Materialise Magics25

新機能紹介

materialise
innovators you can count on

Magics 25 新機能ハイライト

Magicsは、3Dプリンタを最適に活用するための造形準備用コンポーネントとして、
多くの産業界のプロフェッショナルの方々に、業界標準として認識されています。

使い勝手: Usability

- **修正ウィザードとマニュアル修正ページについて改善**を行いました。種々のツールへ迅速にアクセスできます。
- ライセンスウィザードを、**新しく判りやすいインターフェース**に変更しました。更に**自動更新オプション**により、ライセンス更新に関する煩わしさが無くなります。
- **リリースノートも一新**されました。新機能に関する詳細も是非ご覧ください。

操作性とカスタマイズ: Control

- **改善された選択ツール**により、より速く、正確な選択を行えます。
- **新しいツールページ**により、より自由にMagicsをカスタマイズできるようになりました。
- 必要な箇所のみに、簡単に**部分的なハニカム構造**を追加する事ができるようになりました。

品質: Quality

- 新しいサポートタイプ**安定壁**により、3Dプリンタ動作時の装置の振動から、造形中のパーツを保護できるようになりました。
- Simulationモジュールの新しい**結果概要と検査、グラフツール**により、正しい造形結果になるかどうかを、より適切に確認できるようになりました。

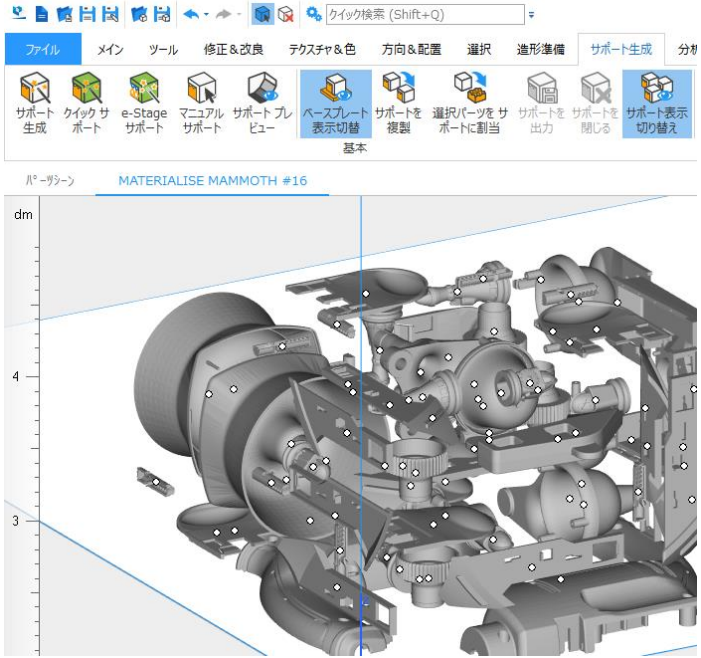
Magics 25 変更点

- Magics RP
  - 全角カナ対応
  - ライセンスマネージャ
  - ツールページ
  - 修正ツールページ
  - マニュアル修正機能
  - 選択機能
  - ローカル ハニカムストラクチャ
  - 2D自動配置
- SG
  - サポートパラメータの設定
- Volume SG
  - 安定壁
  - ラフト
- SG+
  - 台座を作成
- Simulation モジュール
  - プラットフォームシミュレーション
  - シミュレーション結果
- Sinter モジュール
  - Sinterbox

Magics RP

materialise
innovators you can count on

全角カナ対応



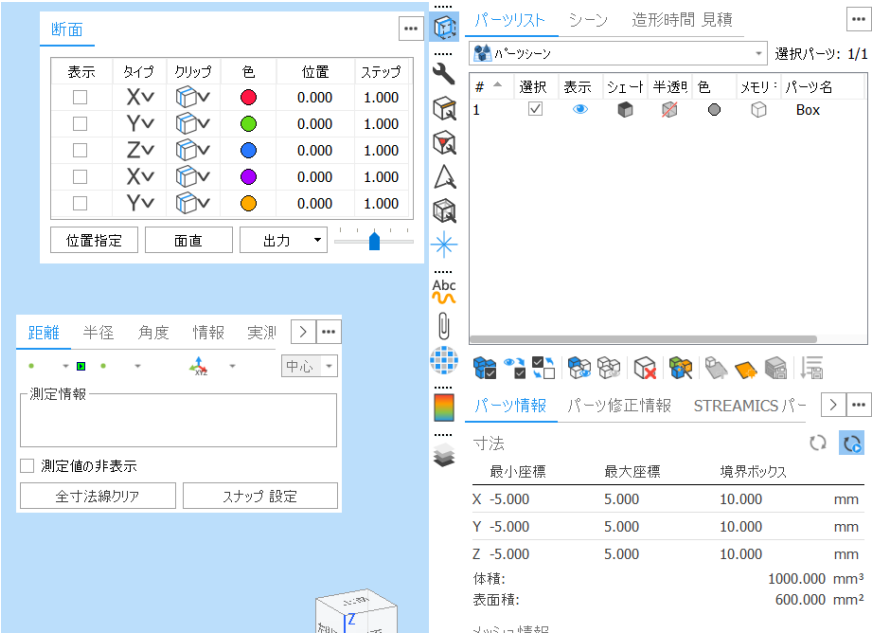
- Magics、SG/SG+、RapidFitの、リボンのアイコンとツールページのメニュー、そして「UI設定」のツールバーとショートカットのカスタマイズ項目の文字を、半角カナから全角カナに更新しました。
- クイックアクセスツールバーの「クイック検索」にて全角カナで検索できるため、使い勝手が向上します。
- 文字が大きく表示されるため、近年導入事例が増えている3Kモニターや4KモニターでMagicsをお使いいただく際の、コマンドの視認性も向上します。

ライセンスマネージャ

- Magics 24.1 で採用した新しいライセンスマネージャは、より簡単かつ直感的に操作できます。
- Magics 25.0では、ローカルライセンス(ノードロック版)のキーファイル更新時のオプションとして、「入力されている全てのライセンスコードを自動的に更新」※ を追加しました。これにより、ライセンスの再有効化に関する操作が必要なくなります。

※「自動有効化(推奨)」機能をご利用いただける環境が必要です。
※ フローティングライセンスのユーザー様は、下記をご参照ください。
https://help.materialise.com/105145/543080

ツールページ

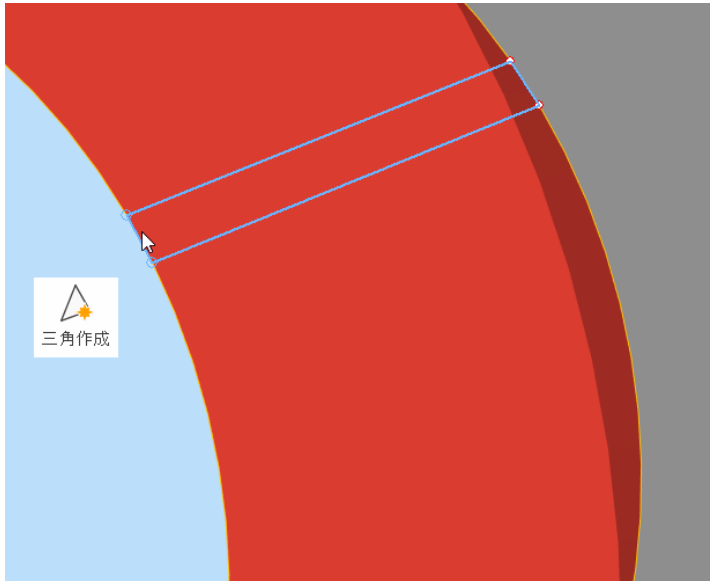


- ツールページを一新し、重要なページを常に表示できるようになりました。
- ツールページの位置を自由に変更できるようになりました。3D表示画面の左右の縁、ツールバー内、更には完全に独立させて2台目のモニターで表示させる事も可能です。デフォルト表示では情報ページを視認しやすく設定しています。
- 各ツールページの右上には、ツールページを固定、閉じる、または折りたたむための小さなメニューを用意しました。
- 「UI設定」からは、画面内での表示/非表示や位置を全てカスタマイズする事ができます。

修正ツールページ

- 修正ウィザードは、パーツ修正情報ツールページに統合しました。これにより、旧修正ウィザードの全ての機能に、より素早くアクセスすることができます。
- 新しいパーツ修正情報ページで「アドバイスに従う」を使用してSTLの修正を行う場合、必要なクリック数が大幅に減少しました。さらに、エラータイプ毎の自動修正オプションも使用する事ができます。

マニュアル修正機能

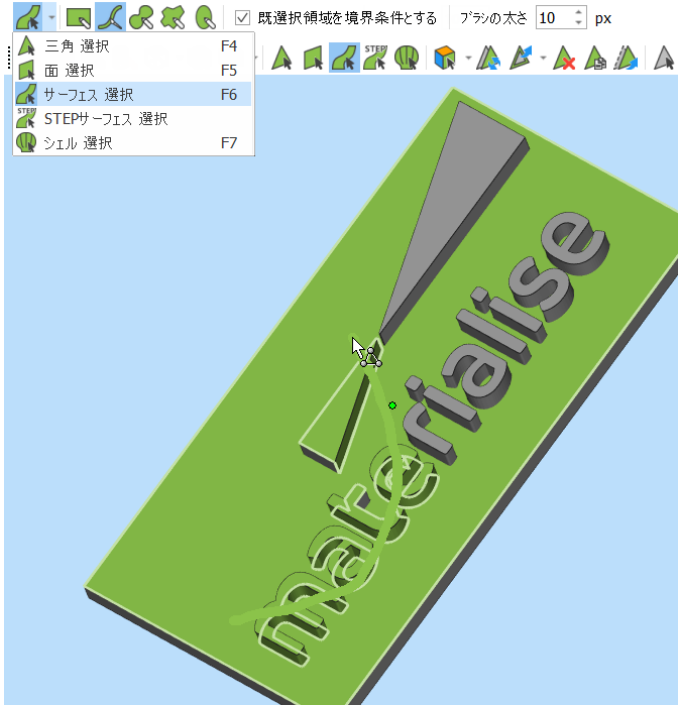


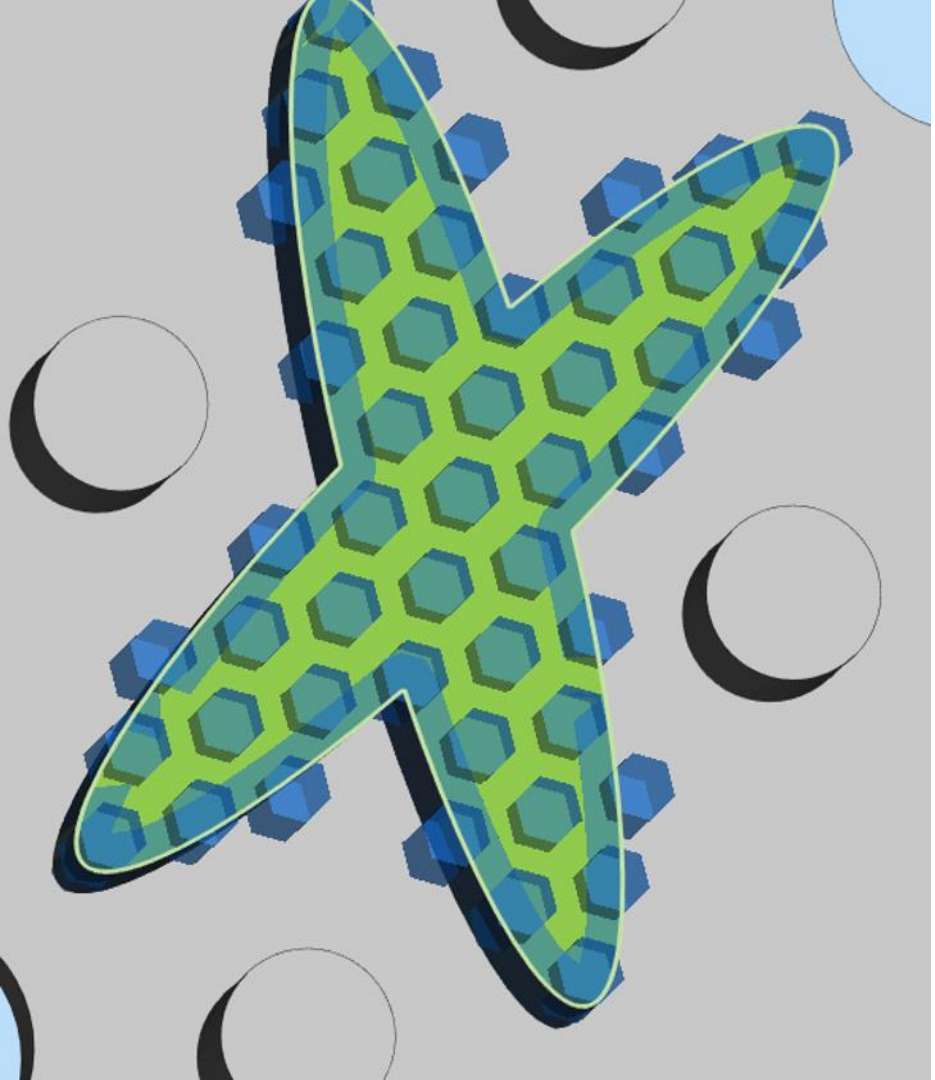
- 「ブリッジ作成」と「三角作成」を統合しました。STL上で、点を選択したのか辺を選択したのかにより、どちらの機能が使われるか自動で判別します。
- リボン内の修正&改良の「法線を反転」では、三角が選択されている場合には選択済み三角を反転、三角が選択されていない場合にはパーツ全体を反転するようになりました。
- 「自動バッチ修正」機能が平均40%高速化しました。

※ マニュアル修正機能は3D表示画面の右縁に移動し、初期状態ではアイコン化されて表示されるようになりました。

選択ツール

- STLの三角の選択ツールを、より早く、正確に操作できるよう改善しました。
- 従来の「ブラシ選択」や「長方形選択」等は独立した機能ではなくなり、単一三角、平面、サーフェース、シェルを選択する際のオプションとして統合しました。
- 選択ツールがアクティブになると、自動的に特定の選択オプションがツールバーで表示され、選択の方法を決定します。例えばブラシサイズの変更や、選択領域を分割して選択などの有無も、このツールバーから行うことができます。





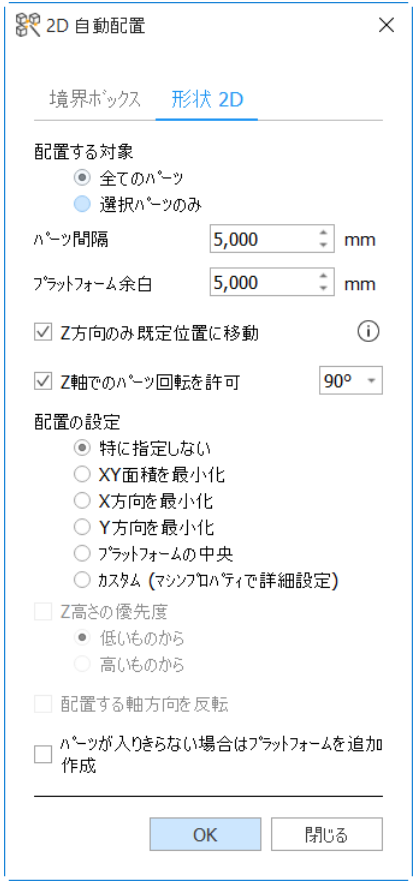
materialise
innovators you can count on

ローカル ハニカムストラクチャ

- 選択領域に、部分的にハニカム構造を作成する事ができるようになり、より細かな制御が可能になりました。

２Ｄ自動配置

- 2D自動配置で「境界ボックス」のオプションを使用した際の処理を、更に高速化しました。（秒→ミリ秒）
- 使い勝手の向上のため、インターフェースも変更しました。

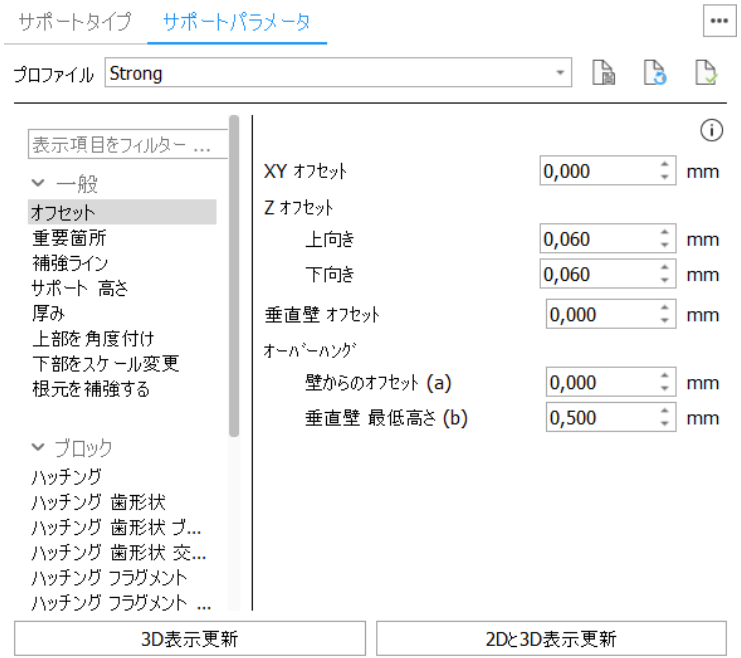


SG

materialise
innovators you can count on

サポートパラメータの設定

- 全てのサポートパラメータのツールページを、ひとつのページに統合しました。これにより、サポートパラメータの概要を把握しやすくなりました。
- 今回の変更では、一般(旧:共通)パラメータとサポートタイプ毎の個々のパラメータに分割された論理的な構造になっており、より直感的に操作することができます。



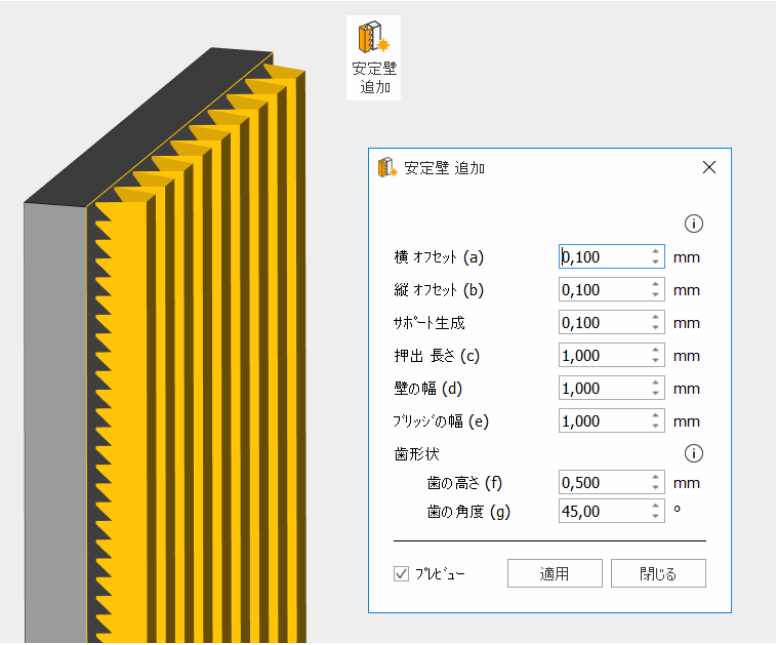
Volume SG*

* Volume SG は、金属バインダージェットと
FDM/HSE方式を対象とした変更があります。

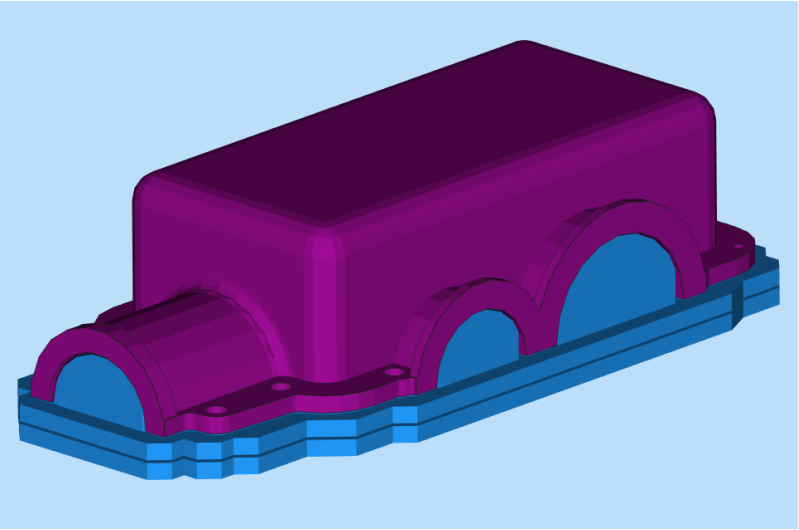
materialise
innovators you can count on

安定壁

- FDM/HSE方式のような、材料を押し出すタイプの3Dプリンタ向けに、新しいサポート形状を追加しました。
- 薄く長いパーツ等に使用する事で、エクストルーダー(材料を押し出す部品)が動作する際の振動の影響を抑える事ができ、造形品質の向上に繋がります。



ラフト



- 金属バインダージェット向けに、新しいサポート形状を追加しました。
- ラフトは、パーツの底部に正しくフィットします。
- 造形用の粉末を特定の位置に保持する事で、部品の品質を向上させることができます。

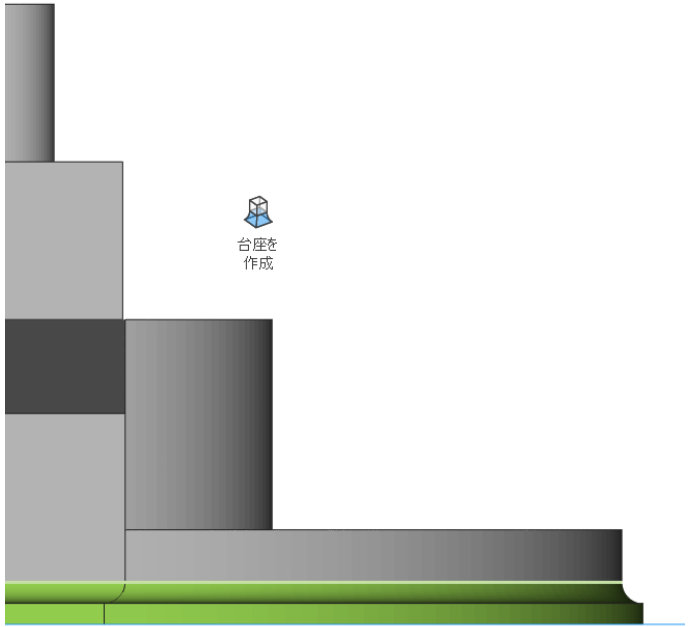
SG+*

* 変更点は SG+ および Volume SG の両方に関係します。

materialise
innovators you can count on

台座を作成

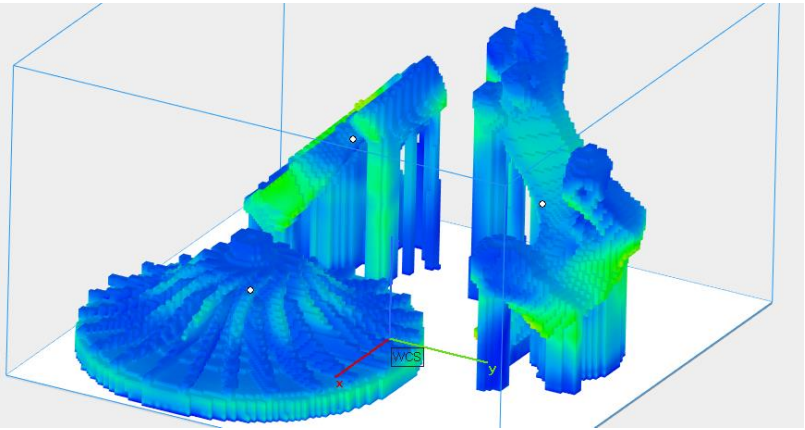
- これまで一部のお客様にご利用頂いていた、パーツに台座を作成する機能(Base Rounder)が好評だったため、全てのSG+ユーザー様向けの機能として追加しました。
- この機能により、造形時のパーツの排熱性を向上させる事ができます。
- ベースプレートと接する隅部に丸みを持たせてオフセットすることができるため、ベースプレートにより強力に接合し、更にクラックを防ぎます。これらの組み合わせにより造形失敗を未然に防ぎ、時間と費用の節約に繋がります。

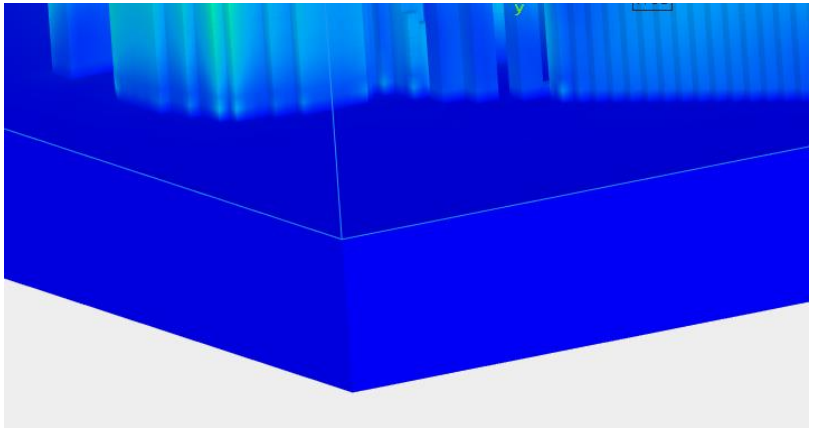


Simulation モジュール

materialise
innovators you can count on

ビルド全体をシミュレーション

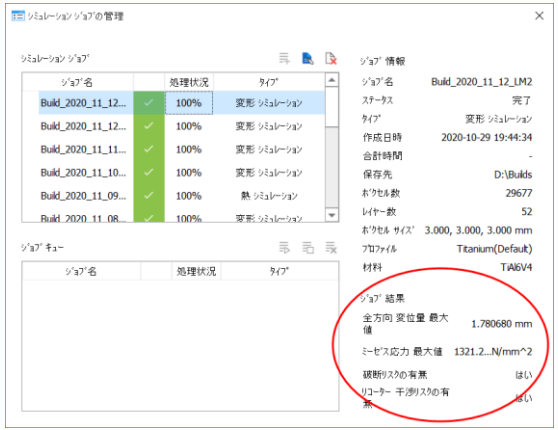


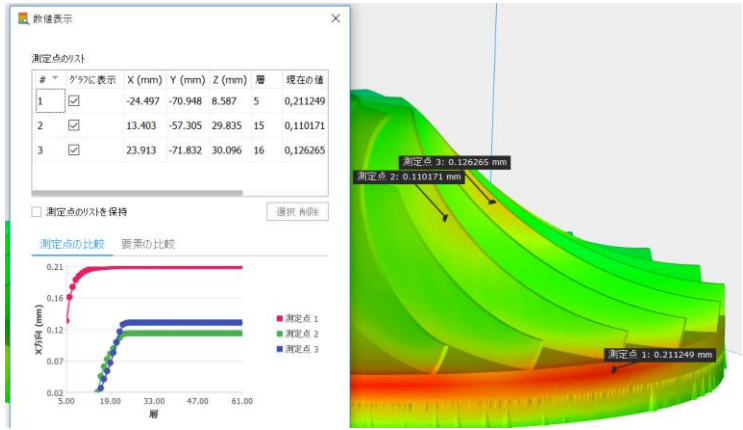


- 複数パーツに対してのシミュレーションが可能になりました。
- パーツ同士の影響もシミュレートできるようになったため、シミュレートの品質が向上しました。
- ベースプレートの変形についてもシミュレーションが行えるようになりました。
- ベースプレートのオーバーヒートによる造形失敗を防ぐ事ができます。

Simulation 結果

materialise
innovators you can count on





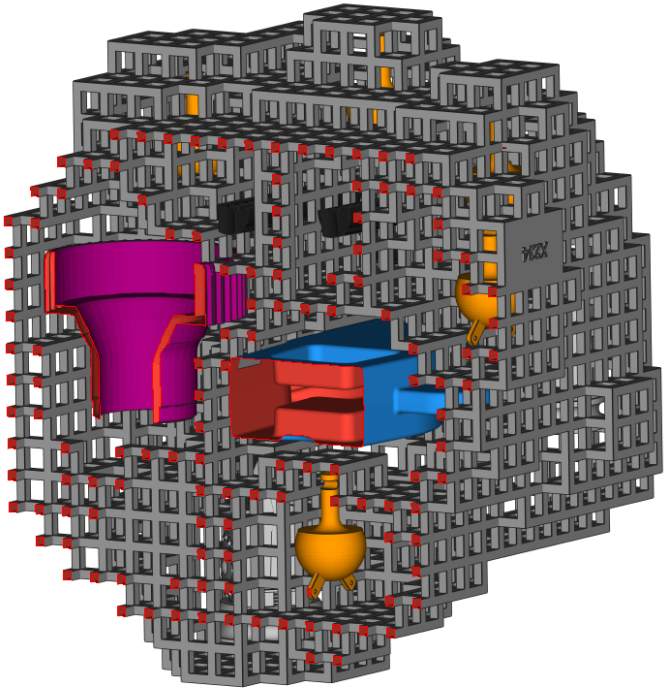
- シミュレーション後にMagicsで開く前に、シミュレーション結果の概要の情報を取得できるようになりました。
- 正しくプリントできそうか否かの情報を、より早く把握することができます。
- 「数値表示」機能に追加された表とグラフでは、パーツやサポートの複数の任意の点の解析を行う事ができます。
- パーツの品質を、事前に、より細かく把握することができます。

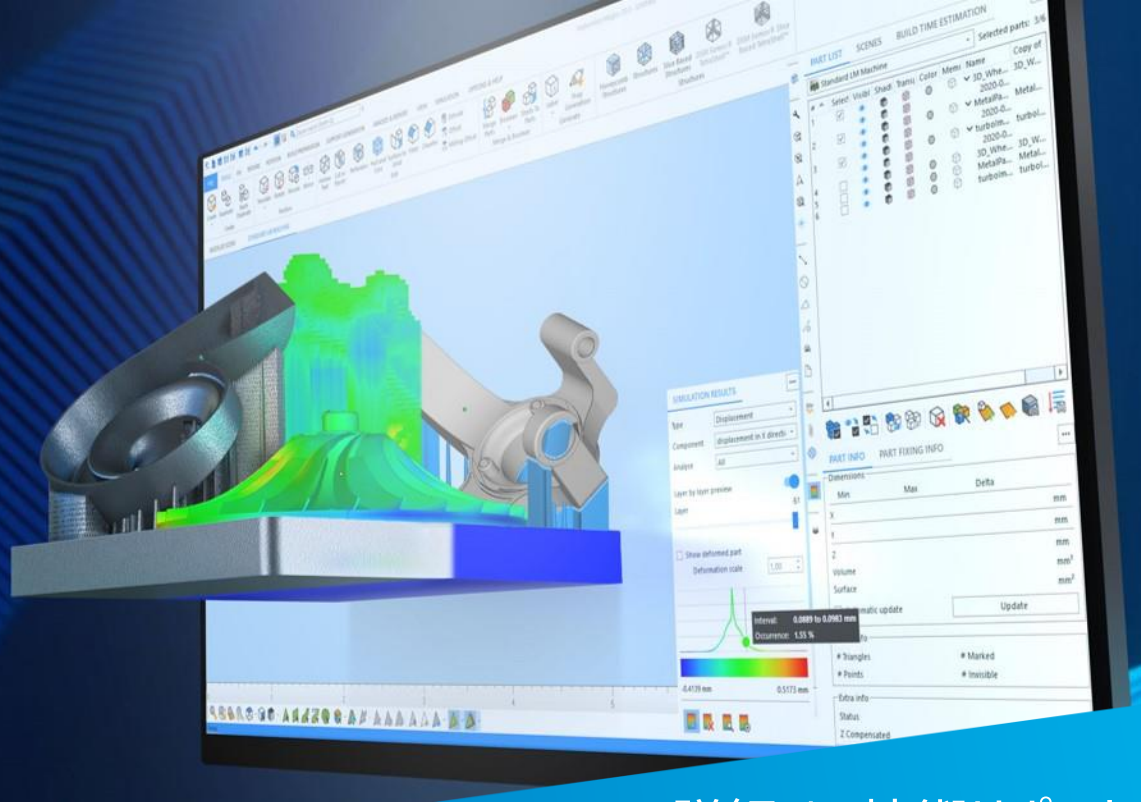
Sinter モジュール

materialise
innovators you can count on

Sinterbox

- 形状毎に分かれていたSinterboxを統合し、使い勝手を向上させました。
- 自由形状のSinterboxは一新され、パーツにフィットする形状になったため、より高密度な配置を行えます。
- Sinterbox内の、複数のパーツを互いに離しておくための内壁を作成できるようになりました。例えばパーツ毎に後処理が異なるためパーツの区別を明確にしたい、といった際に活用することができます。





詳細は、技術サポート窓口に
お問い合わせください

https://help.materialise.com