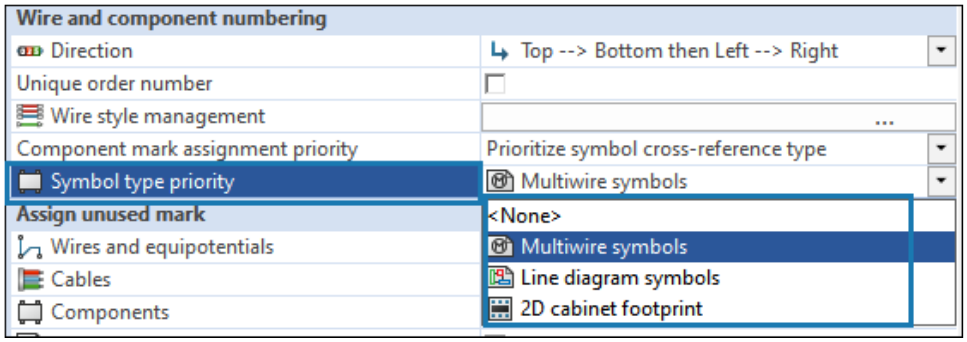
この章では以下の項目を含みます:

- **コンポーネント マークの優先度の割り当て（2026 SP2/FD02）**
- **タグ - ECP タグ付け機能のアップグレード（2026 SP2/FD02）**
- **伝播設定での空をスキップ設定（2026 SP2/FD02）**
- **ドキュメントの名前変更（Rename Document）ダイアログ ボックス （2026 SP1/FD01）**
- **プロジェクト管理の生産性（2026 SP1/FD01）**
- **複数の端子台を並列に描画（2026 SP1/FD01）**
- **挿入後にダイナミックコネクターを更新（2026 SP1/FD01）**
- **Electrical Content Portal での発行者: TraceParts（2026 SP1/FD01）**
- **2D 回路図と 3D アセンブリ間の双方向ナビゲーション**
- **ケーブル管理**
- **システム クラスを非表示**
- **選択したワイヤの個別ルーティング**
- **コネクターのダイナミック挿入**
- **プロジェクト データを更新および置換**

SOLIDWORKS® Electrical は、別途購入していただく製品です。

コンポーネント マークの優先度の割り当て（2026 SP2/FD02）





コンポーネント マークの割り当て優先度（Component mark assignment priority）オプションを使用すると、SOLIDWORKS Electrical がどのようにコンポーネント マークを割り当てるか、選択できます。マークの優先順位は、クロスリファレンスされるシンボルの重み、またはシンボル タイプの階層のいずれかに基づいて設定できます。この拡張機能により、複雑な設計でシンボルの優先度を精細に制御できます。

複雑な電気設計では、単一のコンポーネントに、回路図の親やキャビネット レイアウト フットプリントなどの複数のシンボルが含まれることがよくあります。これまでは、シンボルがコンポーネント マークを決めることについての管理は限定的でした。

優先度オプションにアクセスするには、 **Electrical プロジェクト（Electrical Project）** > **構成（Configurations）** > **マーク（Mark）** をクリックします。

コンポーネント マークの優先度を割り当てるには、次のオプションを使用できます。

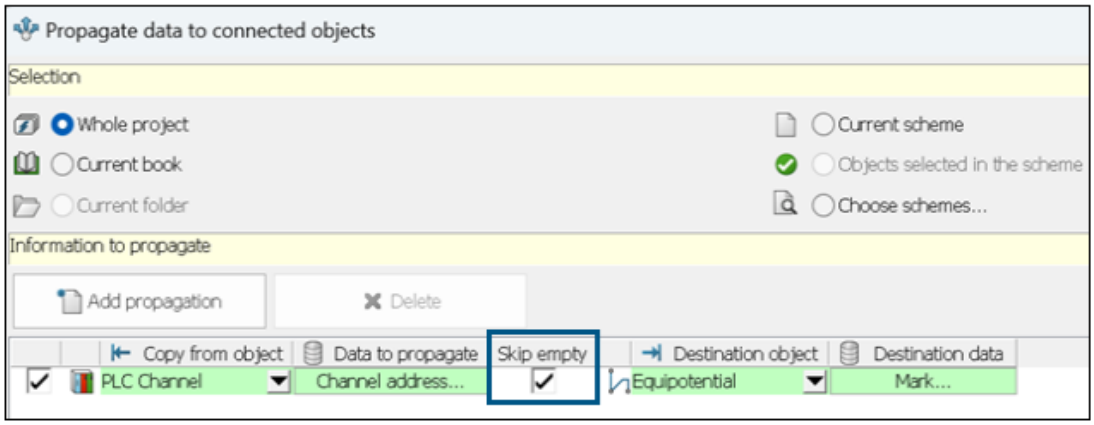
オプション	説明
コンポーネント マークの割り当て優先度（Component mark assignment priority）	• **シンボル クロスリファレンス タイプを優先（Prioritize symbol cross-reference type）**最初にクロスリファレンス シンボルの重みに基づいてコンポーネント マークを割り当て、次にシンボル タイプを割り当てます。SOLIDWORKS Electrical は、以下の重要度の階層に従います。 1. 高優先度 • **デフォルト構成を使用（Using default configuration）** • **テーブルの親（Parent in Table）** • **線の親（Parent in Line）** 2. 中位優先度 • **同レベル（Same level）** • **なし（Without）** 3. 低優先度 • **子（Child）** このオプションを選択すると、親シンボルは常にコンポーネント マークに優先し、他のシンボル タイプ設定を上書きします。 • **シンボル タイプを優先（Prioritize symbol type）**。まず厳密にファイル タイプの階層に基づいてコンポーネント マークを割り当て、次にクロスリファレンスの重みを割り当てます。
シンボル タイプの優先度（Symbol type priority）	この設定では、SOLIDWORKS Electrical が（図面タイプではなく）特定のシンボル タイプに基づいてマークを割り当てる方法が指定されます。次のオプションから選択できます。 • **<なし>（<None>）** これは**シンボル クロスリファレンス タイプを優先（Prioritize symbol cross-reference type）**を選択した場合にのみ使用できます。 • **複数ワイヤー シンボル（Multiwire symbols）** • **結線図シンボル（Line diagram symbols）** • **2D キャビネットのフットプリント（2D cabinet footprint）**。これは、2D キャビネット レイアウトのシンボルに優先順位が与えられます（たとえば、02 ページ - キャビネット レイアウト）。

タグ - ECP タグ付け機能のアップグレード（2026 SP2/FD02）

タグの複数選択モードを有効化、1 回のクリックで複数のタグを適用、フィルタをピンで固定して複数回の検索でアクティブな状態を維持、およびタグの組み合わせを保存してすぐに再利用することが可能になりました。

メリット: これにより、複雑な部品リストをより迅速にフィルタリングし、重要なフィルタを常に適用した状態に保ち、保存したプリファレンスをすぐに再適用できるため、時間を節約し、繰り返しのフィルタ作業を削減できます。

伝播設定での空をスキップ設定（2026 SP2/FD02）

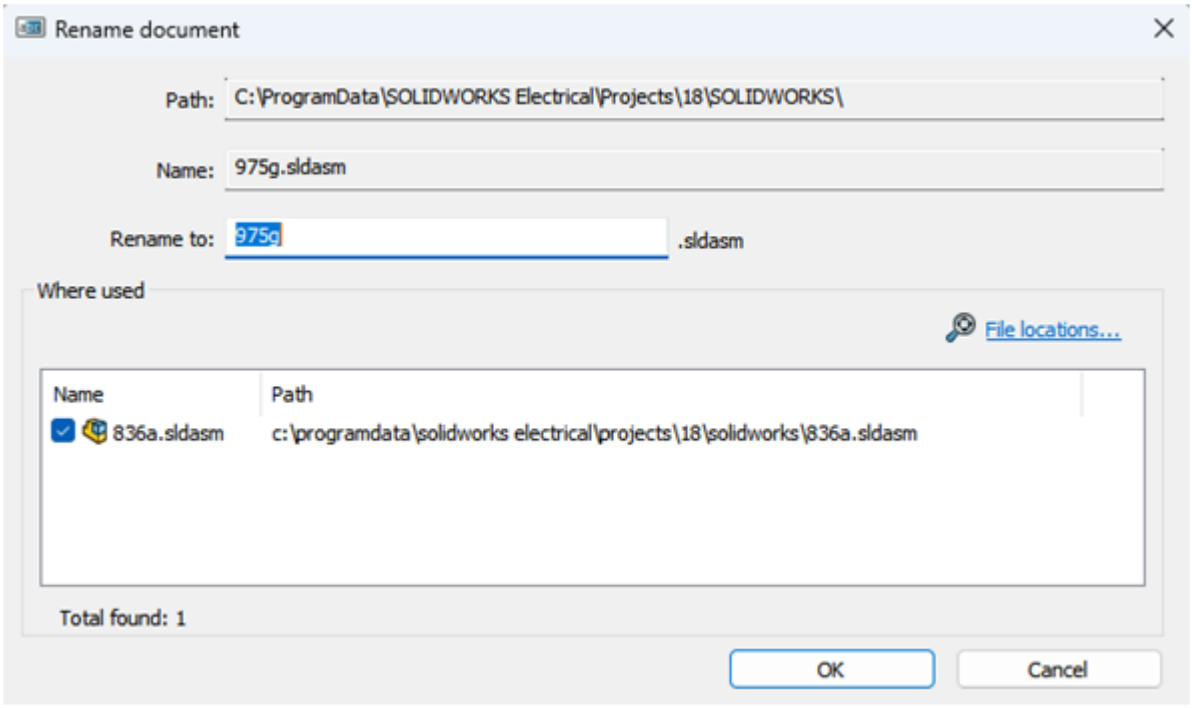


空をスキップ（Skip empty）オプションをすべての伝播ルールに適用できます。**空をスキップ（Skip empty）**オプションが接続オブジェクトにデータを反映（Propagate data to connected objects）ダイアログ ボックスに追加されました。

選択すると、空のソース値は無視され、宛先データは変更されません。`Ctrl` + `Click`、`Shift` + `Click`、またはマウスをドラッグすることによって、複数のルールについてチェック ボックスを一度に切り替えることができます。

メリット: これにより、空の値によって宛先設定が自動的にクリアされないようにすることで、偶発的なデータ損失を防ぎます。また、モデルの構成を安全かつ信頼性の高い状態に保つことができます。

ドキュメントの名前変更（Rename Document）ダイアログ ボックス （2026 SP1/FD01）

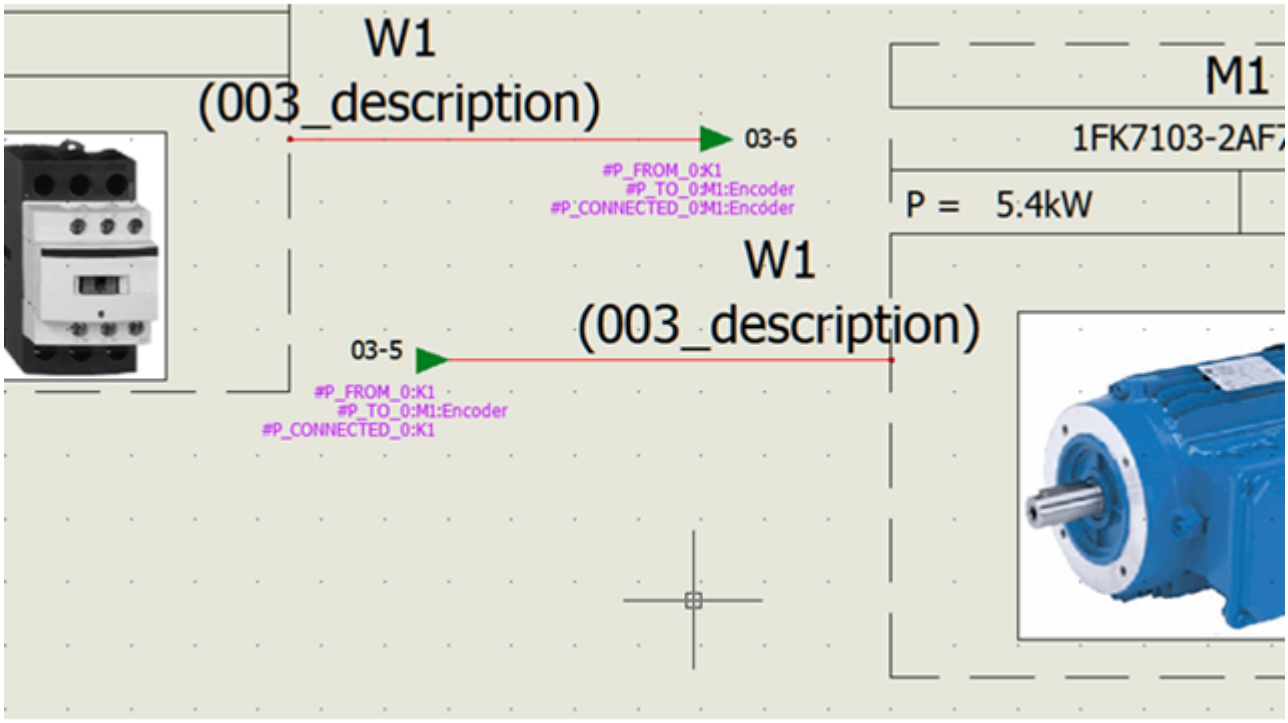


ショートカット メニューの**名前変更（Rename）**コマンドを使用して SOLIDWORKS アセンブリの名前を変更する際、SOLIDWORKS アセンブリ内の部品は対応する電気構成部品との関連付けを維持します。

以前のリリースでは、ファイルの名前を変更すると、ファイル名は更新されますが、トップレベル アセンブリのファイル参照は更新されないため、関連付けが失われました。

ドキュメントの名前変更（Rename document）ダイアログ ボックスに、関連付けを保持する参照が自動的に更新されるファイル名のリストに表示されます。

プロジェクト管理の生産性（2026 SP1/FD01）

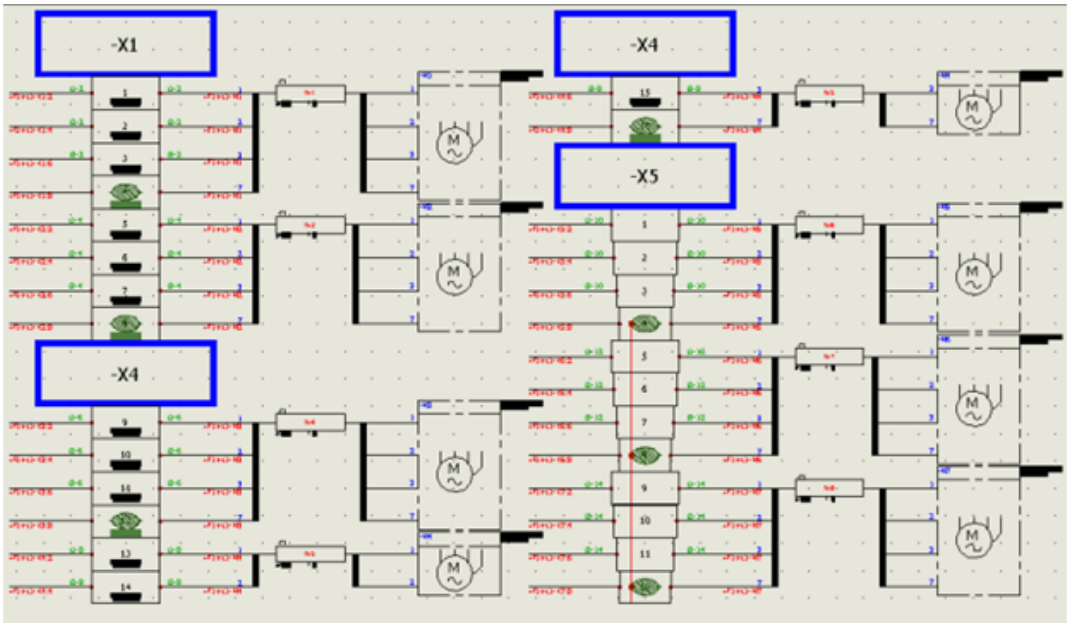


クリック数を減らし、以前のワークフローの制限を排除することで、プロジェクト管理の生産性が向上し、プロジェクト タスクをより迅速に完了できるようになります。

機能強化:

- ワイヤ スタイルを手動で変更することなく、異なるスタイルのワイヤに渡り配線を挿入できます。渡り配線管理（Origin-destination manager）ダイアログ ボックスで、**単一挿入（Single insertion**）ツールに、新しいオプション**同じワイヤ スタイルのみを挿入（Insert for identical wire style only**）が追加されました。同じスタイルの有無にかかわらず、1 つのワイヤから別のワイヤに渡り配線を挿入する場合に選択します。
- 複数ワイヤ図と単線図の間で、渡り配線の一貫した動作が確保されました。単線図には、複数ワイヤ図の機能と一致する、接続コンポーネント マークと接続の詳細が表示されます。
- 元のブックと図面のリビジョンを保持したままプロジェクトを複製できるため、バージョン履歴全体がそのまま保持されます。
- コンポーネント メーカー部品から回路を選択（Select circuit from component manufacturer part）ダイアログ ボックスに、新しいオプション**最後のシンボルが挿入されるまで繰り返す（Repeat until last symbol inserted**）が追加されました。残りのシンボルを一度にすべて追加する場合に選択します。ダイアログが繰り返し開かれることはありません。

複数の端子台を並列に描画（2026 SP1/FD01）



複数の並列端子台図面を単一ページに並べて生成できます。また、図面上に複数の端子台を水平および垂直に設定し、その図面スペースを定義することもできます。

端子台図面構成（Terminal strip drawing configurations）ダイアログ ボックスの**レイアウト（Layout）**タブが拡張され、新しいツールが追加されました。

新しいツール:

- **図面スペース（Drawing space）**。端子台に使用できる領域を決定します。
- **平行（Parallel）**。
  - **並列を有効にする（Activate parallel）**。複数の端子を同じページ上の複数の列または行に配置します。
  - **平行間隔（Parallel spacing）**。並列端子台の間隔を定義します。
  - **並列端子台数（Parallel Terminal Strips count）**。並列に配置されているストリップの数を表示します。
  - **次の並列で新しい端子台（New terminal strip in next parallel）**。次の端子台を次の並列位置で継続するか、新しいスキームで開始するかを制御します。

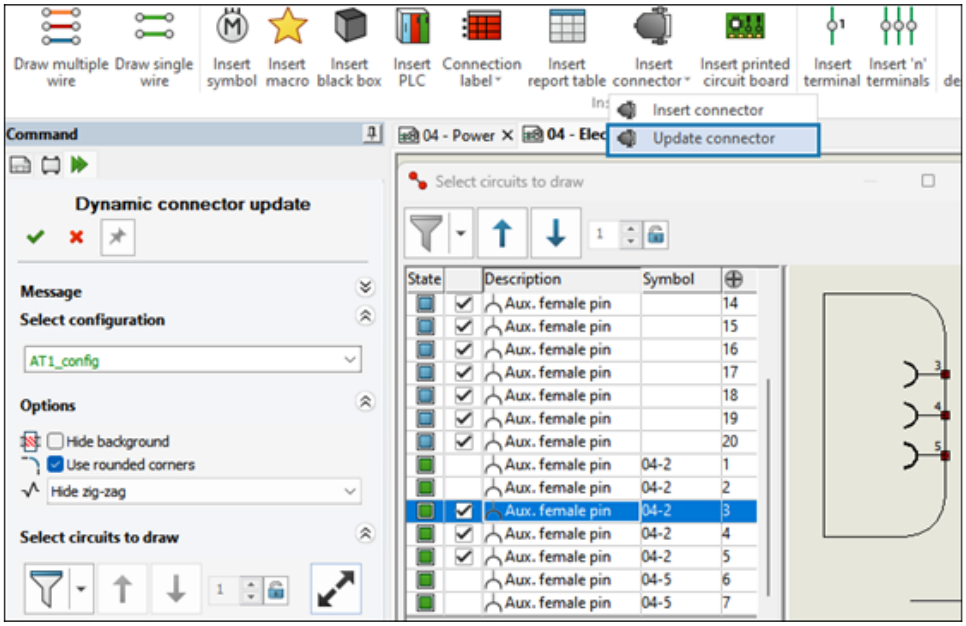
4 つのレイアウト オプション**端子台の向き（Terminal strip orientation）****複数を有効にする（Activate multiple）****並列を有効にする（Activate parallel）**および**次の並列で新しい端子台（New terminal strip in next parallel）**を使用することで、最大 10 個のレイアウトの組み合わせが可能になります。この柔軟性により、図面スタイルとプロジェクト要件に最適な構成を選択できます。

端子台エディター（Terminal Strip Editor）ダイアログ ボックスで、手動改ページを挿入することもできます。

- **改ページの挿入または削除（Insert or remove page break）**をクリックして改ページを追加し、次のストリップを新しいページで継続させます。

- **平行区切りを挿入または削除（Insert or remove parallel break）**をクリックして、次のストリップを次の行で継続させます。

挿入後にダイナミックコネクターを更新（2026 SP1/FD01）



コネクターを更新（Update Connector）コマンドが使用可能になりました。新規のダイナミックコネクター更新（Dynamic Connector update）タブが開きます。このタブは、一部を調整することで**コネクターを挿入（Insert Connector）**コマンドと同様に機能します。

既存のコネクター シンボルを回路図内で直接変更できます。シンボルを削除したり再挿入したりすることなく、回路の追加、削除、再配置、必要に応じたオプションの変更、および視覚的な構成の更新を行うことができます。

メリット: 柔軟な回路構成により、削除と再作成のサイクルを回避することで、時間の節約、エラーの削減を実現し、よりクリーンな回路図を維持しつつ、視覚的なプレビューを即座に表示できます。

コネクターを更新（Update Connector）にアクセスするには、次のいずれかを実行します。

- **配線図（Schematic）** > **コネクターを挿入（Insert Connector）** > **コネクターを更新（Update connector）**をクリックします。
- コネクター シンボルを右クリックして、**コンポーネント（Component）** > **コネクターを更新（Update Connector）**を選択します。

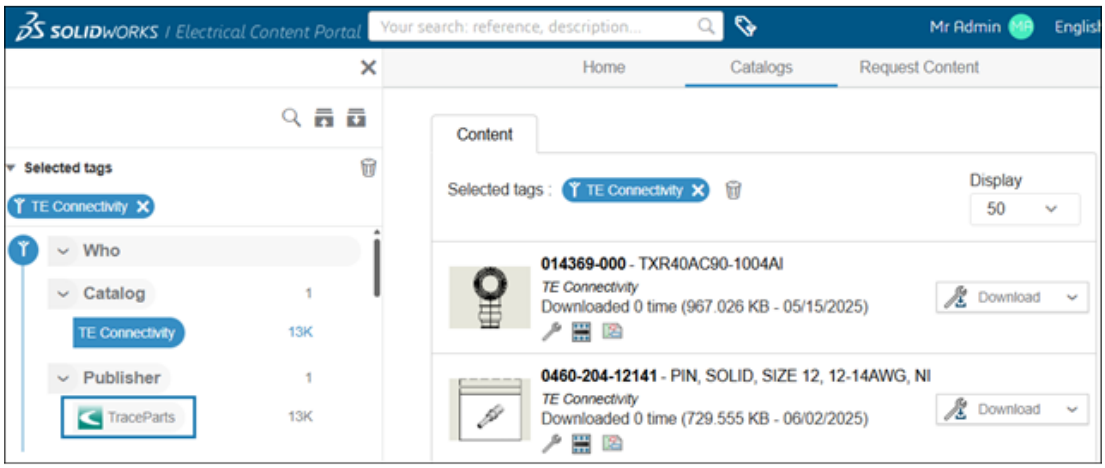
ダイナミックコネクター更新（Dynamic connector update）タブには、次のセクションが含まれています。

- **メッセージ（Message）**従うべき手順が表示されます。
- **構成を選択（Select Configuration）**
- **オプション（Options）**コネクター シンボルを視覚的に表現するための次のオプションが含まれています。
  - **背景を非表示（Hide background）**

- **丸められたコーナーを使用（Use rounded corners）**
- **ジグザグ オプション（Zig-zag option）**。コネクターのジグザグ フィーチャーの表示を制御するオプションを選択できます。

- **描画する回路を選択（Select circuits to draw）**。フィルターの適用や制御を使用した回路の順序変更など、回路の選択を変更するためのオプションが含まれています。
  - **回路を選択（Select Circuits）**を選択すると、描画する回路を選択（Select circuit to draw）ダイアログ ボックスが開きます。ここでは、回路選択を変更し、選択したコネクターをすぐにプレビューすることができます。

Electrical Content Portal **での発行者**: TraceParts（2026 SP1/FD01）



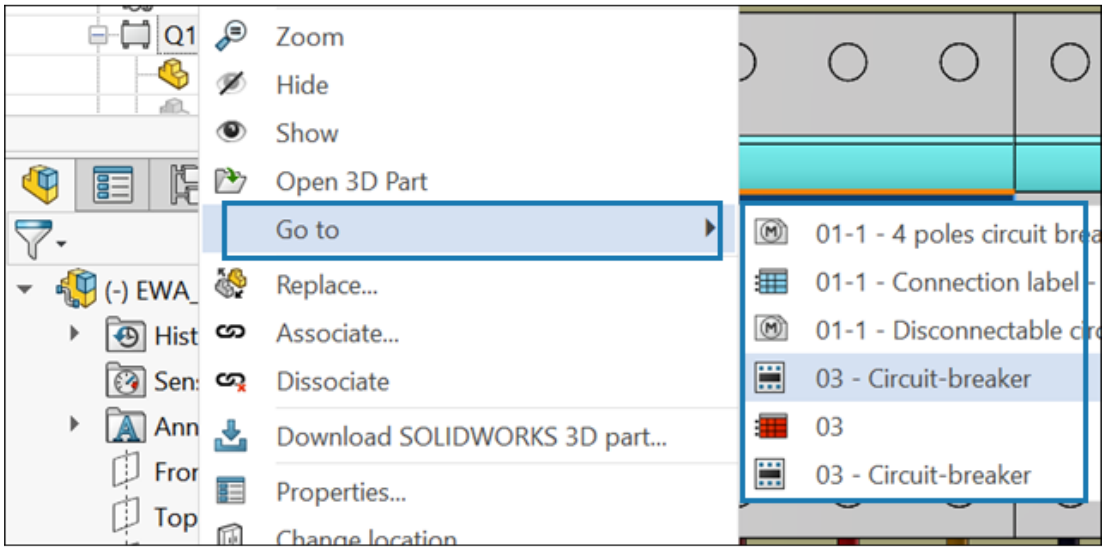
Traceparts は、6WTags フィルターの新しい**発行者（Publisher）**です。TraceParts は、世界トップレベルのエンジニアリング向け CAD コンテンツ プラットフォームの 1 つであり、高品質の CAD データを提供する信頼性の高いメーカーです。

TraceParts との最初の大規模プロジェクトは、接続性およびセンサー ソリューションの世界的なトップ メーカーである TE Connectivity との提携によって実現しました。このパートナーシップにより、Electrical Content Portal（ECP）内の数万もの詳細な電気コンポーネントにアクセスできるようになりました。

新しいコンテンツは、コネクター、端子台、接触器など、幅広い製品クラスを網羅しています。

6WTAGs フィルターを使用して **TraceParts** を発行者として選択し、ECP で使用可能な新しい電気コンポーネントを検索します。

2D 回路図と 3D アセンブリ間の双方向ナビゲーション



SOLIDWORKS Electrical Schematics と SOLIDWORKS Electrical 3D の間で、**移動**（**Go to**）オプションを使用してコンポーネントを双方向にナビゲートおよびハイライト表示できます。この機能強化を使用すると、3D コンポーネントを選択して、対応するシンボルを回路図で即座に検出できます。これまでは、制限されたアクセスで 2D シンボルからのみ 3D 部品を検出できました。

この機能によって、お使いの 2D および 3D 環境が同期されます。3D アセンブリでコンポーネントを選択すると、SOLIDWORKS Electrical は自動的に正しい回路図シートを開き、関連するシンボルをハイライト表示します（その逆も同様）。これにより、マルチシート プロジェクトおよび大規模アセンブリ間で手動で検索する必要がなくなります。ワイヤーのトレースにかかる時間が短縮され、設計の改良により多くの時間を費やすことができます。

- 3D から 2D へのナビゲート

  3D コンポーネントから回路図シンボルを検索するには:

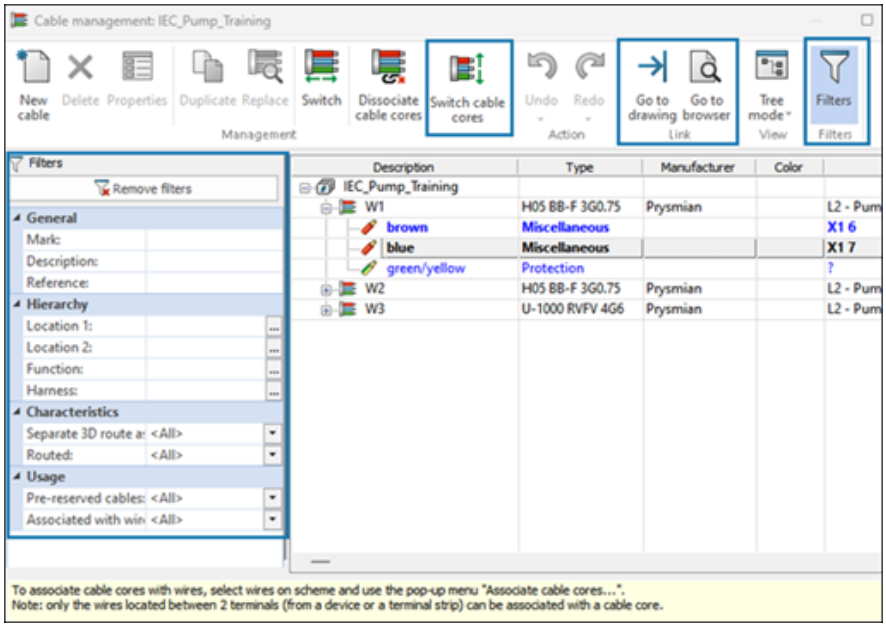
  - FeatureManager デザイン ツリーでコンポーネントを右クリックし、**移動**（**Go to**）をクリックします。特定のシンボルを選択して、その 2D リプレゼンテーションにナビゲートします。

- 2D から 3D へのナビゲート

  次のダイアログ ボックスで、3D コンポーネントを検索してハイライト表示するために、**移動**（**Go to**） を使用できます。

  - コンポーネントの検索
  - プロジェクトで検索
  - レポート管理
  - 端子台エディター

ケーブル管理



ケーブルとコアは、高度なフィルタリング オプションと**ケーブル コアの切り替え（Switch cable cores）** コマンドによって効率的に管理できます。ケーブルとコアを管理しながら、回路図とコンポーネント ブラウザに直接移動できます。

メリット: ケーブルとコアをより迅速かつ効果的に管理できます。

コマンドにアクセスするには、**Electrical プロジェクト（Electrical project）** > **ケーブル（ケーブル）**をクリックします。

フィルタ パネルの拡張フィルタリング

フィルタ（Filters） パネルの拡張フィルタリング オプションを使用して、ケーブルとコアをフィルタ処理できます。

ケーブル管理（Cable management）ダイアログ ボックスで**フィルター（Filters）** をクリックして**フィルター（Filters）**パネルを表示します。

フィルター（Filters）パネルには次の追加フィルターがあります。

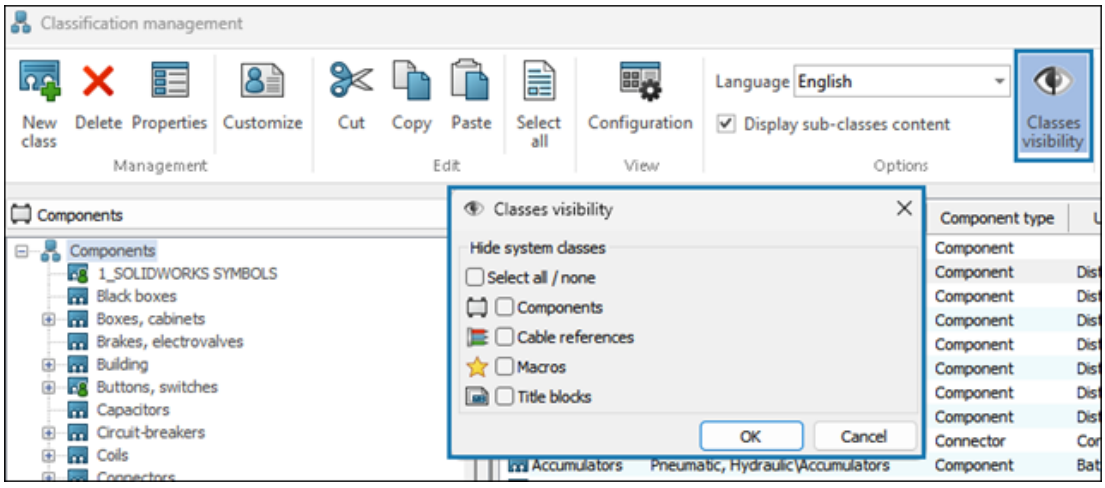
- **参照（Reference）**
- **ファンクション（Function）**
- **ハーネス（Harness）**
- **個別 3D ルート アセンブリ（Separate 3D route assembly）**
- **配線済み（Routed）**
- **予約前ケーブル（Pre-reserved cables）**
- **ワイヤに関連付け済み（Associated with wire）**

ケーブル管理の生産性向上のための追加機能

ケーブル管理（Cable management）ダイアログ ボックスの追加コマンドを使用して、ケーブルを管理するときの生産性を向上させることができます。

	コマンド	説明
	ケーブル コアを切り替え（Switch cable cores）	選択した 2 つのケーブル コアをスワップします。切り替え中に、2 つのコアのワイヤの関連付けは直接解除され、切り替え後にそれらが再度関連付けられます。 同じケーブル内または異なるケーブル間でケーブル コアを切り替えることができます。
	図面に移動（Go to drawing）	ケーブルまたはコアが配置されている回路図に移動します。
	ブラウザに移動（Go to browser）	コンポーネント ブラウザを開き、ケーブルの原点コンポーネントを強調表示します。
	ワイヤ マーク（Wire Mark）	ワイヤ マーク テキスト（等電位番号またはワイヤ マーク）を表示します。これにより、ワイヤ情報が一層明確に提供され、回路図内のナビゲーションが改善されます。

システム クラスを非表示



デフォルトのシステム クラスを非表示にして、分類（Classification）デザイン ツリーを簡略化できます。

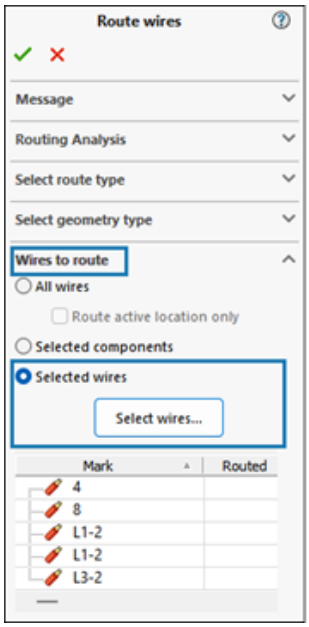
非表示にされたクラスは分類管理（Classification Management）ダイアログ ボックスには表示されたままになりますが、ライブラリおよび選択インターフェイスからは除去されます。システム クラスの下のカスタム サブクラスは、階層を保持するために表示されたままになります。

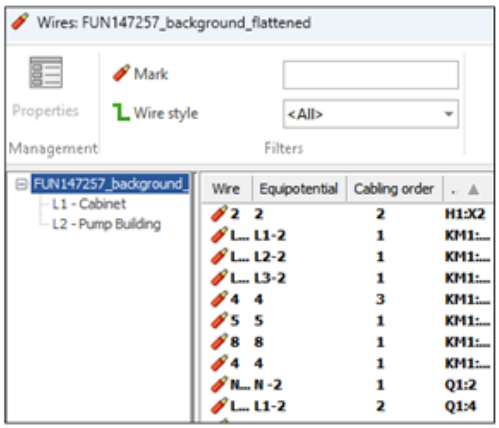
メリット: 関連するコンポーネントや記号を見つけることが一層簡単になります。

システム クラスをシンボルとメーカーから非表示にするには:

1. リボンで、**ライブラリ（Library）** > **分類管理（Classification management）** をクリックします。
2. 分類管理（Classification management）ダイアログ ボックスで、**クラスの表示/非表示（Classes visibility）** をクリックします。
3. クラスの表示/非表示（Classes visibility）ダイアログ ボックスで、非表示にするリストを選択します。
   - **すべて選択/選択しない（Select all/none）**
   - **コンポーネント（Component）**
   - **ケーブル参照（Cable references）**
   - **パターン（Macros）**
   - **タイトル ブロック（Title Blocks）**

選択したワイヤの個別ルーティング





ワイヤの配線（Route Wires） PropertyManager で**選択したワイヤ（Selected wires）**を使用して、特定のワイヤまたは選択した一連のワイヤを個別に配線できます。

以前のリリースでは、すべてのコンポーネントのワイヤを配線するか、コンポーネントを選択してそれぞれのワイヤを配線していました。

選択したワイヤを個別に配線するには:

1. リボンで、**ワイヤの配線（Route Wires）**をクリックします。
2. **ワイヤの配線（Route wires）** PropertyManager で、次をクリックします:
   a. 選択したワイヤ（Selected wires）。

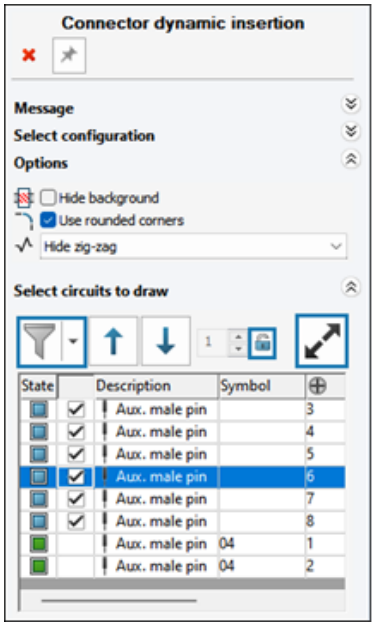
b. ワイヤを選択（Select wires）。

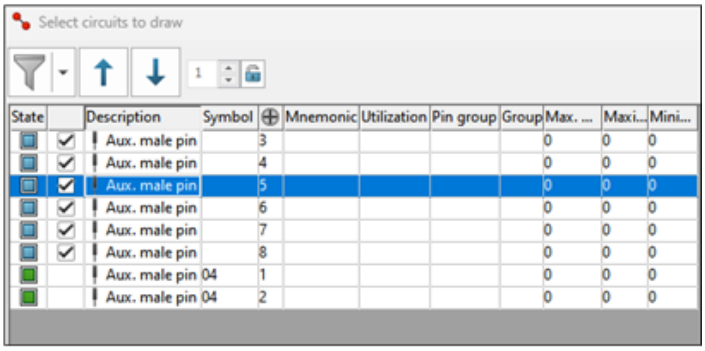
3. ワイヤ（Wires）ダイアログ ボックスで:

a. 一緒に配線するワイヤを選択します。
b. **選択（Select）** をクリックします。

4. ✔ をクリックします。

コネクターのダイナミック挿入





コネクターのダイナミック挿入（Connector dynamic insertion）ダイアログ ボックスは、コネクターを操作するときの生産性を向上させます。

以下の機能強化が含まれています。

- コネクター回路とピンの詳細を表示するため、さらに大きくなったダイアログ ボックス
- より優れたフィルタリング機能
- 多数のピンを持つコネクターの管理の向上
- **コネクターを挿入（Insert Connector）**コマンドへのより簡単なアクセス
- ↗ を使用して、作図する回路を選択（Select Circuits to Draw）ダイアログ ボックスを開く

作図する回路を選択（Select Circuits to Draw）ダイアログ ボックス

作図する回路を選択（Select circuits to draw）ダイアログ ボックスでは、ダイナミック コネクターを使用するときに、配線図に含める回路の数を選択および管理できます。

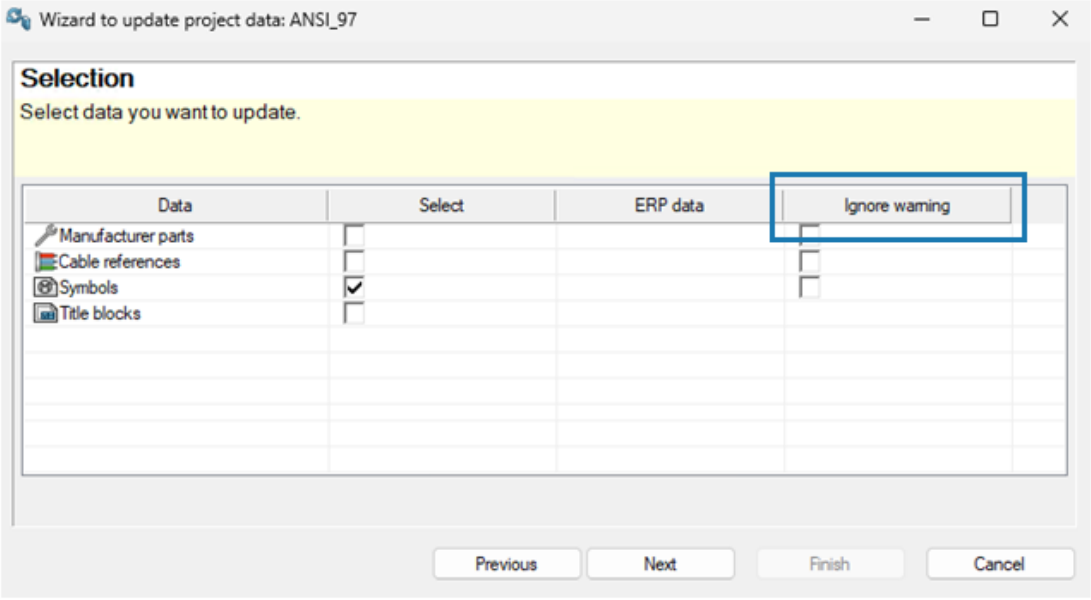
作図する回路を選択（Select Circuits to Draw）ダイアログ ボックスを開くには:

1. スキーム図面でシンボルを選択します。
2. 次のいずれかの操作を行います:

- **配線図（Schematic）** > **コネクターを挿入（Insert connector）** をクリックします。
- スキームのシンボルを右クリックし、**コンポーネント（Component）** > **コネクターの挿入（Insert connector）** を選択します。

3. コネクターのダイナミック挿入（Connector dynamic insertion）コマンド パネルの**作図する回路の選択（Select circuits to draw）**で、 をクリックします。

プロジェクト データを更新および置換



不一致を含むシンボル、メーカー部品、またはケーブル参照を更新すると、エラー メッセージでなく警告メッセージが表示されます。

矛盾点には以下が含まれます。

- シンボルより多くの接続点がある
- メーカー部品の回路/端子の数が多い
- ケーブル参照内のケーブル コアの数が多い

これにより、シンボル、メーカー部品、ケーブル参照の更新が一層明確になり効率が向上し、プロジェクト管理がスムーズになり、更新や交換時のエラーが減少します。

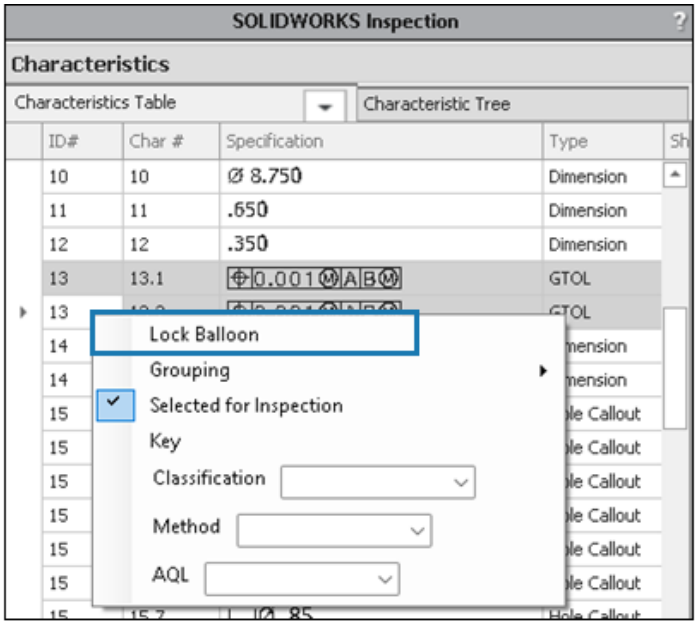
プロジェクト データを更新するウィザード（Wizard to update project data）ダイアログ ボックスとプロジェクト データを置換するウィザード（Wizard for replacement of project data）ダイアログ ボックスに、**警告を無視（Ignore warning）**オプションが追加されました。これにより、新規データが既存のデータと完全に互換性がない場合でも、更新と置換を適用できます。これにより、プロジェクト データの更新や置換が簡素化され、設計時のプロジェクト管理が改善されます。

23

SOLIDWORKS Inspection

SOLIDWORKS® Inspection は別途購入する製品で、SOLIDWORKS Design Standard、SOLIDWORKS Design Professional、SOLIDWORKS Design Premium、および SOLIDWORKS Design 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）。

バルーンの順序変更とロック（2026 SP1/FD01）



SOLIDWORKS Inspection アドインで、ビューとシート間でバルーンの順序を変更できるようになりました。以前は、バルーンの順序変更はビュー内でのみ可能でした。

バルーンを既存の特性にロックすることもできます。バルーンをロックするには、SOLIDWORKS Inspection Manager の特性テーブル（Characteristic Table）タブで、特性を右クリックし、**バルーンをロック（Lock Balloon）**を選択します。

- グループ特性の一部である特性にバルーンをロックすると、そのグループ内のすべての特性がそのバルーンにロックされます。
- バルーン設定をマージ、マージ解除、グループ化、削除、または変更する場合は、最初にバルーンをロック解除します。
- ロックされたバルーンの順序変更や番号の再割り当てはできません。

24

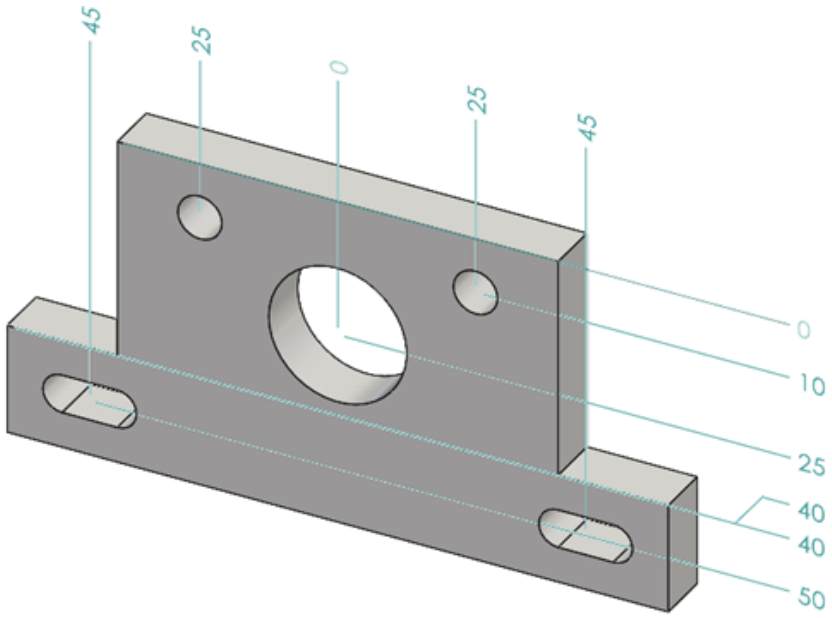
SOLIDWORKS MBD

この章では以下の項目を含みます:

- **累進寸法（2026 SP1/FD01）**
- **穴ねじ山の説明（2026 SP1/FD01）**
- **DimXpertManager のフィルタリング**

SOLIDWORKS® MBD は、別途購入していただく製品です。

累進寸法（2026 SP1/FD01）

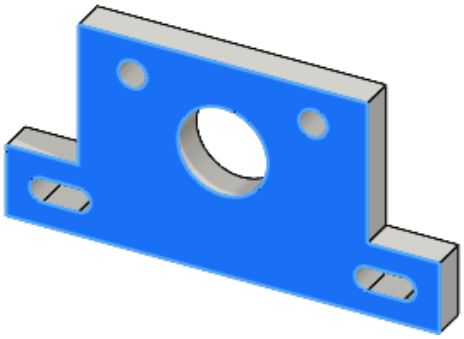


部品で累進寸法を使用できるようになりました。

累進寸法を使用するには:

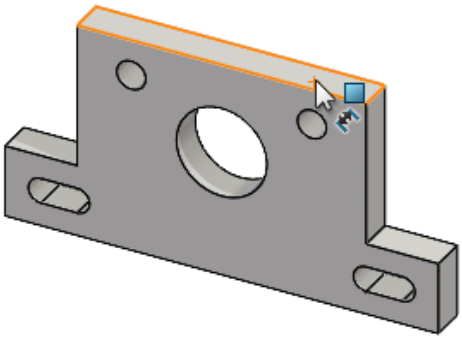
1. 部品で、**累進寸法（Ordinate Dimensions）**（MBD または MBD 寸法ツールバー）をクリックするか、**ツール（Tools）** > **MBD 寸法（MBD Dimension）** > **累進寸法（Ordinate Dimensions）**を選択します。
2. グラフィックス領域内で：

a. 寸法が配置される平面として、アノテート アイテム ビュー/アノテート アイテム平面をクリックします。



アノテート アイテム ビュー/アノテート アイテム平面は、平面、平坦な面または平面を指定できます。アノテート アイテム ビューは、アクティブ ビュー、既存のビュー、または新しいビューを指定できます。

b. ベース フィーチャーをクリックします。

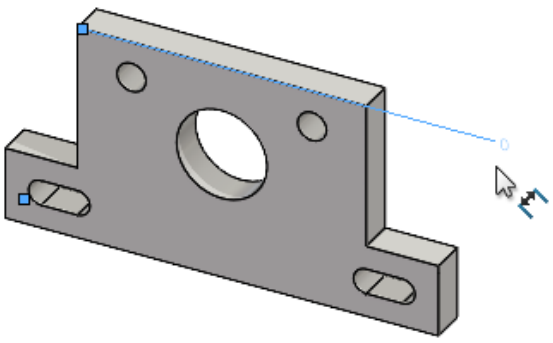


> ベース フィーチャーで寸法方向（平面など）も定義されている場合は、ステップ 2d に進みます。

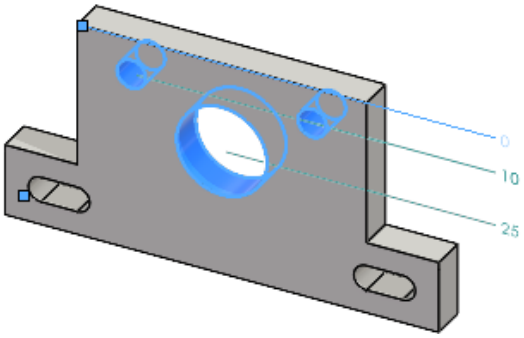
c. アノテート アイテム平面に対して垂直な寸法方向を指定します。

寸法方向には、平面、平坦な面、エッジ、軸のいずれかを指定できます。

d. クリックして 0.0 寸法を配置します。



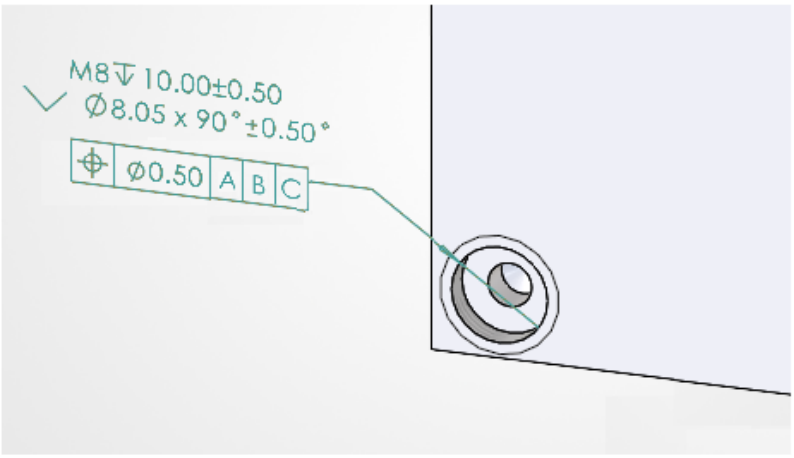
e. 寸法を付けるフィーチャーを指定します。



サポートされている任意のベース フィーチャーのエンティティを選択できます。軸フィーチャーのベクトルは、寸法方向に対して垂直である必要があります。平面フィーチャーのベクトルは、寸法方向に対して平行である必要があります。

3. ✔ をクリックします。

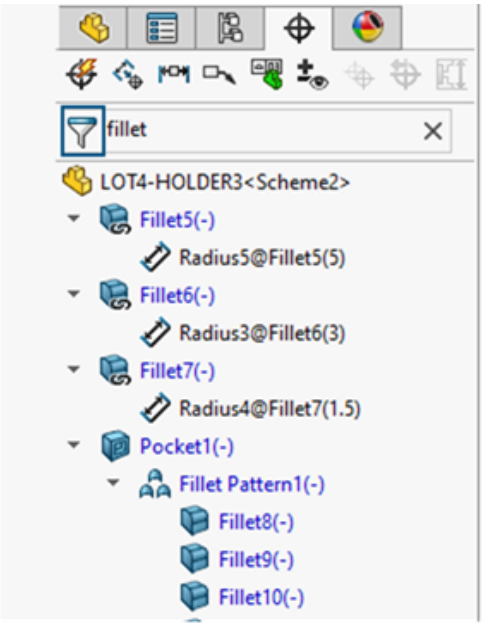
穴ねじ山の説明（2026 SP1/FD01）



モデル ベース定義（MBD）のモデルと図面で、穴ねじ山の詳細を表示できます。これにより、ねじ山の詳細が均一に表示されます。

ツール（Tools） > **オプション（Options）** > **ドキュメント プロパティ（Document Properties）** > **設計規格（Drafting Standard）** > **注釈（Annotations）で、すべての穴のねじ山詳細を表示（Show full thread description for all holes）**を選択します。

DimXpertManager のフィルタリング



DimXpertManager でフィルターを使用し、DimXpert の機能、アノテート アイテム、アノテート アイテム ビューを検索できます。

DimXpertManager をフィルターするには:

1. DimXpertManager の先頭のフィルター でキーワードを入力し、見ようとするアイテムを表示します。

25

DraftSight

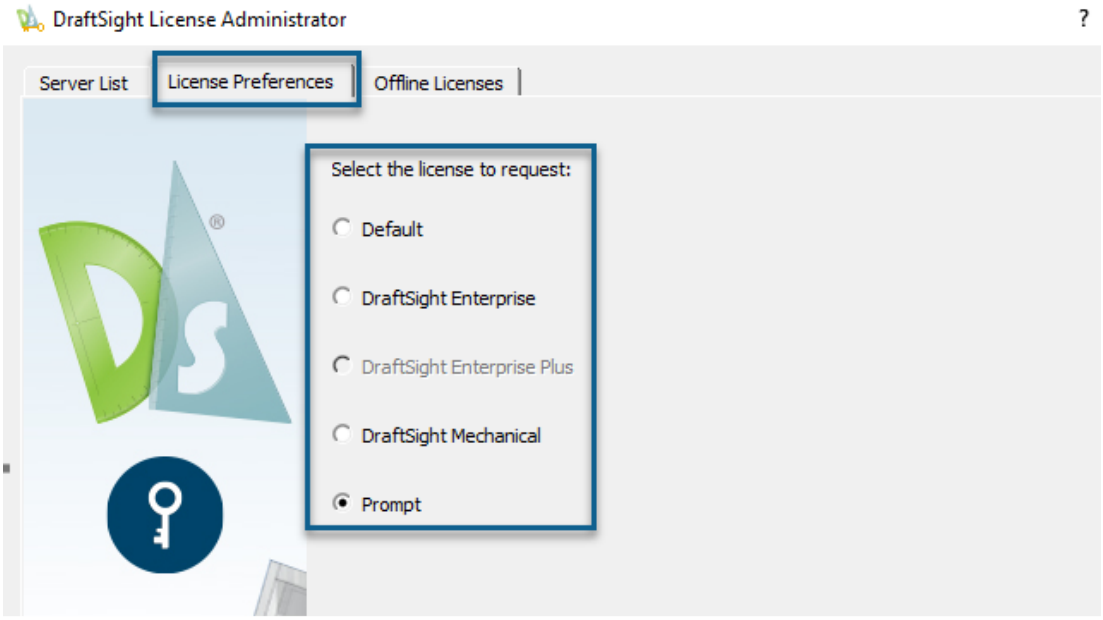
この章では以下の項目を含みます:

- **DraftSight のライセンス タイプの選択 （2026 SP2/FD02）**
- **ステータス バー モード（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）（2026 SP2/FD02）**
- **スペル チェック コマンド （2026 SP2/FD02）**
- **パワー寸法コンテキスト リボン タブの形式パネル（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）**
- **注釈の編集ダイアログ ボックスのメカニカル シンボルを挿入（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）**
- **寸法チェック コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）**
- **寸法整列コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）**
- **複数寸法を編集コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）**
- **事前定義プロファイル セクションの慣性モーメント（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）**
- **寸法ストレッチ コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）**
- **寸法を結合コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）**
- **パワー寸法（Power Dimensioning）コンテキスト リボン タブのリプレゼンテーション パネル（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP1/FD01）**
- **寸法整列（Align Dimension）コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP1/FD01）**
- **寸法を挿入（Insert Dimension）コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP1/FD01）**
- **ブックマークの Windows フォルダ構造の自動複製（3DEXPERIENCE ユーザー限定）（2026 SP1/FD01）**
- **開始ページ（Start Page）タブ（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）**
- **リボンの最適化**
- **Powertools リボン タブ（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）**
- **グラデーションやパターンに対応したコンテキスト リボン**
- **ViewTile の操作（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）**
- **ビュー タイル コントロール**
- **フローティング ドキュメント ウィンドウ（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）**
- **ECW イメージ**
- **CCS アイコンのカスタマイズ**
- **カラー ブック（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）**

- **PCX 印刷設定ファイル（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）**
- **欠落している外部参照の管理**
- **データ抽出に式列を挿入**
- **Diesel 式**
- **MTEXT コマンド**
- **RENAME コマンド**
- **スケール コマンドによるコピー**
- **パワー寸法（Power Dimension）ツール（DraftSight Mechanical のみ）**

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。DraftSight の製品群は、DraftSight 本体に **3D**EXPERIENCE platform の機能を組み合わせたソリューションです。

DraftSight **のライセンス タイプの選択** （2026 SP2/FD02）



DraftSight ライセンス管理者ツールから DraftSight ライセンスのタイプを選択できます。

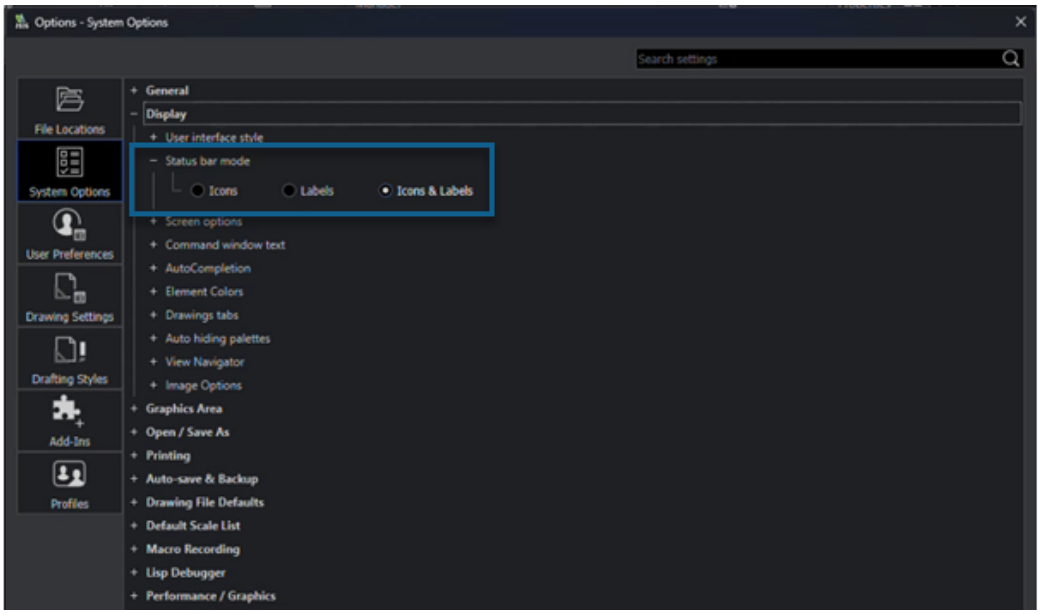
DraftSight License Administrator ツールのライセンスプリファレンス（License Preferences）タブに、DSLS サーバーで使用可能なライセンスがリストされます。

> DSLS サーバーに登録されていないライセンスは使用できません。

- **デフォルト（Default）**：DraftSight を、使用できる最もコスト効率の高いライセンスを使用して開きます。階層は、DraftSight Enterprise、DraftSight Enterprise Plus、DraftSight Mechanical になります。
- **DraftSight Enterprise**。DraftSight Enterprise を開きます。
- **DraftSight Enterprise Plus**。DraftSight Enterprise Plus を開きます。
- **DraftSight Mechanical**。DraftSight Mechanical を開きます。

- **プロンプト（Prompt）**。DraftSight を開いたときにライセンスのタイプを選択できます。DraftSight ライセンスの選択（Select DraftSight License）ダイアログ ボックスに、使用可能なライセンスが表示されます

ステータス バー モード（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）（2026 SP2/FD02）



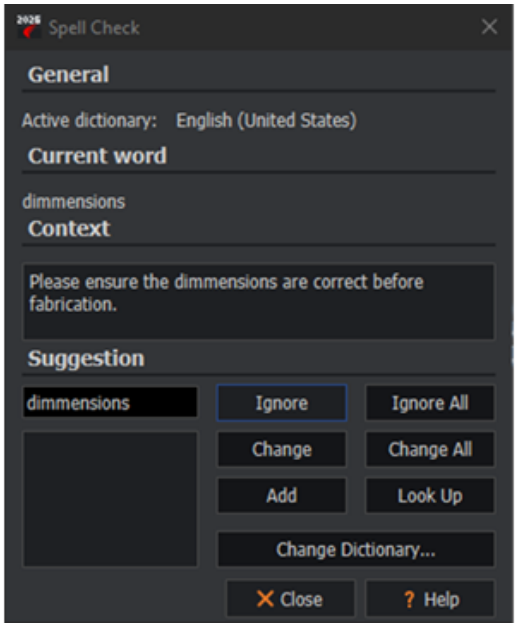
システムオプション（System Options）ダイアログ ボックスの**ステータス バー モード（Status bar mode**）では、ステータス バーでドラフティング ツールのスタイルを選択できます。

アイコン（Icons）、**ラベル（Labels）**、または**アイコンとラベル（Icons & Labels）**を選択すると、インターフェースが柔軟になります。

メリット:

- カスタマイズされたインターフェースを使用して、ドラフティング ツールのラベル、アイコン、またはその両方を選択できます。
- インスタント スイッチは、開始時または実行中の表示モードを変更します。

スペル チェック コマンド （2026 SP2/FD02）



SPELLCHECK コマンドを使用して、必要に応じてスペル チェック エンジンを選択できます。

これは Microsoft® Office 辞書の代わりに使用できます。SPELLCHECK コマンドは、システム構成に関係なく機能し、スペル チェックの選択肢が広がります。

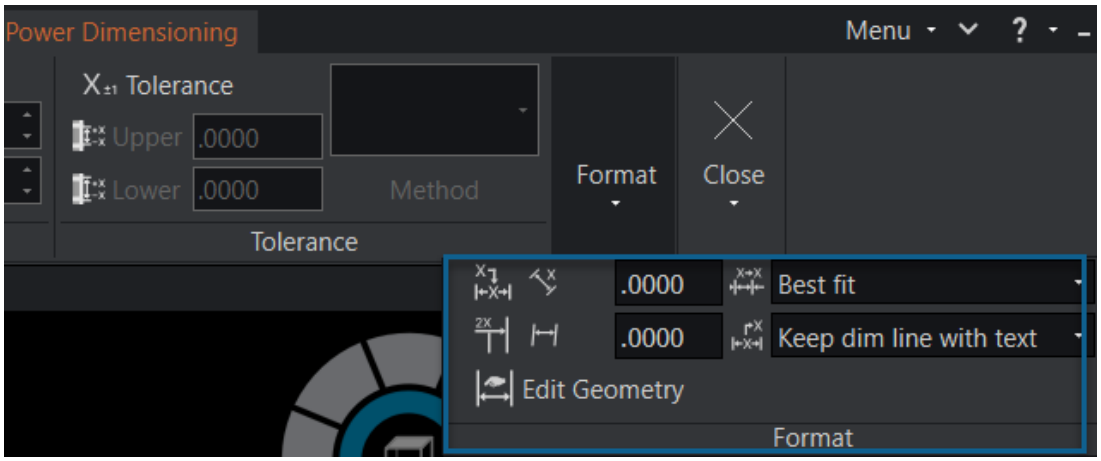
コマンドにアクセスするには:

- コマンド ウィンドウで、SPELLCHECK と入力します。
- リボンまたはメニューで、**注釈（Annotate）** > **テキスト（Text）** > **スペル チェック（Check Spelling）** をクリックします。

メリット:

- 代替辞書サポート。Microsoft Office がインストールされていなくても、信頼性の高いスペル チェックを実現。
- カスタマイズ可能なオプション。この辞書は、Microsoft Office がインストールされていても使用できます。
- 幅広い言語サポート: 追加の辞書にアクセスでき、言語の範囲が拡大します。

パワー寸法コンテキスト リボン タブの形式パネル（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）



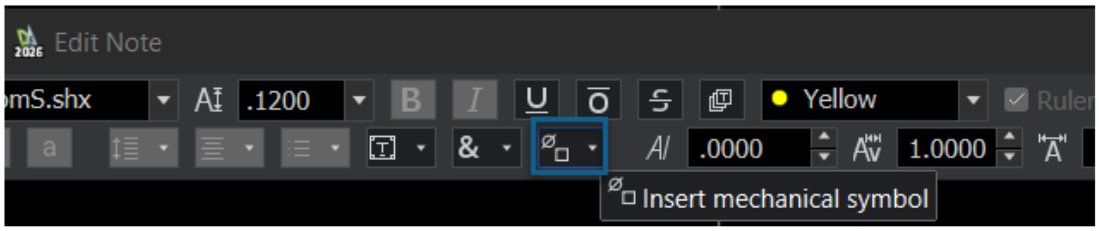
パワー寸法（Power Dimensioning）コンテキスト リボンの**形式（Format）**パネルでは、選択した寸法の形状と表示の編集と管理ができます。

次のオプションがあります。

オプション	説明:
ホーム テキスト（Home Text）	回転したテキストをデフォルトの位置に戻します。
テキストを回転（Rotate Text）	寸法テキストを指定した角度で回転させます。
対称寸法（Symmetry Dimension）	直線/回転寸法を対称インジケータに変換します。
傾斜角度（Oblique Angle）	直線整列/回転寸法の補助線を指定した角度に傾斜させます。
ジオメトリを編集（Edit Geometry）	ダイアログ ボックスを開いて次の操作を実行できます。 • 寸法のコンポーネントのグラフィック表現の参照 • テキスト、矢印、補助線、寸法線の表示設定の変更 • 矢頭の選択

オプション	説明:
	• 寸法毎の変更のプレビュー
テキスト-矢印を配置（Text Arrow Fit）	スペースが制限されている場合にテキストと矢印の配置を選択します。
テキスト移動（Text Movement）	テキストを移動するときの動作を選択します。
矢印は内側/ランディング線（Arrow Inside / Landing Line）	半径/直径寸法の矢印の配置とランディング線を管理します。

注釈の編集ダイアログ ボックスのメカニカル シンボルを挿入（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）



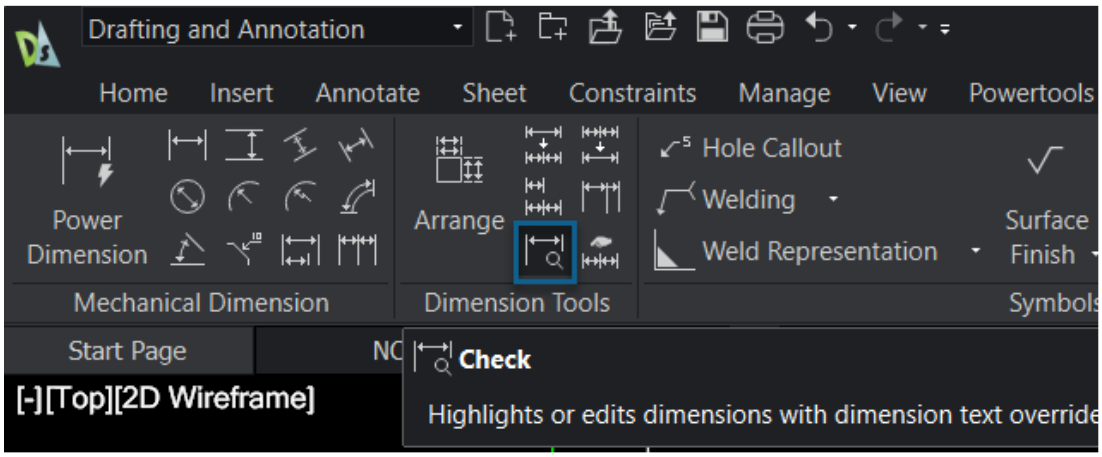
注釈を編集（Edit Note）ダイアログ ボックスの**メカニカル シンボルを挿入（Insert mechanical symbol）**で、シンボルを寸法テキストに挿入できます。

次のシンボルを挿入できます。

- 位置（Position）
- 直径(D)
- 投影公差域
- 最大マテリアル状態
- エンベロープ条件
- プラス/マイナス
- 度
- Square

- テーパ
- 傾斜
- 座ぐり
- 皿穴
- 奥行き
- Centerline

寸法チェック コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）



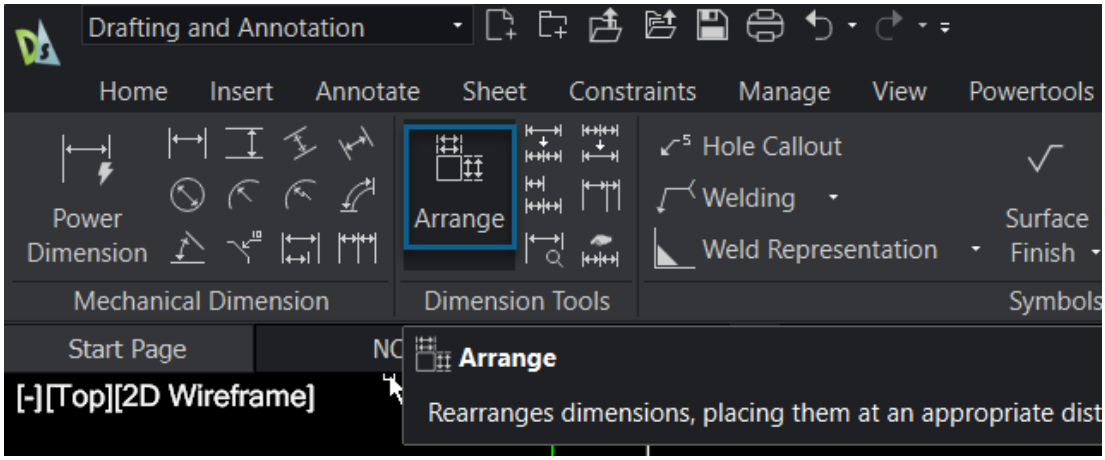
AM_DIMCHECK コマンドを使用すると、テキスト値が上書きされた寸法を検出できます。編集対象の寸法が強調表示されます。

コマンドにアクセスするには:

- コマンド ウィンドウで、AM_DIMCHECK と入力します。
- リボンまたはメニューで、**メカニカル注釈（Mechanical Annotate）** > **寸法ツール（Dimension Tools）** > **チェック（Check）** をクリックします。

上書きされた測定値を表示しないすべての寸法をすばやく特定できます。

寸法整列コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）



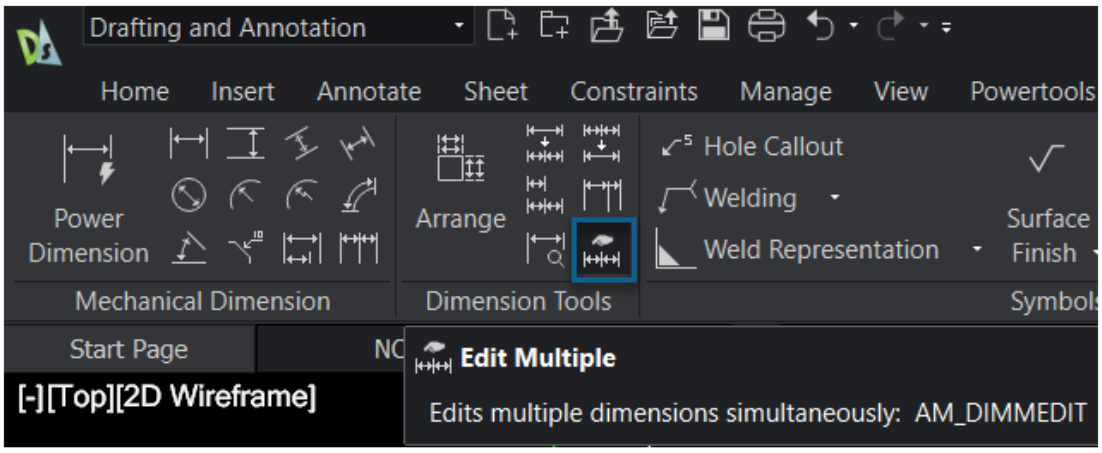
AM_DIMARRANGE コマンドを使用すると、既存の寸法を自動的または手動で周囲の形状から一貫した間隔で再配置できます。

コマンドにアクセスするには:

- コマンド ウィンドウで、AM_DIMARRANGE と入力します。
- リボンまたはメニューで、**メカニカル注釈（Mechanical Annotate）** > **寸法ツール（Dimension Tools）** > **整列（Arrange）**をクリックします。

線形、角度、半径、および座標寸法を、デフォルトのスナップ距離と整列ルールを適用してサポートし、より明確に表示します。手動モードでは、側面、間隔、および方向などのパラメーターを即座に視覚的にフィードバックして微調整できるため、複雑な図面のレイアウトの管理がより簡単になります。

複数寸法を編集コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）



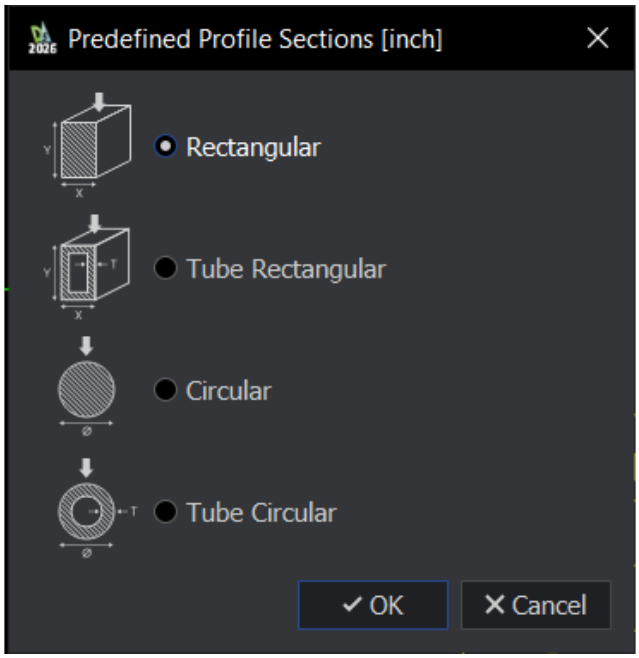
AM_DIMMEDIT コマンドを使用すると、複数の寸法を同時に編集できます。

コマンドにアクセスするには:

- コマンド ウィンドウで、AM_DIMMEDIT と入力します。
- リボンまたはメニューで、**メカニカル注釈（Mechanical Annotate）** > **寸法ツール（Dimension Tools）** > **複数編集（Edit Multiple）** をクリックします。

最初の寸法を選択して編集すると、その変更が選択した他のすべての寸法に適用され、書式設定とプロパティが整合します。

事前定義プロファイル セクションの慣性モーメント（DraftSight Mechanical **のみ**）（2026 SP2/FD02）



AM_INERTIAPROF コマンドを使用すると、図面で一般的な断面プロファイルの慣性モーメントを計算して挿入できます。

コマンドにアクセスするには:

- コマンド ウィンドウで、AM_INERTIAPROF と入力します。
- リボンとメニューで、**メカニカル注釈**（**Mechanical Annotate**） > **計算**（**Calculations**） > **事前定義プロファイル セクション**（**Predefined Profile Sections**）をクリックします。

次の 4 つの事前定義されたプロファイル タイプを選択できます。**長方形**（**Rectangular**）、**チューブ長方形**（**Tube Rectangular**）、**円形**（**Circular**）、および**チューブ円形**（**Tube Circular**）。次のコマンドを入力できます。

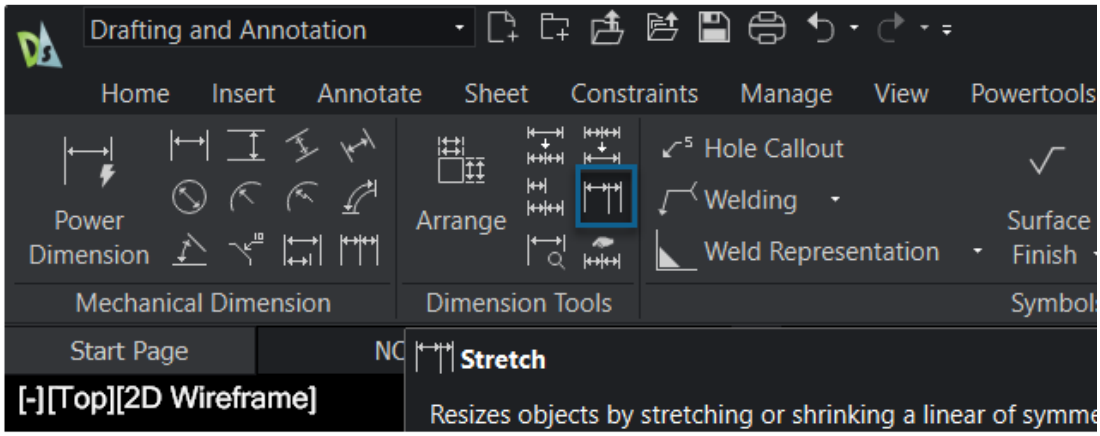
- AM_INERTIA_RECTANGULAR
- AM_INERTIA_TUBERECTANGULAR
- AM_INERTIA_CIRCULAR
- AM_INERTIA_TUBECIRCULAR

コマンドは、次の値を含むブロックを生成します。

- I1. 第 1 軸まわりの慣性モーメント。
- I2. 第 2 軸まわりの慣性モーメント。
- Sc. 中立軸から圧縮側の最外縁までの距離。
- St. 中立軸から引張側の最外縁までの距離。
- A. 断面積。

Draftsight は、ブロックを AM_6 レイヤーに配置し、**プロパティ（Properties）**パレットと統合します。また、値が寸法や厚みなどの入力に基づいて自動的に計算されます。

寸法ストレッチ コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）



AM_DIMSTRETCH コマンドを使用すると、形状に関連する線形、直径、半径、または対称寸法を使用してストレッチまたは縮小することによって、形状のサイズを変更できます。

ブックマーク用の Windows フォルダ構造を自動的に複製するには、以下を実行します。

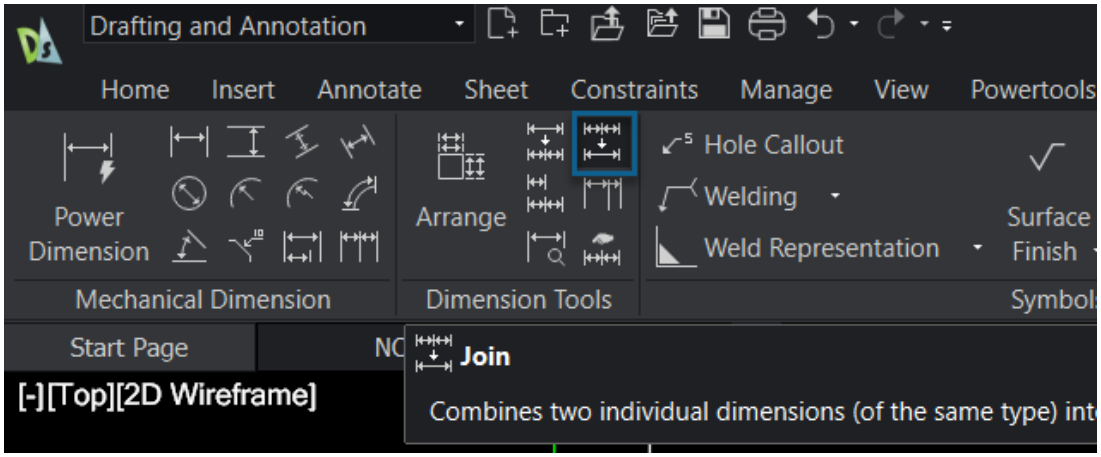
コマンドにアクセスするには:

- コマンド ウィンドウで、AM_DIMSTRETCH と入力します。
- リボンまたはメニューで、**メカニカル注釈（Mechanical Annotate）** > **寸法ツール（Dimension Tools）** > **ストレッチ（Stretch）** をクリックします。

新しい寸法値を入力して、選択した形状のサイズを対話式に更新できます。このコマンドは、自動的な中心線ベースの対称ストレッチをサポートし、サイズの変更操作が柔軟で正確になります。

。

寸法を結合コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP2/FD02）



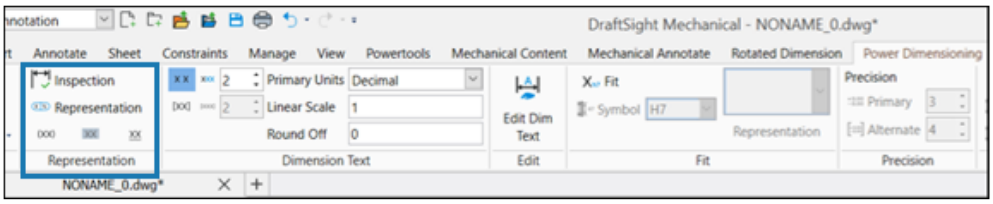
AM_DIMJOIN コマンドを使用して、同じタイプの 2 つ以上の寸法を 1 つの寸法に統合できます。

コマンドにアクセスするには:

- コマンド ウィンドウで、AM_DIMJOIN と入力します。
- リボンまたはメニューで、**メカニカル注釈（Mechanical Annotate）** > **寸法ツール（Dimension Tools）** > **結合（Join）**をクリックします。

線形（整合、回転）、角度（2 直線、3 点）、および円弧長さの寸法をサポートします。半径寸法、直径寸法、ジョグ寸法、座標寸法はサポートしません。寸法を結合すると、アプリケーションは互換性を検証し、補助線をマージし、選択した寸法の範囲にわたる一つの寸法にします。

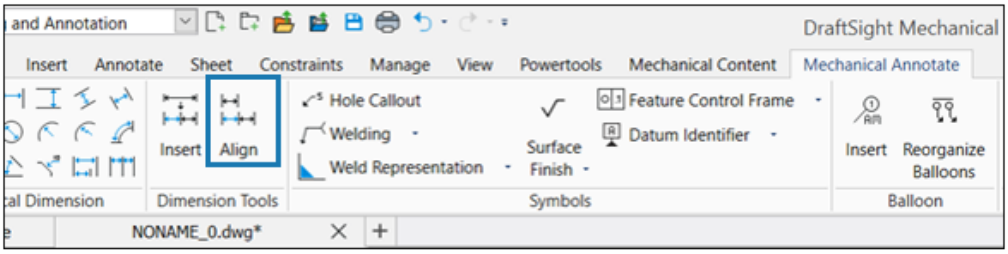
パワー寸法（Power Dimensioning）コンテキスト リボン タブのリプレゼンテーション パネル（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP1/FD01）



パワー寸法（Power Dimensioning）コンテキスト リボンの**リプレゼンテーション**（**Representation**）パネルを使用すると、寸法への注釈をより迅速に適用できます。これにより、手動での文字上書きや複雑なプロパティ調整が不要になります。

設計内容、検査頻度、測定精度を伝えるために、特殊な寸法タイプ用のビジュアル タグを迅速に提供します。書式設定オプションと検査用寸法のサポートにより、精度と柔軟性が向上します。

寸法整列（Align Dimension）コマンド（DraftSight Mechanical のみ）（2026 SP1/FD01）



AM_DIMALIGN コマンドを使用して、寸法を正確に整列できます。

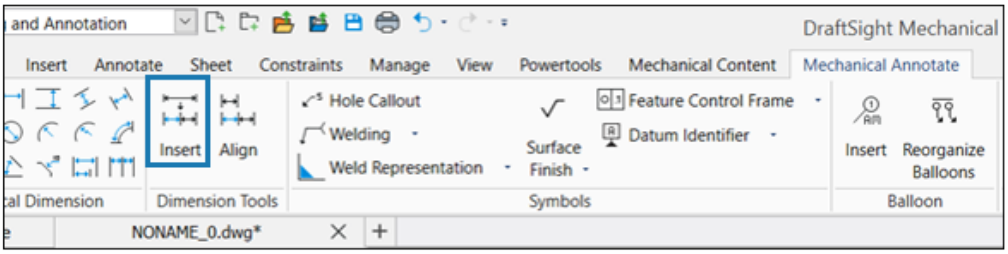
コマンドにアクセスするには:

- コマンド ウィンドウで、AM_DIMALIGN と入力します。
- リボンまたはメニューで、**メカニカル注釈（Mechanical Annotate）** > **寸法ツール（Dimension Tools）** > **整列（Align）**をクリックします。

このコマンドを使用すると、選択したベース寸法に、直線寸法、座標寸法、または角度寸法を整列させることができます。最小限の調整で、よりクリーンで読みやすい技術図面を作成できます。

この AM_DIMALIGN コマンドは、同じタイプの寸法を検証して整列させ、方向と間隔の一貫性を確保します。寸法のタイプ、方向、または形状に不一致があるため整列できない場合、詳細なフィードバックが提供されます。このコマンドにより、複雑なメカニカル レイアウトで視覚的に整理され、図面の精度が向上します。

寸法を挿入（Insert Dimension）**コマンド**（DraftSight Mechanical **のみ**）（2026 SP1/FD01）



AM_DIMINSERT コマンドを使用して、直線寸法または角度寸法を指定した点で 2 つの別々の寸法に分割できます。

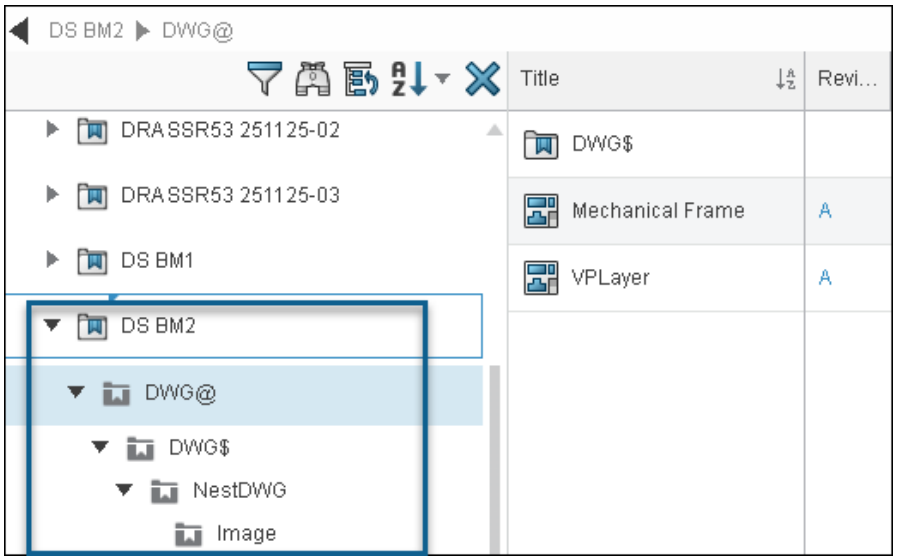
このコマンドにアクセスするには:

- コマンド ウィンドウで、AM_DIMINSERT と入力します。
- リボンまたはメニューで、**メカニカル注釈**（**Mechanical Annotate**） > **寸法ツール**（**Dimension Tools**） > **挿入**（**Insert**）をクリックします。

このコマンドを使用すると、選択したベース寸法に、直線寸法、座標寸法、または角度寸法を整列させることができます。最小限の調整で、よりクリーンで読みやすい技術図面を作成できます。

長い寸法線や角度の範囲を手動で再作成することなく、読みやすいセグメントに分割できます。寸法を分割すると、アプリケーションは元の寸法の 2 番目の補助線から新しい寸法を作成します。新しい寸法は、公差、はめあい、画層の割り当てなどのプロパティを継承します。

ブックマークの Windows フォルダ構造の自動複製（3DEXPERIENCE ユーザー限定）（2026 SP1/FD01）



3DEXPERIENCE platform から DraftSight をインストールするユーザーは、**3DEXPERIENCE にバッチ保存（Batch Save to 3DEXPERIENCE）**を使用して、Windows フォルダ構造を複製するブックマーク構造を自動的に作成できます。

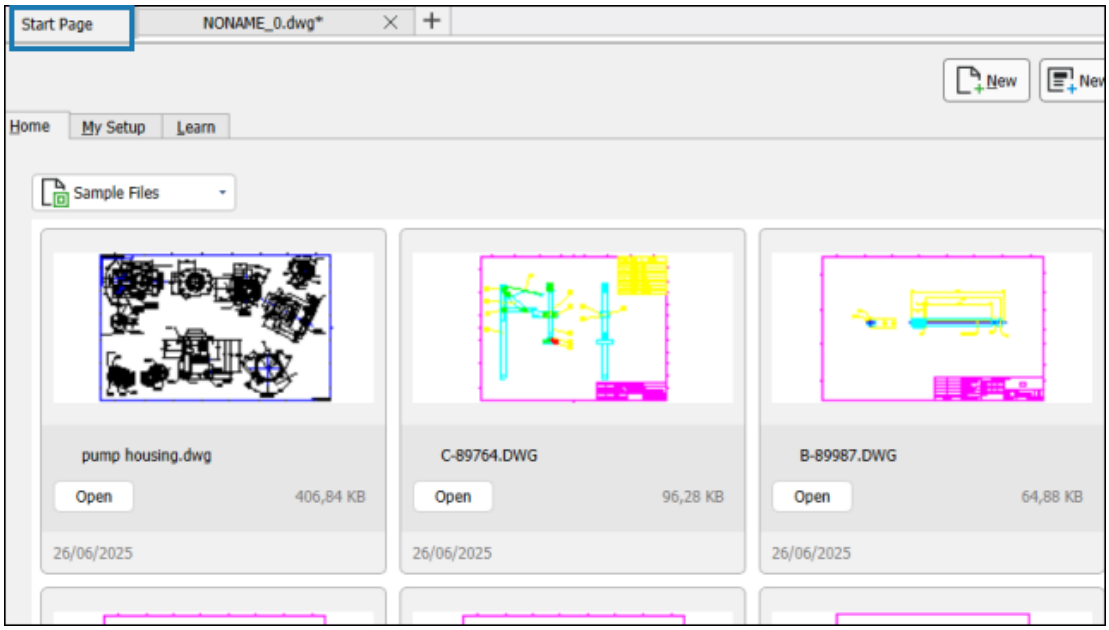
ブックマーク用の Windows フォルダ構造を自動的に複製するには、以下を実行します。

1. リボンで、**DraftSight > 3DEXPERIENCE にバッチ保存（Batch Save to 3DEXPERIENCE）**をクリックします。
2. Batch Save to 3DEXPERIENCE ダイアログ ボックスで、**フォルダ追加（Add Folder）**をクリックします。
3. アップロードするフォルダを選択します。
4. 3DEXPERIENCE にバッチ保存（Batch Save to 3DEXPERIENCE）ダイアログ ボックスで、**ブックマック（Bookmark）**をクリックします。
5. ブックマークを選択（Select a Bookmark）ダイアログ ボックスで、フォルダをアップロードするブックマークを選択し、**選択（Select）**をクリックします。
6. 3DEXPERIENCE にバッチ保存（Batch Save to 3DEXPERIENCE）ダイアログ ボックスで、**保存（Save）**をクリックします。

DraftSight は、選択したフォルダのすべてのサブ フォルダと DWG ファイルを、Windows フォルダ構造と同じ階層のブックマークにアップロードします。

フォルダまたはサブ フォルダに隠しファイルが含まれている場合、アップロード プロセスは停止し、エラー メッセージが表示されます。

開始ページ（Start Page）タブ（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）



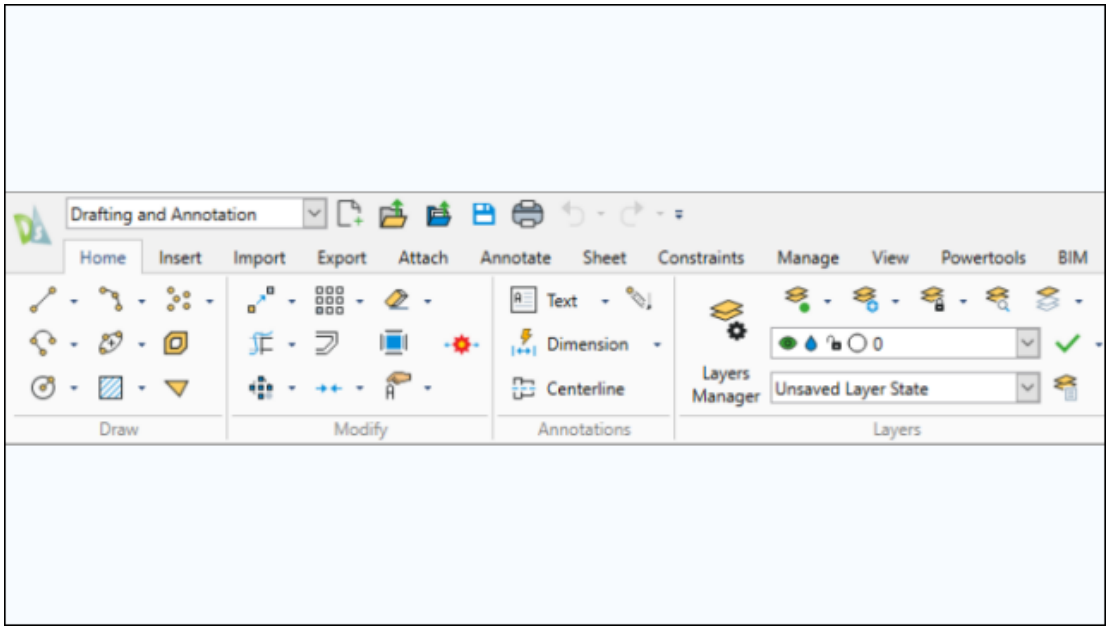
開始ページ（Start Page）タブでは、主要な操作が集中化されており、DraftSight を開いたときのユーザー エクスペリエンスがよりスムーズになります。

開始ページ（Start Page）タブでは次の操作を実行できます。

- 新しい図面の開始。新しいプロジェクトをすぐに開始して、特定のプロジェクト タイプに適した単位とスケールを選択できます。これにより、プロジェクトのセットアップ時間が短縮され、新しい図面を確実に高い生産性で開始できます。
- 直前の作業をすぐに継続します。タブから、最近のファイルにアクセスできます。この機能を使用すると、一度終了した進行中のプロジェクトを、個人でもチームでも、中断することなく効率的に進めることができます。
- 教材へのアクセス。チュートリアル、ドキュメント、およびスキル構築リソースにアクセスできます。これにより、新規ユーザーおよび既存ユーザーの、スキル向上、高度なツールの検出、トラブルシューティングをサポートします。
- ワークスペースをカスタマイズします。ワークスペースのカスタマイズに素早くアクセスして、ユーザーの設定やプロジェクトのニーズに合わせてユーザー インターフェイスをカスタマイズできます。カスタマイズによって生産性が向上し、より快適な作業環境が実現します。
- 最近のプロジェクトを確認します。最近の作業を追跡して再開することで、設計が継続的に改善され、進化するプロジェクトの監視がさらに容易になります。

開始ページ（Start Page）タブを使用するには、コマンド ウィンドウに `STARTMODE` と入力します。

リボンの最適化

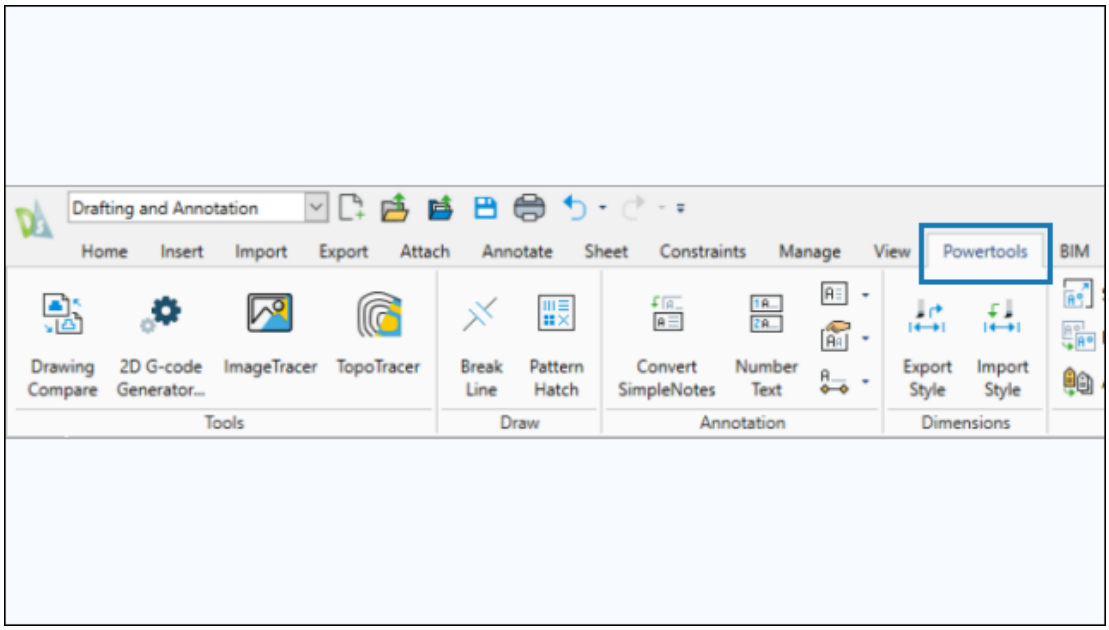


DraftSight には、操作性を向上させるために更新されたリボン レイアウトとワークスペースがあります。リボンタブにより、複雑さが低減され、追加のタブにコマンドを分散したことでアクセシビリティーが向上しています。

ホーム（Home）タブには、日常の作業を効率化するためによく使用されるコマンドが含まれています。スタート（Start）タブでは、必要に見合うワークスペースを選択できます。

作図および注釈（Drafting and Annotation）ワークスペースには、特定のエンティティをグループ化、表示、または非表示にするパネル、およびインポート（Import）タブおよびエクスポート（Export）タブが含まれます。

Powertools リボン タブ（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）



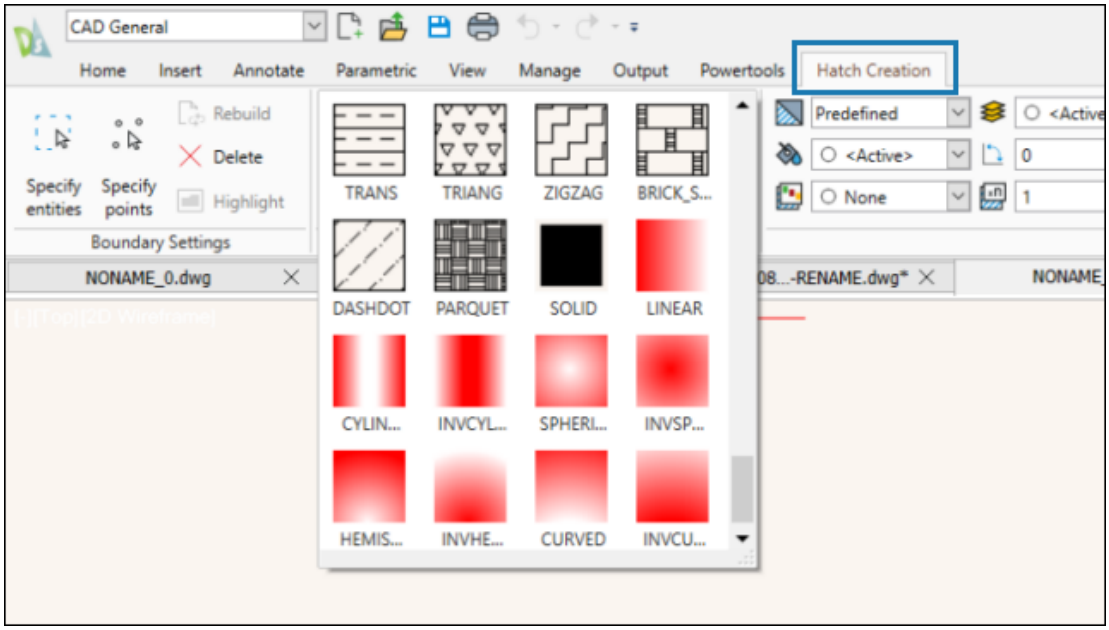
Powertools リボン タブには、ワークフローを効率化するための追加ツールがあります。

このツールは、以下に役立ちます。

- ビューポート レイアウトの管理
- 寸法スタイルのインポートおよびエクスポート
- プロフェッショナルなテキスト ラベルの作成
- ブロックの正確なスケール
- 色による描画順序の定義

これらのツールにより、柔軟性と自動化が向上し、効率が向上します。

グラデーションやパターンに対応したコンテキスト リボン

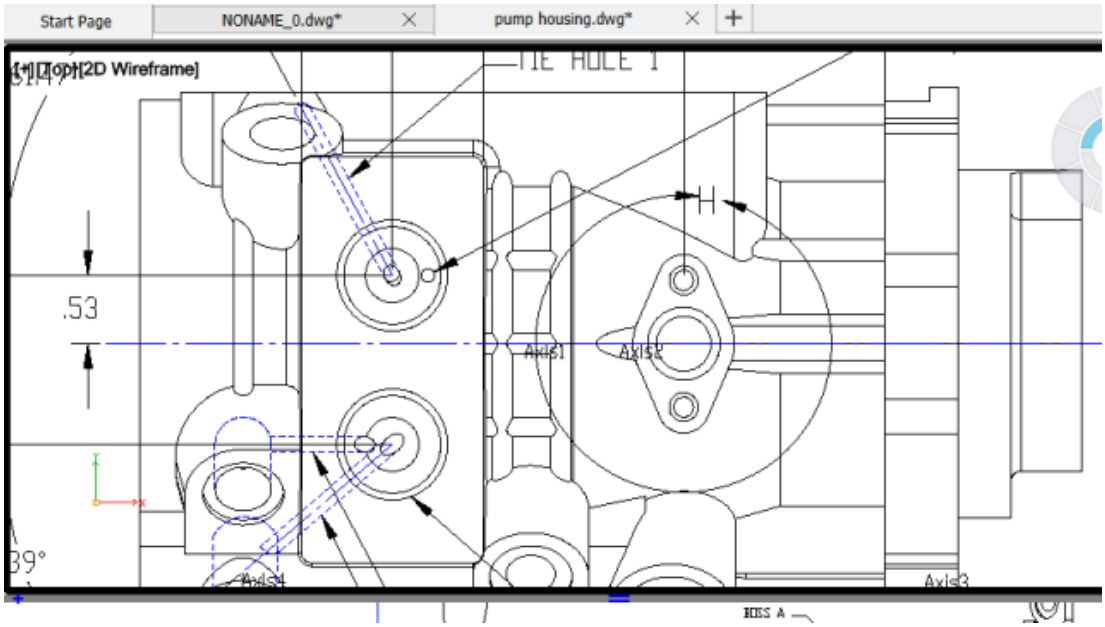


コンテキスト リボンには、HATCH および PATTERN コマンドのタブがあります。これにより、コマンドの検索にかかる時間が短縮され、生産性が向上します。

これらのタブを活用することで、グラデーションの塗りつぶし、書式設定テキスト、デザインパターンなどを素早く調整できるため、視覚的に魅力的でプロフェッショナルな結果を早く簡単に実現できます。

グラデーションとパターンでコンテキスト リボンを使用するには、コマンド ウィンドウで HATCH または PATTERN と入力します。

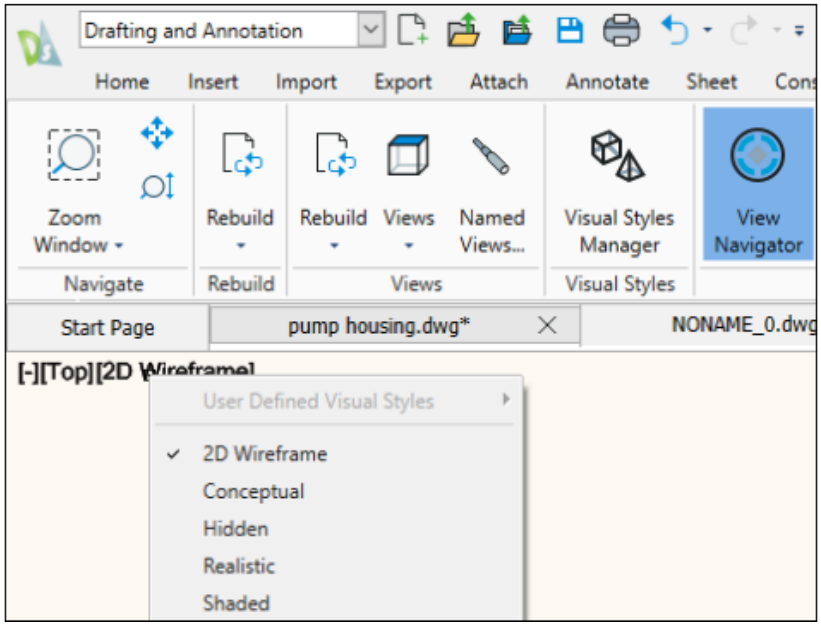
ViewTile の操作（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）



境界を調整して ViewTile のサイズを変更し、境界が揃うときには ViewTile をマージし、1 回クリックするか **CTRL キーを押したままドラッグ**して新しい ViewTile を作成できます。

サイズ変更可能な ViewTile には、調整可能なマーカーと、境界にスナップするアライメントがあり、つながったタイルのサイズ変更が可能です。DraftSight では柔軟な配置（1 対 1、1 対多、多対多の構成）が可能であり、すべてのアクションは**元に戻す**（**Undo**）**/やり直し**（**Redo**）によって修正できます。

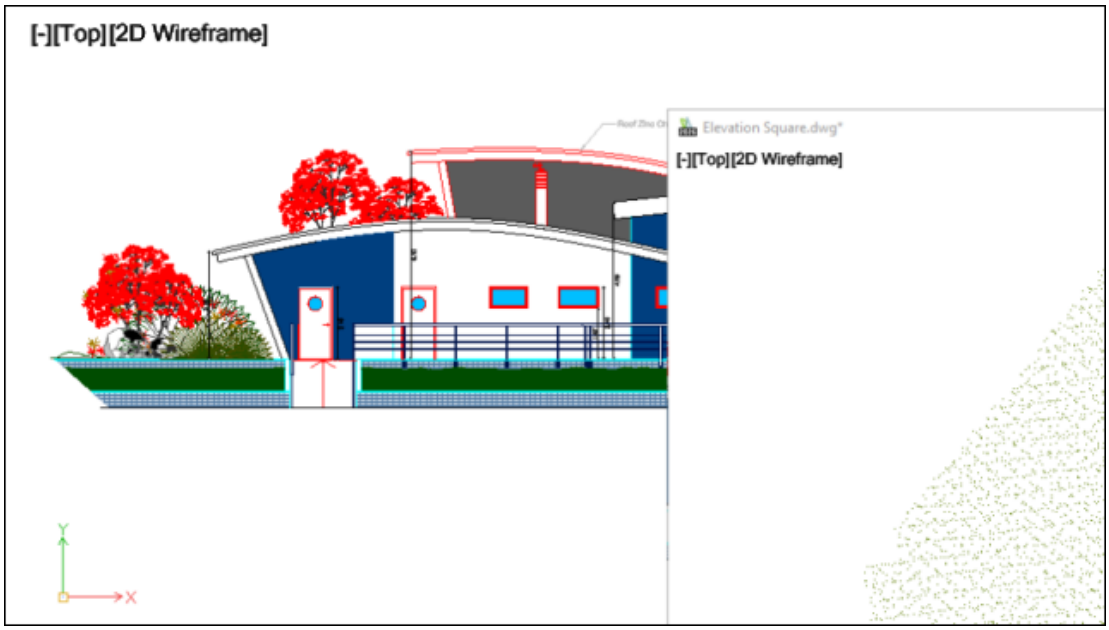
ビュー タイル コントロール



各 ViewTile の左上隅にあるビューポートから ViewTile コントロールにアクセスできます。これにより、ビューの変更、表示スタイルの調整、および表示オプションの設定を簡単に行うことができます。これらの設定は、メニューやツールバーをナビゲートしなくても、まとめられた領域をクリックして変更できます。

ビュー タイルはワークフローを制御し、図面から離れたりコマンドを検索したりしなくても調整を行うことができます。2D ビューと 3D ビューの切り替え、または設計の解析にさまざまなスタイルを適用する場合、これらのコントロールを使用すると、図面内で効率的に作業できます。

フローティング ドキュメント ウィンドウ（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）



フローティング ドキュメント ウィンドウを使用すると、DraftSight のメイン アプリケーション以外の別のウィンドウで図面を開くことができます。このウィンドウには、複数の図面を並べて表示したり、複数のモニターにまたがって表示したりする柔軟性があります。この機能ではワークフローオプションが追加され、比較、コピーとペースト、マルチタスクを容易にすることで、生産性を向上させます。

フローティング ドキュメント ウィンドウを作成するには、ドキュメント タブをメイン ウィンドウの外にドラッグします。フローティングドキュメントウィンドウは独立して動作し、必要に応じてサイズ、ズーム、およびナビゲートを調整できます。

ECW イメージ

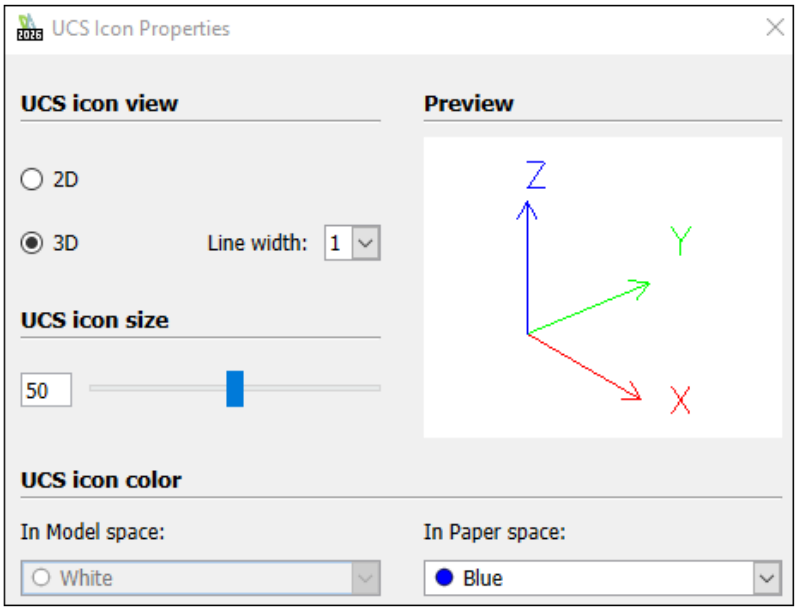
DraftSight では Hexagon 拡張圧縮ウェーブレット（.ECW）イメージ フォーマットがサポートされています。.ECW ファイルは効率的な圧縮を使用しているため、航空写真や衛星写真などの大規模なイメージに最適です。これらのファイルには組み込みマップ投影データを含むことができ、地理情報システム（GIS）やリモート センシング アプリケーションでの有用性が向上しています。

ECW イメージを使用するには:

次のいずれかを実行します。

- リボンで、**作図および注釈（Drafting and Annotation）** > **挿入（Insert）** > **参照（Reference）** > **イメージをアタッチ（Attach Image）**をクリックします。
- メニューで、**挿入（Insert）** > **イメージをアタッチ（Attach Image）**をクリックします。
- コマンド ウィンドウに ATTACHIMAGE と入力します。

CCS アイコンのカスタマイズ



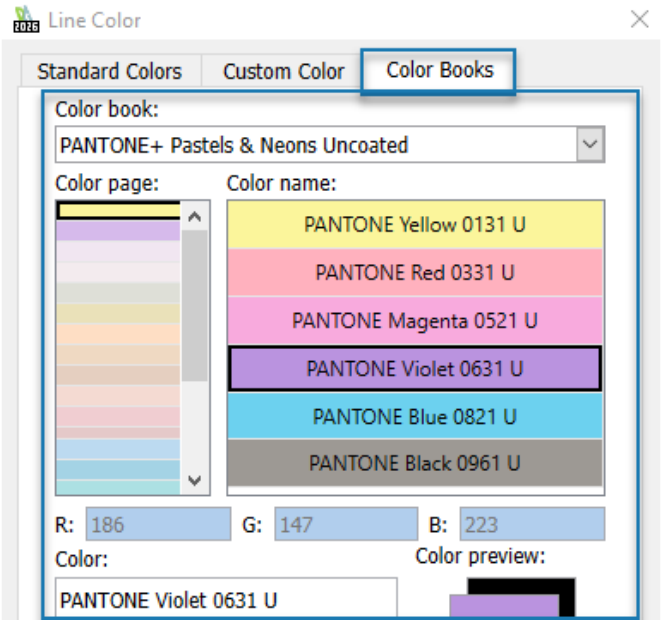
CCS アイコンは、座標系の現在の方向を表します。この視覚的インジケータは、好みや特定のプロジェクトのニーズに合わせて調整できます。

この UCSICON コマンドは、コマンド プロンプトに**プロパティ**（**Properties**）オプションを含みます。CCS アイコンのプロパティ（CCS Icon Properties）ダイアログ ボックスでは、CCS アイコンの表示、サイズ、および色をカスタマイズできます。ダイアログ ボックスには、変更を表示するための動的プレビューが含まれています。

DraftSight では、セッション間でカスタマイズが保存されます。

CCS アイコンのカスタマイズを使用するには、コマンド ウィンドウに UCSICON と入力します。

カラー ブック（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）



DraftSight は、カラー ブック（ `.acb` ファイル）ともいうカスタム カラー パレットをサポートしています。これにより、プロジェクト内で標準化されたカラー パレットにアクセスできます。カラー ブックは、ブランディング、業界のコンプライアンス、材料の一貫した表現のために正確なカラー標準に依存するプロフェッショナルに最適です。

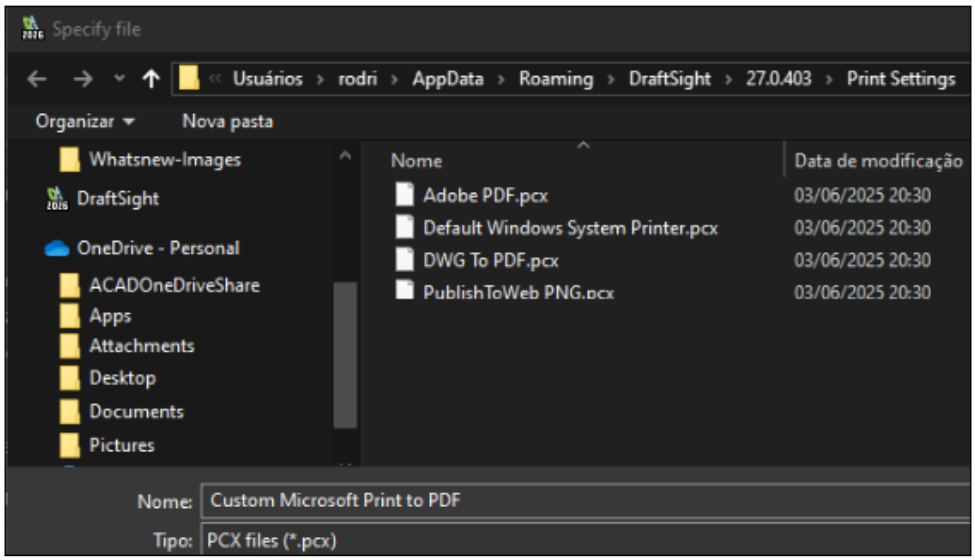
カラー ブックを使用すると、Pantone® や RAL™ などの一般的なカラー システムから正確なシェードを簡単に選択して適用でき、複数の設計全般で視覚的精度と一貫性を実現します。

カラーブックを使用するには:

次のいずれかを実行します。

- リボンで、**ホーム**（**Home**） > **プロパティ**（**Properties**） > **カラー**（**Color**）をクリックします。
- メニューで、**フォーマット**（**Format**） > **線の色**（**Line Color**）をクリックします。
- コマンド ウィンドウに `LINECOLOR` と入力します。

PCX 印刷設定ファイル（DraftSight Premium、Enterprise Plus、Mechanical 用）



DraftSight は .PCX 印刷構成ファイルをサポートし、他の CAD ソフトウェアの .PC3 フォーマットと同様の機能を提供します。

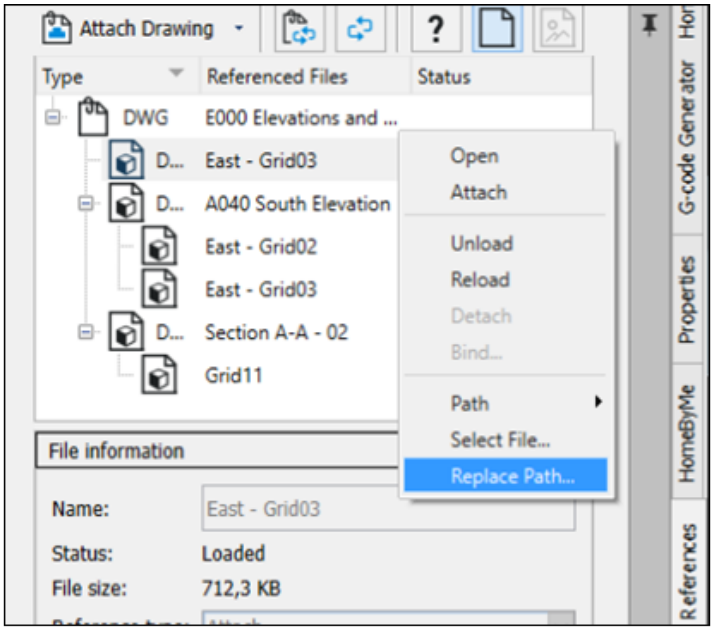
.PC3 ファイルをインポートしたり、新しい印刷設定ファイルを作成して .PCX フォーマットで保存できます。.PCX フォーマットにより、複数の印刷ジョブで出力を整合させるために、印刷設定の再利用と共有が容易になります。これにより、標準化された印刷設定が確保され、ワークフローの効率が向上します。

PCX 印刷設定ファイルを使用するには:

次のいずれかを実行します。

- リボン（アプリケーション メニュー）で、**印刷（Print）** > **印刷（Print）**をクリックします。
- メニューで、**ファイル（File）** > **印刷（Print）**をクリックします。
- コマンド ウィンドウに PRINT と入力します。
- キーボード ショートカット: **Ctrl+P**

欠落している外部参照の管理



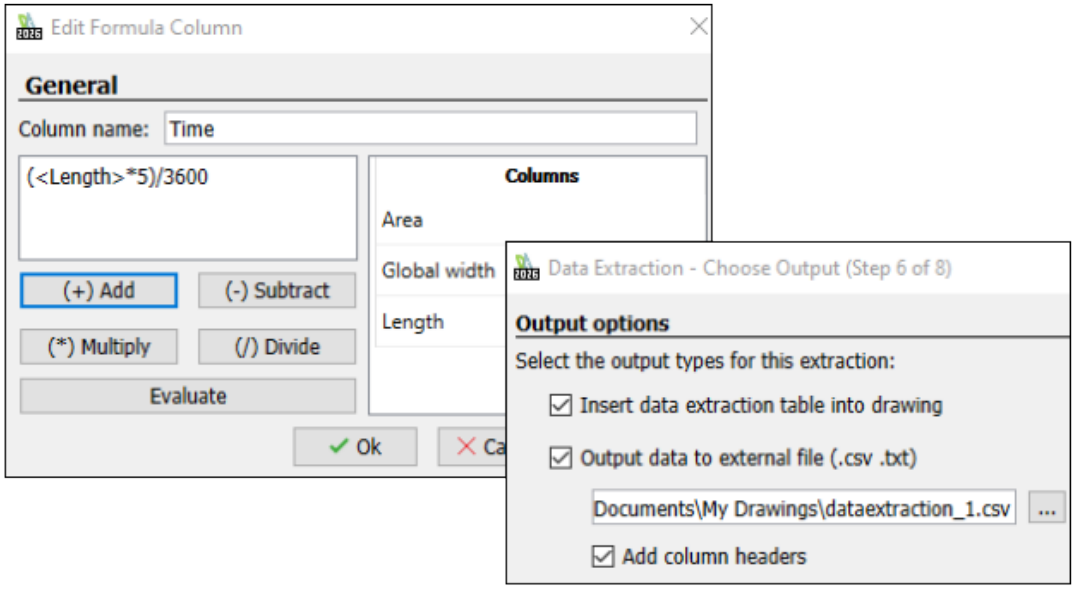
参照（Reference）パレットのツールを使用すると、欠落している外部参照をより効率的に管理できます。参照ファイルが移動または名前変更されると、ファイルパスを一度更新できます。DraftSightは、一致するファイルが存在する場合には、そのファイルと同じパスを他の欠落している参照に使用します。

欠落している外部参照を管理するには:

次のいずれかを実行します。

- リボンで、**挿入（Insert）** > **パレット（Palettes）** > **参照マネージャー（References Manager）**をクリックします。
- メニューで、**ツール（Tools）** > **参照マネージャー（References Manager）**をクリックします。
- コマンド ウィンドウに `XREF` と入力します。

データ抽出に式列を挿入



この DATAEXTRACTION コマンドを使用すると、.CSV 出力と数式のフィールドのカスタマイズができます。

DATAEXTRACTION コマンドを使用すると、出力データを読みやすいように列ヘッダーを含む .CSV フォーマットで作成できます。これは、情報を共有したり、テキスト フォーマットで他のアプリケーションと統合したりするのに便利な方法です。

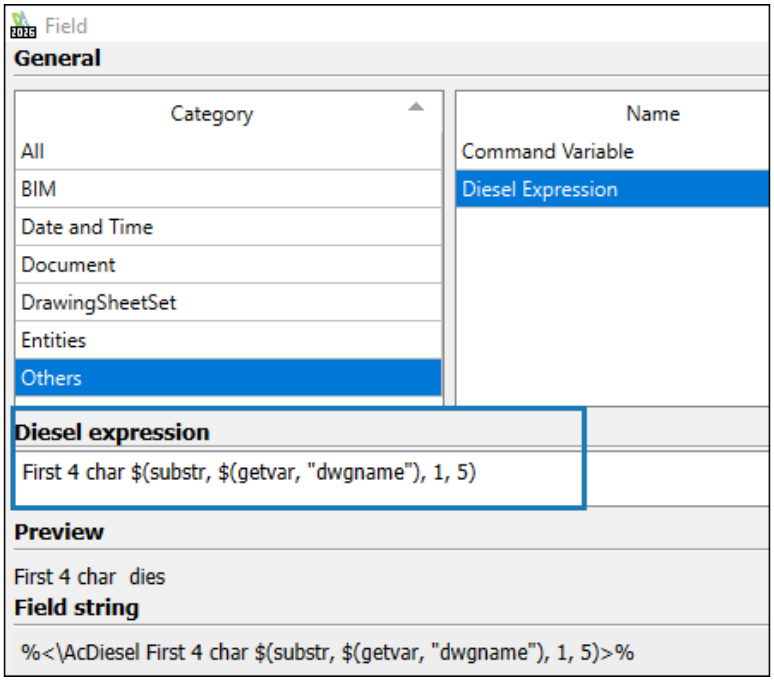
DATAEXTRACTION ウィザードには、数式を使用してカスタム フィールドを定義できる**数式列の挿入**（**Insert Formula Column**）オプションがあります。これにより、ウィザードで直接計算を行うことができるため、データ抽出テーブルを構造化する際に柔軟性が得られます。外部処理を行わずに、より洗練され、カスタマイズされたデータ エクスポートを作成できます。

DATAEXTRACTION コマンドを使用するには:

次のいずれかを実行します。

- リボン上で、**挿入**（**Insert**） > **データ リンク**（**Data Linking**） > **データ抽出**（**Data Extraction**）をクリックします。
- メニューで、**挿入**（**Insert**） > **データ抽出**（**Data Extraction**）をクリックします。
- コマンド ウィンドウに DATAEXTRACTION と入力します。

Diesel 式



この FIELD コマンドは、Diesel 式表現をサポートしています。これにより、描画プロパティやユーザー入力に基づいて自動的に更新される動的テキストが可能になります。

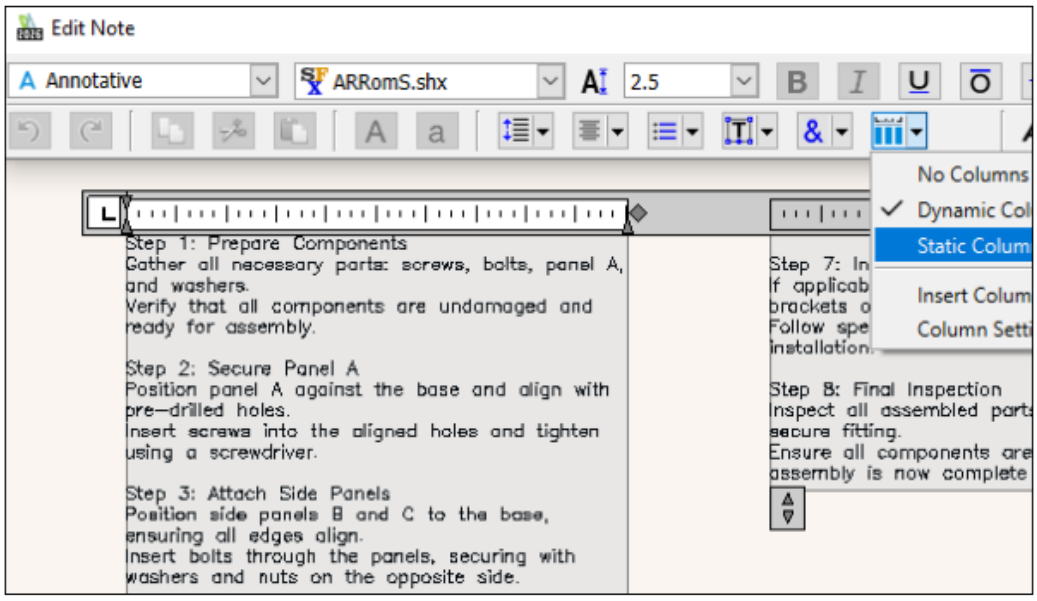
外部スクリプトや複雑なプログラミングを必要とせずに、文字列を連結し、計算を実行し、条件付き書式を適用するカスタム テキスト フィールドを作成できます。これにより、図面内のテキストデータを操作する際の自動化と柔軟性が向上します。

FIELD コマンドを使用するには:

次のいずれかを実行します。

- リボンで、**挿入（Insert）** > **データ（Data）** > **フィールド（Field）**をクリックします。
- メニューで、**挿入（Insert）** > **フィールド（Field）**をクリックします。
- コマンド ウィンドウに FIELD と入力します。

MTEXT コマンド



MTEXT エンティティ内に複数の列を作成および編集できます。インプレース テキスト エディタを使用すると、幅が同じで間隔が一定の列を追加したり、グリップを使用して高さを調整したりできます。

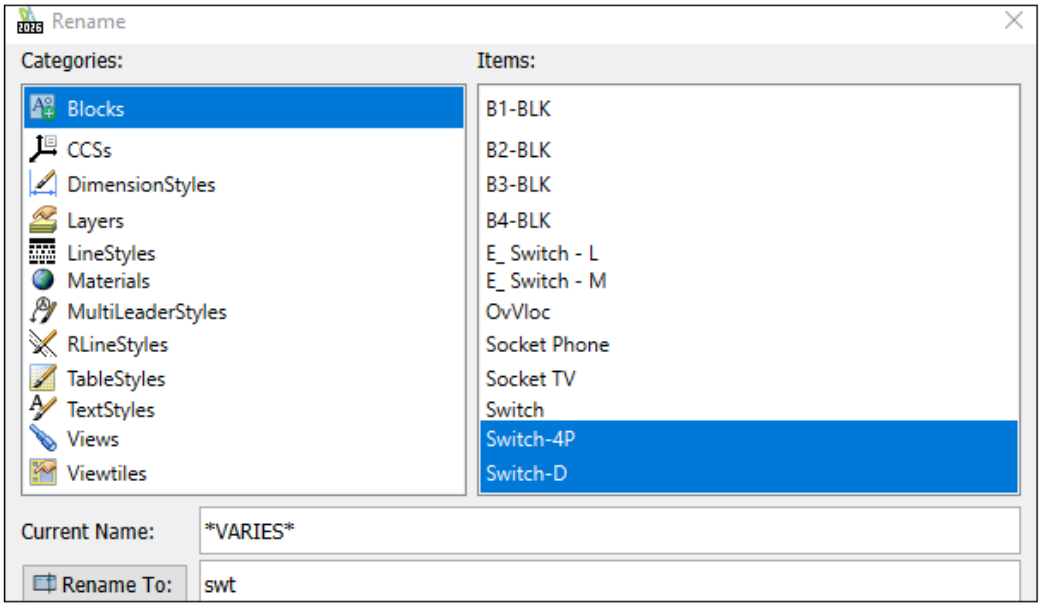
列は、複数列のテキストをわかりやすく構造化された読みやすいレイアウトに整理するのに役立つため、複雑なドキュメントやデザインノートに役立ちます。また、図面内のテキストを効率的に管理することで、使用できるワークスペースを最大にできます。

MTEXT コマンドを使用するには:

次のいずれかを実行します。

- リボンで、**注釈（Annotate）** > **テキスト（Text）** > **注記（Note）**をクリックします。
- メニューで、**作成（Draw）** > **テキスト（Text）** > **注記（Note）**をクリックします。
- コマンド ウィンドウに NOTE と入力します。

RENAME コマンド



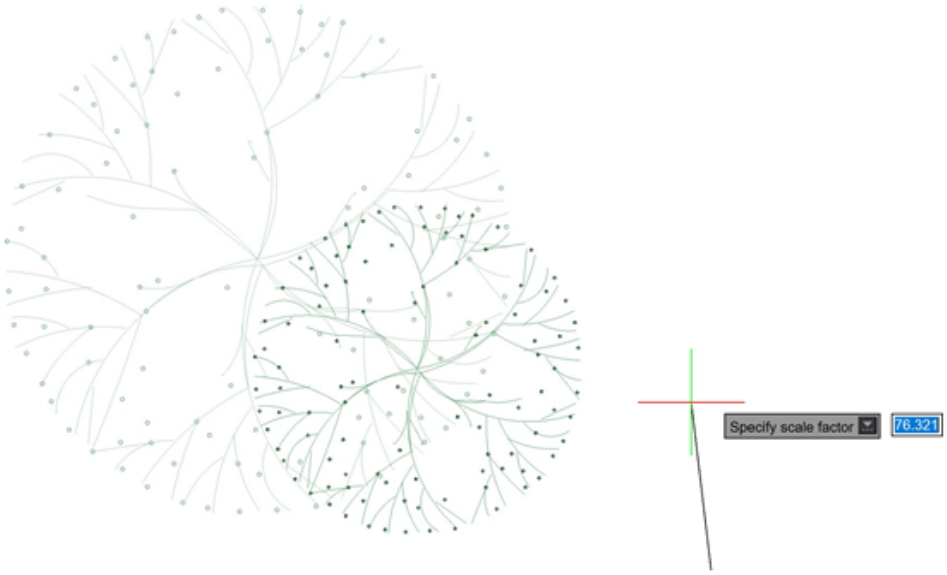
RENAME コマンドはワイルドカード文字をサポートしているため、複数の名前付きエレメントを一度に簡単に検索して名前を変更できます。名前変更（RENAME）ダイアログ ボックスで一致する項目をフィルタリングし、複数のオブジェクトの名前をより効率的に変更できます。

RENAME コマンドを使用するには:

次のいずれかを実行します。

- メニューで、**フォーマット（Format）** > **名前の変更（Rename）**をクリックします。
- コマンド ウィンドウに RENAME と入力します。

スケール コマンドによるコピー



SCALE コマンドには**コピー**（**Copy**）オプションが含まれています。このオプションを使用すると、スケールされた複写を生成しながら、元のエンティティを保持できます。

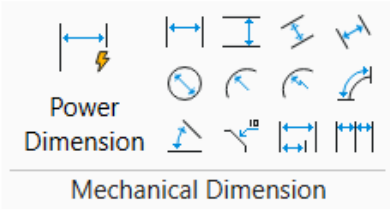
コピー（**Copy**）オプションによって、プロセスがより簡潔かつ効率的に進みます。以前は、SCALE コマンドの前に COPY コマンドを使用して、エンティティをコピーする必要がありました。

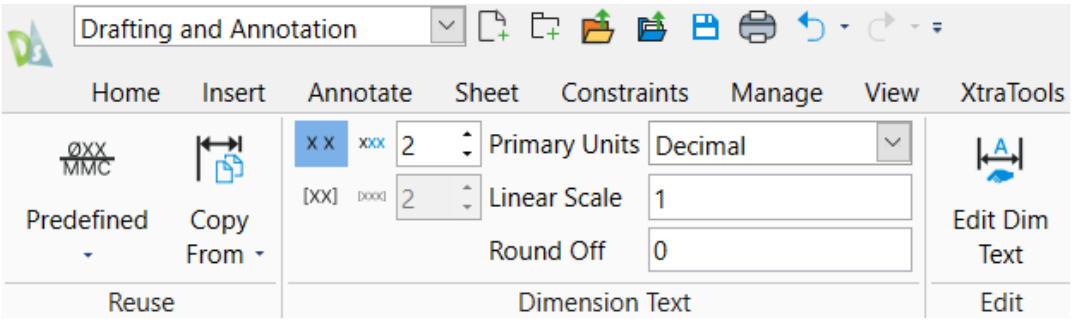
SCALE コマンドを使用するには:

次のいずれかを実行します。

- リボンで、**ホーム**（**Home**） > **修正**（**Modify**） > **スケール**（**Scale**）をクリックします。
- メニューで、**修正**（**Modify**） > **スケール**（**Scale**）をクリックします。
- コマンド ウィンドウに SCALE と入力します。

パワー寸法（Power Dimension）ツール（DraftSight Mechanical のみ）





パワー寸法（Power Dimension）ツールは、正確な寸法を作成するための高度で効率的な方法を提供します。選択したジオメトリに基づいて適切な寸法タイプを選択し、テクニカル図面の整合性と精度を確保します。

パワー寸法（Power Dimension）ツール:

- 選択したオブジェクトに最適な寸法タイプを自動的に決定します。
- 線形、半径、および角度寸法をサポートします。
- よりクリーンで読みやすいレイアウトのために、位置合わせと間隔を維持します。
- 手作業による調整や再作業を減らすことで生産性を向上させます。

パワー寸法（Power Dimension）ツールにアクセスするには:

次のいずれかを実行します。

- リボンで、**メカニカル注釈（Mechanical Annotate）** > **メカニカル寸法（Mechanical Dimension）**をクリックします。
- メニューで、**メカニカル注釈（Mechanical Annotate）** > **メカニカル寸法（Mechanical Dimension）**をクリックします。
- `AM_POWERDIMENSION` または `AMPOWERDIM` と入力します。

パワー寸法（Power Dimensioning）コンテキスト リボン タブ

パワー寸法（Power Dimensioning）コンテキスト リボン タブは、寸法作成ワークフローをより効率的に実現します。寸法を修正および改良するための重要なツールにすばやくアクセスできます。

次のパネルを使用できます。

- **再利用（Reuse）**。定義済み寸法テキストを適用し、既存の寸法からプロパティをコピーし、寸法設定を他の寸法にエクスポートするためのツールが用意されています。

- **寸法文字（Dimension Text）**。寸法文字の表示/非表示、精度、書式設定、スケーリング、および主要単位と代替単位の丸めを制御します。
- **編集（Edit）**。選択した寸法を編集できる、注釈のフォーマット設定（Note Formatting）ツールバーが表示されます。

26

SOLIDWORKS Flow Simulation

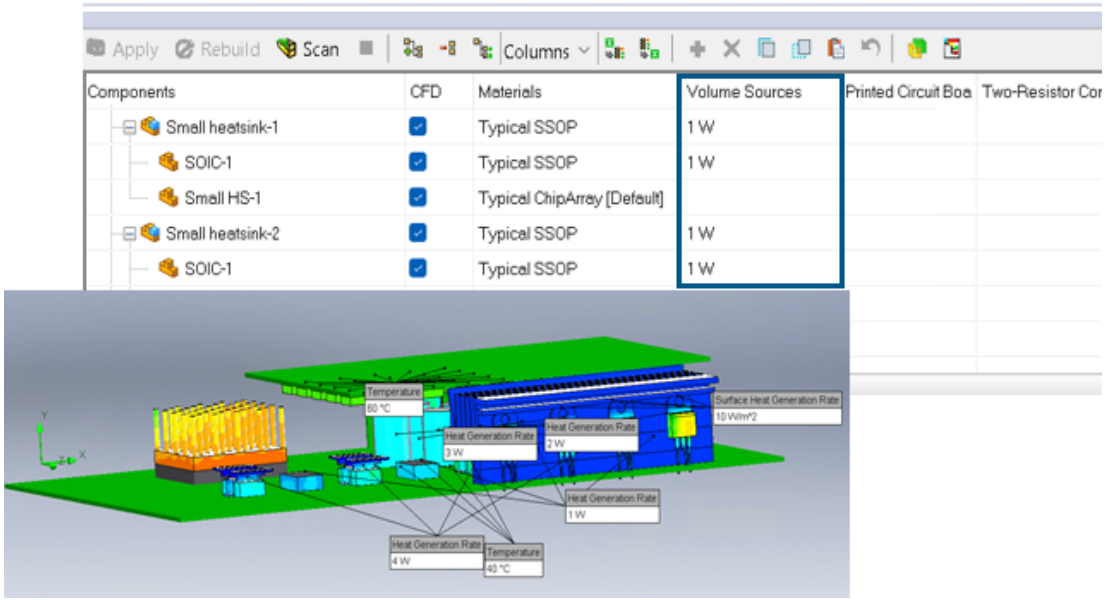
この章では以下の項目を含みます:

- **コンポーネント エクスプローラ（Component Explorer）**
- **薄いスロットを埋める**
- **ゴールの最小および最大位置**
- **パラメータ スタディのバブル チャート**
- **コンポーネントからのプロジェクト パラメータ**

SOLIDWORKS® Flow Simulation は、別途購入していただく製品です。

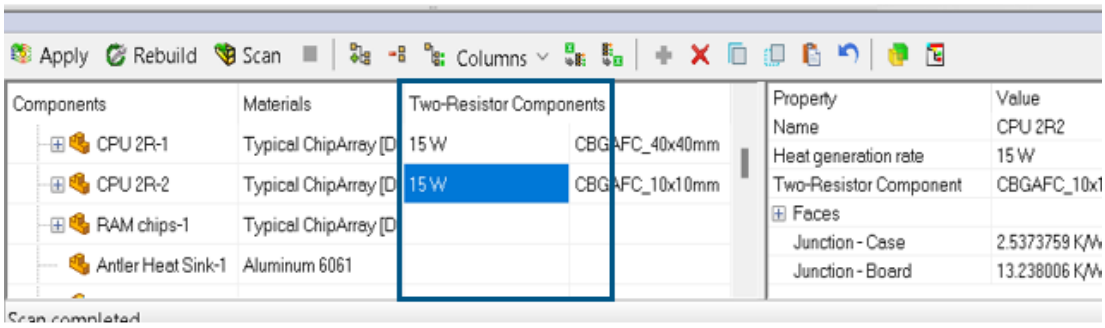
コンポーネント エクスプローラ（Component Explorer）

ソースの総電力



コンポーネント エクスプローラには、**ボリューム ソース（Volume Sources）**または**サーフェス ソース（Surface Sources）**の列が含まれています。これにより、すべてのソースとその電力バジェットを特定できます。

2 抵抗コンポーネントの作成



コンポーネント エクスプローラで、2 抵抗コンポーネントを作成できます。これにより、時間とミスの可能性を削減できます。

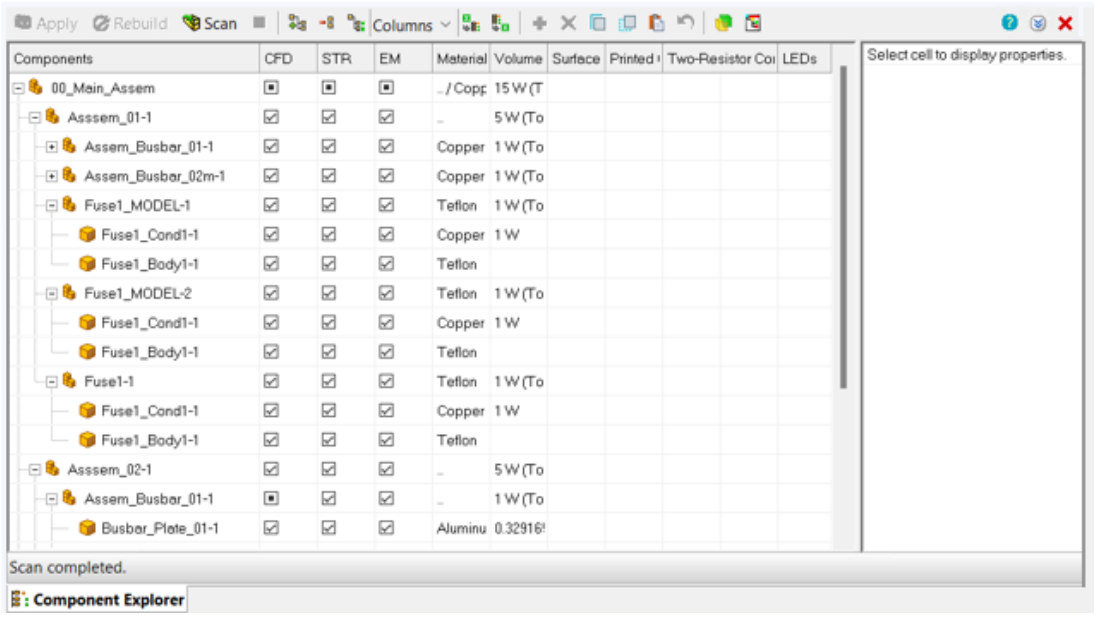
2 抵抗コンポーネントを作成するには:

次のいずれかの操作を行います:

- コンポーネント エクスプローラの **2 抵抗コンポーネント（Two-Resistor Components）**で、電源または EDB アイテムを指定し、**適用（Apply）**をクリックします。
- Microsoft®Excel® で、コンポーネント リスト スプレッドシートに 2 抵抗パラメータを入力し、それをコンポーネント エクスプローラにインポートします。

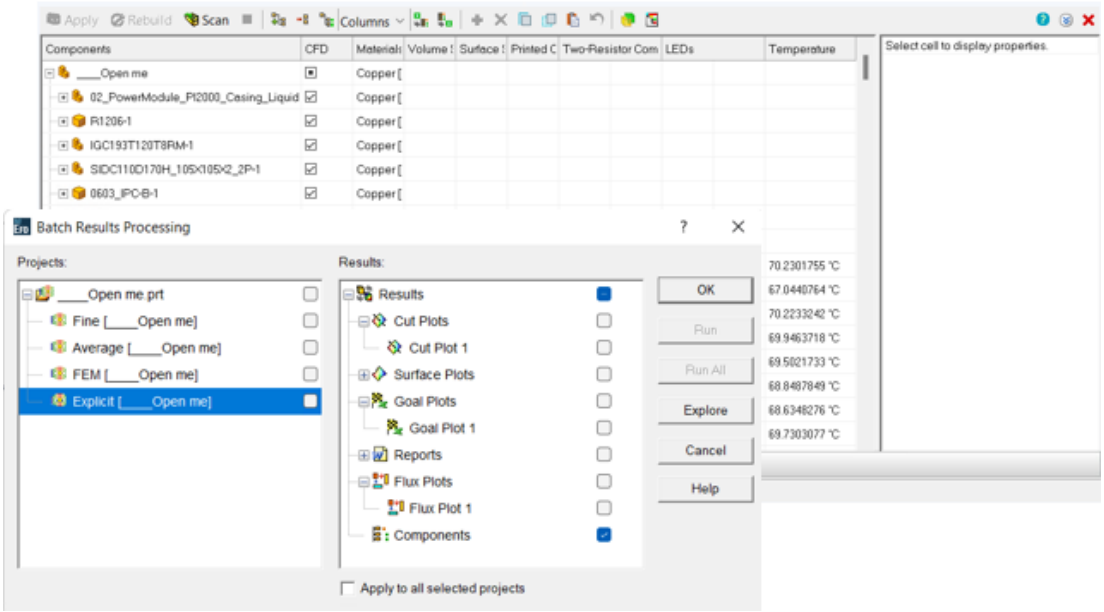
Flow Simulation では、上面と下面が自動的に検出されます。別のボディ（おそらく PCB）と接触する平面が下面で、反対側の平面が上面になります。Flow Simulation で面が検出できない場合は、無効なフィーチャーが作成されます。ツリー内のフィーチャーを編集し、手動で面を選択できます。

構成部品ステータス



コンポーネント エクスプローラでは、コンポーネントのフィーチャーとステータスを管理できます。コンポーネントに適用されたボリューム フィーチャーを除去することもできます。

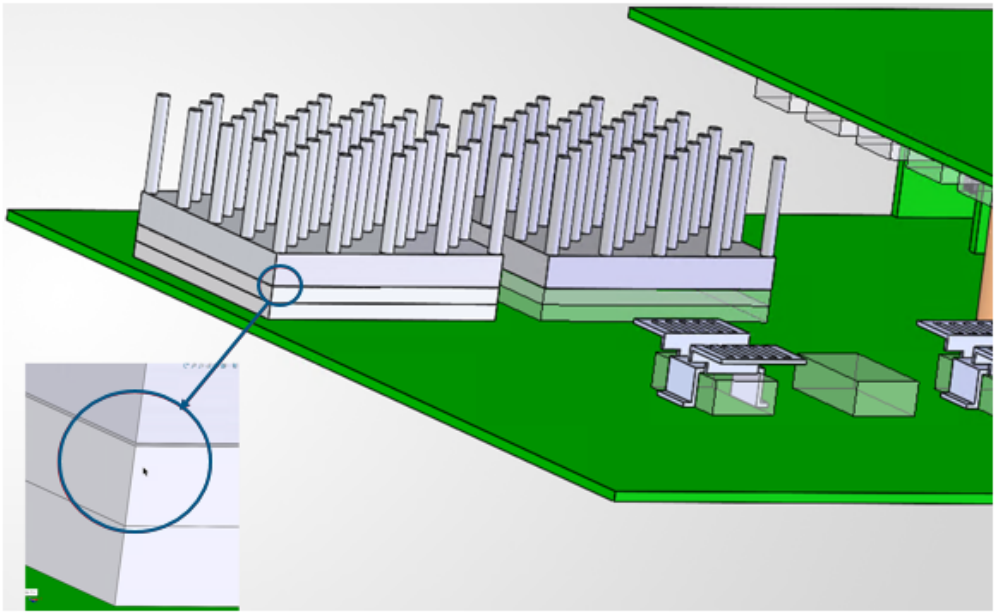
温度列



コンポーネント エクスプローラには、**温度（Temperature）**列があり、その値を Microsoft Excel にエクスポートすることができます。

この列には、ソルバの速度を落とさずに、すべてのソリッドの温度が表示されます。**バッチ結果処理（Batch Results Processing）**を使用して、コンポーネント名、入力データ、および結果の温度の対応表を自動的にエクスポートできます。

薄いスロットを埋める



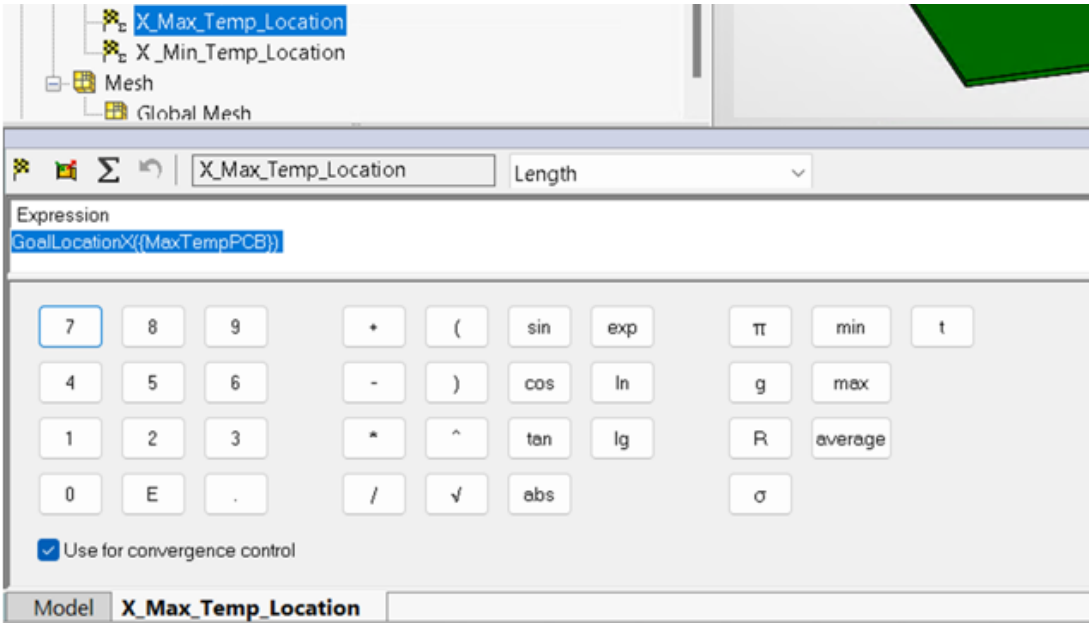
熱精度を向上させるために、モデル内の薄いギャップを埋めることができます。

モデルには、加熱されるコンポーネントとヒートシンクの間に薄いギャップがあったり、接着された部品間にギャップがあったりする場合があります。これらのギャップは、組み立て時に熱伝導材料（TIM）または接着剤で埋められるようになっています。しかし、ギャップが埋められていないシミュレーション モデルでは、誤った熱伝導結果が得られます。

薄いスロットを埋める（Fill Thin Slot）ツールを使用すると、厚み基準に対応する特定の固体材料を使用してギャップ内のメッシュ セルを埋めることができます。

Flow Simulation では、CAD ボディを作成せずに、メッシュ セルに材料が適用されます。後処理ツールと **CAD 形状を使用（Use CAD geometry）**オプションが選択解除された状態で、結果として得られるフィラー材料の形状を確認できます。

ゴールの最小および最大位置



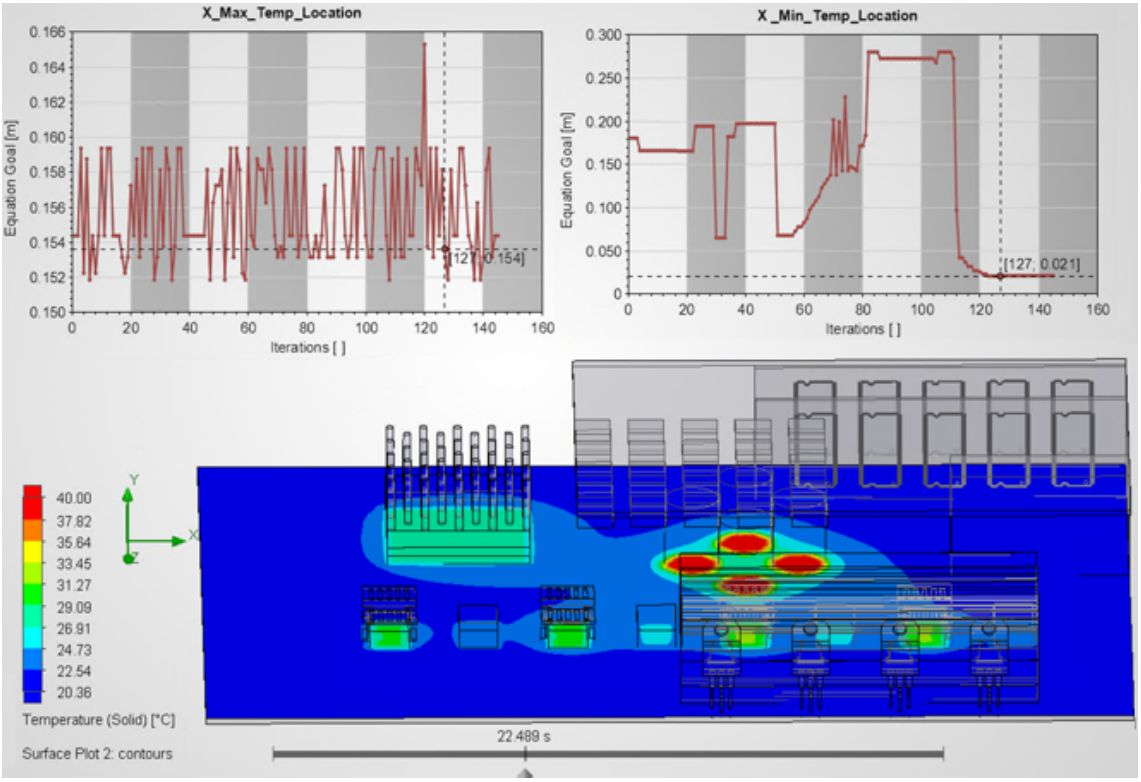
最小位置または最大位置を目的関数として指定できます。

シミュレーション実行時に、シミュレーション結果または目的関数としてパラメータの最小値または最大値に達したときの点の座標が必要になることがあります。

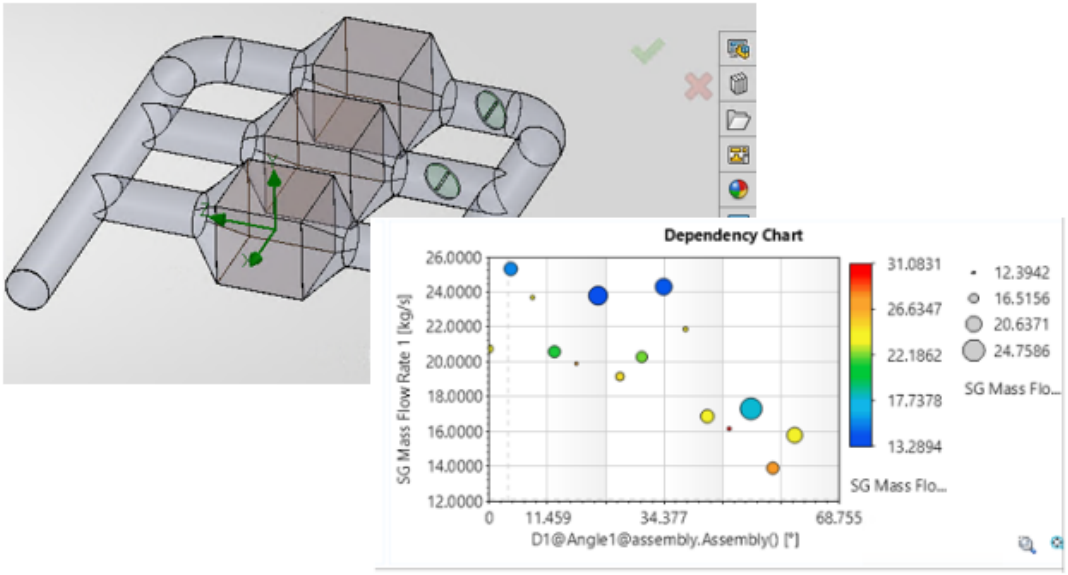
ボリューム ゴールまたはサーフェス ゴールの点を特定する関数は、方程式ゴールの式にあります。ここで、*Goal Name* は、最小または最大のサーフェス ゴールまたはボリューム ゴールの名前です。

- **GoalLocationX**({*Goal Name*})
- **GoalLocationY**({*Goal Name*})
- **GoalLocationZ**({*Goal Name*})

シミュレーションにおける最小温度と最大温度の例:

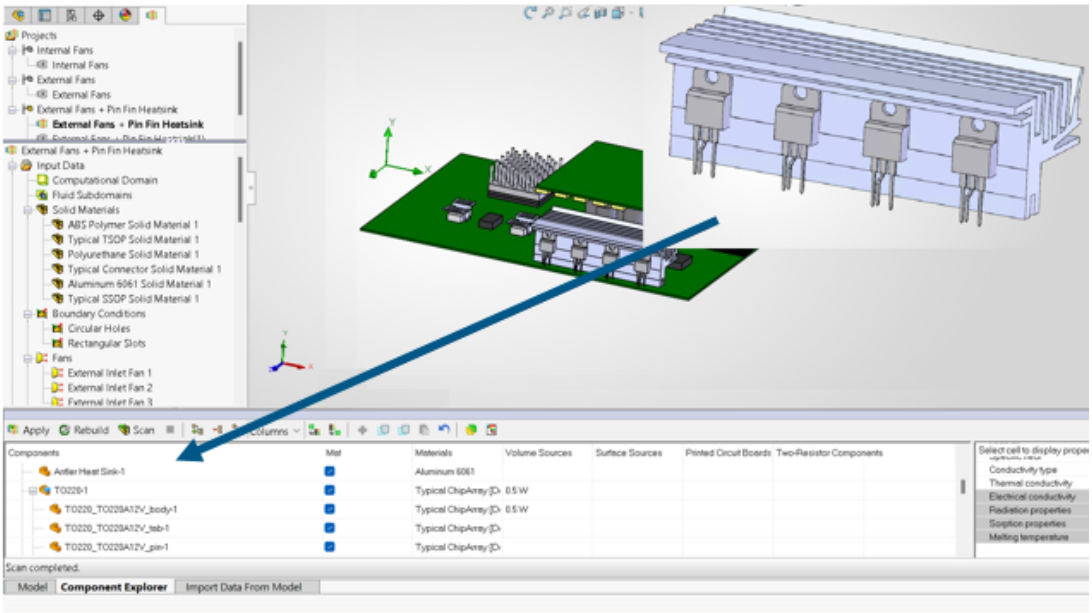


パラメータ スタディのバブル チャート



バブル チャートに最大 3 つのパラメータを表示し、結果として得られるパラメータ スタディの設計ポイントを比較して、マルチパラメータを最適化できます。

コンポーネントからのプロジェクト パラメータ



埋め込みコンポーネントをより効率的に管理できます。

次を行うことができます:

- 現在の解析プロジェクトに埋め込まれている複数のサブモデルを個別に制御します
- サブモデルでプロジェクト パラメータを定義し、上位モデルに伝播します
- 埋め込みコンポーネントで定義された高度な依存関係を制御します
- 複雑なライブラリ コンポーネントを作成し、サブモデルを再利用します
- 同一の埋め込みコンポーネントのグループ内で、個々のコンポーネントのパラメータを調整します

27

SOLIDWORKS Plastics

この章では以下の項目を含みます:

- **Pack and Go のサポート（2026 SP2/FD02）**
- **材料データベース**
- **パフォーマンス**
- **熱硬化性材料**
- **未充填の体積プロット**
- **ベント解析（Venting Analysis）**

SOLIDWORKS® Plastics Standard、SOLIDWORKS Plastics Professional、および SOLIDWORKS Plastics Premium は、個別購入製品です。

Pack and Go のサポート（2026 SP2/FD02）

SOLIDWORKS Plastics スタディの結果は、Pack and Go 機能を使用した場合のシミュレーション結果にも含まれます。

Pack and Go にアクセスするには:

1. SOLIDWORKS Design で、**ファイル（File）** > **Pack and Go** をクリックします。
2. Pack and Go ダイアログ ボックスで、**Simulation の結果を含む（Include simulation results）**を選択します。

   SOLIDWORKS Plastics スタディの結果は、ドキュメントのフォルダの下のサブフォルダに保存されます。

3. **保存（Save）**をクリックします。

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。

新しい材料グレードが 85 追加され、12 のグレードが更新され、50 の古いグレードがデータベースから除去されています。

メーカー	新しい材料グレードの数
SABIC Specialties®	41
CHIMEI®	22
Roehm GmbH	16
Roehm America LLC	6

メーカー	更新された材料グレードの数
SABIC Specialties®	12

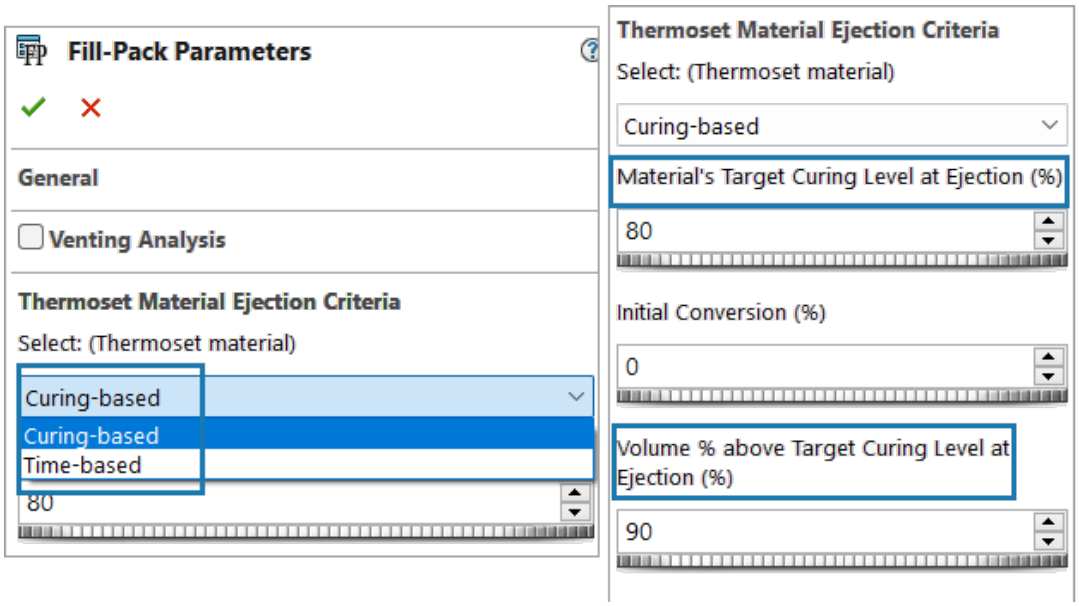
メーカー	削除された材料グレードの数
ROHM GmbH&Company KG	27
Rohm and Haas	19
ICI	3
三菱化学®	1

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 15% 高速化
- 保圧シミュレーションの解析が最大 30% 高速化
- 冷却シミュレーションの解析が最大 25% 高速化

熱硬化性材料



熱硬化性材料のユーザー インターフェイス パラメータの更新によって操作性が向上し、ソルバの更新により、充填、保圧、反りシミュレーションの精度が向上しています。

シミュレーションでは、繊維充填熱硬化材料の方向効果が考慮され、解の精度を向上させています。

次の表に、名前が変更されたユーザー インターフェイス パラメータ、および追加された 1 つの新しいパラメータをリストします。

熱硬化性材料パラメータ - SOLIDWORKS Plastics 2025	熱硬化性材料パラメータ - SOLIDWORKS Plastics 2026
リアクティブ コントロール タイプ（Reactive Control Type） • **変換（Conversion）** • **時間（Time）**	**熱硬化性材料離形基準（Thermoset Material Ejection Criteria）** • **結晶化ベース（Curing-based）**では、材料が指定された目標硬化度に達するまで硬化シミュレーションを続行するようにソルバは指示され、硬化時間を判断する推量作業がなくなります。 • **時間ベース（Time-based）**では、ソルバが熱硬化シミュレーションを完了する硬化時間を特定して設定します。シミュレーションを実行した後、結果を確認してモデル全体で達成された硬化率を判定し、硬化時間を調整してプロセスを短縮または延長できます。
射出時変換率（Ejection Conversion %）	**離型時の材料の目標結晶化度（Material's Target Curing Level at Ejection）**では、

熱硬化性材料パラメータ - SOLIDWORKS Plastics 2025	熱硬化性材料パラメータ - SOLIDWORKS Plastics 2026
	熱硬化性材料がゲル化点、つまり粘度が無限になって流動性を失う点に到達したときの硬化率を設定します。このレベルを超えた硬化は有益ではなく、製造サイクル時間が長引くだけです。この特性は材料の本質的な特性で、通常材料メーカーが提供する特性によって決定されます。
	新しいパラメータ: **射出時の目標結晶化度を上回る体積率（Volume % Above Target Curing Level at Ejection）**では、射出ポイントを決定する体積率のしきい値を設定します。デフォルト設定は 90% で、プラスチック体積の 90% が目標の硬化度に達すると、部品は射出されます

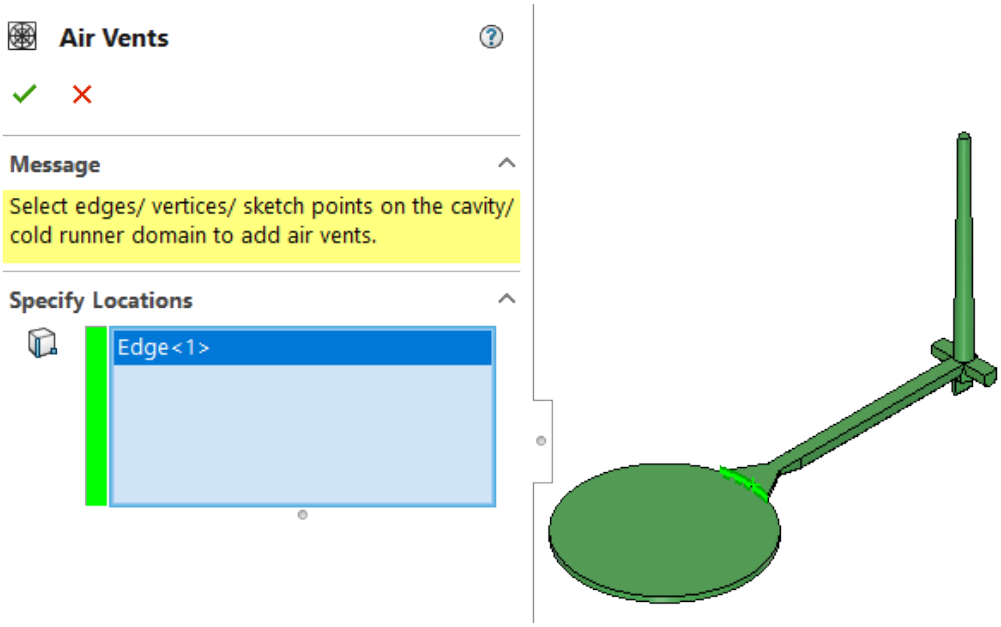
熱硬化材料に関する結果 - SOLIDWORKS Plastics 2025	熱硬化材料に関する結果 - SOLIDWORKS Plastics 2026
1. **充填終了時の硬化時間（Curing Time at End of Fill）** 2. **充填終了時の材料反応性化成（Material Reactive Conversion at End of Fill）** 3. **充填後処理終了時の硬化時間（Curing Time at Post-Filling End）** 4. **充填後処理終了時の材料反応性化成（Material Reactive Conversion at Post-Filling End）**	1. **硬化度への到達時間（Time to Reach Curing Level）** 2. **充填終了時の材料結晶化度（Material's Curing Level at End of Fill）** 3. **硬化度への到達時間（Time to Reach Curing Level）** 4. **離形時の材料結晶化度（Material's Curing Level at Ejection）**

未充填の体積プロット

ショート ショットが発生した場合は、充填シミュレーションで新しい結果プロット、**未充填の体積（Unfilled Volume）**を使用できます。

未充填の体積（Unfilled Volume）プロットを使用すると、充填中にショート ショットが発生したために充填されないまま残るモデルの領域を可視化できます。

ベント解析（Venting Analysis）



モデルのエッジで**エア ベント**（**Air Vent**）境界条件を指定できます。

以前のリリースでは、頂点でのみベント解析にエア ベントを指定できませんでした。エッジベースのエア ベントが追加されたことで、実際の金型排気の動作をより現実的に捉えることができます。**エア ベント**（**Air Vents**）境界条件は、**キャビティ**（**Cavity**）および**コールド ランナー システム**（**Cold Runner System**）ドメインに割り当てることができます。

28

ルーティング

この章では以下の項目を含みます:

- **インライン継手にカバーを追加（2026 SP1/FD01）**
- **ルート パスに従うようにガイドラインをリダイレクト**
- **カバーのお気に入りリストの管理**
- **コネクタ テーブルの機能強化**
- **図面を新規シート フォーマットに自動的にスケール変更**

ルーティングは、SOLIDWORKS® Design Premium と SOLIDWORKS Design Ultimate で利用できます。

インライン継手にカバーを追加（2026 SP1/FD01）

カバー（Covering）PropertyManager を使用して、T 継手、十字継手、レジューサなどのインライン継手にカバーを適用できます。

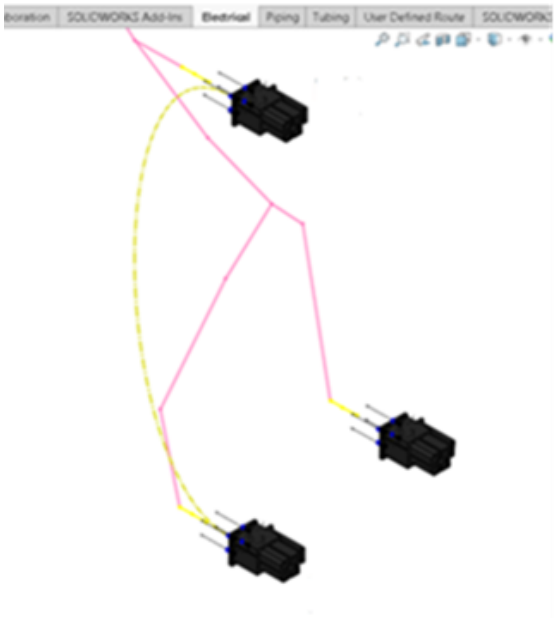
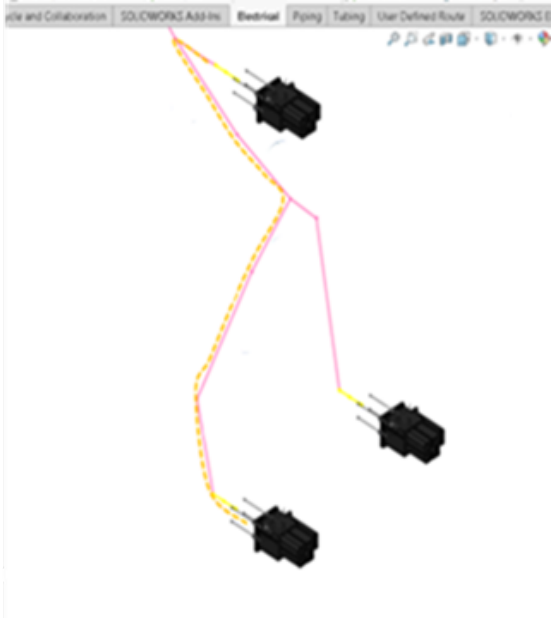
メリット: ルート全体で絶縁体または保護層をより正確かつ完全に表現できます。

インライン継手にカバーを追加するには:

1. カバー（Covering）PropertyManager で、**セグメントと継手（Segments and Fittings）**をクリックします。
2. カバーしたい継手を選択します。

カバーは、シェイディング モード、ワイヤフレーム モード、図面モードを含むすべてのビューに表示されます。継手を変更したり、ルートを調整したりすると、それらの変更を反映するようにカバーリングが自動的に更新されます。

ルート パスに従うようにガイドラインをリダイレクト

	
エンド コネクタ間の最短パスに従って、自動的に生成されたガイドライン	ルート パスに従うリダイレクト済みガイドライン

自動ルート（Auto Route） PropertyManager で、ルート パスに従うようにガイドラインをリダイレクトできます。ガイドラインは、対応するエンド コネクタにつながる最も近いスケッチ セグメントを識別し、そのパスに従います。

メリット: ガイドラインをルート パスに従うようにリダイレクトすることで、他の構成部品との干渉を最小限に抑え、手動調整を減らして、ルーティングがより迅速かつ効率的になります。

ルート パスに従うようにガイドラインをリダイレクトするには:

1. 適切なエンド コネクタにつながる 2D または 3D スケッチを作成します。
2. **ツール（Tools）** > **ルーティング（Routing）** > **電気（Electrical）** > **ルーティング（Routing）** > **自動ルート（Auto Route）**をクリックします。
3. **ルーティング モード（Routing Mode）**で**ガイドライン（Guidelines）**を選択します。
4. **ルーティング パスに従う（Follow Routing Path）**を選択します。

   正確な結果を得るには、**ルーティング パスに従う（Follow Routing Path）**を使用してからワイヤをマージします。

5. グラフィック領域で、ルート パスとして使用するスケッチを選択します。

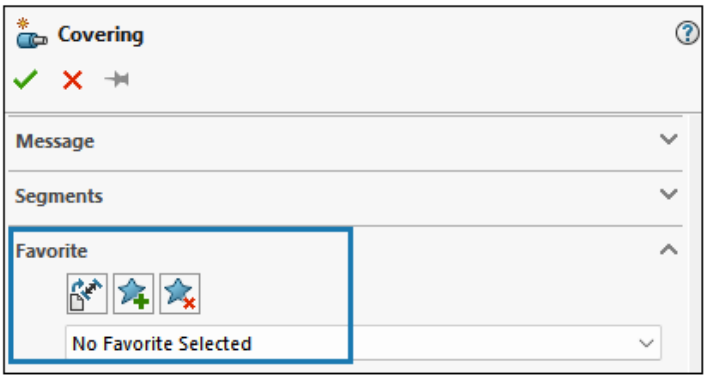
   選択されたスケッチに準拠したガイドラインのプレビューが、グラフィック領域に表示されます。

6. **完了** （Done）をクリックします。

ルート パスを表すスケッチが、**Routing_path***n* として FeatureManager® に表示されます。

7. ✔ をクリックします。

カバーのお気に入りリストの管理



一般に使用されるか、規格化されたマルチレイヤー カバーをお気に入りに保存すると、モデルで再利用できます。これにより、将来の使用に好みのカバーの一覧を管理できます。

これらのお気に入りには、他の配管セグメントでの作業中にアクセスできるカバー（Covering）PropertyManager のすべてのパラメータが保存されます。

メリット: このセクションでは、一般的に使用されるカバー スタイルにすばやくアクセスできるため、ユーザーの効率が向上し、時間管理が向上します。

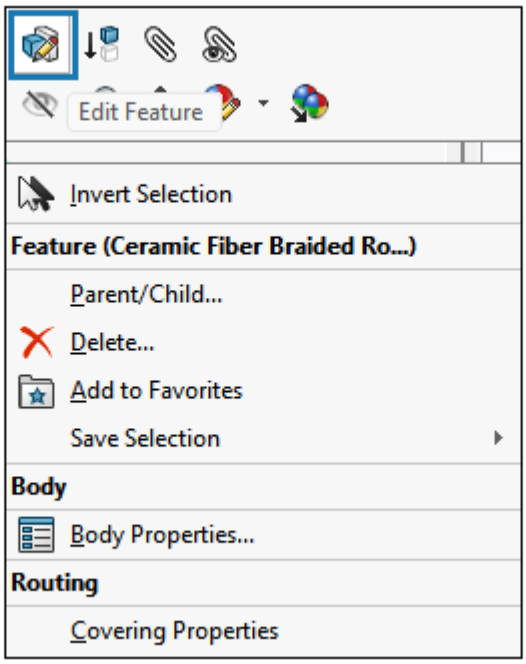
お気に入りを管理するには、カバー（Covering）ダイアログ ボックスの**お気に入り（Favorite）**セクションで、次の表の説明に従ってオプションを指定します。

	オプション	説明
	デフォルト適用/お気に入りなし（Apply Default/No Favorite）	**お気に入りが選択されていません（No Favorite selected）**とデフォルトの設定にリセットします。
	お気に入りの追加（Add Favorite）	選択したカバーを**お気に入り（Favorite）**のリストに追加します。 • スタイルを追加するには、をクリックして名前を入力してから **OK** をクリックします。

	オプション	説明
	お気に入りの削除（Delete Favorite）	選択したお気に入りアイテムを削除します。
	お気に入りリスト	保存したお気に入りスタイルを選択できます。

これは、配管やチューブのカバーはサポートしますが、電気カバーはサポートしません。

カバー要素の編集



配管ルートのカバー要素は、FeatureManager デザイン ツリーで直接編集できます。

メリット: この機能は、クリック数を最小限に抑え、時間と労力を節約することで、設計プロセスを合理化します。

カバー要素を編集するには:

1. FeatureManager デザイン ツリーでカバー要素を右クリックします。
2. **フィーチャー編集（Edit Feature）** を選択します。
3. カバー（Covering）PropertyManager の**カバー レイヤー（Covering Layers）**セクションで、必要なパラメータを指定します。
4. **適用（Apply）**をクリックします。

コネクタ テーブルの機能強化

コネクタ テーブルをより直感的で効率的な方法で挿入および管理できます。

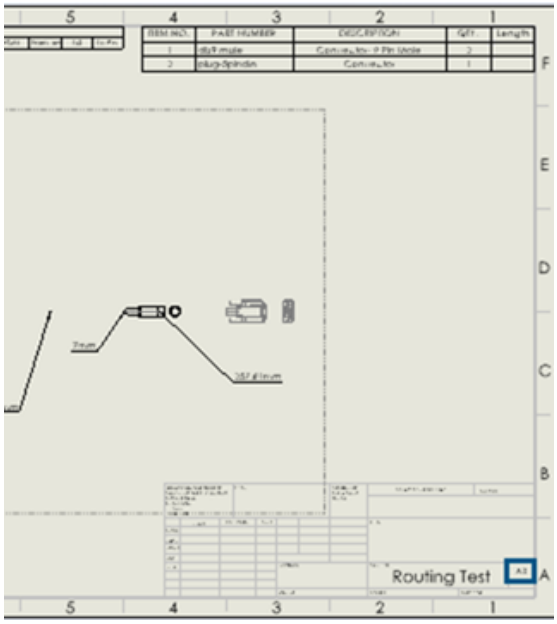
メリット: これらの機能強化により、コネクタ テーブルの管理が簡素化されます。より分かりやすいテーブル名やバッチ選択ツールを使用することで、コネクタの並べ替え時間が短縮されます。

コネクタ テーブル（Connector Table）PropertyManager には、より明確なコネクタのリストが表示されます。このリストには、各コネクタの構成要素リファレンスが表示され、リファレンスを挿入する際のエラーを減らすのに役立ちます。

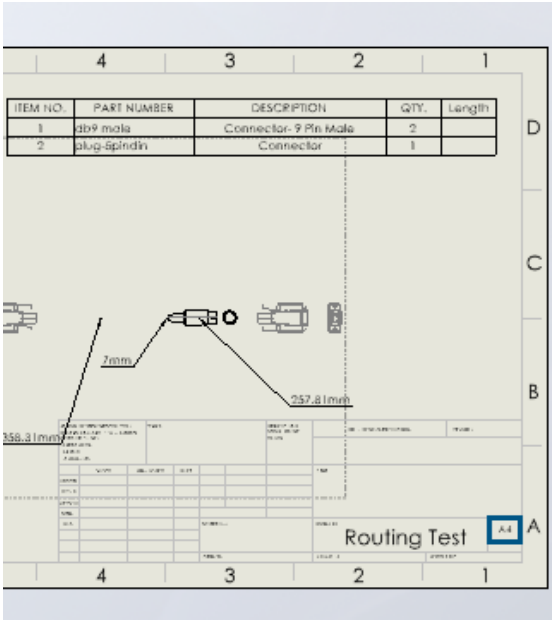
コネクタを識別できるように、SOLIDWORKS Routing では、コネクタ テーブルの名前に構成部品参照情報が直接含まれています。更新された命名規則では、**コネクタ テーブル 1**（**Connector Table 1**）などの一般的な名を使用する代わりに、**コネクタ テーブル 3 ピン <4>**（**Connector Table 3Pin<4>**）などのわかりやすい形式になります。このフォーマットは FeatureManager デザイン ツリーに表示されるフォーマットと一致します。各テーブルを対応するコネクタに関連付けるのに役立ちます。

テーブルを 1 つずつ挿入する必要はなくなりました。PropertyManager では、**Ctrl** キーや **Shift** キーを押しながらクリックするなど、複数選択のショートカットを使用して、複数のコネクタ テーブルを一度に選択して挿入することができます。1 つのステップでリストから複数のコネクタを除去することもできます。

図面を新規シート フォーマットに自動的にスケール変更



ルーティング アセンブリの展開図面



自動的に新しいシート フォーマットにスケール変更された、同じ展開図面

展開図面のシート フォーマット テンプレートを変更すると、各要素は自動的にスケールと位置を調整して、新しいシート サイズ内に収まるようにします。

たとえば、上の表の図面は、シート フォーマットが **A3 - 横**（**A3 Landscape**）から **A4 - 横**（**A4 Landscape**）に変更された後も中央に配置されたままになります。

メリット: 自動スケールにより、図面の各要素が新しいシート フォーマットに正しく適合するようになり、時間を節約し、エラーを低減します。

自動スケーリングは、次のような展開図面の各要素に適用されます。

- 図面ビュー
- 電気テーブル
- アノテート アイテム（Annotations）
- コネクタ ブロック



3DEXPERIENCE®

Dassault Systèmes is a catalyst for human progress. Since 1981, the company has pioneered virtual worlds to improve real life for consumers, patients and citizens.

With Dassault Systèmes' **3DEXPERIENCE** platform, 370,000 customers of all sizes, in all industries, can collaborate, imagine and create sustainable innovations that drive meaningful impact.

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

Virtual Worlds for Real Life

DASSAULT SYSTEMES

©2026 Dassault Systèmes. All rights reserved **3DEXPERIENCE**, the Compass icon, the 3DS logo, CATIA, BIOVIA, GEOVIA, SOLIDWORKS, 3DVIA, ENOVIA, NETVIBES, MEDIDATA, CENTRIC PLM, 3DEXCITE, SIMULIA, DELMIA, and IFWE are commercial trademarks or registered trademarks of Dassault Systèmes, a French "société européenne" (Versailles Commercial Register # B 322 306 440), or its subsidiaries in the United States and/or other countries. All other trademarks are owned by their respective owners. Use of any Dassault Systèmes or its subsidiaries' trademarks is subject to their express written approval.