SOLIDWORKS

3DEXPERIENCE®

새 기능 설명서

SOLIDWORKS 제품 2026



DASSAULT SYSTEMES

목차

1 SOLIDWORKS 제품 2026의 새 기능 설명서 9
주요 기능 개선 10
성능 10
자세한 내용 11
3DEXPERIENCE platform의 AI 11

2 3DEXPERIENCE platform에서 SOLIDWORKS Design 사용 13
SP2 및 FD02 13
Toolbox 부품에 대한 배치 저장 (2026 SP2/FD02) 13
3DEXPERIENCE에서 잠금, 잠금 해제 및 저장 중 자동 파일 복구(2026 SP2/FD02) 14
MySession의 설정 명령(2026 SP2/FD01) 14
이 PC에서 3DEXPERIENCE 파일에 대해 개선된 필터 검색 (2026 SP2/FD02) 15
플랫폼에 저장 시 긴 파일 경로 지원 (2026 SP2/FD02) 16
SP1 및 FD01 16
SOLIDWORKS Labs(Beta) (2026 SP1/FD01) 16
통합 날짜 포맷 적용 (2026 SP1/FD01) 17
도우미 알림 (2026 SP1/FD01) 18
북마크에 대한 Windows 폴더 구조 자동 복제(3DEXPERIENCE 사용자만 해당)(2026 SP1/FD01) 19
이 PC의 3DEXPERIENCE 파일 탭에서 원격 및 로컬 파일 삭제(2026 SP1/FD01) 20
더 이상 사용되지 않는 CAD 제품군 속성 매핑 (2026 SP1/FD01) 21
표시 데이터 표시 (2026 SP1/FD01) 22
작업 표시줄에 시뮬레이션 및 사양 탭 표시 (2026 SP1/FD01) 23
품번 탭 (2026 SP1/FD01) 24
다중 값 속성 매핑 처리 개선 (2026 SP1/FD01) 24
이전 반복 옵션 유지 (2026 SP1/FD01) 25
BOM 열을 PLM 속성에 연결 (2026 SP1/FD01) 26
북마크 파일 위치 업데이트 수동 제어(2026 SP1/FD01) 27
열기 대화 상자에서 필터 열기 (2026 SP1/FD01) 28
참조의 최신 리비전 열기(2026 SP1/FD01) 29
3DEXPERIENCE 사용자 인터페이스에서 협업 워크플로 실행(2026 SP1/FD01) 30
SP0 및 GA 31
SOLIDWORKS Design의 3DEXPERIENCE 부품 31
SOLIDWORKS 작업 스케줄러의 3DEXPERIENCE Transition 작업 32
설계 변수 테이블이 있는 파일에 링크 지원 35

3 설치 37
SOLIDWORKS Design 및 SOLIDWORKS Visualize 설치 관리 (2026 SP2/FD02) 37
SOLIDWORKS Design 및 SOLIDWORKS Visualize 버전 설치 및 관리 38

4 관리 40
설정 관리자 도구의 북마크 지원 (2026 SP1/FD01) 40
오류 보고서(2026 SP1/FD01) 41
멀티 유저 라이센스를 위한 플랫폼 활성화 지침 (2026 SP1/FD01) 42
SOLIDWORKS Rx 업데이트 43

5 SOLIDWORKS 기초 44
단면 계수 표시(2026 SP2/FD02) 44
모델 표시 45
SOLIDWORKS Design에서 DSPBR 지원 45
화면에서 바닥 전개(2026 SP1/FD01) 48
사용자 피드백 제공 (2026 SP1/FD01) 48
시스템 옵션 및 문서 속성 변경 (2026 SP1/FD01) 49
SOLIDWORKS 작업 스케줄러에서 실행 중인 작업 종료(2026 SP1/FD01) 51
스케치 및 피처 수식 삭제 52
SOLIDWORKS Design의 Render with SOLIDWORKS Visualize 53
SOLIDWORKS Design의 Render with SOLIDWORKS Visualize 53
SOLIDWORKS Visualize 렌더링 PropertyManager 53
SOLIDWORKS 모델을 SOLIDWORKS Visualize로 불러오기 54
SOLIDWORKS 표현 55
API(애플리케이션 프로그래밍 인터페이스) 55

6 사용자 인터페이스 57
DS ISO 글꼴 (2026 SP1/FD01) 57
관리자 창 탭 숨기기 및 표시 58
해제된 메시지 보기 58
사용성 59
선택 필터 60
기타 사용자 인터페이스 개선 사항 60

7 스케치 62
이미지를 스케치로 변환(Beta) (2026 SP1/FD01) 62
슬롯 치수 (2026 SP1/FD01) 65
구속조건 그룹 (2026 SP1/FD01) 65

8 파트와 피처 68
자동 지오메트리 패턴 활성화 (2026 SP2/FD02) 68
표준 BREP로 강제 변환 (2026 SP1/FD01) 69

구멍 가공 마법사(2026 SP1/FD01) 70
분할 지침 (2026 SP1/FD01) 71
XYZ 값으로 참조점 만들기 73
Esc 키를 사용하여 파트 프로세스 종료 74
멀티바디 파트의 바디 및 피처 선택 75
좌표계를 사용하여 경계 상자 정의 77

9 판금 79
기존 굽힘에 대한 굽힘 반경 변경(2026 SP2/FD02) 79
베이스 플랜지 시작 조건 80

10 구조 시스템 및 용접구조물 81
구조 시스템 사용자 인터페이스 (2026 SP1/FD01) 81
파일 속성에서 용접구조물 테이블 속성에 액세스 82
향상된 코너 처리 83

11 어셈블리 85
부품 독립적 표시 반복 (2026 SP2/FD02) 85
동일한 부품 참조 번호 할당 (2026 SP1/FD01) 87
패턴 도우미 (2026 SP1/FD01) 90
미적 변경 사항을 위한 재생성 요구 사항 지정 91

12 도면 및 도면화 93
도면 자동 생성(Beta) 93
심볼을 즐겨찾기로 지정 (2026 SP2/FD02) 94
노트 텍스트 강조 표시 (2026 SP2/FD02) 95
그래픽 바디 표시(2026 SP2/FD02) 95
BOM 설정을 도면뷰 설정에 링크 (2026 SP1/FD01) 96
모델 항목에서 중복 주석 제거 (2026 SP1/FD01) 97
도면뷰 스케치 블록으로 내보내기 (2026 SP1/FD01) 98
용접 기호 (2026 SP1/FD01) 99
구멍 나사산 설명 (2026 SP1/FD01) 100
치수 문자 주변 치수선에 분리 추가 101
기하 공차 기호 범위에 텍스트 및 기호 지정 102
마그네틱 라인을 사용하여 주석 정렬 103
표면 거칠기 표시가 있는 표시기 사용 103

13 설정 105
Parasolid 어셈블리 불러오기 옵션 (2026 SP2/FD02) 105
관리 패널의 제목 표시 (2026 SP2/FD02) 106
Configuration Publisher에서 모델 생성 (2026 SP1/FD01) 108
설정 테이블 및 표시 상태 테이블 사용성 109
개별 파일로 설정 분할 111

14 불러오기/내보내기 113
Parasolid 어셈블리 불러오기 옵션 (2026 SP2/FD02) 113
배경 프로세스를 사용하여 모델 불러오기 (2026 SP1/FD01) 114
불러오기 중 면 및 모서리 식별자 115

15 SOLIDWORKS PDM 117
이벤트 유형별 파일 기록 필터링(2026 SP2/FD02) 117
기록 검색에 이동 및 이름이 변경된 파일 포함(2026 SP2/FD02) 118
Web2용 자동 Windows 로그인(2026 SP1/FD01) 119
체크인 및 상태 변경 대화 상자 새로고침 (2026 SP1/FD01) 119
워크플로 보관 120
하위 수준 폴더 액세스 121
파일 버전 업그레이드 도구 121
데이터베이스 업그레이드 전에 사용자 지정 트리거 사용 안 함 123
Web2 클라이언트의 명명된 BOM 및 파일 세부 정보 123
데이터 암호화 표준 124
Kerberos Windows 인증 프로토콜 지원 124
작업 옵션 변환 124
볼트 보기의 자동 동기화 126

16 SOLIDWORKS Manage 127
채번 목록 128
채번 목록 속성 대화 상자 128
채번 목록 정의 129
문서 개체에서 채번 목록 사용 130
링크된 모델과 도면 131
SOLIDWORKS 파일에 번호 적용 132
관련 파일 미리 보기 132
Targeted Web 클라이언트를 통한 작업표 액세스 133
사용자 또는 그룹에 루트 개체 액세스 제공 133
그룹에서 새 사용자 제외 134
SQL 암호를 사용하여 데이터베이스 업데이트 보호 135
작업의 종료 날짜 설정 136
보류 중인 작업 포함 136
용량 계획 도구에서 작업 세부 정보 보기 137
Plenary Web Client의 보고서 기능 138
데스크톱 클라이언트에 대한 링크 만들기 138
하위 항목만 간단 BOM 138
사용자 액세스 조건 정의 138
출력 조건 처리 139
Messaging API 이벤트 트리거 139

17 SOLIDWORKS Simulation 140
빔에 대한 오류 진단 개선(2026 SP2/FD02) 141
중력 하중의 정확도 향상 (2026 SP1/FD01) 141
자유물체력 정확도 향상(2026 SP1/FD01) 142
케이블 커넥터(2026 SP1/FD01) 143
시뮬레이션 워크플로에 대한 SIMULIA 호환성 활성화 (2026 SP1/FD01) 144
빔에 적용되는 하중 145
좌굴 스터디 145
각변형의 표시 146
쉘 모서리에 원격 하중 분산 147
라이선스 업데이트 147
커넥터를 사용한 스터디의 성능 개선 148
핀 커넥터 하중 149
응답 스펙트럼 해석에 원격 질량 지원 150
결과 플롯을 eDrawings로 저장 151
쉘 정의 152
사용자 인터페이스 152

18 SOLIDWORKS Visualize 154
체적 렌더링 (2026 SP2/FD02) 154
Stellar 빠른 렌더링 모드에서 AMD 하드웨어 지원 155

19 SOLIDWORKS CAM 156
터닝 공구경로에서 스탁에 대한 바 파단 모따기 156
바 파단 모따기 작성 159
콜릿 하우징 파라미터 160

20 CircuitWorks 161
ECAD 파일에서 모델 빌드 시 성능 관리 (2026 SP1/FD01) 161

21 SOLIDWORKS Composer 162
워크숍용 파일 이름 템플릿 옵션 162
비디오 생성을 위한 여러 이미지 형식 163
PNG 및 TIFF 이미지 파일 형식 164

22 SOLIDWORKS Electrical 165
부품 기호에 대한 우선순위 지정(2026 SP2/FD02) 166
태그 - 업그레이드된 ECP 태깅 기능 (2026 SP2/FD02) 167
연장 설정 시 빈 항목 건너뛰기 설정 (2026 SP2/FD02) 168
문서 이름 바꾸기 대화 상자 (2026 SP1/FD01) 169
프로젝트 관리 생산성 (2026 SP1/FD01) 170
여러 개의 단자대를 나란히 그리기(2026 SP1/FD01) 171
삽입 후 동적 커넥터 업데이트 (2026 SP1/FD01) 172

Electrical Content Portal의 TraceParts 게시자 (2026 SP1/FD01) 173
2D 도면과 3D 어셈블리 간의 양방향 탐색 174
케이블 관리 175
필터 패널의 고급 필터링 175
케이블 관리 생산성을 위한 추가 기능 175
시스템 클래스 숨기기 176
선택한 와이어를 따로 라우팅 177
커넥터 동적 삽입 178
그릴 회로 선택 대화 상자 178
프로젝트 데이터 업데이트 및 교체 179

23 SOLIDWORKS Inspection 180
부품번호 순서 재설정 및 잠금 (2026 SP1/FD01) 180

24 SOLIDWORKS MBD 181
좌표 치수 (2026 SP1/FD01) 181
구멍 나사산 설명 (2026 SP1/FD01) 183
DimXpertManager 필터링 184

25 DraftSight 185
DraftSight 사용권 유형 선택 (2026 SP2/FD02) 186
상태 표시줄 모드(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용) (2026 SP2/FD02) 187
맞춤법 검사 명령 (2026 SP2/FD02) 188
파워 치수 상황별 리본 탭의 형식 패널(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02) 189
노트 편집 대화 상자에 기계적 기호 삽입(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02) 190
치수 검사 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02) 191
치수 정렬 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02) 192
여러 치수 편집 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02) 192
미리 정의된 프로파일 섹션에 대한 관성 모멘트(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02) 193
치수 늘이기 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02) 194
치수 결합 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02) 195
파워 치수 상황별 리본 탭의 표현 패널(DraftSight Mechanical 전용)(2026 SP1/FD01) 195
치수 정렬 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP1/FD01) 196
치수 삽입 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP1/FD01) 197
북마크에 대한 Windows 폴더 구조 자동 복제(3DEXPERIENCE 사용자만 해당)(2026 SP1/FD01) 198
시작 페이지 탭(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용) 199
리본 최적화 200
Powertools 리본 탭(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용) 201
그라데이션 및 패턴에 대한 상황별 리본 202
ViewTiles 조작(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용) 203
ViewTiles 컨트롤 203
유동 문서 창(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용) 204

ECW 이미지 204
CCS 아이콘 사용자 지정 205
색상표(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용) 206
PCX 인쇄 설정 파일(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용) 207
누락된 외부 참조 관리 208
데이터 추출에 수식 열 삽입 209
디젤 표현 210
MTEXT 명령 211
RENAME 명령 212
SCALE 명령으로 복사 213
파워 치수 도구(DraftSight Mechanical만 해당) 214
파워 치수 상황별 리본 탭 214

26 SOLIDWORKS Flow Simulation 215
부품 탐색기 215
총 전력 215
2-저항 부품 작성 216
부품 상태 217
온도 열 217
얇은 틈 채우기 218
최소 및 최대 목표 위치 219
파라메트릭 연구를 위한 버블 차트 220
부품의 프로젝트 파라미터 221

27 SOLIDWORKS Plastics 222
Pack and Go 지원 (2026 SP2/FD02) 222
재질 데이터베이스 222
성능 223
열경화성 재질 224
미충전 체적 플롯 225
가스 빼기 해석 226

28 배관 227
인라인 이음쇠 위에 피복 추가(2026 SP1/FD01) 227
라우팅 경로를 따르는 안내선 리디렉션 228
피복에 대한 즐겨찾기 목록 관리 229
피복 요소 편집 230
커넥터 테이블 개선 사항 230
새로운 시트 형식으로 도면 축척 자동 조정 231

1

SOLIDWORKS 제품 2026의 새 기능 설명서

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **주요 기능 개선**
- **성능**
- **자세한 내용**
- **3DEXPERIENCE platform의 AI**



릴리즈 연도 2026년의 SOLIDWORKS® 제품에는 개념에서 제조에 이르는 제품 개발 프로세스를 간소화하고 가속화하는 다음과 같은 사용자 중심의 향상된 기능이 포함되어 있습니다.

- 향상된 협업 및 데이터 관리로 시장 출시 기간 단축
- 파트, 어셈블리, 도면, MBD, 전기 및 파이프 라우팅, ECAD-MCAD 협업 및 렌더링 워크플로 간소화
- 불러오기/내보내기, 사용자 환경 및 성능 개선으로 작업 속도 향상
- DraftSight® 업데이트를 통해 정확하고 명확하게 제도 워크플로 간소화
- SOLIDWORKS PDM 업데이트로 데이터 효율성 향상
- SOLIDWORKS Simulation 업데이트로 성능과 정확성 보장
- SOLIDWORKS Electrical Schematic으로 전기 설계 간소화
- **3D**EXPERIENCE® platform에서 최신 브라우저 기반 제품 개발을 통해 어디서나 설계 가능

이 문서에서는 SOLIDWORKS Design에서 **3D**EXPERIENCE platform과 상호 작용하는 방식에 영향을 주는 모든 개선 사항을 다룹니다.또한 DraftSight와 같이 플랫폼에 연결할 수 있는 다른 앱도 포함되어 있습니다.

주요 기능 개선

SOLIDWORKS® Design 2026의 주요 기능 개선 내용에는 기존 제품의 향상과 혁신적인 새 기능들이 포함되어 있습니다.

기본 사항	**SOLIDWORKS 표현** 페이지 55
파트와 피처	**XYZ 값으로 참조점 만들기** 페이지 73
구조 시스템 및 용접구조물	**향상된 코너 처리** 페이지 83
도면화 및 도면	**BOM 열을 PLM 속성에 연결 (2026 SP1/FD01)** 페이지 26 **도면 자동 생성(Beta)** 페이지 93
설정	**개별 파일로 설정 분할** 페이지 111
불러오기/내보내기	**멀티바디 파트의 바디 및 피처 선택** 페이지 75

성능

현재 릴리즈는 특정 도구와 워크플로의 성능을 개선합니다.

성능 및 워크플로 개선을 위한 몇 가지 주요 사항은 다음과 같습니다.

SOLIDWORKS Design

(2026 SP2/FD02)

SOLIDWORKS Design이 내부적으로 **지오메트리 패턴** 옵션을 활성화하므로 특정 패턴 유형에 대한 계산 성능이 향상됩니다. 자세한 내용은 를 참조하십시오. **자동 지오메트리 패턴 활성화 (2026 SP2/FD02)** 페이지 68

미리 선택한 하드웨어 가속 실루엣 모서리에 대한 렌더링 성능이 향상되었습니다.

(2026 SP1/FD01)

피처 및 바디를 선택하면 강조 표시된 모서리(**실선**, **은선** 및 **모서리 표시 음영**)가 있는 파트 뷰의 렌더링 성능이 향상됩니다.

3DEXPERIENCE platform에서 대규모 설계 검토로 열린 어셈블리를 저장하면 성능이 향상됩니다.

SOLIDWORKS Simulation

분산 커플링을 지원하는 커넥터를 사용하여 수행된 시뮬레이션 스터디의 솔루션 시간이 개선되었습니다.

DraftSight

시트 간 전환, 확대/축소 및 화면 이동 작업, 파일 열기 시간 등을 통해 DraftSight 성능이 향상되었습니다.

시트로 전환하면 성능이 평균 66% 향상됩니다. 시트에서 모델로의 재전환이 78% 향상되었습니다. 이와 같은 개선은 저사양부터 고성능 컴퓨터까지 다양한 하드웨어 설정에서 측정되었으며, 사용자가 어떤 유형의 시스템에서 작업하든 도움이 됩니다.

확대/축소 성능은 특정 경우 최대 55%까지 향상되며 화면 이동 성능은 약 38%까지 증가합니다.

파일 열기 속도가 평균 10% 빨라집니다. 이렇게 하면 대기 시간이 줄어들고 업무에 전념할 수 있는 시간이 극대화됩니다.

자세한 내용

다음 자료를 통해 SOLIDWORKS Design을 배울 수 있습니다.

PDF 및 HTML 형식의 새 기능 설명서	이 가이드는 PDF 및 HTML 형식으로 제공됩니다. 다음을 클릭합니다. • ⓘ > **새 기능 설명서** > **PDF** • ⓘ > **새 기능 설명서** > **HTML**
대화형 새 기능 설명서	SOLIDWORKS Design에서 ⓘ*은 새 메뉴 항목과 새 PropertyManager 또는 대폭 변경된 PropertyManager의 제목 옆에 나타납니다. 이 안내서에서 개선 사항을 설명하는 항목을 표시하려면 ⓘ*을 클릭합니다. 대화형 새 기능 설명서를 활성화하려면 ⓘ > **새 기능 설명서** > **대화형**을 클릭합니다.
온라인 도움말	사용자 인터페이스에 대한 세부 정보와 예제를 포함하여 제품에 대한 전반적인 내용이 포함되어 있습니다.
SOLIDWORKS 사용자 포럼	**3D**EXPERIENCE® Platform의 SOLIDWORKS 사용자 커뮤니티 게시물이 들어 있습니다(로그인 필요).
릴리즈 노트	*새 기능* 설명서, 온라인 도움말 및 기타 문서에 대한 변경 내용까지 포함하여 제품의 최신 변경 사항에 대한 정보를 제공합니다.
법적 고지	SOLIDWORKS 법적 고지사항은 **온라인**에서 확인할 수 있습니다.

3DEXPERIENCE platform의 AI

3DEXPERIENCE platform은 생산성을 높여주는 다양한 도구를 제공하며, 그 중 일부는 인공지능(AI) 시스템을 활용하여 사용자 경험을 개선합니다.

AI란?

AI는 컴퓨터 모델을 통한 학습, 정제 및 문제 해결을 비롯한 인간의 사고 과정을 모방하는 시스템을 말합니다. 이러한 시스템은 패턴을 인식하고 데이터를 예측하며 대량의 데이터에서 결론을 도출할 수 있습니다. 생성형 AI는 입력 데이터를 기반으로 텍스트, 미디어 및 기타 자료 등의 새로운 콘텐츠를 생성합니다.

다쏘시스템에서 AI는 어떻게 사용됩니까?

다쏘시스템의 AI 도구는 많은 **3D**EXPERIENCE 앱에 내장되어 있습니다. 이러한 도구는 특정 요구와 워크플로에 따라 다양한 기술 접근 방식을 활용하여 머신러닝, 신경망, 대규모 언어 모델, 자연어 처리 등의 생산성을 향상시킵니다.

AI의 이점은 무엇입니까?

3DEXPERIENCE AI 도구는 데이터를 활용하고, 명확하게 전달하고, 다른 사람들의 접근성을 개선하고, 효율성을 높이고, 데이터를 사용하여 신뢰할 수 있는 의사 결정을 할 수 있도록 지원합니다. 새로운 의약품 발견부터 신발 또는 도시 설계까지 다양한 상황에 이러한 도구를 적용할 수 있습니다.

AI를 사용하기 전에 고려해야 할 사항은 무엇입니까?

3DEXPERIENCE AI 도구의 사용이 조직의 데이터 정책을 준수하는지 확인해야 합니다.

3DEXPERIENCE AI 도구(공용 또는 사설 클라우드 **3D**EXPERIENCE platform)를 사용할 경우, 이러한 목적에 필요한 데이터만 사용하여 공유 컴퓨팅 리소스로 실행되는 환경에서 계산이 이루어집니다.

3DEXPERIENCE AI 도구를 사용할 때는 항상 출력 데이터를 검토하고 검증하여 신뢰성과 정확성을 확보하십시오.

다쏘시스템은 문서에 포함된 솔루션의 다양한 **3D**EXPERIENCE AI 도구의 목적과 사용자 지원에 대해 자세히 설명하며, 여기에 설명된 목적에 따라 해당 AI 도구를 사용해야 합니다.

2

3DEXPERIENCE platform에서 SOLIDWORKS Design 사용

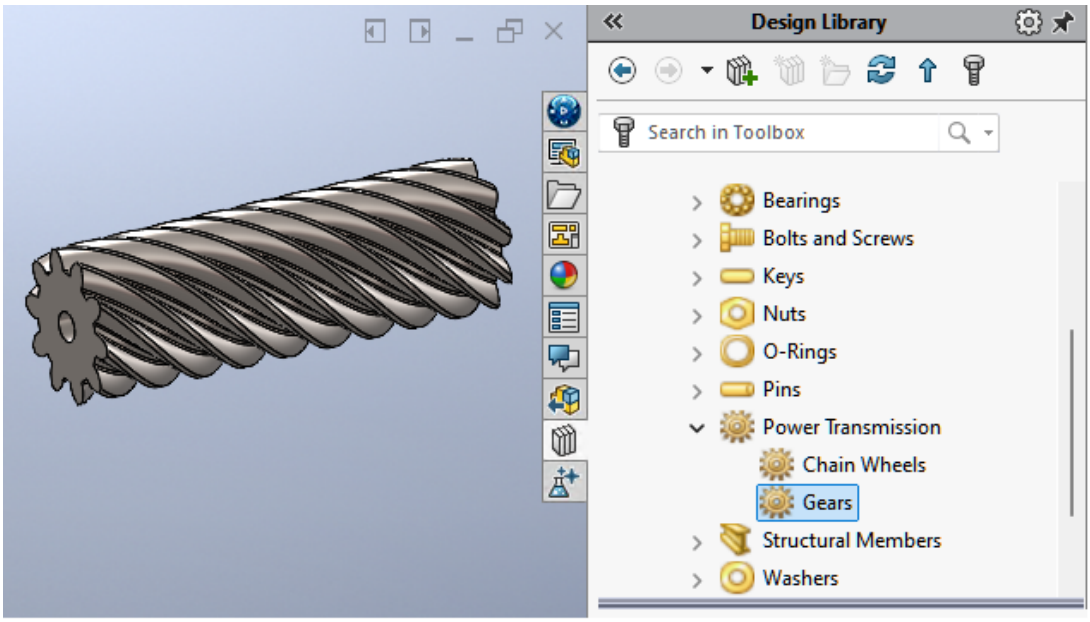
이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **SP2 및 FD02**
- **SP1 및 FD01**
- **SP0 및 GA**

이 장에서는 **3D**EXPERIENCE® platform에 연결되었을 때 SOLIDWORKS® Design을 사용하는 방법에 적용되는 모든 향상 기능에 대해 설명합니다. 별도로 명시하지 않는 한, 이 장의 정보는 두 가지 모두에 적용됩니다.SOLIDWORKS Design은 **3D**EXPERIENCE platform에서 SOLIDWORKS Design에 활성 상태인 Design with SOLIDWORKS(**3D**EXPERIENCE 애드인)과 함께 설치됩니다.

SP2 및 FD02

Toolbox 부품에 대한 배치 저장 (2026 SP2/FD02)



Batch Save to **3D**EXPERIENCE 애드인을 사용하여 Toolbox 부품을 포함하는 어셈블리를 저장하면 애드인은 해당 부품이 이미 플랫폼에 저장되었는지 확인합니다. 부품이 이미 플랫폼에 있는 경우 어셈블리를 기존 참조 Toolbox 파일과 함께 저장합니다.

장점: 이렇게 하면 추가 부품이 플랫폼에 저장되지 않습니다. 이전에는 해당 부품이 플랫폼에 이미 있는지 여부와 관계없이 애드인이 항상 Toolbox 부품을 새 부품으로 저장했습니다.

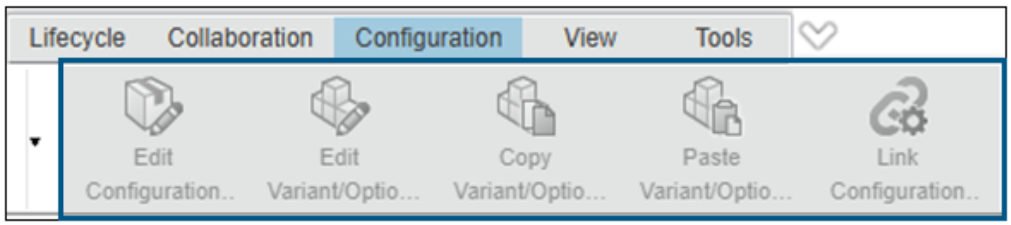
Toolbox 부품이 플랫폼에 없으면 애드인이 Toolbox 부품에 대한 새 개체를 생성합니다.

3DEXPERIENCE에서 잠금, 잠금 해제 및 저장 중 자동 파일 복구(2026 SP2/FD02)

3DEXPERIENCE platform은 파일을 잠그거나 잠금 해제하거나 저장할 때 자동으로 파일을 복구합니다. **3D**EXPERIENCE platform은 잠금 또는 잠금 해제 작업을 완료하기 전에 파일을 스캔하고 수정 사항을 적용합니다. 파일을 저장하면 **3D**EXPERIENCE platform은 저장하기 전에 부분 파일을 복구합니다.

장점: 복구가 자동으로 수행되므로 모델링에 전적으로 집중할 수 있습니다.

MySession의 설정 명령(2026 SP2/FD01)



MySession 작업 표시줄의 설정 탭에서 설정 관련 명령에 액세스할 수 있습니다. 이러한 명령은 Product Structure Editor의 설정 섹션과 동일한 동작 및 대화 상자를 사용합니다.

장점: 이러한 명령을 MySession 작업 표시줄로 이동하면 설정 옵션을 쉽게 찾고 사용할 수 있습니다.

설정 탭에는 다음 항목이 포함됩니다.

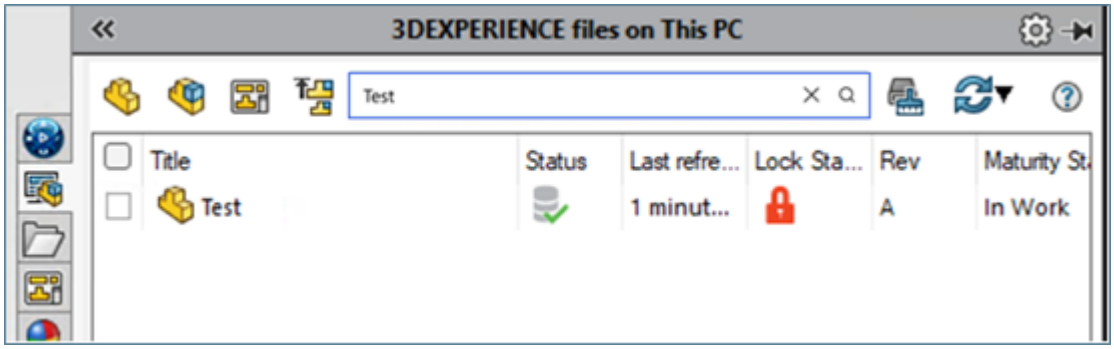
명령	설명
설정 컨텍스트 편집	모델을 설정 컨텍스트로 추가하거나 제거할 수 있도록 개체에 대한 설정 컨텍스트 편집 대화 상자를 엽니다. Dassault Systèmes 사용자 지원의 **설정 컨텍스트 편집**을 참조하십시오.

명령	설명
파생 또는 옵션 유효성 편집	파생 및 옵션을 추가 또는 편집하여 파생과 옵션 유효성 식을 정의할 수 있도록 개체에 대한 파생 정의 옵션 대화 상자를 엽니다. Dassault Systèmes 사용자 지원의 **파생/옵션 유효성 편집**을 참조하십시오.
파생 또는 옵션 유효성 복사	구조의 다른 개체에 붙여 넣을 수 있도록 개체의 파생/옵션 유효성을 복사합니다. Dassault Systèmes 사용자 지원의 **파생/옵션 유효성 복사 및 붙여넣기**를 참조하십시오.
파생 또는 옵션 유효성 붙여넣기	복사된 파생/옵션 유효성을 구조에 있는 다른 개체에 붙여넣습니다. Dassault Systèmes 사용자 지원의 **파생/옵션 유효성 복사 및 붙여넣기**를 참조하십시오.
설정 파라미터 링크	모델 버전 가변성을 파라메트릭 설계에 연결합니다. 버전이 변경되면 파라미터가 엔지니어링 모델을 업데이트합니다. Dassault Systèmes 사용자 지원의 **설정 파라미터 링크**를 참조하십시오.

설정 탭을 숨기거나 표시하려면 **작업 표시줄에서 시뮬레이션 및 설정 탭 표시하기**를 참조하십시오.

다쏘시스템 사용자 지원에 액세스하려면 **3D**EXPERIENCE 자격증명이 필요합니다.

이 PC에서 3DEXPERIENCE 파일에 대해 개선된 필터 검색 (2026 SP2/FD02)

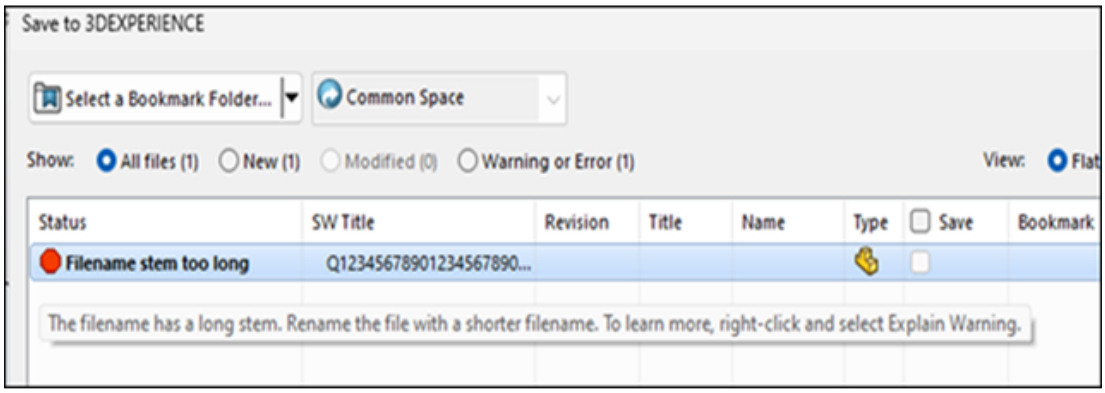


검색 상자에 텍스트를 입력하면 이 PC의 3DEXPERIENCE 파일 대화 상자가 파일 목록을 필터링하고 검색 텍스트를 강조 표시하여 활성 필터를 나타냅니다. 필터를 제거하고 전체 파일 목록으로 돌아갈 수 있도록 **지우기(X)** 아이콘이 나타납니다.

장점: 이러한 사용자 인터페이스 개선 사항을 통해 필터 검색이 활성화된 시점을 더 쉽게 확인할 수 있으며 대화 상자에서 파일을 검색할 때 더 많은 제어권을 얻을 수 있습니다.

검색 상자에 최근 검색어 목록도 표시됩니다. 검색을 재설정하거나 이전 검색어를 다시 사용하여 전체 파일 목록으로 돌아갈 수 있습니다.

플랫폼에 저장 시 긴 파일 경로 지원 (2026 SP2/FD02)



로컬 파일 경로가 Windows 경로 길이 제한을 초과하는 경우에도 **3D**EXPERIENCE platform에 파일을 저장할 수 있습니다.

장점: 이 업데이트는 로컬 내 작업 캐시 외부에 저장된 파일의 기존 저장 제한을 제거합니다. 폴더 구조를 이동하거나 단축하지 않고도 깊이 중첩된 로컬 또는 네트워크 폴더에서 작업할 수 있습니다. 이전에 플랫폼에 저장한 파일은 다시 저장하지 않고도 계속 작동하며, 저장 성능은 이전과 동일합니다.

플랫폼 블록은 파일 이름 스템이 206자를 초과할 때만 저장됩니다. SOLIDWORKS Design은 전체 경로가 256자를 초과하는 파일을 열 수 없습니다. 파일 이름 스템이 플랫폼 제한을 초과하면 시스템에서 저장을 차단합니다.

SP1 및 FD01

SOLIDWORKS Labs(Beta) (2026 SP1/FD01)

3DEXPERIENCE 사용자는 작업 창에서 AI 도구를 사용하여 워크플로를 지원할 수 있습니다.

장점: SOLIDWORKS Design은 사용자가 대규모 언어 모델(LLM)로 앱과 상호 작용할 수 있도록 다쏘시스템의 AI 기술을 활용합니다.

작업 창에서 SOLIDWORKS Labs(Beta)를 열면 다음과 같이 다양한 AI 기술에 접근할 수 있습니다.

- **Mechanical Designer**. 설계 프로세스에서 Virtual Companion과 상호 작용합니다. 포함된 도구:
  - **어셈블리 구조 설계(Beta)**. Virtual Companion은 AI를 사용하여 하향식 설계 워크플로에 대한 초기 어셈블리 구조를 제안하므로 구조를 수동으로 구축할 필요가 감소합니다.
  - **도면 작성(Beta)**. 모델에서 새 도면을 작성합니다.

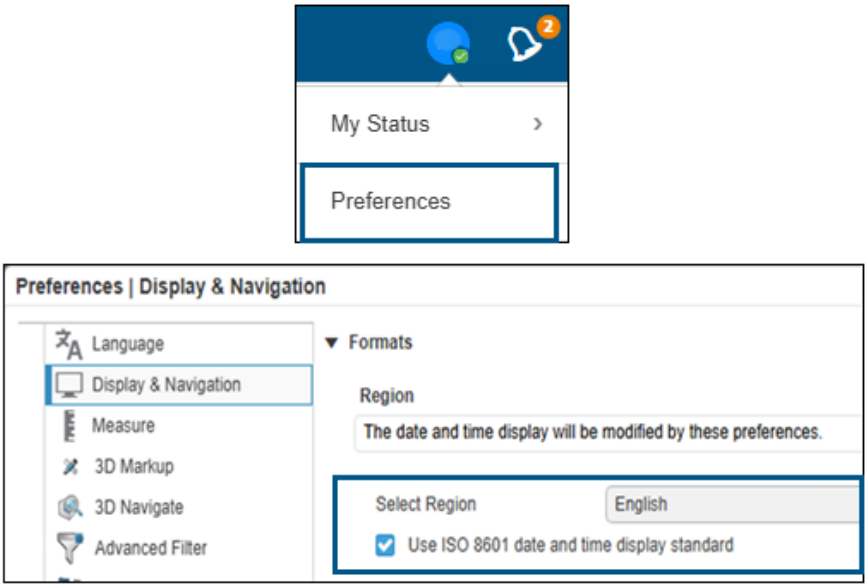
- **Virtual Companion에 문의하기**. 오류 찾기 대화 상자에서 **Virtual Companion에 문의하기**를 클릭하면 파트의 문제 해석에 대한 도움을 받을 수 있습니다. 작업 창에서 Virtual Companion은 가능한 고장 원인에 대한 정보를 제공하고 문제를 해결하는 방법을 제안합니다.

- **효율성 도구**. AI 도구를 사용하여 작업을 더 빠르게 수행할 수 있습니다. 예를 들어, **그림을 스케치로(Beta)**를 클릭하여 **스케치 그림** 도구를 호출하면 그림을 스케치 요소로 변환할 수 있습니다(**이미지를 스케치로 변환(Beta) (2026 SP1/FD01)** 페이지 62 참조).

AI에 관한 자세한 내용은 다쏘시스템 사용자 지원의 **다쏘시스템의 AI 기반 Virtual Companion - 클라우드 환경 전용**을 참고하십시오. 다쏘시스템 사용자 지원에 액세스하려면 **3D**EXPERIENCE 자격증명이 필요합니다.

> 본 기능은 평가 중인 BETA 기능입니다. 이를 사용하기로 한 모든 결정은 고객이 이를 사용함으로써 이해하고 수락하는 중요한 이용 약관의 적용을 받습니다. 이러한 약관은 **www.3ds.com/terms**에서 제공되는 Offering Specific Terms를 참조하십시오.
>
> 다쏘시스템에서 AI 기술을 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 **3DEXPERIENCE platform의 AI**를 참조하십시오.

통합 날짜 포맷 적용 (2026 SP1/FD01)



3DEXPERIENCE 사용자는 플랫폼의 **기본 설정**에서 SOLIDWORKS Design 및 **3D**EXPERIENCE 앱에 일관된 단일 날짜 포맷을 적용할 수 있습니다. **ISO 8601(Y-M-D)**을 활성화하면 SOLIDWORKS Design의 모든 `$PLMPRP` 날짜 속성이 동일한 포맷으로 표시됩니다.

장점: ISO 8601 포맷을 적용하지 않는 경우에도 도면 템플릿 또는 Windows 국가별 사양을 통해 날짜 포맷을 관리할 수 있습니다. ISO 8601 포맷을 적용하면 모든 사용자와 지역에 날짜가 일관되게 표시됩니다. 이 표준화된 포맷은 지역별 차이를 제거하고 글로벌 팀 간의 커뮤니케이션을 개선하며 데이터의 일관성을 유지합니다.

플랫폼은 모든 날짜를 GMT(UTC) 시간으로 저장하고 현지 시간대에 표시합니다. 지역에 따라 이 날짜는 하루씩 이동할 수 있습니다. 예를 들어, 2025-04-13에 프랑스에서 만들어진 모델은 인도에서 볼 때도 같은 날짜를 보여줍니다.

ISO 8601을 활성화하면 SOLIDWORKS Design은 UTC+0 시간대를 사용하여 파일 속성 및 도면 주석에 날짜를 표시합니다.

통합 날짜 포맷 적용하기:

1. 플랫폼의 3D Dashboard 3DS Home 상단 표시줄에서 **프로파일** 아이콘을 클릭하고 **기본 설정** > **표시 및 탐색**을 선택합니다.
2. **형식**을 확장하고 **영역**에서 **ISO 8601 날짜 및 시간 표시 표준**을 선택합니다.

이 포맷은 다음 `$PLMPRP` 속성에 적용됩니다.

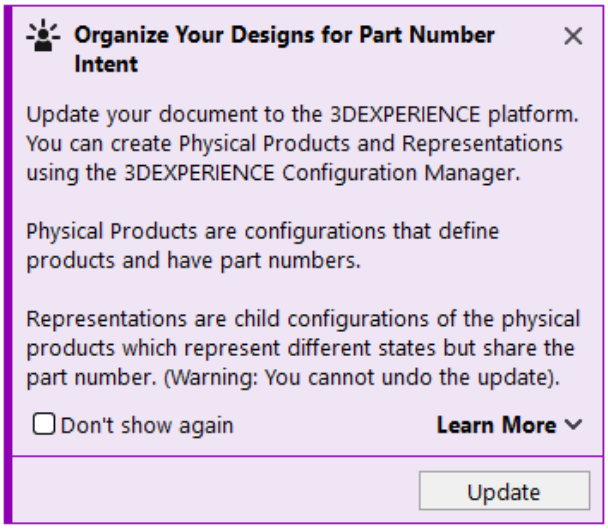
- `$PLMPRP:"created"` 및 `$PLMPRP:"modified"`와 같은 표준 속성입니다.
- `$PLMPRP:"ea_changedstatusdate"` 및 `$PLMPRP: "ea_releasestatusdate"`(0.1, 0.2 및 기타 인덱싱된 값 포함)와 같은 추가 속성
- `$PLMPRP` 값과 같은 사용자 정의 매핑 속성(예: `$PLMPRP: "XP_VPMReference_Ext.Start_Day"`)

SOLIDWORKS Design 2026 SP1부터 도면 제목 블록, 테이블 및 **3D**EXPERIENCE 리비전 테이블의 날짜도 ISO 8601 포맷을 따릅니다.

제한:

- 기본 SOLIDWORKS 날짜 필드가 아닌 `$PLMPRP` 날짜 속성에만 적용됩니다.
- **기본 사양**에서 **ISO 8601**을 선택한 경우에만 작동합니다. 다른 선택 사항은 Windows 로컬 포맷으로 되돌아갑니다.
- `PDF` 생성 시 적용되지 않습니다.
- 로컬 캐시에 이전 날짜 매핑이 포함된 경우 **MySession** > **새로 고침**을 사용하여 ISO 8601 포맷으로 업데이트합니다.

도우미 알림 (2026 SP1/FD01)



3DEXPERIENCE 사용자의 경우 그래픽 영역에 도우미 알림이 표시되어 사용자가 다양한 기능을 처음 사용할 때 도움을 줍니다. 이러한 안내식 컨텍스트 알림을 사용하여 기능을 빠르게 익힐 수 있습니다.

사용 가능한 도우미 알림은 다음 사항에 도움이 될 수 있습니다.

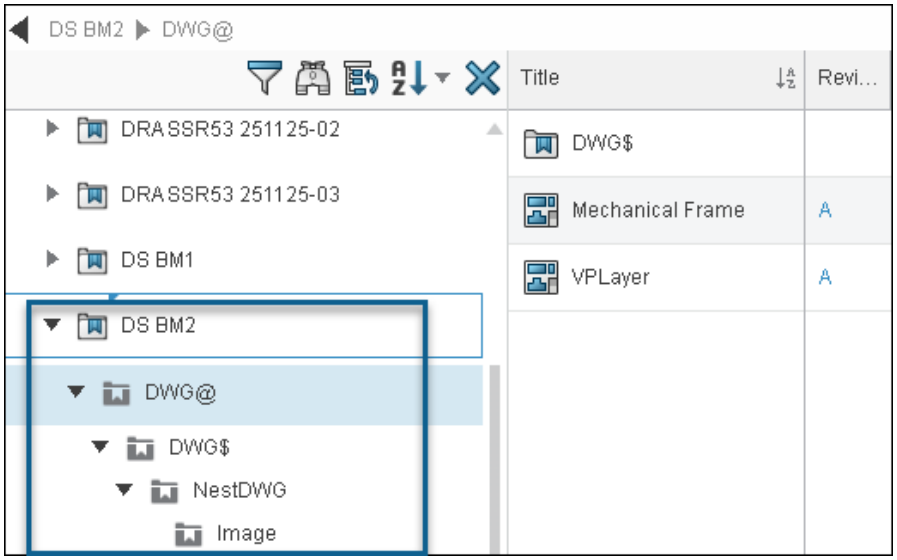
- 사양
- Product Structure Explorer 앱에서 생성된 필터 열기
- 패턴 이용 부품 패턴

도우미 알림은 앱에서 수행하는 특정 작업에 대한 정보를 제공합니다. 예를 들어, 새 사양을 만들면 도우미 알림에 해당 작업에 대한 유용한 정보가 표시됩니다. 어셈블리에 패턴을 생성하는 경우 도우미 알림이 안내 정보와 함께 나타납니다. 도우미 알림은 관련 기능을 사용하는 처음 몇 번만 나타납니다.

다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 섹션을 확장하고 축소합니다. **자세히 알아보기**를 클릭해 더 많은 콘텐츠를 표시합니다.
- 도우미 알림을 끌어서 위치를 조정합니다.
- 알림을 해제합니다. **다시 표시 안 함**을 클릭하여 다시 나타나지 않게 합니다. 해제된 메시지를 다시 활성화하려면 **도구** > **옵션** > **시스템 옵션** > **메시지/오류/경고** > **해제된 메시지**를 참조하십시오.

북마크에 대한 Windows 폴더 구조 자동 복제(3DEXPERIENCE 사용자만 해당)(2026 SP1/FD01)



3DEXPERIENCE platform에서 DraftSight를 설치한 사용자는 **3DEXPERIENCE에 일괄 저장**을 사용하여 Windows 폴더 구조를 복제하는 북마크 구조를 자동으로 생성할 수 있습니다.

북마크를 위해 Windows 폴더 구조를 자동으로 복제하려면:

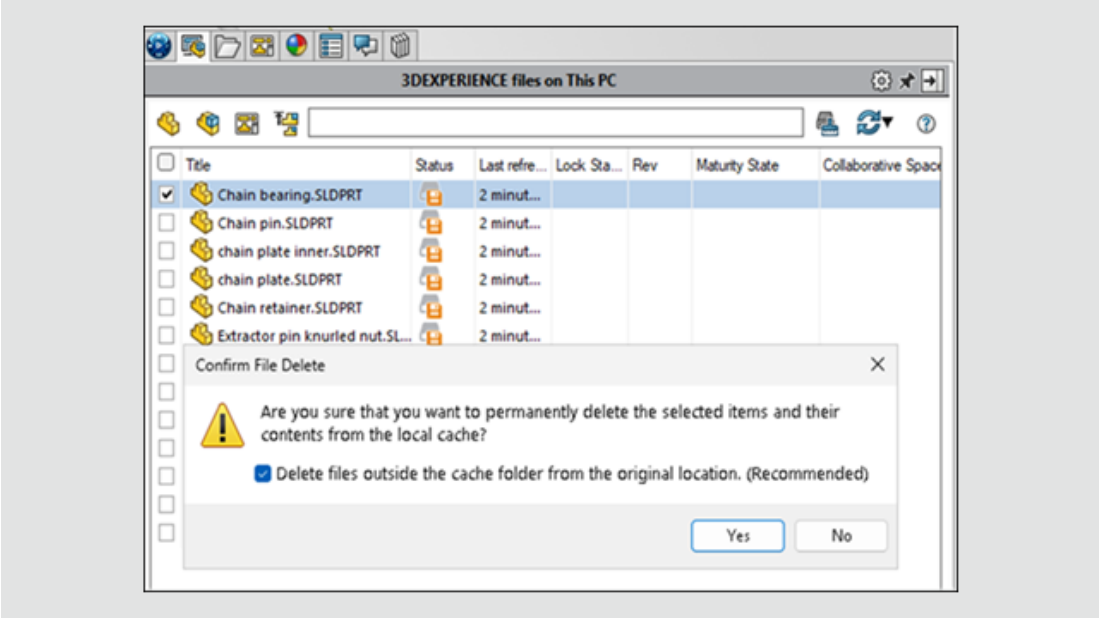
1. 리본에서 **DraftSight** > **3DEXPERIENCE에 일괄 저장**을 클릭합니다.
2. 3DEXPERIENCE에 일괄 저장 대화 상자에서 **폴더 추가**를 클릭합니다.
3. 업로드할 폴더를 선택합니다.
4. 3DEXPERIENCE에 일괄 저장 대화 상자에서 **북마크**를 클릭합니다.
5. 북마크 선택 대화 상자에서 폴더를 업로드할 북마크를 선택하고 **선택**을 클릭합니다.

6. 3DEXPERIENCE에 일괄 저장 대화 상자에서 **저장**을 클릭합니다.

DraftSight는 선택한 폴더의 모든 하위 폴더와 DWG 파일을 Windows 폴더 구조와 동일한 계층 구조의 북마크에 업로드합니다.

폴더 또는 하위 폴더에 숨겨진 파일이 포함되어 있으면 업로드 프로세스가 중지되고 오류 메시지가 나타납니다.

이 PC의 3DEXPERIENCE 파일 탭에서 원격 및 로컬 파일 삭제(2026 SP1/FD01)



이 PC의 3DEXPERIENCE 파일 탭에서 삭제할 파일을 선택하면 SOLIDWORKS Design에서 로컬 및 원격 작업 폴더의 파일을 삭제합니다. **원본 위치에서 캐시 폴더 외부의 파일 삭제(권장)** 옵션을 사용하면 **3D**EXPERIENCE platform에서 중복 파일을 생성하지 않아도 됩니다.

다음을 선택할 수 있습니다.

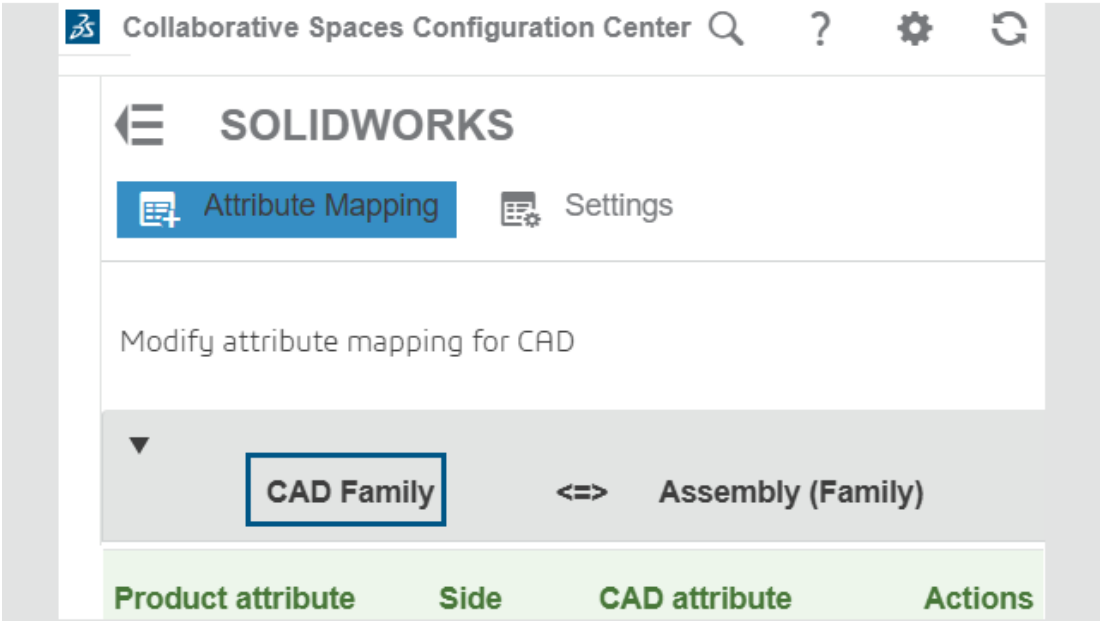
- 수정되지 않은 파일만 삭제하고 수정된 파일은 유지
- 수정된 파일을 포함하여 모든 파일 삭제

장점: 로컬 및 원격 파일을 한 번에 삭제할 수 있습니다. 파일을 더 빠르고 안정적으로 정리할 수 있습니다.

다음에서도 동일한 동작을 사용할 수 있습니다.

- 이 PC의 3DEXPERIENCE 파일 탭의 **정리** 도구
- 삭제 옵션 대화 상자 선택

더 이상 사용되지 않는 CAD 제품군 속성 매핑 (2026 SP1/FD01)



플랫폼은 CAD Family 특성 매핑을 제거합니다. 이 업데이트는 SW2026x GA 이후에 설치된 새 테넌트에 적용됩니다.

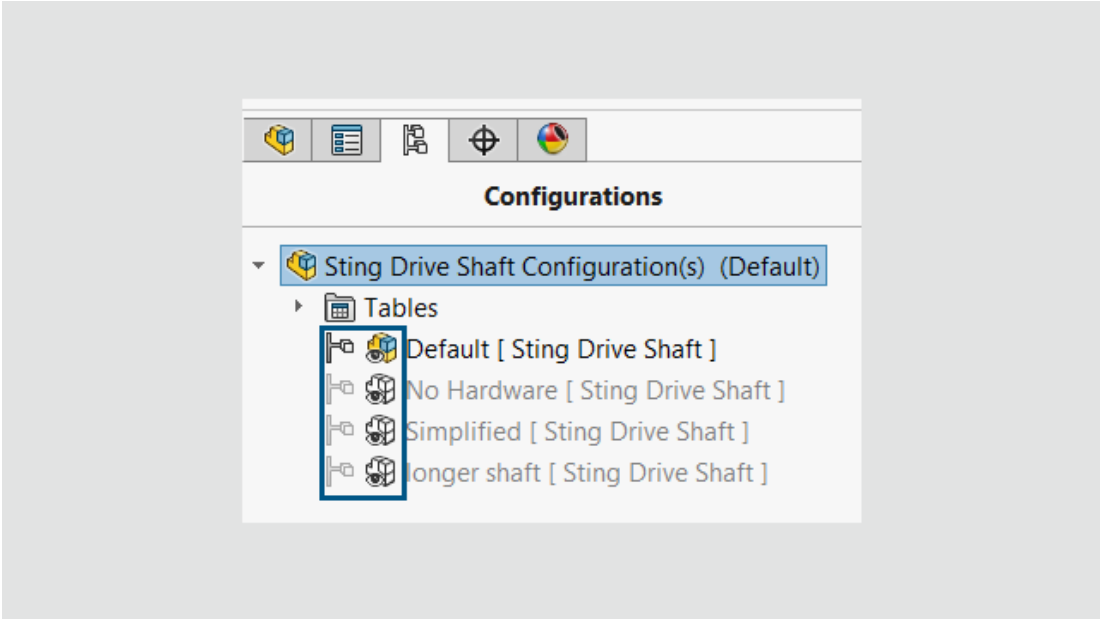
장점: 이 업데이트는 특성 매핑을 관리하는 관리자의 플랫폼에 영향을 줍니다. CAD Family 속성을 제거하면 성능이 향상됩니다.

이 플랫폼은 레거시 클라우드 테넌트에 대한 CAD 제품군 속성 매핑을 계속 지원하지만 레거시 온프레미스 테넌트의 경우 이 매핑을 제거합니다.

권장 사항: 기존 CAD Family 속성 매핑 정의를 삭제합니다.

플랫폼에서 속성 매핑을 관리하려면 **Collaborative Spaces Configuration Center** > **CAD 협업** > **SOLIDWORKS** > **속성 매핑**으로 이동합니다.

표시 데이터 표시 (2026 SP1/FD01)



3DEXPERIENCE 사용자는 실제 제품이나 표현의 ConfigurationManager에서 **표시 데이터 표시** 메뉴 명령을 사용하여 구성에 표시 데이터 표시를 추가하거나 제거할 수 있습니다. **3D**EXPERIENCE 호환성을 위해 모델을 업데이트한 후에도 지정한 표시 데이터 표시가 계속 유지됩니다.

3DEXPERIENCE 사용자는 표시 데이터 표시 상태를 보고 변경할 수 있습니다. 이는 PDM에서 대규모 설계 검토, SOLIDWORKS Visualize 및 eDrawings 미리보기를 사용하여 작업할 때 특히 중요합니다.

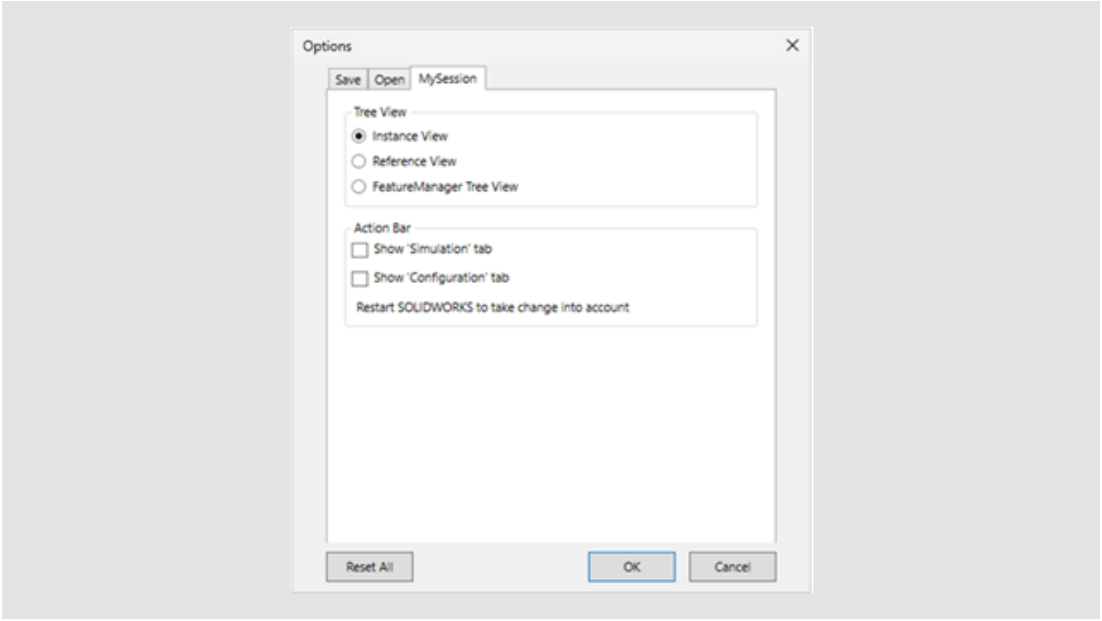
이 기능은 **3D**EXPERIENCE 호환성을 위해 새로 업데이트된 파일이나 이미 업데이트된 레거시 파일에 적용됩니다. 이전에는 **3D**EXPERIENCE 호환성을 위해 파일을 업데이트한 후에는 표시 데이터 표시를 사용할 수 없었습니다.

표시 데이터 표시 추가 또는 제거하기:

1. ConfigurationManager에서 사양을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **표시 데이터 표시**를 클릭합니다.
2. 다음 옵션을 지정합니다.
   - **이 사양에 대한 표시 추가**
   - **모든 실제 제품 사양에 대한 표시 추가**
   - **모든 표현 사양에 대한 표시 추가**
   - **특정 사양에 대한 표시 추가**
   - **모든 사양에 대한 표시 제거 및 데이터 지우기**

   어셈블리 부품의 사양에 대한 표시 데이터 표시를 수정하고 모델을 저장하면, 상위 어셈블리의 미적 변경 사항으로 이 표시를 추적합니다.

작업 표시줄에 시뮬레이션 및 사양 탭 표시 (2026 SP1/FD01)



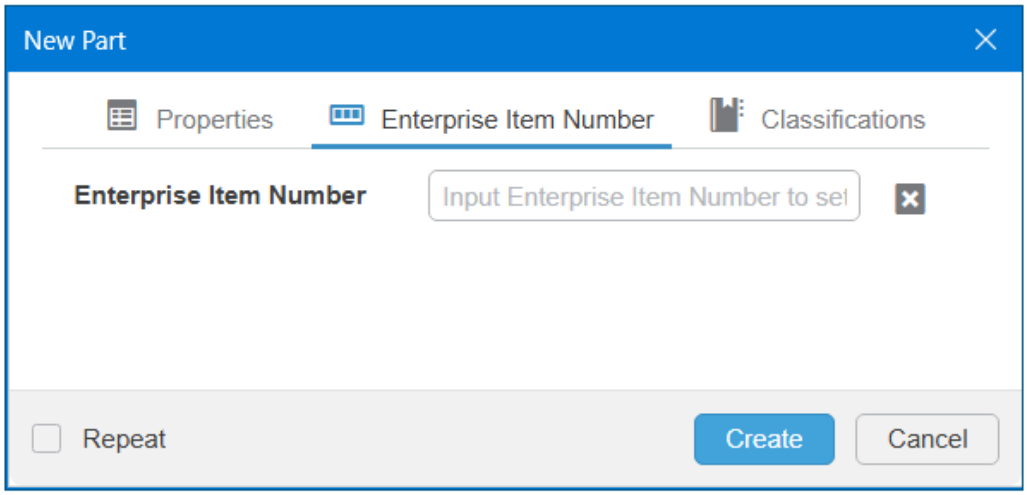
기본적으로 MySession 작업 표시줄의 시뮬레이션 및 설정 탭은 숨겨집니다. 필요할 때에는 탭을 하나 또는 둘 다 보여줄 수 있고, 더 이상 해당 영역에서 작업하지 않을 때에는 다시 숨길 수 있습니다.

장점: 이러한 옵션을 통해 MySession 인터페이스를 보다 효과적으로 제어할 수 있습니다.

이 탭을 표시하려면:

1. MySession 작업 표시줄에서 **도구** > **옵션** > **MySession**을 클릭합니다.
2. **작업 표시줄**에서 다음 중 하나 또는 둘 모두를 선택합니다.
   - **시뮬레이션 탭 표시**.
   - **설정 탭 표시**.
3. **확인**을 클릭합니다.
4. 변경 사항을 적용하려면 SOLIDWORKS Design을 다시 시작하십시오.

품번 탭 (2026 SP1/FD01)



3DEXPERIENCE 사용자가 플랫폼에서 새 파트나 어셈블리를 만들면 플랫폼의 신규 대화 상자에 품번(EIN) 탭이 표시됩니다. EIN 값을 입력할 수 있습니다.

장점: EIN 값을 입력할 수 있는 추가 위치가 있습니다.

SOLIDWORKS Design에서 품번 탭에 액세스하는 방법:

1. **파일** > **새 파일**을 클릭합니다.
2. SOLIDWORKS 새 문서 대화 상자의 3DEXPERIENCE 탭에서 **파트** 또는 **어셈블리**를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

   플랫폼의 신규 대화 상자에 품번 탭이 나타납니다.
3. **품번**에 값을 입력하고 **생성**을 클릭합니다.

다중 값 속성 매핑 처리 개선 (2026 SP1/FD01)

관리자는 다중값 속성(MVA)에 연결된 레거시 CAD-플랫폼 매핑을 식별하고 관리할 수 있습니다. 이러한 매핑이 존재할 경우 SOLIDWORKS Design은 저장 프로세스 중에 사용자에게 호환되지 않는 매핑을 알리기 위해 경고합니다.

장점: 이를 통해 관리자는 깨끗한 데이터를 유지하고 SOLIDWORKS Design과 **3D**EXPERIENCE platform 간에 속성 매핑을 일관되게 유지할 수 있습니다.

MVA는 여러 국가 또는 코드와 같은 하나의 속성에 대해 여러 값을 저장할 수 있는 **3D**EXPERIENCE 속성입니다. SOLIDWORKS Design 속성에는 단일 값만 있기 때문에 이를 MVA 속성에 매핑하면 데이터 충돌 또는 정보 손실이 발생할 수 있습니다.

이 동작은 **CAD-플랫폼** 매핑을 허용하는 레거시 플랫폼 사양(26xGA 이하)에 적용됩니다. 관리자는 **Platform Manager** > **Collaborative Spaces Configuration Center**에서 이러한 매핑을 관리할 수 있습니다. 여기에서 호환성 문제를 방지하기 위해 지원되는 방향(**플랫폼-CAD**)에서 레거시 **CAD-플랫폼** 매핑을 제거하거나 다시 작성할 수 있습니다.

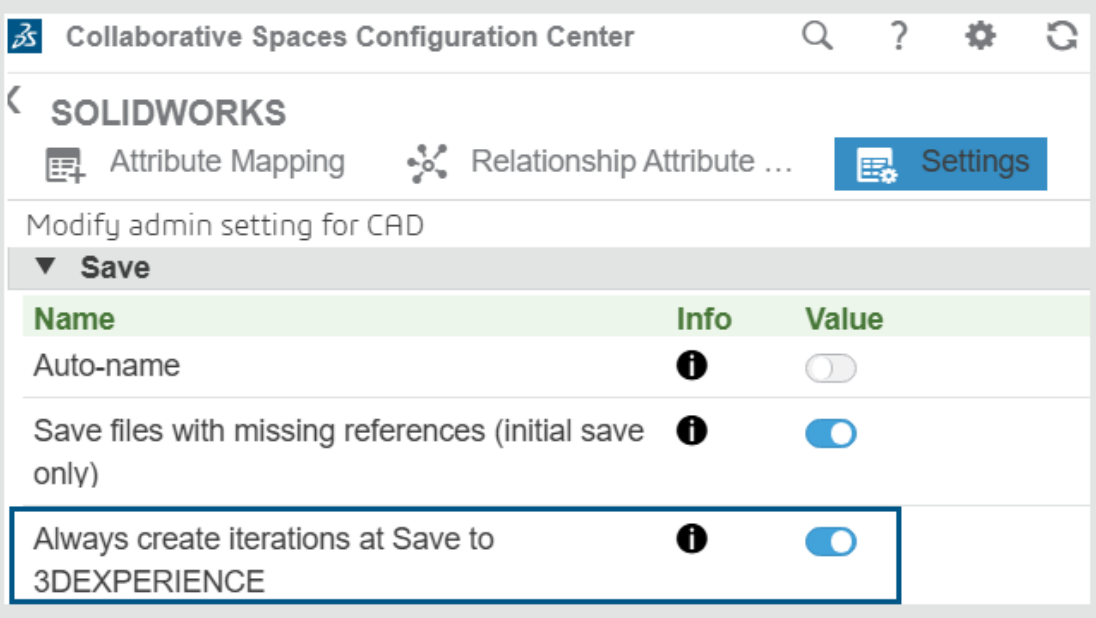
이렇게 하면 MVA 속성을 사용하는 레거시 매핑에 대해 다음과 같은 동작이 추가됩니다.

- CAD-플랫폼 MVA 매핑이 있는 경우 **옵션과 함께 저장** 중에 SOLIDWORKS Design에 경고가 표시합니다.
- **MySession** > **속성**에서 MVA 매핑 특성은 읽기 전용 모드로 나타나며 쉼표로 구분된 연결된 다중 값을 표시합니다.
- 관리자는 새 CAD-플랫폼 MVA 매핑을 생성할 수 없습니다.
- MVA 값에 쉼표가 포함된 경우 연결(예: 문자열 `3,14,0,693,-1`은 "`3,14,`" "`0,693,`" 및 "`-1`"을 나타낼 수 있음)이 모호하게 나타날 수 있습니다.

이것은 **옵션과 함께 저장**을 사용한 동안의 성능에는 영향을 미치지 않습니다.

CAD 제품군 매핑은 더 이상 지원되지 않으며 존재하는 경우 무시됩니다.

이전 반복 옵션 유지 (2026 SP1/FD01)



3DEXPERIENCE 사용자는 3DEXPERIENCE에 저장 대화 상자에서 **이전 반복 유지** 옵션을 항상 활성화하는 옵션을 활성화할 수 있습니다.

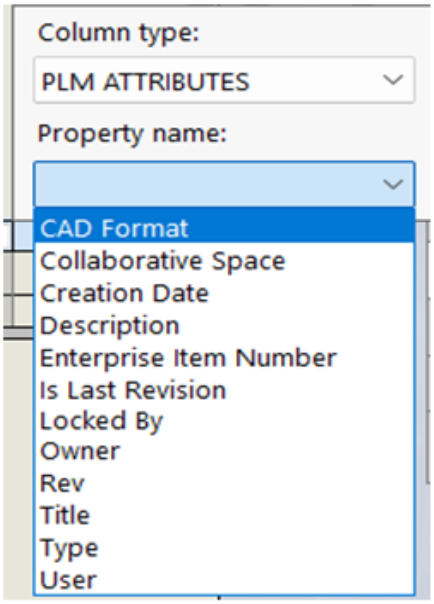
새 반복을 생성하기 위해 매번 **이전 반복 유지**를 수동으로 선택할 필요가 없습니다. 이로 인해 잠재적인 데이터 손실이 방지됩니다.

이 옵션을 활성화하려면:

1. 플랫폼에서 **Collaborative Spaces Configuration Center** > **CAD 협업** > **SOLIDWORKS** > **사양**으로 이동합니다.
2. **저장** 아래에서 **3DEXPERIENCE에 저장할 때마다 반복 생성**을 선택합니다.

자세한 내용은 를 참조하십시오. **반복 생성**

BOM 열을 PLM 속성에 연결 (2026 SP1/FD01)



3DEXPERIENCE 사용자는 BOM 열을 플랫폼의 PLM 속성에 연결할 수 있습니다. PLM 속성은 기본 속성과 사용자 정의 속성에 모두 해당될 수 있습니다.

이 기능은 제품군 테이블에서도 지원됩니다.

> PLM 속성에 연결된 모든 열은 읽기 전용이지만 열 이름을 편집할 수 있습니다.

장점: **3D**EXPERIENCE platform으로 데이터를 마이그레이션할 때 BOM을 플랫폼 속성에 직접 연결할 수 있습니다.

BOM 열을 PLM 속성에 연결하는 방법:

1. 플랫폼에 저장된 도면에 BOM을 삽입하기 시작합니다.
2. BOM에서 새 열을 삽입한 다음 열 머리글의 상단을 두 번 클릭합니다.

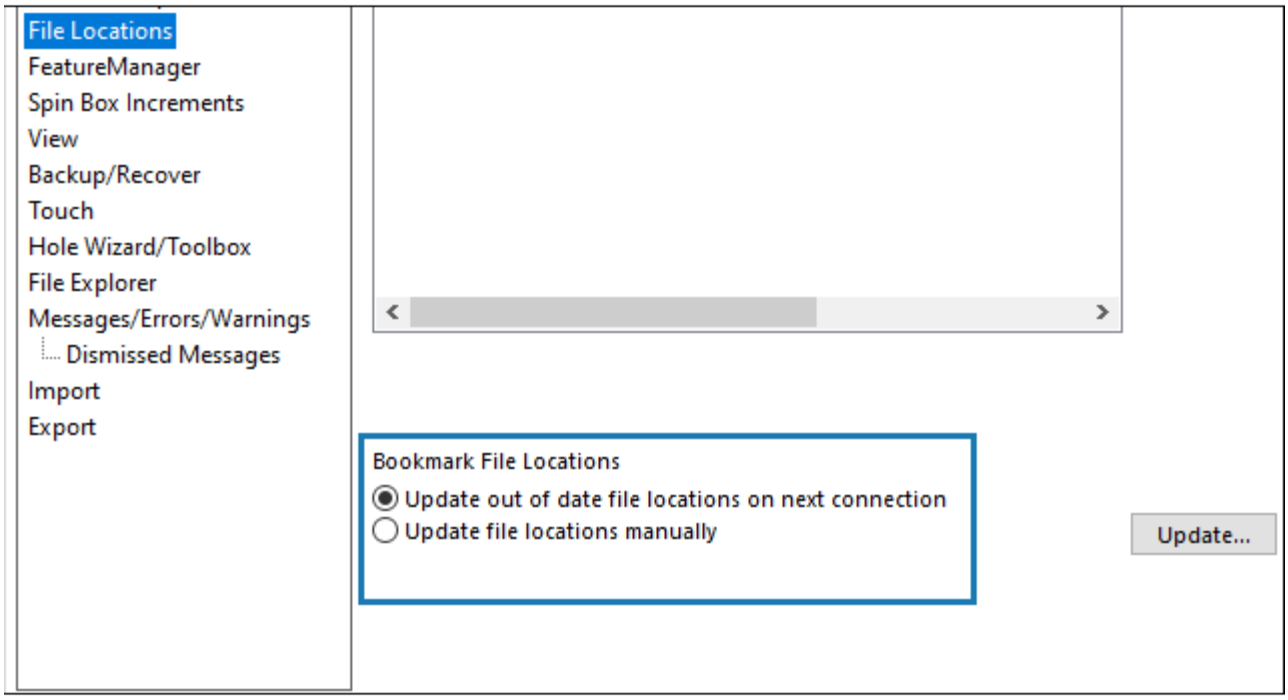
   열 유형 대화 상자가 나타납니다.

3. **열 유형**에서 **PLM 속성**을 선택합니다.
4. **속성 이름**에서 해당 열에 적용할 PLM 속성을 선택합니다.

> 오프라인 모드일 때 PLM 속성과 연결되는 열에 두 개의 별표(**)가 표시되어 속성이 최신 상태가 아님을 나타냅니다. **3D**EXPERIENCE platform에 다시 연결하고 파일을 재생성하면 SOLIDWORKS Design은 속성을 업데이트합니다.

> PLM 속성 열을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하면 **셀 병합** 및 **여러 속성 값 편집** 옵션을 사용할 수 없습니다.

북마크 파일 위치 업데이트 수동 제어(2026 SP1/FD01)



SOLIDWORKS Design이 **3D**EXPERIENCE platform에 연결되면 Connected Design Library 또는 다른 북마크 파일 위치를 수동으로 업데이트할 수 있습니다. 이전에는 다음 연결 시 북마크 파일 위치가 자동으로 업데이트되었습니다.

장점: 파일 위치를 수동으로 업데이트하면 북마크 파일 위치 새로고침 시점을 제어할 수 있습니다. 이 기능은 북마크에 많은 콘텐츠가 포함되어 있거나 자주 변경되는 경우에 특히 유용합니다. 수동으로 업데이트하면 다른 **3D**EXPERIENCE platform 콘텐츠를 작업하지 않을 때 편리한 시간을 선택할 수 있습니다.

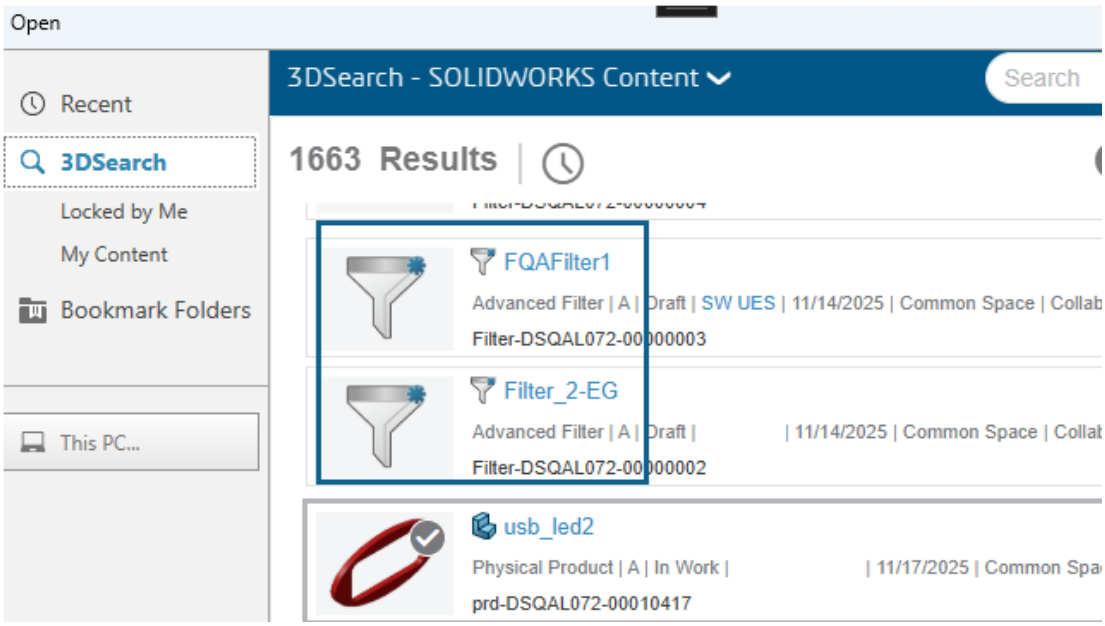
북마크 업데이트 중에 SOLIDWORKS Design은 충돌을 방지하기 위해 **3D**EXPERIENCE platform의 **저장** 및 **열기** 기능을 비활성화합니다.

옵션 > **파일 위치** > **파일 위치 북마크**에서

1. 다음 중 하나를 선택합니다.
   - **다음 연결 시 오래된 파일 위치 업데이트**. SOLIDWORKS Design이 **3D**EXPERIENCE platform에 연결되면 북마크 파일 위치가 자동으로 업데이트됩니다.
   - **파일 위치 수동 업데이트**. 북마크 파일 위치가 업데이트되는 시점을 제어할 수 있습니다.
2. 플랫폼에 연결되어 있는 동안 **업데이트...**를 클릭하여 수동으로 북마크 파일 위치를 새로고칩니다.

북마크 파일 위치는 SOLIDWORKS Design이 3DEXPERIENCE platform에 연결된 경우에만 액세스할 수 있습니다.

열기 대화 상자에서 필터 열기 (2026 SP1/FD01)



3DEXPERIENCE 사용자는 열기 대화 상자의 **Product Structure Explorer** 섹션에서 생성한 필터를 검색하고 열 수 있습니다.

장점: 전체 어셈블리를 열지 않고도 어셈블리를 더 빠르게 열어 특정 부품 하위 세트에서 작업할 수 있습니다.

이전 버전에서는 **MySession**에서 필터를 끌어와 열어야 했습니다.

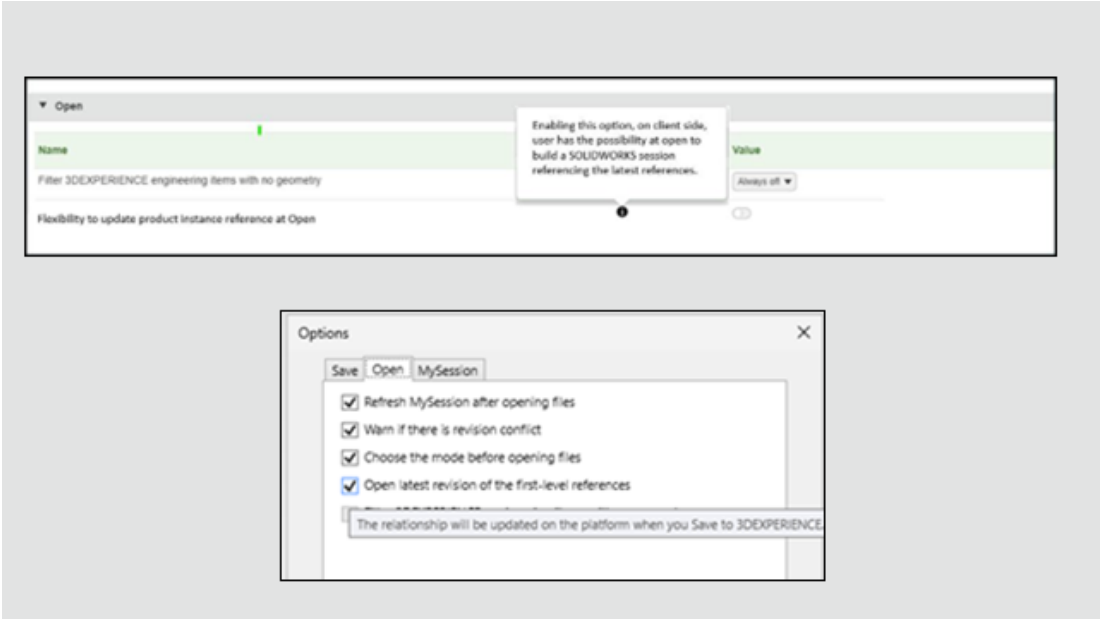
열기 대화 상자에서 필터를 열려면:

1. **3D**EXPERIENCE platform에서 다음 중 하나를 수행하여 열기 대화 상자를 엽니다.
   - **열기** (표준 도구 모음)를 클릭합니다.
   - **파일** > **열기**를 클릭합니다.
2. 왼쪽 창의 3DSearch 탭에서 필터를 검색합니다.
3. 필터를 선택하고 **열기**를 클릭합니다.

현재 어셈블리에 대한 **Product Structure Explorer**에서 필터를 생성하라는 메시지가 나타납니다. 대형 어셈블리를 여는 데 3분 이상이 걸리면 메시지가 나타납니다. Product Structure Explorer에서 필터를 사용하면 다음 번에 같은 어셈블리를 더 빨리 열 수 있습니다.

Product Structure Explorer를 참조하십시오.

참조의 최신 리비전 열기(2026 SP1/FD01)



SOLIDWORKS Design에서 첫 번째 수준 참조의 최신 리비전으로 문서를 자동으로 열 수 있습니다. 이 앱을 사용하면 파트, 어셈블리, 도면이 항상 **3D**EXPERIENCE platform에서 **작업 중** 상태인 가장 최신 데이터를 사용할 수 있습니다.

장점: 따라서 플랫폼에서 SOLIDWORKS Design 문서를 열 때 참조 리비전을 수동으로 업데이트할 필요가 없으므로 시간이 절약됩니다.

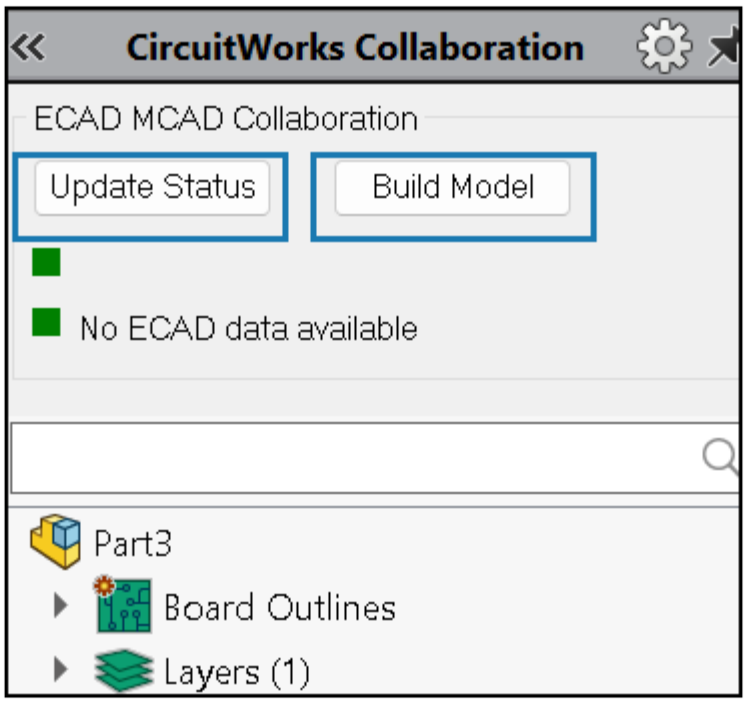
관리자는 플랫폼의 **전체 가용성** > **열기에서 제품 인스턴스 참조를 업데이트할 수 있는 유연성**에서 글로벌 서버 사양을 활성화해야 합니다. 사양이 활성화되면 MySession 작업 표시줄의 **도구** > **옵션** > **열기**에 있는 **첫 번째 수준 참조의 최신 리비전 열기**를 선택할 수 있습니다.

이 옵션을 선택하면 SOLIDWORKS Design은 **열기**, **3DEXPERIENCE에서 열기**, **끌어 놓기** 및 **서버에서 다시 로드** 등의 열기 작업을 수행하는 동안 각 첫 번째 수준 참조의 최신 리비전을 자동으로 검색합니다.

도면의 경우, 문서를 열 때 대화 상자가 나타납니다. 도면에서 참조 파트 및 어셈블리만 업데이트하거나 보기에 사용되는 다음 수준 참조를 업데이트할 수 있습니다. 첫 번째 수준 참조가 **작업 중**이 아닌 경우 SOLIDWORKS Design에 업데이트할 수 없다는 메시지가 표시됩니다.

이 기능은 **작업 중** 상태의 문서에만 적용됩니다. **릴리즈됨** 또는 **동결됨** 문서는 수정하지 않습니다. 이 옵션은 기본 SOLIDWORKS Design 모델에만 적용되며 **파트의 어셈블리** 관계나 **LDR**, **빨리 보기** 또는 **도면화** 등의 간략 보기 모드는 포함되지 않습니다.

3DEXPERIENCE 사용자 인터페이스에서 협업 워크플로 실행(2026 SP1/FD01)



3DEXPERIENCE 사용자는 **3D**EXPERIENCE 사용자 인터페이스 내의 CircuitWorks Collaborative Task 창에서 직접 모든 ECAD-MCAD 협업 워크플로(**밀어넣기**, **불러오기**, **연결 새로고침**, **상태 업데이트**, **모델 빌드**)를 실행할 수 있습니다. 이렇게 하면 CircuitWorks 사용자 인터페이스로 전환할 필요가 없습니다.

장점: 모든 협업 작업을 한 곳에서 수행할 수 있으므로 시간이 절약되고 설계에 집중할 수 있습니다.

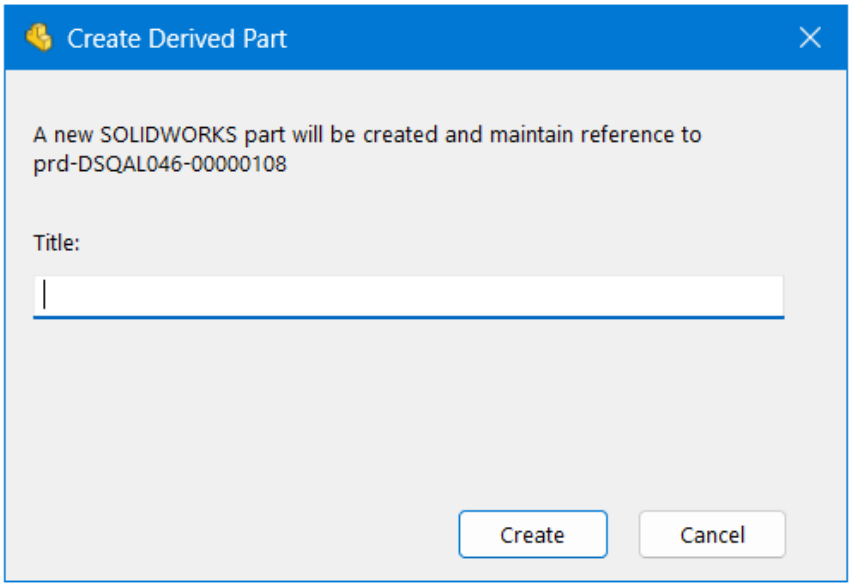
3DEXPERIENCE 사용자 인터페이스에서 공동 작업 워크플로 실행하기:

1. **도구 >** > **CircuitWorks >** > **CircuitWorks 옵션 >** > **ProStep EDMD**를 클릭합니다.
2. **SOLIDWORKS 작업 창에 협업 옵션 UI 페이지 표시**를 선택합니다.
3. **확인**을 클릭합니다.

새 PCB 어셈블리에 대한 **3D**EXPERIENCE 사용자 인터페이스에서 협업 워크플로를 실행할 수 있습니다.

SP0 및 GA

SOLIDWORKS Design의 3DEXPERIENCE 부품



SOLIDWORKS Design에서 **3D**EXPERIENCE 부품을 처리하기 위한 워크플로가 최적화되었습니다.

SOLIDWORKS 어셈블리에 3DEXPERIENCE 부품 삽입

2025	2026
대화 상자에 부품을 **3D**EXPERIENCE 부품으로 삽입하거나 새 SOLIDWORKS 파생 파트를 작성하라는 메시지가 표시됩니다.	이 소프트웨어에서는 부품을 **3D**EXPERIENCE 부품으로 삽입합니다. 대화 상자는 나타나지 않습니다.

SOLIDWORKS 어셈블리에서 파생된 파트 생성

3DEXPERIENCE 부품을 SOLIDWORKS 어셈블리에 삽입한 후, FeatureManager® 디자인 트리에서 부품을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 **파생된 파트 생성**을 선택할 수 있습니다.

2025	2026
새 문서 이름 대화 상자가 나타납니다.	파생된 파트 생성 대화 상자가 나타납니다.
워크플로 중에 3DEXPERIENCE에 저장 대화 상자가 나타납니다.	3DEXPERIENCE에 저장 대화 상자는 더 이상 나타나지 않습니다. 파생된 파트를 작성한 후 원하면 언제든 **3D**EXPERIENCE platform에 저장할 수 있습니다.

SOLIDWORKS 어셈블리에서 3DEXPERIENCE 부품 편집

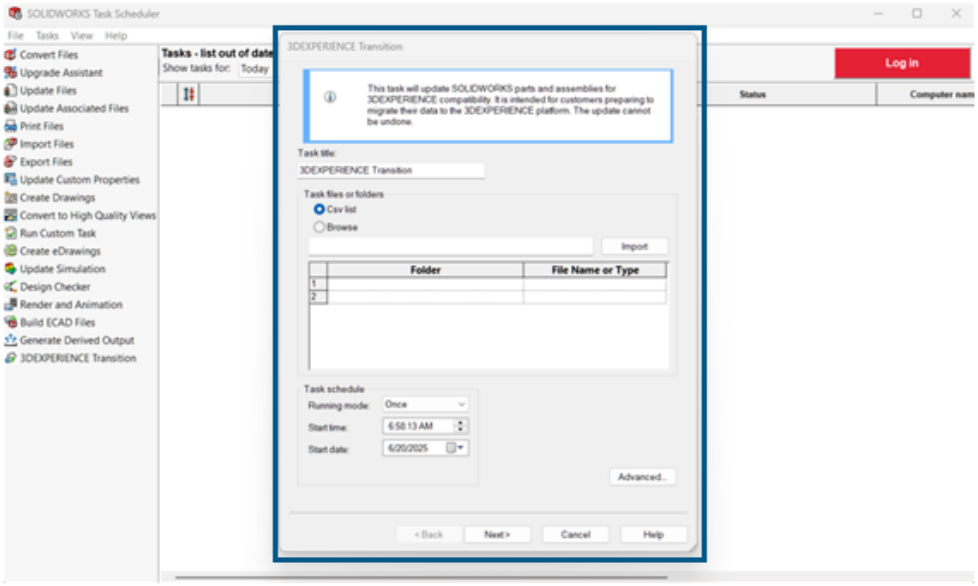
어셈블리의 FeatureManager 디자인 트리에서 삽입된 **3D**EXPERIENCE 부품을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **파트 편집**을 클릭합니다.

2025	2026
부품을 편집할 수는 있지만 변경 사항을 저장할 수는 없습니다.	파생된 파트 생성 대화 상자가 나타납니다. 파생된 파트를 작성하고 변경할 수 있습니다.

SOLIDWORKS에서 3DEXPERIENCE 부품 열기

2025	2026
부품을 열고, 보고, 편집할 수는 있지만 변경 사항을 저장할 수는 없습니다. 이 소프트웨어는 부품을 저장하려고 할 때만 변경 사항을 저장할 수 없다는 경고 메시지를 표시합니다.	부품을 열면 편집할 수 없습니다. 모델을 수정할 수 있는 모든 도구를 사용할 수 없습니다. 메시지 표시줄은 문서가 보기 전용임을 알려 줍니다. **측정**, **회전**, **화면 이동** 또는 **확대/축소**와 같이 모델을 수정하지 않는 명령을 계속 사용할 수 있습니다. 메시지나 CommandManager에서 **파생된 파트 작성**을 클릭하여 SOLIDWORKS 파생 파트를 열고 **3D**EXPERIENCE 부품을 해당 파트에 삽입합니다.

SOLIDWORKS 작업 스케줄러의 3DEXPERIENCE Transition 작업



3DEXPERIENCE Transition 작업을 통해 SOLIDWORKS 파일을 업데이트하여 **3D**EXPERIENCE platform과 호환되도록 할 수 있습니다. **3D**EXPERIENCE Transition 작업은 **3D**EXPERIENCE 호환성 작업과 동일하게 작동하지만 `.csv` 파일을 사용하여 컴퓨터에서 콘텐츠를 선택하고 매크로를 실행할 수 있습니다.

3DEXPERIENCE 전환 작업은 **3D**EXPERIENCE 호환성 작업을 대체합니다.

장점: `.csv` 파일을 사용하여 작업에 콘텐츠를 추가하는 시간을 절약할 수 있습니다.

3DEXPERIENCE Transition 작업을 통해 다음을 수행할 수 있습니다.

- **3D**EXPERIENCE 호환성을 활성화하지 않고 파일을 최신 버전으로 저장하여 업그레이드합니다.
- 사용자 정의 속성을 업그레이드합니다.
- 재생성 마크를 추가합니다.
- 표시 데이터 표시를 추가합니다.

3DEXPERIENCE Transition 작업 생성

3DEXPERIENCE Transition 작업을 생성하려면:

1. SOLIDWORKS 작업 스케줄러에서 **3DEXPERIENCE Transition**을 클릭합니다.
2. **작업 제목**에서 작업 이름을 생성합니다.
3. **작업 파일 또는 폴더**에서 다음 중 하나를 수행하여 업데이트할 콘텐츠를 선택합니다.
   - 파일 또는 폴더를 찾아 **작업 파일 또는 폴더**에 추가합니다.
   - **작업 파일 또는 폴더**에 추가할 콘텐츠를 지정하는 `.csv` 파일을 불러옵니다.

     `.csv` 파일 형식은 *path*,*filename*입니다. 예를 들어 `clamp.sldprt` 및 `bracket.sldrpt`를 추가하려면 다음을 작성합니다.

     - `"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. 작업을 즉시 실행하거나 예약합니다.
5. **다음**을 클릭합니다.
6. 옵션 대화 상자에서 옵션을 지정합니다.

옵션	설명
설정 옵션	활성 설정만 저장하거나 저장 전 모든 설정을 활성화합니다. 저장 전 모든 설정을 활성화하면 작업에 상당한 시간이 추가될 수 있습니다.
3DEXPERIENCE 호환성	**3D**EXPERIENCE platform과의 호환성을 위해 SOLIDWORKS 콘텐츠 업데이트 *SOLIDWORKS Design*에서 **3D**EXPERIENCE 호환성 및 **3D**EXPERIENCE 통합 옵션을 참조하십시오.
파일 업그레이드 설정	• 사용자 정의 속성을 업그레이드합니다. • 모든 설정에 재생성 마크를 추가합니다.

옵션	설명
	• 모든 설정에 표시 데이터 표시를 추가합니다. **3D**EXPERIENCE 호환성을 선택한 경우 **모든 설정에 표시 데이터 표시 추가**를 사용할 수 없습니다.
백업 파일	업데이트된 파일을 백업할 위치를 지정합니다.

7. **선택 사항**: 파일에서 실행할 매크로를 선택합니다.
8. **마침**을 클릭합니다.

3DEXPERIENCE Transition **작업으로 매크로 실행**

3DEXPERIENCE Transition 작업으로 매크로를 실행하려면:

1. **3D**EXPERIENCE Transition 작업에서 매크로를 실행할 파일을 선택합니다.
   a. **다음**을 클릭합니다.
2. 옵션 대화 상자의 **사용자 지정 작업** 아래에서 **매크로 실행:**을 선택합니다.
3. SOLIDWORKS 매크로(.swp)를 찾습니다.
4. **마침**을 클릭합니다.

   작업 스케줄러에 작업에 대해 설정한 제목과 함께 매크로가 나타납니다.

SOLIDWORKS 매크로 샘플

이 기능을 테스트하려면 다음 텍스트를 SOLIDWORKS 매크로(.swp)에 붙여넣을 수 있습니다.

이 매크로 샘플은 "Hello World" 값을 가지는 "Hello"라는 이름의 속성을 작업 파일 목록에 있는 파트, 어셈블리 또는 도면에 추가합니다.

- 파트와 어셈블리의 경우, 활성 설정에 설정별 속성을 추가합니다.
- 도면의 경우, 도면에는 설정이 포함되지 않기 때문에 사용자 정의 속성이 추가됩니다.

```
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

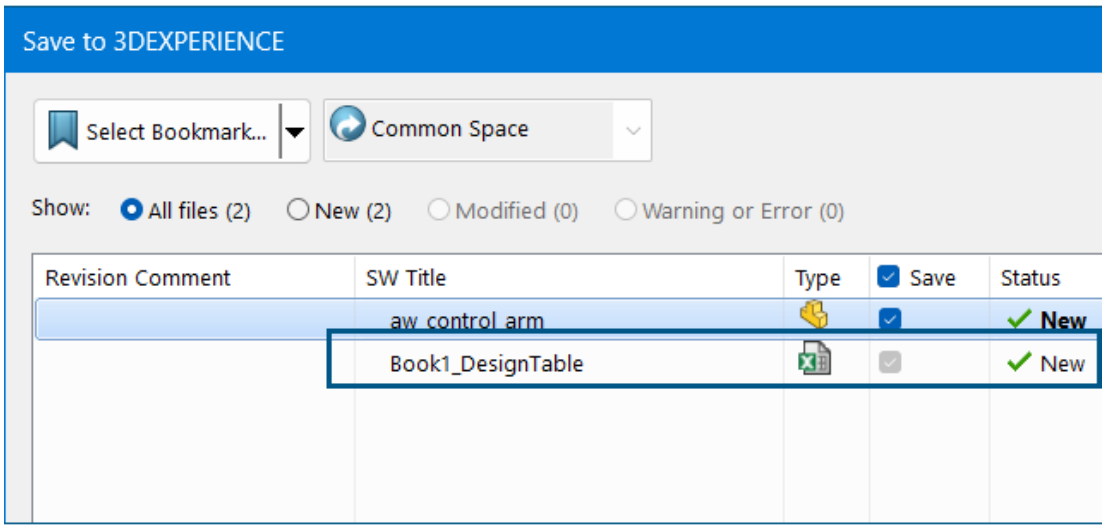
      ' Add a Property named "Hello" for a Drawing

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

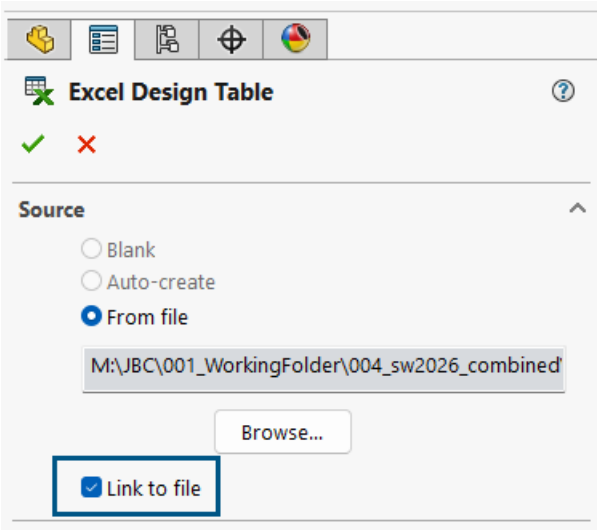
  End If

End Sub
```

설계 변수 테이블이 있는 파일에 링크 지원



설계 변수 테이블이 **파일에 링크** 옵션을 통해 Excel 파일과 연결되어 있는 모델의 경우, **3D**EXPERIENCE 사용자가 플랫폼에 모델을 저장하면 연결된 관계가 플랫폼에 저장됩니다. 플랫폼에서 저장된 모델을 열면 연결된 설계 변수 테이블이 포함됩니다.



장점: 서로 다른 팀원이 모델과 함께 플랫폼에 저장된 링크된 설계 변수 테이블에 액세스할 수 있습니다.

플랫폼의 모델은 모델 설정에 대한 모든 설계 변수 테이블 관계를 유지합니다. 플랫폼에서 모델을 열 때 ConfigurationManager에서 설계 변수 테이블을 수정하려면 설계 변수 테이블을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **테이블 편집**을 클릭합니다. 모델을 플랫폼에 다시 저장하면 대화 상자에 설계 변수 테이블 **상태**가 **수정됨**으로 표시됩니다.

3

설치

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **SOLIDWORKS Design 및 SOLIDWORKS Visualize 설치 관리 (2026 SP2/FD02)**
- **SOLIDWORKS Design 및 SOLIDWORKS Visualize 버전 설치 및 관리**

SOLIDWORKS Design 및 SOLIDWORKS Visualize 설치 관리 (2026 SP2/FD02)

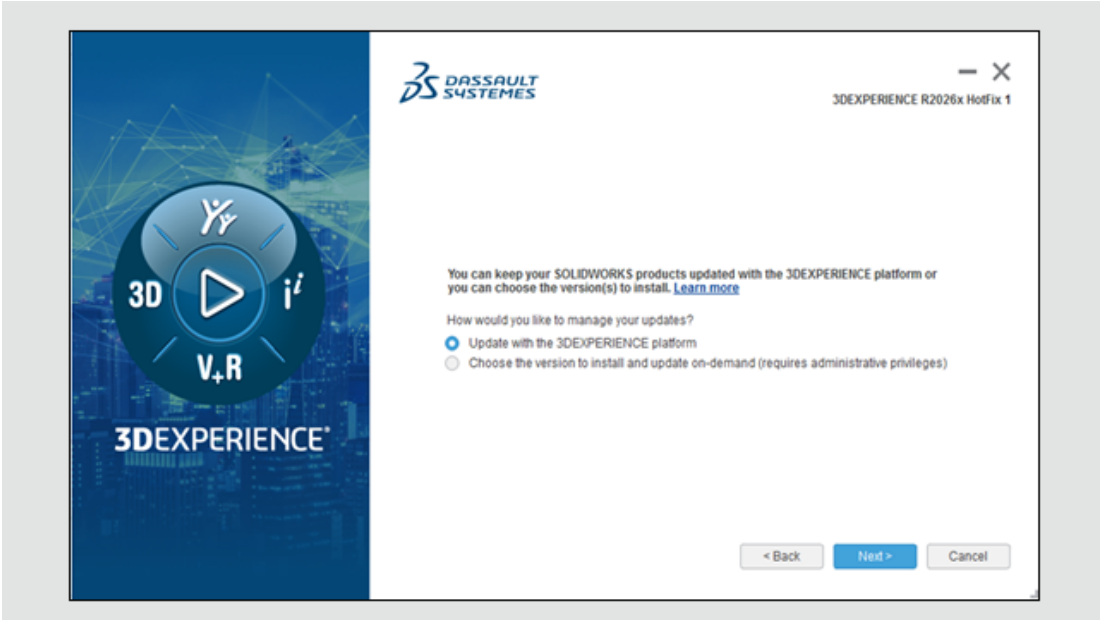
3DEXPERIENCE SOLIDWORKS 설치 관리자는 여러 버전 및 Service Pack에 걸쳐 설치 및 유지 관리 방법을 개선합니다.

장점: 이러한 업데이트를 통해 병렬 시나리오에서 설치를 복구하고, 정렬을 유지하고 설정 문제를 해결할 수 있습니다.

3DEXPERIENCE SOLIDWORKS 설치 관리자를 통해 다음을 수행할 수 있습니다.

설치된 제품 복구	설치 관리자에서 사전 요구 사항 및 종속 부품을 포함하여 설치된 SOLIDWORKS Design 및 SOLIDWORKS Visualize 제품을 직접 복구할 수 있습니다.
Toolbox 위치 확인	여러 버전을 나란히 설치할 때 충돌을 방지하는 데 도움이 되는 설치 관리자 Toolbox 폴더 위치입니다.
사용자 인터페이스 크기 조절	설치 관리자는 다양한 화면 해상도에 맞게 자동으로 크기가 조정되며 수리 및 업데이트 작업 중에 보다 명확한 피드백을 제공합니다.

SOLIDWORKS Design 및 SOLIDWORKS Visualize 버전 설치 및 관리



3DEXPERIENCE platform에서 SOLIDWORKS Design 및 SOLIDWORKS Visualize를 설치할 경우 유연성이 향상됩니다. Compass에서 설치할 때 특정 버전을 그대로 유지하거나 여러 버전을 나란히 설치하는 등 앱을 설치 및 업데이트하는 방법을 선택할 수 있습니다.

장점: 더 이상 플랫폼 스케줄을 업그레이드할 필요가 없습니다. 팀에 가장 적합한 버전을 유지하고 워크플로에 맞게 업데이트할 수 있습니다.

설치 프로그램을 실행할 때 첫 번째 단계 중 하나는 업데이트 관리 방법을 선택하는 것입니다. 이렇게 선택하면 주요 및 보조 릴리스를 포함하여 향후 모든 설치에 대한 업데이트 동작을 제어할 수 있습니다.

다음 두 가지 업데이트 방법 중에서 선택할 수 있습니다.

- **3DEXPERIENCE platform으로 업데이트**

  테넌트가 업그레이드되면 앱이 자동으로 업데이트됩니다. 이렇게 하면 설치가 platform에 맞게 유지됩니다.

- **필요에 따라 설치 및 업데이트할 버전 선택**

  선택한 버전을 계속 사용할 수 있습니다. 사용자가 결정할 때만 업데이트하며, 동일한 컴퓨터에 두 개 이상의 버전을 설치할 수 있습니다. 플랫폼 구성 요소는 계속 업데이트되지만 업데이트는 애플리케이션을 업데이트하는 것보다는 훨씬 가볍고 빠릅니다.

  > 참고: 이 옵션을 사용하려면 컴퓨터에 대한 관리 권한이 필요합니다.

필요에 따라 업데이트를 관리하도록 선택한 경우 다음을 수행할 수 있습니다.

- 지원되는 주요 버전의 Service Pack을 설치합니다.
- 동일한 컴퓨터에 여러 버전을 유지합니다.
- 애드인을 추가 또는 제거합니다.
- Service Pack을 적용합니다.

- 버전을 제거합니다.
- platform 또는 Windows에서 열리는 버전을 선택합니다.

4

관리

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **설정 관리자 도구의 북마크 지원 (2026 SP1/FD01)**
- **오류 보고서(2026 SP1/FD01)**
- **멀티 유저 라이센스를 위한 플랫폼 활성화 지침 (2026 SP1/FD01)**
- **SOLIDWORKS Rx 업데이트**

설정 관리자 도구의 북마크 지원 (2026 SP1/FD01)

관리자는 설정 관리자 도구에서 **3D**EXPERIENCE 북마크를 파일 위치로 추가 및 관리할 수 있습니다.

이전 릴리즈에서는 관리자가 SOLIDWORKS Design에서 북마크를 정의한 후 내보낸 `.sldreg` 또는 `.sldsettings` 파일을 사용하여 도구로 불러왔습니다.

장점: 이 향상된 기능을 통해 관리자는 **3D**EXPERIENCE platform에 연결된 파일 위치를 보다 유연하게 관리할 수 있습니다. 이러한 설정을 수동으로 내보내거나 불러오지 않고도 도구에서 바로 북마크를 추가, 잠금 및 동기화할 수 있습니다.

기능:

- 사용자 변경 사항을 방지하기 위해 북마크를 잠급니다.
- 북마크의 자동 및 수동 동기화 중에서 선택합니다.
- 여러 테넌트를 사용할 수 있는 경우 동일한 테넌트에서만 북마크를 선택합니다. 다른 테넌트의 북마크는 결합할 수 없습니다.

  이 기능은 **3D**EXPERIENCE 사용자만 사용할 수 있습니다.

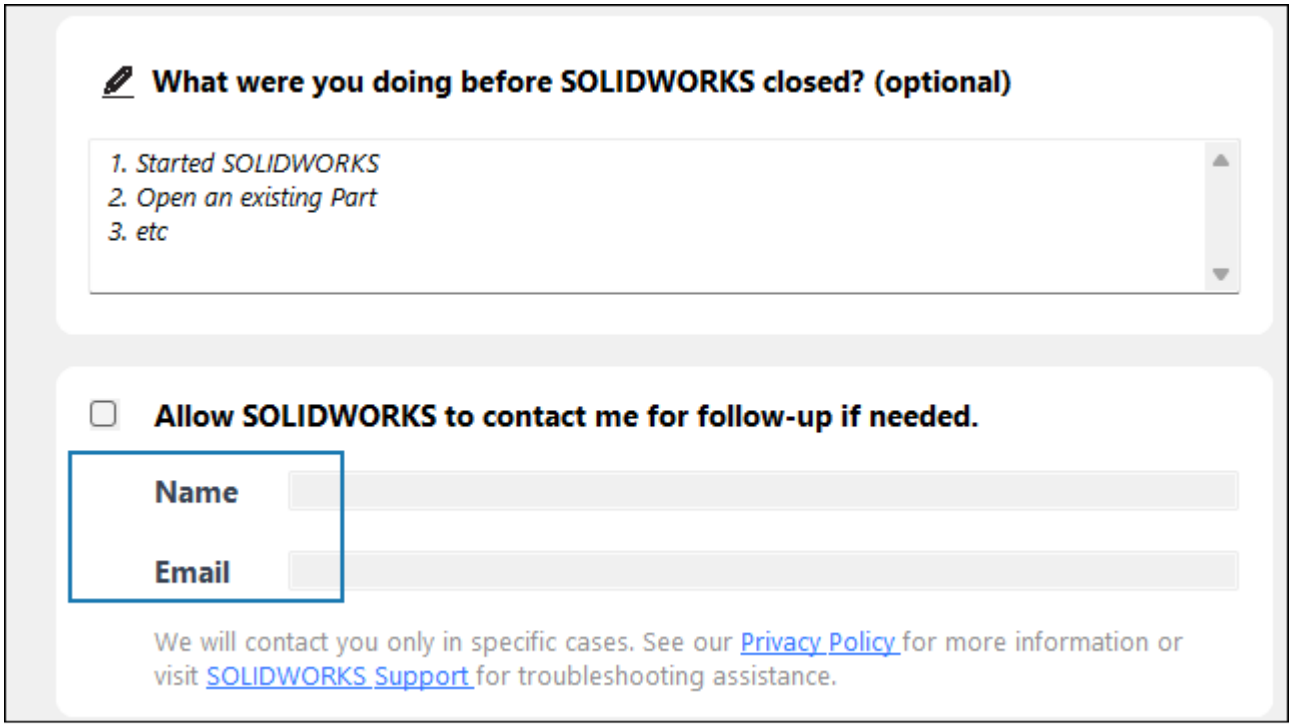
북마크 파일 위치 추가 및 관리하기:

1. 설정 관리자 도구를 시작합니다
2. 기존 `.sldreg` `.sldsettings` 파일이나 새 파일을 열어 설정을 편집하거나 기본 설정으로 시작한 후 **다음**을 클릭합니다.
3. SOLIDWORKS 설정 관리 대화 상자의 **시스템 옵션** > **파일 위치** 아래에서 **추가**를 클릭합니다.
4. 폴더 선택 대화 상자에서 **3DEXPERIENCE에서 선택**을 클릭하여 북마크 목록에 액세스합니다.

   메시지가 나타나면 **3D**EXPERIENCE 자격 증명으로 로그인해야 할 수 있습니다.
5. 북마크 선택 대화 상자에서 북마크를 선택하고 **선택**을 클릭합니다.
6. **즐겨찾기 파일 위치** 옆에 있는 **잠금** 버튼을 클릭하면 설정 파일이 배포될 때 사용자에 대한 변경 내용을 적용하거나 제한할 수 있습니다.

완료되면 설정 파일을 저장합니다. 새 북마크 파일 위치가 목록에 표시되고 설정 파일이 적용될 때 사용자가 사용할 수 있게 됩니다.

오류 보고서(2026 SP1/FD01)



SOLIDWORKS Design 오류 보고서 대화 상자는 사용하기 쉽도록 새롭게 디자인되었습니다.

SOLIDWORKS Design이 예기치 않게 닫히면 SOLIDWORKS Design 오류 보고서 대화 상자에 추가 정보를 입력할 수 있습니다.

- **필요한 경우 SOLIDWORKS가 후속 연락을 할 수 있도록 허용합니다**. **이름**과 **이메일**을 입력할 수 있습니다.
- **SOLIDWORKS 사용자 환경 개선 프로그램에 참여합니다**. 성능 정보를 Dassault Systèmes SolidWorks Corporation에 보내면 제품 향상에 도움이 됩니다. 이미 프로그램에 가입했다면 이 섹션에서 등록을 확인합니다.
- **진단 로그(최대 1MB)를 전송하여 SOLIDWORKS를 개선합니다.** Dassault Systèmes SolidWorks Corporation에 로그를 보냅니다. 로그를 보려면 **보고서 보기**를 클릭합니다.

멀티 유저 라이센스를 위한 플랫폼 활성화 지침 (2026 SP1/FD01)



사용자가 데스크탑에서 SOLIDWORKS Design을 열고 SOLIDWORKS Marketplace 애드인을 처음 시작하거나 업데이트한 후 시작하면 시스템이 Design with SOLIDWORKS 사용권, 플랫폼 활성화 상태 및 비공개 테넌트 액세스를 평가합니다. 역할에 따라 Marketplace 작업창에 관리자와 비관리자 모두가 플랫폼을 활성화하는 데 도움이 되는 지침이 표시됩니다.

장점: 이 개선사항은 SOLIDWORKS Design에서 역할 기반 지침을 통해 전용 테넌트에 대한 멀티 라이선스 활성화를 간소화합니다.

회사가 Design with SOLIDWORKS 사용권을 소유하고 있고 플랫폼이 아직 활성화되지 않은 경우 Marketplace 작업 창에는 사용자 역할에 따라 서로 다른 메시지가 표시됩니다.

- 활성화 상태를 설명하는 이메일을 확인하고 원래 링크를 사용하여 플랫폼 활성화를 완료하도록 안내하는 알림이 관리자에게 표시됩니다. 이 화면에서는 자세한 활성화 지침이 포함된 도움말 항목의 링크도 제공합니다.

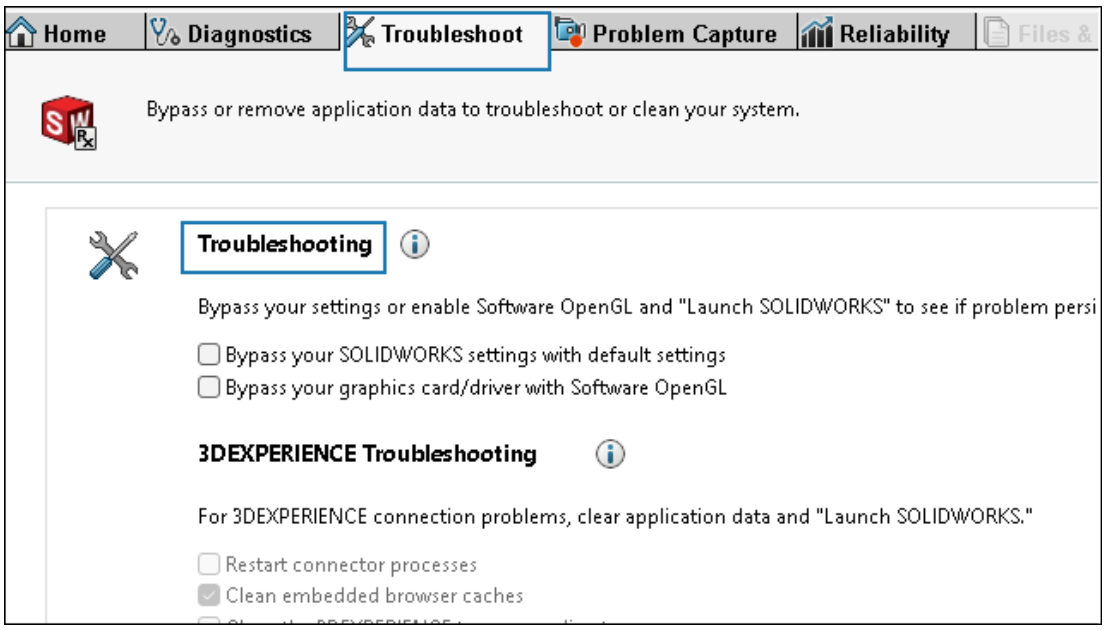
  알림 화면은 여러 슬라이드가 있는 캐러셀 레이아웃을 사용합니다. 사용자는 화살표 또는 밀기 제스처를 사용하여 슬라이드를 탐색할 수 있습니다. 캐러셀은 계속해서 회전합니다.

- 관리자 이외의 사용자에게는 활성화하려면 관리자의 조치가 필요하다는 안내와 함께 플랫폼 관리자에게 연락하라는 메시지가 표시됩니다.

  이 화면도 관리자 화면과 탐색 동작이 동일한 루프식 캐러셀을 사용합니다.

사용자가 Marketplace에 로그인하면, 부가 기능은 사용자가 **Collaborative Designer** 역할에 대한 권한을 부여받았는지 확인합니다. 사용 권한이 있는 경우 사용자가 직접 애드인을 설치할 수 있는 **지금 설치 옵션**이 Marketplace 작업창에 표시됩니다.

SOLIDWORKS Rx 업데이트



SOLIDWORKS Rx는 사용하기 쉬우며 기능을 보다 논리적으로 구성합니다.

문제 해결 탭에는 이전에 **시스템 유지 관리** 및 **홈** > **안전 모드**에 있던 기능이 포함되어 있습니다.

문제 캡처 도구는 **SOLIDWORKS** 또는 **MONITOR** 중 무엇을 소스로 선택하든 상관 없이 동일한 `.zip` 콘텐츠를 생성합니다.

모든 SOLIDWORKS® Design 사용자는 Windows **시작** 메뉴의 **SOLIDWORKS 도구**에서 SOLIDWORKS Rx를 열 수 있습니다.

SOLIDWORKS Rx에는 성능 평가를 위한 **벤치마크** 탭이 포함되어 있습니다.

3DEXPERIENCE® 사용자에게는 추가 문제 해결 옵션이 있습니다. **3D**EXPERIENCE에 연결하는 동안 로그인 문제가 발생하면 다음과 같이 연결을 재설정할 수 있습니다.

1. **커넥터 프로세스 닫기**. 커넥터 프로세스, `ENOPLMCSAClient.exe` 및 `EdmServerV6.exe`를 닫고 **3D**EXPERIENCE 연결을 다시 시작합니다.
2. **내장된 브라우저 캐시 지우기**. 로그인 대화 상자에 사용되는 SOLIDWORKS CEF(Chromium Embedded Framework) 캐시 `(%temp%\swcefcache)` 및 `WebView2 (%temp%\DSTempWebview2)`와 **3D**EXPERIENCE 작업 창에서 사용되는 캐시를 모두 삭제합니다.
3. **3DEXPERIENCE 임시 디렉터리 지우기** SOLIDWORKS Design 및 기타 **3D**EXPERIENCE 앱에서 사용하는 설정 및 캐시된 데이터를 지우고 **3D**EXPERIENCE platform과의 상호 작용을 사용자 정의하고 가속화합니다. 임시 디렉터리는 `%localappdata%\DassaultSystemes\CATTemp`에 있습니다.

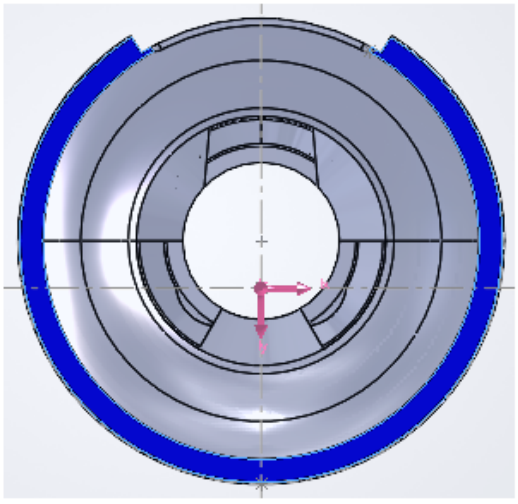
5

SOLIDWORKS 기초

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **단면 계수 표시(2026 SP2/FD02)**
- **모델 표시**
- **사용자 피드백 제공 (2026 SP1/FD01)**
- **시스템 옵션 및 문서 속성 변경 (2026 SP1/FD01)**
- **SOLIDWORKS 작업 스케줄러에서 실행 중인 작업 종료(2026 SP1/FD01)**
- **스케치 및 피처 수식 삭제**
- **SOLIDWORKS Design의 Render with SOLIDWORKS Visualize**
- **SOLIDWORKS 표현**
- **API(애플리케이션 프로그래밍 인터페이스)**

단면 계수 표시(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 centroic
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

단면 속성 대화 상자에서 단면 계수 값을 직접 볼 수 있습니다. 이 데이터를 사용하면 모델링 환경 내에서 굽힘 성능을 빠르게 평가하고 설계 속도를 높이고 외부 계산 필요성을 줄일 수 있습니다.

면 또는 단면을 선택하면 애플리케이션에서 네 가지 단면 계수 값을 자동으로 계산하여 표시합니다. 이 계산은 단면의 지오메트리에 따라 달라지며 재질 속성을 고려하지 않습니다.

단면 계수는 굽힘을 견딜 수 있는 형상의 능력을 측정합니다.

단면 계수가 클수록 굽힘에 대한 저항이 커지며, 값이 작을수록 형상 굽힘이 보다 쉽게 나타납니다.

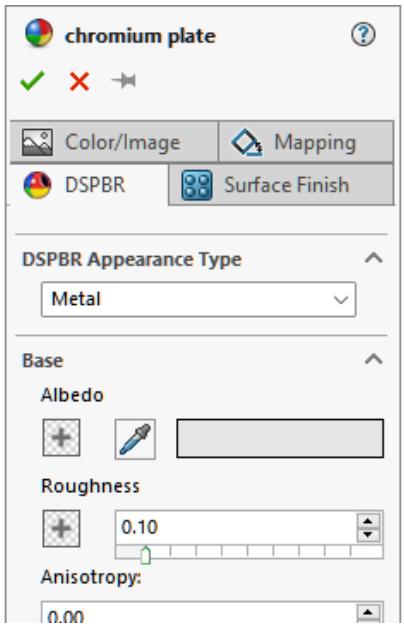
단면 계수를 표시하는 방법:

1. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - 평가 CommandManager 탭에서 **단면 속성** 을 클릭합니다.
   - **도구** > **평가** > **단면 속성**을 클릭합니다.
2. 모델의 면 또는 단면을 선택합니다.
3. **재계산**을 클릭합니다.

모델 표시

모델 표시 업데이트에는 DSPBR 표현과 화면이 포함됩니다.

SOLIDWORKS Design에서 DSPBR 지원



SOLIDWORKS Design 2026은 DSPBR 표현을 지원하기 때문에 SOLIDWORKS Visualize에서 설계를 열고 고품질의 사실적인 이미지를 생성할 때 원활하게 전환할 수 있습니다.

DSPBR은 SOLIDWORKS Design이 사용자 인터페이스 및 자산 라이브러리(표현 및 화면)부터 실시간 렌더링 품질에 이르기까지 표현을 처리하는 방식을 혁신합니다. 워크플로 개선 기능은 SOLIDWORKS Design을 Visualize 및 **3D**EXPERIENCE platform과 더욱 긴밀하게 맞춥니다.

표현 PropertyManager에서는 DSPBR 탭으로 재질 간 직접 변환이 가능합니다. SOLIDWORKS Design의 모든 파라미터는 Visualize에 직접 매핑됩니다. 이 탭을 사용하려면 **도구** > **옵션** > **시스템 옵션** > **표시**의 **표현 시각적 스타일** 아래에서 **DSPBR(다쏘시스템 물리적 기반 렌더링)**을 선택합니다.

이전에는 Visualize에서 SOLIDWORKS 파일을 열 때 DSPBR 재질에 대한 근사치를 나타냈습니다. Visualize는 SOLIDWORKS 2025 또는 이전 버전에서 작성된 파일을 열 때 동일한 근사치를 사용

합니다. SOLIDWORKS Design 2026 파일의 경우 SOLIDWORKS DSPBR 표현을 Visualize에 매핑하는 데 1:1 상관 관계를 사용하기 때문에 오류가 발생하기 쉬운 근사치를 사용하지 않고 통합된 경험을 제공합니다.

GLF 및 GLB 렌더링 품질(2026 SP2/FD02)



Khronos® 그룹 `.glTF`™ 또는 `.glb` 파일을 SOLIDWORKS Design에서 가져오거나 내보낼 때 glTF 뷰어와 비슷한 렌더링 품질을 얻을 수 있습니다.

다음 SOLIDWORKS DSPBR 파라미터는 `.glTF` PBR로 변환되지 않습니다.

- **카 페인트** 및 **플레이크**
- **박막**
- **클리어코트 일반 강도**

렌더링에 영향을 미치는 일부 `.glTF` 확장은 지원되지 않습니다.

추가 DSPBR 컨트롤 (2026 SP1/FD01)

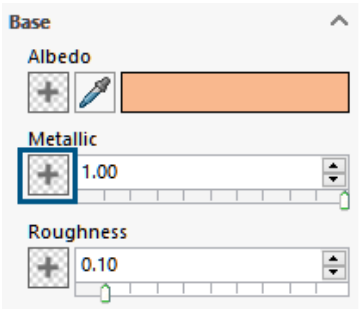
표현 PropertyManager에서 추가 파라미터를 사용할 수 있으므로 모델에 적용하는 DSPBR 표현을 미세 조정할 수 있습니다. 이를 통해 SOLIDWORKS Design에서 보다 풍부하고 물리적으로 정확한 재질을 직접 작성할 수 있습니다.

이 PropertyManager를 여는 방법:

1. DisplayManager에서 **표현 보기**를 클릭합니다.
2. 표현을 오른쪽 클릭하고 **표현 편집**을 선택합니다.
3. PropertyManager에서 DSPBR 탭을 클릭합니다.

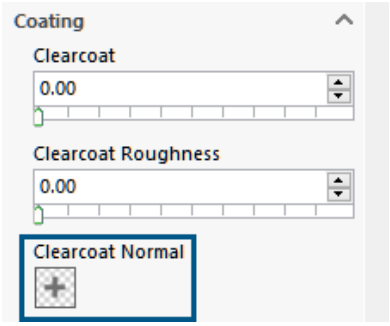
금속, 투명도, 발광색 텍스처

추가 컨트롤을 사용하여 보다 사실적인 재질을 생성할 수 있습니다. **금속**, **투명도** 및 **발광색** 텍스처 맵의 경우 를 클릭하여 텍스처를 탐색, 지정하거나 지울 수 있습니다.



일반 강도 및 클리어코트 일반 강도 제어

일반 강도 및 **클리어코트 일반** 강도를 조정하여 곡면 디테일 강도를 미세 조정할 수 있습니다.



범프 맵으로 처리

이 옵션을 선택하지 않으면(기본값) **일반** 맵은 빨간색, 녹색 및 파란색 채널로 인코딩된 일반 벡터 XYZ를 설명하는 이미지여야 합니다. 일반 맵이 아닌 그레이스케일 텍스처를 지정할 경우에만 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 그레이스케일 지형도를 빠른 일반 근사치로 사용합니다.

화면에서 바닥 전개(2026 SP1/FD01)

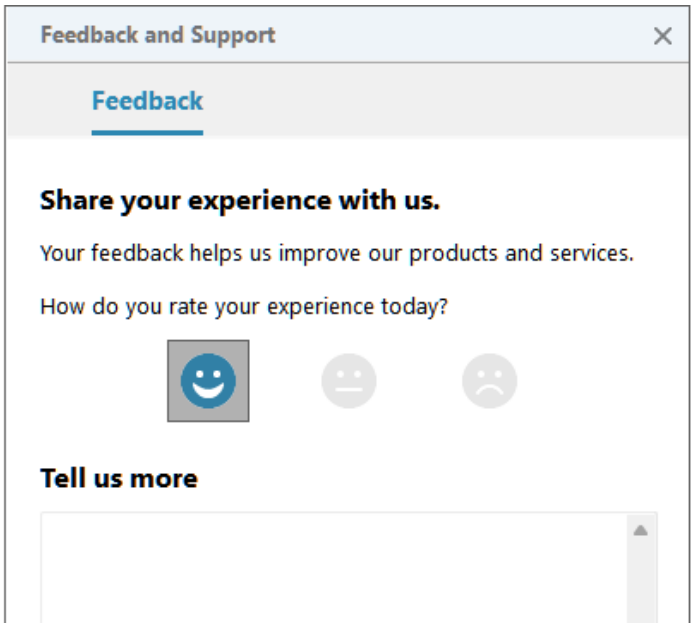


Flatten floor on　　Flatten floor off

HDR(High Dynamic Range) 장면에서 모델을 표시할 때 **바닥 전개** 기능은 모델을 바닥 평면에 자연스럽게 위치시켜 현실감과 전체적인 시각적 품질을 향상시킵니다.

화면 편집 PropertyManager의 **바닥**에서 **바닥 전개(배경을 환경 사용으로 설정해야 함)**를 선택합니다.

사용자 피드백 제공 (2026 SP1/FD01)



SOLIDWORKS Design 개선에 도움이 되는 피드백을 제출할 수도 있습니다.

사용자 피드백 제공:

1. **도움말** > > **피드백**을 클릭합니다.

   3DEXPERIENCE platform에 로그인하지 않은 경우 로그인 화면이 나타납니다.

2. 대화 상자에서 다음에 대한 내용을 입력합니다.

   - **오늘의 경험을 어떻게 평가하십니까?** 아이콘 을 지정합니다.
   - **자세히 제공**. 추가 코멘트를 입력합니다.
   - **필요한 경우 더 자세한 내용을 제공할 의향이 있습니다**. **선택 사항**입니다. Dassault Systèmes SolidWorks Corporation에서 연락할 수 있도록 **이름**과 **이메일**을 제공할 수 있습니다.

3. **피드백 제출**을 클릭합니다.

시스템 옵션 및 문서 속성 변경 (2026 SP1/FD01)

다음과 같은 옵션이 소프트웨어에서 추가, 변경 또는 제거되었습니다.

시스템 옵션

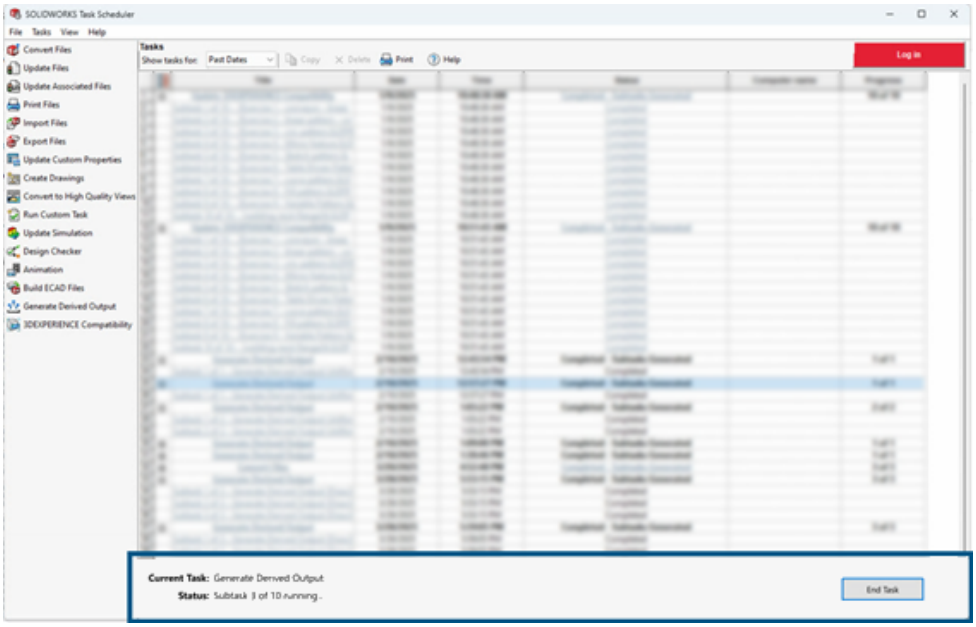
옵션	설명	액세스
Parasolid 불러오기 중에 템플릿 적용	(2026 SP2/FD02) Parasolid 어셈블리의 경우 모든 하위 어셈블리 및 부품에 대한 설정 템플릿을 사용하여 불러오기를 선택합니다.	**불러오기** > **Parasolid**
내보내기 옵션 보기	(2026 SP1/FD01) **지오메트리 내보내기 옵션**으로 이름이 변경되었습니다. 두 가지 새로운 옵션이 추가되었습니다. **블록으로 최상위 부품 내보내기** 및 **폴리선을 지오메트리로 내보내기**.	**DXF/DWG** > **내보내기**
참조된 문서에 미적 변경 사항이 있는 경우 어셈블리를 수정됨으로 표시	중요하지 않은 변경 사항에 재생성이 필요한지 여부를 지정합니다.	**성능**
향상된 그래픽 성능 (SOLIDWORKS Design을 다시 시작해야 함)	SOLIDWORKS Design에서 DSPBR 모델을 사용하는 데 필요합니다.	**성능**

옵션	설명	액세스
DSPBR(다쏘시스템 물리적 기반 렌더링)	DSPBR에서 모델을 표현으로 렌더링합니다. 이러한 표현은 SOLIDWORKS Visualize 및 **3D**EXPERIENCE platform과 일치하며 보다 사실적인 비주얼을 제공합니다. 이를 선택하면 표현 PropertyManager에 DSPBR 탭이 포함됩니다. 이 탭은 재질 간 직접 변환을 보장합니다. SOLIDWORKS Design의 모든 파라미터는 Visualize에 직접 매핑됩니다.	**표시**
이전 표현	SOLIDWORKS Design 2026 이전의 렌더링 기능을 사용합니다.	**표시**
상태 표시줄에 메시지 아이콘 표시	이를 선택하면 상태 표시줄에서 해제된 메시지에 빠르게 액세스할 수 있습니다.	**메시지/오류/경고** > **해제된 메시지**

문서 속성

옵션	설명	액세스
	(2026 SP1/FD01) SOLIDWORKS MBD(Model Based Definition) 및 도면에서 전체 구멍 나사산 설명을 보여줍니다.	**제도 표준** > **주석**

SOLIDWORKS 작업 스케줄러에서 실행 중인 작업 종료(2026 SP1/FD01)



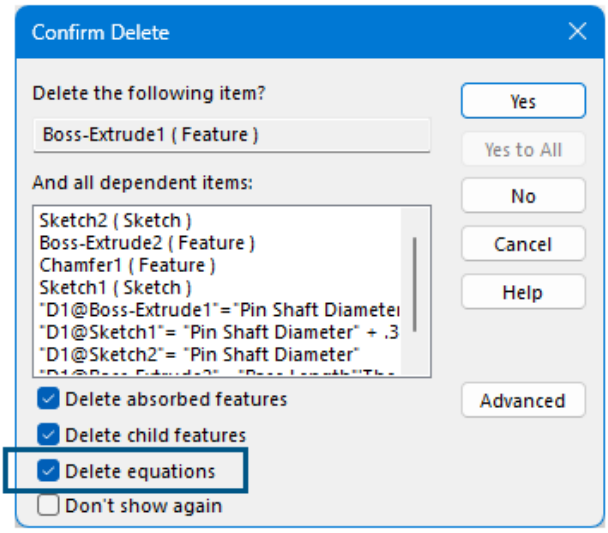
SOLIDWORKS 작업 스케줄러가 실행 중일 때 작업을 종료할 수 있습니다. 실행 중인 작업을 종료하면 SOLIDWORKS 작업 스케줄러는 활성 하위 작업을 완료하고 나머지 하위 작업을 취소합니다.

장점: 작업을 중지하거나 재실행해야 하는 경우 실행 중인 작업을 종료하는 데 시간이 절약됩니다.

SOLIDWORKS 작업 스케줄러에서 실행 중인 작업을 종료하려면:

1. 아래 창에서 **작업 종료**를 클릭합니다.
2. 확인 대화 상자에서 **예**를 클릭합니다.

스케치 및 피처 수식 삭제



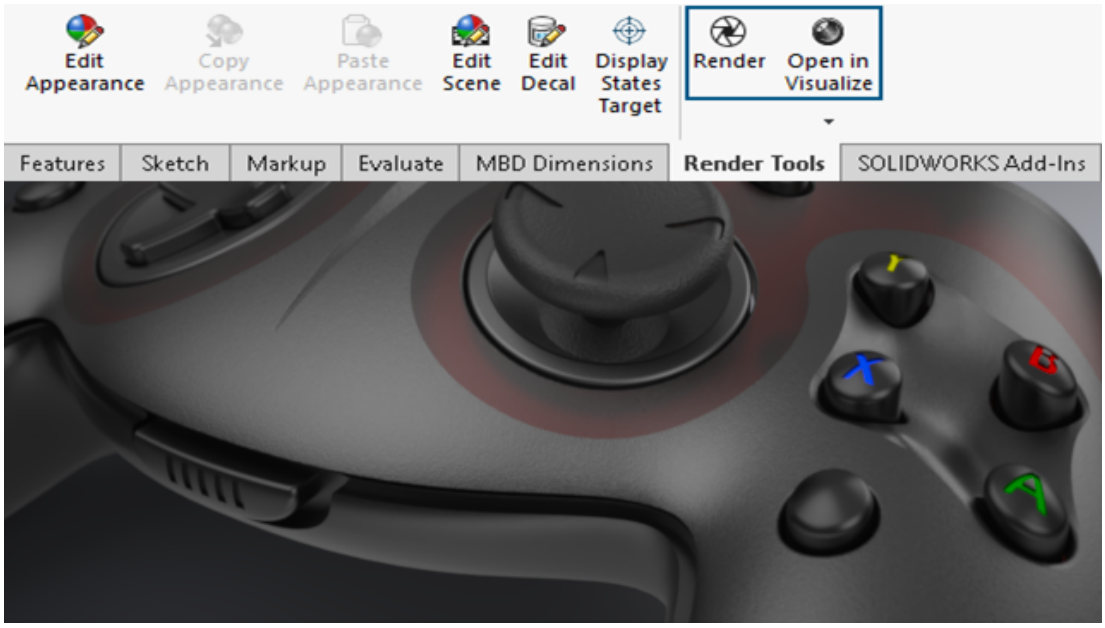
수식이 포함된 스케치와 피처의 경우 스케치나 피처를 삭제하면 삭제 확인 대화 상자에서 수식을 직접 삭제할 수 있습니다. 이전에는 수식, 글로벌 변수, 치수 대화 상자를 사용하여 수식을 수동으로 삭제해야 했습니다.

장점: 스케치 또는 피처 삭제가 관련 수식에 미치는 영향을 더 정확하게 제어할 수 있습니다. 이를 통해 필요에 따라 모델을 유지 관리하거나 정리할 수 있습니다.

이 기능은 파트에만 적용됩니다.

스케치나 피처를 삭제할 때 삭제 확인 대화 상자에서 **수식 삭제**를 선택하여 관련 수식을 삭제합니다.

SOLIDWORKS Design의 Render with SOLIDWORKS Visualize



사용권이 있는 SOLIDWORKS Visualize를 설치한 경우 SOLIDWORKS Visualize를 사용하여 SOLIDWORKS Design에서 사실적인 양질의 최종 렌더링을 생성할 수 있습니다.

렌더링 도구 CommandManager에는 다음 도구가 포함되어 있습니다.

	렌더링	SOLIDWORKS Visualize Render PropertyManager를 사용하여 SOLIDWORKS Design에서 고품질 렌더링을 생성합니다.
	Visualize에서 열기	SOLIDWORKS 모델을 Visualize로 불러오는 옵션을 지정합니다.

SOLIDWORKS Design의 Render with SOLIDWORKS Visualize

SOLIDWORKS Design에서 SOLIDWORKS Visualize로 렌더링하려면 다음을 수행합니다.

1. CommandManager에서 **렌더링**(렌더링 도구 탭) 또는 **렌더링 도구** > **렌더링**을 클릭합니다.
2. PropertyManager에서 옵션을 지정하고 ✔을 클릭합니다.

SOLIDWORKS Visualize 렌더링 PropertyManager

이 PropertyManager를 사용하여 최종 렌더링의 설정을 지정할 수 있습니다.

이 PropertyManager를 여는 방법:

1. CommandManager에서 **렌더링**(렌더링 도구 탭) 또는 **렌더링**(렌더링 도구 도구 모음)을 클릭합니다.

출력 이미지 설정

	파일 이름	모델 이름을 지정합니다.
	출력 폴더	모델 위치를 지정합니다.

미디어

형식	렌더링의 출력 형식을 지정합니다.
알파 포함	최종 렌더링(RGB 또는 RGBA)에 알파 채널(투명도 유지)을 추가할지 여부를 지정합니다.

크기

	기본 설정	렌더링 카메라의 표준 종횡비를 나열합니다.
	가로 방향/세로 방향	렌더링 카메라의 수평 또는 수직 방향을 지정합니다.
	너비/높이	렌더링 카메라의 사용자 정의 종횡비를 지정합니다.

품질

렌더링 패스 수를 지정합니다.

품질	렌더링 패스 수
낮음	50
중간	100
높음	500

SOLIDWORKS 모델을 SOLIDWORKS Visualize로 불러오기

SOLIDWORKS 모델을 Visualize에 직접 불러오고 Visualize 기능을 사용하여 추가로 조정할 수 있습니다.

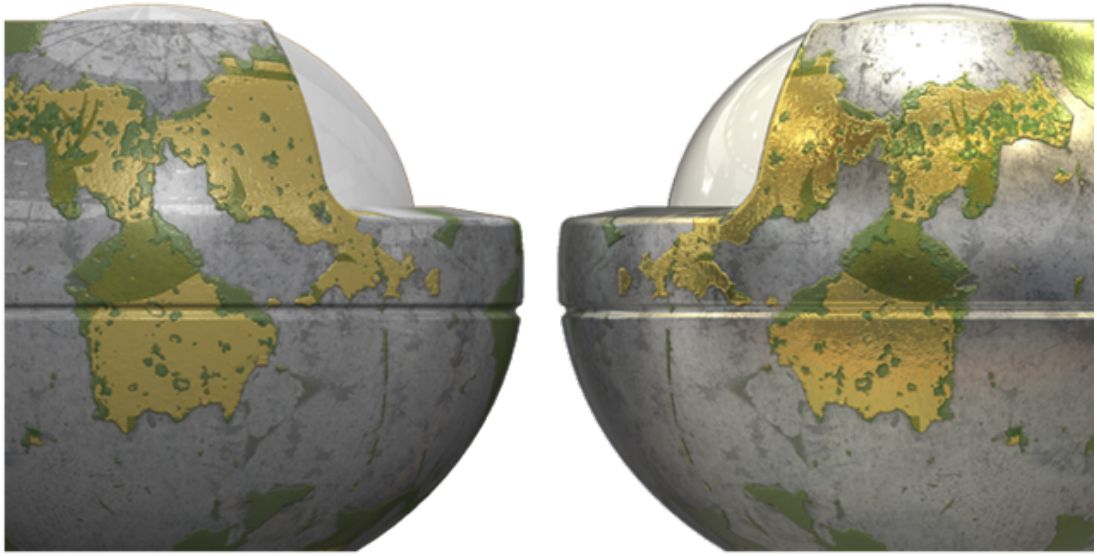
SOLIDWORKS 모델을 SOLIDWORKS Visualize로 불러오는 방법:

1. CommandManager에서 **Visualize에서 열기**(렌더링 도구 탭) 또는 **렌더링 도구** > **Visualize에서 열기**를 클릭합니다.

2. 옵션 선택:

   - **표현별 그룹화**. Visualize에서 SOLIDWORKS 모델을 열고 적용한 SOLIDWORKS 표현을 기준으로 모든 파트를 그룹화합니다.
   - **파트별 그룹화** SOLIDWORKS 부품을 기반으로 모든 파트를 그룹화하여 Visualize에서 SOLIDWORKS 모델을 엽니다.
   - **옵션을 포함하여 불러오기**. SOLIDWORKS 모델을 Visualize로 불러와 불러오기 옵션을 선택할 수 있습니다.

SOLIDWORKS 표현



SOLIDWORKS® Design에서 Dassault Systèmes Enterprise PBR 음영 모델(DSPBR)을 통해 보다 광범위한 표현 라이브러리를 사용할 수 있습니다. 이러한 표현은 SOLIDWORKS Visualize 및 **3D**EXPERIENCE platform과 일치하며 보다 사실적인 비주얼을 제공합니다.

DSPBR을 사용하여 표현을 렌더링할 수 있으며, DSPBR은 다음 경우에 사용할 수 있습니다.

- **도구** > **옵션** > **시스템 옵션** > **성능**에서 **향상된 그래픽 성능(SOLIDWORKS Design 재시작 필요)**을 선택합니다.
- **도구** > **옵션** > **시스템 옵션** > **표시**의 **표현 시각적 스타일** 아래에서 **DSPBR(다쏘시스템 물리적 기반 렌더링)**을 선택합니다.
- **RealView 그래픽** 켜기

렌더링 조명 모델에는 조명을 물리적으로 더 정확하게 표현할 수 있도록 높은 동적 범위 및 이미지 기반 조명이 포함되어 있습니다.

API(애플리케이션 프로그래밍 인터페이스)

최신 업데이트를 보려면 *SOLIDWORKS API 도움말: 릴리즈 노트*를 참조하십시오.

- SOLIDWORKS API에는 다음 기능이 포함됩니다.
  - 용접구조물 테이블 및 솔리드 바디 폴더 피처 순서 재지정 시 프로그램에 알림
  - 도면에 제품군 테이블 추가 및 편집
  - 도면 뷰를 종속 뷰와 독립적으로 이동
- Simulation API 케이블 커넥터 지원

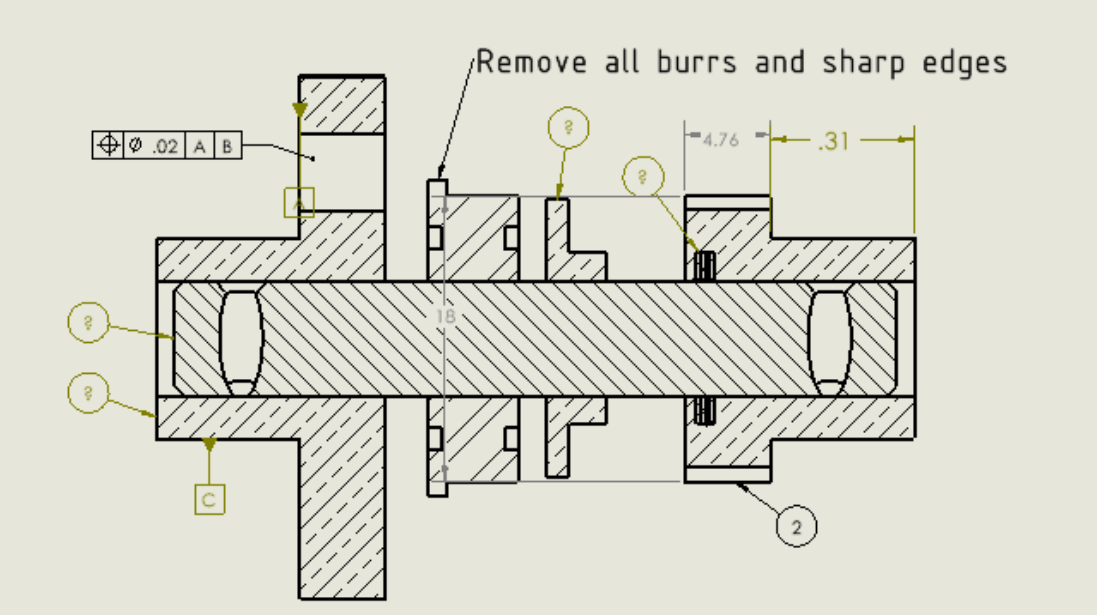
6

사용자 인터페이스

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

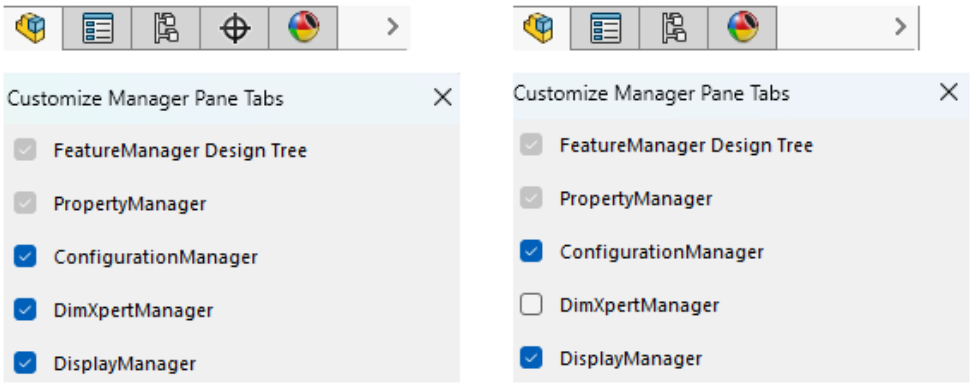
- **DS ISO 글꼴 (2026 SP1/FD01)**
- **관리자 창 탭 숨기기 및 표시**
- **해제된 메시지 보기**
- **사용성**
- **선택 필터**
- **기타 사용자 인터페이스 개선 사항**

DS ISO 글꼴 (2026 SP1/FD01)



사용할 수 없는 글꼴을 사용하는 경우 SOLIDWORKS Design은 DS ISO 글꼴을 기본값으로 사용합니다.

관리자 창 탭 숨기기 및 표시

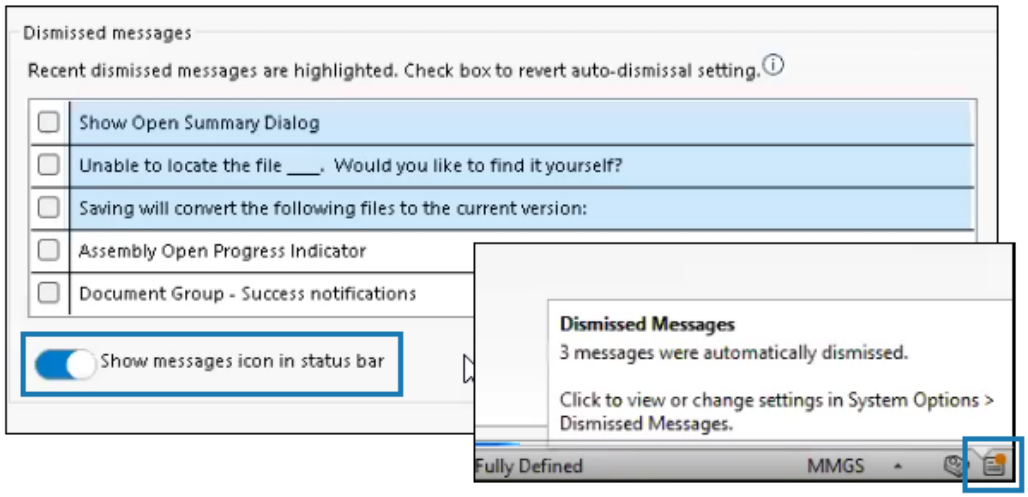


작업과 가장 관련성이 높은 탭에 집중할 수 있도록 관리자 창 탭을 숨기고 표시할 수 있습니다.

관리자 창 탭을 숨기고 표시하려면 다음을 수행합니다.

1. 관리자 창 탭을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **사용자 정의**를 클릭합니다.
2. 대화 상자에서 숨기거나 표시할 탭을 지정합니다.

해제된 메시지 보기

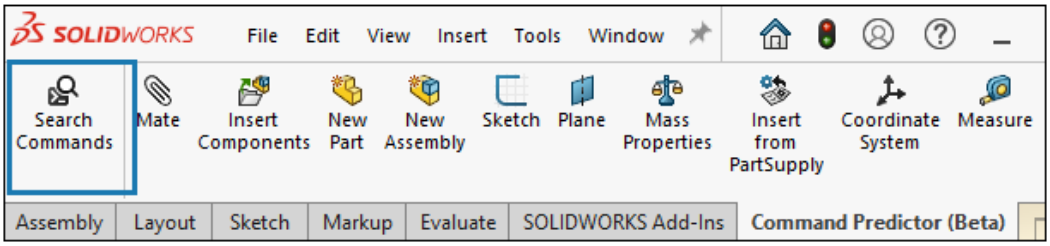


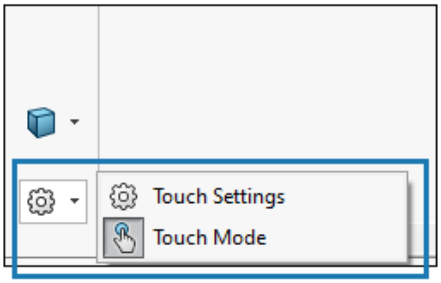
SOLIDWORKS Design 창의 상태 표시줄에는 **해제된 메시지** 아이콘이 있어 이전에 해제한 메시지를 빠르게 보고 해당 메시지를 다시 볼 수 있도록 하는 설정을 정의할 수 있습니다.

향상된 기능은 다음과 같습니다.

- **도구** > **옵션** > **시스템 옵션**에서 **메시지/오류/경고** > **해제된 메시지**를 클릭합니다. **상태 표시줄에서 메시지 표시** 아이콘을 켜서 상태 표시줄에서 메시지에 빠르게 액세스할 수 있습니다.
- 상태 표시줄에서 **해제된 메시지** 위에 마우스를 올려 놓습니다. 메시지 상자에 최근에 해제된 메시지의 수가 표시됩니다. 해제된 메시지 페이지에 액세스하려면 아이콘을 클릭합니다.

사용성





생산성을 높이도록 사용자 인터페이스가 향상되었습니다.

- Toolbox 업그레이드에 대한 경고 메시지는 한 번만 표시됩니다. 이전에는 어셈블리의 누락된 부품마다 이 메시지가 표시되었습니다.

  경고 메시지 상자에는 메시지 상자를 자동으로 닫는 해제 타이머가 있습니다.
- 치수 수정 대화 상자의 지능형 배치로 편집 중인 치수가 겹치는 것을 방지합니다.
- 터치 모드에서 **3D 회전 잠금** 옵션이 꺼져 있으면 한 번의 터치로 도면을 이동할 수 있습니다. 이렇게 하면 특히 파일을 표시하는 동안 실수로 도면이 수정되는 것을 방지할 수 있습니다.
- 터치 모드 도구 모음의 **터치 설정** 도구에는 시스템 옵션 - 터치 대화 상자를 바로 열 수 있는 옵션과 터치 모드 도구 모음을 숨길 수 있는 옵션이 있습니다.
- 명령 예측 변수 Beta 탭에서 **명령 검색**을 클릭하여 SOLIDWORKS Design 도구를 검색합니다.

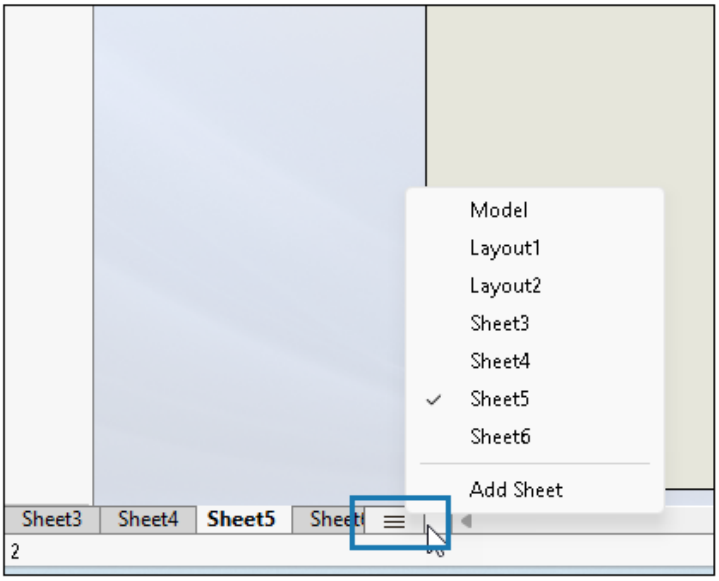
> 본 기능은 평가 중인 BETA 기능입니다. 이를 사용하기로 한 모든 결정은 고객이 이를 사용함으로써 이해하고 수락하는 중요한 이용 약관의 적용을 받습니다. 이러한 약관은 **www.3ds.com/terms**에서 제공되는 Offering Specific Terms를 참조하십시오.
>
> 다쏘시스템에서 AI 기술을 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 **3DEXPERIENCE platform의 AI**를 참조하십시오.

선택 필터

선택 필터 도구 모음의 개선 사항을 통해 모델링 시 보다 정밀하고 효율적으로 작업할 수 있습니다.

- **피처 필터** . 파트와 어셈블리에서 피처를 선택하고 삭제할 수 있습니다. 그래픽 영역에서 컷 돌출, 필렛 및 구멍과 같은 피처를 직접 선택할 수 있습니다.
- **부품 필터** . 어셈블리 내에서 최상위 파트와 하위 어셈블리를 선택할 수 있습니다.
- 바로가기 키를 다음 도구에 할당할 수 있습니다.
  - **곡면 바디 필터**
  - **솔리드 바디 필터**
  - **중간점 필터**
  - **중심 표시 필터**
  - **중심선 필터**
- **도구** > **사용자 정의** > **키보드**에는 모든 **선택 필터** 도구가 있는 **선택** 카테고리가 포함되어 있습니다.

기타 사용자 인터페이스 개선 사항



사용자 인터페이스는 여러 개의 도면 시트 또는 탭을 사용해 작업하거나 FeatureManager® 디자인 트리에서 폴더를 이동하거나 여러 개의 모니터로 작업할 때 더 나은 경험을 제공합니다.

향상된 기능은 다음과 같습니다.

- 도면 시트나 탭 하단에서 **목록** 을 클릭하여 열려 있는 시트 또는 탭 목록을 봅니다. 목록 하단에서 **시트 추가** 또는 새 스터디 작성 옵션을 사용할 수 있습니다.
- 폴더를 **원점** 아래 및 **메이트** 피처 위로 이동하는 동안 제한 사항이 해결되었습니다. FeatureManager 디자인 트리에서 부품과 폴더를 위아래로 이동할 수 있습니다.

- 여러 모니터로 작업하는 동안 단일 모니터에서 여러 개의 파일을 열고 **창** > **가로 바둑판식 배열/세로 바둑판식 배열**을 클릭하면 파일이 디스플레이에 균등하게 분포되어 표시되고 사용 가능한 모든 모니터에 바둑판식으로 배열됩니다. 예를 들어, 파일이 6개고 모니터가 3개인 경우 각 모니터에 파일 2개가 바둑판식으로 배열되어 표시됩니다.

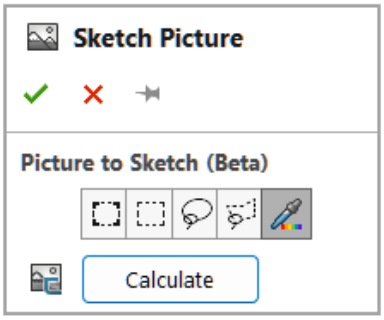
7

스케치

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **이미지를 스케치로 변환(Beta) (2026 SP1/FD01)**
- **슬롯 치수 (2026 SP1/FD01)**
- **구속조건 그룹 (2026 SP1/FD01)**

이미지를 스케치로 변환(Beta) (2026 SP1/FD01)



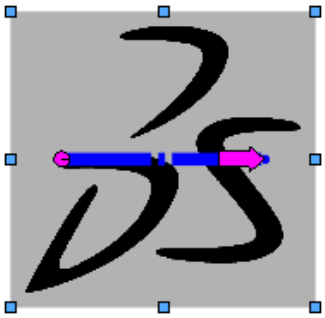
그림을 스케치로(Beta)를 사용하여 이미지를 스케치 요소로 자동 변환할 수 있습니다.

이미지를 스케치로 변환하려면:

1. Autotrace 도구가 비활성화되었는지 확인합니다.
   a. **도구** > **애드인**을 클릭합니다.
   b. 대화 상자에서 **Autotrace** 앱이 선택되어 있으면 선택 취소합니다.

> Autotrace 기능이 활성화되어 있을 때는 **그림을 스케치로(Beta)** 기능은 사용할 수 없습니다.

2. 스케치를 편집하고 **도구** > **스케치 도구** > **스케치 그림**을 클릭합니다.
3. 삽입할 그림을 선택합니다.



4. PropertyManager의 **그림을 스케치로(Beta)** 아래에서 옵션을 선택합니다.

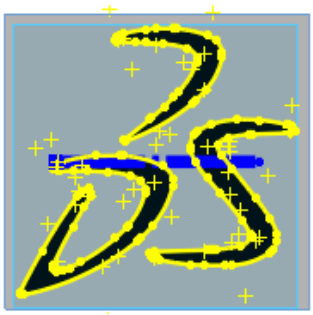
	부분도 선택	그림의 영역을 줄입니다.
	직사각형 선택	직사각형을 그리는 그림 부분을 선택합니다.
	올가미 선택	자유 영역 루프를 그리는 그림 부분을 선택합니다.
	다각형 선택	자유 영역 다각형을 그리는 그림 부분을 선택합니다.
	색상 선택	색을 기준으로 영역을 선택합니다.

5. 그래픽 영역에서 선택한 도구를 사용하여 이미지 영역을 트레이스합니다.

   예를 들어, **직사각형 선택** 을 사용하여 영역을 선택합니다.



6. **계산**을 클릭하여 스케치 도면요소의 미리보기를 생성합니다.

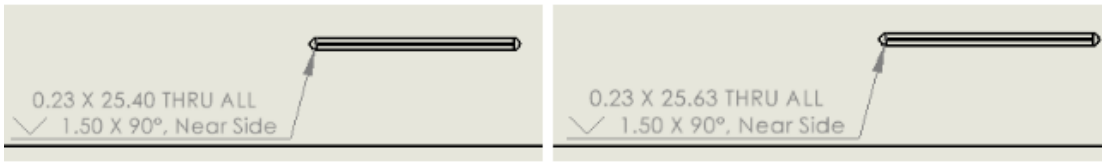


7. **확인** ✔을 클릭하여 스케치 도면요소를 적용합니다.
   스케치 요소가 그래픽 영역에 표시됩니다.



본 기능은 평가 중인 BETA 기능입니다. 이를 사용하기로 한 모든 결정은 고객이 이를 사용함으로써 이해하고 수락하는 중요한 이용 약관의 적용을 받습니다. 이러한 약관은 **www.3ds.com/terms**에서 제공되는 Offering Specific Terms를 참조하십시오.

슬롯 치수 (2026 SP1/FD01)



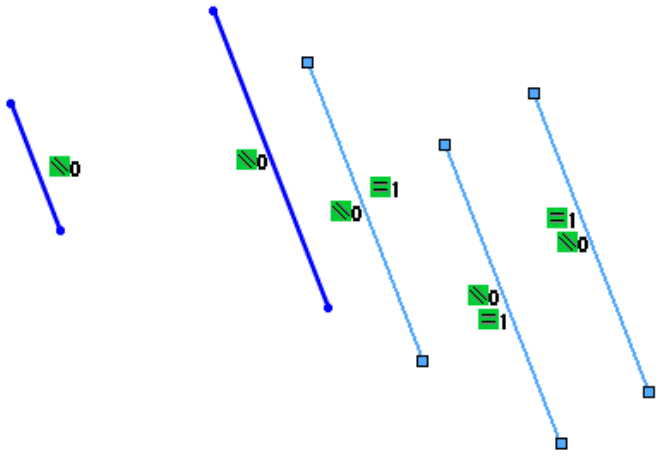
Selected Cleared

원호 중심 사이의 간격을 측정할 수 있습니다.

치수 PropertyManager의 **치수 문자**에서 **원호 중심에서 원호 중심까지 홈 길이**를 선택합니다. 이렇게 하면 슬롯 파라미터에 영향을 주지 않고 길이 표시만 변경됩니다.

이 옵션을 선택하지 않으면 치수가 호 접점의 길이를 표시합니다.

구속조건 그룹 (2026 SP1/FD01)

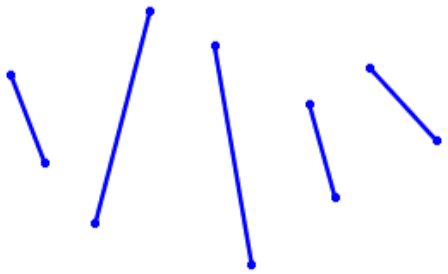


여러 스케치 요소에 대한 구속조건을 단일 구속조건 그룹으로 작성할 수 있습니다.

요소는 여러 구속조건 그룹에 있을 수 있습니다. 구속조건 그룹은 다음과 같은 관계 유형에 사용할 수 있습니다. **병렬**, **동등**, **동일 선상** 및 **동일원**.

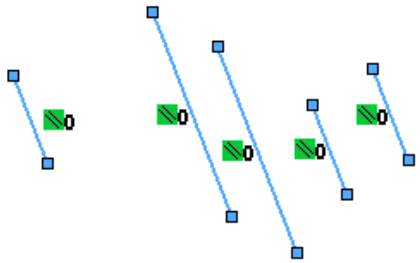
구속조건 그룹 생성하기:

1. 여러 개의 요소가 있는 스케치를 엽니다.

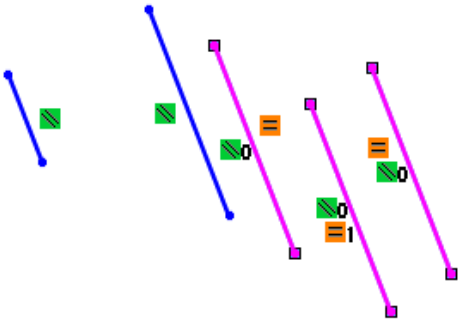


2. 요소를 선택하고 **구속조건 부가** (치수/구속조건 도구 모음)를 클릭합니다.
3. PropertyManager의 **구속조건 부가**에서 **평행**을 선택합니다.

   구속조건 그룹의 요소들은 같은 번호를 가집니다.

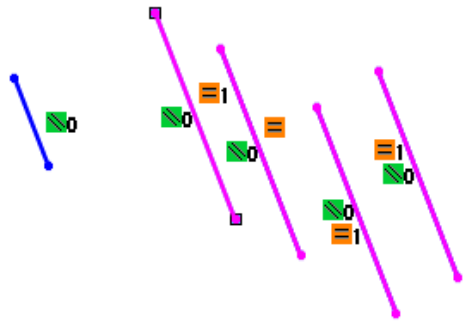


4. 세 개의 도면요소를 선택하고 **동등**을 선택하여 두 번째 구속조건 그룹을 추가합니다.
5. 아이콘 위로 마우스를 불러가면 구속조건 그룹의 요소가 강조 표시됩니다.



6. 기존 구속조건 그룹에 요소를 추가하려면 구속조건 그룹에 없는 요소를 선택하고 **Ctrl**을 누른 채 구속조건 그룹 아이콘을 선택합니다.

스케치



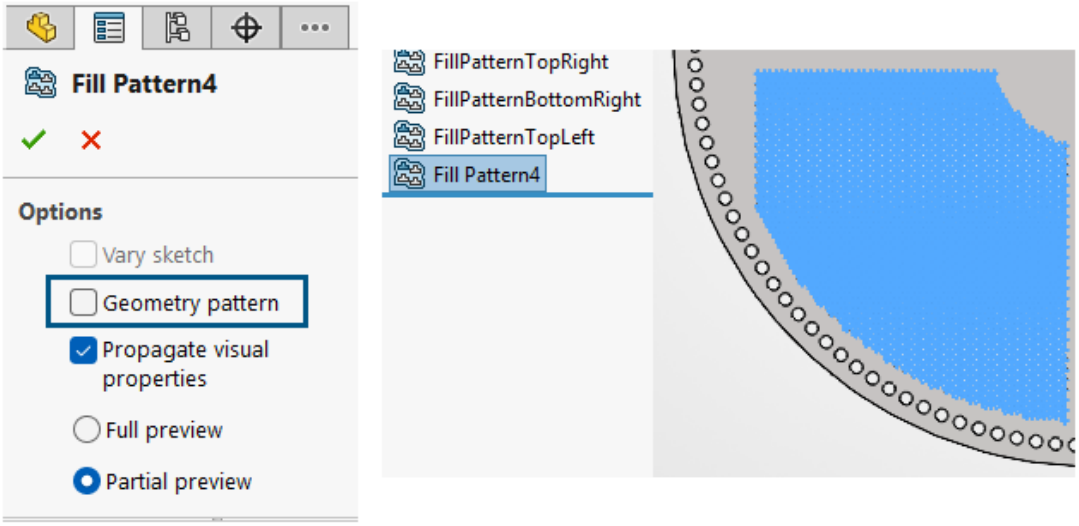
8

파트와 피처

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **자동 지오메트리 패턴 활성화 (2026 SP2/FD02)**
- **표준 BREP로 강제 변환 (2026 SP1/FD01)**
- **구멍 가공 마법사(2026 SP1/FD01)**
- **분할 지침 (2026 SP1/FD01)**
- **XYZ 값으로 참조점 만들기**
- **Esc 키를 사용하여 파트 프로세스 종료**
- **멀티바디 파트의 바디 및 피처 선택**
- **좌표계를 사용하여 경계 상자 정의**

자동 지오메트리 패턴 활성화 (2026 SP2/FD02)



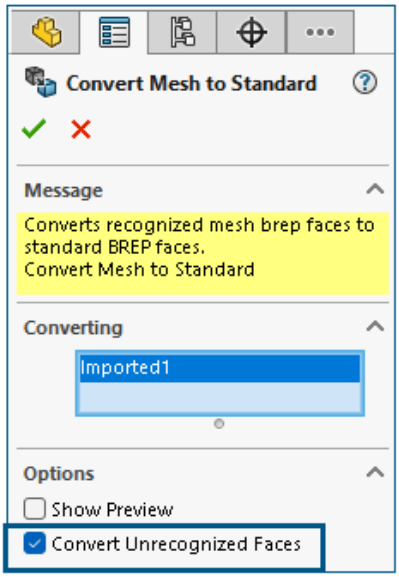
SOLIDWORKS Design에서는 채우기 패턴, 테이블 이용 패턴 또는 씨드가 컷 돌출이거나 구멍인 스케치 이용 패턴을 작성하거나 편집할 때 내부적으로 **지오메트리 패턴** 옵션을 사용할 수 있습니다.

장점: 이렇게 하면 컴퓨팅 시간이 단축되고 직접 설정할 필요가 없습니다.

선택 조건이 충족되면 소프트웨어에서 내부적으로 **지오메트리 패턴** 옵션을 적용합니다. PropertyManager에 선택한 옵션이 표시되지 않습니다.

- 컷 돌출 또는 구멍 씨드 피처만 자동 **지오메트리 패턴** 활성화를 트리거합니다. 다른 씨드 유형은 변경되지 않습니다.
- **스케치 수정** 또는 **변경할 인스턴스** 옵션을 사용하는 패턴은 인스턴스에 따라 씨드 지오메트리가 변경되기 때문에 이 기능에서 제외됩니다.
- 향상된 기능은 모델의 복잡성과 로딩 조건에 따라 다릅니다.

표준 BREP로 강제 변환 (2026 SP1/FD01)

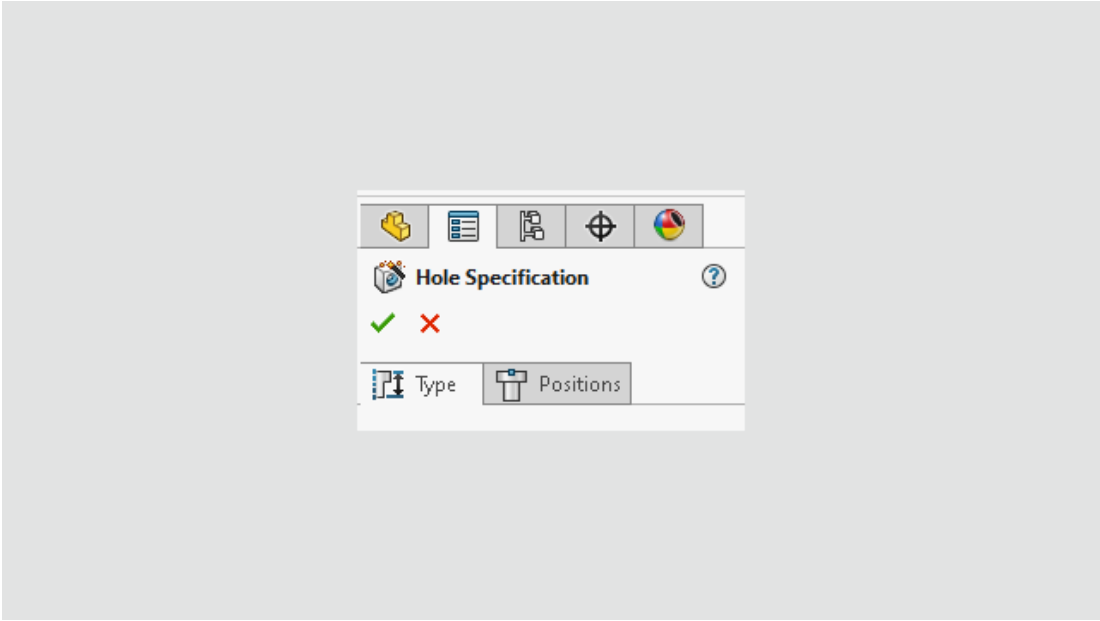


메시 바디를 표준 BREP 지오메트리로 변환할 때 인식되지 않은 메시 BREP 면을 강제로 표준 BREP 면으로 변환할 수 있습니다.

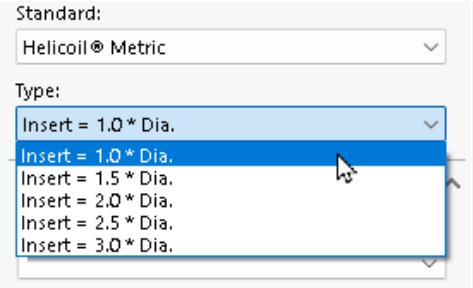
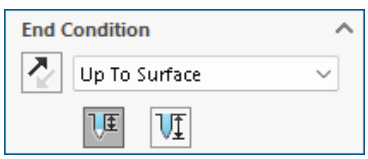
메시를 분할한 후 메시를 **메시를 표준으로 변환** 명령을 사용하여 메시 면을 표준 BREP 면으로 변환합니다. 명령을 변환할 수 없는 면이 있는 경우 메시를 표준으로 변환 PropertyManager의 **옵션**에서 **인식되지 않은 면 변환**을 선택하고 명령을 다시 실행합니다. 이 명령은 이전에 **메시를 표준으로 변환** 명령을 실행했을 때 인식되지 않은 바디의 모든 메시 면을 표준 BREP로 변환하려고 시도합니다.

이 옵션을 사용해도 표준 BREP로 변환할 수 없는 면이 있는 경우 메시지가 표시됩니다.

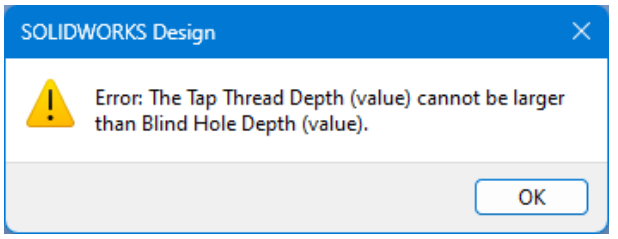
구멍 가공 마법사(2026 SP1/FD01)

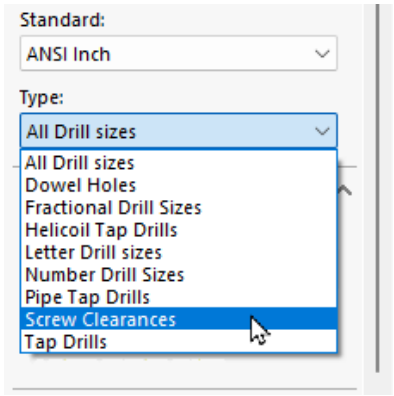


구멍 가공 마법사 피처는 정확성, 안정성 및 성능을 개선하는 몇 가지 기능이 향상되었습니다.

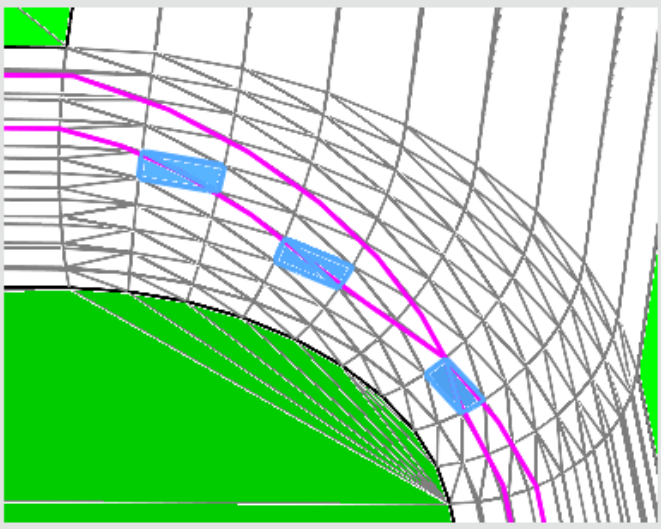
항목	개선 사항
Toolbox 데이터베이스에 저장된 인치 및 미터법 Helicoil 구멍 값 	Helicoil 인치 표준은 국가 항공 우주 표준인 NASM33537의 값으로 업데이트되었습니다. Helicoil 미터법 표준은 미터법 항공 우주 표준인 MA1567의 값으로 업데이트되었습니다. 이전에는 일부 값이 이러한 표준을 준수하지 않았습니다. 또한 소프트웨어는 더 이상 내부적으로 값을 계산하지 않습니다. 이 표준 값은 구멍 가공 마법사 기능의 정확성을 보장합니다. 기존 구멍 가공 마법사 피처를 편집할 때 Helicoil 구멍 데이터를 최신 표준으로 업데이트하라는 메시지가 표시됩니다.
곡면까지 및 **숄더까지 깊이** 활성화 	이러한 설정을 사용하여 작성하는 모든 구멍은 참조 곡면이나 평면에 원추형 구멍 팁 컷을 작성합니다.

항목	개선 사항
블라인드 구멍 깊이 및 **탭 나사산 깊이** 동기화	블라인드 구멍을 작성할 때 **탭 나사산 깊이** 값이 **블라인드 구멍 깊이** 값을 초과할 수 없습니다. 잘못된 값을 지정하면 구멍을 배치하려고 할 때 이 요구 사항에 대한 오류 메시지가 표시됩니다. **확인**을 클릭하여 PropertyManager로 돌아가 값을 수정합니다.
유형으로 **나사 여유값**을 사용하는 **ANSI 인치** 구멍	이 구멍 유형을 사용하는 기존 모델을 편집할 경우 값이 최신 상태가 아닐 경우 경고가 표시됩니다. 기존 모델은 SOLIDWORKS 2025 및 이전 버전에서 작성된 모델입니다. 최신 표준으로 값을 업데이트하려면 **예** 를 클릭하고 변경하지 않으려면 **아니요**를 클릭하십시오(권장). 이 **유형**은 **구멍** 또는 **직선 탭** 의 **구멍 유형**으로 사용할 수 있습니다.





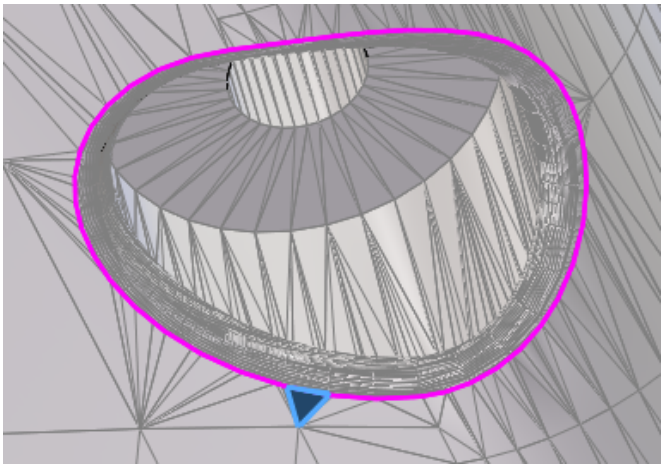
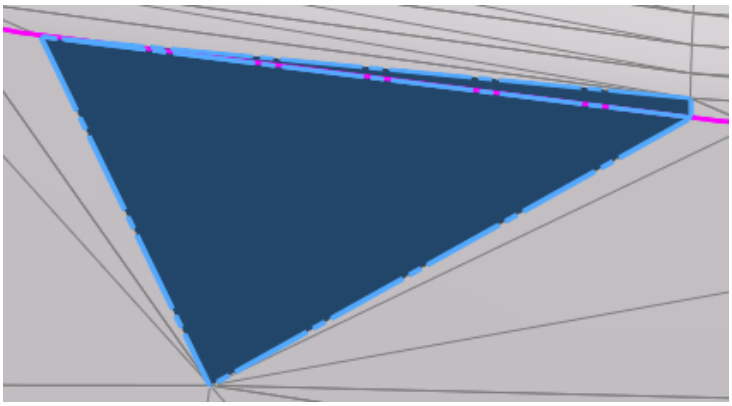
분할 지침 (2026 SP1/FD01)



접힘각 및 **씨드 다면체 선택** 옵션을 사용하여 메시 면을 분할하면 분할 지침이 나타나고 분할된 메시 면을 작성한 후 표준 BREP 면으로 변환할 수 있습니다.

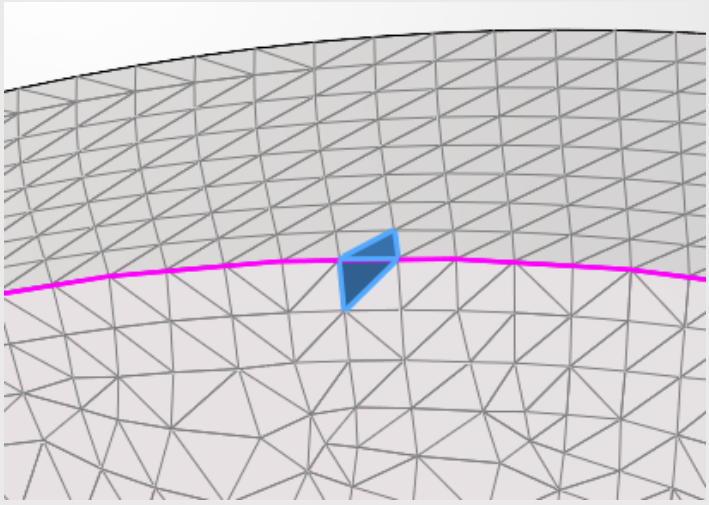
분할 메시 PropertyManager의 **분할**에서 **접힘각** 및 **씨드 다면체 선택** 옵션을 선택합니다. 다면체 쌍을 선택하면 다면체 쌍 사이에 분할 지침이 나타납니다. 동시에 여러 분할 지침을 생성할 수 있습니다. 이 지침은 분할된 면의 테두리까지 확장됩니다.

다면체 선택에서 형성된 루프 분할 지침의 예:

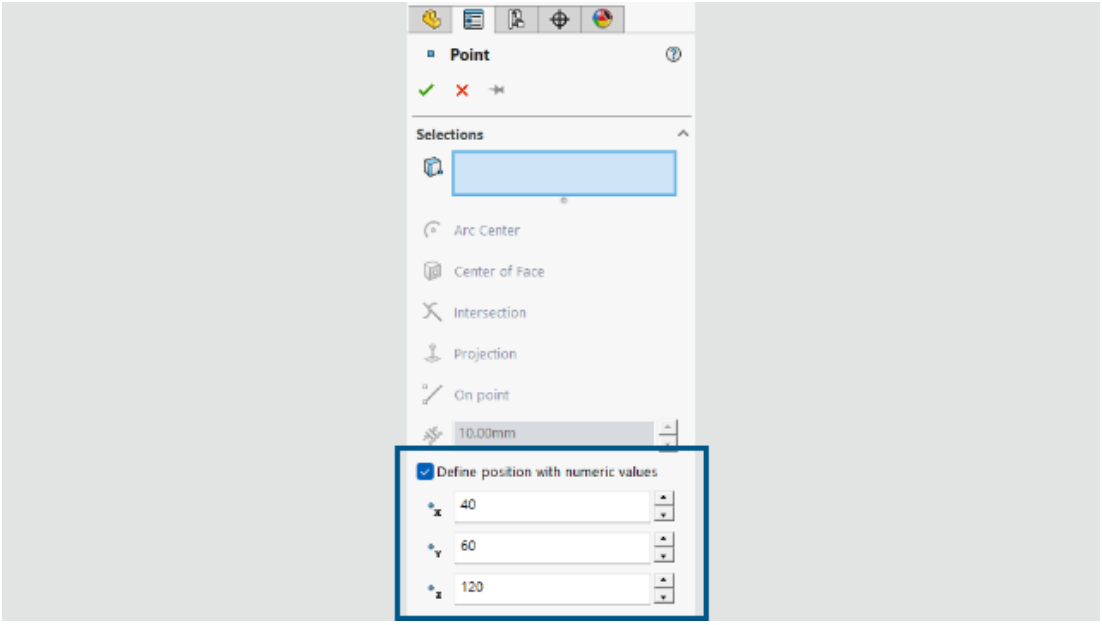
완전 루프	
선택된 면의 근접 촬영	

접힘각 공차 슬라이더를 사용하여 지침에 있는 인접 날개 간의 최대 허용 각도를 제어할 수 있습니다. 이는 모델에 표시된 분할 지침의 수에 영향을 미칩니다.

다면체 쌍을 선택해야 합니다. 다면체 쌍은 같은 면에 있을 수도 있고 서로 다른 면에 있는 여러 쌍을 선택할 수 있습니다.



XYZ 값으로 참조점 만들기



X, Y, Z 좌표의 절대 수치값을 지정하여 참조점을 만들 수 있습니다.

장점: 배치 기준점을 더욱 정교하게 제어할 수 있습니다.

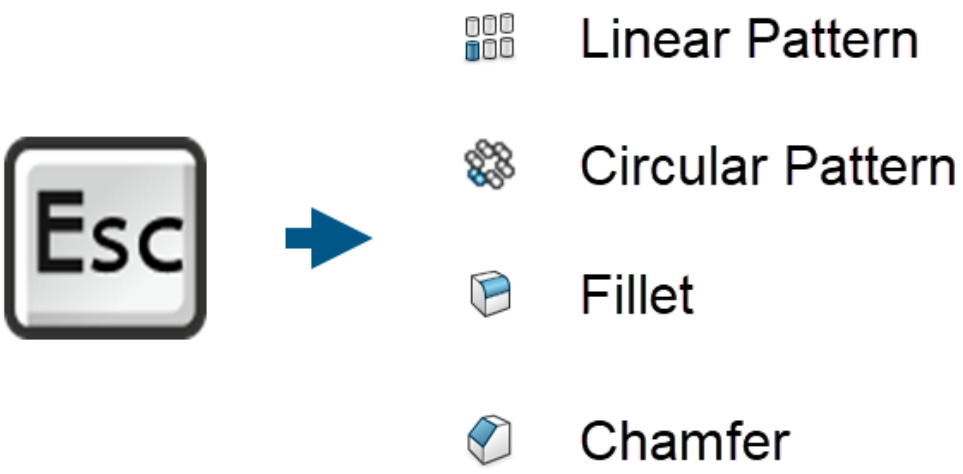
XYZ 값을 지정하여 참조점을 만들려면 다음을 수행합니다.

1. 파트나 어셈블리 파일에서 **삽입** > **참조 형상** > **포인트**를 클릭합니다.
2. PropertyManager에서 **숫자 값으로 위치 정의**를 선택합니다.

   선택 아래의 옵션은 사용할 수 없게 됩니다.

3. **X 좌표** , **Y 좌표** , **Z 좌표** 값을 지정하여 원점(0,0,0)에 상대적인 참조점 위치를 정의합니다.
4. ✔를 클릭합니다.

Esc 키를 사용하여 파트 프로세스 종료



시간이 오래 소요되는 파트 프로세스를 즉시 종료하려면 **Esc** 키를 눌러 진행 중인 도구를 취소하고 모델을 이전 상태로 되돌립니다. **선형 패턴**, **원형 패턴**, **필렛** 및 **모따기** 도구에 적용됩니다.

장점: 완료하는 데 시간이 오래 걸리거나 실수로 시작한 프로세스를 종료할 수 있습니다.

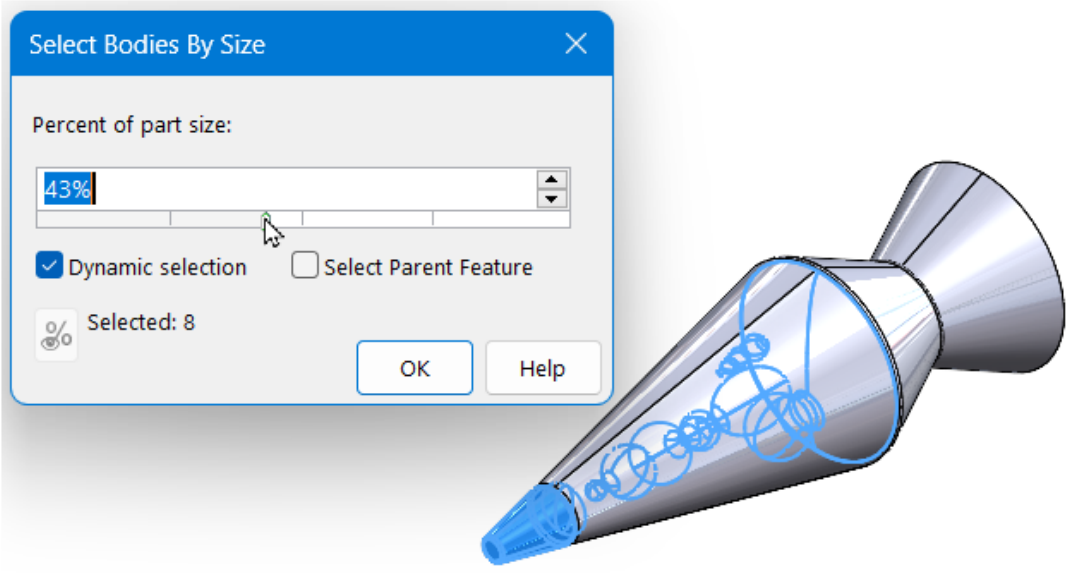
미리보기 또는 주요 작업 중 상태 표시줄 메시지를 통해 이 기능을 사용할 수 있다고 알려 줍니다. <ESC> 키를 눌러 미리보기를 취소하거나 <ESC> 키를 눌러 *<선형 패턴/원형 패턴/필렛/모따기>* 명령을 취소합니다.

이러한 도구 사용 중에 **Esc** 키를 눌러 설명된 프로세스를 종료합니다.

도구	종료할 수 있는 PropertyManager 작업
선형 패턴 및 **원형 패턴**	• ✔을(를) 클릭하여 도구 실행을 시작합니다. • 피처 또는 면을 선택합니다. • **방향 1** 또는 **방향 2** 하위 옵션을 지정합니다. • **미리 보기** 유형을 지정합니다. • **인스턴스 건너뛰기**를 선택합니다. • **변경할 인스턴스**를 선택합니다.

도구	종료할 수 있는 PropertyManager 작업
필렛 및 **모따기**	• ✔을(를) 클릭하여 도구 실행을 시작합니다. • **필렛할 항목** 또는 **모따기할 항목**을 선택합니다. • **미리 보기** 유형을 지정합니다.

멀티바디 파트의 바디 및 피처 선택



SOLIDWORKS® Design에서 멀티바디 파트를 열 경우 여러 선택 도구를 사용하여 모델의 개별 바디와 피처를 볼 수 있습니다. 이전에는 이용 가능한 선택 방법이 없었습니다.

장점: 꼭 필요한 정보를 제외한 나머지 부분을 숨기거나, 추가, 삭제 또는 억제하면 모델의 성능이 향상되고 작업을 더 빠르게 완료할 수 있습니다.

다음 도구를 사용하여 멀티바디 파트의 개별 바디와 피처를 선택할 수 있습니다.

- **크기별 바디 선택**
- **볼륨별 바디 선택**

이러한 도구를 사용하려면 멀티바디 파트를 열고 **도구** > **선택**을 클릭하거나 **선택 도구** 플라이아웃 메뉴를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 도구를 선택합니다.

크기별 바디 선택

선택하려는 파트 크기의 백분율을 지정합니다. 다음 옵션을 지정합니다.

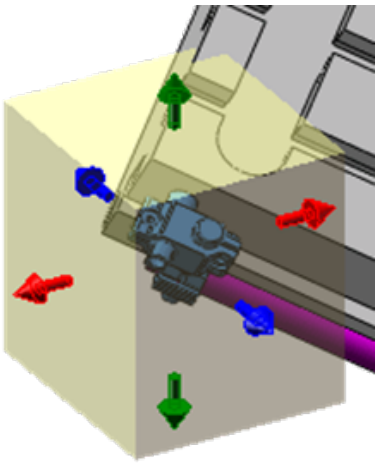
- **동적 선택 파트 크기의 비율**을 변경할 때 선택 항목의 동적 미리보기를 표시합니다.
- **상위 피처 선택**. FeatureManager® 디자인 트리에서 상위 피처를 선택합니다. 이렇게 하면 바디를 구성하는 개별 피처가 선택됩니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 소프트웨어가 바디 자체만 선

택합니다. 선택 항목에 따라 요소 삭제, 숨기기 또는 기능 억제 등의 필요한 작업을 진행할 수 있습니다.

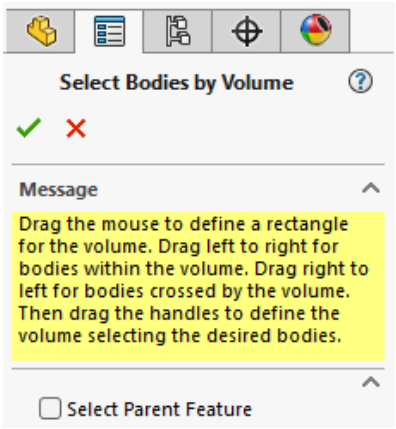
> 중립 형식의 멀티바디 파트를 불러오는 경우 **불러온** 모체 피처를 작성하려면 FeatureManager 디자인 트리에서 불러온 파트 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **링크 해제**를 클릭합니다. 이 작업은 실행 취소할 수 없습니다.

볼륨별 바디 선택

정의한 임시 볼륨에 따라 바디를 선택합니다.



PropertyManager의 방향을 따릅니다.

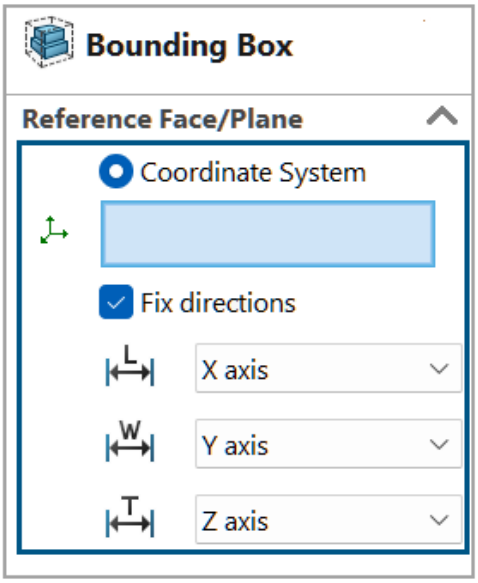


드래그하여 볼륨에 대한 사각형을 정의합니다.

- 왼쪽에서 오른쪽으로 드래그하여 볼륨 내부의 바디를 선택합니다.
- 오른쪽에서 왼쪽으로 끌어 볼륨과 교차하는 바디를 선택합니다.

그런 다음 핸들을 끌어 필요한 바디를 선택하는 볼륨을 정의합니다.

좌표계를 사용하여 경계 상자 정의



좌표계를 사용하여 경계 상자를 정의할 수 있습니다.

사각형 경계 상자에서는 길이, 너비, 두께를 나타내는 X, Y, Z 축을 각각 정할 수 있습니다. 원통형 경계 상자의 경우 원통의 축으로 X, Y, Z축 중 하나를 지정할 수 있습니다.

좌표계를 사용하여 직사각형 경계 상자를 정의하려면 다음을 수행합니다.

1. 모델을 열고 **삽입** > **참조 형상** > **경계 상자**를 클릭합니다.
2. PropertyManager의 **경계 상자 유형**에서 **직사각형**을 선택합니다.
3. **참조 면/평면**에서 **좌표계**를 선택하고 좌표계를 선택합니다.

   직사각형 경계 상자가 작성됩니다. 모서리선은 좌표계의 X, Y, Z 축에 평행합니다.
4. 방향 축을 변경하려면 **방향 고정**을 선택하고 방향 축을 선택합니다.

	길이	길이 축을 지정합니다.
	너비	너비 축을 지정합니다.
	두께	두께 축을 지정합니다.

좌표계를 사용하여 원통형 경계 상자를 정의하려면 다음을 수행합니다.

1. PropertyManager의 **경계 상자 유형**에서 **원통형**을 선택합니다.
2. **참조 면/평면**에서 **좌표계**를 선택하고 좌표계를 선택합니다.

   원통형 경계 상자가 작성됩니다. 축은 Z축을 기본 축으로 하여 좌표계의 X, Y 또는 Z축 중 하나와 평행합니다.
3. 축 방향을 변경하려면 **방향 고정**을 선택하고 축을 선택합니다.

	**축**	원통형 경계 상자의 축을 지정합니다.

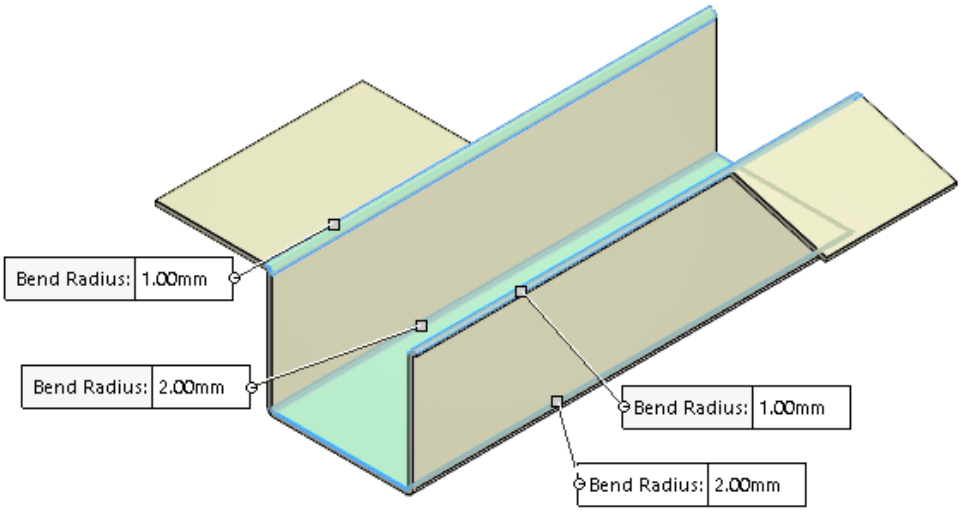
9

판금

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **기존 굽힘에 대한 굽힘 반경 변경(2026 SP2/FD02)**
- **베이스 플랜지 시작 조건**

기존 굽힘에 대한 굽힘 반경 변경(2026 SP2/FD02)



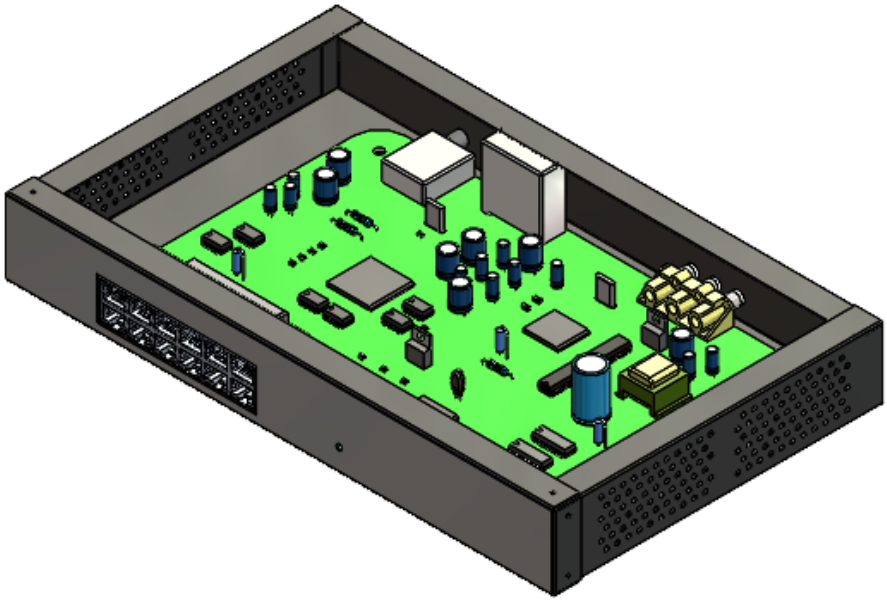
불러온 파트와 함께 **판금으로 변환** 도구를 사용하면 기존 굽힘에 대한 반경을 변경할 수 있습니다.

이 기능은 양끝에서 면으로 연결된 원통형 굽힘에 적용됩니다. 지오메트리에 컷이나 다른 피처가 있는 기존 굽힘은 변환된 파트로 연장되지 않습니다.

경우에 따라 굽힘 반경이 교차 굽힘을 유발할 수 있습니다. 이 경우 굽힘에 코너 릴리프를 자동으로 추가할지 묻는 메시지가 나타납니다.

이미 **판금으로 변환** 도구를 사용하여 파트를 변환한 경우 나중에 판금 파트를 편집하여 기존 굽힘에 대한 굽힘 반경을 변경할 수도 있습니다.

베이스 플랜지 시작 조건



스케치 평면, 곡면, 오프셋과 같은 베이스 플랜지를 작성할 때 시작 조건을 지정할 수 있습니다.

베이스 플랜지 PropertyManager의 **From**에서 다음과 같이 시작 조건을 설정합니다.

시작 조건	설명
스케치 평면	스케치가 있는 평면에서 베이스 플랜지를 시작합니다.
곡면/면/평면	지정한 곡면, 면 또는 평면에서 베이스 플랜지를 시작합니다. 요소는 평면이어야 합니다.
꼭지점	베이스 플랜지를 선택된 꼭지점부터 시작합니다. 요소는 스케치 점 또는 모델 꼭지점이 될 수 있습니다.
오프셋	지정한 거리의 스케치 평면에서 오프셋된 평면부터 베이스 플랜지를 시작합니다.

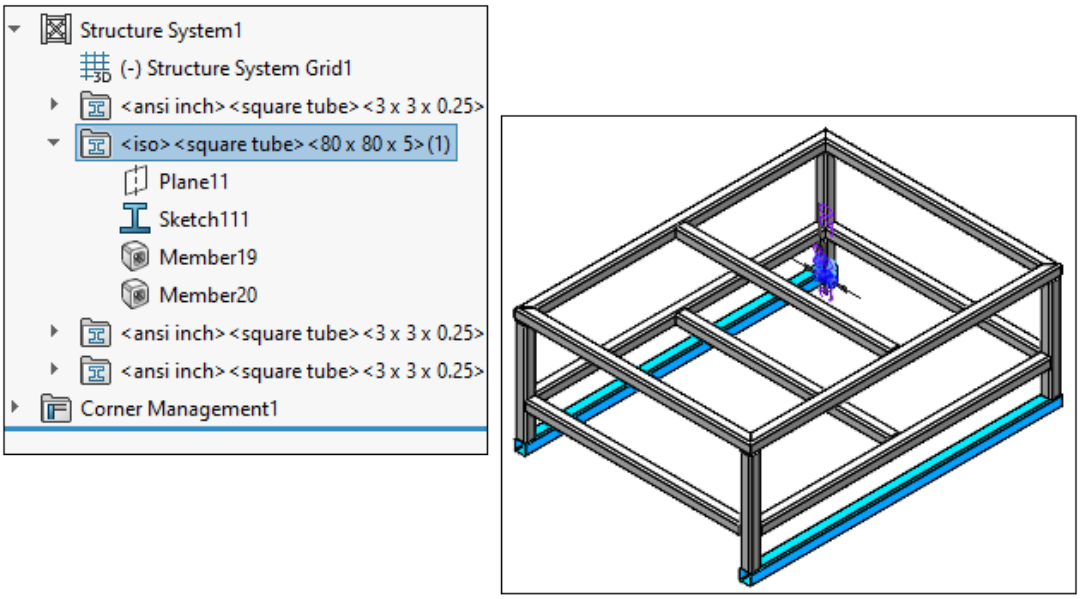
10

구조 시스템 및 용접구조물

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **구조 시스템 사용자 인터페이스 (2026 SP1/FD01)**
- **파일 속성에서 용접구조물 테이블 속성에 액세스**
- **향상된 코너 처리**

구조 시스템 사용자 인터페이스 (2026 SP1/FD01)



향상된 사용자 인터페이스는 생산성을 향상시키는 데 도움이 됩니다.

FeatureManager 디자인 트리에서 폴더를 선택하면 해당 폴더에 있는 멤버가 그래픽 영역에서 강조 표시됩니다.

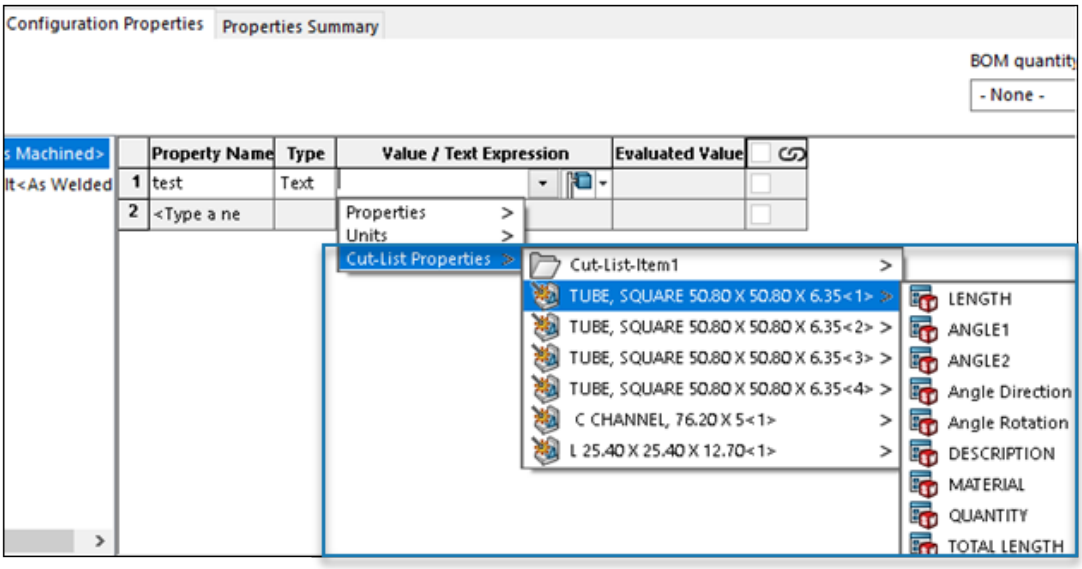
보조 멤버 PropertyManager의 **지지면 멤버** 및 **점 사이의 멤버** 멤버 유형 간의 **멤버 정렬** 기능이 향상되었습니다. 보조 멤버를 편집하고 **멤버 정렬**을 클릭하면 SOLIDWORKS Design에서 다음 항목이 강조 표시됩니다.

- 두 기본 구성 요소의 단면도.
- 양쪽 끝에서 보조 멤버의 부분 점을 합하는 선.

멤버 정렬은 유사하거나 유사하지 않은 프로파일을 가진 기본 멤버에 사용할 수 있습니다.

양쪽 끝 정렬을 선택하고 기본 멤버의 관통 점을 선택하면 보조 멤버의 양쪽 끝이 모두 동일하게 이동하여 관통 점을 기본 멤버와 정렬합니다. 이 옵션을 선택 취소하면 보조 멤버의 한쪽 끝만 이동합니다.

파일 속성에서 용접구조물 테이블 속성에 액세스



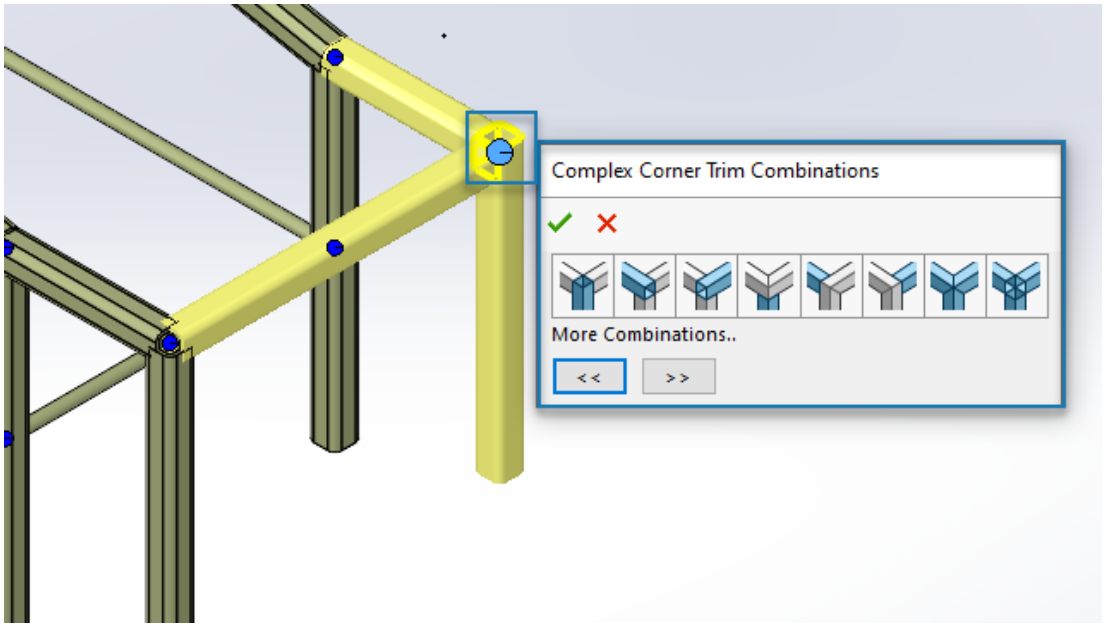
속성 대화 상자의 설정 속성 탭에서 용접구조물 테이블 속성에 액세스할 수 있습니다.

파일 속성에서 용접구조물 테이블 속성에 액세스하려면 다음을 수행합니다.

1. **파일 속성**(표준 도구 모음)을 클릭합니다.
2. 대화 상자의 설정 속성 탭에서 설정 이름을 선택합니다.
3. **속성 이름**에 속성 이름을 입력합니다.
4. **값/텍스트 표현**의 경우 **용접구조물 테이블 속성**을 선택합니다.
5. **용접구조물 테이블 속성** 플라이아웃 메뉴에서 용접구조물 테이블 바디와 해당 용접구조물 테이블 속성을 선택합니다.

값/텍스트 수식은 다음과 같이 표시됩니다. `$PRPWLD:"`* *용접구조물 테이블 항목 이름* *:* *용접구조물 테이블 속성 이름* *". SOLIDWORKS Design은 선택한 용접구조물 테이블 속성을 수식에 링크합니다.

향상된 코너 처리



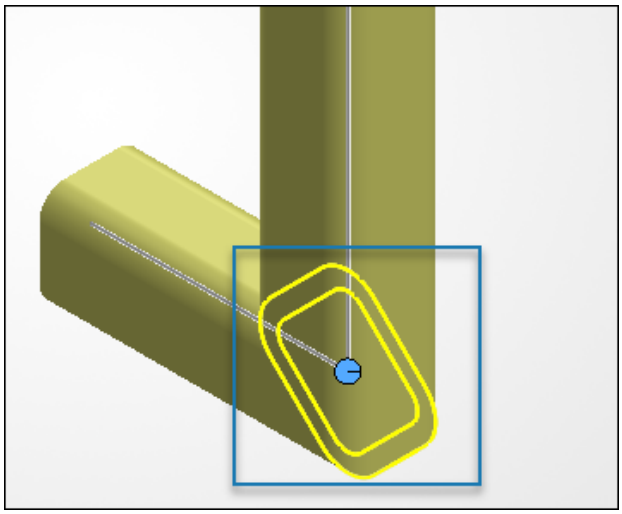
그래픽 영역에서 복잡한 코너에 대한 잘라내기 유형과 잘라내기 순서의 적절한 조합을 선택할 수 있습니다.

잘라내기 유형 및 잘라내기 순서에 따라 코너 출력을 선택하는 방법:

1. 구조 시스템 파트를 엽니다.
2. FeatureManager 디자인 트리에서 **코너 관리**를 오른쪽 클릭하고 **피처 편집**을 클릭합니다.
3. 그래픽 영역에서 복잡한 코너를 선택합니다.
4. 복잡한 코너 잘라내기 조합 대화 상자에서 잘라내기 유형 및 잘라내기 순서에 따라 코너 출력을 나타내는 옵션을 선택합니다.
5. << 또는 >> 클릭으로 추가 조합을 선택합니다.
6. ✔를 클릭합니다.

한 점에서 3개 이상의 멤버가 만나면 그래픽 영역에 출력 옵션이 나타납니다.

멤버가 한 점에서 만나면 노란색 테두리에 잘린 곡면이 표시됩니다.



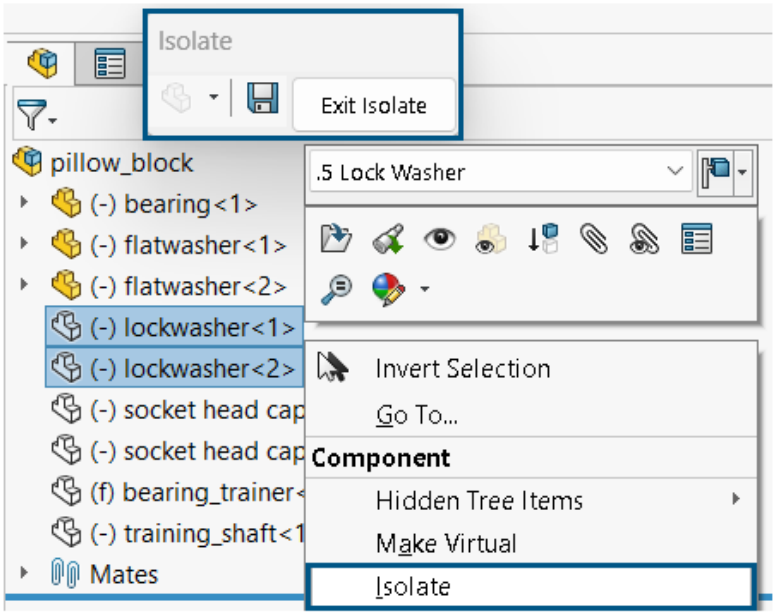
11

어셈블리

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **부품 독립적 표시 반복 (2026 SP2/FD02)**
- **동일한 부품 참조 번호 할당 (2026 SP1/FD01)**
- **패턴 도우미 (2026 SP1/FD01)**
- **미적 변경 사항을 위한 재생성 요구 사항 지정**

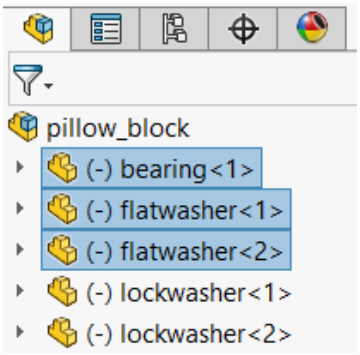
부품 독립적 표시 반복 (2026 SP2/FD02)



FeatureManager 디자인 트리에서 반복해서 부품을 독립적으로 표시할 수 있습니다.

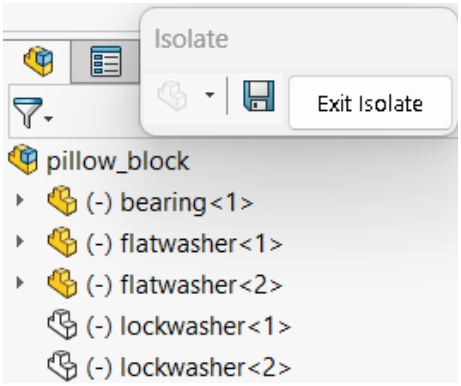
반복해서 부품을 독립적으로 표시하려면:

1. 그래픽 영역이나 FeatureManager 디자인 트리에서 독립적으로 표시하려는 부품을 선택합니다.

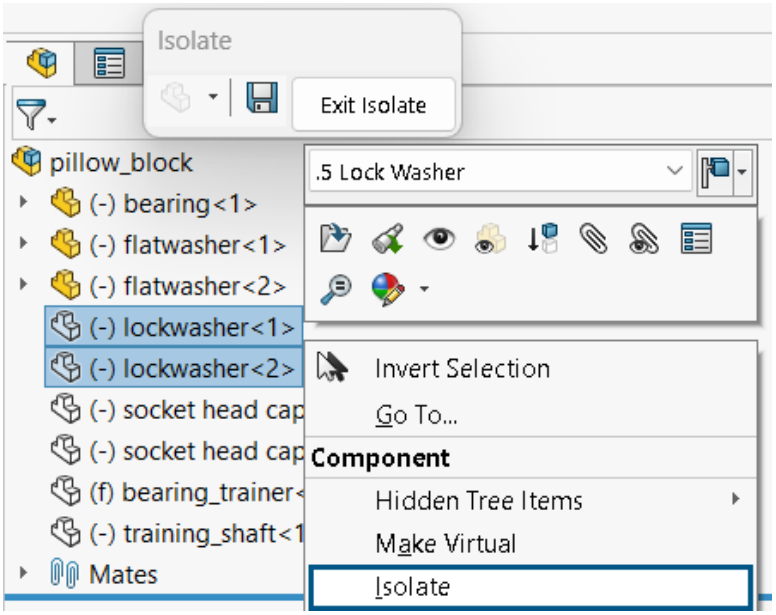


2. 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **독립적 표시**를 클릭하거나 **보기** > **표시** > **독립적 표시**를 클릭합니다.

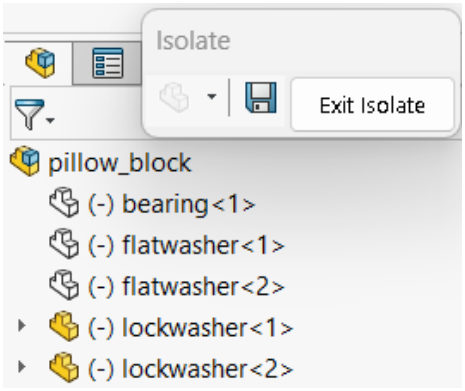
   독립적 표시 팝업 도구 모음은 왼쪽 상단 모서리에 나타납니다.



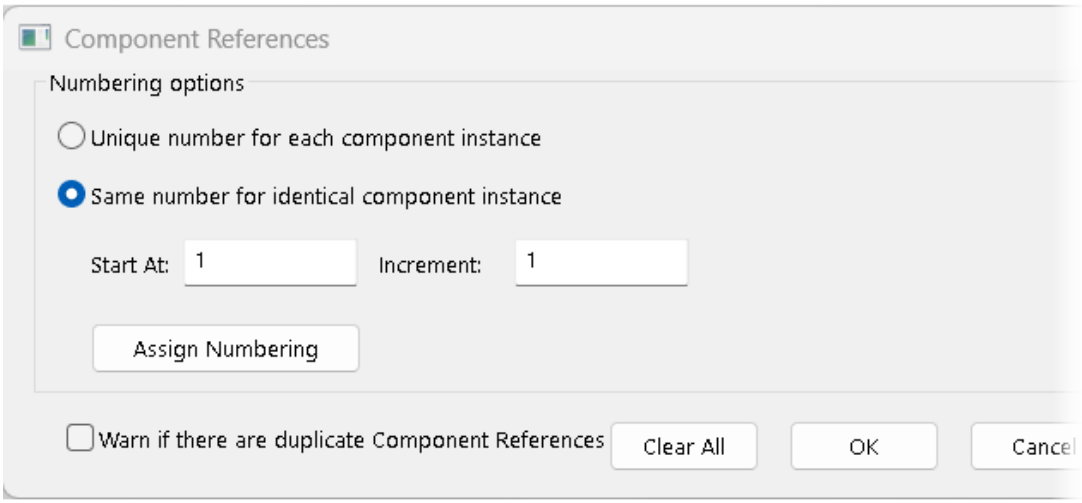
3. 다른 부품 세트를 독립적으로 표시하려면 FeatureManager 디자인 트리에서 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **독립적 표시**를 클릭합니다.



   FeatureManager 디자인 트리에 독립적 표시된 부품이 표시됩니다.



동일한 부품 참조 번호 할당 (2026 SP1/FD01)



동일한 부품 인스턴스에 동일한 부품 참조 번호를 지정할 수 있습니다.

부품 참조 대화 상자에서 다음 옵션을 사용하여 부품 참조를 지정합니다.

각 부품 인스턴스에 대한 고유 번호	각 부품 인스턴스에 다른 참조 번호를 지정합니다.
동일한 부품 인스턴스에 대한 동일한 번호	동일한 참조 번호를 중복 부품 인스턴스에 지정합니다. 중복되지 않는 부품에 다른 참조 번호를 지정합니다.
시작 번호	부품 참조 번호 순서로 첫 번째 번호를 지정합니다.
증가분	부품 참조 번호 사이의 증분을 지정합니다.

중복 부품 참조가 있는 경우 경고	두 개 이상의 부품에 동일한 부품 참조 번호가 있는 경우 메시지가 표시됩니다. 이 옵션은 **동일한 부품 인스턴스에 대한 동일한 번호**를 선택하면 선택 취소됩니다.
번호 매기기 할당	FeatureManager 디자인 트리의 부품 위치와 선택한 번호 지정 옵션을 기준으로 번호를 지정합니다. 기존 부품 참조가 덮어쓰입니다.

이 옵션은 **트리 순서 사용** 옵션을 대체합니다.

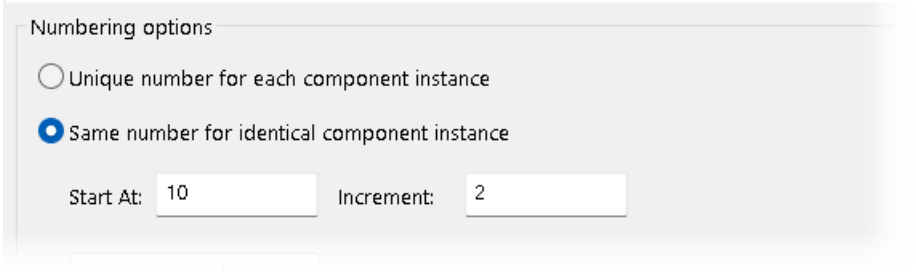
동일한 부품 인스턴스에 동일한 번호를 지정하는 방법:

1. 부품의 여러 인스턴스가 포함된 어셈블리를 엽니다.
2. FeatureManager 디자인 트리에서 어셈블리 이름을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.
3. **부품 참조 편집**을 클릭합니다.
4. 대화 상자에서 **동일한 부품 인스턴스에 대한 동일한 번호**를 선택합니다.
5. **번호 매기기 할당**을 클릭합니다.

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. 선택 사항: **시작** 및 **증분** 값을 설정하고 **번호 지정** 을 클릭합니다.

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



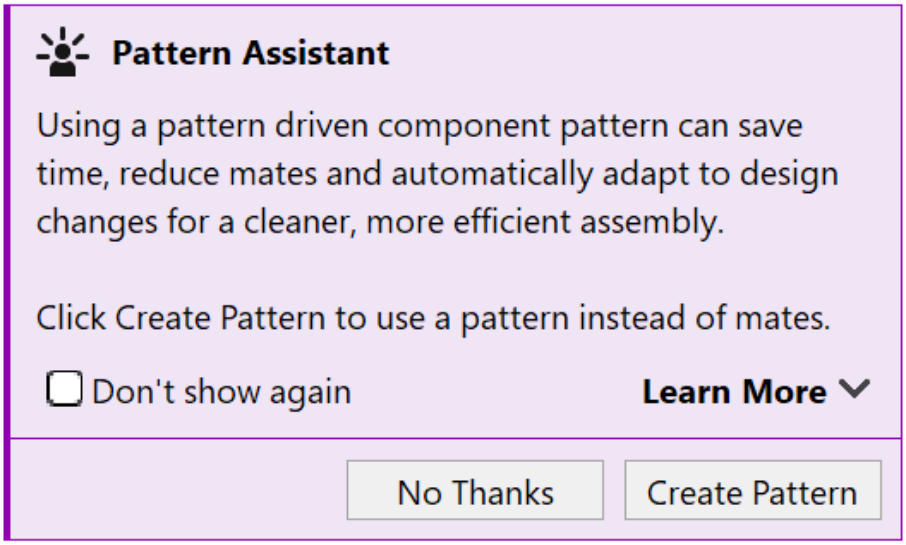
7. **각 부품 인스턴스에 대한 고유 번호**를 선택합니다.
8. 선택 사항: **중복 부품 참조가 있는 경우 경고**를 클릭합니다.

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. **번호 매기기 할당**을 클릭합니다.

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

패턴 도우미 (2026 SP1/FD01)

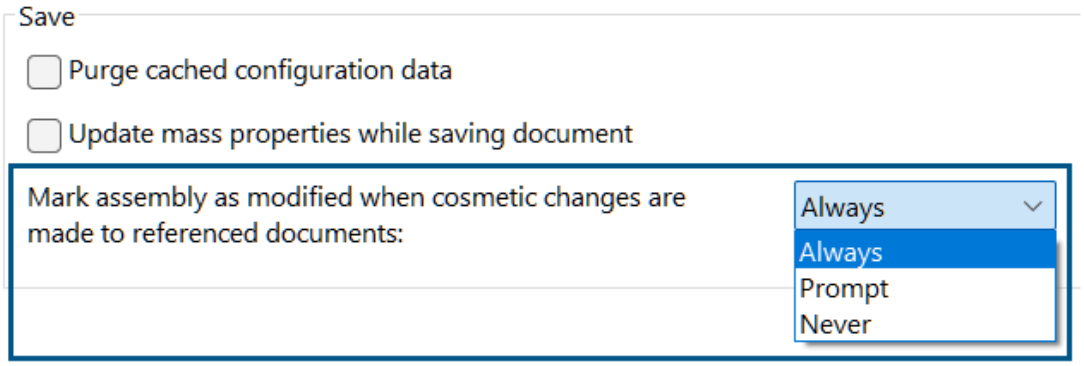


패턴 도우미를 사용하여 개별 메이트 대신 패턴 이용 부품 패턴을 사용할 시기를 안내할 수 있습니다.

패턴 도우미는 패턴 이용 부품 패턴을 유도할 수 있는 지오메트리가 있는 부품에 메이트를 생성할 때 그리고 같은 지오메트리에 메이트되는 다른 부품 인스턴스가 있을 때 표시됩니다.

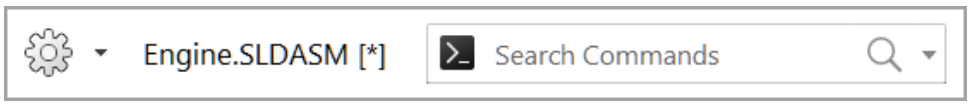
자세히 알아보기를 클릭해 더 많은 콘텐츠를 표시합니다. **다시 표시 안 함**을 클릭하여 메시지가 다시 나타나지 않게 합니다. 해제된 메시지를 다시 활성화하려면 **도구** > **옵션** > **시스템 옵션** > **메시지/오류/경고** > **해제된 메시지**를 참조하십시오.

미적 변경 사항을 위한 재생성 요구 사항 지정



참조된 문서에 미적 변경 사항이 있는 경우 어셈블리를 수정됨으로 표시를 사용하여 필수가 아닌 변경 사항에 대한 재생성 요구 사항을 지정할 수 있습니다.

메시지 표시 또는 **안 함**을 선택하고 미적 변경 사항을 수행하면 모델이 수정됨으로 표시되지 않습니다. 메뉴 모음에서 문서 이름은 괄호 및 별표와 함께 표시됩니다.



재생성이 필요하지 않은 수정:

- 파트 내에서 참조 형상 추가, 변경 또는 삭제
- 파트 내에서 참조 형상 표시 여부 변경
- 스케치가 형상을 구동하지 않는 파트에서 스케치를 추가, 수정, 삭제 또는 숨기기
- 참조 어셈블리에 물성치 계산 시 숨은 바디나 부품이 포함되어 있을 때 바디를 숨기거나 표시
- 참조 어셈블리에 물성치 계산 시 숨은 바디나 부품이 포함되어 있지 않을 때 바디를 숨기거나 표시
- 파트 표현의 추가, 변경 또는 제거
- 파트에서 데칼 추가, 수정 또는 삭제
- 부품의 특징에 대한 변경 취소

미적 변경 사항에 대한 재생성 요구사항을 지정하는 방법:

1. **도구** > **옵션** > **시스템 옵션** > **성능**을 클릭합니다.
2. **저장** 아래에서 **참조된 문서에 미적 변경 사항이 있는 경우 어셈블리를 수정됨으로 표시**를 선택하고 다음 옵션을 선택합니다.

항상	모든 미적 변경 사항에 대해 어셈블리를 재생성합니다.
메시지 표시	각 미적 변경 사항에 대해 재생성할지 여부를 묻습니다.
안 함	미적 변경 사항을 위해 어셈블리를 재생성하지 않습니다.

12

도면 및 도면화

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **도면 자동 생성(Beta)**
- **심볼을 즐겨찾기로 지정 (2026 SP2/FD02)**
- **노트 텍스트 강조 표시 (2026 SP2/FD02)**
- **그래픽 바디 표시(2026 SP2/FD02)**
- **BOM 설정을 도면뷰 설정에 링크 (2026 SP1/FD01)**
- **모델 항목에서 중복 주석 제거 (2026 SP1/FD01)**
- **도면뷰 스케치 블록으로 내보내기 (2026 SP1/FD01)**
- **용접 기호 (2026 SP1/FD01)**
- **구멍 나사산 설명 (2026 SP1/FD01)**
- **치수 문자 주변 치수선에 분리 추가**
- **기하 공차 기호 범위에 텍스트 및 기호 지정**
- **마그네틱 라인을 사용하여 주석 정렬**
- **표면 거칠기 표시가 있는 표시기 사용**

도면 자동 생성(Beta)

도면 자동 생성 도구에는 도면 작성을 간소화하는 더 많은 기능이 포함되어 있습니다.

> 본 기능은 평가 중인 BETA 기능입니다. 이를 사용하기로 한 모든 결정은 고객이 이를 사용함으로써 이해하고 수락하는 중요한 이용 약관의 적용을 받습니다. 이러한 약관은 **www.3ds.com/terms**에서 제공되는 Offering Specific Terms를 참조하십시오.
>
> 다쏘시스템에서 AI 기술을 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 **3DEXPERIENCE platform의 AI**를 참조하십시오.

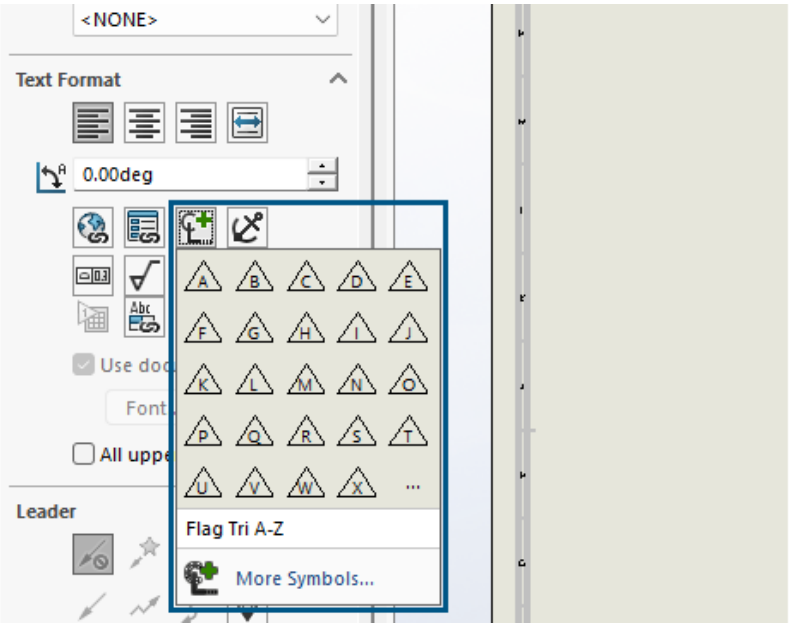
장점: 도면을 자동으로 생성하면(BETA) 반복적인 작업에 소요되는 오류와 시간을 줄일 수 있습니다.

다음을 포함할 수 있습니다.

- 내부 피처 치수가 있는 뷰와 같은 단면도.
- STEP과 같이 불러온 모델에 대해 작성된 도면에 구멍 속성 표시기.

> SOLIDWORKS Design은 파트나 어셈블리에 대해 선택한 제도 표준에서 가장 적합한 시트 크기를 결정하기 때문에 보기 레이아웃이 시트에 맞게 조정됩니다.

심볼을 즐겨찾기로 지정 (2026 SP2/FD02)

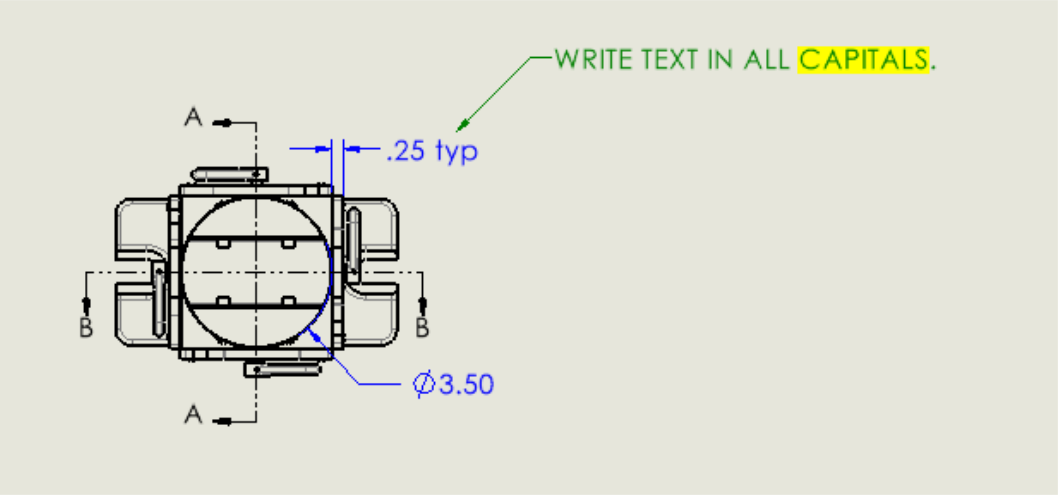


심볼을 즐겨 찾기로 지정하고 PropertyManager에서 더 빠르게 액세스할 수 있습니다.

심볼을 즐겨찾기로 지정하는 방법:

1. 심볼(노트 또는 치수 PropertyManager 등)를 사용하는 PropertyManager에서 **심볼 추가** 또는 **기타 심볼**을 클릭합니다.
2. 팝업 대화 상자에서 **기타 심볼**을 클릭합니다.
3. 심볼 라이브러리 대화 상자에서:
   a. 심볼을 선택합니다.
   b. **즐겨찾기에 추가** 를 클릭하고 **확인**을 클릭합니다.
4. PropertyManager에서 다음 번에 **심볼 추가** 또는 **기타 심볼** 을 선택할 때 즐겨찾기를 선택할 수 있습니다.

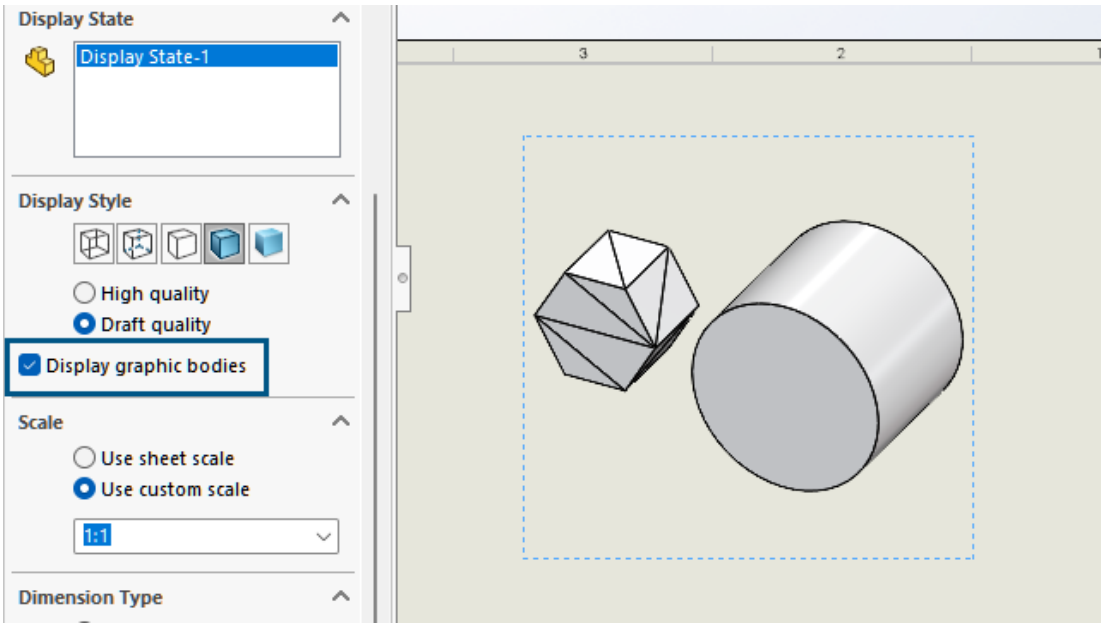
노트 텍스트 강조 표시 (2026 SP2/FD02)



노트에서 텍스트를 강조 표시할 수 있습니다.

노트에서 강조 표시할 텍스트를 두 번 클릭하고 **강조 표시** (서식 도구 모음)를 클릭합니다. 팔레트에서 색상을 지정할 수 있습니다.

그래픽 바디 표시(2026 SP2/FD02)



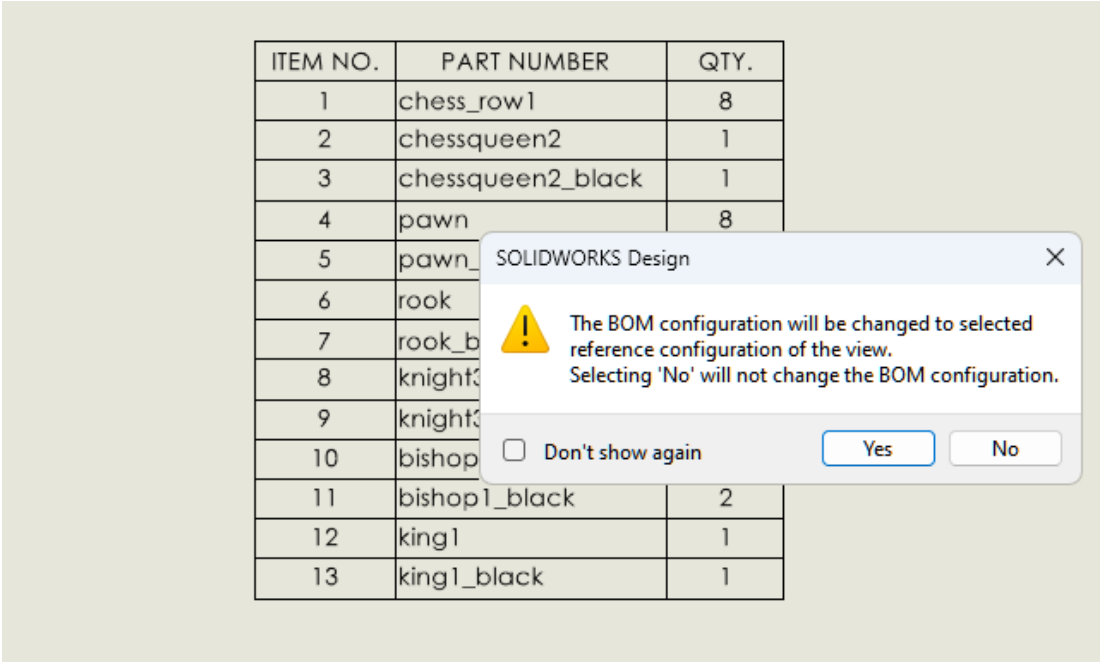
도면에서 어셈블리와 멀티바디 파트로 작업할 때 도면뷰에 그래픽 바디를 표시할 수 있습니다. 이 옵션은 **일반 품질** 도면뷰에만 적용할 수 있습니다.

그래픽 바디를 표시하는 방법:

1. **도구** > **옵션** > **문서 속성** > **도면화**를 클릭합니다.
2. **도면뷰에 그래픽 바디 표시**를 선택합니다.

   도면뷰 PropertyManager의 **표시 유형**에서 **그래픽 바디 표시**를 선택할 수 있습니다.

BOM 설정을 도면뷰 설정에 링크 (2026 SP1/FD01)

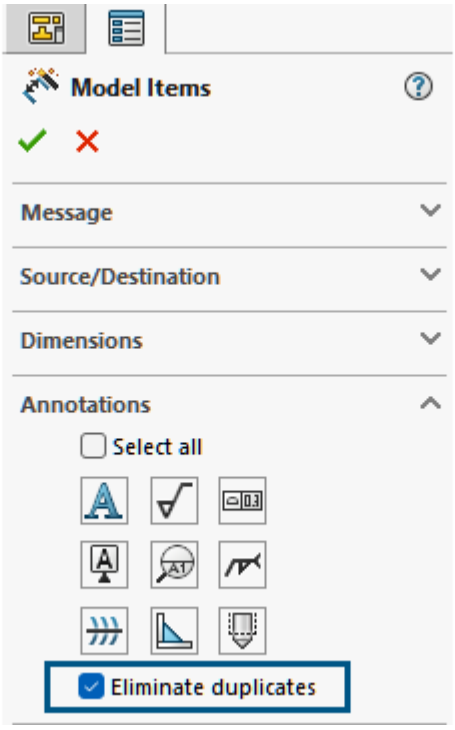


도면뷰의 설정을 변경하면 BOM을 업데이트하여 새 설정을 참조할 수 있습니다.

BOM 설정을 도면뷰 설정에 링크하기:

1. BOM이 있는 도면에서 도면뷰를 선택합니다.
2. 도면뷰 PropertyManager의 **참조 설정** 아래에서 다른 설정을 선택합니다.
3. 대화 상자에서 **예**를 클릭하여 BOM을 변경한 후 도면뷰 설정을 반영합니다.

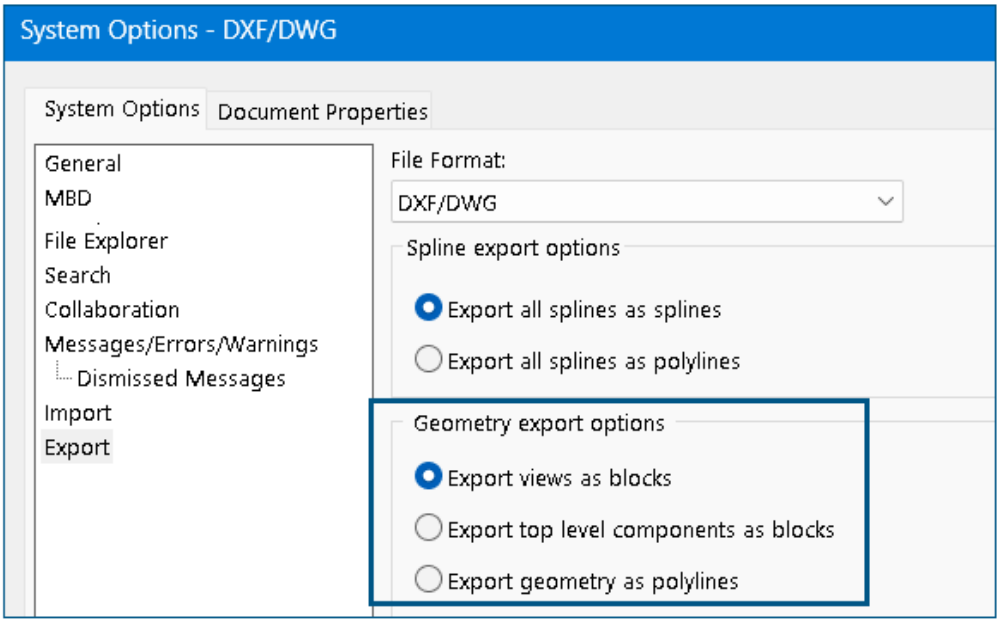
모델 항목에서 중복 주석 제거 (2026 SP1/FD01)



모델 항목 PropertyManager를 사용하여 주석을 삽입할 때 중복 주석을 제거할 수 있습니다.

모델 항목 PropertyManager의 **주석**에서 **중복 제거**를 선택합니다. 이 소프트웨어는 고유한 주석만 삽입합니다.

도면뷰 스케치 블록으로 내보내기 (2026 SP1/FD01)

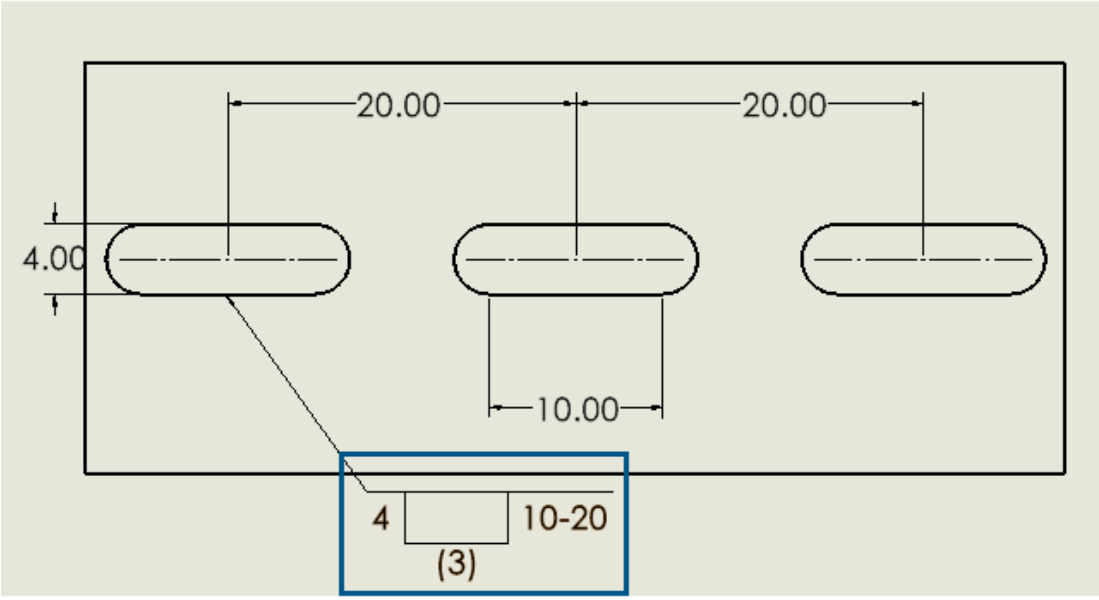


도면을 DXF 또는 DWG 파일로 내보낼 때 두 가지 추가 옵션을 사용하여 상위 수준 부품을 블록으로 내보내거나 지오메트리를 폴리선으로 내보낼 수 있습니다. **도구** > **옵션** > **시스템 옵션** > **내보내기** DXF/DWG 내보내기 대화 상자에서 " **보기 내보내기 옵션**"이라는 하위 항목의 이름이 " **지오메트리 내보내기 옵션**"으로 변경되었습니다.

지오메트리 내보내기 옵션 아래의 두 가지 추가 옵션:

옵션	설명
블록으로 최상위 부품 내보내기(기본값)	모든 상위 수준 부품을 DXF 또는 DWG 파일로 내보냅니다. 블록은 도면 PropertyManager의 보기 이름에 따라 나열됩니다.
폴리선을 지오메트리로 내보내기	전체 도면의 지오메트리를 폴리선으로 내보냅니다.

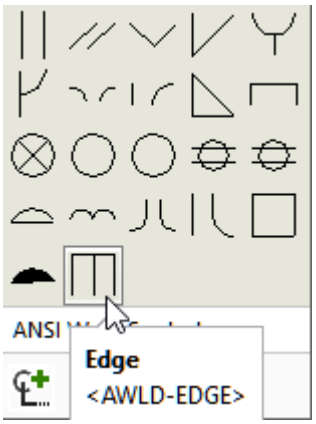
용접 기호 (2026 SP1/FD01)



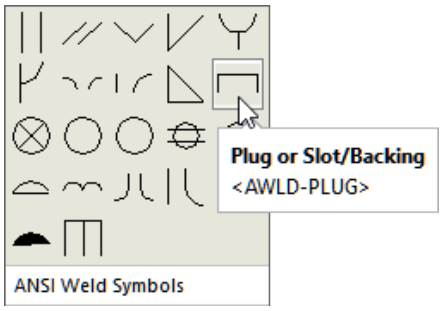
용접 기호가 AWS A2.4:2020 표준과 일치하도록 개선되었습니다.

용접 기호 (주석 도구 모음)를 클릭합니다. 속성 대화 상자의 ANSI 제도 표준에서 용접 기호에는 다음이 포함됩니다.

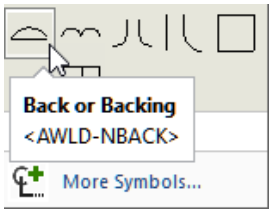
- **모서리** 기호.



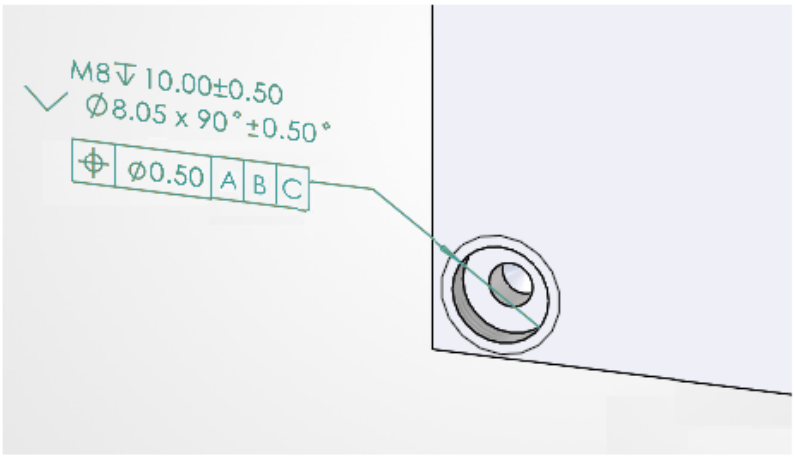
- **플러그 또는 홈 구멍/배킹** 기호. **플러그 또는 슬롯** 기호에도 **배킹** 기호가 있음을 나타내는 추가 텍스트가 있습니다.



- **백 또는 배킹** 기호. **뒤붙임** 기호의 이름이 **백 또는 배킹**으로 변경됩니다.



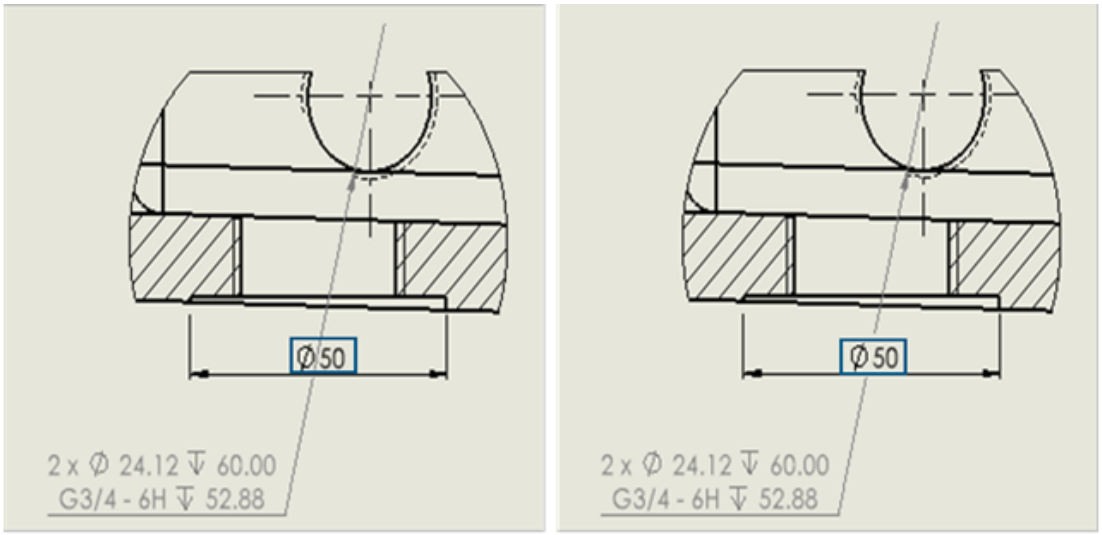
구멍 나사산 설명 (2026 SP1/FD01)



MBD(Model Based Definition) 모델 및 도면에 전체 구멍 나사산 설명을 표시할 수 있습니다. 이렇게 하면 나사산 설명이 균일하게 표시됩니다.

도구 > **옵션** > **문서 속성** > **제도 표준** > **주석**에서 **모든 구멍에 대한 전체 나사산 설명 표시**를 선택합니다.

치수 문자 주변 치수선에 분리 추가



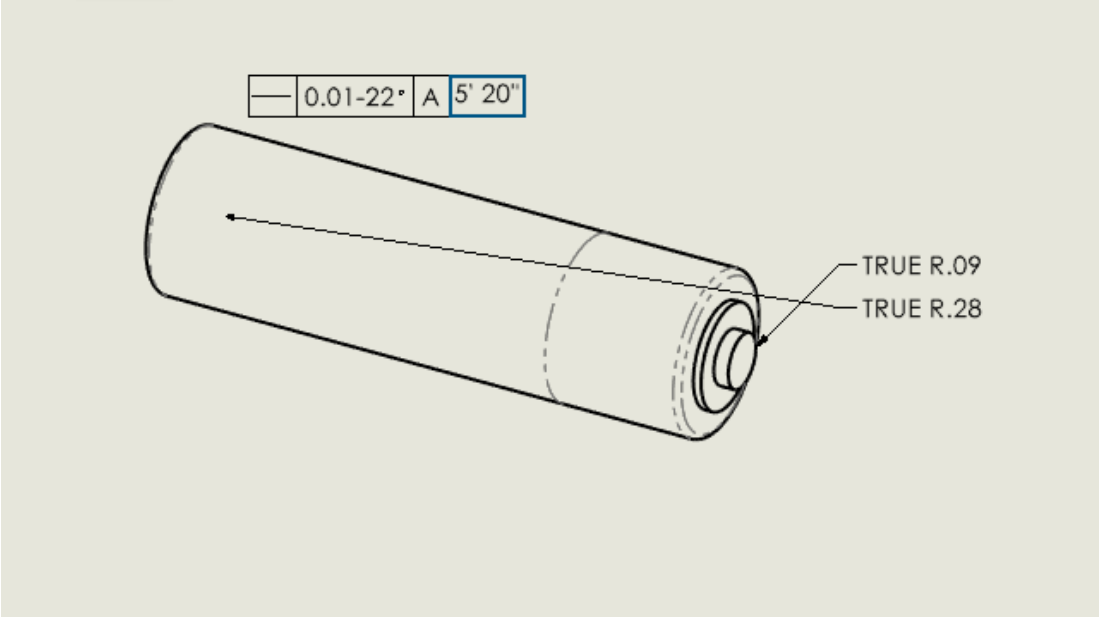
2025 2026

치수 문자가 겹치지 않도록 치수선에 분리를 추가할 수 있습니다.

치수 문자 주변 치수선에 분리를 추가하는 방법:

1. 치수 문자와 겹치는 치수선을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **치수 분리 추가**를 클릭합니다.
2. 선택 사항: 치수 분리를 추가하면 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 다음을 선택할 수 있습니다.
   - **치수 분리 제거** 기존 치수 분리를 제거합니다.
   - **치수 분리 업데이트** 기존 치수 분리를 수정합니다.

기하 공차 기호 범위에 텍스트 및 기호 지정



기하 공차 기호 범위를 생성할 때는 텍스트와 기호를 추가할 수 있습니다.

다음을 추가할 수 있습니다.

- 각도 도 분(')과 초(") 기호 및 문자
- 텍스트 및 기호
- 피처 제어 프레임의 두 번째 섹션에 있는 텍스트 상자

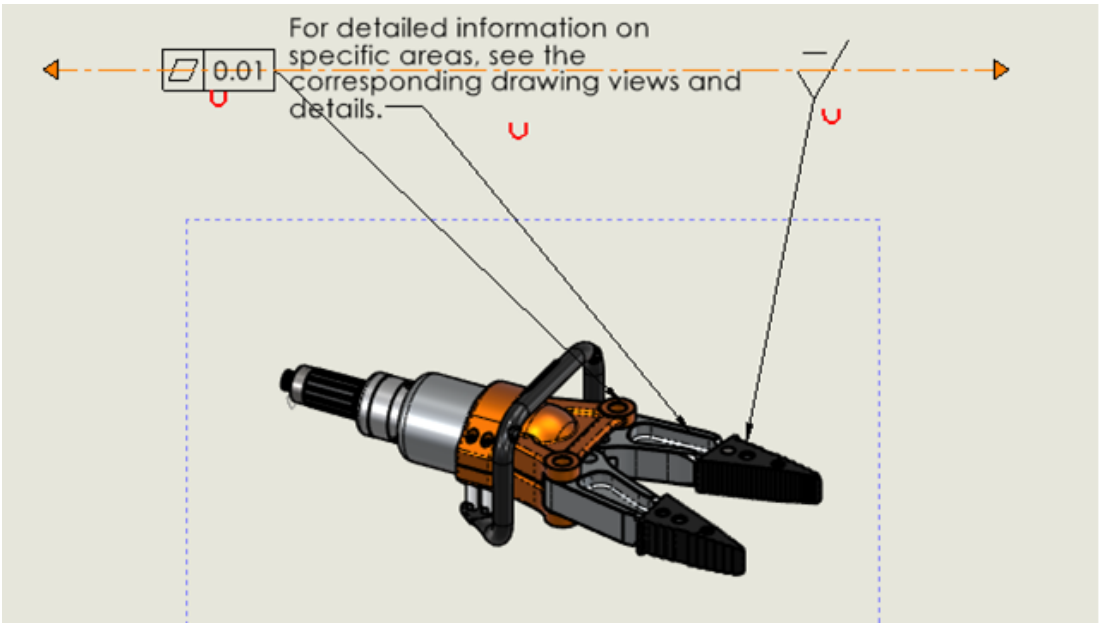
기하 공차 기호 범위에 텍스트 및 기호를 지정하는 방법:

1. 도면에서 **기하 공차**(주석 도구 모음) 또는 **삽입** > **주석** > **기하 공차**를 클릭합니다.
2. 그래픽 영역에서 기호를 클릭하여 배치합니다.

   피처 제어 프레임이 핸들 및 이를 감싸는 공차 대화 상자와 함께 표시됩니다.

3. 공차 대화 상자에서 다음을 수행합니다.
   a. 심볼을 지정합니다.
   b. **영역**을 선택합니다.
   c. 텍스트 및 기호를 지정합니다.
   d. **마침**을 클릭합니다.
4. 기하 공차 PropertyManager에서 ✔을 클릭합니다.

마그네틱 라인을 사용하여 주석 정렬

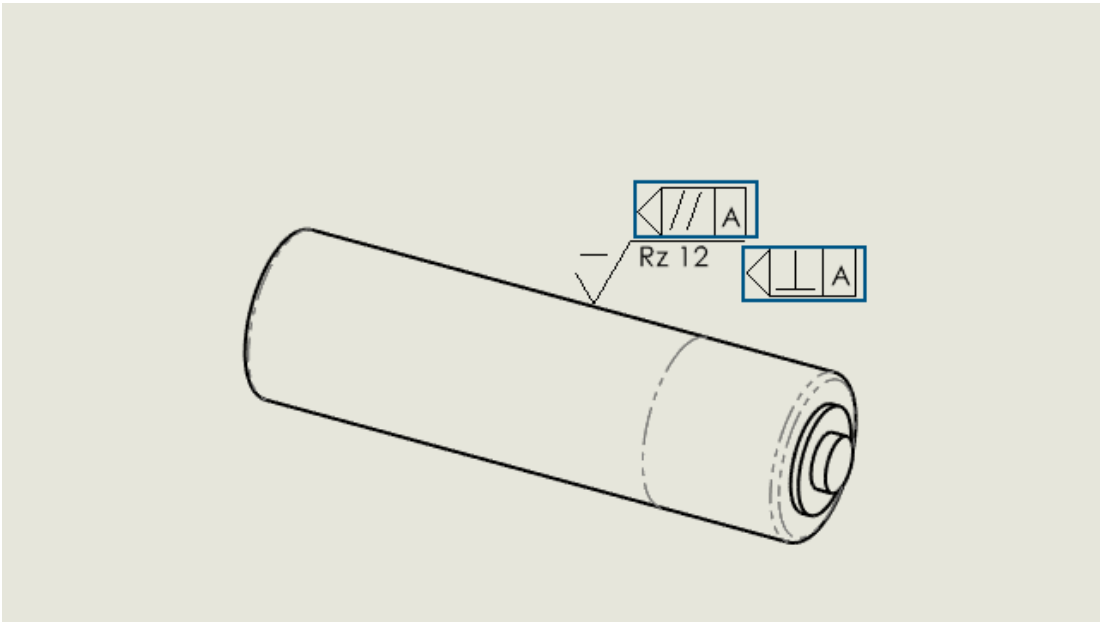


마그네틱 라인을 사용하여 노트, 용접 기호, 기하 공차 기호, 표면 거칠기 기호 및 수정본 기호와 같은 주석을 정렬하고 도면 프레젠테이션을 개선할 수 있습니다.

마그네틱 라인을 사용하여 주석을 정렬하는 방법:

1. **마그네틱 라인**(주석 도구 모음) 또는 **삽입** > **주석** > **마그네틱 라인**을 클릭합니다.

표면 거칠기 표시가 있는 표시기 사용



새 표면 거칠기 기호를 삽입할 때 표시기를 사용하여 기호를 배치할 수 있습니다.

표면 거칠기 기호가 있는 표시기를 사용하는 방법:

1. 표면 거칠기 PropertyManager의 **기호 레이아웃**에서 표시기를 클릭합니다.
2. 표시기 대화 상자에서 다음을 수행합니다.
   a. **공차 유형**에서 **평행**⫽ 또는 **수직**⊥을 선택합니다.
   b. (선택 사항) **데이텀 참조**에서 데이텀을 입력합니다.
   c. **닫기**를 클릭합니다.
3. 그래픽 영역에서 기호를 클릭하여 배치합니다.

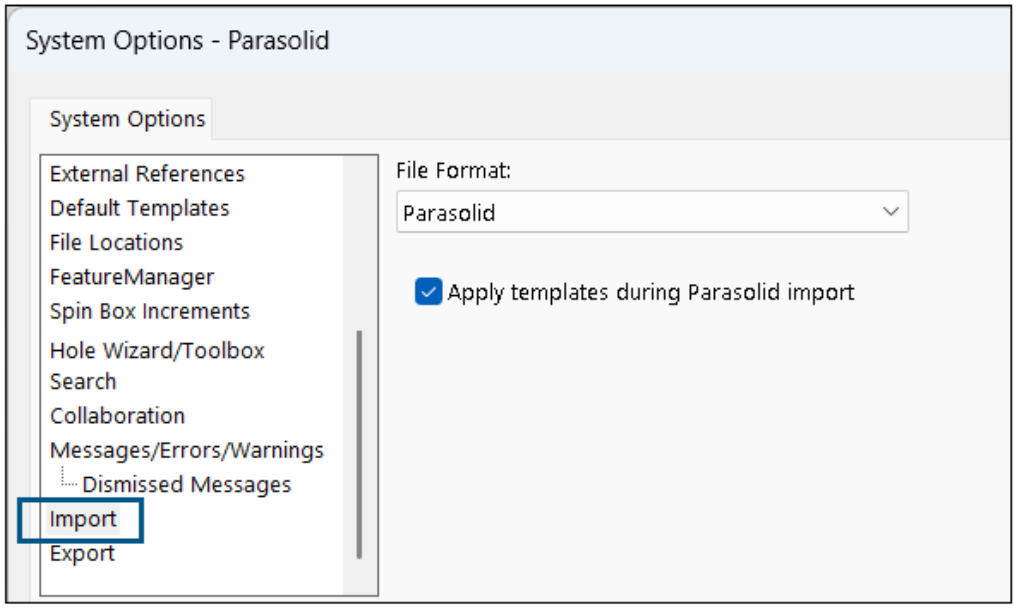
13

설정

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **Parasolid 어셈블리 불러오기 옵션 (2026 SP2/FD02)**
- **관리 패널의 제목 표시 (2026 SP2/FD02)**
- **Configuration Publisher에서 모델 생성 (2026 SP1/FD01)**
- **설정 테이블 및 표시 상태 테이블 사용성**
- **개별 파일로 설정 분할**

Parasolid 어셈블리 불러오기 옵션 (2026 SP2/FD02)



새 시스템 옵션을 사용하면 Parasolid 어셈블리에서 설정 데이터를 불러올지 여부를 제어할 수 있습니다.

장점: 불러온 Parasolid 어셈블리 내에서 모든 설정 데이터를 완전히 로드할지 여부를 선택할 수 있습니다.

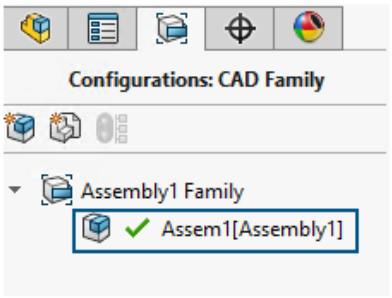
이전에는 Parasolid 어셈블리를 불러오면 앱에서 불러오기가 끝날 때 항상 모든 설정 데이터가 포함되지 않았을 수 있는 하위 부품을 작성했습니다. 이로 인해 하위 어셈블리 및 하위 부품이 불완전했고, 그 결과 설정이 표시되지 않았습니다.

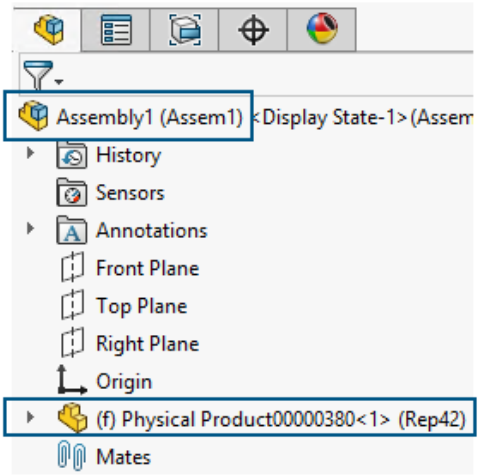
도구 > **옵션** > **시스템옵션** > **불러오기** > **파일 형식** > **Parasolid**에서 **Parasolid 불러오기 중에 템플릿 적용**을 선택하여 Parasolid 불러오기 중에 하위 어셈블리 및 하위 부품에 설정 템플릿과 다른 템플릿을 적용합니다.

이 옵션을 선택하면 하위 어셈블리 및 하위 부품의 모든 설정 데이터가 포함된 어셈블리를 완전히 로드할 수 있습니다. 이렇게 하면 모든 하위 어셈블리 및 하위 부품에 대한 모든 설정을 표시할 수 있습니다. 사용자 정의 속성과 같은 다른 도면요소도 불러옵니다. 이 옵션을 선택 취소하면 하위 어셈블리 및 하위 부품의 설정 데이터를 불러오지 않고 표시하지도 않습니다.

Parasolid 파트 불러오기는 변경되지 않습니다.

관리 패널의 제목 표시 (2026 SP2/FD02)

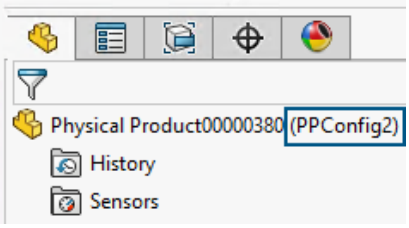


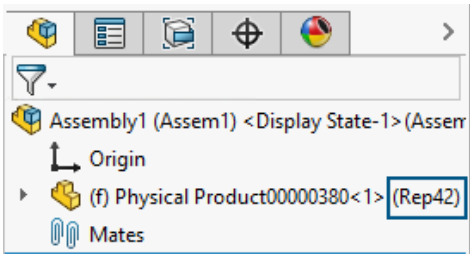
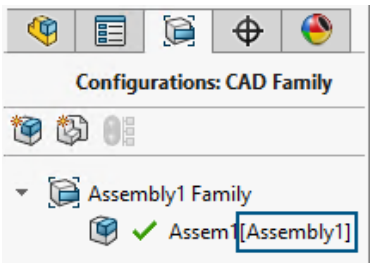
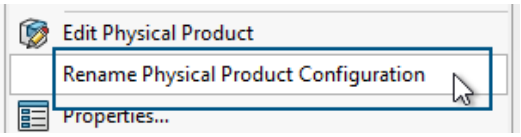
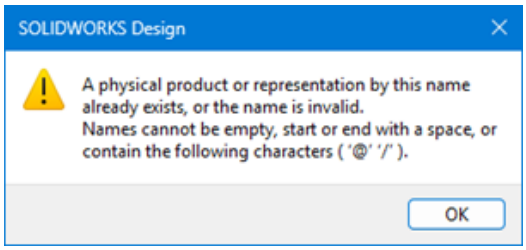


3DEXPERIENCE 사용자는 관리 패널에서 바로 주요 제목 정보를 볼 수 있으므로 별도의 패널을 열지 않고도 바로 맥락을 파악할 수 있습니다.

장점: 관리 패널에서 바로 명확하게 제목을 확인할 수 있으므로 워크플로우의 효율성이 높아지고, 활성 설정을 빠르게 확인하여 혼란이 없어집니다.

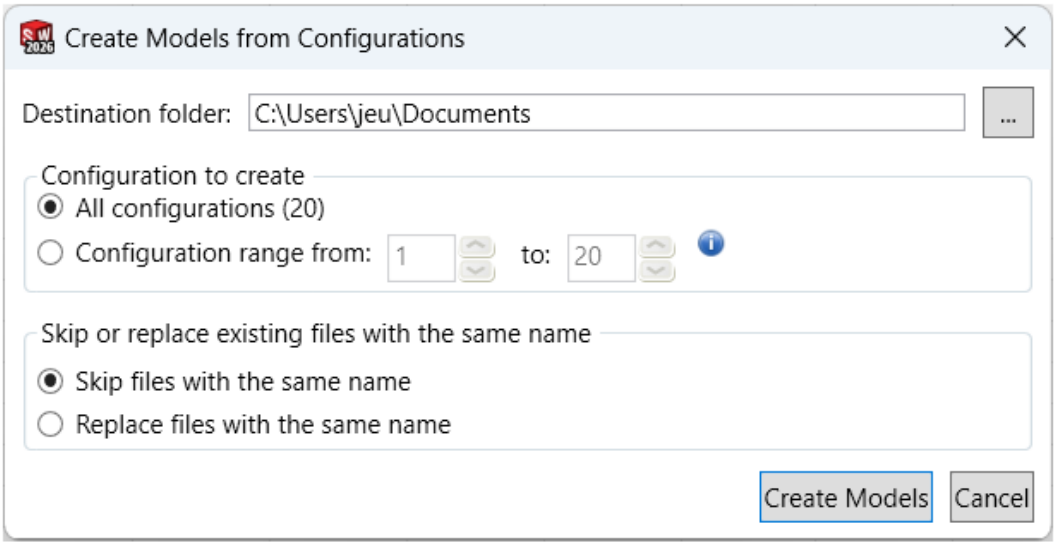
기능 향상:

기능 향상 영역	설명
새로운 시스템 옵션 **표현 설정 이름 항상 표시** 	**도구** > **옵션** > **시스템 옵션** > **FeatureManager** > **문서 수준 트리 표시 재정의** > **부품 이름 및 설명**으로 이동합니다. **기본**에서 **실제 제품 제목**을 선택한 다음 새 시스템 옵션을 선택합니다. 이 설정을 사용하면 FeatureManager 디자인 트리에서 파일 이름 옆

기능 향상 영역	설명
	에 설정 이름이 항상 표시되므로 다른 패널에서 활성 설정을 검색할 필요가 없습니다.
부품 수준 이름에는 표현 설정 이름이 포함됩니다 	모든 부품은 연결된 표현 설정 이름을 자동으로 나열하므로 표현 변경 사항을 한 눈에 추적할 수 있습니다.
ConfigurationManager에 표시된 실제 제품 제목 	ConfigurationManager는 실제 제품 제목을 각 설정 옆에 있는 괄호 **[...]** 안에 표시합니다.
CAD Family ConfigurationManager 메뉴 이름 변경 	두 개의 바로가기 메뉴 이름이 변경됩니다. 실제 제품을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하면 **실제 제품 이름 바꾸기** 대신 **실제 제품 설정 이름 바꾸기** 옵션이 나타납니다. 표현을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하면, 이제 옵션이 **표현 이름 바꾸기**가 아닌 **표현 이름 바꾸기 설정**으로 표시됩니다.
설정 안전 	설정 생성 또는 이름 바꾸기 시 잘못된 문자가 차단되어 **3D**EXPERIENCE에서 지오메트리 생성

기능 향상 영역	설명
	오류를 방지하고 문제 해결 노력을 줄일 수 있습니다.

Configuration Publisher에서 모델 생성 (2026 SP1/FD01)



Configuration Publisher를 사용하여 고유한 단일 설정 모델을 만들 수 있습니다.

Configuration Publisher에서 모델을 만드는 방법:

1. Configuration Publisher로 구동되는 설정이 있는 모델을 엽니다.

   ConfigurationManager에서 PropertyManager 아이콘은 모델에 Configuration Publisher로 구동되는 사용자 정의 PropertyManager가 있음을 나타냅니다.

2. ConfigurationManager에서 PropertyManager 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **피처 편집**을 클릭합니다.

   Configuration Publisher가 나타납니다.

3. 미리보기 탭에서 **모델 생성**을 클릭합니다.
4. 설정에서 모델 작성 대화 상자에서 **대상 폴더** 및 옵션을 지정합니다.

   생성할 설정을 지정하고 **대상 폴더**에 있는 기존 파일을 건너뛰거나 대치할지 여부를 지정할 수 있습니다.

5. **모델 생성**을 클릭합니다.

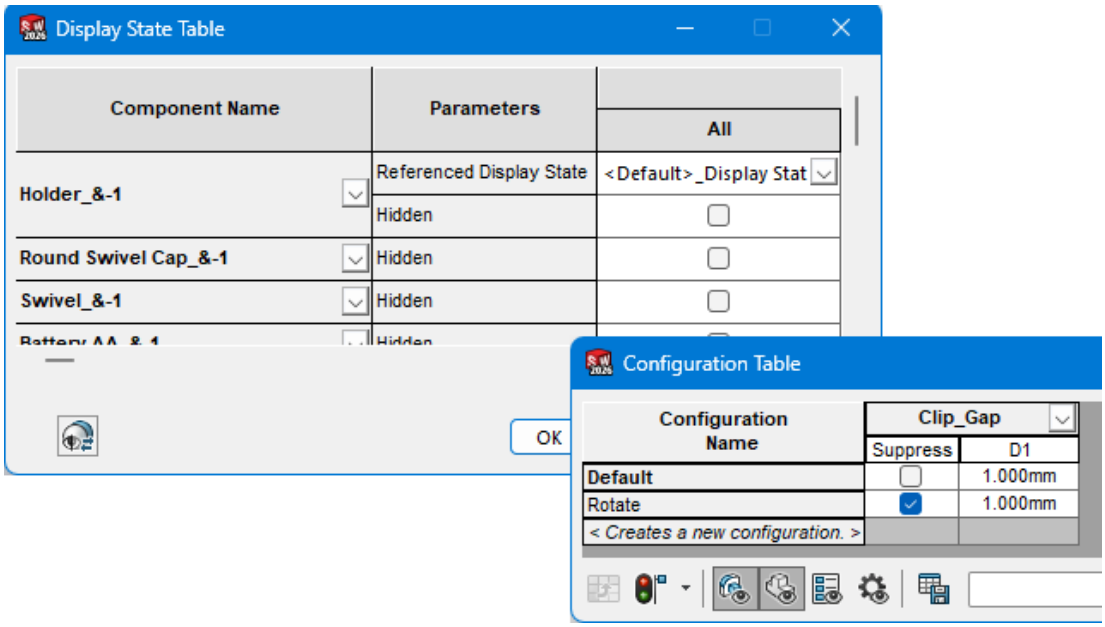
   소프트웨어가 파일을 만들고 지정한 **대상 폴더**에 저장합니다. 결과를 알리는 대화 상자가 나타납니다.

   각 파트 또는 각 어셈블리와 모든 참조 부품은 **대상 폴더**의 고유한 하위 폴더에 생성됩니다. 이름 지정 규칙은 *<ModelName><UniqueIndex><PartNumber>*입니다. 중복된 폴더 이름이

발생하는 경우 앱은 증분 숫자 접미사를 추가합니다. 이 소프트웨어는 생성된 모델에서 기능 억제된 부품을 삭제합니다.

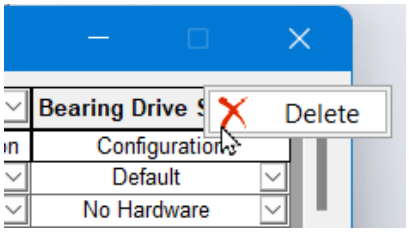
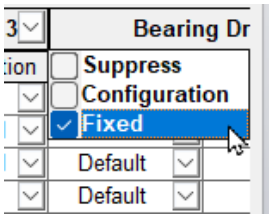
6. 로그 파일을 보려면 대화 상자에서 **로그 파일 보기**를 클릭합니다.

설정 테이블 및 표시 상태 테이블 사용성



설정 테이블과 표시 상태 테이블의 사용성이 개선되었습니다.

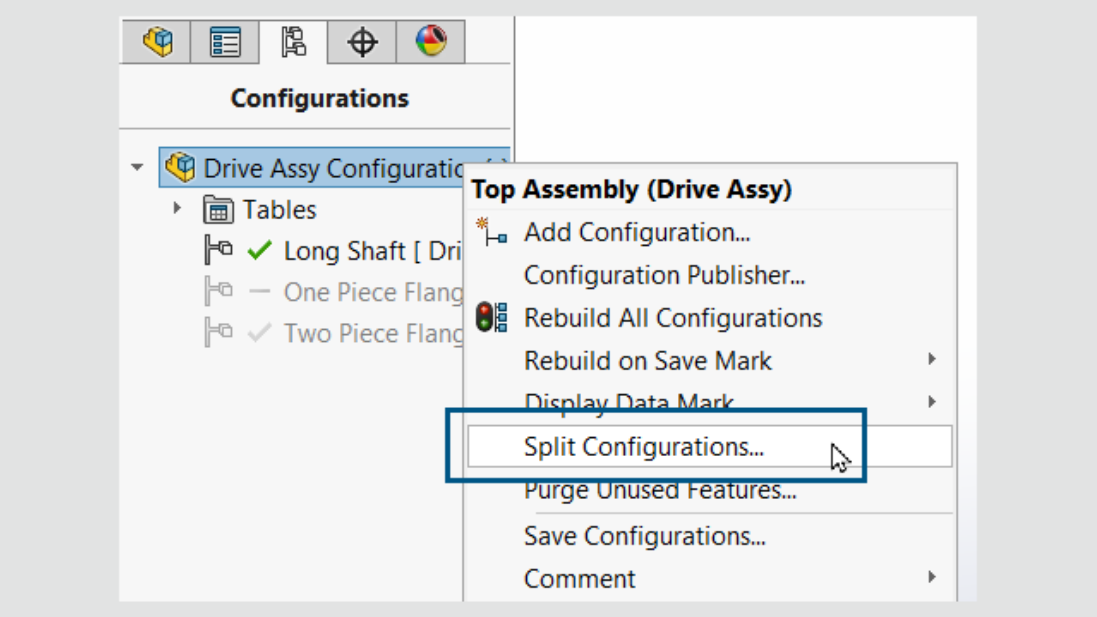
설정 테이블 개선 사항

부분	개선 사항
기능 억제 및 **고정** 열	그래픽 영역에서 부품을 더블 클릭하여 설정 테이블에 추가하면 필요한 경우에만 **기능 억제** 및 **고정** 열이 추가됩니다.
열 제거	열을 제거하려면 열 머리글을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **삭제**를 선택합니다. 
열 숨기기 및 표시	드롭다운 목록을 사용하여 **고정** 열을 숨기거나 표시할 수 있습니다. 

표시 테이블 개선 사항

부분	개선 사항
열 너비	열 너비가 최적화되고 감소합니다. 긴 텍스트는 래핑됩니다.
테이블 표시	테이블 깜박임이 제거됩니다.
파라미터 열	**파라미터** 열의 크기를 조정할 수 있습니다.
크기 조정	표시 상태 열의 크기를 조정하면 스틱 크기가 조정됩니다.
확인란	확인란을 선택하고 지우는 반응이 개선되었습니다.
최소 전체 크기	테이블과 열에는 모든 콘텐츠를 표시하는 최소 크기가 있습니다.
행 관리	참조 표시 상태 행을 드롭다운 목록에서 선택하여 추가하거나 제거할 수 있습니다.

개별 파일로 설정 분할



설정이 여러 개인 파트나 어셈블리에서 모든 설정을 개별 파트나 어셈블리 파일로 분할하고 이러한 개별 파일을 저장할 수 있습니다. 분할 후 참조를 사용한 위치를 업데이트할 수 있습니다.

장점: 이 기능을 사용하면 모델의 설정을 다르게 작동할 수 있습니다.

가상 부품에 **설정 분할** 명령을 사용할 수 없습니다.

설정을 개별 파일로 분할하는 방법:

1. 설정이 여러 개인 파트나 어셈블리를 엽니다.
2. ConfigurationManager에서 트리 상단의 파일 이름이나 트리의 설정을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 **설정 분할**을 선택합니다.

   새 파일로 설정 분할 대화 상자가 열립니다.
3. 다음 옵션을 지정할 수 있습니다.
   - **사용된 위치 업데이트** 어셈블리 또는 도면에서 원본 파트의 모든 참조를 열려 있는 메모리 부족 파일에서 새로 작성된 단일 물리적 제품 파일로 업데이트합니다. 이 옵션을 선택 취소하면 **사용된 위치** 테이블을 사용할 수 없습니다.
   - **사용된 위치** 구성 중인 파트나 어셈블리의 열려 있는 인메모리 어셈블리 또는 도면을 모두 표시합니다. 확인란을 선택하면 선택한 어셈블리와 도면의 참조가 새 분할 파트로 업데이트됩니다.
   - **파일 위치**. 파일 위치 대화 상자를 엽니다. 설정이 분할될 때 열려 있는 메모리 부족 어셈블리 및 도면 파일의 **사용된 위치** 참조를 업데이트할 수 있습니다.
   - **3DEXPERIENCE 호환성 업데이트** 하나의 물리적 제품 파일을 생성합니다.
4. **저장**을 클릭합니다.

   모든 설정은 원본 파일과 같은 위치에 있는 별도의 파일로 분할됩니다. 파일 이름은 `<original file name>.<configuration name>.SLDPRT` 또는 `SLDASM`입니다. 예를 들어 이름이 `LongHandle`인 설정 분할이 있는 `BasePart.SLDPRT`라는 이름의 파트인 경우 설정 분할 이름은 `BasePart.LongHandle.SLDPRT`입니다.

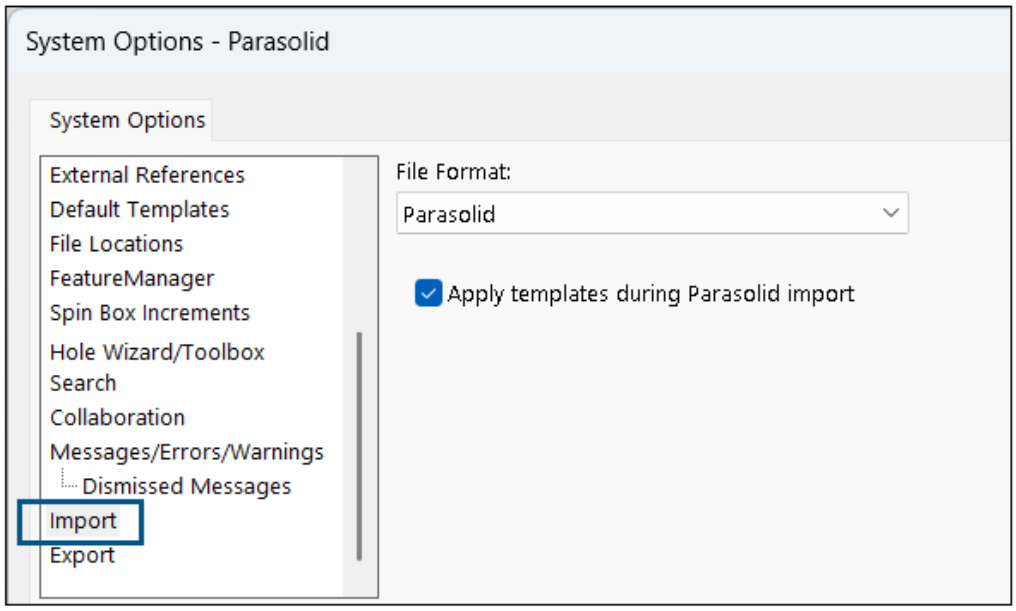
14

불러오기/내보내기

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **Parasolid 어셈블리 불러오기 옵션 (2026 SP2/FD02)**
- **배경 프로세스를 사용하여 모델 불러오기 (2026 SP1/FD01)**
- **불러오기 중 면 및 모서리 식별자**

Parasolid **어셈블리 불러오기 옵션** (2026 SP2/FD02)



새 시스템 옵션을 사용하면 Parasolid 어셈블리에서 설정 데이터를 불러올지 여부를 제어할 수 있습니다.

장점: 불러온 Parasolid 어셈블리 내에서 모든 설정 데이터를 완전히 로드할지 여부를 선택할 수 있습니다.

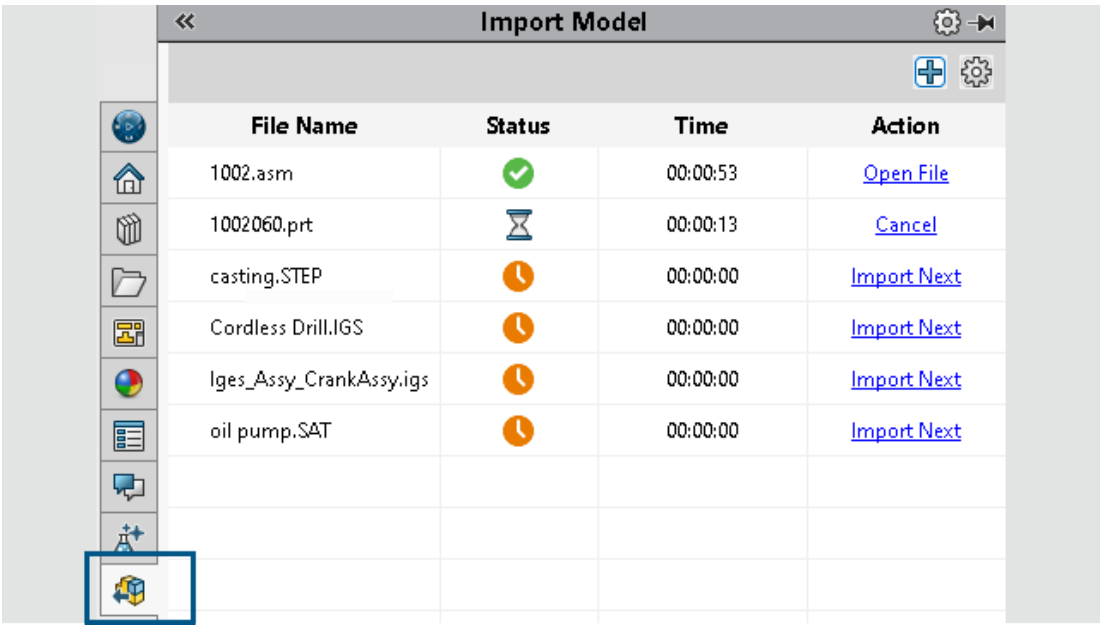
이전에는 Parasolid 어셈블리를 불러오면 앱에서 불러오기가 끝날 때 항상 모든 설정 데이터가 포함되지 않았을 수 있는 하위 부품을 작성했습니다. 이로 인해 하위 어셈블리 및 하위 부품이 불완전했고, 그 결과 설정이 표시되지 않았습니다.

도구 > **옵션** > **시스템옵션** > **불러오기** > **파일 형식** > **Parasolid**에서 **Parasolid 불러오기 중에 템플릿 적용**을 선택하여 Parasolid 불러오기 중에 하위 어셈블리 및 하위 부품에 설정 템플릿과 다른 템플릿을 적용합니다.

이 옵션을 선택하면 하위 어셈블리 및 하위 부품의 모든 설정 데이터가 포함된 어셈블리를 완전히 로드할 수 있습니다. 이렇게 하면 모든 하위 어셈블리 및 하위 부품에 대한 모든 설정을 표시할 수 있습니다. 사용자 정의 속성과 같은 다른 도면요소도 불러옵니다. 이 옵션을 선택 취소하면 하위 어셈블리 및 하위 부품의 설정 데이터를 불러오지 않고 표시하지도 않습니다.

Parasolid 파트 불러오기는 변경되지 않습니다.

배경 프로세스를 사용하여 모델 불러오기 (2026 SP1/FD01)



대용량 파일을 SOLIDWORKS Design으로 불러올 때, SOLIDWORKS Design에서 계속 작업할 수 있도록 백그라운드에서 불러오기 프로세스를 실행할 수 있습니다. 작업 창의 **모델 불러오기** 탭을 사용하여 불러오기 프로세스를 추적합니다.

이 기능은 3D Interconnect에서 지원하는 모든 파일 유형에 사용할 수 있습니다. 별도의 비동기 불러오기 프로세스를 사용하면 특히 불러오는 데 오래 걸릴 것으로 예상되는 대용량 파일을 불러올 때 시간이 절약됩니다.

이 기능은 여전히 사용 가능한 **파일** > **열기** 명령을 사용하여 즉시 불러오기 기능을 대체하지 않습니다.

열기 대화 상자에서 배경 불러오기 기능에 액세스할 수 있습니다. 지원되는 파일 유형을 찾아 선택하면 **백그라운드에서 불러오기** 옵션이 선택 영역 아래에 나타납니다. **백그라운드에서 불러오기**를 선택하고 **열기**를 클릭하여 작업 창에서 모델 불러오기 탭을 열고 백그라운드 불러오기 프로세스를 사용하여 파일을 불러옵니다.

백그라운드 프로세스를 사용하여 모델 불러오기:

1. 작업 창에서 모델 불러오기 탭을 클릭합니다.
2. **불러올 파일 선택**을 클릭합니다.

불러올 파일 선택 ✚을 처음 클릭하면 불러온 파일을 저장할 **불러오기 대기열 위치**를 지정하라는 메시지가 표시됩니다.

3. 불러오기 위치를 지정한 후 **불러올 파일 선택** ✚을 다시 클릭하여 **열기** 대화 상자를 표시합니다.
4. **파일 유형** 목록에서 파일 유형을 선택합니다.
5. 파일을 찾아 선택하고 **열기**를 클릭합니다.

   여러 파일을 선택하여 동시에 불러올 수 있습니다.

   불러오기 과정이 시작됩니다. 불러오기 프로세스가 진행되는 동안 주 창으로 전환하여 SOLIDWORKS Design에서 계속 작업할 수 있습니다. 불러오기 프로세스가 완료되면 모델 불러오기 탭에서 각 불러온 파일의 **상태** 및 **시간**이 열에 표시됩니다.

   불러오기 대기열 순서의 다음 순서에 모델을 재배치하려면 **작업**에서 **다음 불러오기**를 클릭합니다. 이 모델은 현재 불러오기 행 바로 아래로 이동하고 불러올 다음 모델이 됩니다.

   불러올 파일 선택 ✚을 필요한 만큼 클릭하여 여러 파일을 불러오기 대기열에 넣고 불러올 수 있습니다. 소프트웨어는 순차적으로 파일을 불러옵니다.

6. 불러온 파일을 열려면 모델 불러오기 탭의 **작업** 아래에서 **파일 열기**를 클릭합니다.

   모델 불러오기 탭에서 불러온 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 파일 위치를 열거나 대기열에서 불러온 파일을 지울 수 있습니다. 세션을 종료할 때 작업 창 대기열이 비워지지만 파일은 불러오기 대기열 위치에 남아 있습니다.

   SOLIDWORKS Design에서 나갈 때 불러오기가 진행 중이면 대화 상자가 나타나서 SOLIDWORKS Design을 종료하고 불러오기를 취소하거나 앱을 계속 열어두고 불러오기를 계속할 것인지 선택할 수 있습니다.

불러오기 중 면 및 모서리 식별자

SOLIDWORKS Design은 특정 원본 CAD 파일을 SOLIDWORKS Design으로 불러올 때 현재 전체 릴리즈 주기 동안 면 및 모서리 식별자를 안정적으로 유지하기 위해 노력하고 있습니다.

장점: 안정적인 식별자를 사용하면 원본 CAD 파일을 최신 버전으로 다시 불러올 경우 다운스트림 SOLIDWORKS 피처를 그대로 유지합니다.

이 정보는 SOLIDWORKS Design으로 불러오는 다음 형식의 원본 CAD 파일에 적용됩니다.

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

불러오는 동안 SOLIDWORKS Design은 원본 CAD 파일에서 면 및 모서리 식별자(ID)를 불러옵니다. 그러면 불러온 파일에서 SOLIDWORKS 피처를 작성할 때 SOLIDWORKS Design은 이 ID를 참조로 사용합니다.

원본 CAD 파일을 SOLIDWORKS Design으로 다시 불러오는 최신 버전으로 업데이트하는 경우 SOLIDWORKS Design은 해당 ID를 다시 불러와 원래 값을 유지합니다. SOLIDWORKS Design

은 모든 다운스트림 SOLIDWORKS 피처를 재생성하고 이 ID를 사용하여 변경된 원본 지오메트리와 일치시킵니다.

이러한 ID는 영구적으로 유지될 것이라 보장되지 않습니다. 원본 CAD 시스템은 이러한 ID를 저장하는 방식을 변경하거나 SOLIDWORKS Design으로 불러오는 동안 이러한 ID를 변환하는 데 사용되는 알고리즘을 변경하여 성능을 향상시킬 수 있습니다.

SOLSOLIDWORKS Design은 IDWORKS는 현재 주요 릴리즈의 모든 서비스 팩(예: SOLIDWORKS Design 2026)을 통해 이러한 ID를 안정적으로 유지하기 위해 노력하고 있습니다. SOLIDWORKS Design은 다음 주요 릴리즈를 사용할 수 있게 될 때 불러온 지오메트리를 사용하여 작성된 피처에 대해 안정적인 ID가 재생성 문제를 일으킬 수 있는 경우에만 주요 릴리즈의 서비스 팩에서 ID를 변경할 수 있습니다.

15

SOLIDWORKS PDM

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **이벤트 유형별 파일 기록 필터링(2026 SP2/FD02)**
- **기록 검색에 이동 및 이름이 변경된 파일 포함(2026 SP2/FD02)**
- **Web2용 자동 Windows 로그인(2026 SP1/FD01)**
- **체크인 및 상태 변경 대화 상자 새로고침 (2026 SP1/FD01)**
- **워크플로 보관**
- **하위 수준 폴더 액세스**
- **파일 버전 업그레이드 도구**
- **데이터베이스 업그레이드 전에 사용자 지정 트리거 사용 안 함**
- **Web2 클라이언트의 명명된 BOM 및 파일 세부 정보**
- **데이터 암호화 표준**
- **Kerberos Windows 인증 프로토콜 지원**
- **작업 옵션 변환**
- **볼트 보기의 자동 동기화**

SOLIDWORKS® PDM은 두 가지 버전으로 제공됩니다. SOLIDWORKS PDM Standard는 SOLIDWORKS Design Professional, SOLIDWORKS Design Premium 및 SOLIDWORKS Design Ultimate에 포함되어 있으며 SOLIDWORKS Design을 사용하지 않는 사용자는 별도로 판매되는 라이선스로 사용할 수 있습니다. 그리고 소수의 사용자에게 표준 데이터 관리 기능을 제공합니다.

SOLIDWORKS PDM Professional은 소수 및 다수 사용자를 위한 완벽한 기능을 제공하는 데이터 관리 솔루션으로, 별도 판매 사용권으로 사용할 수 있습니다.

이벤트 유형별 파일 기록 필터링(2026 SP2/FD02)

파일 기록을 필터링하여 이벤트 유형의 모든 인스턴스를 볼 수 있습니다. 예를 들어, 파일 기록을 필터링하여 상태가 변경될 때마다 확인할 수 있습니다. 각 이벤트에 대한 설명이 기록 대화 상자의 **세부 정보** 열에 나타납니다.

장점: 파일 기록을 필터링하면 원하는 정보를 더 빠르게 찾을 수 있습니다.

이벤트 유형별로 파일 기록을 필터링하는 방법:

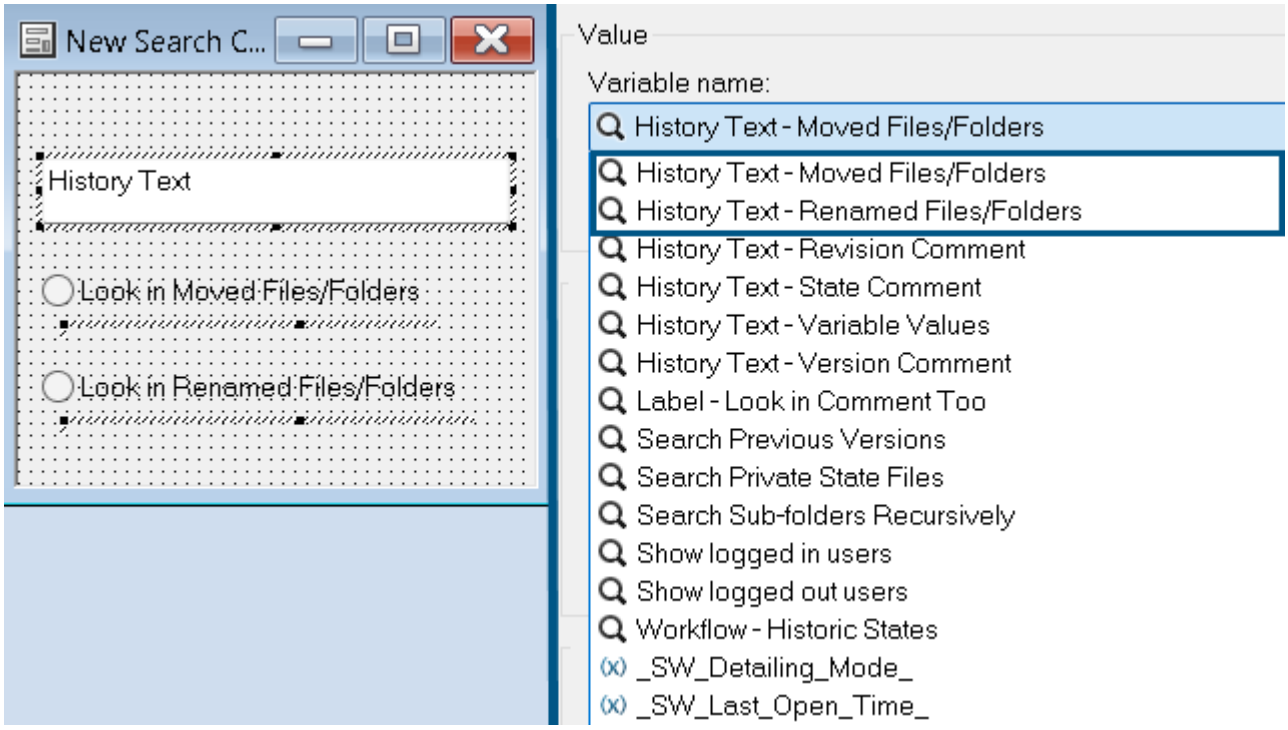
1. **기록**을 클릭하여 기록 대화 상자를 엽니다.
2. **필터**를 클릭합니다.
3. 다음 옵션 중 하나 이상을 선택합니다.

체크인됨	체크아웃됨	체크아웃 실행 취소
변경된 상태	수정됨	라벨이 지정됨
이동됨	복사됨	이름을 바꿈
롤백됨	취소됨	브랜치 지정됨
병합됨		

이벤트를 선택하면 목록에 확인 표시 ✔가 나타나고 해당 이벤트의 모든 인스턴스가 테이블에 나타납니다.

자세한 내용은 SOLIDWORKS PDM 파일 탐색기 도움말의 **기록 대화 상자**를 참조하십시오.

기록 검색에 이동 및 이름이 변경된 파일 포함(2026 SP2/FD02)



검색 카드를 만들 때, 이동되거나 이름이 바뀐 파일과 폴더, 복사된 파일을 포함하도록 검색을 설정할 수 있습니다.

장점: 파일을 이동하거나 이름을 변경했더라도 보다 정확하고 효율적인 검색을 만들 수 있습니다.

이러한 옵션을 검색 카드에 추가하려면 다음 변수 중 하나 이상을 선택합니다.

- **기록 텍스트 - 이동된 파일/폴더**
- **기록 텍스트 - 이름이 변경된 파일/폴더**
- **기록 텍스트 - 복사된 파일**

자세한 내용은 SOLIDWORKS PDM 관리 도구 도움말의 **데이터 카드 작성**을 참조하십시오.

Web2용 자동 Windows 로그인(2026 SP1/FD01)

Windows 자격 증명을 사용하여 Web2 클라이언트에 자동으로 로그인할 수 있습니다.

관리자가 액세스하려는 모든 볼트에 대해 자동 로그인을 활성화해야 합니다.

장점: 자동으로 로그인하면 시간이 절약되고 관리 작업이 줄어듭니다.

Windows 자격 증명을 사용하여 Web2에 자동으로 로그인하려면 Web2 로그인 페이지에서 **Windows 사용자를 사용하여 로그인**을 클릭합니다.

Web2에서 계정을 확인하고 볼트를 엽니다.

최상의 결과를 얻으려면:

- 도메인에 속한 컴퓨터와 도메인 사용자 계정을 사용합니다.
- 브라우저가 Windows 계정에 연결되어 있는지 확인합니다.
- 브라우저에서 개인 검색 설정을 비활성화합니다(예: 익명 모드, 개인 검색 또는 비밀 모드).

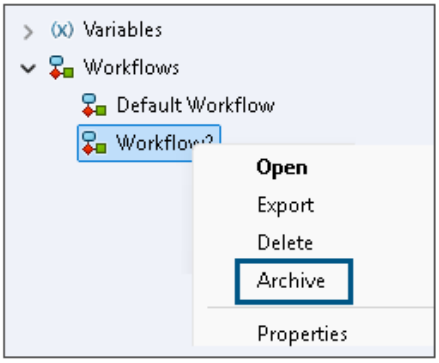
체크인 및 상태 변경 대화 상자 새로고침 (2026 SP1/FD01)

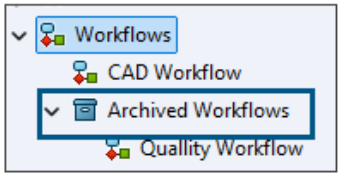
파일이 다른 애플리케이션에 열려 있기 때문에 파일을 체크인하거나 상태를 변경할 때 경고가 표시되면 문제를 해결한 다음 체크인 또는 상태 변경 대화 상자를 새로고침할 수 있습니다. 새로고침하면 경고가 사라지고 작업을 계속할 수 있습니다.

장점: 체크인 취소 및 다시 시작 또는 상태 변경 작업을 수행하지 않고 문제를 해결할 수 있습니다.

예를 들어, 다른 애플리케이션에서 열려 있는 파일을 체크인하려고 하면 SOLIDWORKS PDM에서 체크인 대화 상자에 오류 메시지가 표시됩니다. 이전 버전에서는 대화 상자를 닫고 파일을 닫은 다음 체크인 작업을 다시 시작해야 했습니다. 이제 파일을 닫고 체크인 대화 상자에서 **새로고침** 을 클릭한 후 파일 체크인을 다시 시작할 수 있습니다.

워크플로 보관

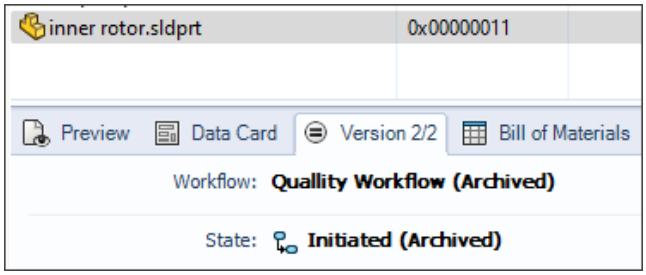




SOLIDWORKS PDM 관리 도구에서 워크플로를 보관할 수 있습니다. 보관된 워크플로 내에서는 파일을 다른 상태로 전환하거나 되돌릴 수 없습니다.

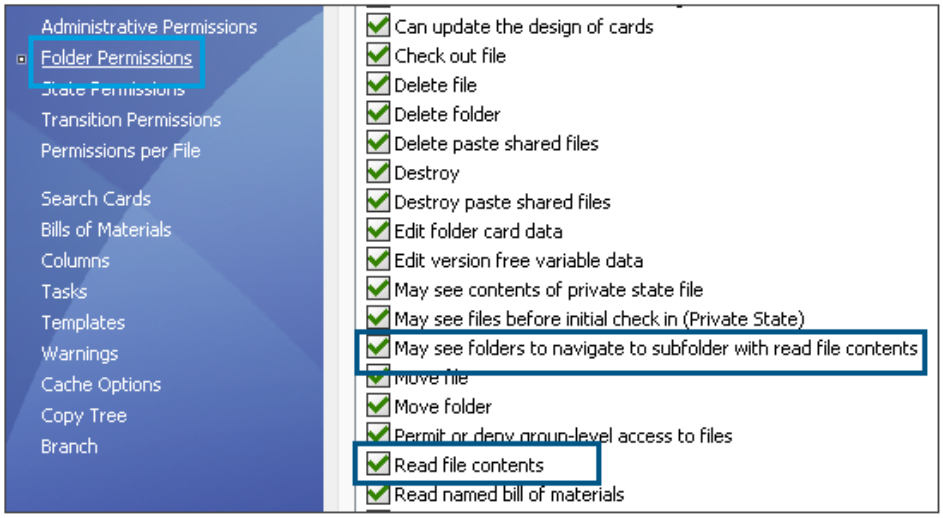
워크플로를 보관하려면 워크플로를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **보관**을 선택합니다. 그러면 워크플로가 **보관된 워크플로** 하위 폴더 아래로 이동합니다.

탐색기 보기에서 파일의 버전 탭에 있는 **보관된** 태그도 확인할 수 있습니다.



필요할 때마다 나중에 워크플로를 보관 해제할 수 있습니다.

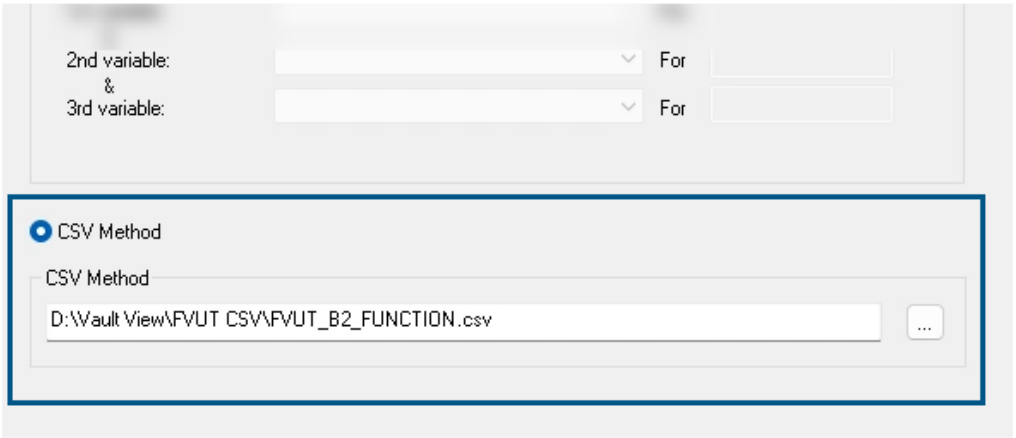
하위 수준 폴더 액세스



하위 수준 폴더에 대한 **파일 콘텐츠 읽기** 액세스 권한이 있는 경우 상위 수준 폴더에서 하위 수준 폴더로 폴더 계층 구조를 탐색할 수 있습니다.

계층 구조의 상위 폴더에 대한 **파일 콘텐츠 읽기** 액세스 권한이 없는 경우에도 이 작업을 수행할 수 있습니다. **폴더 권한** 아래의 **관리 - 속성**에서 **하위 폴더를 탐색하려면 폴더 보기** 옵션을 선택해야 합니다.

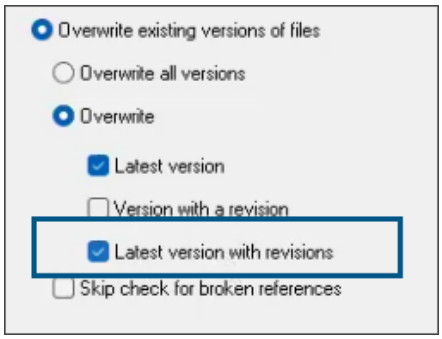
파일 버전 업그레이드 도구



SOLIDWORKS PDM 파일 버전 업그레이드 도구는 생산성을 향상하기 위해 다음과 같이 개선되었습니다.

- SOLIDWORKS PDM 파일 버전 업그레이드 도구에의 **업그레이드할 파일 검색** 아래에서 CSV 파일을 지정할 수 있습니다. .csv 파일에는 **문서 ID**와 **폴더 ID**라는 두 개의 열이 있습니다. 이 CSV 파일은 나중에 **검색 결과** 페이지에서 확인란을 지우는 대신 업그레이드할 특정 파일을 언급하여 검색 결과의 범위를 좁히는 데 유용합니다.
- **버전 설정 > 파일의 기존 버전 덮어쓰기 > 덮어쓰기**에서 **수정본이 포함된 최신 버전**을 선택할 수도 있습니다.

  수정본이 포함된 최신 버전 또는 **수정본이 포함된 버전**을 선택하면 됩니다.

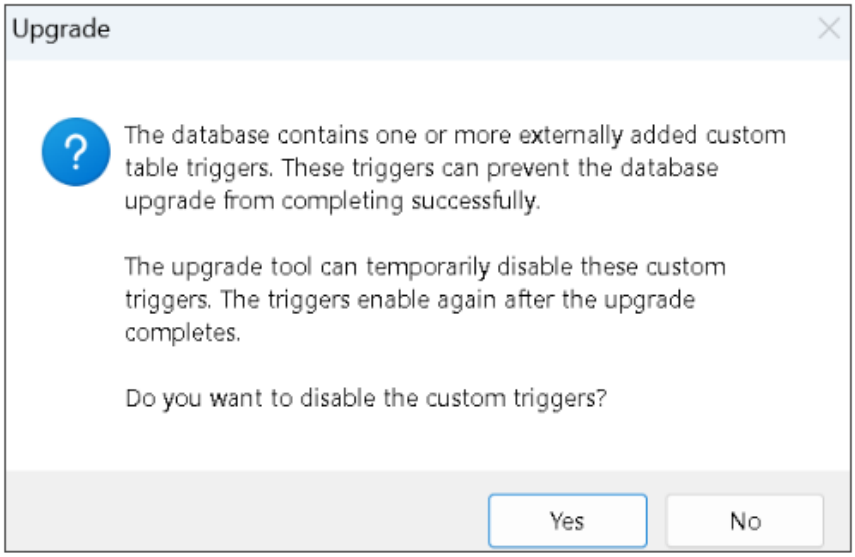
  

  이 옵션을 사용하면 최신 수정본이 첨부된 버전을 얻을 수 있습니다. 예를 들어 파일 수정본과 버전이 다음과 같은 경우 이 옵션은 덮어쓸 파일의 버전 5를 선택합니다.

버전	수정본
1	
2	
3	A
4	
5	B
6	

- 로깅 피처에서 다음을 수행할 수 있습니다.
  - 로그 파일 이름에 접두사와 접미사를 추가합니다.
  - 업그레이드에 실패할 경우 로그에서 오류에 대한 세부 정보를 가져옵니다.
  - 업그레이드 중 도구가 파일을 건너뛰는 경우 세부 정보를 가져옵니다.

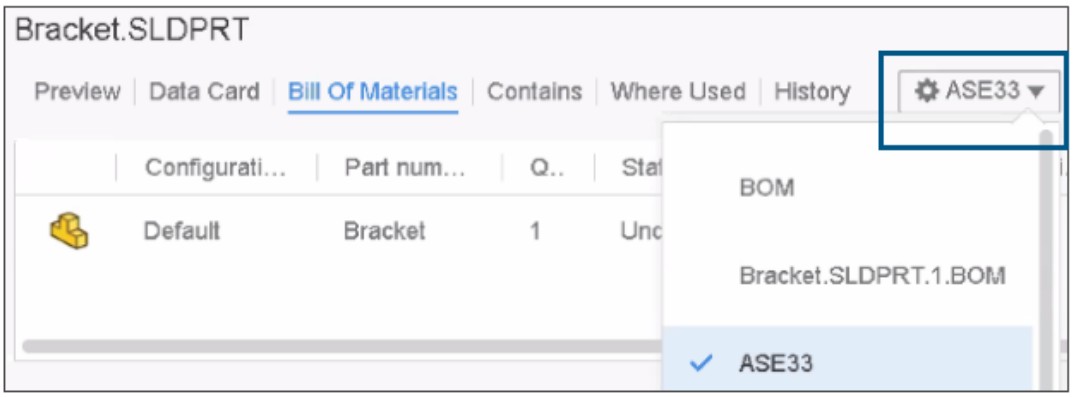
데이터베이스 업그레이드 전에 사용자 지정 트리거 사용 안 함

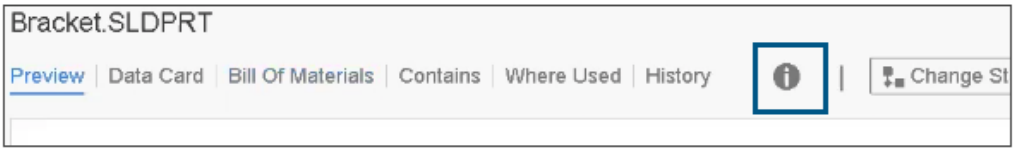


SOLIDWORKS PDM 데이터베이스로 업그레이드를 시작하기 전에 사용자 정의 트리거를 비활성화할 수 있습니다.

사용자 지정 트리거는 업그레이드 프로세스를 늦추므로, 이를 비활성화하면 업그레이드 속도가 향상됩니다.

Web2 클라이언트의 명명된 BOM 및 파일 세부 정보





SOLIDWORKS PDM Web2 클라이언트에서 정보를 보다 잘 볼 수 있도록 일부 탭이 업데이트되었습니다.

다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 파일에 대한 BOM 탭의 BOM 유형 아래에서 명명된 BOM을 봅니다.
- 미리보기 또는 데이터 카드에서 를 클릭하여 파일 정보를 확인할 수 있습니다.

데이터 암호화 표준

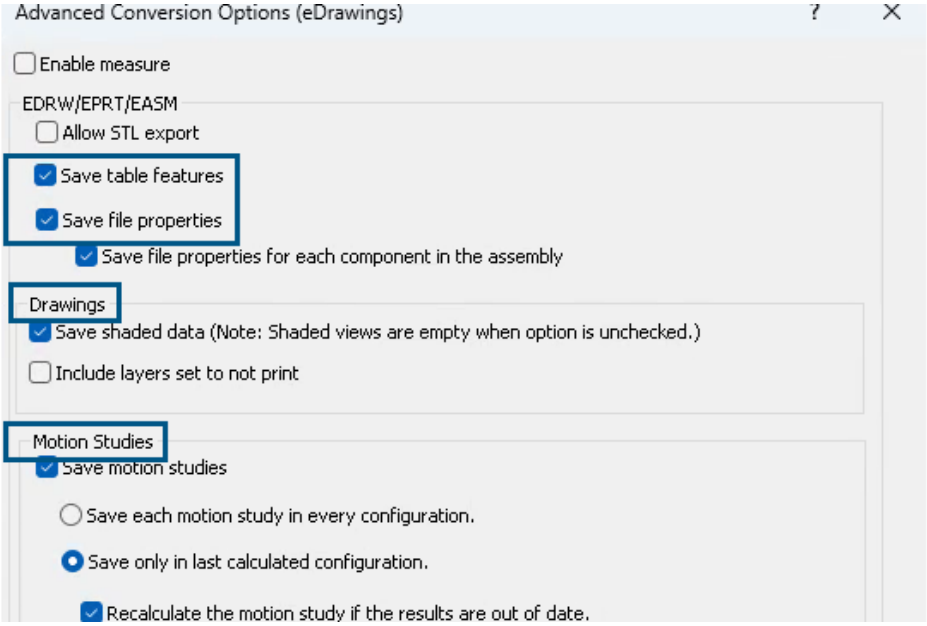
보관 서버와 클라이언트 간의 데이터 전송을 위한 AES(Advanced Encryption Standard)가 AES-128에서 AES-256으로 업그레이드되었습니다. 따라서 데이터 전송이 더욱 안전해집니다.

Kerberos Windows 인증 프로토콜 지원

Windows 인증을 사용하여 SOLIDWORKS PDM 볼트에 로그인할 때 Kerberos Windows 인증 프로토콜을 사용할 수 있습니다.

도메인에 NTLM이 비활성화되어 있으면 Kerberos를 사용할 수 있습니다.

작업 옵션 변환

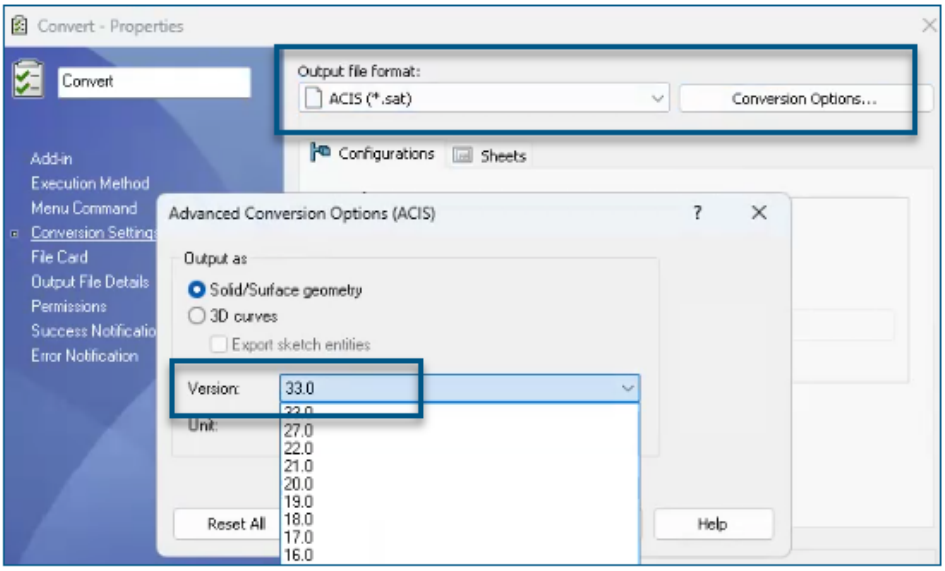


SOLIDWORKS PDM 관리 도구에는 Parasolid™, ACIS® 및 eDrawings® 파일 형식에 대한 변환 작업 옵션의 개선 사항이 포함되어 있습니다.

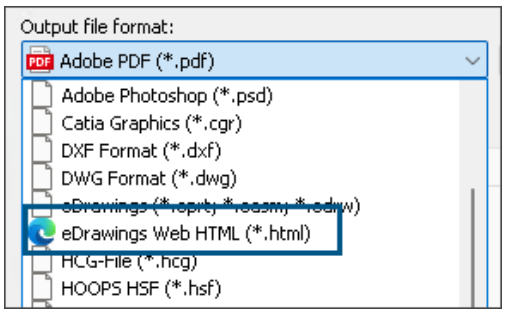
개선사항은 다음과 같습니다.

- SOLIDWORKS Design 내보내기 **시스템 옵션**과 유사한 eDrawings 파일 유형의 사용자 인터페이스를 수정하여 명확성과 유용성을 향상시킵니다. 예를 들어 기존 옵션은 섹션 아래에 그룹화되며 다음 옵션이 추가됩니다.

- 테이블 피처 저장
- 파일 속성 저장

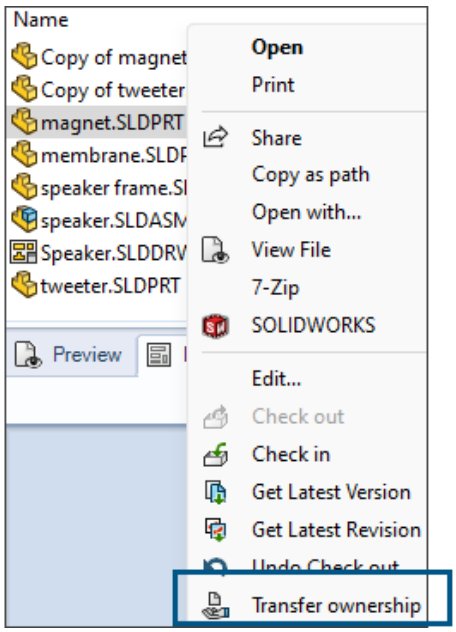


- `Parasolid`(최대 35.1) 및 `ACIS`(최대 33.0) 파일 유형에 대한 상위 버전 지원



- **출력 파일 형식**의 새로운 **eDrawings 웹 HTML(*.html)** 옵션. 이 새 옵션에 대한 **고급 변환 옵션** 대화 상자의 사용자 인터페이스는 eDrawings 옵션과 유사합니다(**측정 사용**을 제외한 모든 옵션을 수정할 수 없음).
- **고급 스크립팅 옵션**을 사용하여 **DraftSight에서 PDF로**, **Office에서 PDF로** 출력 경로 또는 파일 이름을 변경하는 기능.

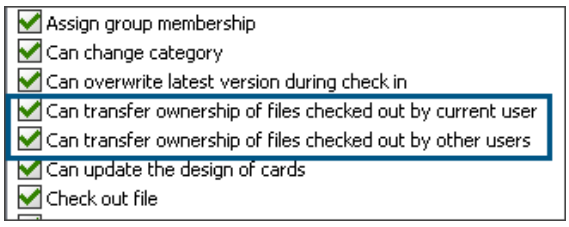
볼트 보기의 자동 동기화



SOLIDWORKS PDM은 로컬 뷰와 연결된 아카이브 서버에 수정된 체크아웃 파일을 자동으로 동기화합니다. 이렇게 하면 다른 사용자가 **소유권 이전**으로 소유권을 가져와서 SOLIDWORKS PDM 볼트에 파일을 체크인하지 않고도 서로 다른 컴퓨터에서 이러한 파일을 작업할 수 있습니다.

예를 들어, 파일을 체크아웃하고 수정한 후 하나의 컴퓨터에 저장한 경우 두 번째 컴퓨터에 로그인하여 파일의 소유권을 두 번째 컴퓨터로 전송하고 파일 작업을 시작할 수 있습니다.

같은 방법으로 다른 사용자가 같은 컴퓨터 또는 다른 컴퓨터에서 파일 소유권을 가지고 파일을 추가로 확인, 수정 또는 체크인할 수 있습니다.



이 기능을 사용하려면 다음 폴더 및 상태 권한이 필요합니다.

- **현재 사용자가 체크아웃한 파일의 소유권을 이전할 수 있음**
- **다른 사용자가 체크아웃한 파일의 소유권을 이전할 수 있음**

16

SOLIDWORKS Manage

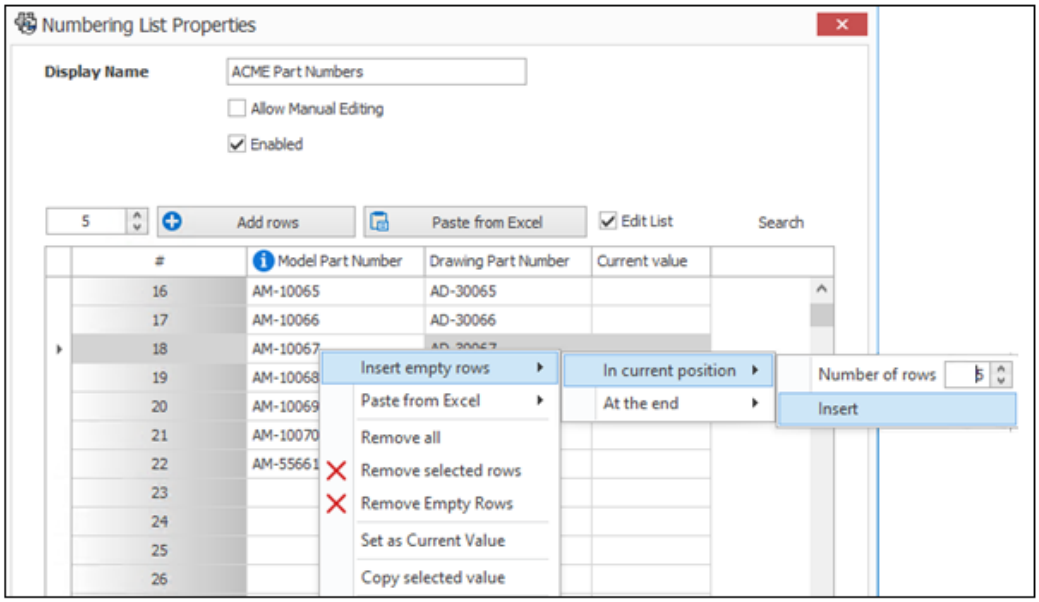
이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **채번 목록**
- **관련 파일 미리 보기**
- **Targeted Web 클라이언트를 통한 작업표 액세스**
- **사용자 또는 그룹에 루트 개체 액세스 제공**
- **그룹에서 새 사용자 제외**
- **SQL 암호를 사용하여 데이터베이스 업데이트 보호**
- **작업의 종료 날짜 설정**
- **보류 중인 작업 포함**
- **용량 계획 도구에서 작업 세부 정보 보기**
- **Plenary Web Client의 보고서 기능**
- **데스크톱 클라이언트에 대한 링크 만들기**
- **하위 항목만 간단 BOM**
- **사용자 액세스 조건 정의**
- **출력 조건 처리**
- **Messaging API 이벤트 트리거**

SOLIDWORKS® Manage는 SOLIDWORKS PDM Professional에서 지원하는 글로벌 파일 관리 및 애플리케이션 통합을 확장하는 고급 데이터 관리 시스템입니다.

SOLIDWORKS Manage는 분포 데이터 관리를 제공하는 핵심 요소입니다.

채번 목록



채번 목록을 사용하여 품번을 SOLIDIWORKS 파일에 할당할 수 있습니다.

관리자는 목록에 일련의 번호를 추가할 수 있습니다. 사용자가 **채번 스키마**를 사용하는 대신 문서 개체에 새 파일을 저장하면 목록에서 새 번호를 사용할 수 있습니다.

다음과 같은 품번을 보다 쉽게 통합할 수 있습니다.

- 제삼자로부터 받은 번호
- 순차적 번호 지정을 따르지 않는 모델 및 도면의 경우

채번 목록 속성 대화 상자

채번 목록 속성 대화 상자를 열려면 다음을 수행합니다.

1. 시스템 관리 도구의 **고급** 아래에서 **채번 목록**을 선택합니다.
2. **신규**를 클릭합니다.
3. 아래에 옵션을 지정합니다.

대화 상자 안의 옵션

옵션	설명
표시 이름	채번 목록 이름을 표시합니다.
수동 편집 허용	새 레코드를 저장하기 전에 수동으로 품번을 편집할 수 있습니다.
사용함	채번 목록을 문서 개체에 할당합니다.

옵션	설명
행 추가	아래에 지정된 수의 행을 추가합니다.
Excel에서 붙여넣기	Microsoft® Excel 스프레드시트에서 복사한 텍스트를 목록에 붙여 넣습니다.
목록 편집	목록에 있는 기존 값을 편집합니다.
모델 품번	파트나 어셈블리에 번호를 할당합니다. **모델 품번** 열의 값이 비어 있으면 SOLIDWORKS Manage에서 저장할 때 전체 행이 제거됩니다.
도면 품번	도면 파일에 할당할 번호입니다.
현재 값	`Yes` 소프트웨어가 다음 번호를 할당하는 행을 나타냅니다.
빈 행 입력	기존 행 사이에 빈 행을 삽입합니다.
최신으로 설정	선택한 행을 현재 행으로 정의합니다.

바로 가기 메뉴

옵션	설명
모두 제거	채번 목록을 완전히 지웁니다.
선택한 행 제거	목록에서 선택한 행을 제거합니다.
빈 행 제거	모델이나 도면 값이 없는 행을 제거합니다.
현재 값으로 설정	선택한 행을 현재 값으로 지정합니다.
선택한 값 복사	선택한 값을 클립보드에 복사합니다.
Excel로 내보내기	선택한 데이터로 새 Microsoft® Excel 파일을 만듭니다.
모두 다시 로드	마지막 저장 이후 모든 변경 사항을 제거합니다.

채번 목록 정의

채번 목록을 정의하려면 다음을 수행합니다.

1. 시스템 관리 도구의 **고급** 아래에서 **채번 목록**을 선택합니다.
2. **신규**를 클릭합니다.
3. 채번 목록 속성 대화 상자에서 새 목록의 **표시 이름**을 입력합니다.

4. 속성 카드의 자동 값을 덮어쓰려면 **수동 편집 허용**을 선택합니다.
5. 품번을 클릭하여 편집합니다.
6. 옵션: 문서 개체에 목록을 사용하지 않으려면 **사용함**을 선택 취소합니다.
   데이터를 수동으로 추가하거나 Microsoft ® Excel 스프레드시트에서 추가할 수 있습니다.

   모델 품번 열이 비어 있으면 SOLIDWORKS Manage에서 저장 시 전체 행을 제거합니다. **도면 품번** 열이 비어 있는 경우 소프트웨어에서 해당 행을 유지합니다.

목록에 데이터 추가

예를 들어 Microsoft Excel 스프레드시트 또는 다른 원본에서 데이터를 복사하여 수동으로 입력할 수 있습니다.

Excel 스프레드시트의 처음 두 열에서만 데이터를 추가할 수 있습니다.

목록에 데이터를 추가하는 방법:

1. 행 수를 입력합니다.
2. **행 추가**를 클릭합니다.
3. **모델 품번** 및 **도면 품번** 값을 입력합니다.
4. 옵션: 빈 행을 입력하려면 다음을 수행합니다.
   a) 셀을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **빈 행 삽입** > **현재 위치에**를 선택합니다.
   b) **행 수**에 숫자를 입력합니다.
   c) **삽입**을 선택합니다.
5. **저장**을 클릭합니다.
6. 옵션: 데이터를 복사하고 **Excel에서 붙여넣기**를 클릭하여 목록 하단에 Excel 스프레드시트에서 데이터를 추가합니다.
7. 옵션: 행을 클릭하고 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 다음 **Excel에서 붙여넣기** > **현재 위치에**를 선택하여 기존 행의 중간에 복사된 값을 추가합니다.

문서 개체에서 채번 목록 사용

문서 개체에 채번 목록을 사용하려면 다음 단계를 따릅니다.

1. 시스템 관리 도구에서 옵션을 선택합니다.
2. **CAD 옵션**에서 **SOLIDWORKS 옵션**을 클릭합니다.
3. 주 옵션(SOLIDWORKS) 대화 상자에서 **품번 옵션**을 클릭합니다.
4. 품번 옵션 대화 상자의 **필드 그룹**에서 번호 매기기 목록을 사용하는 필드 그룹을 선택합니다.
5. **채번 목록**을 선택합니다.
6. **채번 스키마 버전**에서 각 파일 유형마다 **채번 목록**을 선택합니다.

   파트와 어셈블리에는 **모델 번호** 열에 있는 번호가 사용됩니다.

7. 옵션: 번호에 추가할 접두사 또는 접미사를 포함합니다.
8. **저장**을 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.

링크된 모델과 도면

목록에서 번호가 지정되는 방법은 모델과 도면을 링크하기 위해 지정된 **품번 옵션**에 따라 다릅니다.

목록에서 숫자를 할당하는 것은 다음 사항에 따라서도 달라집니다.

- 모델과 도면의 품번은 동일할 수 있습니다.
- 목록의 현재 값 행에 모델과 도면 번호가 포함되어 있습니다.

다음 표에서는 다양한 시나리오에 대해 설명합니다. 목록에 숫자가 없으면 SOLIDWORKS Manage는 개체에 할당된 기본 채번 스키마를 사용합니다.

표 1: 같은 품번을 가질 수 없는 연결된 모델과 도면: 두 숫자를 모두 포함하는 목록

모델 먼저, 다음에 도면	도면 먼저, 다음에 모델
모델이 현재 값 **모델 품번**을 가져온 다음 도면이 같은 행에서 **도면 품번**을 가져옵니다.	도면이 현재 값 **모델 품번**을 가져온 다음 모델이 목록에서 다음 **모델 품번**을 가져옵니다.

표 2: 같은 품번을 가질 수 없는 연결된 모델과 도면: 모델만 포함하는 목록

모델 먼저, 다음에 도면	도면 먼저, 다음에 모델
모델이 현재 값이 있는 행의 번호를 가져온 다음 도면이 목록에서 다음 번호를 가져옵니다.	도면이 현재 값 **모델 품번**을 가져온 다음 모델이 목록에서 다음 **모델 품번**을 가져옵니다.

표 3: 같은 품번을 가질 수 있는 연결된 모델과 도면: 두 번호를 포함하는 목록

모델 먼저, 다음에 도면	도면 먼저, 다음에 모델
모델이 현재 값 **모델 품번**을 가져온 다음 도면이 같은 행에서 **도면 품번**을 가져옵니다.	도면이 현재 값 **모델 품번**을 가져온 다음 모델이 목록에서 다음 **모델 품번**을 가져옵니다.

표 4: 같은 품번을 가질 수 있는 연결된 모델과 도면: 모델만 포함하는 목록

모델 먼저, 다음에 도면	도면 먼저, 다음에 모델
모델이 현재 값이 있는 행의 번호를 가져온 다음 도면이 목록에서 다음 번호를 가져옵니다.	도면이 현재 값 **모델 품번**을 가져온 다음 모델이 목록에서 다음 **모델 품번**을 가져옵니다.

표 5: 모델 및 도면이 연결되지 않음: 두 번호를 포함하는 목록

모델 먼저, 다음에 도면	도면 먼저, 다음에 모델
모델이 현재 값 **모델 품번**을 가져온 다음 도면이 목록에서 다음 **모델 품번**을 가져옵니다.	도면이 현재 값 **모델 품번**을 가져온 다음 모델이 목록에서 다음 **모델 품번**을 가져옵니다.

표 6: 모델과 도면이 연결되지 않음: 모델만 포함하는 목록

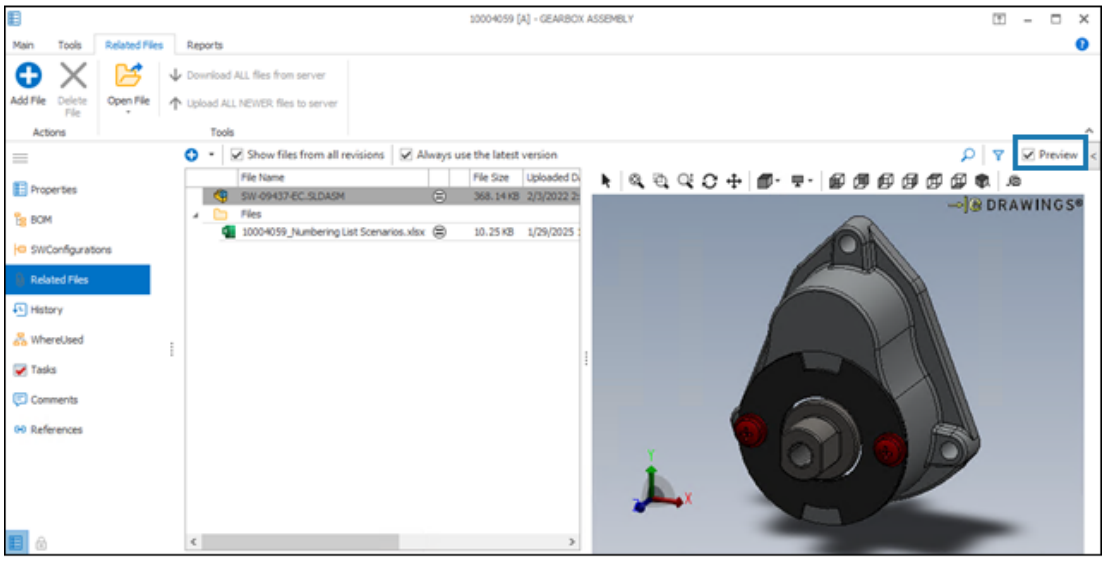
모델 먼저, 다음에 도면	도면 먼저, 다음에 모델
모델이 현재 값 **모델 품번**을 가져온 다음 도면이 목록에서 다음 **모델 품번**을 가져옵니다.	도면이 현재 값 **모델 품번**을 가져온 다음 도면이 목록에서 다음 **모델 품번**을 가져옵니다.

SOLIDWORKS 파일에 번호 적용

SOLIDWORKS 파일에 번호를 적용하려면 다음을 수행합니다.

1. SOLIDWORKS Design에서 SOLIDWORKS Manage 애드인을 엽니다.
2. 새 모델 또는 도면을 작성합니다.
3. **SOLIDWORKS Manage** 애드인에서 다른 이름으로 저장을 클릭합니다.
4. 대화 상자의 **유형**에서 채번 목록이 선택된 그룹을 선택합니다.
5. 필수 필드를 입력하고 **저장**을 클릭합니다.

관련 파일 미리 보기



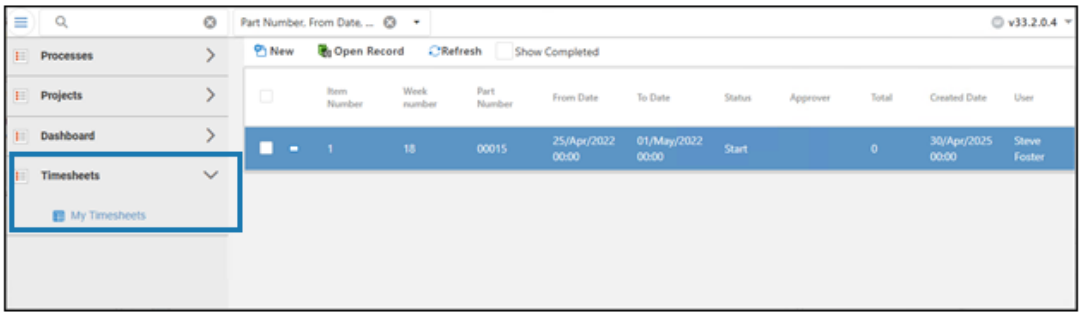
관련 파일 탭에서 문서 및 PDM 개체의 기본 파일이 포함된 관련 파일을 미리 볼 수 있습니다.

이전에는 기본 그리드의 오른쪽 플라이아웃 창에서만 문서 및 PDM 개체를 미리 볼 수 있었습니다.

관련 파일을 미리 보려면 다음을 수행합니다.

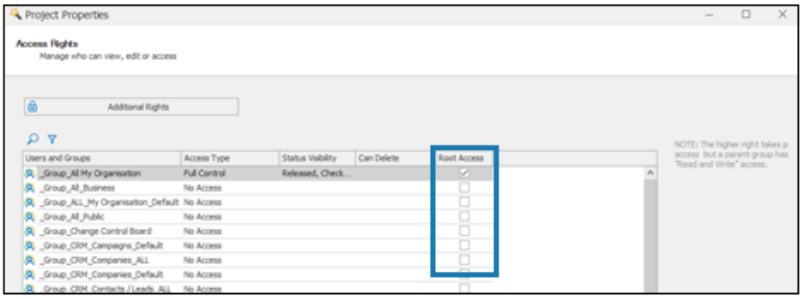
1. 리본에서 관련 파일을 클릭합니다.
2. **미리 보기**를 선택합니다.

Targeted Web 클라이언트를 통한 작업표 액세스



Targeted Web 클라이언트에서 작업표에 액세스할 수 있습니다. 이렇게 하면 외부 사용자는 완전한 사용자 액세스 권한 없이도 작업을 제출할 수 있습니다.

사용자 또는 그룹에 루트 개체 액세스 제공



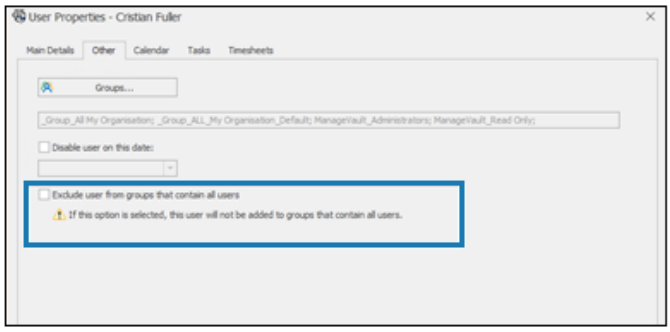
특정 사용자 및 그룹에 대한 개체의 루트 위치 액세스 권한을 부여할 수 있습니다.

이 액세스 수준을 통해 사용자와 그룹은 하위 폴더 내의 레코드만 볼 수 있습니다.

사용자 또는 그룹에 루트 개체에 대한 액세스를 제공하는 방법:

1. 프로젝트 속성 대화 상자에서 **액세스 권한**을 선택합니다.
2. **루트 액세스**에서 사용자 또는 그룹을 선택합니다.

그룹에서 새 사용자 제외



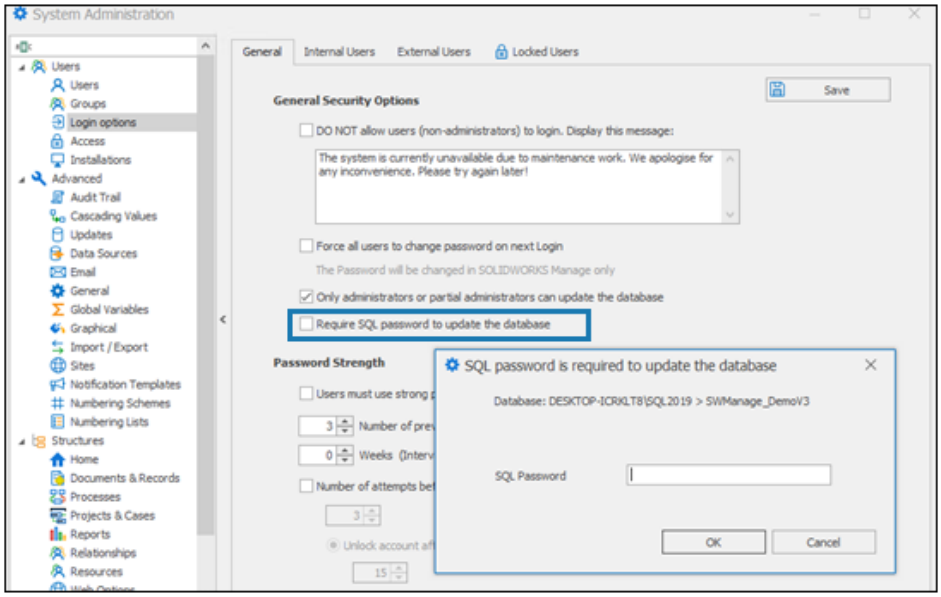
모든 사용자를 자동으로 포함하는 그룹에서 새 관리 전용 사용자를 제외할 수 있습니다.

이전에는 해당 그룹에서 새 사용자를 수동으로 제거해야 했습니다. 예를 들어 시스템 정의 그룹인 **group_Group_All My Organization**은 모든 사용자를 자동으로 포함합니다.

그룹에서 새 사용자를 제외하는 방법:

1. 사용자 속성 대화 상자의 기타 탭에서 **모든 사용자를 포함하는 그룹에서 사용자 제외**를 선택합니다.
2. **저장**을 클릭합니다.

SQL 암호를 사용하여 데이터베이스 업데이트 보호

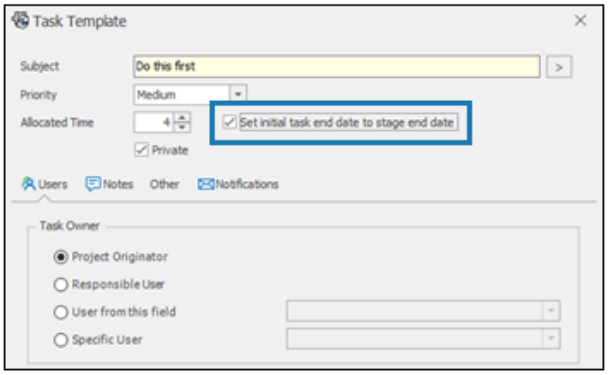


SQL 암호를 사용하여 데이터베이스 업데이트를 보호할 수 있습니다.

SQL 암호를 사용하여 데이터베이스 업데이트를 보호하는 방법:

1. 시스템 관리 도구에서 **사용자** > **로그인 옵션**을 클릭합니다.
2. 일반 탭에서 **데이터베이스를 업데이트하려면 SQL 암호 필요**를 선택합니다.
3. SQL 암호를 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.

작업의 종료 날짜 설정

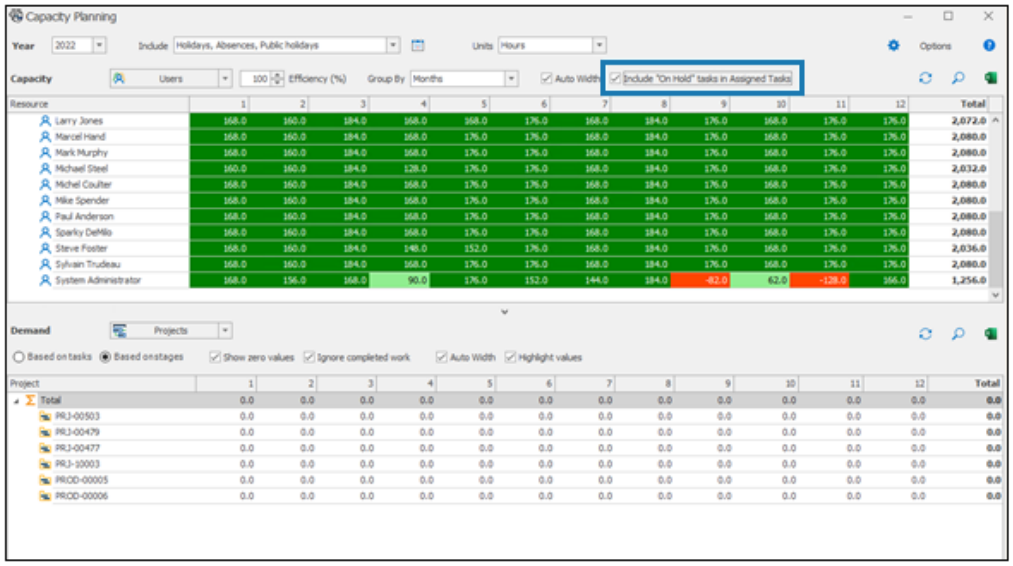


작업의 종료일이 스테이지의 종료일과 동일하도록 지정할 수 있습니다.

이전에는 작업의 종료 날짜가 각 작업에 배정된 기간을 기준으로 정해졌습니다.

작업 템플릿 대화 상자에서 **초기 작업 종료 날짜를 스테이지 종료 날짜로 설정**을 선택합니다.

보류 중인 작업 포함



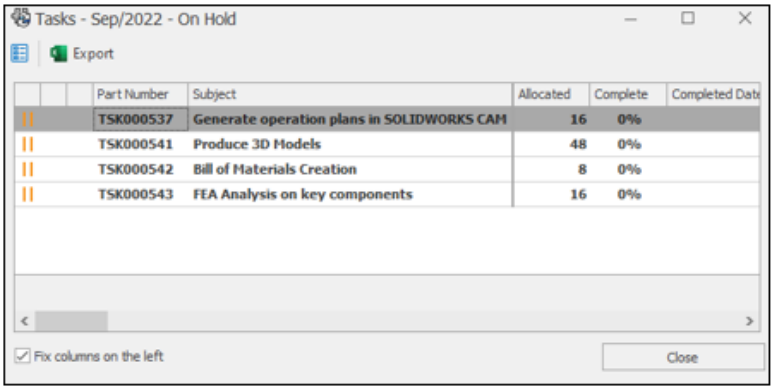
보류 중 상태의 작업을 식별할 수 있습니다. 이 상태는 아직 작업을 수행할 수 없음을 나타냅니다.

보류 중인 작업을 포함하는 방법:

1. **용량 계획** 도구에서 **할당된 작업에 "보류 중" 작업 포함**을 선택합니다.

이렇게 하면 팀이 용량을 초과하지 않고 프로젝트를 수행할 수 있는지 여부를 평가하는 데 도움이 됩니다. 너무 많은 작업이 **보류 중**인 경우 새 프로젝트를 추가하면 팀에 과부하가 발생할 수 있습니다.

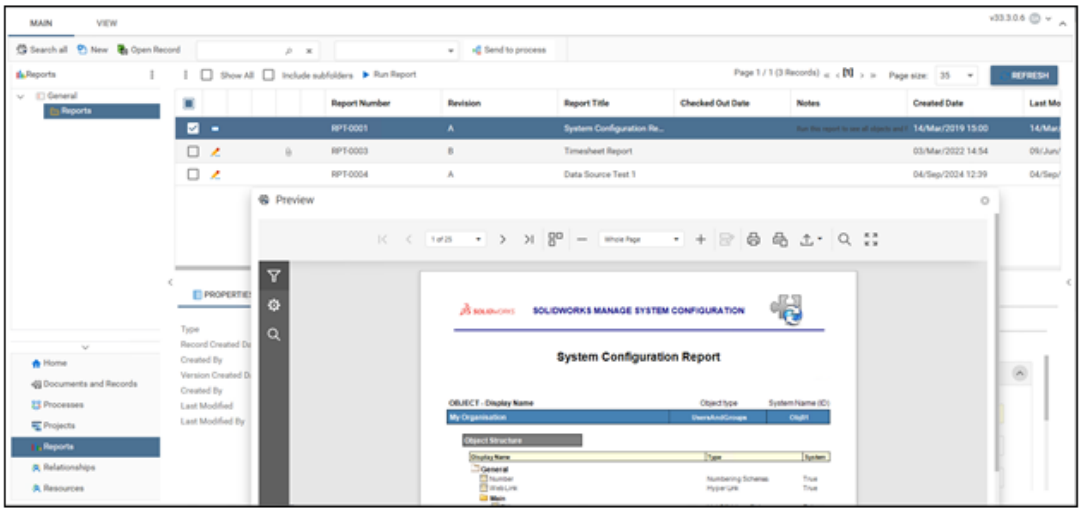
용량 계획 도구에서 작업 세부 정보 보기



용량 계획 도구에서 개별 작업에 액세스할 수 있습니다.

프로젝트 관리자는 각 사용자에게 할당된 작업의 세부사항을 볼 수 있습니다.

Plenary Web Client의 보고서 기능



전체 웹 클라이언트에서 **보고서**에 액세스할 수 있습니다.

이를 통해 웹 브라우저에서 통합 보고서에 액세스하고 이를 실행할 수 있습니다.

데스크톱 클라이언트를 사용하여 보고서를 편집합니다.

데스크톱 클라이언트에 대한 링크 만들기

데스크톱에 레코드에 대한 링크를 만들 수 있습니다(씩 클라이언트). 알림 이메일에 이를 포함하고 대시보드에 표시할 수 있습니다.

이전에는 웹 클라이언트에 대한 링크만 만들 수 있었습니다.

하위 항목만 간단 BOM

간단 BOM(하위 항목만) 뷰에는 롤업된 하위 아이템만 표시됩니다. 이전에는 **간단 BOM** 뷰에 롤업된 상위 항목(예: 하위 어셈블리) 및 하위 항목(예: 파트)이 표시되었습니다.

간단 BOM(하위 항목만)은 SOLIDWORKS PDM의 **파트만 BOM**과 유사합니다.

사용자 액세스 조건 정의

조건을 사용하여 특정 프로세스 스테이지에서 작업할 수 있는 사용자 또는 그룹을 정의할 수 있습니다. 이렇게 하면 조건부 워크플로 경로로 각기 다른 액세스 권한을 제공할 필요가 없으므로 설정이 간소화됩니다.

출력 조건 처리

출력 조건은 프로세스 필드뿐만 아니라 **영향을 받는 아이템** 필드를 추가로 사용할 수도 있습니다. 이를 통해 영향을 받는 특정 아이템에 대한 출력을 실행할 수 있습니다.

Messaging API 이벤트 트리거

API에는 대기열 애플리케이션으로 메시지를 보낼 수 있는 이벤트 트리거가 포함되어 있습니다. ERP 시스템과 같이 외부 시스템에서 변경 사항을 보내고 받을 수 있는 보다 강력한 방법을 제공합니다.

17

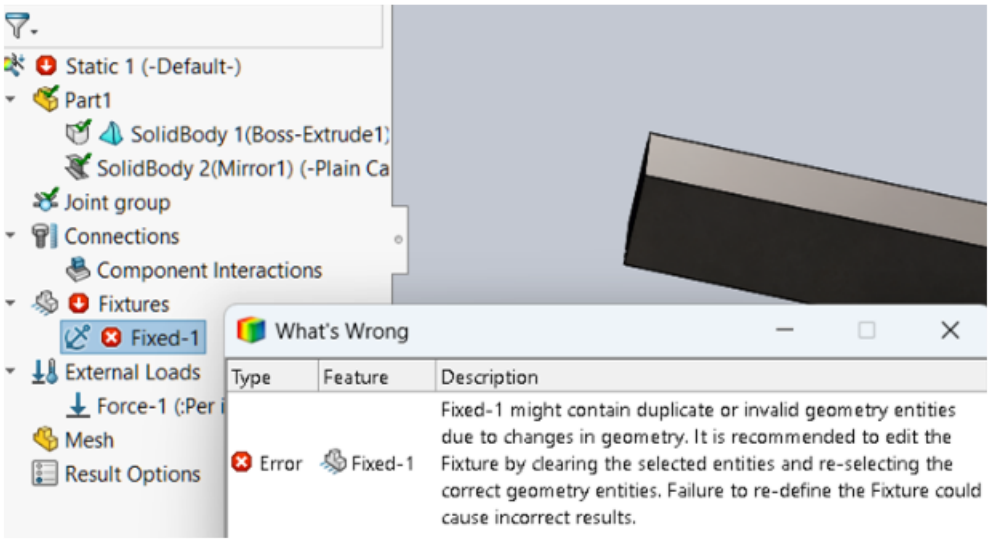
SOLIDWORKS Simulation

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **빔에 대한 오류 진단 개선(2026 SP2/FD02)**
- **중력 하중의 정확도 향상 (2026 SP1/FD01)**
- **자유물체력 정확도 향상(2026 SP1/FD01)**
- **케이블 커넥터(2026 SP1/FD01)**
- **시뮬레이션 워크플로에 대한 SIMULIA 호환성 활성화 (2026 SP1/FD01)**
- **빔에 적용되는 하중**
- **좌굴 스터디**
- **각변형의 표시**
- **쉘 모서리에 원격 하중 분산**
- **라이선스 업데이트**
- **커넥터를 사용한 스터디의 성능 개선**
- **핀 커넥터 하중**
- **응답 스펙트럼 해석에 원격 질량 지원**
- **결과 플롯을 eDrawings로 저장**
- **쉘 정의**
- **사용자 인터페이스**

SOLIDWORKS® Simulation Standard, SOLIDWORKS Simulation Professional 및 SOLIDWORKS Simulation Premium은 별도 구매 제품입니다.

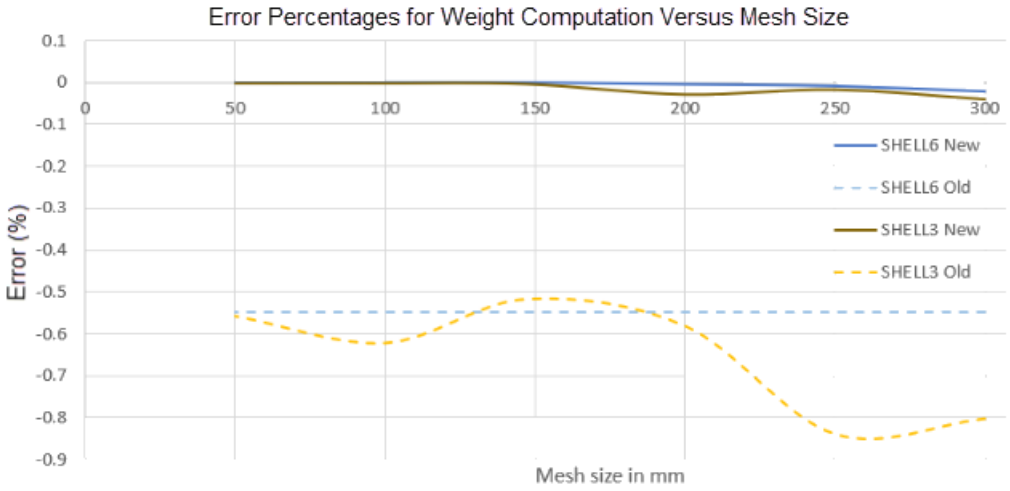
빔에 대한 오류 진단 개선(2026 SP2/FD02)



솔리드 바디를 빔으로 그리고 빔을 솔리드 바디로 변환하는 동안 구속과 경계 조건이 무효화될 경우 명확한 오류 및 경고 메시지가 표시되므로 더 나은 진단을 수행할 수 있습니다.

업데이트된 유효성 검사를 사용하면 숨겨진 오류가 있는 검사를 실행할 수 없게 되므로 시간이 절약되고 결과가 잘못될 위험이 줄어듭니다.

중력 하중의 정확도 향상 (2026 SP1/FD01)

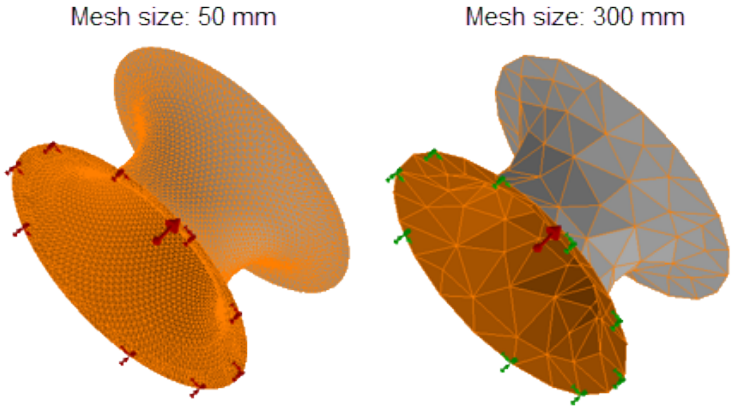


쉘로 메시 처리된 곡면 모서리 및 곡면의 중력 하중 계산이 더 정확합니다.

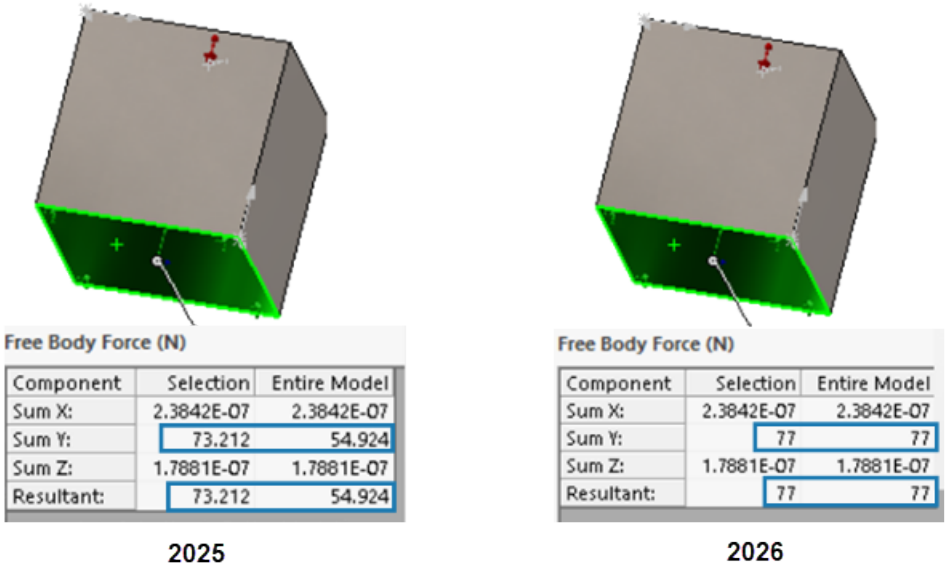
쉘 요소로 메시 처리된 곡선 지오메트리의 볼륨을 계산하는 알고리즘이 향상되어 구조 질량 및 중력 하중을 평가할 때 충실도가 높아집니다. 쉘 요소 볼륨의 계산은 이제 쉘 두께와 쉘 요소의 절점 연결을 모두 포함하는 쐐기 요소를 생성하여 수행됩니다.

무게 계산 정확도 향상은 이중 곡선 지오메트리뿐만 아니라 일반 품질 쉘로 메시 처리된 곡선 지오메트리, 오프셋이 있는 쉘 및 복합 쉘에서 가장 두드러집니다. 이 향상 기능은 선형 정적 스터디에 사용할 수 있습니다.

위의 이미지는 새(SHELL6 New 및 SHELL3 New) 알고리즘과 이전(SHELL6 Old 및 SHELL3 Old) 알고리즘을 사용하여 쉘 요소로 메시 처리된 안티클라스틱 지오메트리의 무게 계산에 대한 오류 비율을 보여줍니다. 새 알고리즘은 아래의 이미지에 표시된 항클라스틱 형상의 중량 계산에 대한 오차 비율을 크게 줄입니다.



자유물체력 정확도 향상(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

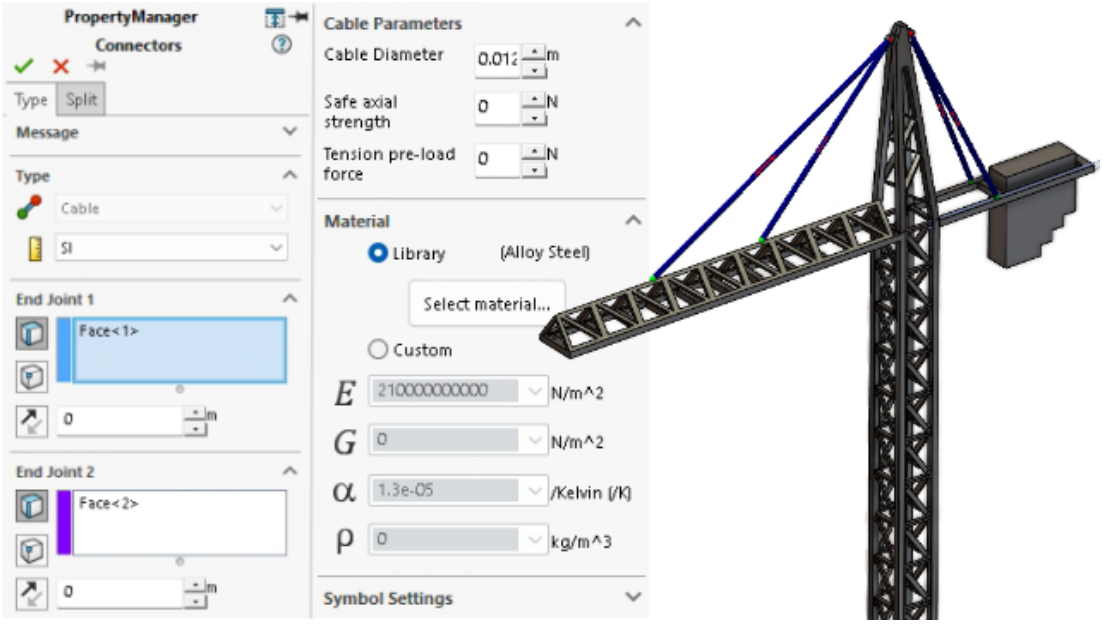
2026

선형 정적 스터디의 경우 적용된 중력과 원심력에 의한 하중을 가진 모델의 자유물체력 계산이 개선됩니다. 또한 바디 수준에서 자유물체력을 표시할 수 있습니다.

위 이미지는 $1m^3$ 큐브의 현재 및 이전 자유물체력을 $7,700kg/m^3$의 밀도와 $g = 10N/s^2$의 적용된 중력 하중을 비교합니다. 큐브는 바닥면에 구속되어 있습니다.

SOLIDWORKS Simulation 2026에서 바닥면과 전체 큐브에 대한 자유물체력은 정확히 77N으로 되며 이 값은 큐브의 무게입니다.

케이블 커넥터(2026 SP1/FD01)



솔리드의 면, 쉘의 원형 모서리 또는 솔리드 또는 쉘의 꼭지점 사이에 장력이 적용된 케이블을 지정하거나, 면-꼭지점, 꼭지점-원형 모서리 또는 원형 모서리-면 조합을 지정할 수 있습니다.

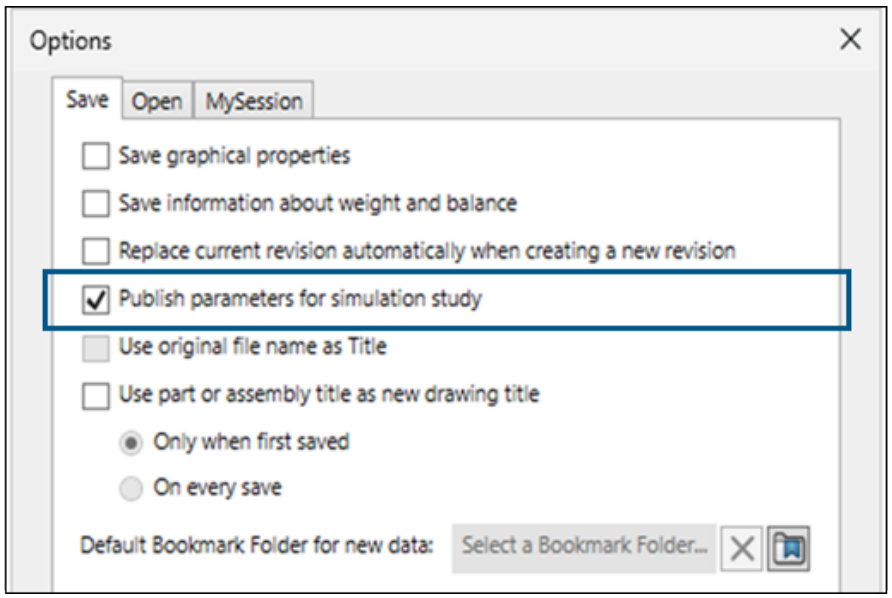
케이블 커넥터를 사용하여 케이블 요소를 정확하게 모델링할 수 있습니다. 이 요소는 케이블 연결 브리지, 크레인 및 기타 부하 지지 구조 요소에 흔히 사용됩니다. 케이블을 모델링하려면 케이블의 직경과 재질을 지정해야 합니다. 또한 후처리 과정 중에 유용한 **안전 축 강도**를 지정하여 장력이 적용된 케이블이 가해진 축 하중을 견딜 수 있는지 여부를 결정할 수 있습니다.

시뮬레이션 스터디 트리에서 케이블 커넥터를 정의하려면 **연결**을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **케이블** 을 클릭합니다.

시뮬레이션을 실행한 후 케이블 커넥터에 작용하는 축력을 나열하려면 **결과** 를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **커넥터 하중 표시**를 클릭합니다.

케이블 커넥터는 선형 정적 스터디에서 지원되며 SOLIDWORKS Simulation Professional과 SOLIDWORKS Simulation Premium에 함께 제공됩니다.

시뮬레이션 워크플로에 대한 SIMULIA 호환성 활성화 (2026 SP1/FD01)



관리자는 **도구** > **옵션** > **저장** 아래의 MySession 작업 표시줄에 있는 **시뮬레이션 연구에 대한 파라미터 게시** 옵션을 사용하여 **3D**EXPERIENCE platform에 저장 시 SIMULIA 앱과의 호환성을 관리할 수 있습니다.

장점: 이를 통해 SOLIDWORKS Design에서 다음 기능을 사용할 수 있습니다.

- 시뮬레이션 워크플로에 필요한 경우에만 파라미터 게시.
- CAD 제품군 전체에서 상호 교환하여 사용할 수 있는 물리적 제품의 안정적인 ID.

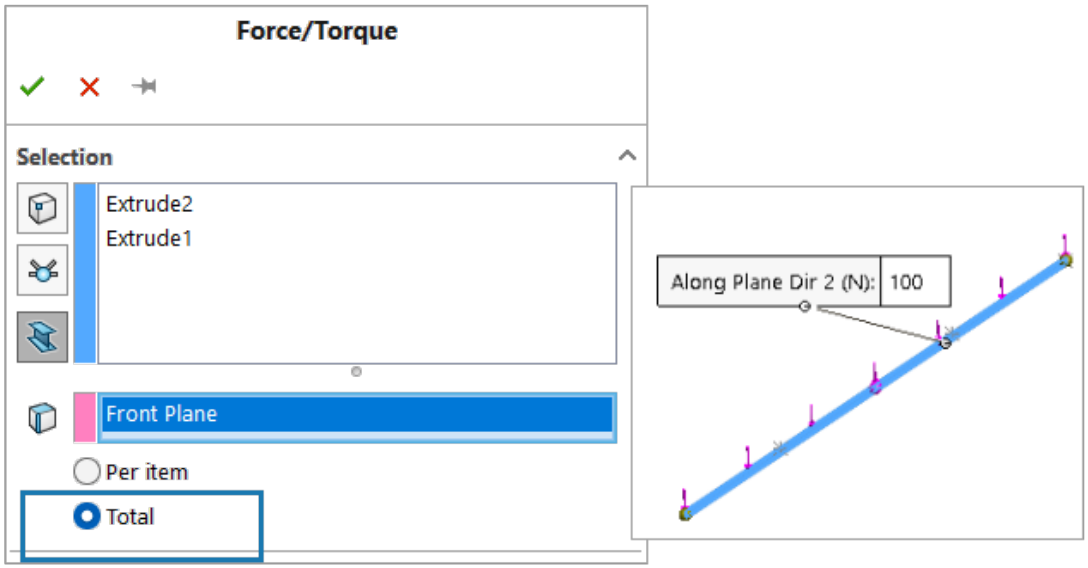
이 옵션을 선택하면 SOLIDWORKS Design은 플랫폼에 파라미터를 게시하고 CAD 제품군의 물리적 실제 제품에 동일한 ID를 할당합니다. 이렇게 하면 SIMULIA 애플리케이션은 모든 설정에서 파라미터를 재사용할 수 있습니다. 게시 파라미터는 추가로 처리해야 하기 때문에 데이터 크기에 따라 시간이 늘어날 수 있습니다.

이 옵션을 선택 취소하면 SOLIDWORKS Design은 시뮬레이션 파라미터를 게시하지 않고 CAD 제품군의 실제 제품마다 고유한 ID를 할당합니다. 그 결과, 저장 시간이 단축되고 시뮬레이션 워크플로우를 필요로 하지 않는 사용자 대부분의 성능이 향상됩니다.

제한 사항은 다음과 같습니다.

- 플랫폼에 게시된 파라미터는 SOLIDWORKS Design에서 삭제하면 플랫폼에 그대로 유지됩니다.
- 기능이 꺼진 상태로 저장된 CAD 제품군은 활성화한 후에도 안정적인 ID를 가지고 있지 않습니다.
- 기능이 꺼진 상태로 데이터를 저장했다가 나중에 활성화한 경우 재생성하고(예: **Ctrl + Q**를 누름) 다시 저장해야 파라미터를 게시할 수 있습니다.
- 저장 시간은 데이터 크기에 따라 다릅니다. 모든 사용자는 기능을 사용하기 전에 대형 어셈블리를 테스트해야 합니다.

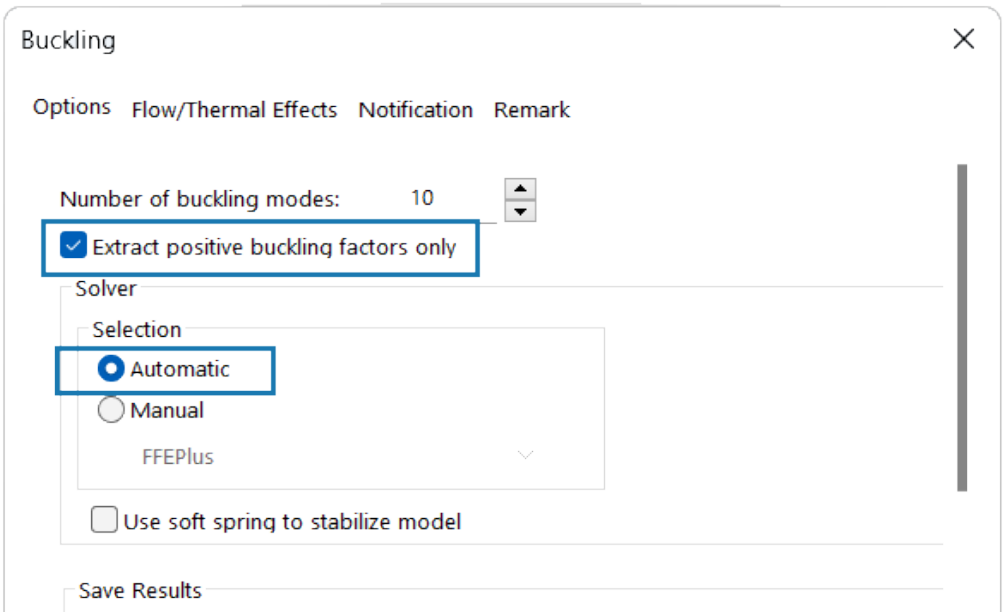
빔에 적용되는 하중



빔 바디에 하중을 적용할 때 유연성이 개선되었습니다.

이전 릴리즈에서는 **항목당** 기본 옵션을 사용하여 빔 바디에만 하중을 적용할 수 있었습니다. 이번 릴리즈에서는 하중/토크 PropertyManager의 **총계** 옵션을 선택하여 길이에 비례하는 여러 빔 바디에 하중을 분산할 수 있습니다.

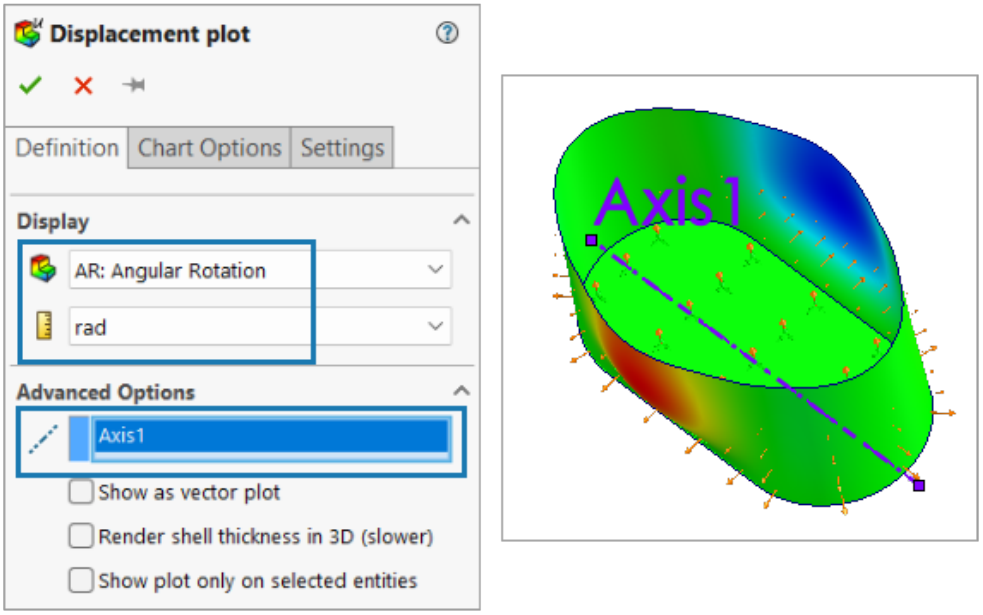
좌굴 스터디



좌굴 스터디를 실행하는 데 사용하는 모델의 경우 양의 좌굴 계수 및 모드만 추출할 수 있습니다.

양의 좌굴 계수만 추출 옵션은 좌굴 스터디 속성 대화 상자에서 사용할 수 있습니다. 양의 좌굴 계수 및 모드만 추출하도록 선택한 경우 솔버가 **자동** 옵션으로 전환됩니다. SOLIDWORKS Simulation은 솔버가 좌굴 시뮬레이션을 계산할 수 있는 음의 좌굴 계수 및 관련 모드를 보고하지 않습니다.

각변형의 표시

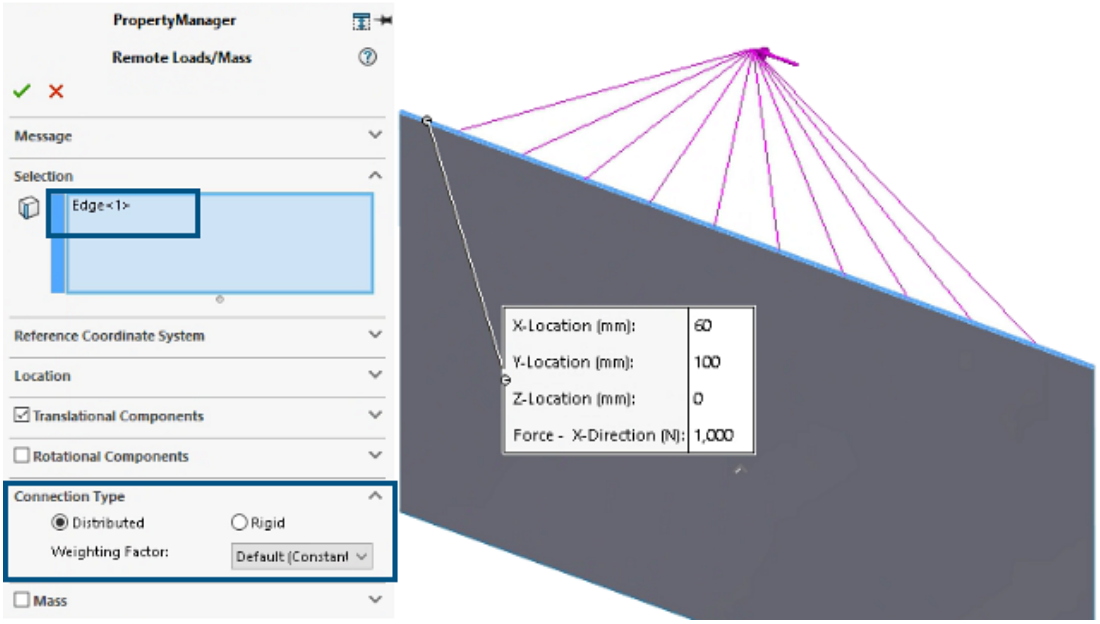


지정된 축을 기준으로 각변형 결과를 각도 또는 라디안 단위로 플롯할 수 있습니다.

변위 플롯 PropertyManager에서 **AR: 각도 회전**(**표시** 아래에 있음) 및 축(**고급 옵션** 아래에 있음)을 선택합니다.

이 내용은 정적 및 비선형 정적 스터디에 사용할 수 있습니다. 모든 솔리드, 쉘 또는 빔 메시가 있는 스터디만이 각도 회전 표시를 지원합니다. 혼합 메시 스터디는 지원되지 않습니다. 비선형 스터디의 각도 회전 시간 기록 플롯을 작성하는 것은 지원되지 않습니다.

쉘 모서리에 원격 하중 분산



원격 하중 및 원격 질량에 대한 분산 커플링 공식이 이제 쉘 모서리를 지원합니다.

쉘 모서리를 지원하도록 선택하면 원격 하중 또는 질량이 모서리의 커플링 노드 전체에 분산됩니다. 이전에는 분산 커플링 공식을 면에만 사용할 수 있었습니다.

이 기능은 피로, 설계, 압력 용기 설계 스터디와 함께 선형 정적 스터디에 사용할 수 있습니다.

라이선스 업데이트

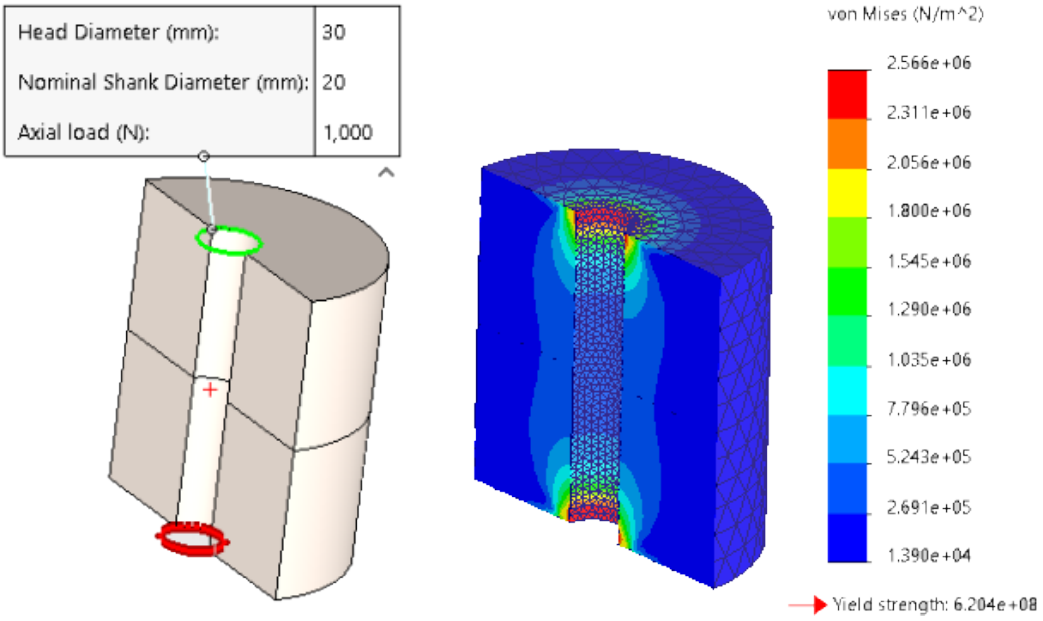
SOLIDWORKS Simulation Professional 및 SOLIDWORKS Simulation Premium 라이선스에서만 사용할 수 있었던 기능은 이제 SOLIDWORKS Simulation Standard 라이선스에서 사용할 수 있습니다.

- 자동으로 불완전 구속 바디 감지. 시스템 옵션 - 일반 대화 상자에서 액세스하는 **자동으로 불완전 구속 바디 감지** 옵션은 모든 SOLIDWORKS Simulation 라이선스로 사용할 수 있습니다.

  자동으로 불완전 구속 바디 감지를 선택하면 솔버는 시뮬레이션 중에 충분히 구속되지 않은 바디를 감지하고 모델이 불안정한 경우 평행 또는 회전 강체 모드를 표시할 수 있습니다. 강체 바디의 자동 감지는 선형 정적 스터디에 사용할 수 있습니다.

- 고급 본드 결합 및 접촉 알고리즘. 솔버에 의한 향상된 메모리 예측, 할당, 관리를 통해 메모리 부족 때문에 이전에 실패했던 대형 곡면-곡면 본드 결합과 접촉 상호작용 세트를 완료할 수 있습니다.
- 기능 기반 통신. 수식 솔버 FFEPlus 및 대형 문제 Direct Sparse에 데이터를 전달하면 모든 사용권에 보다 효율적으로 사용할 수 있습니다. 메모리 사용을 통한 기능 기반 데이터 통신이 파일 기반 통신을 대체합니다.

커넥터를 사용한 스터디의 성능 개선



분산 커플링을 지원하는 커넥터를 사용하여 수행된 시뮬레이션 스터디의 솔루션 시간이 개선되었습니다.

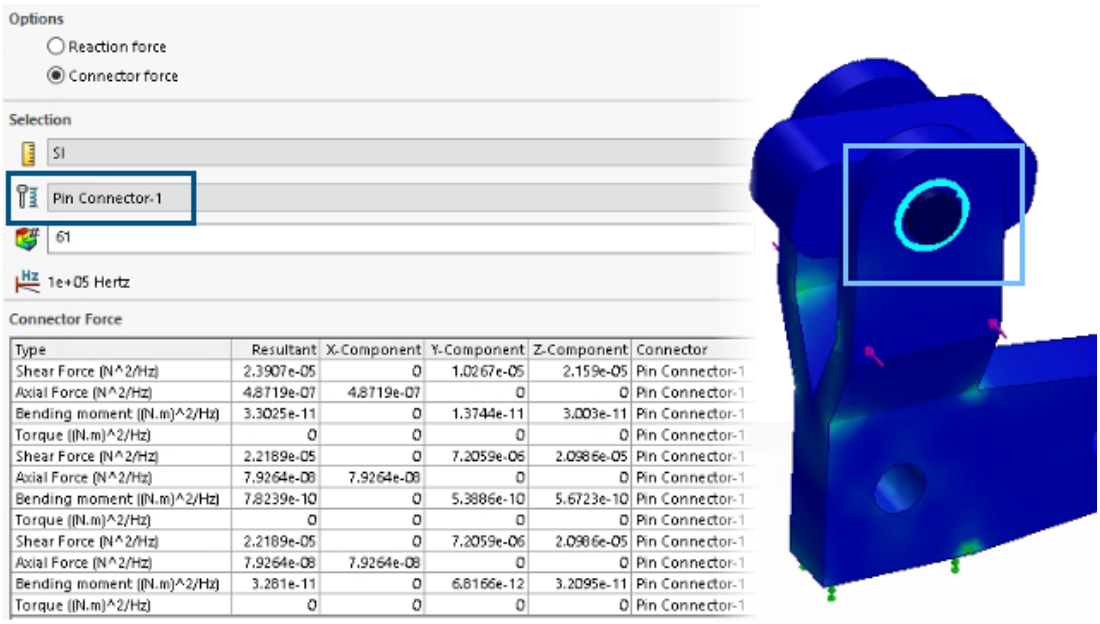
예상되는 솔버 개선 사항은 다음과 같습니다.

- Intel Direct Sparse 솔버. 커플링 다면체의 수(곡면 요소)가 800개를 초과하는 경우 제한으로 인해 이전에는 해석하지 못했던 모델이 이제 솔루션에 도달할 수 있습니다. 이 제한은 제거됩니다. 또한 분산 커플링이 있는 커넥터와 커플링 노드(예: 볼트, 베어링, 링크 막대)가 많은 커넥터를 사용하는 모델의 솔루션 시간이 더 빨라집니다.

  예를 들어 위의 이미지는 분산 커플링이 있는 볼트로 연결된 두 원통의 모델을 보여줍니다. 이전 릴리즈에서는 커플링 다면체 수에 제한이 있어서 이 모델의 선형 정적 스터디에 실패했습니다. 이번 릴리즈에서는 Intel Direct Sparse 솔버가 동일한 스터디에 대한 솔루션을 제공합니다.

- FFEPlus 솔버. 분산 커플링이 있는 커넥터와 커플링 노드가 많은 모델의 솔루션 시간이 단축됩니다.

핀 커넥터 하중



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

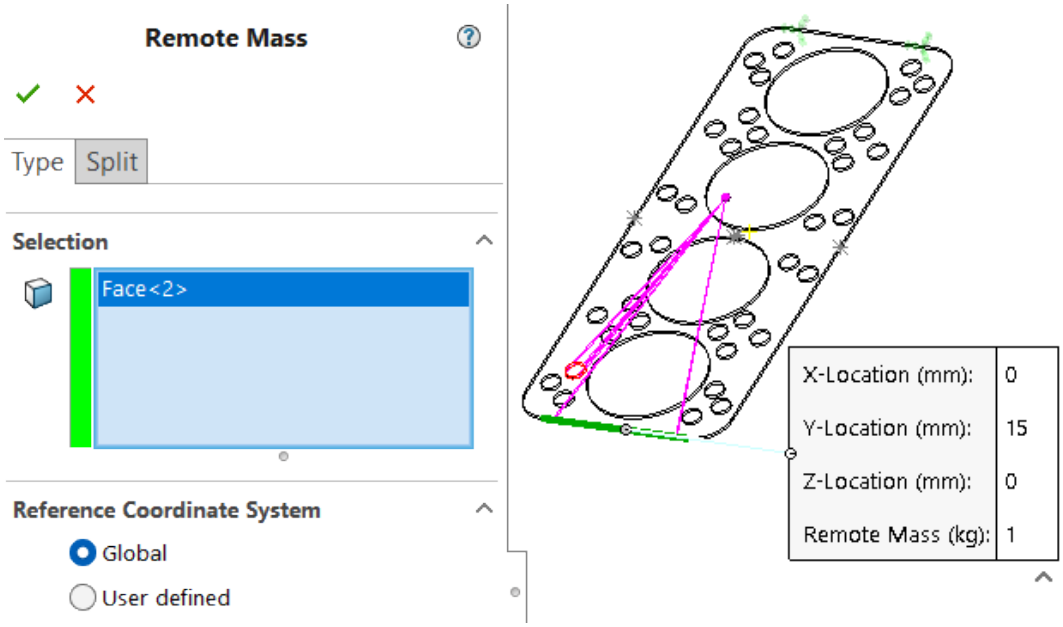
선형 동적 임의 진동 스터디에서 전단력, 축력, 굽힘 모멘트, 토크 등의 핀 커넥터 하중을 추출할 수 있습니다.

결과 하중 PropertyManager의 **옵션**에서 **커넥터 하중**을 선택하여 솔버가 계산하는 핀 커넥터 하중 목록을 봅니다. 전체 좌표계 또는 로컬 좌표계를 기준으로 핀 커넥터 하중의 X, Y, Z 부품을 총 하중과 함께 나열할 수 있습니다. SOLIDWORKS Simulation은 PSD(Power Spectral Density) 값을 기반으로 한 핀 하중과 모멘트를 나열하며, 이는 진동수 영역 전체에 대한 하중 분포를 나타냅니다.

응답 그래프를 클릭하여 진동수 영역에서 핀 하중의 응답 그래프를 생성합니다.

이 기능을 사용하면 임의 진동 스터디 중에 핀 커넥터에 작용하는 하중과 모멘트를 평가함으로써 하중 분산을 보다 정확하게 표현할 수 있습니다.

응답 스펙트럼 해석에 원격 질량 지원



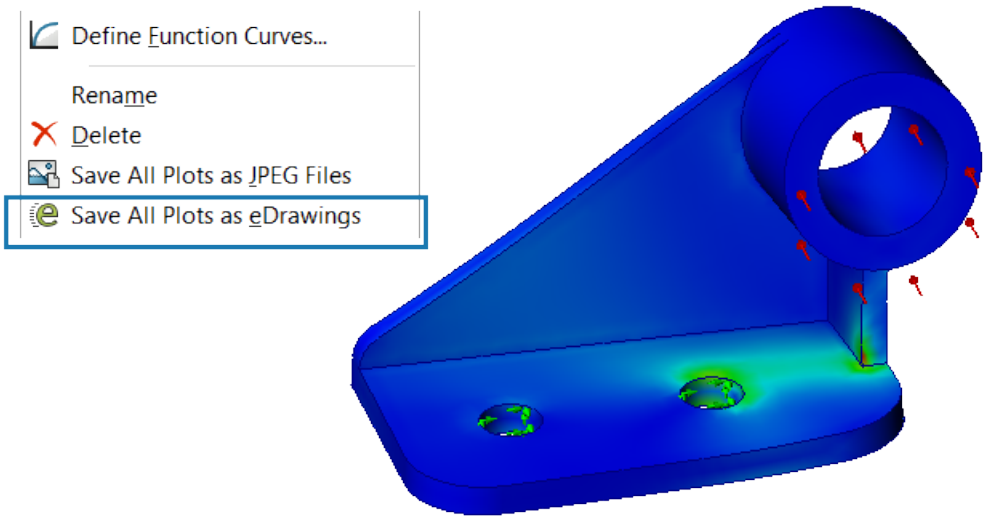
응답 스펙트럼 해석 연구는 원격 질량 적용을 지원합니다.

메시 처리된 지오메트리의 일부가 아닌 부품의 질량 효과를 원격 질량으로 처리하여 모델의 나머지 부분에 포함시킬 수 있습니다. 응답 스펙트럼 해석을 실행하려는 모델에 원격 질량을 적용하는 방법:

1. 응답 스펙트럼 해석 스터디 트리에서 **외부 하중**을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **원격 질량**을 선택합니다.
2. **선택**의 경우 원격 질량을 적용할 면, 모서리선, 또는 꼭지점을 선택합니다.
3. **위치**의 경우 부품의 무게 중심에서 원격 질량의 위치를 지정합니다.
4. **원격 질량** 값을 입력합니다.

원격 질량은 선택한 면, 모서리 또는 꼭지점에서 모델의 나머지 부분에 단단히 연결됩니다.

결과 플롯을 eDrawings로 저장

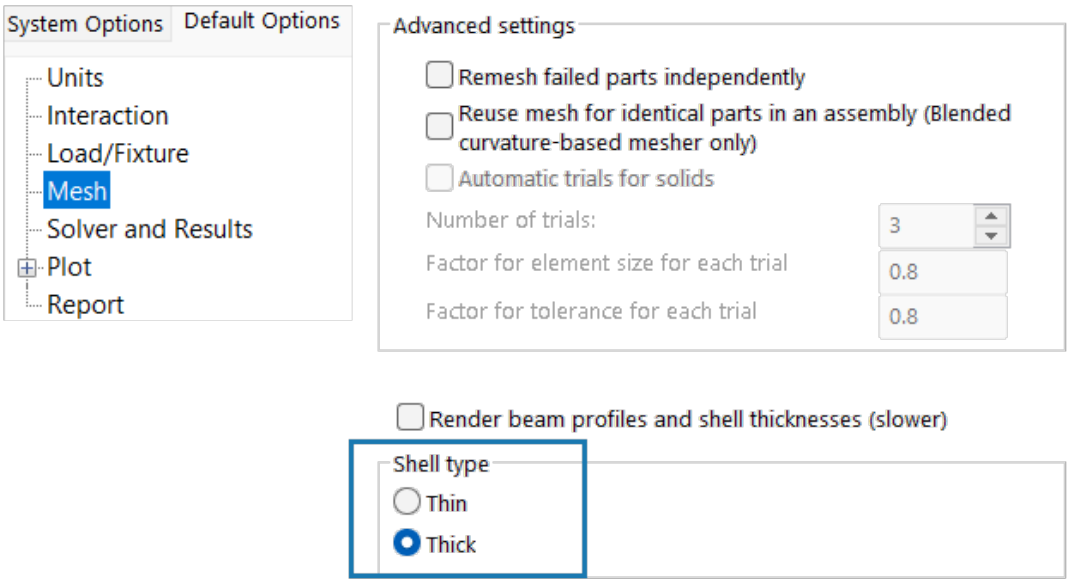


3DEXPERIENCE platform에서 SOLIDWORKS Design을 설치할 때 시뮬레이션 결과 플롯을 eDrawings 파일로 저장할 수 있습니다.

스터디의 모든 플롯을 저장하려면 Simulation 스터디 트리에서 스터디 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **모든 플롯을 eDrawings로 저장**을 선택합니다.

스터디에 있는 하나의 플롯을 저장하려면 Simulation 스터디 트리에서 **결과** 아래의 플롯을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **다른 이름으로 저장**을 선택합니다. **다른 유형으로 저장**에서 **eDrawings 파일(*.analysis.eprt)**을 선택합니다. 기본적으로 파일은 **기본 옵션** > **보고서** > **결과 폴더**에 지정된 폴더에 저장됩니다.

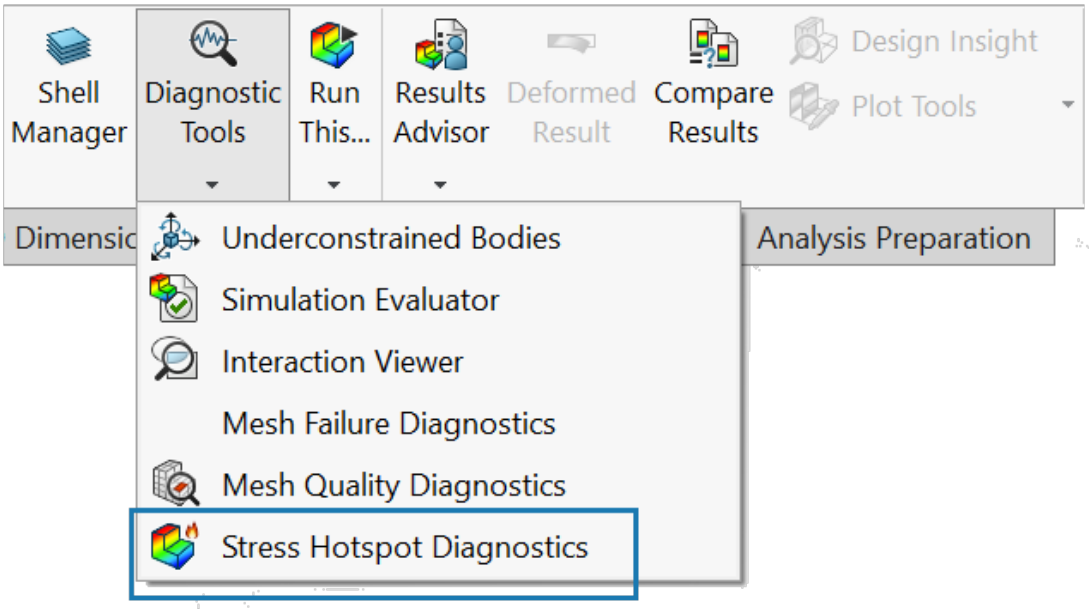
쉘 정의



새 스터디의 쉘 유형 정의(**두껍게** 또는 **얇게**)를 전체적으로 지정할 수 있습니다.

쉘 유형을 수정하려면 상단 표시줄의 메뉴에서 **시뮬레이션** > **옵션...** > **기본 옵션** > **메시**를 클릭합니다. 지정한 쉘 유형은 **선택한 면으로 쉘 정의** 명령을 사용하여 곡면 바디, 판금 바디 및 솔리드 바디에서 작성된 새 쉘 정의에 적용됩니다.

사용자 인터페이스



몇 가지 사용자 인터페이스 개선사항을 통해 사용자 환경이 향상됩니다.

- **진단 도구** 의 CommandManager에서 **응력 핫스팟** 도구에 액세스할 수 있습니다.
- 보고서 옵션 대화 상자에서 보고서를 생성하기 전에 하나의 작업으로 모든 보고서 섹션을 선택하거나 선택을 취소하여 시간을 절약할 수 있습니다.
- 오류 메시지의 표현은 명확하며 시뮬레이션 스터디에서 오류의 근본 원인을 쉽게 식별할 수 있습니다.

18

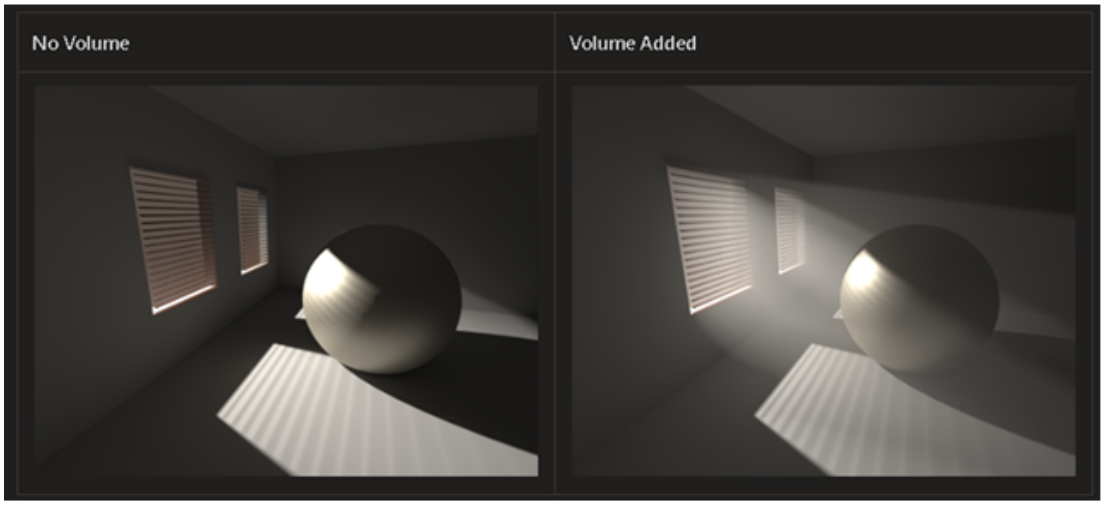
SOLIDWORKS Visualize

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **체적 렌더링 (2026 SP2/FD02)**
- **Stellar 빠른 렌더링 모드에서 AMD 하드웨어 지원**

SOLIDWORKS® Visualize는 별도 구매 제품입니다.

체적 렌더링 (2026 SP2/FD02)



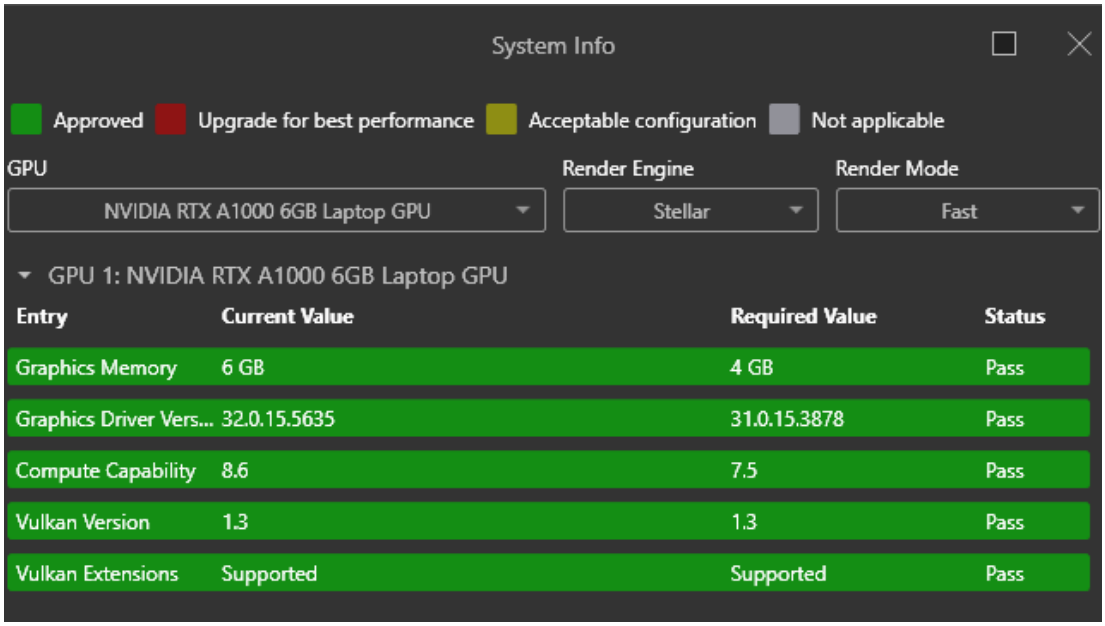
SOLIDWORKS Visualize 프로젝트에 체적 개체를 추가할 수 있습니다. 다른 개체와 마찬가지로 장면에서 배율 조정, 위치 지정 및 회전할 수 있는 균일한(동일한) 밀도로 체적 개체 추가를 시각화할 수 있습니다.

장점: 체적 렌더링을 사용하면 안개, 연무 및 부드러운 빛 산란과 같은 대기 효과를 포함할 수 있습니다. 이러한 효과는 장면에 솔리드 지오메트리는 제공하지 못하는 깊이를 더하고 보다 자연스러운 조명과 분위기를 만드는 데 도움이 됩니다.

체적 객체를 추가하려면 모델 탭의 +를 클릭하거나 오른쪽 클릭 바로가기 메뉴를 사용하거나 **프로젝트** > **모델** > **새 볼륨**을 선택하십시오. 각 체적 개체는 **모델** 트리에 새 루트 레벨 항목으로 나타납니다.

트리에서 다른 모델을 조정하는 것과 동일한 방법으로 체적 개체를 조정합니다. 볼륨을 활성화 또는 비활성화하고, 크기와 위치를 변경하며, 애니메이션하고, 패턴을 적용할 수 있습니다.

Stellar **빠른 렌더링 모드에서** AMD **하드웨어 지원**



SOLIDWORKS Visualize는 Stellar RealtimeGI를 기반으로 하는 Visualize의 대화형 광선 추적 엔진인 3DS Stellar **빠른** 렌더링 모드를 사용하여 AMD 하드웨어(RDNA™ 2 이상)에서 네이티브 GPU 가속을 지원합니다.

이전에는 AMD GPU가 설치된 컴퓨터에서 SOLIDWORKS Visualize를 사용한다면 AMD Radeon™ ProRender 렌더링 엔진을 사용해야 했습니다. 이 변경 사항 덕분에 사용자 환경이 간소화되고 기본 AMD 하드웨어 지원이 강화됩니다.

최소 Vulkan® 광선 추적 확장 요구 사항을 충족하고 VRAM(GPU 메모리)이 충분한 AMD RDNA 2 GPU 이상이 있어야 합니다.

렌더링 엔진과 렌더링 모드마다 최소 요구 사항과 GPU 호환성이 다릅니다. 따라서 추가 하드웨어에 대한 지원을 반영할 수 있도록 시스템 정보 대화 상자가 재설계되었습니다.

시스템 정보 대화 상자에 액세스하려면 다음을 수행합니다.

1. **도움말** > **시스템 정보**를 클릭합니다.
2. 대화 상자에서 **GPU**, **렌더링 엔진** 및 **렌더링 모드**를 지정합니다.

   대화 상자에 시스템 기능 평가가 표시됩니다. **Stellar**와 **빠르게** 또는 **ProRender**와 **정확**의 조합을 선택하면 **Vulkan 확장**에 대한 지원도 표시됩니다.

19

SOLIDWORKS CAM

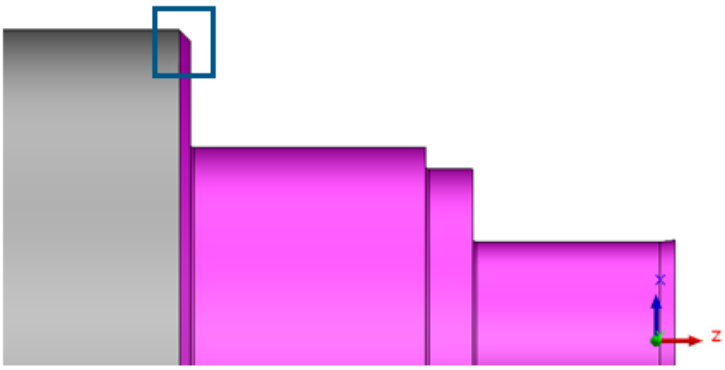
이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **터닝 공구경로에서 스탁에 대한 바 파단 모따기**
- **콜릿 하우징 파라미터**

SOLIDWORKS® CAM은 두 가지 버전으로 제공됩니다. SOLIDWORKS CAM Standard에는 SOLIDWORKS Subscription Service를 제공하는 SOLIDWORKS Design 라이선스가 함께 들어 있습니다.

SOLIDWORKS CAM Professional은 별도 구매 제품입니다.

터닝 공구경로에서 스탁에 대한 바 파단 모따기



가이드 부시를 손상시킬 수 있는 버를 방지하기 위해 OD에 대해 생성된 터닝 공구경로에 바 파단 이동을 추가할 수 있습니다.

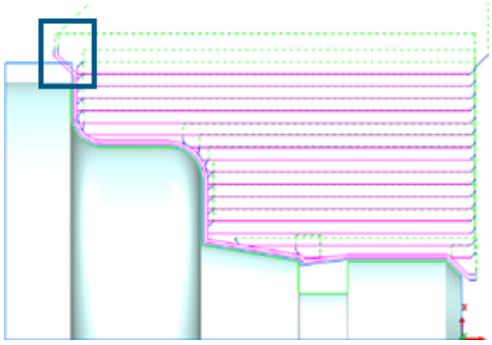
터닝 공구경로 가공 과정에서 원통면 스탁의 모서리를 가공할 때 공구 인서트 근처에 버(원치 않는 날카로운 모서리)가 형성될 수 있습니다. 가이드 부시에서 스탁 재질이 미끄러지면 버가 손상될 수 있습니다. 버가 형성되지 않도록 하기 위해 다음과 같은 유형의 터닝 공구경로에 대한 바 파단 이동 옵션을 지정할 수 있습니다.

- 터닝 황삭

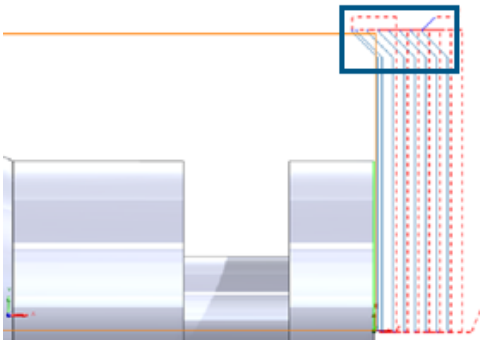
- 터닝 정삭
- 홈 황삭(OD 피처만)
- 홈 정삭(OD 피처만)
- 페이스 황삭
- 페이스 정삭

컷 패스에 바 파단 이동을 추가하면 스탁 모서리가 디버링됩니다. 또한 가공 공정 중에 스탁이 가이드 부시 안팎으로 이동할 때 가이드 부시가 손상되지 않도록 방지합니다.

SOLIDWORKS CAM은 최대 스탁 지름을 교차하는 패스에 바 파단 이동을 추가합니다. 필요에 따라 이러한 이동을 일반 컷 이동에 추가합니다.

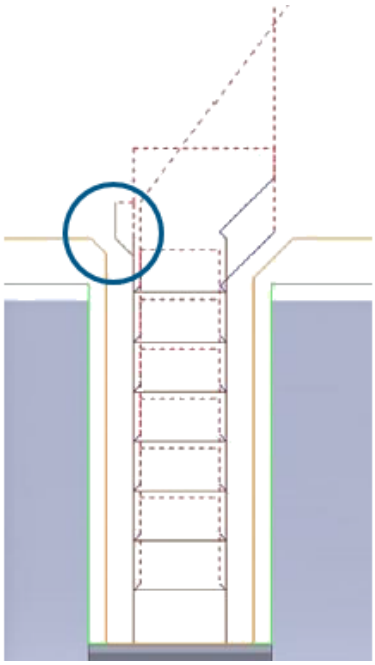


첫 번째와 최종 컷 패스에서 바 파단 모따기를 사용한 터닝 황삭 공구경로

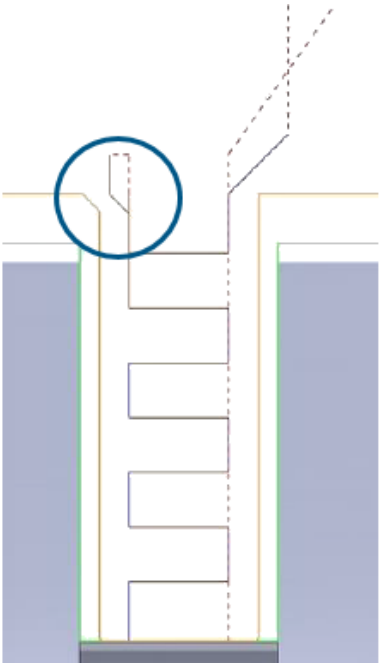


각 컷 패스에 대해 바 파단 모따기를 사용한 페이스 황삭 공구경로

홈 황삭 및 정삭 공구경로의 경우 SOLIDWORKS CAM은 홈 스타일에 따라 바 파단 이동을 추가합니다. 앱에서는 바 파단 이동을 추가할 때 홈의 절단 패턴을 고려합니다. 홈 스타일에 따라 바 파단 이동이 하나일 수도 있고 여러 개일 수도 있습니다.

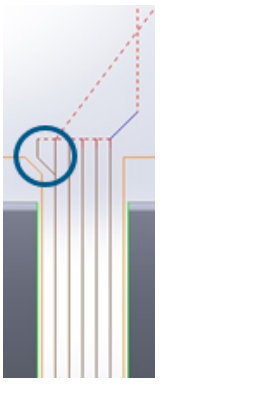


지그 홈 스타일을 사용한 홈 황삭 공구경로



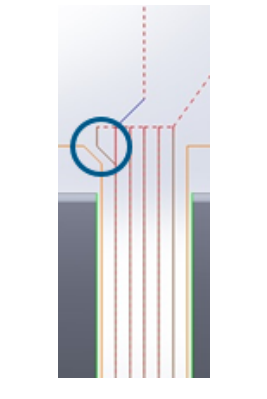
지그재그 홈 스타일을 사용한 홈 황삭 공구경로

다음 홈 황삭 공구경로에는 일반 홈 스타일이 있고 홈 가공 유형은 없습니다.



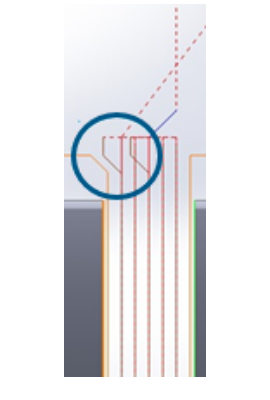
순서: S123

최종 컷 패스 전에 바 파단 이동이 추가됨



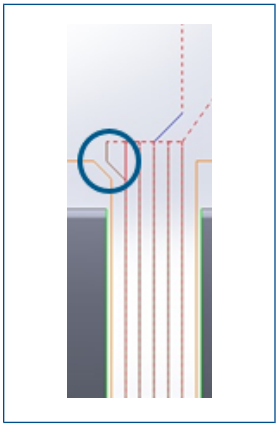
순서: S321

첫 번째 컷 패스 전에 바 파단 이동이 추가됨



순서: S213

첫 번째 및 최종 컷 패스 전에 바 파단 이동이 추가됨



순서: S231

최종 컷 패스 전에 바 파단 이동이 추가됨

바 파단 모따기 작성

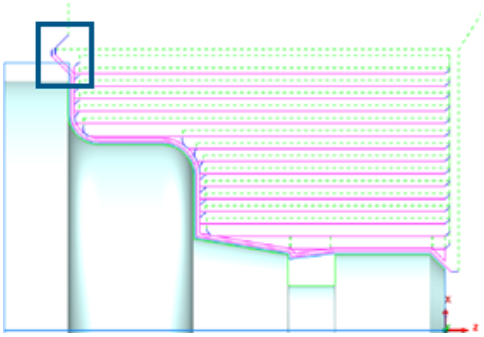
터닝 공구경로에서 스탁의 바 파단 모따기를 지정하려면 다음을 수행합니다.

1. 작업 파라미터 대화 상자의 NC 탭에 있는 **파단 모따기** 아래에서 **방법**을 지정합니다.

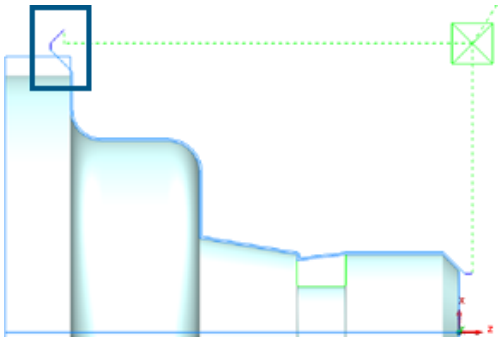
방법	설명
모따기	OD 피처를 따라 스탁의 각진 모서리를 모따기합니다. 모따기의 **거리** 및 **각도**를 지정합니다.
반경	OD 피처를 따라 스탁의 각진 모서리를 필렛합니다. 필렛의 **거리** 및 **반경**을 지정합니다.
%	모따기 거리를 터닝 인서트의 노즈 반경 백분율로 지정합니다.

2. 옵션: **반대 방향**을 선택합니다.

   반대 방향은 바 파단 이동을 컷 패스의 반대 방향으로 절단합니다(도구는 최대 스탁 지름에서 모따기 프로파일에 접근한 후 가공합니다). **반대 방향**은 터닝 황삭 및 터닝 정삭 공구경로에서만 사용할 수 있지만 작업 파라미터 대화 상자의 터닝 황삭 또는 터닝 정삭 탭에서 **컷 유형**을 반대 방향으로 되돌릴 경우에는 사용할 수 없습니다.

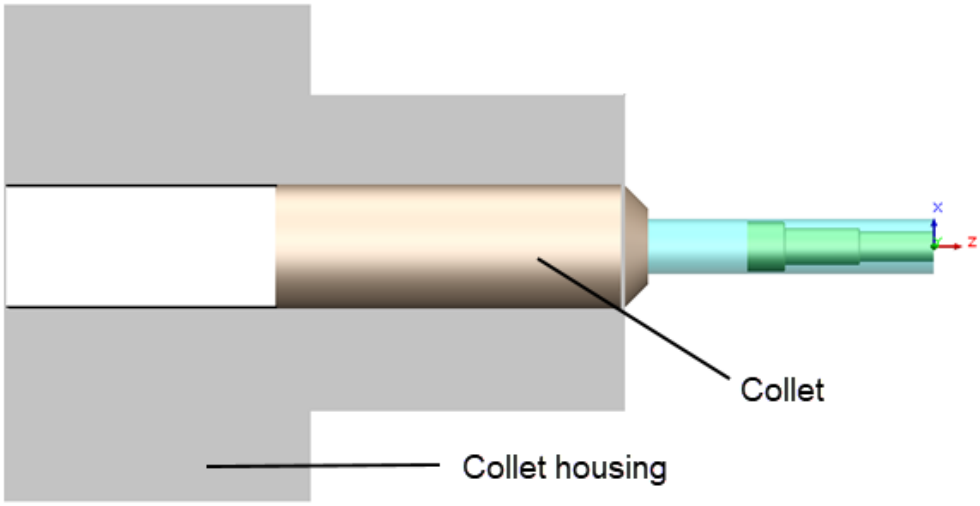


컷 유형이 **반대 방향**인 터닝 황삭 공구경로입니다. 바 파단 모따기가 첫 번째 및 최종 컷 패스에 추가됩니다.



컷 유형이 **반대 방향**인 터닝 정삭 공구경로입니다. 바 파단 모따기는 모든 컷 패스를 이동합니다.

콜릿 하우징 파라미터



파트를 프로그래밍하는 동안 볼 수 있도록 콜릿 하우징 파라미터를 정의할 수 있습니다. 그래픽 영역에서 직접 콜릿 하우징의 지오메트리를 정의할 수 있습니다.

콜릿 파라미터 대화 상자의 **콜릿 하우징 파라미터** 아래에서 다음과 같이 옵션을 지정합니다.

옵션	설명
콜릿 하우징 지름	콜릿 하우징의 가장 큰 지름을 지정합니다.
콜릿 하우징 길이	콜릿 하우징의 전체 길이를 지정합니다.
최소 지름	콜릿 하우징의 정면 부분 직경을 지정합니다.
칼라 길이	콜릿 하우징의 전면 부분의 길이를 지정합니다.

기술 데이터베이스(TechDB™)에 기본 콜릿 하우징 파라미터를 저장할 수 있습니다. TechDB의 터닝 공구 탭에 있는 **콜릿 하우징 파라미터** 아래에서 값을 지정합니다.

20

CircuitWorks

CircuitWorks™는 SOLIDWORKS® Standard, SOLIDWORKS Professional, SOLIDWORKS Premium, SOLIDWORKS Ultimate에서 사용할 수 있습니다.

ECAD **파일에서 모델 빌드 시 성능 관리** (2026 SP1/FD01)

SOLIDWORKS Design의 어셈블리 내에서 새로운 부품 모델의 생성을 표시하지 않도록 선택하면 ECAD 파일(IDF, PADS, IDX)에서 3D 모델을 더 빠르게 빌드할 수 있습니다.

SOLIDWORKS Design에서 **도구** > **CircuitWorks** > **옵션** > **SOLIDWORKS 불러오기**에서 **SOLIDWORKS에서 만든 파트 표시**가 선택되지 않았는지 확인합니다.

21

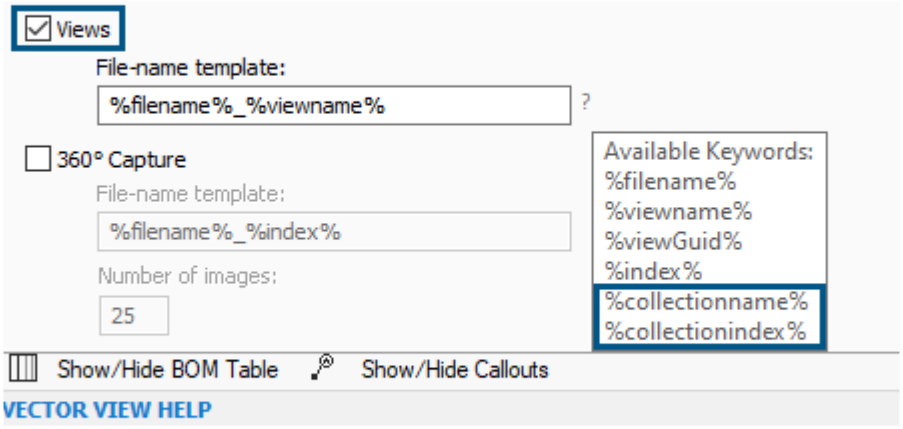
SOLIDWORKS Composer

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **워크숍용 파일 이름 템플릿 옵션**
- **비디오 생성을 위한 여러 이미지 형식**
- **PNG 및 TIFF 이미지 파일 형식**

SOLIDWORKS® Composer™ 소프트웨어를 사용하여 제품 커뮤니케이션 및 테크니컬 일러스트레이션을 위한 2D 및 3D 그래픽 콘텐츠를 간편하게 작성할 수 있습니다.

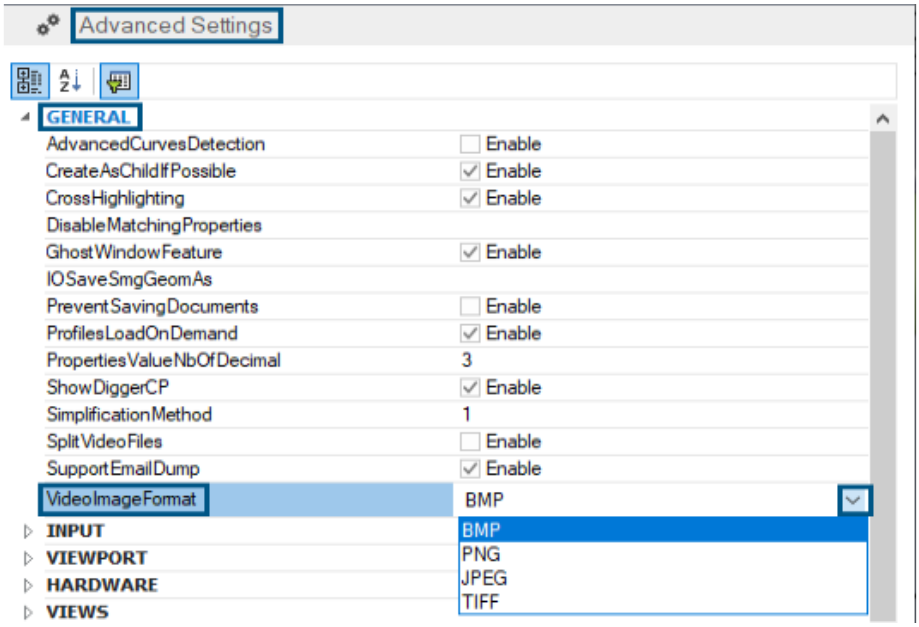
워크숍용 파일 이름 템플릿 옵션



`collectionname` 및 `collectionindex` 파일 이름 템플릿 옵션은 테크니컬 일러스트레이션과 고해상도워크숍의 **뷰** 섹션에서 사용할 수 있습니다.

그러면 워크숍 작업이 한결 쉬워집니다. `%viewindex%` 키워드는 새로 생성된 뷰에 대해 정확한 인덱스를 지정합니다.

비디오 생성을 위한 여러 이미지 형식

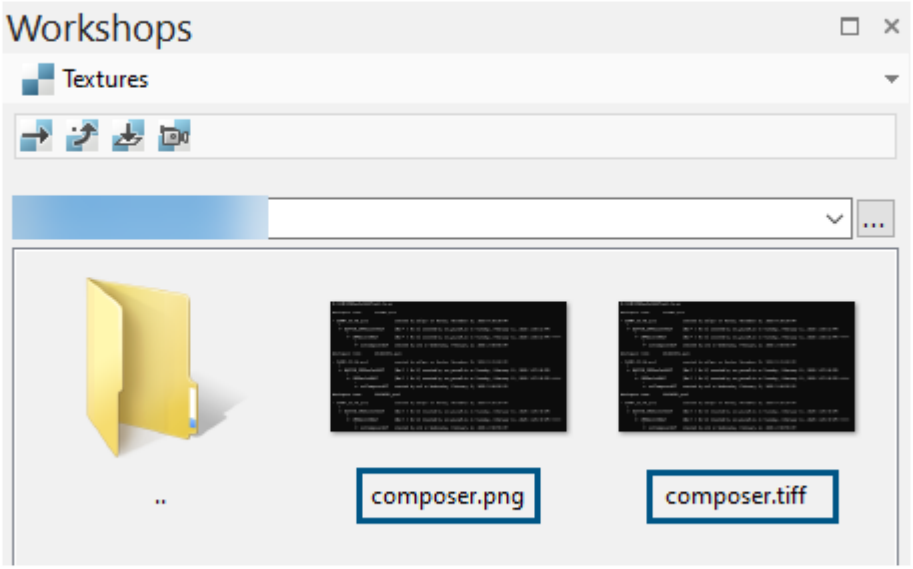


비디오 생성 중 애니메이션 프레임에 BMP, PNG, JPEG 및 TIFF 이미지 형식을 사용할 수 있습니다. 비디오 워크숍을 사용하여 비디오를 생성할 수 있습니다.

애니메이션 프레임에 대한 이미지 형식 옵션이 더 많이 있습니다. 비디오를 더욱 쉽고 빠르게 생성할 수 있습니다.

MP4, MKV 및 FLV 출력 비디오 형식에는 이러한 이미지 형식을 사용할 수 있습니다. 이러한 비디오 형식은 x264 라이브러리 형식을 사용합니다.

PNG 및 TIFF 이미지 파일 형식



Composer에서 PNG 및 TIFF 이미지 파일 형식을 사용할 수 있습니다.

다음 중에 PNG 및 TIFF 형식을 사용할 수 있습니다.

- 텍스처 워크숍 작업.
- Composer에서 텍스처의 PNG 및 TIFF 이미지 파일 불러오기.
- 뷰포트 배경으로 작업합니다.

22

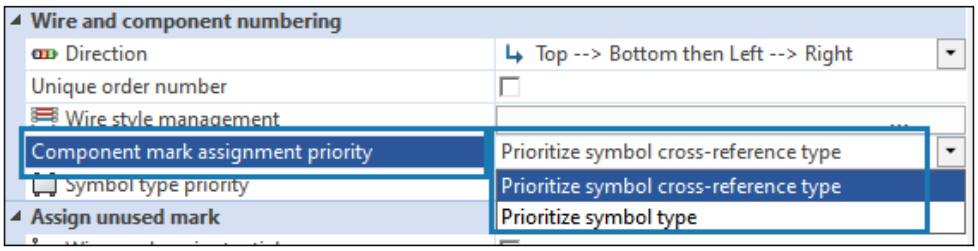
SOLIDWORKS Electrical

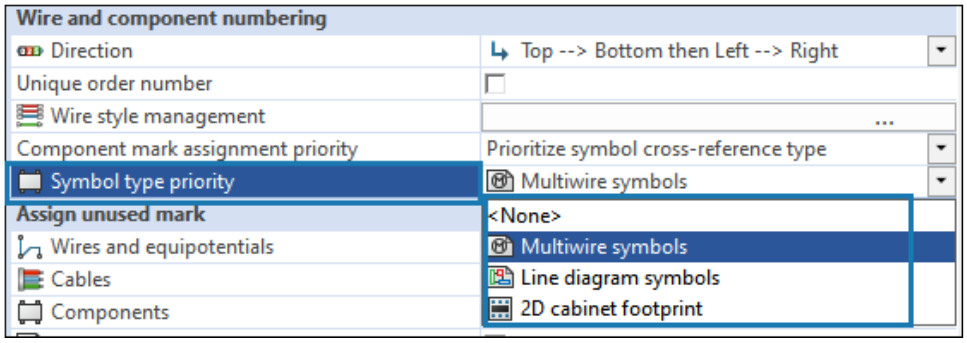
이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **부품 기호에 대한 우선순위 지정(2026 SP2/FD02)**
- **태그 - 업그레이드된 ECP 태깅 기능 (2026 SP2/FD02)**
- **연장 설정 시 빈 항목 건너뛰기 설정 (2026 SP2/FD02)**
- **문서 이름 바꾸기 대화 상자 (2026 SP1/FD01)**
- **프로젝트 관리 생산성 (2026 SP1/FD01)**
- **여러 개의 단자대를 나란히 그리기(2026 SP1/FD01)**
- **삽입 후 동적 커넥터 업데이트 (2026 SP1/FD01)**
- **Electrical Content Portal의 TraceParts 게시자 (2026 SP1/FD01)**
- **2D 도면과 3D 어셈블리 간의 양방향 탐색**
- **케이블 관리**
- **시스템 클래스 숨기기**
- **선택한 와이어를 따로 라우팅**
- **커넥터 동적 삽입**
- **프로젝트 데이터 업데이트 및 교체**

SOLIDWORKS® Electrical은 별도 구매 제품입니다.

부품 기호에 대한 우선순위 지정(2026 SP2/FD02)





부품 기호 지정 우선순위 옵션을 사용하면 SOLIDWORKS Electrical에서 부품 기호를 지정하는 방법을 선택할 수 있습니다. 상호 참조 심볼 가중치 또는 심볼 유형 계층 구조를 기준으로 기호의 우선순위를 지정할 수 있습니다. 이와 같은 개선 사항을 통해 복잡한 설계의 심볼 우선순위를 정밀하게 제어할 수 있습니다.

복잡한 전기 설계에서는 단일 부품에 회로 도면 모체 및 캐비닛 레이아웃 풋프린트와 같은 여러 심볼이 포함되어 있는 경우가 많습니다. 이전에는 부품 기호를 지시하는 심볼에 대한 제어권이 제한되어 있었습니다.

우선순위 옵션에 액세스하려면 **전기 프로젝트** > **설정** > **기호** 를 클릭합니다.

다음 옵션을 사용하여 부품 기호에 대한 우선순위를 지정할 수 있습니다.

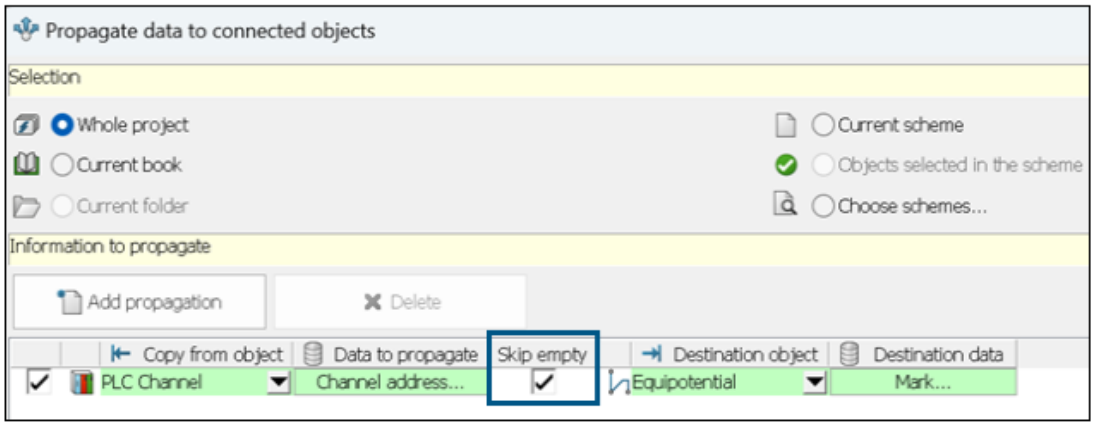
옵션	설명
부품 기호 지정 우선순위	• **심볼 상호 참조 유형 우선순위를 지정**합니다. 먼저 상호 참조 심볼의 가중치를 기준으로 부품 기호를 지정한 다음 심볼 유형을 지정합니다. SOLIDWORKS Electrical은 다음과 같은 중요도 계층 구조를 따릅니다. 1. 높은 우선 순위 • **기본 구성 사용** • **테이블의 상위** • **모선** 2. 중간 우선 순위 • **동일한 레벨** • **제외** 3. 최저 우선순위 • **하위** 이 옵션을 선택하면 모체 심볼이 항상 부품 기호보다 우선시되며 다른 심볼 유형 설정을 무시합니다. • **심볼 유형 우선순위 지정**. 먼저 파일 형식 계층 구조를 기반으로 부품 기호를 지정한 다음 상호 참조 가중치를 지정합니다.
심볼 유형 우선순위	이 설정에 따라 SOLIDWORKS Electrical에서 도면 유형이 아닌 특정 심볼 유형을 기준으로 기호를 지정하는 방식이 결정됩니다. 다음 중에서 선택할 수 있습니다. • **<None> 심볼 상호 참조 유형 우선순위 지정**을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다. • **다중 와이어 심볼** • **개요도 심볼** • **2D 캐비닛 풋프린트**. 이 옵션은 2D 캐비닛 레이아웃에서 심볼의 우선순위를 지정합니다(예: 2페이지 – 캐비닛 레이아웃).

태그 - 업그레이드된 ECP 태깅 기능 (2026 SP2/FD02)

태그에 대한 다중 선택 모드를 활성화하고, 한 번의 클릭으로 여러 태그를 적용하며, 필터를 고정하여 검색 시 활성 상태를 유지하고, 태그 조합을 저장했다가 즉시 재사용할 수 있습니다.

장점: 이를 통해 복잡한 파트 목록을 더 빠르게 필터링하고, 중요 필터를 지속적으로 적용하며, 저장된 기본 설정을 즉시 다시 적용하여 시간을 절약하고 반복적인 필터링 작업을 줄일 수 있습니다.

연장 설정 시 빈 항목 건너뛰기 설정 (2026 SP2/FD02)

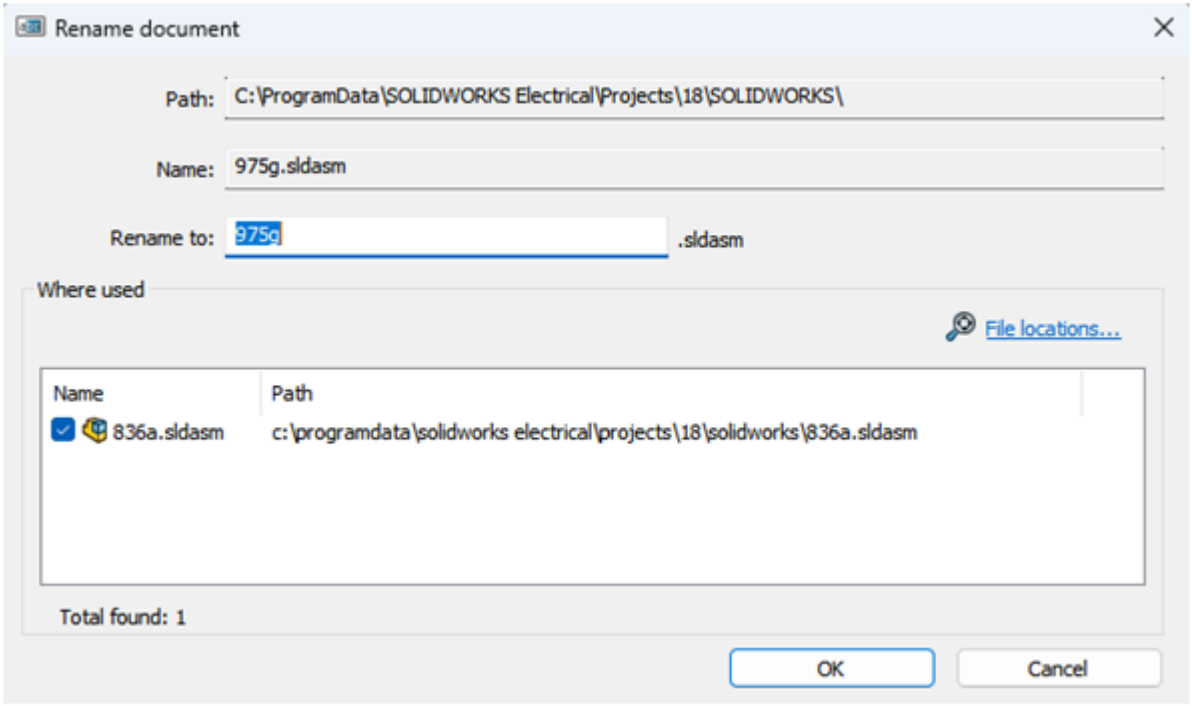


모든 연장 규칙에 **빈 항목 건너뛰기** 옵션을 적용할 수 있습니다. 연결된 개체로 연장 대화 상자에서 **빈 항목 건너뛰기** 옵션이 추가됩니다.

이 옵션을 선택하면 빈 소스 값이 무시되고 대상 데이터는 변경되지 않습니다. 이 확인란은 `Ctrl` + `Click`, `Shift` + `Click` 또는 마우스 끌기를 사용하여 한 번에 여러 규칙을 전환할 수 있습니다.

장점: 이렇게 하면 더 이상 빈 값으로 대상 설정이 자동으로 지워지지 않기 때문에 실수로 데이터가 손실되는 것을 방지할 수 있습니다. 또한 이 기능은 모델의 설정을 안전하고 안정적으로 유지합니다.

문서 이름 바꾸기 대화 상자 (2026 SP1/FD01)

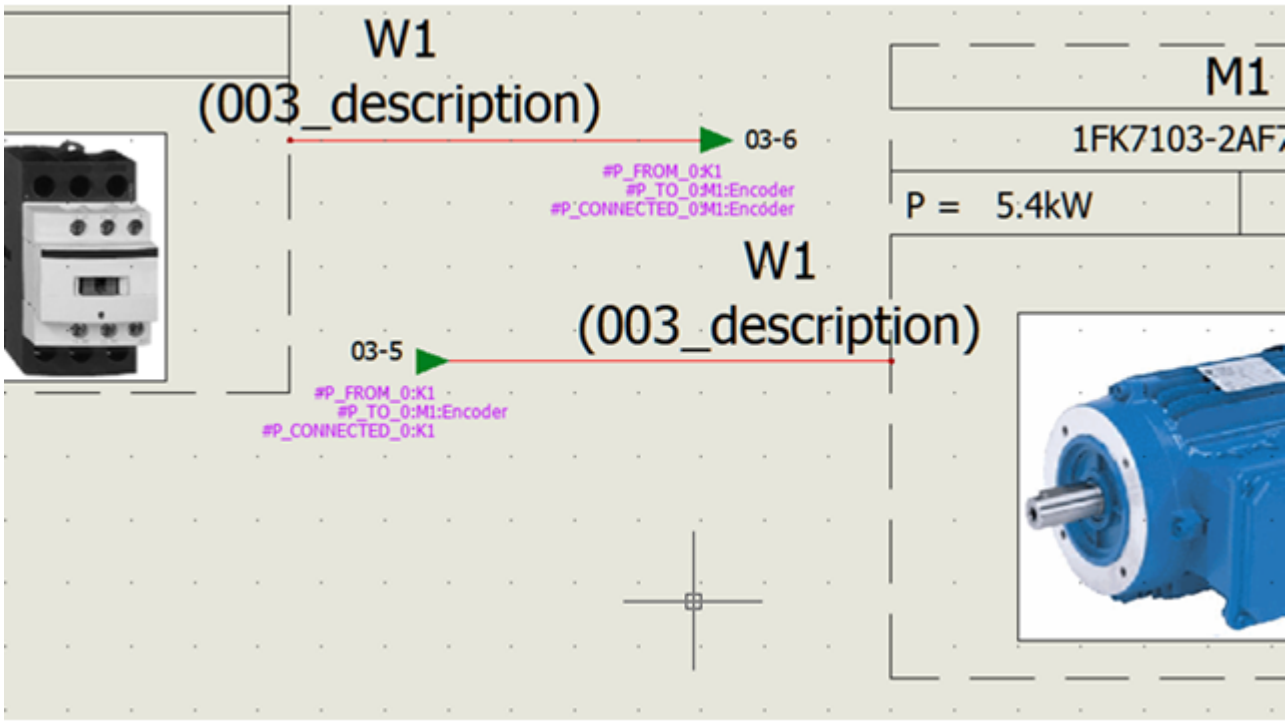


바로가기 메뉴의 **이름 바꾸기** 명령을 사용하여 SOLIDWORKS 어셈블리의 이름을 바꾸는 동안 SOLIDWORKS 어셈블리 내의 파트는 해당 전기 부품과의 연결을 유지합니다.

이전 버전에서는 파일 이름을 변경할 때 파일 이름이 업데이트되는 반면 최상위 수준 어셈블리의 파일 참조도 업데이트되지 않아 파일과 관련된 정보가 사라졌습니다.

문서 이름 바꾸기 대화 상자에 참조를 자동으로 업데이트하여 연결을 유지하는 파일 이름 목록이 표시됩니다.

프로젝트 관리 생산성 (2026 SP1/FD01)

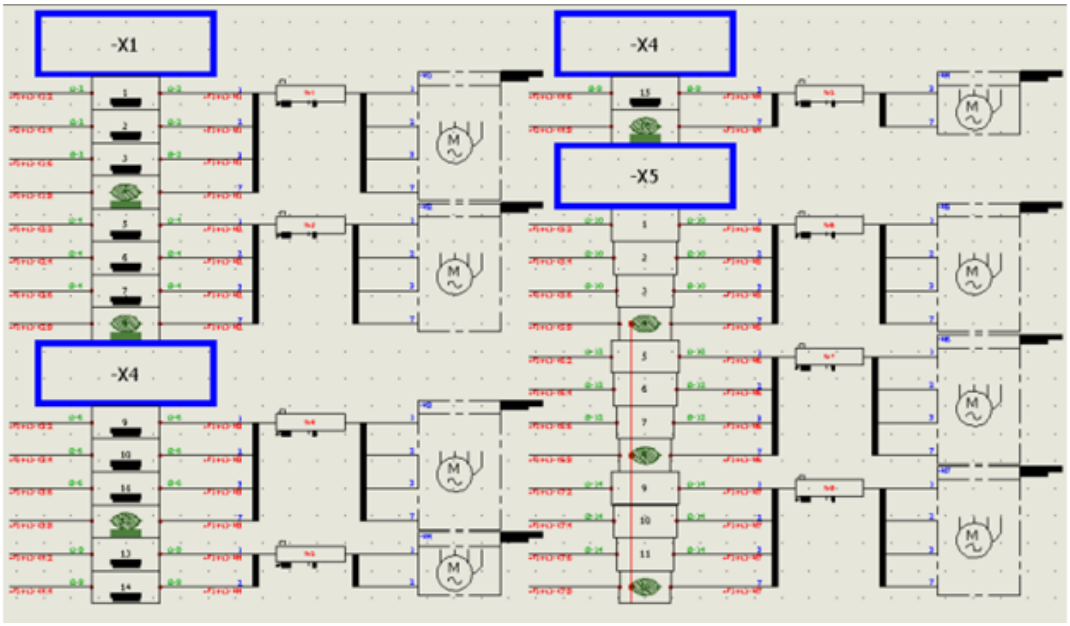


프로젝트 관리 생산성이 향상되어 클릭 수를 줄이고 이전 워크플로 제한을 없앰으로써 프로젝트 작업을 더 빠르게 완료할 수 있습니다.

기능 향상:

- 와이어 스타일을 수동으로 변경하지 않고 다른 유형의 와이어에 출발점 - 종료점 화살표를 삽입할 수 있습니다. 출발점-종료점 관리자 대화 상자에서 **동일한 와이어 스타일에 대해서만 삽입** 옵션이 **단일 삽입** 도구에 새로 추가됩니다. 동일한 유형을 사용하거나 사용하지 않고 한 와이어에서 다른 와이어로 출발점 - 종료점 화살표를 삽입하려면 선택합니다.
- 다중 와이어와 단일 도면 간의 출발점 - 종료점 화살표가 일관되게 동작하도록 합니다. 단일선 다이어그램은 다중 와이어 다이어그램과 같은 기능을 수행하며, 연결된 부품 표시와 연결 세부 정보를 보여줍니다.
- 원본 책과 도면 수정본을 보존하면서 프로젝트를 복제할 수 있으므로 전체 버전 기록은 그대로 유지됩니다.
- 부품 제조업체 파트에서 회로 선택 대화 상자에서 **마지막 심볼이 삽입될 때까지 반복** 옵션이 추가됩니다. 나머지 심볼을 한 번에 모두 추가하여 대화 상자를 반복해서 표시하지 않도록 합니다.

여러 개의 단자대를 나란히 그리기(2026 SP1/FD01)



여러 개의 병렬 단자대 도면을 한 페이지에 나란히 생성할 수 있습니다. 도면에 여러 개의 단자대를 가로 및 세로로 놓고 도면 공간을 정의할 수도 있습니다.

단자대 도면 설정 대화 상자의 **레이아웃** 탭이 새 도구를 포함하도록 향상되었습니다.

새 도구:

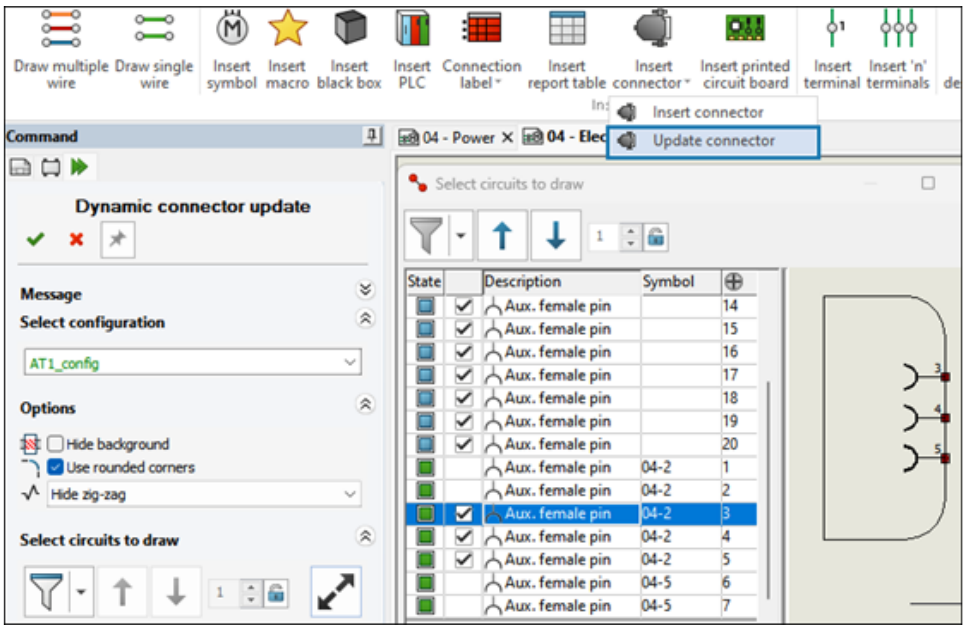
- **도면 공간**. 단자대에 사용할 수 있는 영역을 결정합니다.
- **병렬**.
  - **병렬 활성화**. 여러 단자를 같은 페이지의 여러 열 또는 라인에 정렬합니다.
  - **병렬 간격**. 병렬 단자대 사이의 간격을 정의합니다.
  - **병렬 단자대 수**. 나란히 배치하는 단자대 수를 표시합니다.
  - **다음 병렬의 새 단자대**. 다음 단자대가 다음 병렬 위치에서 계속되는지 아니면 새 구조로 시작되는지 제어합니다.

4개의 레이아웃 옵션 **단자대 방향 다중 활성화**, **병렬 활성화** 및 **다음 병렬의 새 단자대**를 사용하면 최대 10개의 레이아웃을 조합할 수 있습니다. 이러한 유연성을 통해 도면 스타일과 프로젝트 요구 사항에 가장 적합한 설정을 선택할 수 있습니다.

또한 **단자대 편집기** 대화 상자에서 수동 나누기를 삽입할 수도 있습니다.

- **페이지 나누기 삽입 또는 제거**를 클릭하여 페이지 나누기를 추가하고 다음 단자대가 새 페이지에서 계속 진행되도록 합니다.
- **병렬 나누기 삽입 또는 제거**를 클릭하여 다음 단자대가 다음 줄로 진행되도록 합니다.

삽입 후 동적 커넥터 업데이트 (2026 SP1/FD01)



이제 **커넥터 업데이트** 명령을 사용할 수 있습니다. 새 동적 커넥터 업데이트 탭이 열립니다. 이 탭은 **커넥터 삽입** 명령과 유사하게 작동하지만 몇 가지 조정이 있습니다.

도면에서 기존 커넥터 심볼을 직접 수정할 수 있습니다. 심볼을 삭제하거나 다시 삽입하지 않고도 회로를 추가, 제거 또는 재정렬하거나, 필요에 따라 옵션을 변경하고, 시각적 설정을 업데이트할 수 있습니다.

장점: 삭제 후 재작성 주기를 방지하고, 오류를 줄이고, 보다 깨끗한 도면을 유지하고, 유연한 회로 구성을 통해 시각적 미리 보기를 바로 확인함으로써 시간을 절약할 수 있습니다.

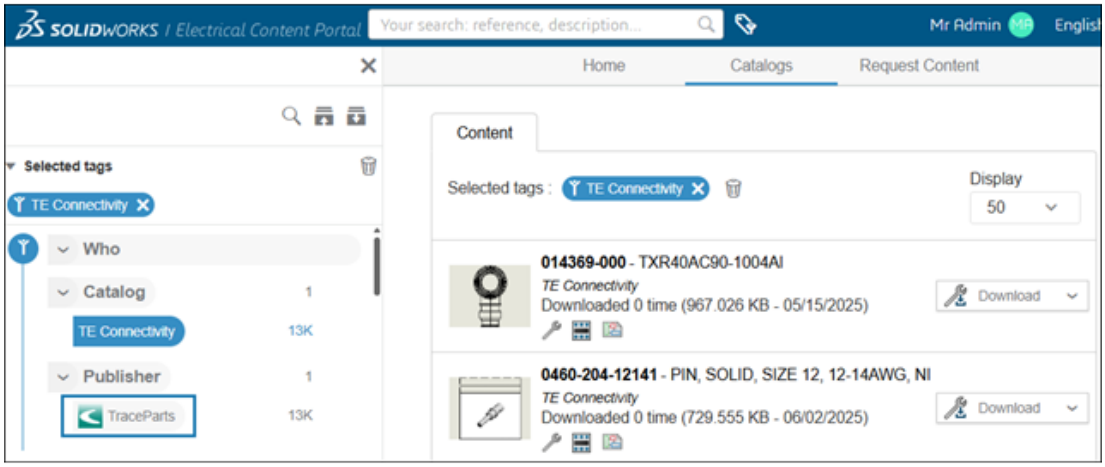
커넥터 업데이트에 액세스하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- **도면** > **커넥터 삽입** > **커넥터 업데이트**를 클릭합니다.
- 커넥터 심볼을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **부품** > **업데이트 커넥터**를 선택합니다.

동적 커넥터 업데이트 탭에는 다음 섹션이 있습니다.

- **메시지**. 따라야 할 지침을 표시합니다.
- **설정 선택**
- **옵션**. 커넥터 심볼을 시각적으로 나타내기 위한 다음 옵션이 포함되어 있습니다.
  - **배경 숨기기**
  - **둥근 모서리 사용**
  - **지그재그 옵션**. 연결기 지그재그 기능의 표시를 제어하는 옵션을 선택할 수 있습니다.
- **그릴 회로 선택**. 필터 적용 및 제어 기능을 사용하여 회로 순서를 변경하는 등 회로 선택을 수정하는 옵션이 포함되어 있습니다.
  - **회로 선택**을 선택하면 그릴 회로 선택 대화 상자가 열리고, 여기서 회로 선택을 수정하고 선택한 커넥터에 대한 즉시 미리 보기를 볼 수 있습니다.

Electrical Content Portal의 TraceParts 게시자 (2026 SP1/FD01)



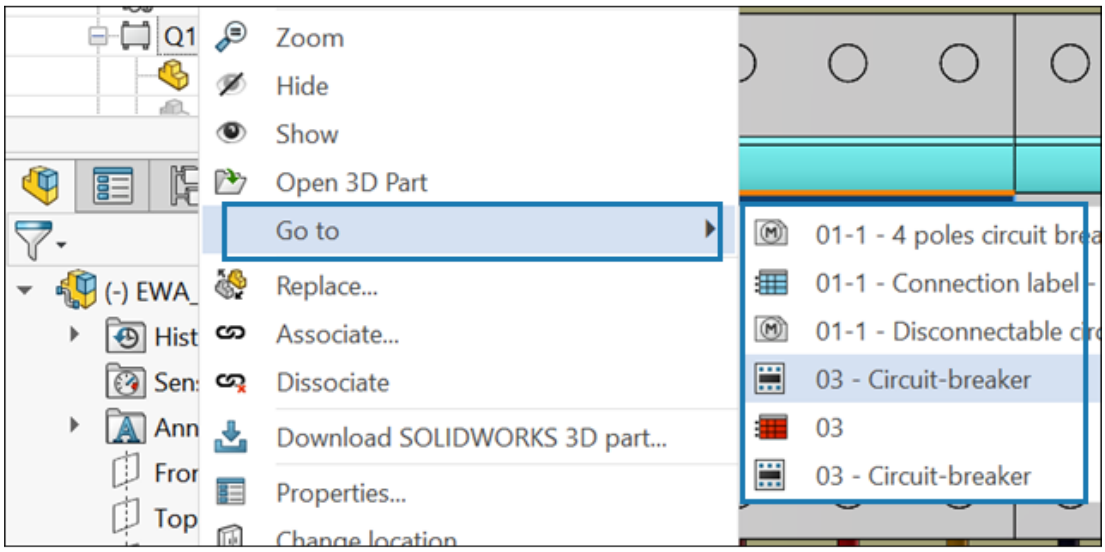
TraceParts는 6WTAG 필터의 새로운 **게시자**입니다. TraceParts는 엔지니어링을 위한 세계 최고의 CAD 콘텐츠 플랫폼 중 하나이며 고품질 CAD 데이터를 제공하는 신뢰할 수 있는 제조업체입니다.

TraceParts를 사용한 최초의 대규모 프로젝트는 연결 및 센서 솔루션 분야의 세계적인 선두 제조업체인 TE Connectivity와 공동으로 제공됩니다. 이 파트너십을 통해 이제 Electrical Content Portal(ECP)의 수만 개의 완전 세부 전기 부품에 액세스할 수 있습니다.

새로운 콘텐츠에는 커넥터, 단자대, 연결기를 비롯한 다양한 제품 클래스가 포함되어 있습니다.

6WTAG 필터를 사용하여 **TraceParts**를 게시자로 선택하고 ECP에서 사용할 수 있는 새로운 전기 부품을 살펴봅니다.

2D 도면과 3D 어셈블리 간의 양방향 탐색



이동 옵션을 사용하여 SOLIDWORKS Electrical Schematics와 SOLIDWORKS Electrical 3D 간에 부품을 양방향으로 탐색하고 강조 표시할 수 있습니다. 이 개선 사항을 이용하면 3D 부품을 선택하고 도면에서 해당 심볼을 즉시 찾을 수 있습니다. 이전에는 접근성이 제한된 2D 심볼에서만 3D 파트를 찾을 수 있었습니다.

이 기능은 2D 및 3D 환경을 동기화합니다. 3D 어셈블리에서 부품을 선택하면 SOLIDWORKS Electrical이 자동으로 올바른 회로 도면 시트를 열고 관련 기호를 강조 표시하며 그 반대도 마찬가지입니다. 이렇게 하면 멀티시트 프로젝트와 대형 어셈블리를 수동으로 검색할 필요가 없습니다. 와이어를 추적하는 데 소요되는 시간을 줄이고 설계를 다듬는 데 더 많은 시간을 할애할 수 있습니다.

- 3D에서 2D로 이동

  3D 부품에서 도면 심볼을 찾는 방법:

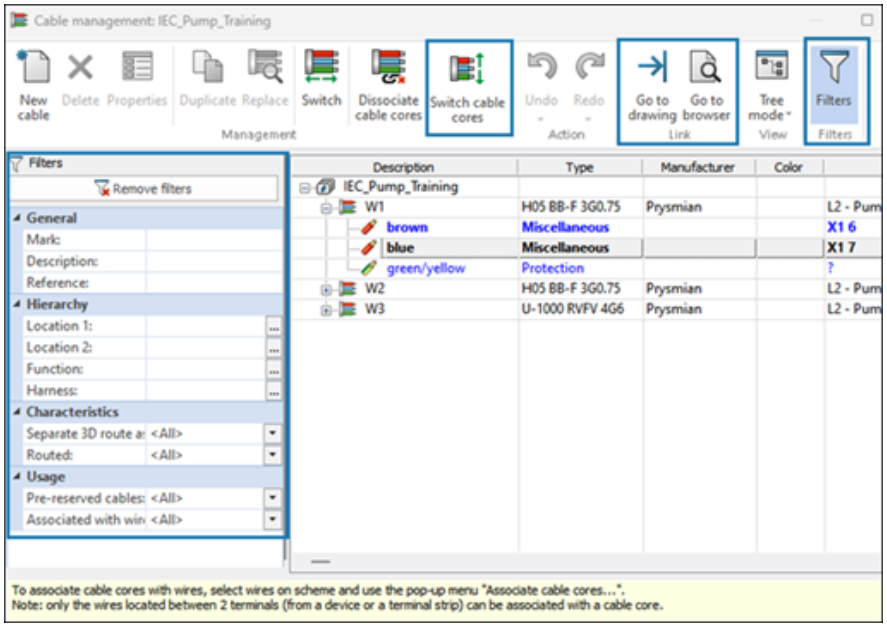
  - FeatureManager 디자인 트리에서 부품을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **이동**을 클릭합니다. 특정 심볼을 선택하여 2D 표현으로 이동합니다.

- 2D에서 3D로 전환

  다음 대화 상자에서 **이동**을 사용하여 3D 부품을 찾고 강조 표시할 수 있습니다.

  - 부품 검색
  - 프로젝트에서 검색
  - 보고서 관리
  - 단자대 편집기

케이블 관리



고급 필터링 옵션 및 **케이블 코어 전환** 명령을 사용하여 케이블과 코어를 효율적으로 관리할 수 있습니다. 케이블 및 코어를 관리하면서 도면과 부품 브라우저로 직접 이동할 수 있습니다.

장점: 케이블과 코어를 보다 빠르고 효과적으로 관리할 수 있습니다.

명령에 액세스하려면 **전기 프로젝트** > **케이블**을 클릭합니다.

필터 패널의 고급 필터링

필터 패널의 고급 필터링 옵션을 사용하여 케이블과 코어를 필터링할 수 있습니다.

케이블 관리 대화 상자에서 **필터** 를 클릭하여 **필터** 패널을 표시합니다.

필터 패널에는 다음과 같은 추가 필터가 있습니다.

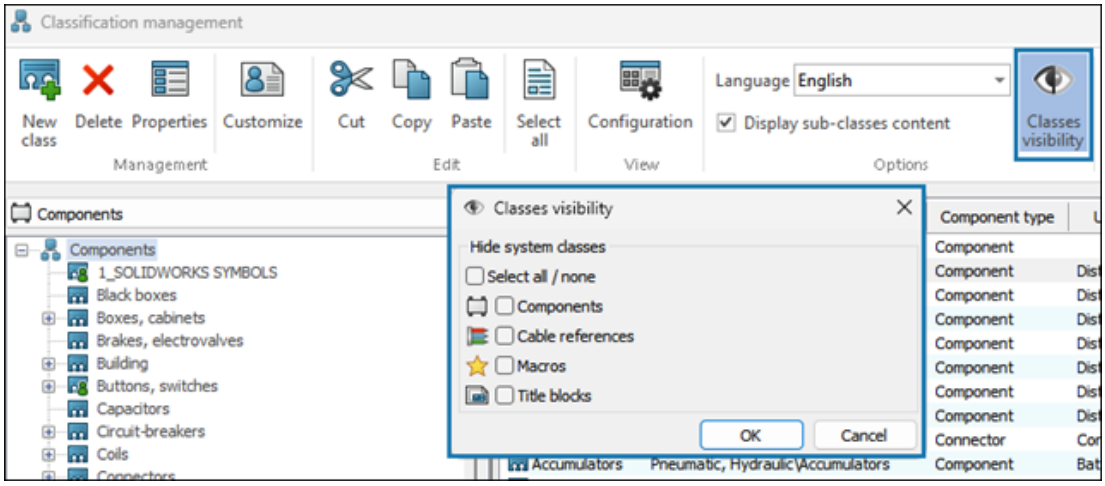
- **참조**
- **기능**
- **하니스**
- **3D 라우팅 어셈블리 구분**
- **라우팅됨**
- **사전 예약된 케이블**
- **와이어와 연관됨**

케이블 관리 생산성을 위한 추가 기능

케이블 관리 대화 상자의 추가 명령을 사용하면 케이블을 관리할 때 생산성을 향상시킬 수 있습니다.

	명령	설명
	케이블 코어 전환	선택한 2개의 케이블 코어를 대치합니다. 전환 중에 앱은 두 코어의 와이어를 직접 분리하고 전환 후에 다시 연결합니다. 동일한 케이블 내에서 또는 다른 케이블 간에 케이블 코어를 전환할 수 있습니다.
	도면으로 이동	케이블이나 코어를 배치하는 도면으로 이동합니다.
	브라우저로 이동	부품 브라우저를 열고 케이블의 원본 부품을 강조 표시합니다.
	와이어 표시	와이어 표시 텍스트를 표시합니다. 이는 등전위 번호 또는 와이어 표시입니다. 이렇게 하면 배선 정보가 더 명확해지고 도면을 더 편하게 탐색할 수 있습니다.

시스템 클래스 숨기기



기본 시스템 클래스를 숨겨 분류 디자인 트리를 단순화할 수 있습니다.

숨겨진 클래스는 분류 관리 대화 상자에 계속 표시되지만 라이브러리 및 선택 인터페이스에서는 제거됩니다. 시스템 클래스 아래의 사용자 지정 하위 클래스는 계층 구조를 보존하기 위해 계속 표시됩니다.

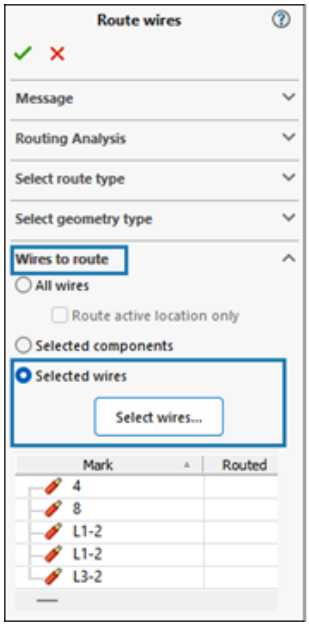
장점: 관련 부품과 심볼을 보다 쉽게 찾을 수 있습니다.

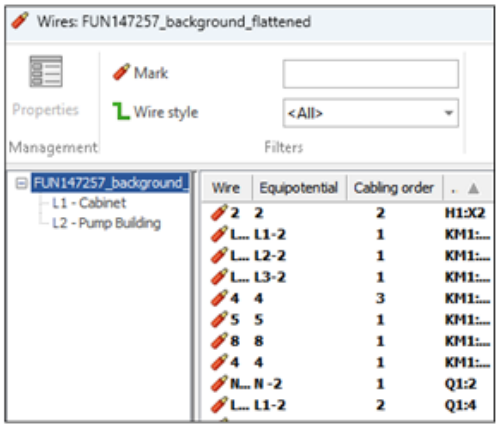
심볼 및 제조업체에서 시스템 클래스를 숨기려면 다음을 수행합니다.

1. 리본에서 **라이브러리** > **분류 관리**를 클릭합니다.
2. 분류 관리 대화 상자에서 **클래스 가시성**을 클릭합니다.
3. 클래스 가시성 대화 상자에서 숨길 클래스를 선택합니다.
   - **모두 선택/없음**
   - **부품**

- **케이블 참조**
- **매크로**
- **제목 블록**

선택한 와이어를 따로 라우팅





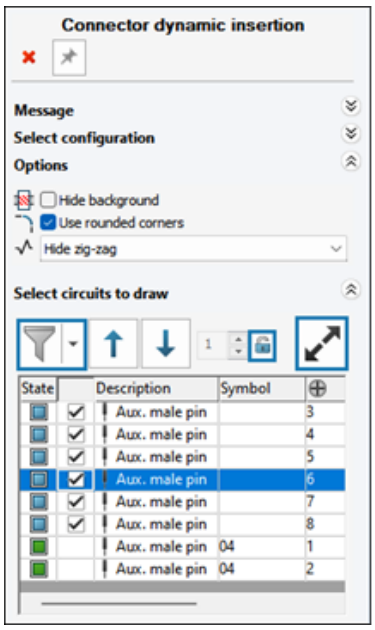
와이어 라우팅 PropertyManager에서 **선택한 와이어**를 사용하여 특정 와이어 또는 선택한 와이어 집합을 따로따로 라우팅할 수 있습니다.

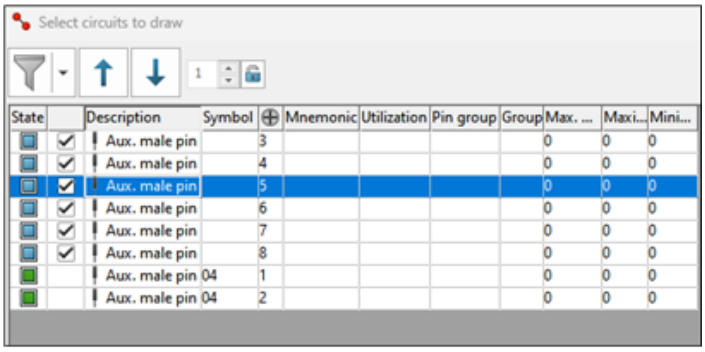
이전 버전에서는 모든 부품에 와이어를 라우팅하거나 해당 와이어를 라우팅할 부품을 선택할 수 있었습니다.

선택한 와이어를 따로 라우팅하는 방법:

1. 리본에서 **와이어 라우팅**을 클릭합니다.
2. **와이어 라우팅** PropertyManager에서 다음을 클릭합니다.
   a. 선택한 와이어.
   b. 와이어를 선택합니다.
3. 와이어 대화 상자에서 다음을 수행합니다.
   a. 함께 라우팅할 와이어를 선택합니다.
   b. **선택**을 클릭합니다.
4. ✔를 클릭합니다.

커넥터 동적 삽입





커넥터 동적 삽입 대화 상자는 커넥터 작업 시 생산성을 향상시킵니다.

개선 사항은 다음과 같습니다.

- 커넥터 회로 및 핀의 세부 정보를 보여주는 대형 대화 상자
- 필터링 기능 향상
- 핀 수가 많은 커넥터 관리 개선
- 더 쉬워진 **커넥터 삽입** 명령 액세스
- ↙↗에서 그릴 회로 선택 대화 상자가 열립니다.

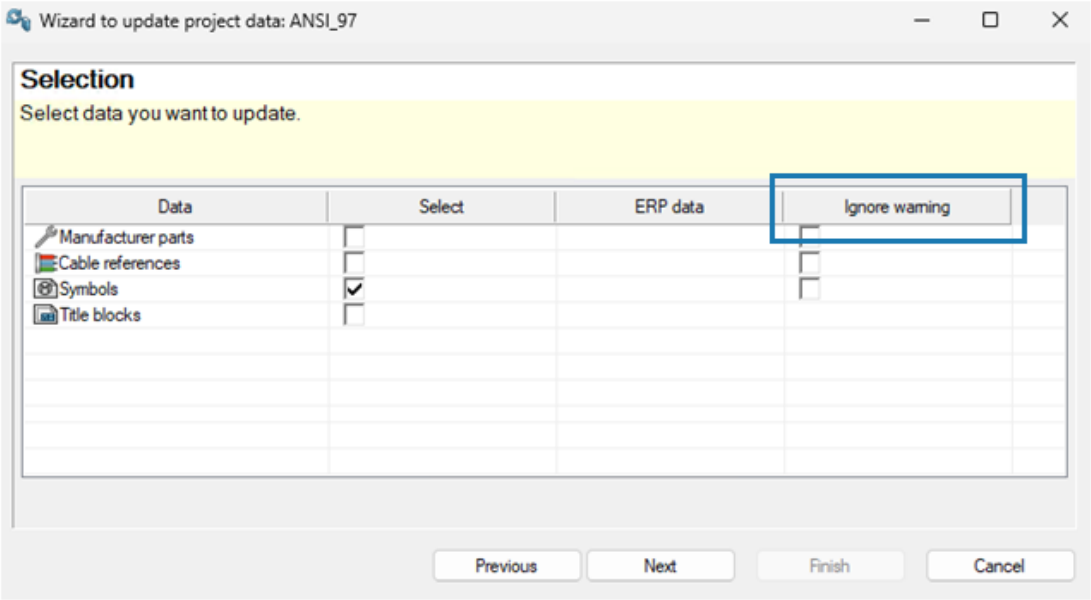
그릴 회로 선택 대화 상자

동적 커넥터를 사용하여 작업할 때 그릴 회로 선택 대화 상자에서 회로도 도면에 포함할 회로 수를 선택하고 관리할 수 있습니다.

그릴 회로 선택 대화 상자를 여는 방법:

1. 회로도 도면에서 심볼을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - **도면** > **커넥터 삽입** 을 클릭합니다.
   - 회로도에서 심볼을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **부품** > **커넥터 삽입** 을 선택합니다.
3. 커넥터 동적 삽입 명령 패널의 **그릴 회로 선택**에서 ↙↗ 버튼을 클릭합니다.

프로젝트 데이터 업데이트 및 교체



불일치가 있는 심볼, 제조업체 파트 또는 케이블 참조를 업데이트하면 시스템에 오류 메시지 대신 경고 메시지가 표시됩니다.

불일치는 다음과 같습니다.

- 심볼에 더 많은 연결점이 있음
- 제조업체 파트의 회로/단자 수가 더 많음
- 케이블 참조의 케이블 코어 수가 더 많음

이를 통해 심볼, 제조업체 파트 및 케이블 참조 업데이트의 선명도와 효율성이 향상되므로 프로젝트 관리가 보다 원활해지며 업데이트 및 대치 시 오류가 줄어듭니다.

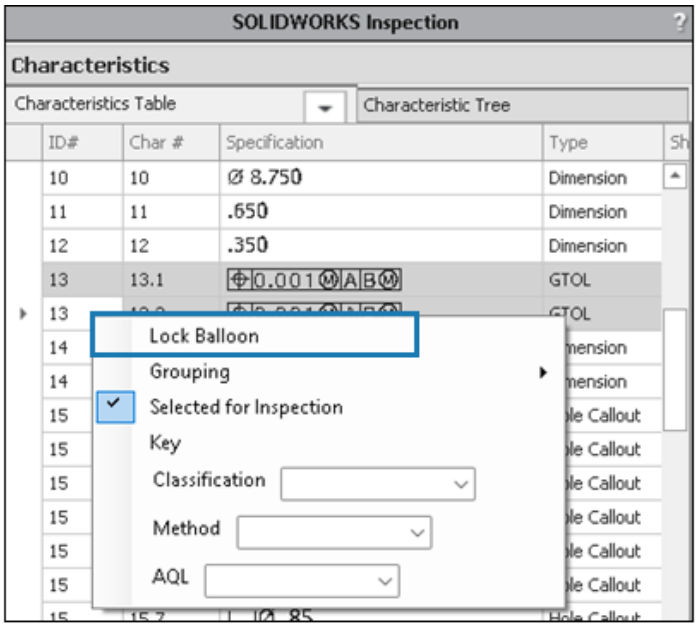
경고 무시 옵션은 프로젝트 데이터 업데이트 마법사 및 프로젝트 데이터 대치 마법사 대화 상자에 추가됩니다. 따라서 새 데이터가 기존 데이터와 완전히 호환되지 않더라도 업데이트 및 대치를 적용할 수 있습니다. 이를 통해 프로젝트 데이터 업데이트 또는 대치를 간소화하고 설계 과정에서 프로젝트 관리를 개선할 수 있습니다.

23

SOLIDWORKS Inspection

SOLIDWORKS® Inspection은 SOLIDWORKS Design Standard, SOLIDWORKS Design Professional, SOLIDWORKS Design Premium 및 SOLIDWORKS Design Ultimate와 함께 사용하거나 완전히 별도의 애플리케이션으로 사용할 수 있는 별도 구매 제품입니다(*독립 실행형 SOLIDWORKS Inspection* 참조).

부품번호 순서 재설정 및 잠금 (2026 SP1/FD01)



SOLIDWORKS Inspection 애드인에서 이제 뷰와 시트에서 부품번호 순서를 재설정할 수 있습니다. 이전 버전에서는 보기 내에서만 부품번호의 순서를 바꿀 수 있었습니다.

기존 특성에 부품번호를 잠글 수도 있습니다. 부품번호를 잠그려면 SOLIDWORKS Inspection Manager의 특성 테이블 탭에서 특성을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **부품번호 잠금**을 클릭합니다.

- 그룹 특성의 일부인 특성에 부품번호를 잠그면 해당 그룹의 모든 특성이 해당 부품번호에 잠깁니다.
- 부품번호 설정을 병합, 병합 취소, 그룹화, 삭제 또는 수정하려면 먼저 부품번호의 잠금을 해제하십시오.
- 잠긴 부품번호는 순서를 재설정하거나 번호를 다시 매길 수 없습니다.

24

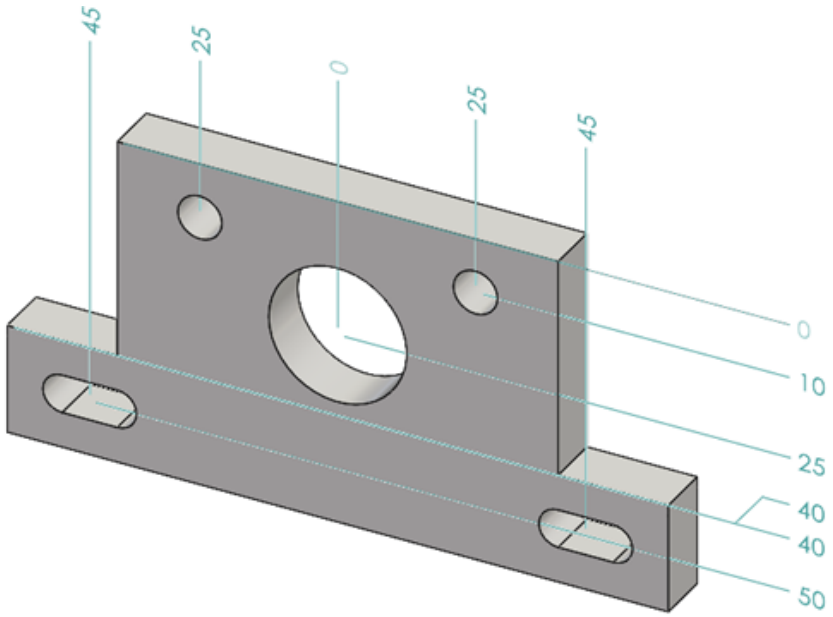
SOLIDWORKS MBD

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **좌표 치수 (2026 SP1/FD01)**
- **구멍 나사산 설명 (2026 SP1/FD01)**
- **DimXpertManager 필터링**

SOLIDWORKS® MBD는 별도 구매 제품입니다.

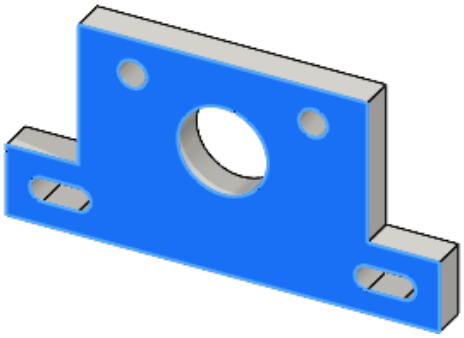
좌표 치수 (2026 SP1/FD01)



파트에 좌표 치수를 사용할 수 있습니다.

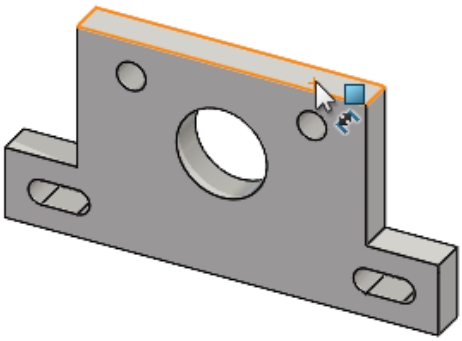
좌표 치수를 사용하려면:

1. 파트에서 **좌표 치수**(MBD 또는 MBD Dimension 도구 모음) 또는 **도구** > **MBD Dimension** > **좌표 치수**를 클릭합니다.
2. 그래픽 영역에서:
   a. 치수가 있는 평면으로 주석 보기/주석 평면을 클릭합니다.



주석 보기/주석 평면은 평면 또는 평면 면일 수 있습니다. 주석 보기는 활성 보기, 기존 보기, 또는 새 보기로 설정할 수 있습니다.

b. 베이스 피처를 클릭합니다.

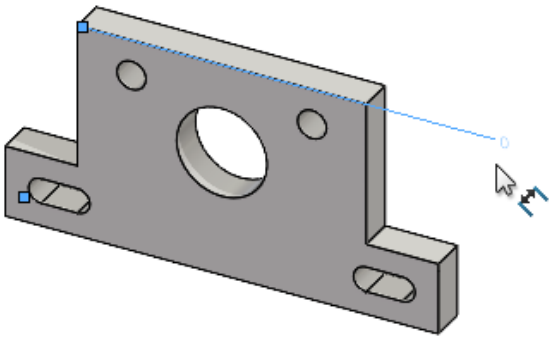


베이스 피처가 치수 방향(평면 등)도 정의하는 경우 2D 단계로 이동합니다.

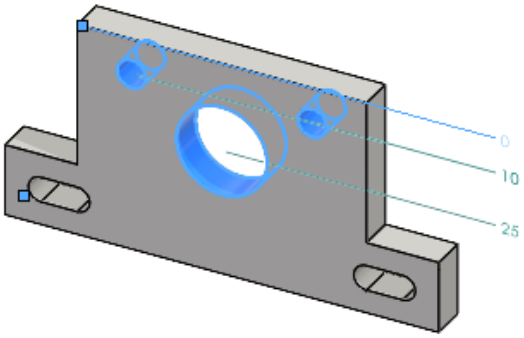
c. 주석 평면에 수직인 치수 방향을 지정합니다.

치수 방향은 평면, 평면 면, 모서리 또는 축일 수 있습니다.

d. 클릭하여 0.0 치수를 배치합니다.



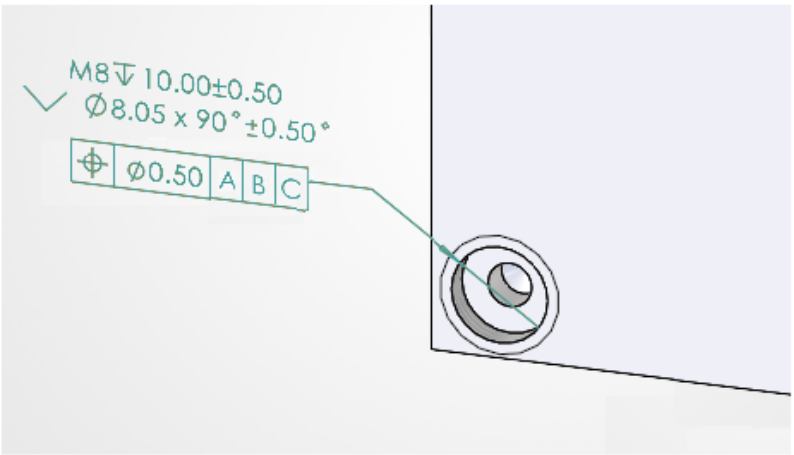
e. 치수를 지정할 피처를 지정합니다.



지원되는 베이스 피처 요소를 선택할 수 있습니다. 축 피처에 대한 벡터는 치수 방향에 수직이어야 합니다. 평면 기능의 벡터는 치수 방향과 평행해야 합니다.

3. ✔를 클릭합니다.

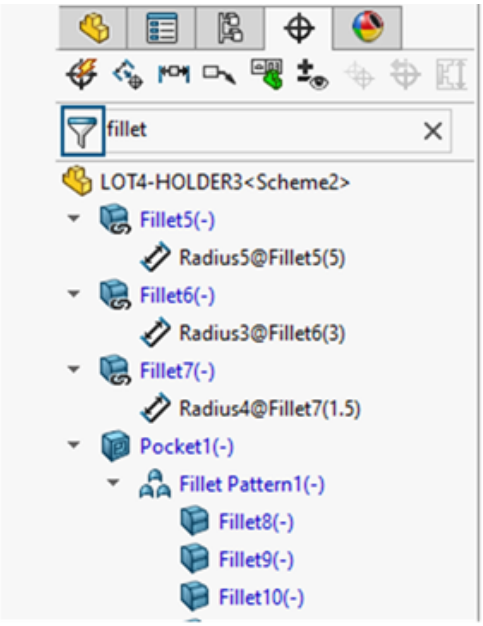
구멍 나사산 설명 (2026 SP1/FD01)



MBD(Model Based Definition) 모델 및 도면에 전체 구멍 나사산 설명을 표시할 수 있습니다. 이렇게 하면 나사산 설명이 균일하게 표시됩니다.

도구 > **옵션** > **문서 속성** > **제도 표준** > **주석**에서 **모든 구멍에 대한 전체 나사산 설명 표시**를 선택합니다.

DimXpertManager 필터링



DimXpertManager에서 필터를 사용하여 DimXpert 피처, 주석, 주석 보기를 검색할 수 있습니다.

DimXpertManager를 필터링하려면 다음을 수행합니다.:

1. DimXpertManager 상단의 필터 에 키워드를 입력하여 확인할 항목을 표시합니다.

25

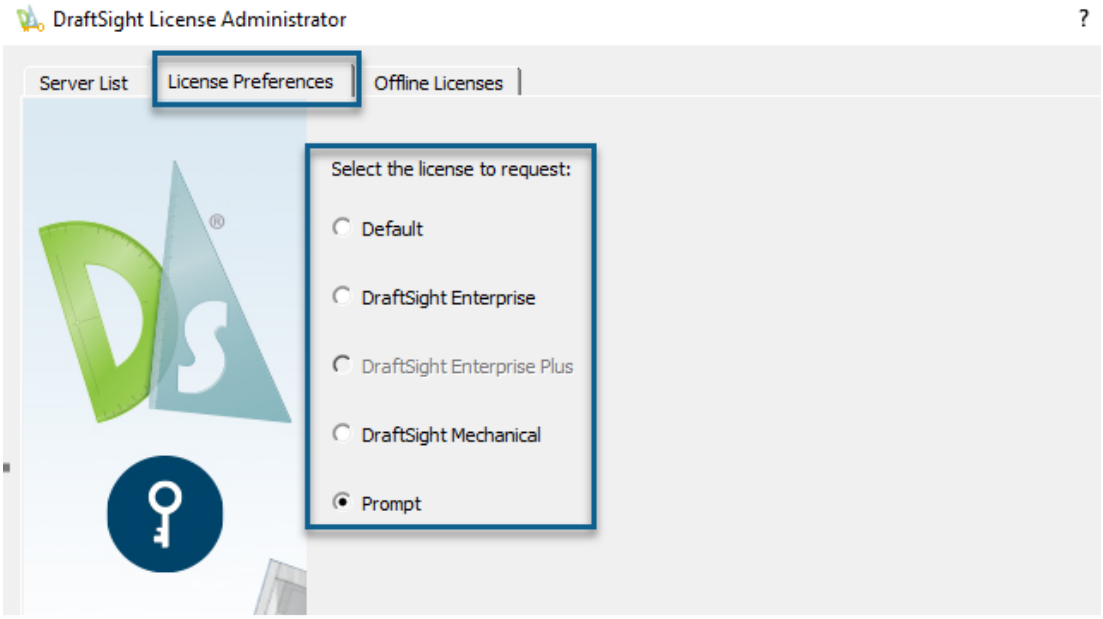
DraftSight

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **DraftSight 사용권 유형 선택 (2026 SP2/FD02)**
- **상태 표시줄 모드(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용) (2026 SP2/FD02)**
- **맞춤법 검사 명령 (2026 SP2/FD02)**
- **파워 치수 상황별 리본 탭의 형식 패널(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)**
- **노트 편집 대화 상자에 기계적 기호 삽입(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)**
- **치수 검사 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)**
- **치수 정렬 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)**
- **여러 치수 편집 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)**
- **미리 정의된 프로파일 섹션에 대한 관성 모멘트(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)**
- **치수 늘이기 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)**
- **치수 결합 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)**
- **파워 치수 상황별 리본 탭의 표현 패널(DraftSight Mechanical 전용)(2026 SP1/FD01)**
- **치수 정렬 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP1/FD01)**
- **치수 삽입 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP1/FD01)**
- **북마크에 대한 Windows 폴더 구조 자동 복제(3DEXPERIENCE 사용자만 해당)(2026 SP1/FD01)**
- **시작 페이지 탭(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용)**
- **리본 최적화**
- **Powertools 리본 탭(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용)**
- **그라데이션 및 패턴에 대한 상황별 리본**
- **ViewTiles 조작(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용)**
- **ViewTiles 컨트롤**
- **유동 문서 창(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용)**
- **ECW 이미지**
- **CCS 아이콘 사용자 지정**
- **색상표(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용)**
- **PCX 인쇄 설정 파일(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용)**
- **누락된 외부 참조 관리**
- **데이터 추출에 수식 열 삽입**
- **디젤 표현**
- **MTEXT 명령**
- **RENAME 명령**
- **SCALE 명령으로 복사**
- **파워 치수 도구(DraftSight Mechanical만 해당)**

DraftSight®는 전문적인 CAD 도면을 작성하는 데 사용할 수 있는 별도 구매 제품입니다. DraftSight Professional, DraftSight Premium, DraftSight Mechanical로 제공됩니다. 또한 DraftSight Enterprise와 Enterprise Plus는 네트워크 사용권으로 제공됩니다. DraftSight는 강력한 **3D**EXPERIENCE platform을 갖춘 DraftSight의 통합 솔루션입니다.

DraftSight **사용권 유형 선택** (2026 SP2/FD02)



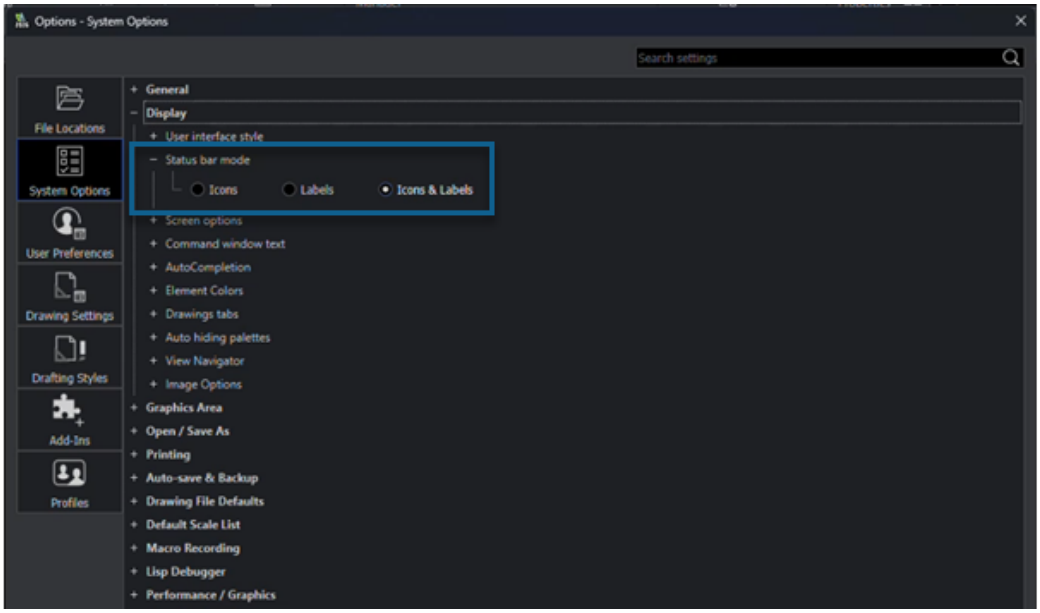
DraftSight 사용권 관리자 도구에서 DraftSight 사용권 유형을 선택할 수 있습니다.

DraftSight 사용권 관리자 도구의 사용권 기본 설정 탭에 DSLS 서버에서 사용할 수 있는 사용권이 나열됩니다.

> DSLS 서버에 등록되어 있지 않은 사용권은 사용할 수 없습니다.

- **기본**. DraftSight를 사용 가능한 사용권 중 가장 비용 효율적인 사용권으로 엽니다. 계층 구조는 DraftSight Enterprise, DraftSight Enterprise Plus, DraftSight Mechanical입니다.
- **DraftSight Enterprise**. DraftSight Enterprise를 엽니다.
- **DraftSight Enterprise Plus**. DraftSight Enterprise Plus를 엽니다.
- **DraftSight Mechanical**. DraftSight Mechanical을 엽니다.
- **알림**. DraftSight를 열 때 사용권 유형을 선택할 수 있습니다. DraftSight 사용권 선택 대화 상자에 사용 가능한 사용권이 나열됩니다

상태 표시줄 모드(DraftSight Premium, Enterprise Plus **및** Mechanical**용**) (2026 SP2/FD02)



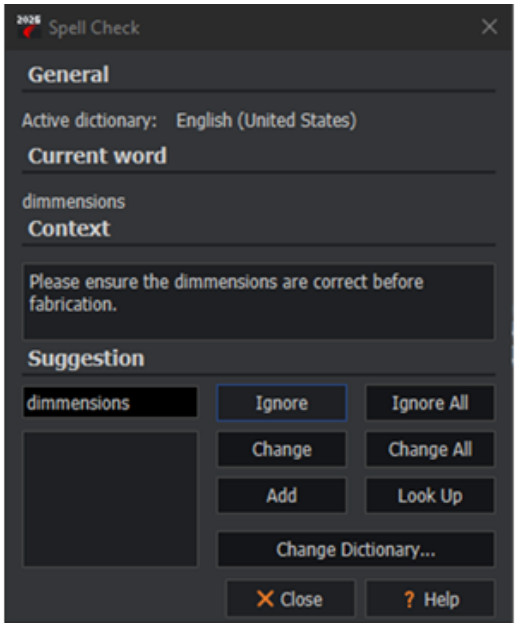
시스템 옵션 대화 상자의 **상태 표시줄 모드**에서는 상태 표시줄에서 도면 작성 도구의 스타일을 선택할 수 있습니다.

아이콘, **라벨** 또는 **아이콘 및 라벨**을 선택하면 인터페이스가 유연해집니다.

장점:

- 사용자 정의 인터페이스를 사용하여 도면 작성 도구에 대해 레이블, 아이콘 또는 둘 다를 선택할 수 있습니다.
- 즉시 전환으로 시작 시 또는 실행 시간 중에 표시 모드가 변경됩니다.

맞춤법 검사 명령 (2026 SP2/FD02)



SPELLCHECK 명령을 사용하여 필요에 따라 맞춤법 검사 엔진을 선택할 수 있습니다.

Microsoft® Office 사전의 대안을 제공합니다. SPELLCHECK 명령은 시스템 설정과 상관없이 작동하며 맞춤법 검사를 위한 더 많은 옵션을 제공합니다.

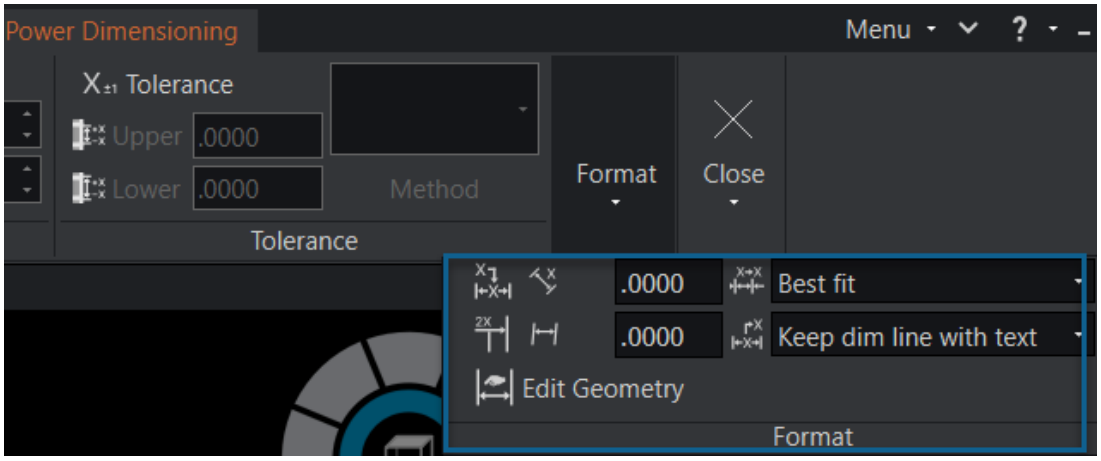
명령에 액세스하려면:

- 명령 창에 SPELLCHECK를 입력합니다.
- 리본에서 **주석** > **텍스트** > **맞춤법 검사**를 클릭합니다.

이점은 다음과 같습니다.

- 대체 사전 지원. Microsoft Office를 설치하지 않아도 안정적으로 맞춤법을 검사할 수 있습니다.
- 사용자 정의 가능 옵션. Microsoft Office가 설치되어 있는 경우에도 해당 사전을 사용할 수 있습니다.
- 더 광범위한 언어 지원: 추가 사전을 액세스하여 언어 범위를 확장할 수 있습니다.

파워 치수 상황별 리본 탭의 형식 패널(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)



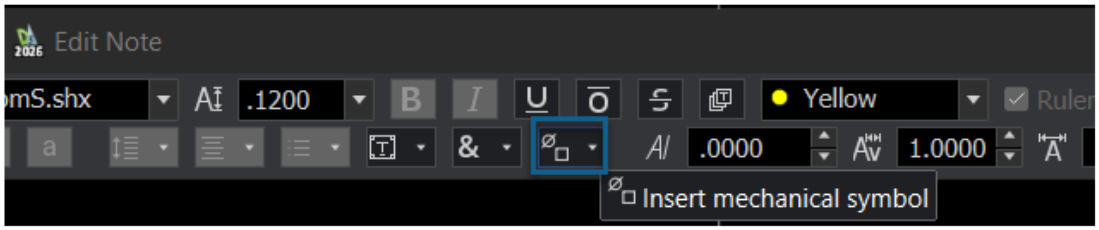
파워 치수 상황별 리본의 **형식** 패널을 사용하면 선택한 치수의 지오메트리와 표현을 편집하고 제어할 수 있습니다.

다음과 같은 옵션이 있습니다.

옵션	설명
홈 문자	회전된 텍스트를 기본 위치로 복원합니다.
문자 회전	문자 텍스트를 지정된 각도로 회전합니다.
대칭 치수	선형/회전된 치수를 대칭 표시기로 변환합니다.
경사각	선형 정렬/회전 치수에 대해 지정된 각도로 치수 보조선을 기울입니다.
지오메트리 편집	다음 작업을 수행할 수 있는 대화 상자를 엽니다 • 치수 부품의 그래픽 표현 확인 • 텍스트, 화살표, 연장선, 치수선의 가시성 변경 • 화살표 선택

옵션	설명
	• 치수별 변경 미리보기
텍스트-화살표 맞춤	공간이 제한된 경우 텍스트 및 화살표 배열을 선택합니다.
문자 이동	텍스트 이동 시 동작을 선택합니다.
화살표 안쪽/계단참 선	반경/지름 치수에 대한 화살표 배치 및 계단참 선을 제어합니다.

노트 편집 대화 상자에 기계적 기호 삽입(DraftSight Mechanical **전용**) (2026 SP2/FD02)



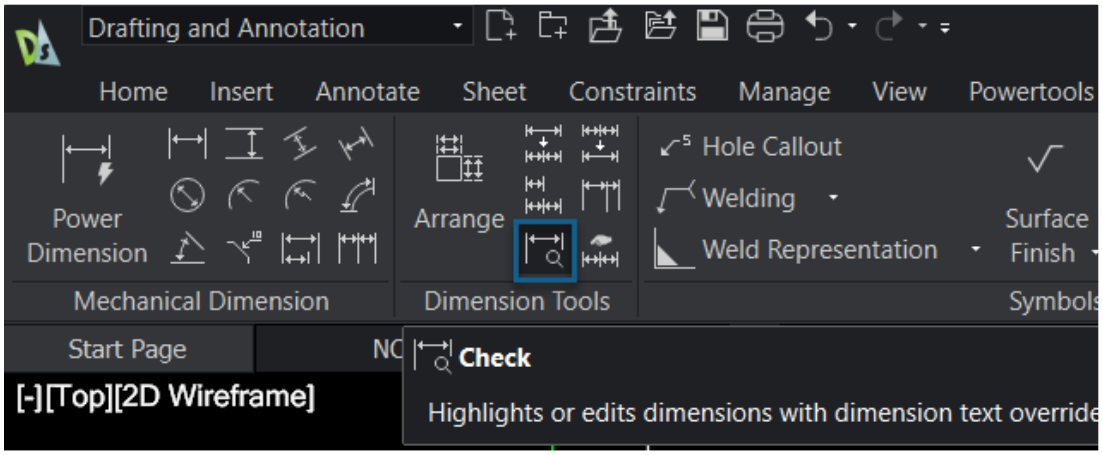
편집 메모 대화 상자의 **기계적 기호 삽입**을 사용하면 치수 텍스트에 기호를 삽입할 수 있습니다.

다음 기호를 삽입할 수 있습니다.

- 위치
- 지름
- 투영된 공차 존
- 최대 재질 공차
- 부품 봉투 요구사항
- 플러스/마이너스
- 도
- 정사각형
- 테이퍼
- 경사

- 카운터보어
- 카운터싱크
- 깊이
- Centerline

치수 검사 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)



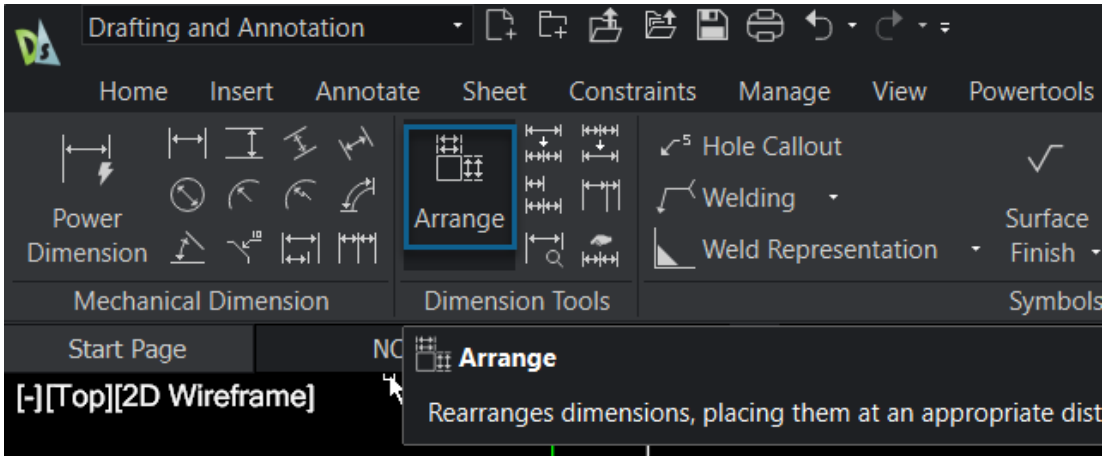
AM_DIMCHECK 명령을 사용하여 덮어쓴 텍스트 값이 있는 치수를 감지할 수 있습니다. 편집할 치수가 강조 표시됩니다.

명령에 액세스하려면:

- 명령 창에 AM_DIMCHECK를 입력합니다.
- 리본 및 메뉴에서 **Mechanical 주석** > **치수 도구** > **검사**를 클릭합니다.

덮어쓴 측정이 표시되지 않아 모든 치수를 빠르게 식별할 수 있습니다.

치수 정렬 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)



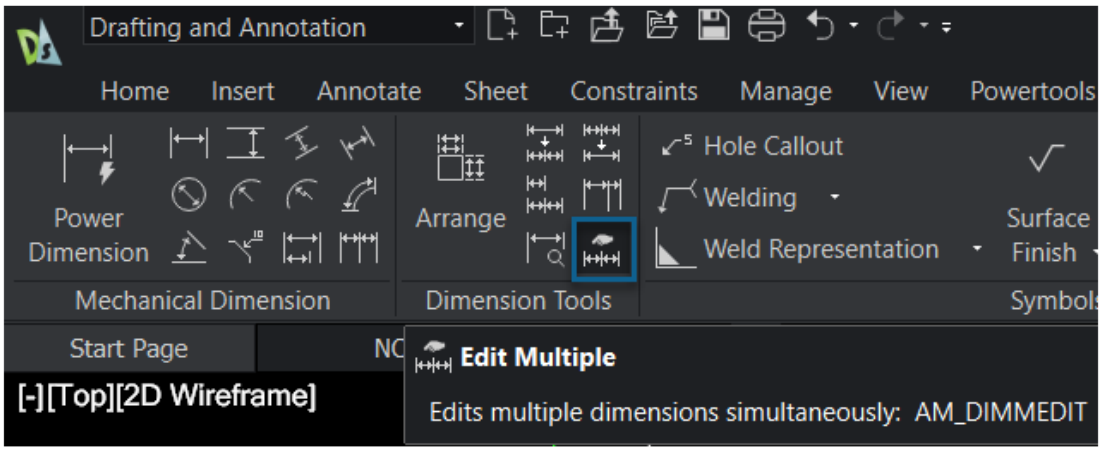
AM_DIMARRANGE 명령을 사용하면 주변 지오메트리와 일정한 간격을 유지하면서 기존 치수를 자동 또는 수동으로 재배치할 수 있습니다.

명령에 액세스하려면:

- 명령 창에 AM_DIMARRANGE를 입력합니다.
- 리본 또는 메뉴에서 **Mechanical 주석** > **치수 도구** > **정렬**을 클릭합니다.

선명도를 높여주는 기본 스냅 거리와 정렬 규칙을 적용하여 선형, 각도, 반경, 좌표 치수를 지원합니다. 수동 모드에서는 즉각적인 시각적 피드백으로 측면, 간격, 방향 등의 파라미터를 미세 조정하여 복잡한 도면의 레이아웃을 보다 쉽게 제어할 수 있습니다.

여러 치수 편집 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)



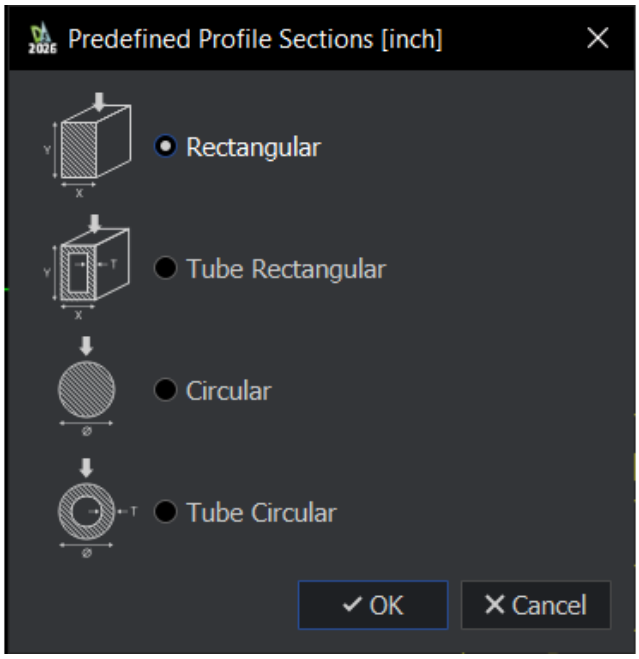
AM_DIMMEDIT 명령을 사용하여 여러 치수를 동시에 편집할 수 있습니다.

명령에 액세스하려면:

- 명령 창에 AM_DIMMEDIT를 입력합니다.
- 리본 또는 메뉴에서 **Mechanical 주석** > **치수 도구** > **다중 편집**을 클릭합니다.

첫 번째 치수를 선택하고 편집하면 선택한 다른 모든 치수에 변경 사항이 적용되어 일정한 서식과 속성이 유지됩니다.

미리 정의된 프로파일 섹션에 대한 관성 모멘트(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)



도면에서 공통 단면 프로파일에 대한 관성 모멘트를 계산하고 삽입하는 AM_INERTIAPROF 명령을 사용할 수 있습니다..

명령에 액세스하려면:

- 명령 창에 AM_INERTIAPROF를 입력합니다.
- 리본 메뉴 및 메뉴에서 **Mechanical 주석** > **계산** > **미리 정의된 프로파일 섹션**을 클릭합니다.

다음과 같이 미리 정의된 네 가지 프로파일 유형을 선택할 수 있습니다. **직사각형 튜브 직사각형, 원형** 및 **튜브 원형**. 다음 명령을 입력할 수 있습니다.

- AM_INERTIA_RECTANGULAR
- AM_INERTIA_TUBERECTANGULAR
- AM_INERTIA_CIRCULAR
- AM_INERTIA_TUBECIRCULAR

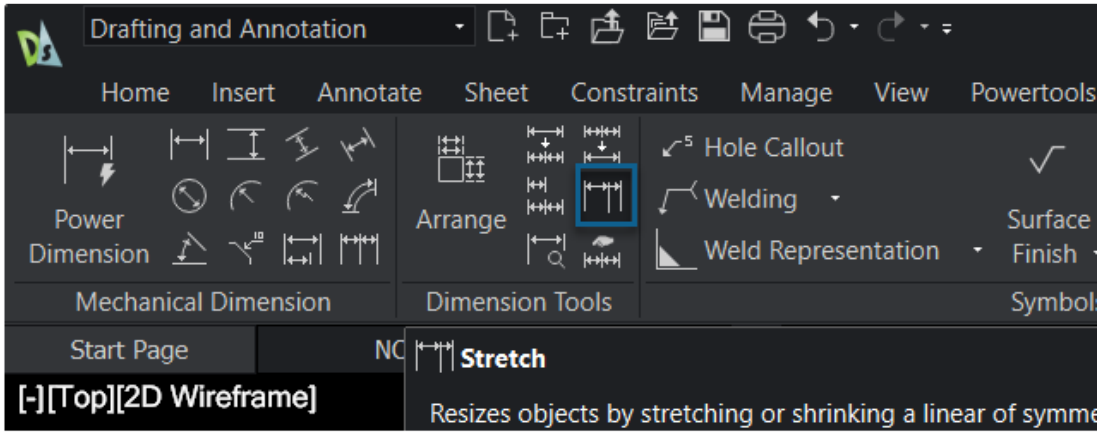
명령은 다음 값을 포함하는 블록을 생성합니다.

- I1. 첫 번째 축을 따르는 관성 모멘트.
- I2. 두 번째 축을 따르는 관성 모멘트.

- Sc. 중립 축에서 압축 시 가장 바깥쪽 섬유의 거리.
- St. 중립 축에서 장력 적용 시 가장 바깥쪽 섬유의 거리.
- a. 단면 영역.

DraftSight는 AM_6 레이어에 블록을 배치하고 **속성** 팔레트와 통합합니다. 또한 치수 및 두께와 같은 입력을 기준으로 값을 자동으로 계산합니다.

치수 늘이기 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)



AM_DIMSTRETCH 명령을 사용하여 연관된 선형, 지름, 반경 또는 대칭 치수를 연장하거나 축소하여 지오메트리 크기를 조정할 수 있습니다.

북마크를 위해 Windows 폴더 구조를 자동으로 복제하려면:

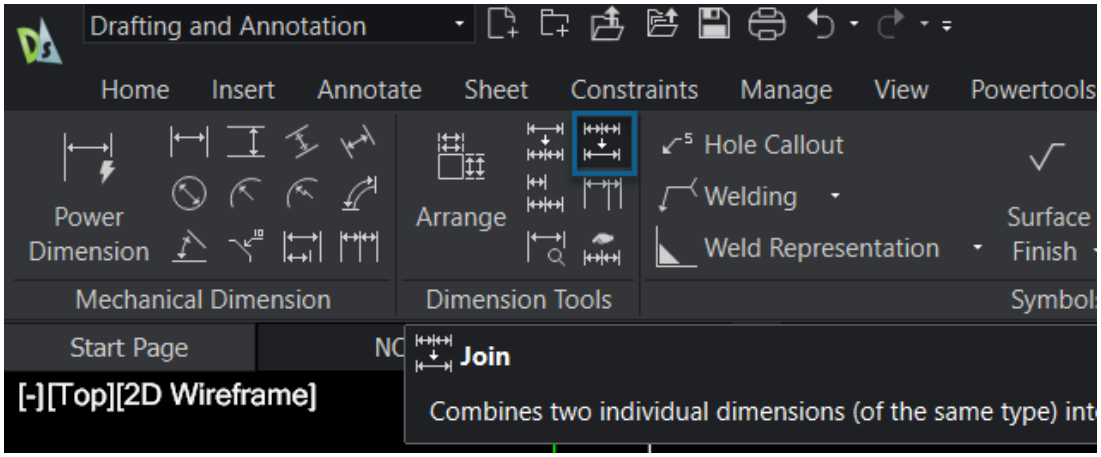
명령에 액세스하려면:

- 명령 창에 AM_DIMSTRETCH를 입력합니다.
- 리본 또는 메뉴에서 **Mechanical 주석** > **치수 도구** > **늘리기**를 클릭합니다.

새 치수 값을 입력하여 선택한 지오메트리의 크기를 대화형으로 업데이트할 수 있습니다. 이 명령은 자동 및 중심선 기준 대칭 늘이기를 지원하므로 유연하고 정확한 크기 조정 작업을 수행할 수 있습니다.

로 명명할 수 있습니다.

치수 결합 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP2/FD02)



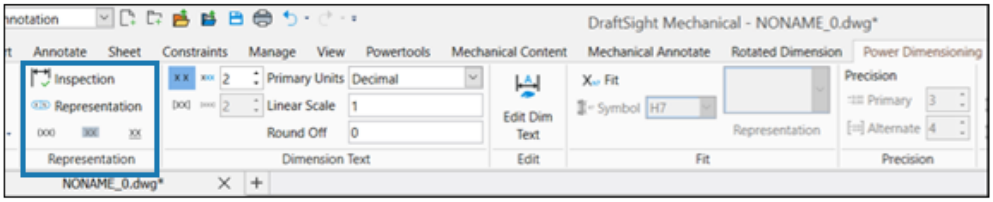
AM_DIMJOIN 명령을 사용하여 동일한 유형의 두 개 이상의 치수를 하나의 통합된 치수로 결합할 수 있습니다.

명령에 액세스하려면:

- 명령 창에 AM_DIMJOIN를 입력합니다.
- 리본 또는 메뉴에서 **Mechanical 주석** > **치수 도구** > **결합**을 클릭합니다.

선형(정렬, 회전), 각도(2줄, 3점) 및 원호 길이 치수를 지원합니다. 반경, 지름, 조깅 또는 좌표 치수는 지원하지 않습니다. 치수를 결합하면 앱에서 호환성을 확인하고, 치수 보조선을 병합하며, 선택한 치수 범위 전체에서 단일 치수를 제공합니다.

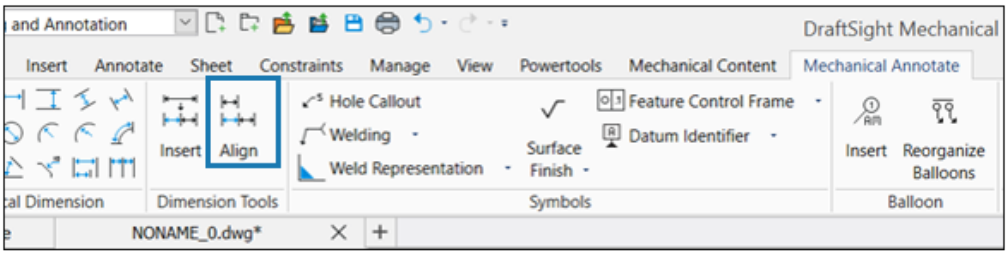
파워 치수 상황별 리본 탭의 표현 패널(DraftSight Mechanical 전용)(2026 SP1/FD01)



파워 치수 패널의 **표현** 컨텍스트 리본을 사용하면 치수 기입을 더 빠르게 할 수 있습니다. 이렇게 하면 수동 텍스트 재정의나 복잡한 속성 조정이 제거됩니다.

이 제품은 설계 내용, 검사 주기 및 측정 정밀도를 전달하기 위해 특수 치수 유형에 대한 빠른 시각적 태그를 제공합니다. 검사 치수에 대한 서식화 옵션 및 지원은 정밀도와 유연성을 제공합니다.

치수 정렬 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP1/FD01)



AM_DIMALIGN 명령을 사용하여 치수를 정확하게 정렬할 수 있습니다.

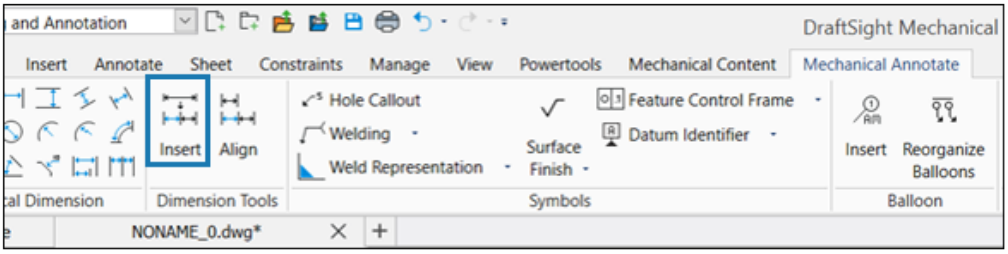
명령에 액세스하려면:

- 명령 창에 AM_DIMALIGN를 입력합니다.
- 리본 및 메뉴에서 **Mechanical 주석** > **치수 도구** > **정렬**을 클릭합니다.

이 명령을 사용하여 선택한 기초 치수와 선형, 좌표 또는 각도 치수를 지정할 수 있습니다. 최소한의 조정만으로 더 깨끗하고 판독 가능한 기술 도면을 만들 수 있습니다.

이 AM_DIMALIGN 명령은 동일한 유형의 치수를 검증 및 정렬하여 일정한 방향과 간격을 보장합니다. 유형, 방향 또는 지오메트리의 불일치로 인해 치수를 정렬할 수 없는 경우 자세한 피드백을 제공합니다. 이 명령은 복잡한 기계 레이아웃에서 시각적 선명도와 도면 정확도를 향상시킵니다.

치수 삽입 명령(DraftSight Mechanical 전용) (2026 SP1/FD01)



AM_DIMINSERT 명령을 사용하여 선형 또는 각도 치수를 지정된 점에서 두 개의 개별 치수로 분할할 수 있습니다.

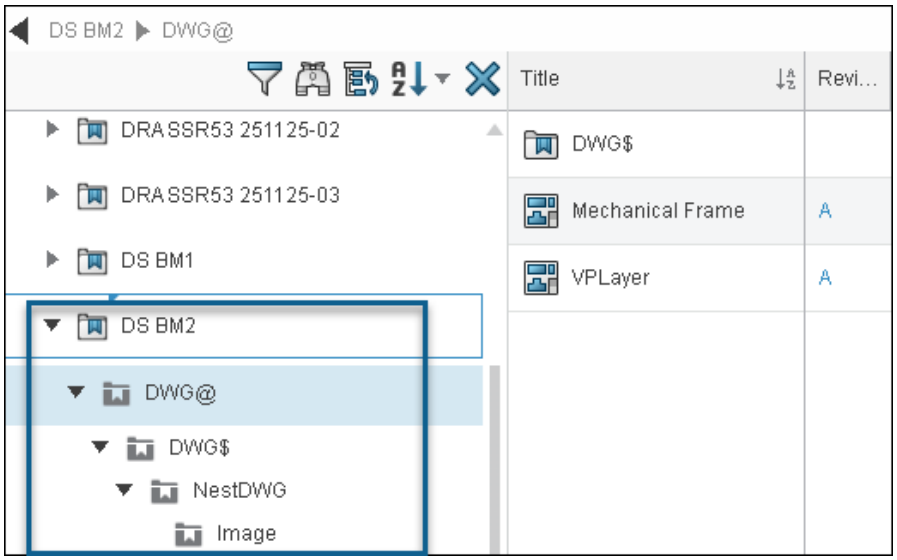
이 명령에 액세스하려면:

- 명령 창에 AM_DIMINSERT를 입력합니다.
- 리본 및 메뉴에서 **Mechanical 주석** > **치수 도구** > **삽입**을 클릭합니다.

이 명령을 사용하여 선택한 기초 치수와 선형, 좌표 또는 각도 치수를 지정할 수 있습니다. 최소한의 조정만으로 더 깨끗하고 판독 가능한 기술 도면을 만들 수 있습니다.

긴 치수선이나 각도 범위를 수동으로 다시 작성하지 않고도 읽을 수 있는 선분으로 나눌 수 있습니다. 치수를 분할하면 원래 치수의 두 번째 치수 보조선에서 새 치수가 작성됩니다. 새 치수는 공차, 맞춤, 도면층 지정과 같은 속성을 상속합니다.

북마크에 대한 Windows 폴더 구조 자동 복제(3DEXPERIENCE 사용자만 해당)(2026 SP1/FD01)



3DEXPERIENCE platform에서 DraftSight를 설치한 사용자는 **3DEXPERIENCE에 일괄 저장**을 사용하여 Windows 폴더 구조를 복제하는 북마크 구조를 자동으로 생성할 수 있습니다.

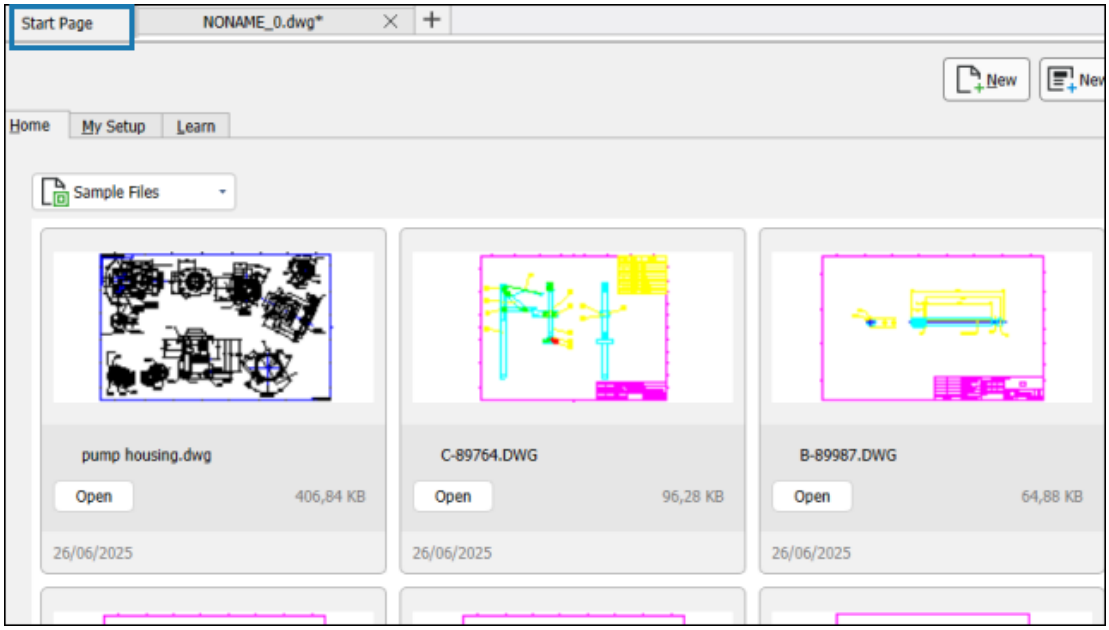
북마크를 위해 Windows 폴더 구조를 자동으로 복제하려면:

1. 리본에서 **DraftSight** > **3DEXPERIENCE에 일괄 저장**을 클릭합니다.
2. 3DEXPERIENCE에 일괄 저장 대화 상자에서 **폴더 추가**를 클릭합니다.
3. 업로드할 폴더를 선택합니다.
4. 3DEXPERIENCE에 일괄 저장 대화 상자에서 **북마크**를 클릭합니다.
5. 북마크 선택 대화 상자에서 폴더를 업로드할 북마크를 선택하고 **선택**을 클릭합니다.
6. 3DEXPERIENCE에 일괄 저장 대화 상자에서 **저장**을 클릭합니다.

DraftSight는 선택한 폴더의 모든 하위 폴더와 `DWG` 파일을 Windows 폴더 구조와 동일한 계층 구조의 북마크에 업로드합니다.

폴더 또는 하위 폴더에 숨겨진 파일이 포함되어 있으면 업로드 프로세스가 중지되고 오류 메시지가 나타납니다.

시작 페이지 탭(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용)



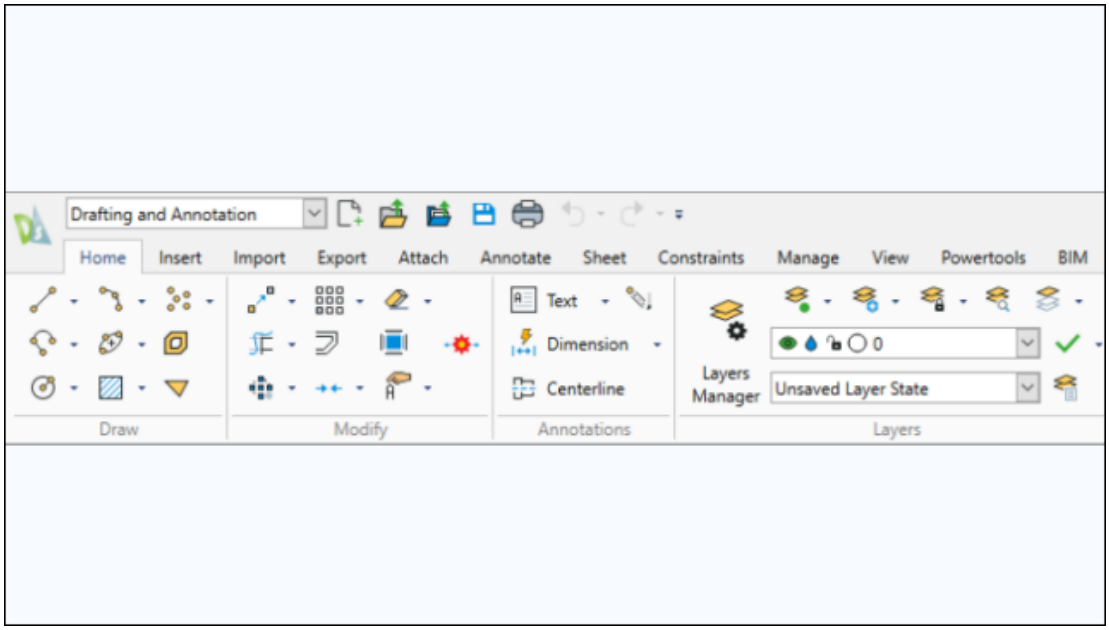
시작 페이지 탭은 주요 작업을 중앙 집중화하고 DraftSight를 열 때 보다 원활한 사용자 환경을 조성해 줍니다.

시작 페이지 탭을 사용하여 다음과 같은 작업을 수행할 수 있습니다.

- 새 도면을 시작합니다. 특정 프로젝트 유형에 적합한 단위와 배율을 선택하여 새 프로젝트를 즉시 시작할 수 있습니다. 이렇게 하면 프로젝트 설정 시간이 단축되고 새 도면을 생산적으로 시작할 수 있습니다.
- 이전 작업을 바로 이어서 합니다. 이 탭에서는 최근 파일에 액세스할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 혼자 작업하든 팀에서 작업하든 프로젝트를 중단한 지점부터 이어서 진행할 수 있어 효율적이고 중단 없는 진행이 가능합니다.
- 학습 리소스에 액세스합니다. 튜토리얼, 문서 및 기술 구축 리소스에 액세스할 수 있습니다. 이는 새로운 사용자와 기존 사용자가 기술을 향상하고 고급 도구를 발견하며 문제를 해결할 수 있도록 지원합니다.
- 작업 공간을 사용자 정의합니다. 작업 공간 사용자 정의에 빠르게 액세스하여 사용자의 기본 설정 및 프로젝트 요구 사항에 따라 사용자 인터페이스를 조정할 수 있습니다. 사용자 정의를 통해 생산성을 높이고 보다 편안한 작업 환경을 조성할 수 있습니다.
- 최근 프로젝트를 검토합니다. 최근 작업을 추적하고 재개하여 설계를 지속적으로 개선하고 진행 중인 프로젝트를 쉽게 모니터링할 수 있습니다.

시작 페이지 탭을 사용하려면 명령 창에 `STARTMODE`를 입력합니다.

리본 최적화

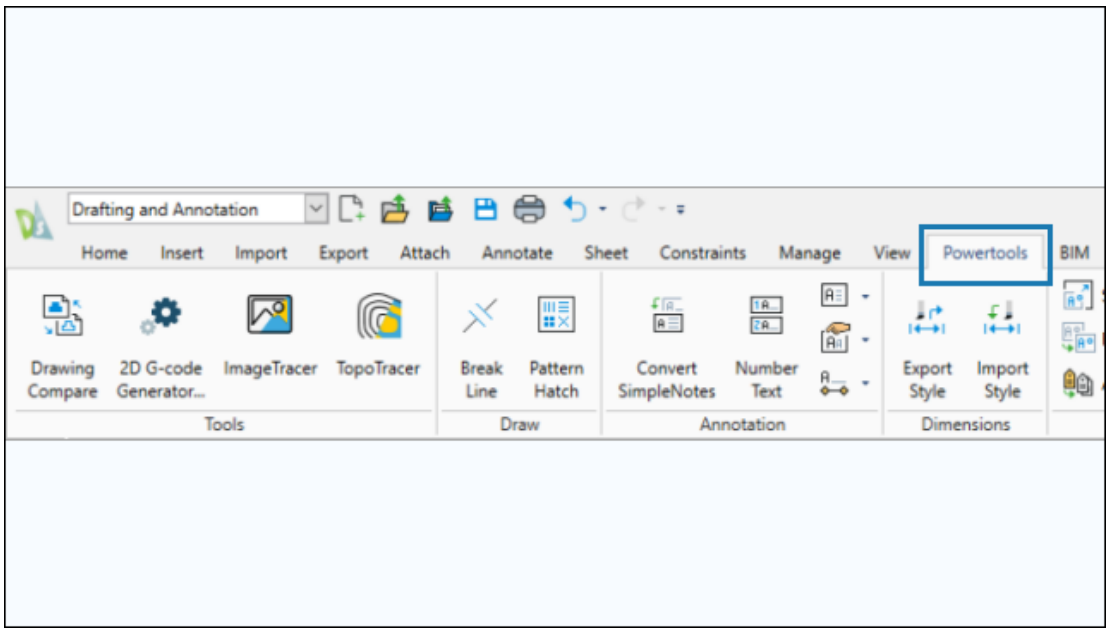


DraftSight는 사용 편의성을 개선하기 위해 업데이트된 리본 레이아웃 및 작업 공간을 갖추고 있습니다. 리본 탭이 깔끔해졌고 더 쉽게 접근할 수 있도록 명령을 더 많은 탭에 분산시켰습니다.

홈 탭에는 일상적인 작업의 효율성을 향상시키기 위해 일반적으로 사용되는 명령이 포함되어 있습니다. 시작 탭에서 필요에 맞는 작업 공간을 선택할 수 있습니다.

제도 및 주석 작업 공간에는 특정 도면요소를 그룹화, 표시 또는 숨기기 위한 패널과 불러오기 및 내보내기 탭이 있습니다.

Powertools 리본 탭(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용)



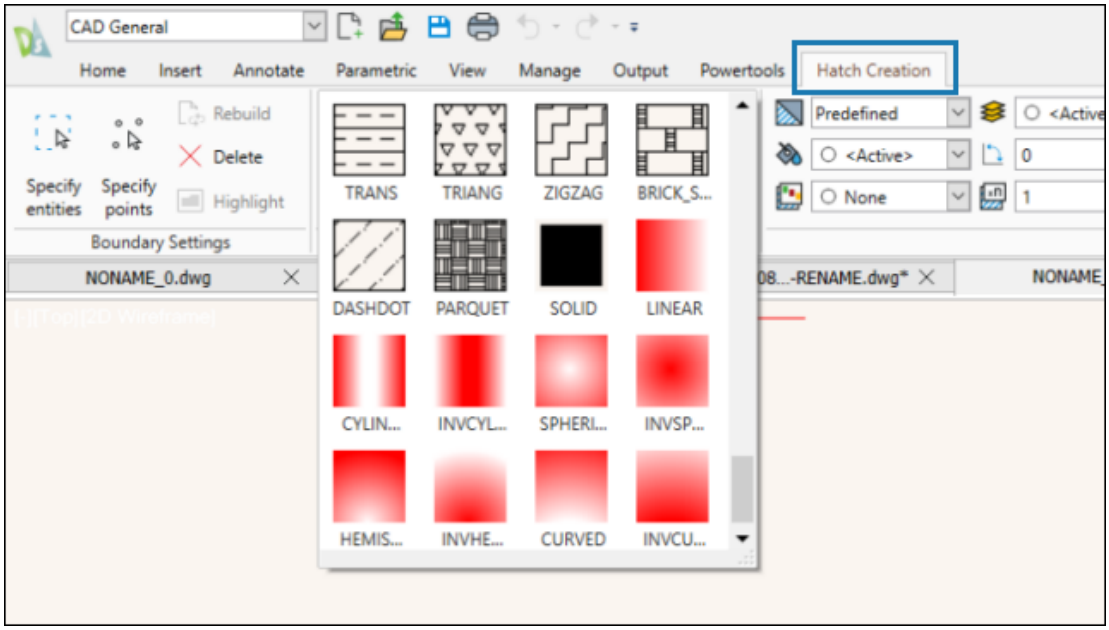
Powertools 리본 탭에는 워크플로를 간소화하는 추가 도구가 있습니다.

도구는 다음과 같은 이점을 제공합니다.

- 뷰포트 레이아웃 관리
- DimensionStyles 불러오기 및 내보내기
- 전문 텍스트 라벨 작성
- 정밀한 블록 배율 지정
- 색상별 그리기 순서 정의

이러한 도구는 유연성과 자동화를 개선하여 효율성을 높여 줍니다.

그라데이션 및 패턴에 대한 상황별 리본

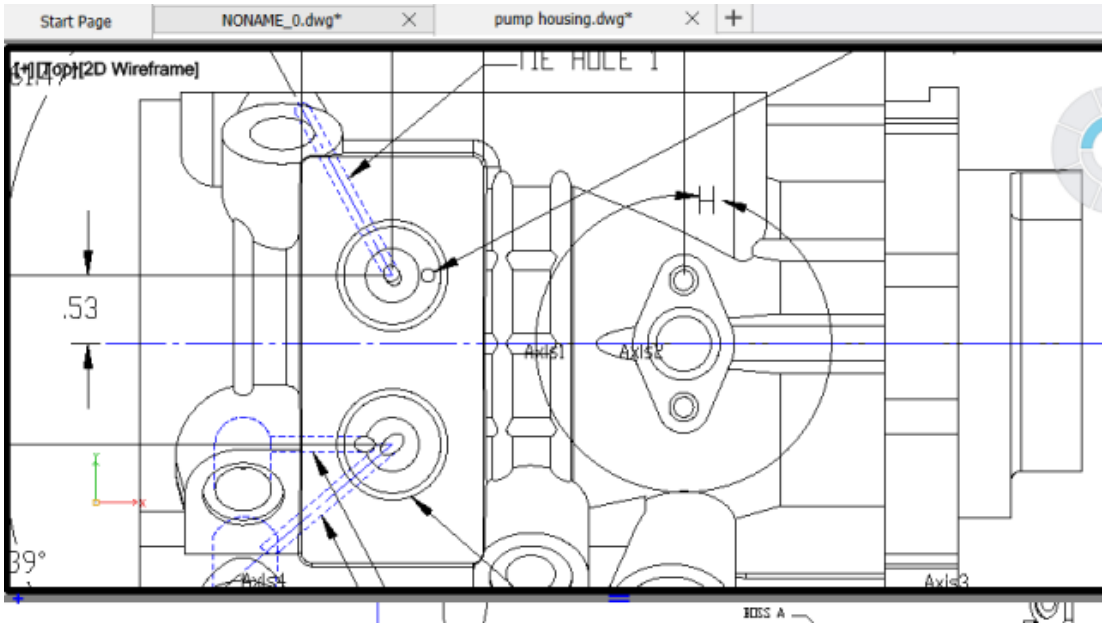


상황별 리본에는 HATCH 및 PATTERN 명령에 대한 탭이 있습니다. 이 탭 덕분에 명령을 찾는 데 소요되는 시간을 줄여 생산성을 높일 수 있습니다.

이러한 탭을 사용하면 그라데이션 채우기, 텍스트 서식 지정 및 디자인 패턴을 보다 빠르게 조정할 수 있으므로 시각적으로 매력적이고 전문적인 결과를 보다 빠르게 얻을 수 있습니다.

그라데이션 및 패턴에 대한 상황별 리본을 사용하려면 명령 창에 HATCH 또는 PATTERN을 입력합니다.

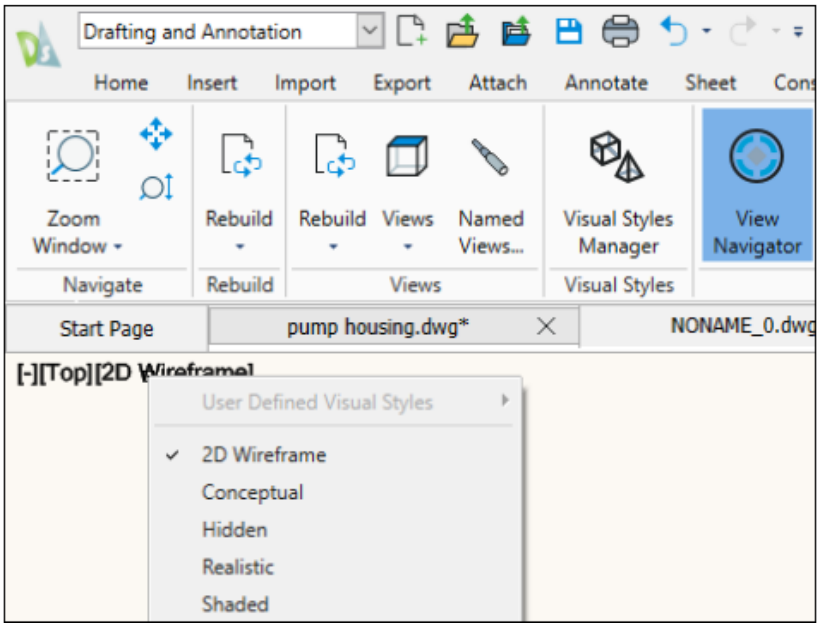
ViewTiles 조작(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용)



경계를 조정하여 ViewTiles의 크기를 조정하고, 경계선이 정렬될 때 ViewTiles를 병합하며, 한 번의 클릭 또는 **Ctrl+끌기**를 사용하여 새 ViewTiles를 작성할 수 있습니다.

크기 조정이 가능한 ViewTiles에는 조정 가능한 마커와 경계에 맞춤 정렬 기능이 있으며 연결된 타일의 크기를 조정할 수 있습니다. DraftSight는 유연한 정렬(일대일, 일대다 및 다대다 구성)를 지원하며 모든 작업은 수정 시 **실행 취소/다시 실행**을 지원합니다.

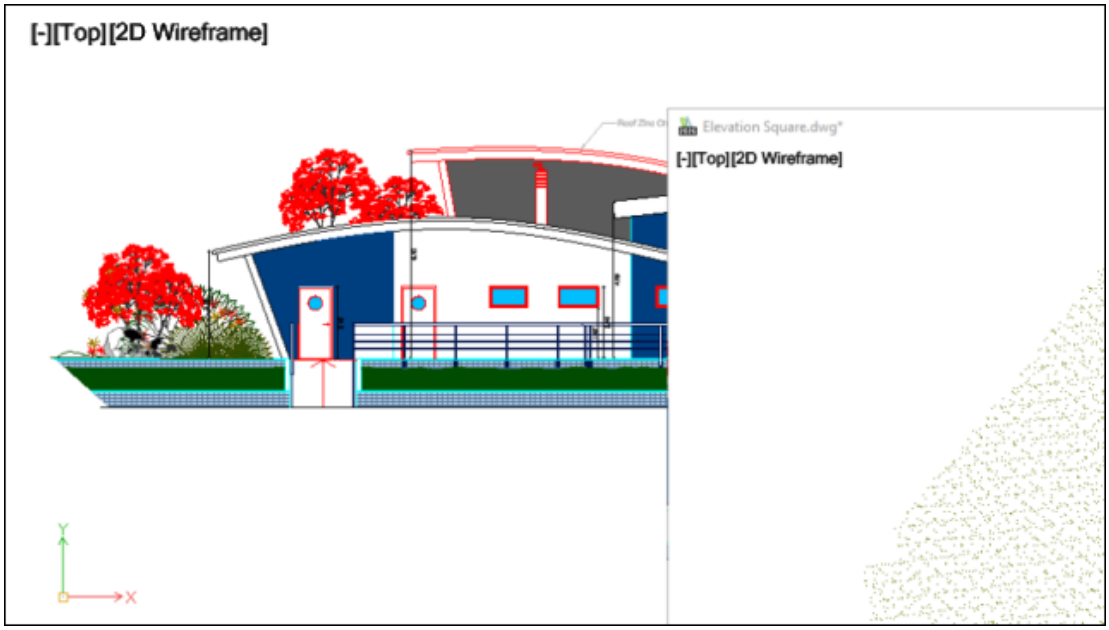
ViewTiles 컨트롤



각 ViewTile(뷰포트)의 왼쪽 위 모서리에 있는 ViewTile 컨트롤에 액세스할 수 있습니다. 이를 통해 보기 변경, 시각적 스타일 조정 및 표시 옵션 구성을 위한 설정에 편리하게 액세스할 수 있습니다. 브래킷 영역 내에서 클릭하면 메뉴 또는 도구 모음을 탐색하지 않고도 이러한 설정을 수정할 수 있습니다.

ViewTile은 워크플로를 제어하므로 도면을 벗어나거나 명령을 검색하지 않고도 조정 사항을 적용할 수 있습니다. 이러한 컨트롤은 2D 및 3D 뷰 간 전환 또는 설계 해석에 다양한 스타일 적용 등 도면 내에서 효율적으로 작업할 수 있는 방법을 제공합니다.

유동 문서 창(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용)



유동 문서 창을 사용하면 DraftSight의 기본 애플리케이션 외부에서 별도의 창에 도면을 열 수 있습니다. 이 창에서는 여러 도면을 나란히 또는 여러 모니터에 걸쳐 유연하게 볼 수 있습니다. 이 기능은 비교, 복사, 붙여넣기 및 멀티태스킹을 촉진하여 추가적인 워크플로 옵션을 제공하고 생산성을 향상시킵니다.

유동 문서 창을 만들려면 문서 탭을 기본 창 밖으로 끕니다. 유동 문서 창은 독립적으로 작동하며 필요에 따라 크기, 확대/축소 및 탐색을 조정할 수 있습니다.

ECW 이미지

DraftSight는 Hexagon Enhanced Compression Wavelet(.ECW) 이미지 형식을 지원합니다..ECW 파일은 효율적인 압축을 사용하므로 항공 사진, 위성 사진 등 대규모 이미지를 저장하는 데 적합합니다. 이 파일에는 내장형 지도 투영법 데이터가 포함되어 있어 GIS(지리 정보 시스템) 및 원격 감지 분야에서 더욱 유용합니다.

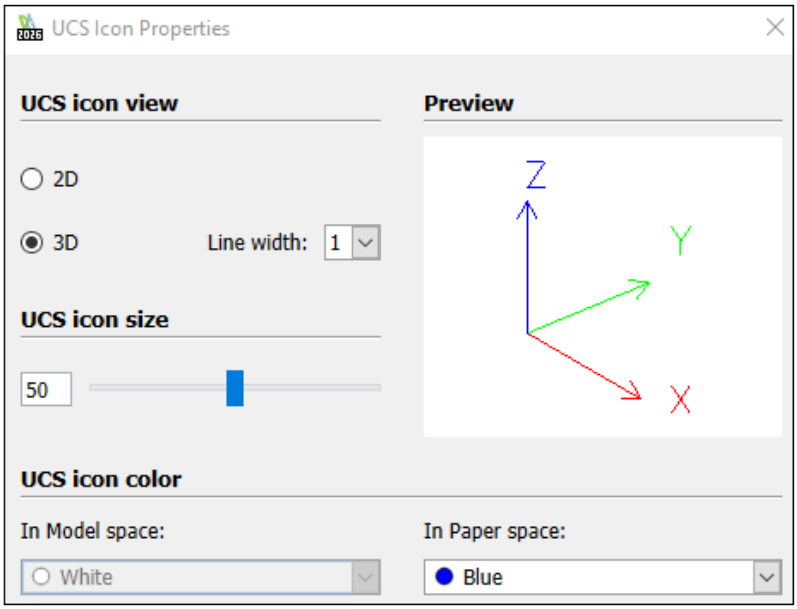
ECW 이미지를 사용하려면 다음을 수행합니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 리본에서 **제도 및 주석** > **삽입** > **참조** > **이미지 첨부**를 클릭합니다.
- 메뉴에서 **삽입** > **이미지 첨부**를 클릭합니다.

- 명령 창에 ATTACHIMAGE를 입력합니다.

CCS 아이콘 사용자 지정



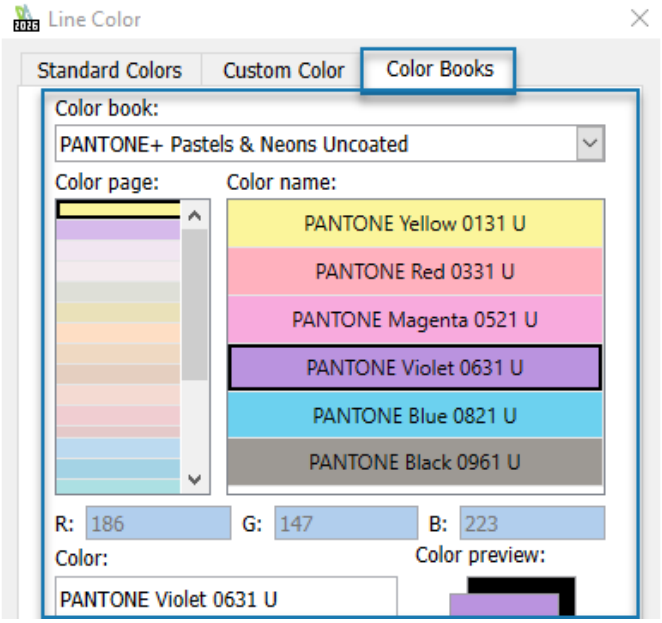
CCS 아이콘은 좌표계의 현재 방향을 나타냅니다. 이 시각적 표시기는 사용자의 선호 사항 또는 특정 프로젝트의 요구에 맞게 조정할 수 있습니다.

UCSICON 명령에는 명령 프롬프트의 **속성** 옵션이 포함됩니다. CCS 아이콘 속성 대화 상자에서 CCS 아이콘의 뷰, 크기 및 색상을 사용자 지정할 수 있습니다. 대화 상자에는 변경 사항을 표시하는 동적 미리보기가 포함되어 있습니다.

DraftSight는 세션 전반에서 사용자 정의를 저장합니다.

CCS 아이콘 사용자 정의를 사용하려면 명령 창에 UCSICON을 입력합니다.

색상표(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용)



DraftSight는 색상표(`.acb` 파일)이라고도 하는 사용자 정의 색상 팔레트를 지원합니다. 이를 통해 프로젝트 내에서 표준화된 색상 팔레트에 액세스할 수 있습니다. 색상표는 브랜드의 정체성, 산업 표준 준수, 물질의 일관된 표현을 위해 정확한 색상 표준이 필요한 전문가들에게 적합한 도구입니다.

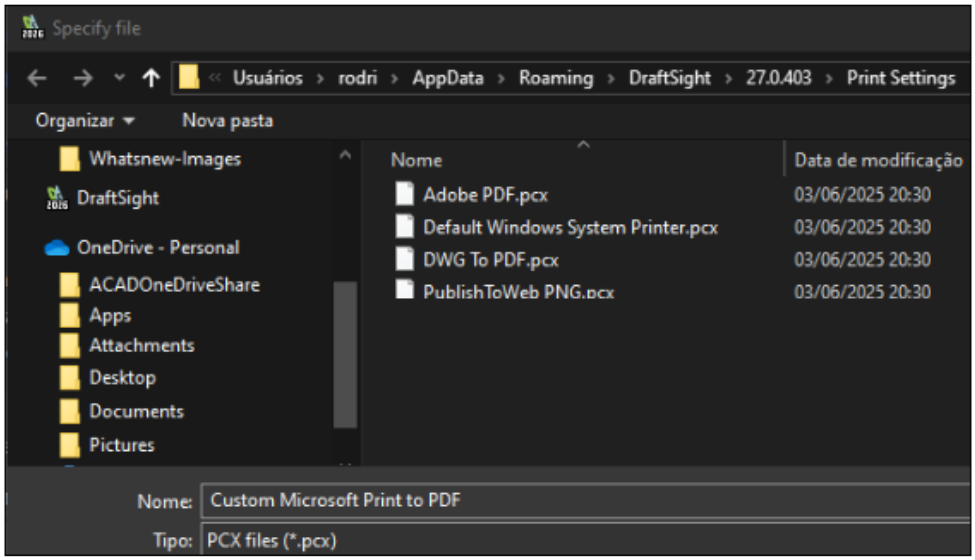
색상표를 사용하면 Pantone®이나 RAL™과 같은 인기 있는 색상 시스템에서 정확한 색조를 빠르게 선택하고 적용할 수 있어 설계 간 시각적 정확성과 일관성을 보장할 수 있습니다.

색상표를 사용하려면 다음을 수행합니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 리본에서 **홈** > **속성** > **색상**을 클릭합니다.
- 메뉴에서 **형식** > **선 색상**을 클릭합니다.
- 명령 창에 `LINECOLOR`를 입력합니다.

PCX 인쇄 설정 파일(DraftSight Premium, Enterprise Plus 및 Mechanical용)



DraftSight는 .PCX 인쇄 설정 파일을 지원하여 다른 CAD 소프트웨어의 .PC3 형식과 유사한 기능을 제공합니다.

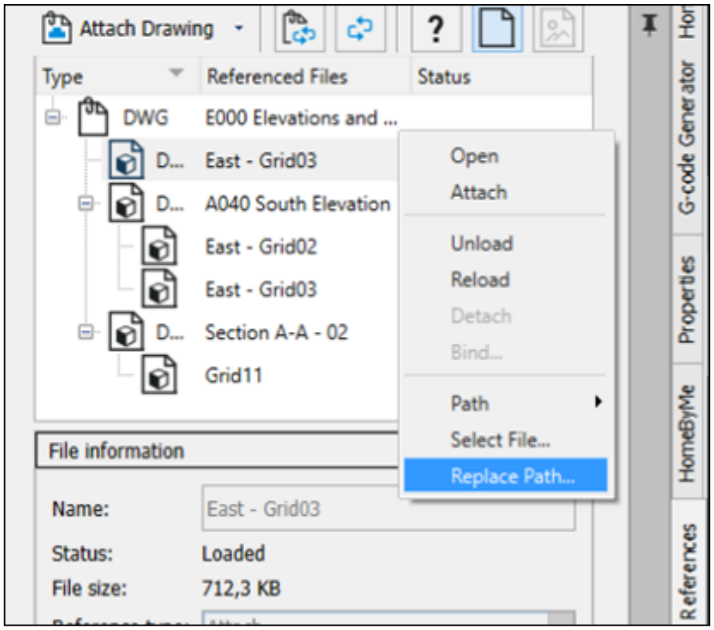
.PC3 파일을 가져오거나 새 인쇄 설정 파일을 만들어 .PCX 형식으로 저장할 수 있습니다. 이 .PCX 형식을 사용하면 인쇄 설정을 재사용하고 공유하여 여러 인쇄 작업에서 일관되게 출력할 수 있습니다. 이렇게 하면 인쇄 설정이 표준화되므로 워크플로 효율성이 높아집니다.

PCX 인쇄 설정 파일을 사용하려면 다음을 수행합니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 리본(애플리케이션 메뉴)에서 **인쇄** > **인쇄**를 클릭합니다.
- 메뉴에서 **파일** > **인쇄**를 클릭합니다.
- 명령 창에 PRINT를 입력합니다.
- 키보드 바로가기 키: **CTRL+P**.

누락된 외부 참조 관리



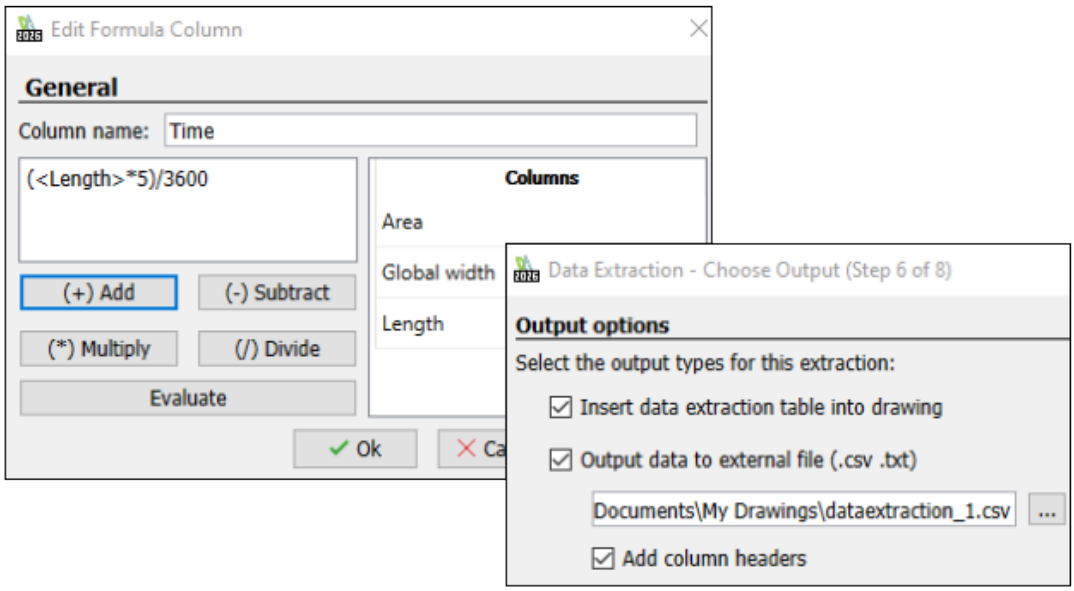
참조 팔레트의 도구를 사용하여 누락된 외부 참조를 보다 효율적으로 관리할 수 있습니다. 참조 파일이 이동되거나 이름이 변경되면 파일 경로를 한 번 업데이트할 수 있습니다. DraftSight는 일치하는 파일을 찾으면 다른 누락된 참조에 대해 동일한 경로를 사용합니다.

누락된 외부 참조를 관리하려면 다음을 수행합니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 리본에서 **삽입** > **팔레트** > **참조 관리자**를 클릭합니다.
- 메뉴에서 **도구** > **참조 관리자**를 클릭합니다.
- 명령 창에 `XREF`를 입력합니다.

데이터 추출에 수식 열 삽입



DATAEXTRACTION 명령을 사용하면 수학 공식에 대한 .CSV 출력 및 사용자 정의 필드를 사용할 수 있습니다.

DATAEXTRACTION 명령을 사용하면 .CSV 형식으로 출력 데이터를 만들 수 있으며, 여기에는 읽기 쉽게 열 헤더가 포함되어 있습니다. 이는 텍스트 형식으로 정보를 공유하거나 다른 애플리케이션과 통합할 수 있는 편리한 방법입니다.

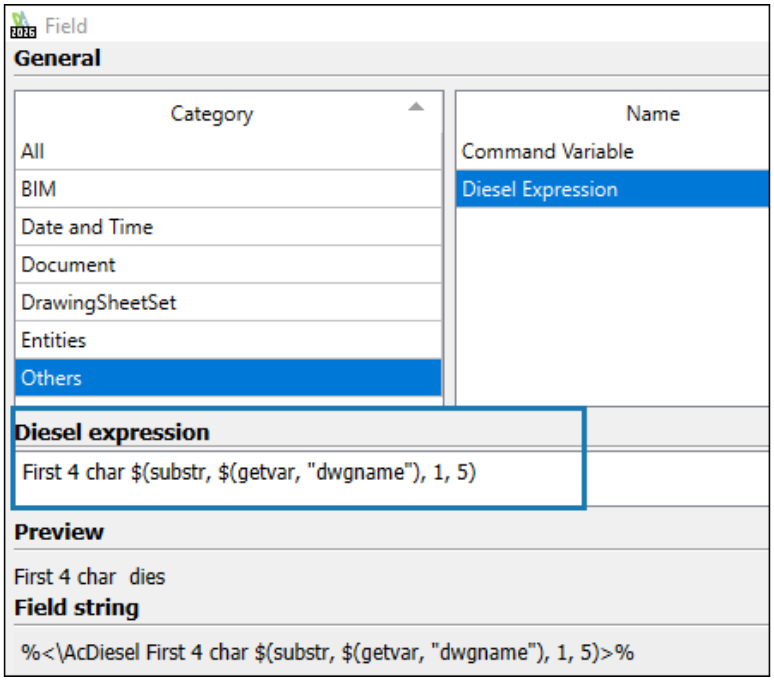
DATAEXTRACTION 마법사에는 수학 공식을 사용하여 사용자 지정 필드를 정의할 수 있는 **수식 열 삽입** 옵션이 포함되어 있습니다. 이 방법을 사용하면 마법사에서 직접 계산을 수행할 수 있기 때문에 데이터 추출 테이블을 구성할 때 유연성을 발휘할 수 있습니다. 외부 처리 없이 보다 정교하고 맞춤화된 데이터 내보내기를 생성할 수 있습니다.

DATAEXTRACTION 명령 사용하려면 다음을 수행합니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 리본 메뉴에서 **삽입** > **데이터 연결** > **데이터 추출**을 클릭합니다.
- 메뉴에서 **삽입** > **데이터 추출**을 클릭합니다.
- 명령 창에 DATAEXTRACTION를 입력합니다.

디젤 표현



FIELD 명령은 디젤 표현식을 지원하므로 도면 속성 또는 사용자 입력에 따라 자동으로 업데이트되는 동적 텍스트를 사용할 수 있습니다.

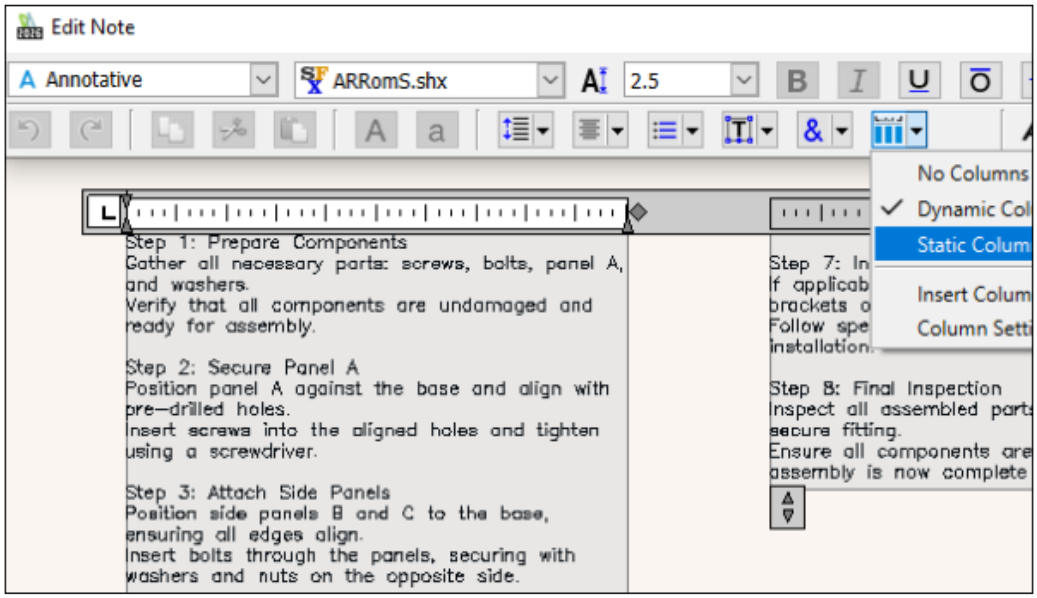
외부 스크립트나 복잡한 프로그래밍 없이 문자열을 연결하고 계산을 수행하며 조건부 서식을 적용하는 사용자 지정 텍스트 필드를 만들 수 있습니다. 이렇게 하면 도면의 텍스트 데이터로 작업할 때 자동화와 유연성이 향상됩니다.

FIELD 명령을 사용하려면 다음을 수행합니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 리본에서 **삽입** > **데이터** > **필드**를 클릭합니다.
- 메뉴에서 **삽입** > **필드**를 클릭합니다.
- 명령 창에 FIELD를 입력합니다.

MTEXT 명령



MTEXT 도면요소 내에서 여러 개의 열을 만들고 편집할 수 있습니다. 고정 위치 텍스트 편집기를 사용하여 너비가 동일하고 홈통(열 사이 공백)이 일관된 열을 추가하고 그립을 사용하여 높이를 조정할 수 있습니다.

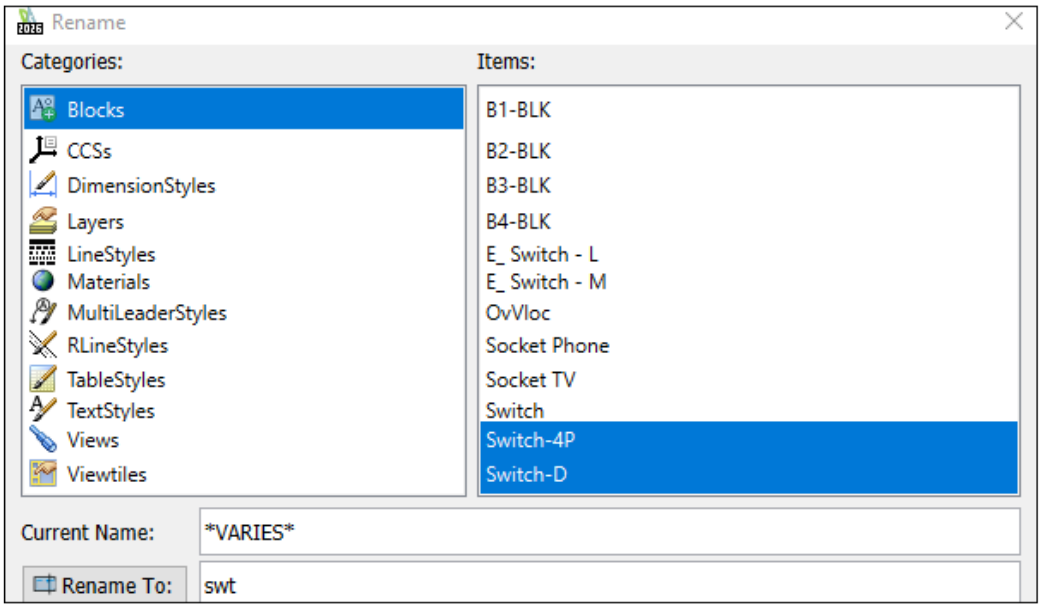
열은 다중 열 텍스트를 명확하게 구조화하고 읽기 쉬운 레이아웃으로 구성하는 데 도움이 되므로 복잡한 문서 또는 설계 노트에 유용합니다. 또한 도면 내에서 텍스트를 효율적으로 관리하여 사용 가능한 작업 공간을 최대화합니다.

MTEXT 명령을 사용하려면 다음을 수행합니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 리본에서 **주석 달기** > **텍스트** > **노트**를 클릭합니다.
- 메뉴에서 **그리기** > **텍스트** > **노트**를 클릭합니다.
- 명령 창에 NOTE를 입력합니다.

RENAME 명령



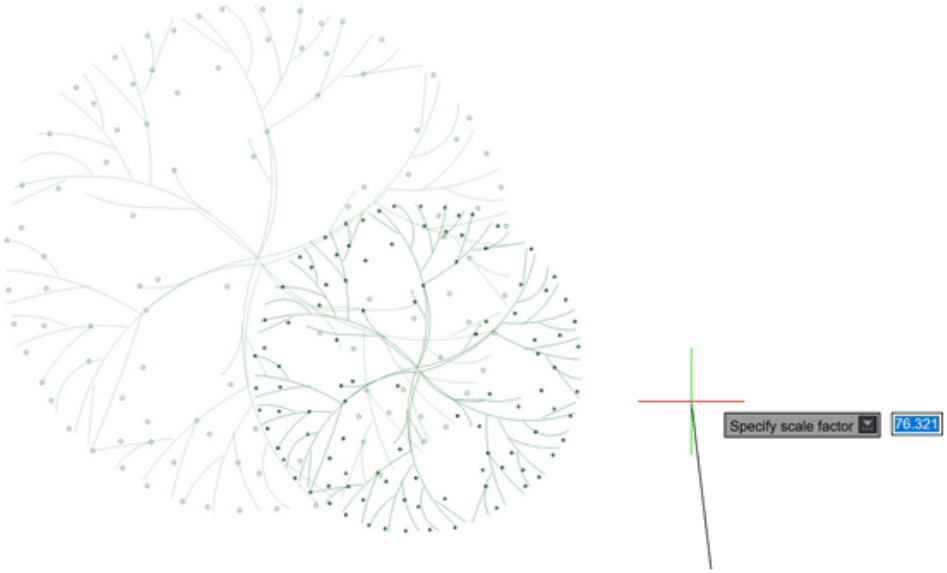
RENAME 명령은 와일드카드 문자를 지원하므로 여러 명명된 요소를 쉽게 찾아 이름을 바꿀 수 있습니다. 이름 바꾸기 대화 상자에서 일치하는 항목을 필터링하고 여러 개체의 이름을 보다 효율적으로 바꿀 수 있습니다.

RENAME 명령을 사용하려면 다음을 수행합니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 메뉴에서 **형식** > **이름 바꾸기**를 클릭합니다.
- 명령 창에 RENAME를 입력합니다.

SCALE 명령으로 복사



SCALE 명령에 **복사** 옵션이 포함됩니다. 이 옵션을 사용하면 원본 도면요소를 보존하면서 축적된 복제품을 생성할 수 있습니다.

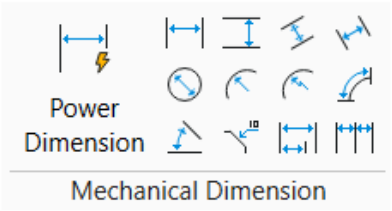
복사 옵션은 보다 간소화되고 효율적인 프로세스를 제공합니다. 이전에는 COPY 명령을 사용하여 SCALE 도면요소를 복사해야 했습니다.

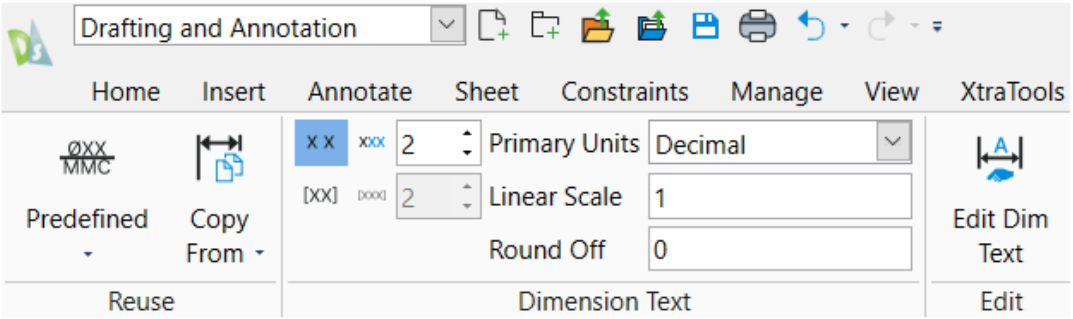
SCALE 명령을 사용하려면 다음을 수행합니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 리본에서 **홈** > **수정** > **배율**을 클릭합니다.
- 메뉴에서 **수정** > **배율**을 클릭합니다.
- 명령 창에 SCALE를 입력합니다.

파워 치수 도구(DraftSight Mechanical만 해당)





파워 치수 도구는 정밀한 치수를 작성할 수 있는 고급 및 효율적인 방법을 제공합니다. 선택한 지오메트리를 기반으로 적절한 치수 유형을 선택하여 기술 도면의 일관성과 정확성을 보장합니다.

파워 치수 도구:

- 선택한 개체에 가장 적합한 치수 유형을 자동으로 결정합니다.
- 선형, 반경, 각도 치수를 지원합니다.
- 보다 깨끗하고 읽기 쉬운 레이아웃을 위해 정렬 및 간격을 유지합니다.
- 수동 조정 및 재작업을 줄여 생산성을 향상시킵니다.

파워 치수 도구에 액세스하는 방법:

다음 중 하나를 수행합니다.

- 리본에서 **Mechanical 주석** > **기계 치수**를 클릭합니다.
- 메뉴에서 **Mechanical 주석** > **기계 치수**를 클릭합니다.
- AM_POWERDIMENSION 또는 AMPOWERDIM을 입력합니다.

파워 치수 상황별 리본 탭

파워 치수 상황별 리본 탭은 치수 워크플로를 향상시킵니다. 치수를 수정하고 정제하는 데 필요한 기본 도구에 빠르게 액세스할 수 있습니다.

다음 패널을 사용할 수 있습니다.

- **재사용** 미리 정의된 치수 텍스트를 적용하고, 기존 치수에서 속성을 복사하고, 치수 설정을 다른 치수로 내보내는 도구를 제공합니다.
- **치수 문자** 치수 문자 표시 여부, 정밀도, 서식 지정, 배율 조정 및 기본 및 대체 단위 반올림을 제어합니다.
- **편집**. 선택한 치수를 편집할 수 있는 노트 서식 도구 모음을 표시합니다.

26

SOLIDWORKS Flow Simulation

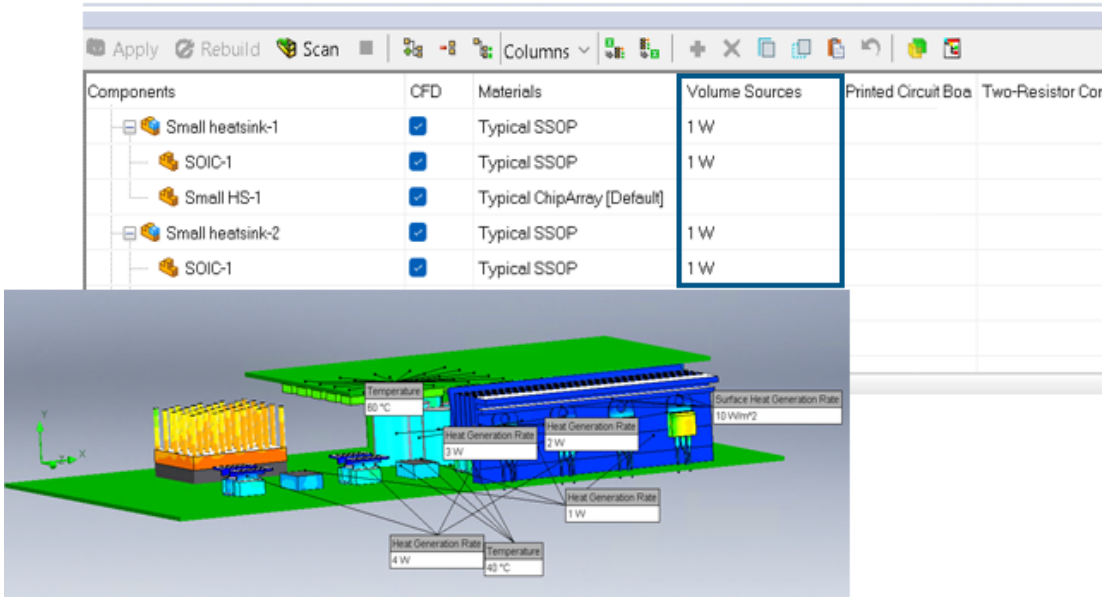
이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **부품 탐색기**
- **얇은 틈 채우기**
- **최소 및 최대 목표 위치**
- **파라메트릭 연구를 위한 버블 차트**
- **부품의 프로젝트 파라미터**

SOLIDWORKS® Flow Simulation은 별도 구매 제품입니다.

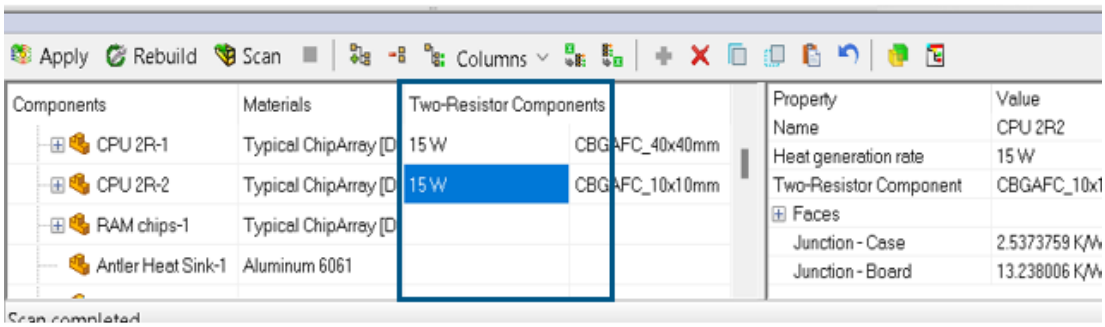
부품 탐색기

총 전력



부품 탐색기에는 **체적 소스** 또는 **곡면 소스**에 대한 열이 포함됩니다. 이를 통해 모든 소스와 전력 예산을 파악할 수 있습니다.

2-저항 부품 작성



부품 탐색기에서 2-저항 부품을 작성할 수 있습니다. 이렇게 하면 시간과 잠재적인 실수를 줄일 수 있습니다.

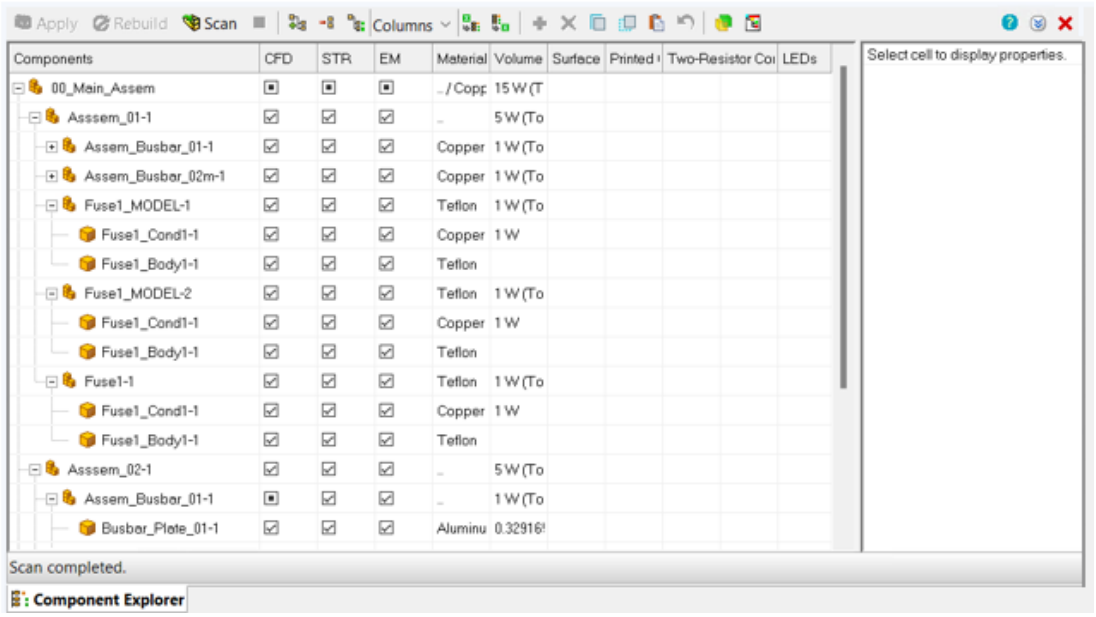
2-저항 부품을 만드는 방법:

다음 중 하나를 수행합니다.

- 부품 탐색기의 **2-저항 부품** 아래에서 전력 또는 EDB 아이템을 지정하고 **적용**을 클릭합니다.
- Microsoft®Excel®에서 부품 목록 스프레드시트를 2-저항 파라미터로 채운 다음 부품 탐색기로 불러옵니다.

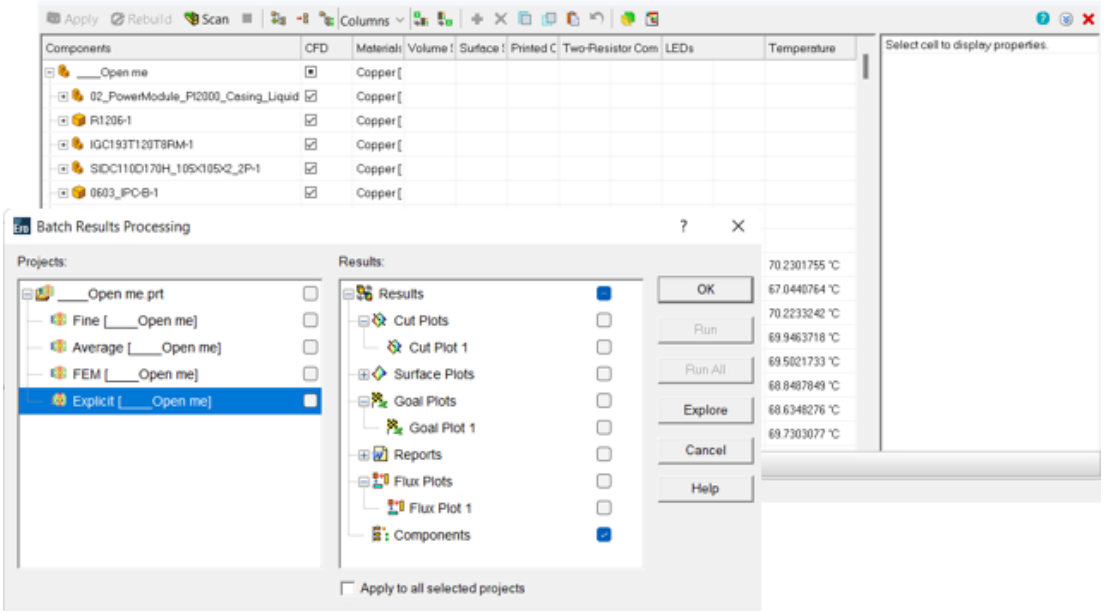
Flow Simulation은 윗면과 아랫면을 자동으로 찾습니다. 다른 바디와 접촉하는 평면(PCB로 추정)은 바닥면이고 반대쪽 평면은 윗면입니다. Flow Simulation에서 면을 찾을 수 없는 경우 잘못된 피처가 작성됩니다. 트리에서 피처를 편집하고 면을 수동으로 선택할 수 있습니다.

부품 상태



부품 탐색기에서 부품 피처 및 상태를 관리할 수 있습니다. 부품에 적용된 볼륨 피처를 제거할 수도 있습니다.

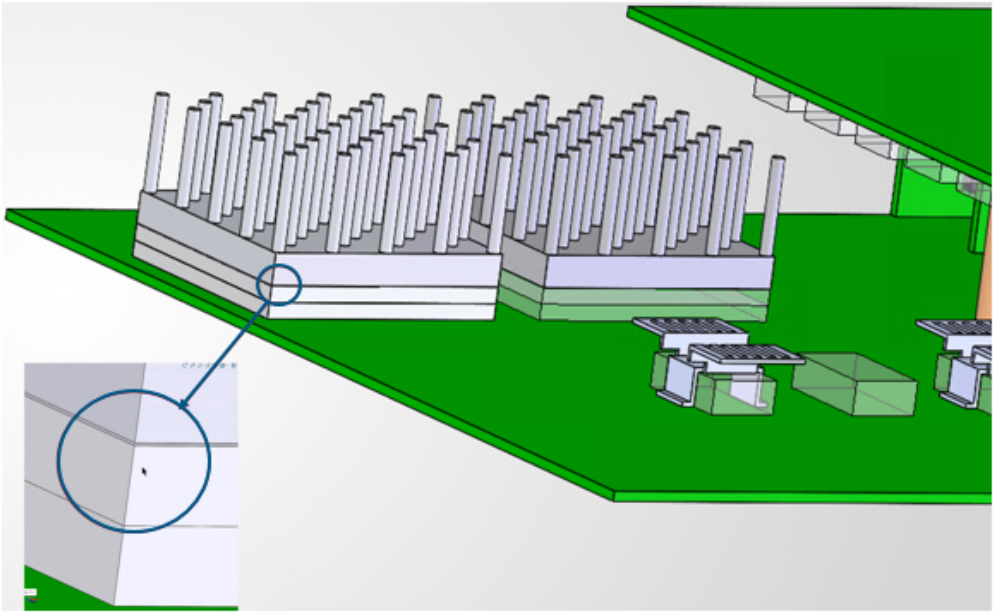
온도 열



부품 탐색기에는 Microsoft Excel로 값을 내보낼 수 있는 **온도** 열이 있습니다.

이 열은 솔버의 속도를 늦추지 않고 모든 고체의 온도를 제공합니다. **배치 결과 처리**를 통해 부품 이름, 입력 데이터 및 결과 온도의 일치하는 테이블을 자동으로 내보낼 수 있습니다.

얇은 틈 채우기



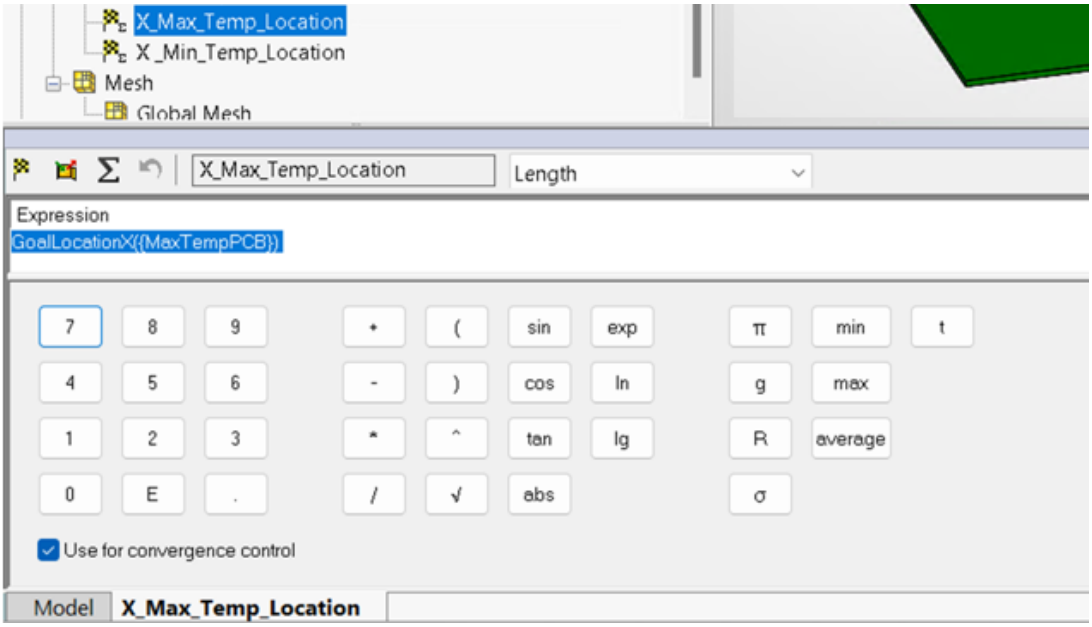
모델의 얇은 틈을 채워 열 정확도를 높일 수 있습니다.

모델은 가열된 부품과 방열판 사이에 얇은 틈이 있거나 접착된 파트 사이에 틈이 있을 수 있습니다. 이러한 틈은 어셈블리 중에 열 인터페이스 재료(TIM)나 접착제로 채워야 합니다. 그러나 채워지지 않은 틈이 있는 시뮬레이션 모델은 잘못된 열 전달 결과를 제공합니다.

얇은 틈 채우기 도구를 사용하여 두께 조건에 해당하는 특정 고체 재질로 틈 안의 메시 셀을 채울 수 있습니다.

Flow Simulation은 CAD 바디를 생성하지 않고 메시 셀에 재질을 적용합니다. 후속 처리 도구와 **CAD 지오메트리 사용** 옵션을 선택하지 않은 상태로 최종 필러 재질의 모양을 볼 수 있습니다.

최소 및 최대 목표 위치



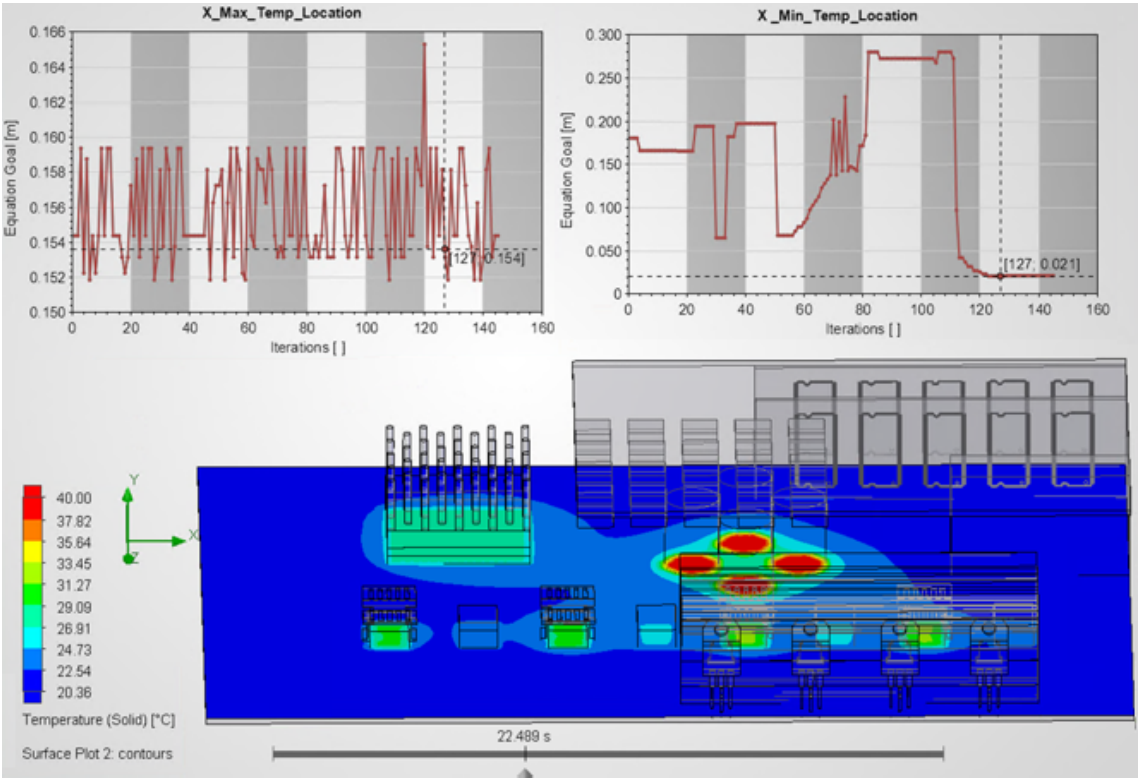
최소 또는 최대 위치를 목적 함수로 지정할 수 있습니다.

시뮬레이션을 실행할 때 시뮬레이션 결과에 대한 또는 목적 함수로 최소 또는 최대 파라미터 값에 도달하는 시점에 대한 좌표가 필요할 수 있습니다.

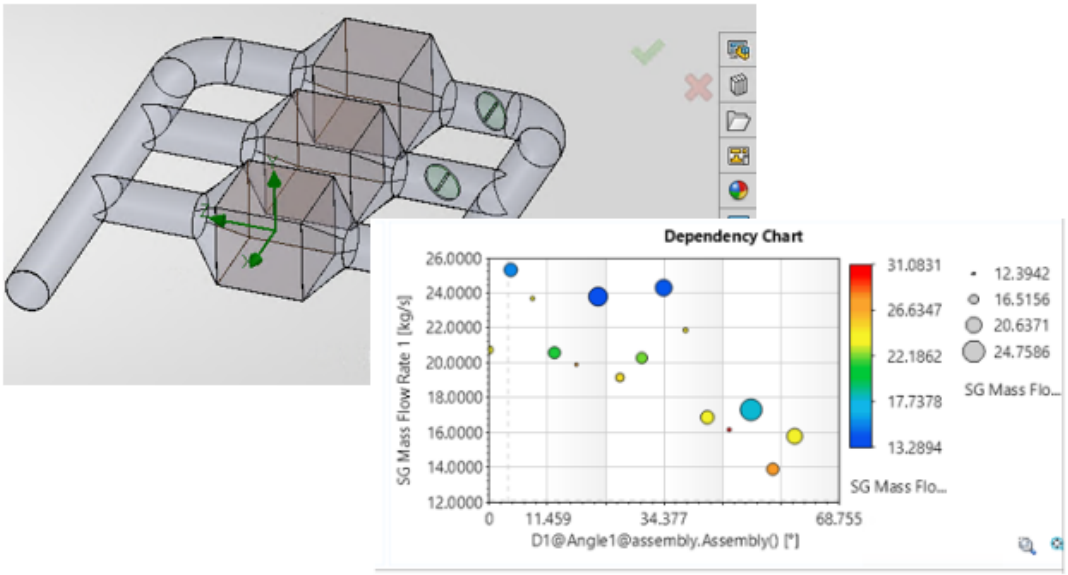
볼륨 또는 곡면 골의 지점을 찾는 함수는 방정식 골에 있으며, 여기서 *Goal Name*은 최소 또는 최대 곡면 또는 볼륨 골의 이름입니다.

- **GoalLocationX**({*Goal Name*})
- **GoalLocationY**({*Goal Name*})
- **GoalLocationZ**({*Goal Name*})

시뮬레이션의 최소 및 최대 온도 예시:

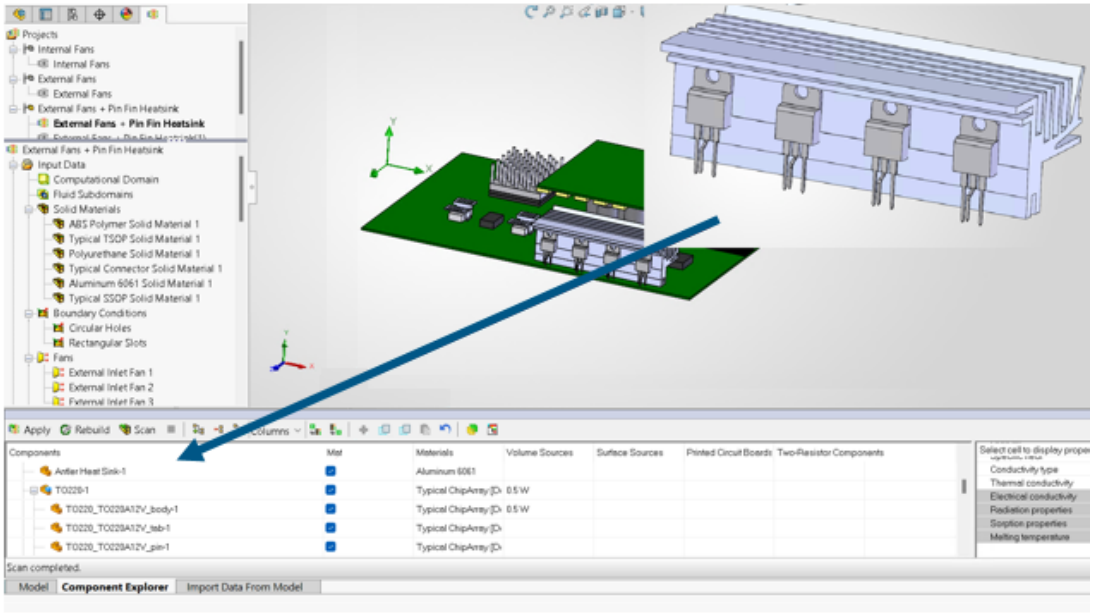


파라메트릭 연구를 위한 버블 차트



버블 차트에 최대 3개의 파라미터를 표시하여 결과 파라메트릭 스터디의 설계점을 비교한 후 다중 파라미터 최적화를 수행할 수 있습니다.

부품의 프로젝트 파라미터



임베디드 부품을 보다 효율적으로 관리할 수 있습니다.

다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 현재 해석 프로젝트에 포함된 여러 하위 모델을 개별적으로 제어
- 하위 모델에서 프로젝트 파라미터를 정의하고 이를 상위 모델로 전달
- 내장된 부품에 정의된 정교한 종속성 제어
- 정교한 라이브러리 부품을 만들고 하위 모델을 재사용
- 동일한 임베디드 부품의 그룹 내에서 개별 구성 요소의 파라미터 조정

27

SOLIDWORKS Plastics

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **Pack and Go 지원 (2026 SP2/FD02)**
- **재질 데이터베이스**
- **성능**
- **열경화성 재질**
- **미충전 체적 플롯**
- **가스 빼기 해석**

SOLIDWORKS® Plastics Standard, SOLIDWORKS Plastics Professional 및 SOLIDWORKS Plastics Premium은 별도 구매 제품입니다.

Pack and Go 지원 (2026 SP2/FD02)

Pack and Go 기능을 사용하면 SOLIDWORKS Plastics 스터디 결과가 시뮬레이션 결과에도 포함됩니다.

Pack and Go에 액세스하는 방법:

1. SOLIDWORKS Design에서 **파일** > **Pack and Go**를 클릭합니다.
2. Pack and Go 대화 상자에서 **시뮬레이션 결과 포함**을 선택합니다.

   SOLIDWORKS Plastics 스터디 결과는 문서 폴더 아래의 하위 폴더에 저장됩니다.

3. **저장**을 클릭합니다.

재질 데이터베이스

플라스틱 재질 데이터베이스가 재질 제조업체의 최신 데이터에 따라 업데이트되었습니다.

85개의 새로운 재질 등급이 추가되고, 12개의 등급이 업데이트되었으며, 50개의 폐기 등급이 데이터베이스에서 제거되었습니다.

제조업체	새 재질 등급 수
SABIC Specialties®	41
CHIMEI®	22
Roehm GmbH	16
Roehm America LLC	6

제조업체	업데이트된 재질 등급 수
SABIC Specialties®	12

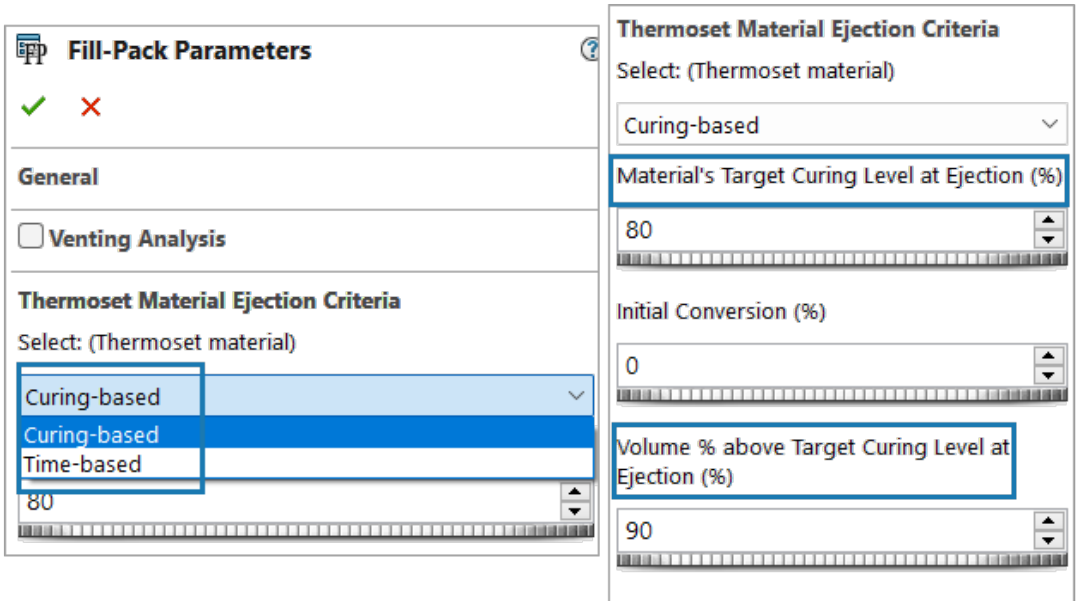
제조업체	제거된 재질 등급 수
Rohm GmbH 및 Company KG	27
Rohm 및 Haas	19
ICI	3
Mitsubishi Chemical®	1

성능

수식의 기본 시스템 해석 시 효율성이 향상되면 견고성과 정확성에 영향을 주지 않으면서 플라스틱 시뮬레이션의 솔루션 시간이 개선됩니다.

- 충전 시뮬레이션을 위한 최대 15% 빠른 솔루션
- 보압 시뮬레이션을 위한 최대 30% 빠른 솔루션
- 냉각 시뮬레이션을 위한 최대 25% 빠른 솔루션

열경화성 재질



열경화성 재질에 대한 사용자 인터페이스 파라미터 업데이트는 유용성을 개선하고 솔버 업데이트는 충전, 보압 및 변형 시뮬레이션의 정확도를 개선합니다.

시뮬레이션에서는 솔루션 정확도를 향상시키는 섬유 충전 열경화성 재질의 방향 효과를 고려합니다.

표에는 이름이 변경된 사용자 인터페이스 파라미터와 추가된 하나의 새 파라미터가 나열됩니다.

열경화성 재질 파라미터 - SOLIDWORKS Plastics 2025	열경화성 재질 파라미터 - SOLIDWORKS Plastics 2026
반응 제어 유형 • **변환** • **시간**	**열경화성 재질 취출 기준** • **경화 기반**은 재질이 지정된 목표 경화 수준에 도달할 때까지 솔버가 경화 시뮬레이션을 계속 진행하도록 함으로써 경화 시간 결정 시 추측을 자제하도록 합니다. • **시간 기반**은 열경화성 경화 시뮬레이션을 완료하기 위해 솔버가 특정 경화 시간을 설정합니다. 시뮬레이션을 실행한 후 결과를 검토하여 모델에서 달성한 중합 비율을 결정하고 경화 시간을 조정하여 프로세스를 줄이거나 늘릴 수 있습니다.
취출 변환 %	**취출 시 재질의 목표 경화 수준**은 열경화성 재질이 겔화 지점에 도달하는 경화 비율을 설정합니다. 이 때 점도는 무한해지고 유동 능력이 상실됩니다. 이 수준을 초과하는 경화는 유용하지 않으며 제조 주기 시간만 추가됩니다. 이러한 특성은

열경화성 재질 파라미터 - SOLIDWORKS Plastics 2025	열경화성 재질 파라미터 - SOLIDWORKS Plastics 2026
	일반적으로 재질 제조업체가 제공하는 특성화를 통해 정해지는 재질의 본질적 속성입니다.
	새 파라미터: **취출 시 목표 경화 수준 이상의 체적 %**은 취출 지점을 결정하는 임계값 체적 비율을 설정합니다. 기본 설정은 90%입니다. 즉, 플라스틱 체적의 90%가 목표 경화 수준에 도달하면 파트가 취출됩니다.

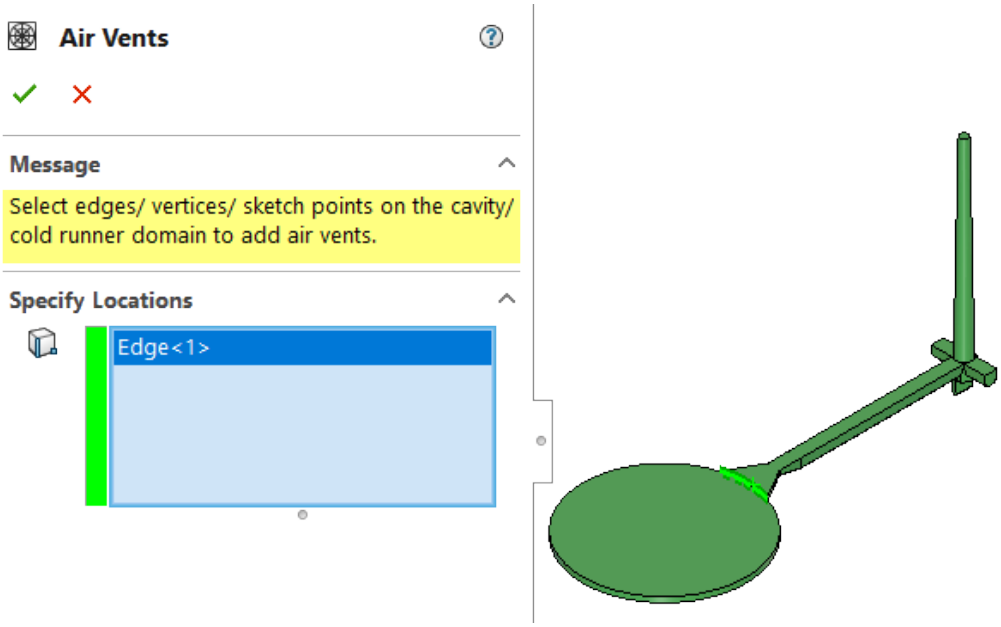
열경화성 관련 결과 - SOLIDWORKS Plastics 2025	열경화성 관련 결과 - SOLIDWORKS Plastics 2026
1. **충전 종료 시 경화 시간** 2. **충전 종료 시 재질 반사 변환** 3. **사후 충전 종료 시 경화 시간** 4. **사후 충전 종료 시 재질 재활성화 변환**	1. **경화 수준에 도달하는 시간** 2. **충전 완료 시 재질의 경화 수준** 3. **경화 수준에 도달하는 시간** 4. **취출 시 재질의 경화 수준**

미충전 체적 플롯

미성형 발생 시 충전 시뮬레이션에 새 결과 플롯인 **미충전 체적**을 사용할 수 있습니다.

미충전 체적 플롯은 미성형 발생으로 인해 미충전 상태인 모델의 영역을 시각화하는 데 도움이 됩니다.

가스 빼기 해석



모델 모서리에 **가스 빼기** 경계 조건을 지정할 수 있습니다.

이전 버전에서는 꼭지점에서만 가스 빼기 해석을 위해 가스 빼기를 지정할 수 있었습니다. 모서리 기반 가스 빼기를 추가하면 실제 금형 가스 빼기의 동작을 보다 현실적으로 포착할 수 있습니다. **캐비티** 및 **콜드 러너 시스템** 도메인에 **가스 빼기** 경계 조건을 지정할 수 있습니다.

28

배관

이 장에서는 다음 내용이 설명됩니다:

- **인라인 이음쇠 위에 피복 추가(2026 SP1/FD01)**
- **라우팅 경로를 따르는 안내선 리디렉션**
- **피복에 대한 즐겨찾기 목록 관리**
- **커넥터 테이블 개선 사항**
- **새로운 시트 형식으로 도면 축척 자동 조정**

라우팅은 SOLIDWORKS® Design Premium 및 SOLIDWORKS Design Ultimate에서 사용할 수 있습니다.

인라인 이음쇠 위에 피복 추가(2026 SP1/FD01)

피복 PropertyManager를 사용하여 티, 십자형, 리듀서 등과 같은 인라인 이음쇠 위에 피복을 적용할 수 있습니다.

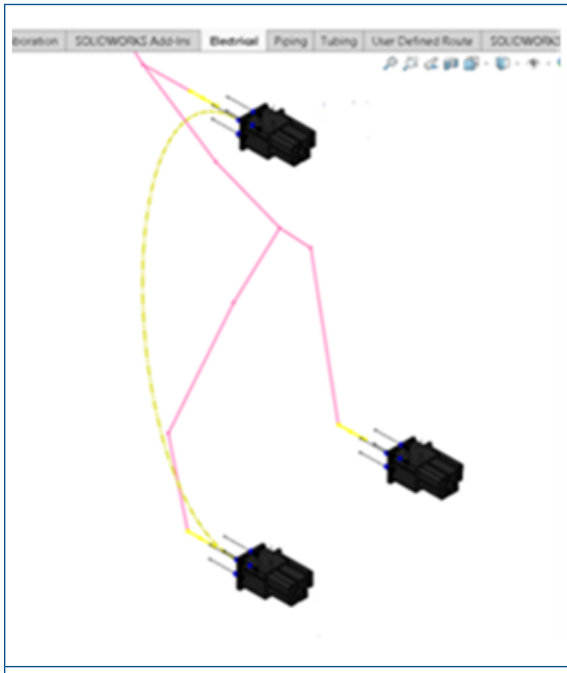
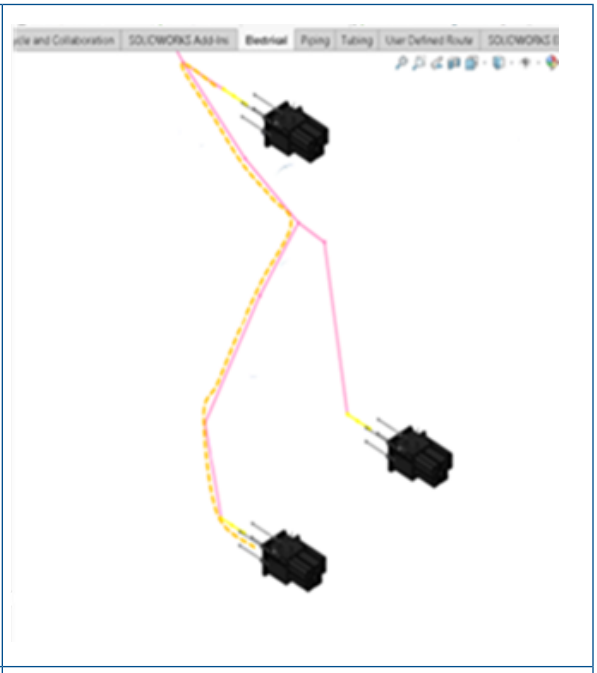
장점: 라우팅 전체에 걸쳐 절연층 또는 보호층을 보다 정확하고 완전하게 표현할 수 있습니다.

인라인 이음쇠 위에 피복을 추가하려면:

1. 피복 PropertyManager에서 **선분 및 이음쇠**를 클릭합니다.
2. 피복을 추가하려는 이음쇠를 선택합니다.

피복은 음영, 실선, 도면 모드를 포함한 모든 보기에 표시됩니다. 수정된 부품이나 경로를 조정할 때 이러한 변경 사항을 반영하도록 피복을 자동으로 업데이트합니다.

라우팅 경로를 따르는 안내선 리디렉션

	
끝 커넥터 사이의 가능한 가장 짧은 경로를 따라 자동으로 생성된 안내선	라우팅 경로를 따르는 안내선 리디렉션됨

자동 라우팅 PropertyManager에서 배관 경로를 따르는 안내선을 리디렉션할 수 있습니다. 안내선은 해당 끝 커넥터에 연결되는 가장 가까운 스케치 선분을 식별하고 그 경로를 따릅니다.

장점: 라우팅 경로를 따라 안내선을 리디렉션하면 다른 부품과의 간섭을 최소화하고 수동 조정을 줄여 라우팅을 더욱 빠르고 효율적으로 할 수 있습니다.

라우팅 경로를 따르는 안내선을 리디렉션하려면 다음을 수행합니다.

1. 적절한 끝 커넥터로 이어지는 2D 또는 3D 스케치를 작성합니다.
2. **도구** > **Routing** > **전기** > **라우팅** > **라우팅 자동**을 클릭합니다.
3. **라우팅 모드**에서 **가이드라인**을 선택합니다.
4. **라우팅 경로 따르기**를 선택합니다.

   > 정확한 결과를 얻으려면 전선을 합치기 전에 **라우팅 경로 따르기**를 사용합니다.

5. 그래픽 영역에서 라우팅 경로로 사용할 스케치를 선택합니다.

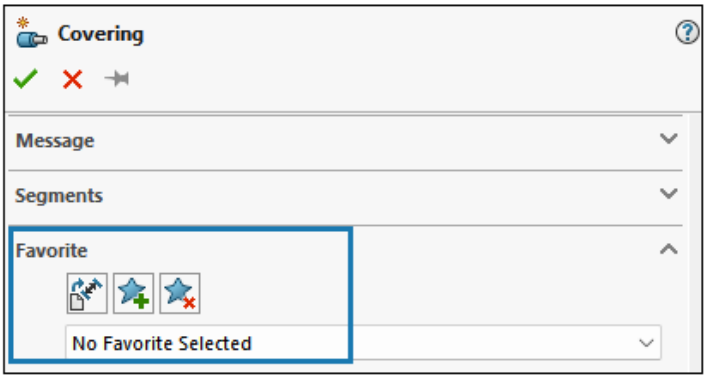
   선택한 스케치에 맞춰 정렬된 안내선의 미리보기가 그래픽 영역에 표시됩니다.

6. **마침**을 클릭합니다.

   라우팅 경로를 나타내는 스케치가 FeatureManager® 디자인 트리에 **Routing_path***n*으로 나타납니다.

7. ✔를 클릭합니다.

피복에 대한 즐겨찾기 목록 관리



자주 사용하거나 표준화된 멀티 레이어 피복을 즐겨찾기로 저장하여 모델에서 재사용할 수 있습니다. 이렇게 하면 나중에 사용할 수 있도록 선호하는 피복 목록을 관리할 수 있습니다.

이러한 즐겨찾기는 다른 파이프 세그먼트 작업을 할 때 액세스할 수 있는 모든 피복 PropertyManager 파라미터를 저장합니다.

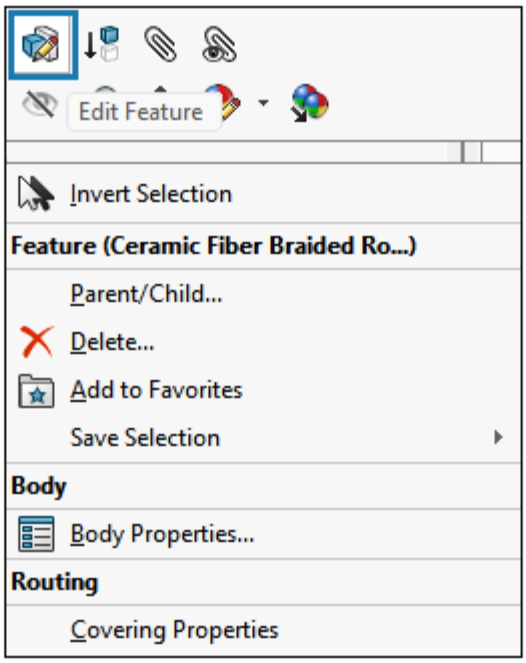
장점: 이 섹션은 일반적으로 사용되는 피복 스타일에 대한 빠른 액세스를 제공하므로 사용자의 효율성을 높이고 시간 관리를 개선하는 데 도움이 됩니다.

즐겨찾기를 관리하려면 피복 대화 상자의 **즐겨찾기** 섹션에서 다음 표에 설명된 옵션을 지정할 수 있습니다.

	옵션	설명
	기본 적용/즐겨찾기 제외	**즐겨찾기 선택안함**과 기본 설정으로 되돌립니다.
	즐겨찾기 추가	선택한 피복을 **즐겨찾기** 목록에 추가합니다. • 스타일을 추가하려면 를 클릭하고 이름을 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.
	즐겨찾기 삭제.	선택한 즐겨찾기를 삭제합니다.
	즐겨찾기 목록	저장된 즐겨찾기 스타일을 선택할 수 있습니다.

파이핑 및 튜빙 피복에는 이것이 지원되지만 전기 피복에는 지원되지 않습니다.

피복 요소 편집



파이프 라우팅의 피복 요소를 직접 FeatureManager 디자인 트리에서 편집할 수 있습니다.

장점: 이 피처를 사용하면 클릭 수를 최소화하여 설계 프로세스가 간소화되므로 시간과 노력이 절감됩니다.

피복 요소를 편집하려면 다음을 수행합니다.

1. FeatureManager 디자인 트리에서 피복 요소를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.
2. **피처 편집**을 선택합니다.
3. 피복 PropertyManager의 **피복 레이어** 섹션에서 필요한 파라미터를 정의합니다.
4. **적용**을 클릭합니다.

커넥터 테이블 개선 사항

더 직관적이고 효율적인 방법으로 커넥터 테이블을 삽입하고 관리할 수 있습니다.

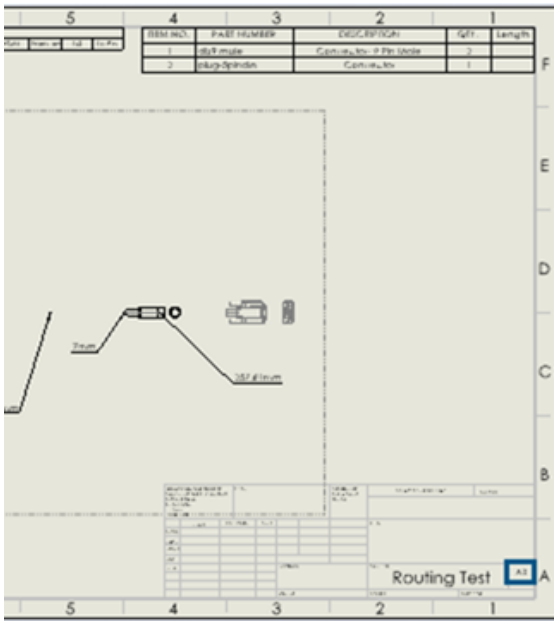
장점: 이와 같은 개선 사항 덕분에 커넥터 테이블 관리가 간소화됩니다. 정보를 제공하는 테이블 이름과 배치 선택 도구를 사용하면 커넥터를 정렬하는 데 소요되는 시간을 줄일 수 있습니다.

커넥터 테이블 PropertyManager에 더 명확한 커넥터 목록이 표시됩니다. 이 목록은 각 커넥터의 부품 참조를 표시하며 참조를 삽입할 때 오류를 줄이는 데 도움이 됩니다.

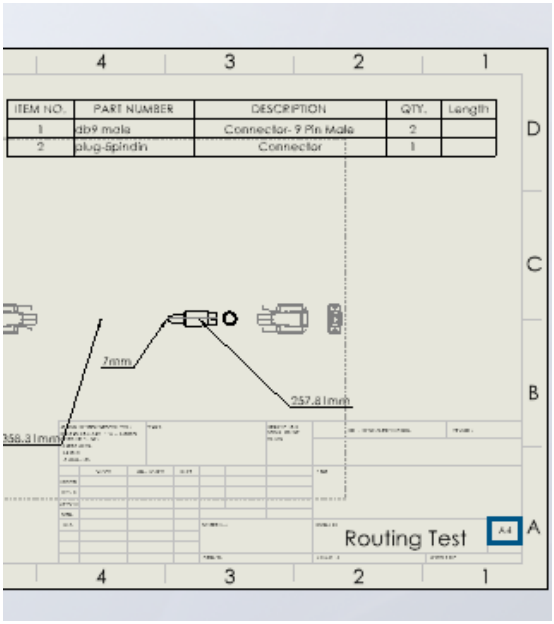
커넥터를 식별하기 위해 SOLIDWORKS Routing에는 커넥터 테이블 이름에 직접 부품 참조 정보가 포함되어 있습니다. **커넥터 테이블 1**과 같은 일반적인 이름을 사용하는 대신 업데이트된 명명은 **커넥터 테이블 3핀 <4>**와 같이 더 자세한 설명을 제공하는 형식을 따릅니다. 이 형식은 FeatureManager 디자인 트리에서 표시되는 것과 일치합니다. 이는 각 테이블을 해당 커넥터에 연결하는 데 도움이 됩니다.

이제 테이블을 하나씩 삽입할 필요가 없습니다. 여러 개의 커넥터 테이블을 동시에 선택하여 삽입할 수 있습니다. PropertyManager에서 **Ctrl+클릭** 또는 **Shift+클릭**과 같은 다중 선택 바로가기를 사용하면 됩니다. 목록에서 여러 개의 커넥터를 한 번에 제거할 수도 있습니다.

새로운 시트 형식으로 도면 축척 자동 조정



라우팅 어셈블리의 평면 도면



자동으로 새 시트 형식에 맞춰 배율이 조정된 동일한 전개된 도면

전개된 도면의 시트 형식 템플릿을 변경하면 각 요소가 새 시트 크기에 맞게 자동으로 배율 및 위치를 조정합니다.

예를 들어, 시트 형식이 **A3 가로 방향**에서 **A4 가로 방향**으로 변경되면 위의 표에 있는 도면이 중심을 유지합니다.

장점: 자동 축척을 통해 도면의 각 요소가 새 시트 형식에 맞게 조정되므로 시간이 절약되고 오류가 줄어듭니다.

자동 축척은 전개된 도면의 각 요소에 적용되며, 여기에는 다음과 같은 사항이 포함됩니다.

- 도면뷰
- 전기 테이블
- 주석
- 커넥터 블록



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.