

 **NOTAS DE LA VERSIÓN**

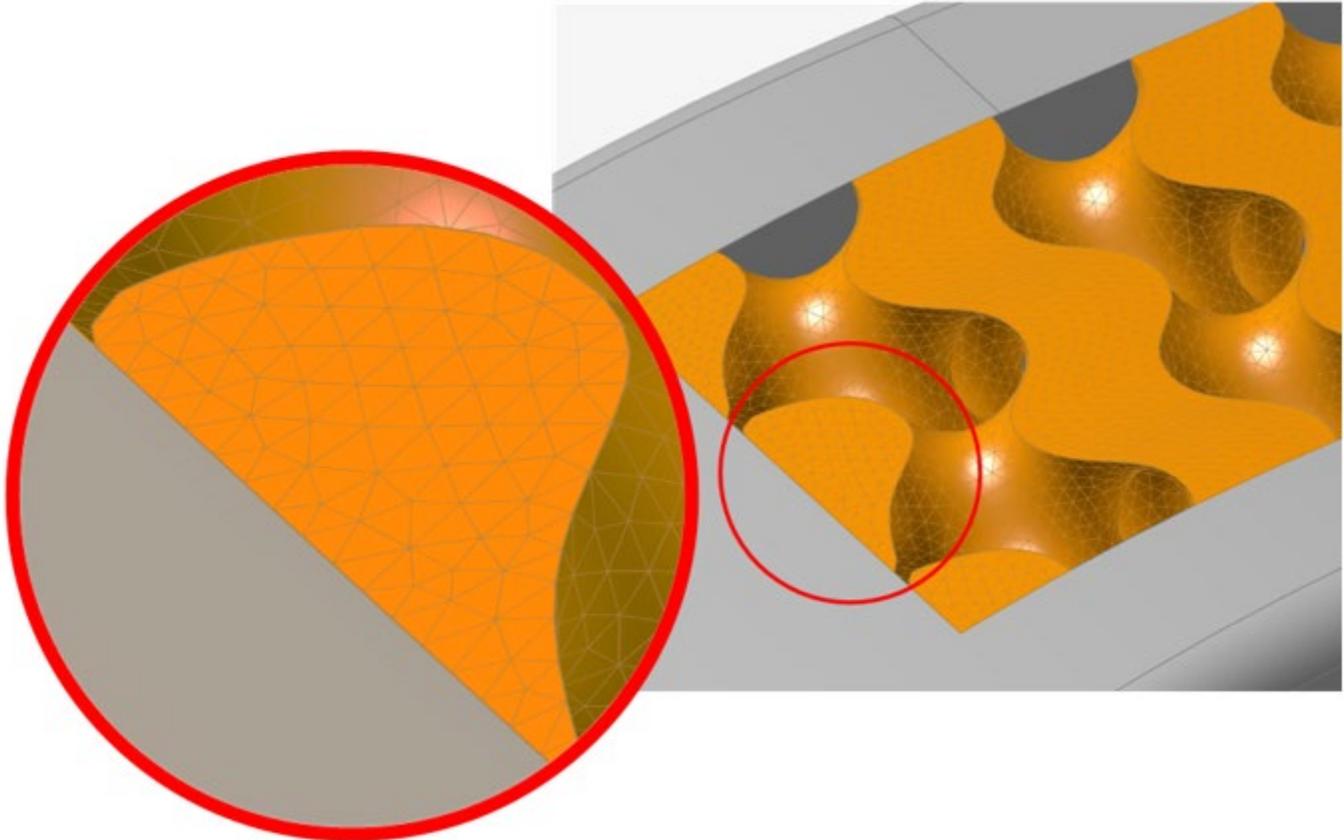
Altair[®] Inspire[™] 2024.1

Nuevas características y mejoras 2024.1

Modelado implícito

Convertir a malla triangular

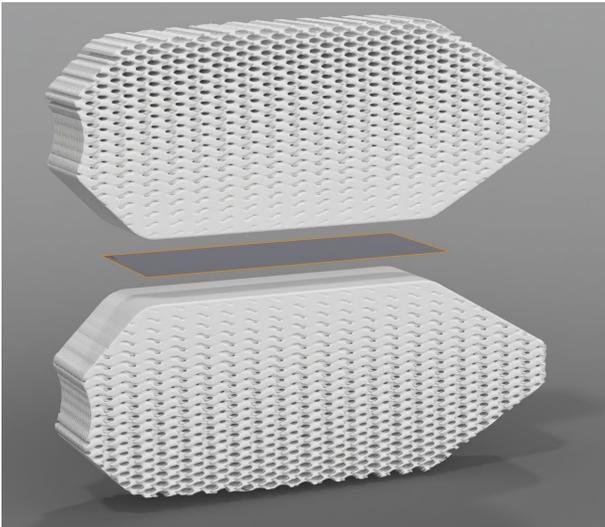
Ahora puede convertir su modelo implícito mientras mantiene los contornos definidos de su geometría de CAD o STL original.



Para obtener más información, consulte [Calidad de visualización y configuración de la malla](#).

Reflejar

Los cuerpos implícitos pueden reflejarse ahora mediante planos de referencia, superficies planas B-Rep o un plano definido manualmente con una posición y dirección normal.

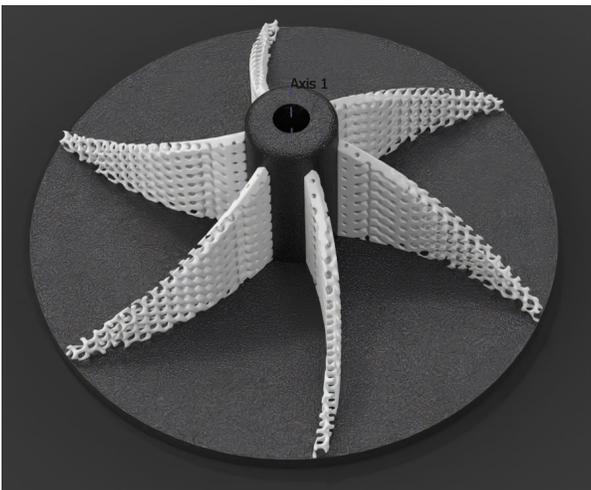


Para obtener más información, consulte [Geometría implícita por reflejo](#).

Patrón

Los cuerpos implícitos pueden utilizarse como patrones para distribuir cuerpos:

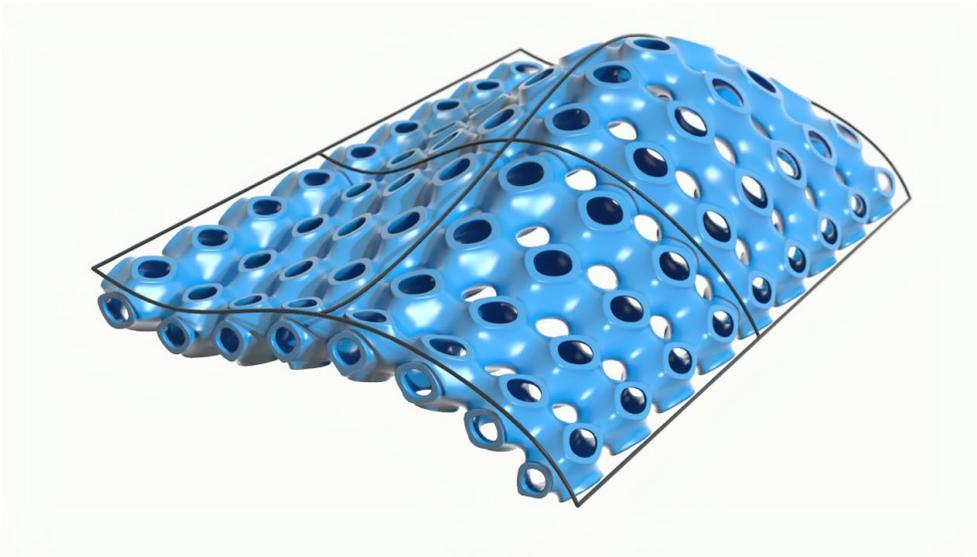
- A lo largo de tres direcciones lineales o menos
- En una matriz circular alrededor de un eje
- En cada posición de una nube de puntos
- Manteniendo los ángulos sobre una superficie o a lo largo de tres curvas o menos



Para obtener más información, consulte [Geometría implícita por patrón](#).

Ajustar el lattice a la superficie

Transforme el espacio de coordenadas del lattice de XYZ a UVW para que coincida con la parametrización de una superficie y la distancia a esa superficie, de modo que las celdas unitarias del lattice se ajusten a la superficie deseada.



Para obtener más información, consulte [Crear un lattice de superficie implícita](#).

Esculpir nube de puntos

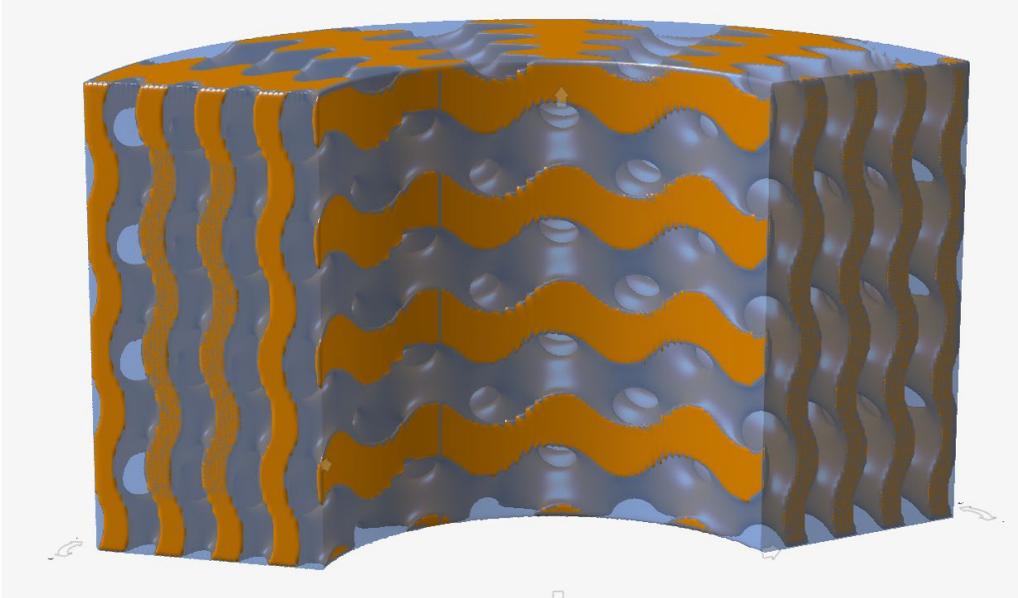
Se ha agregado una nueva sección de fondo a la herramienta Point Cloud (Nube de puntos) para tomar un campo existente y usar una nube de puntos para modificarlo o esculpirlo. Esto proporciona un control mucho más preciso sobre las áreas y la fuerza de influencia de cada punto y cómo cada uno contribuye al campo creado.



Para obtener más información, consulte [Nubes de puntos en el modelado implícito](#).

Extensiones de lattice

Los lattices basados en celdas tienen opciones adicionales para ajustar con precisión las posiciones mínimas y máximas de cada eje del sistema de coordenadas. Esto le da más control sobre cómo se calcula el tamaño de la celda mediante el método de “conteo”, además de determinar dónde se encuentra el origen de cada eje.



Lattices estocásticos de Voronoi

Se ha agregado una opción a la herramienta Point-Edge Set (Conjunto de puntos y bordes) en el contexto de lattice estocástico para generar bordes de Voronoi para un conjunto de puntos de entrada.



Para obtener más información, consulte [Crear un lattice estocástico implícito](#).

Renderizar

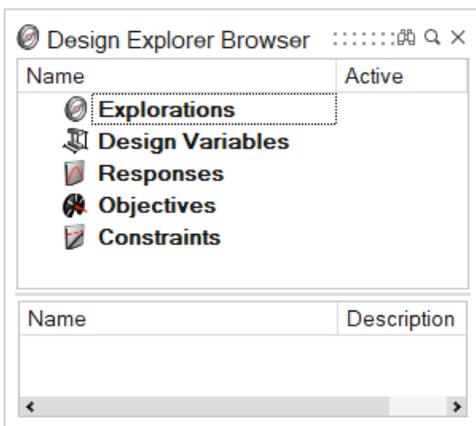
Nuevos materiales y entornos

La biblioteca en línea se ha expandido para incluir nuevos materiales (como madera, metal, caucho) y entornos.

Fluidos

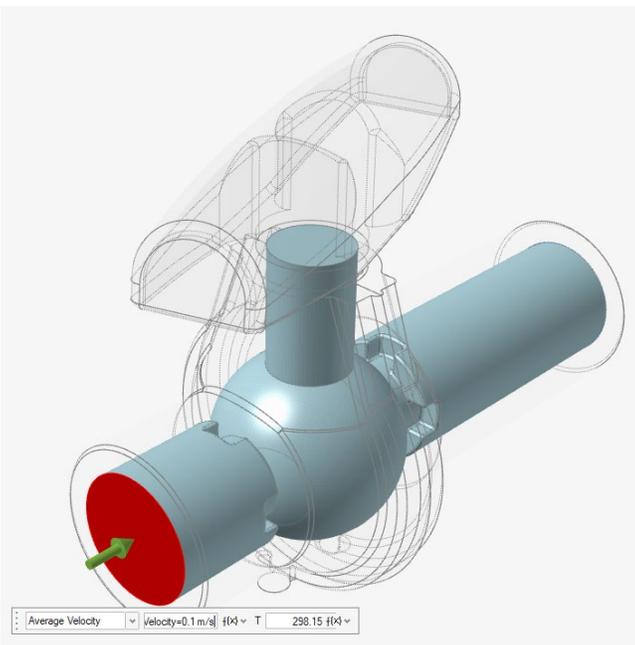
Explorador de diseño

Ahora puede acceder a la funcionalidad del Explorador de diseño de Inspire desde el listón de fluidos.



A continuación se muestra un ejemplo de configuración del Explorador de diseño para analizar el impacto de varias posiciones de apertura de la válvula (ángulo de rotación) y los valores de velocidad de entrada en la presión de entrada.

- Crear una nueva variable de diseño (InletVelocity) durante la configuración de la simulación.



- Lista de variables de diseño (Posición de la válvula y velocidad de entrada)

Design Explorer

Explorations | Design Variables | Responses | Goals

Active Exploration: DOE_1 Min/Max Check

Name	Active	Type	Value	Min	Max	Mode
ValvePosition	<input checked="" type="checkbox"/>	Angle	0.0 deg	0.0 deg	20.0 deg	Discrete Variable
InletVelocity	<input checked="" type="checkbox"/>	Velocity	0.1 m/s	0.1 m/s	0.5 m/s	Discrete Variable

- Crear/seguir una respuesta (Presión promedio de entrada)

Design Explorer

Explorations | Design Variables | Responses | Goals

Active Exploration: DOE_1 +

Name	Active	Response Type	Component
InletPressure	<input checked="" type="checkbox"/>	Boundary Condition	averagePressure

- Tabla de resumen de la presión de entrada (respuesta) a través de todas las combinaciones de posición de la válvula y velocidad de entrada

File Edit View Sketch Geometry PolyMesh PolyNURBS Implicit Modeling Structure Motion Fluids Design Explorer

Home: Files, Measure, Move, Variables, Explorations, Design Variables, Responses, Evaluate

Setup: Run

Results Explorer

Exploration Name: DOE_1 Type: DOE

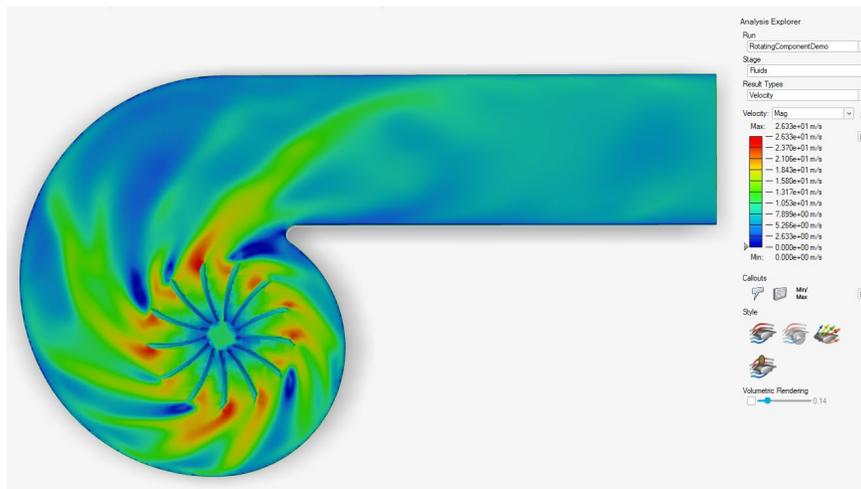
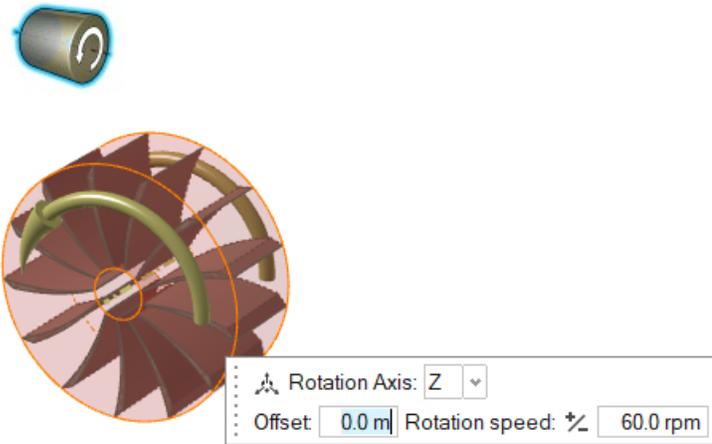
Summary | Linear Effects | Trade-off | Scatter Plot

	ValvePosition	InletVelocity	InletPressure
Nom	0.0 deg	0.1 m/s	39.063 Pa
Run 1	0.0 deg	0.1 m/s	39.063 Pa
Run 2	0.0 deg	0.25 m/s	184.582 Pa
Run 3	0.0 deg	0.4 m/s	441.077 Pa
Run 4	0.0 deg	0.5 m/s	671.719 Pa
Run 5	10.0 deg	0.1 m/s	92.455 Pa
Run 6	10.0 deg	0.25 m/s	485.22 Pa
Run 7	10.0 deg	0.4 m/s	1110.19 Pa
Run 8	10.0 deg	0.5 m/s	1690.38 Pa
Run 9	20.0 deg	0.1 m/s	257.839 Pa
Run 10	20.0 deg	0.25 m/s	1502.06 Pa
Run 11	20.0 deg	0.4 m/s	3756.84 Pa
Run 12	20.0 deg	0.5 m/s	5835.76 Pa

Para obtener más información, consulte [Explorador de diseño](#).

Partes rotativas

Esta nueva herramienta le permite designar un sólido incrustado como una parte rotativa y simular su efecto en el flujo de fluidos.

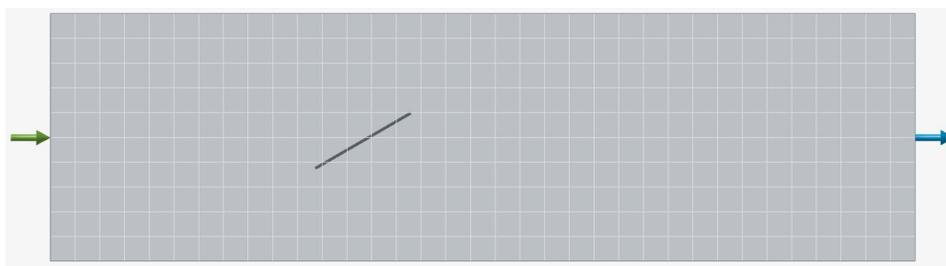


Para obtener más información, consulte [Componente de rotación](#).

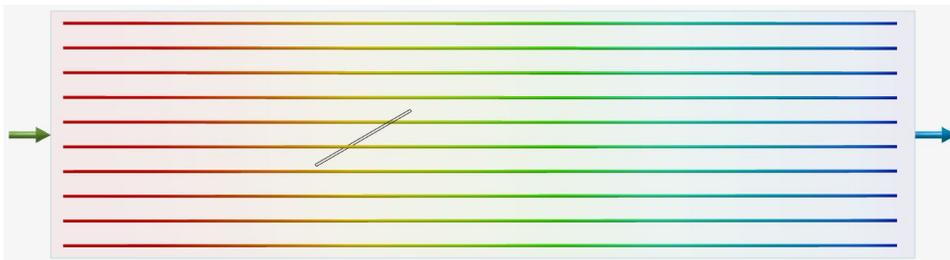
Detección de sólidos delgados

Ahora, Inspire Fluids simula el flujo de fluidos alrededor de sólidos que son más delgados que la cuadrícula de vóxeles, lo cual produce resultados más precisos con una resolución de cuadrícula más gruesa, a la vez que reduce el tiempo de cálculo.

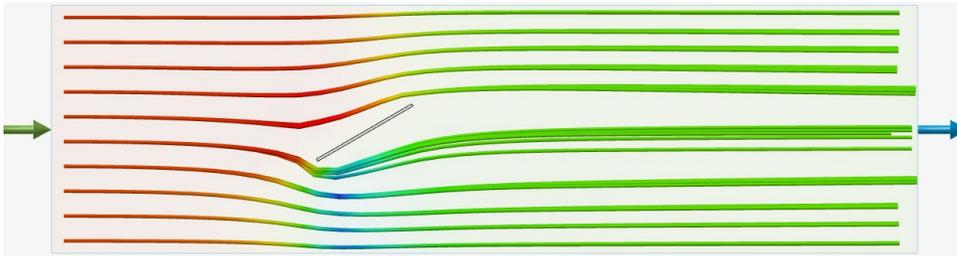
Ejemplo: configuración de la simulación del flujo que pasa por una placa delgada inclinada con una cuadrícula de vóxeles mucho más gruesa que el espesor de la placa.



Flujo, simulado con la versión 2024, que pasa por una placa delgada. Las optimizaciones no se ven afectadas por la placa delgada.



Flujo, simulado con la versión 2024.1, que pasa por una placa delgada. Las optimizaciones se desvían debido a la placa delgada.



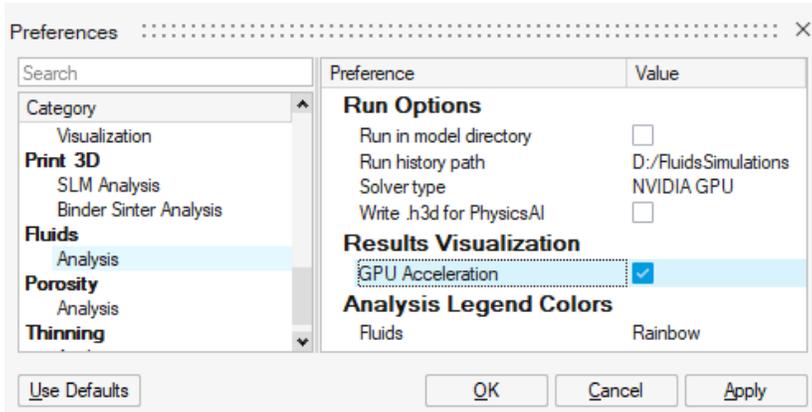
Simulaciones más rápidas

Las simulaciones de Inspire Fluids ahora son hasta dos veces más rápidas en comparación con la versión 2024, dependiendo del hardware y de otras tareas simultáneas. La siguiente tabla muestra los tiempos de simulación mejorados del flujo de aire a través de un manifold en una cuadrícula de 2 millones de vóxeles en una computadora portátil (ejecuciones con CPU y GPU).

	Tiempo de simulación 2024	Tiempo de simulación 2024.1
Simulación con GPU NVIDIA RTX 4000 Ada	63 segundos	37 segundos
Simulación con CPU Intel Core i7-13850HX (28 hilos)	741 segundos	300 segundos

Visualización de resultados acelerada por GPU

Se ha agregado una nueva tecnología de visualización de resultados basada en la técnica de renderizado acelerado por GPU de Inspire. Se logran tiempos significativamente más rápidos al visualizar resultados en cortes seccionales o superficies ISO. Esta tecnología mejorada está habilitada de forma predeterminada mediante la casilla de verificación **GPU Acceleration** (Aceleración por GPU) en **Preferences** (Preferencias) > **Fluids** (Fluidos).



Renderizado volumétrico

Un nuevo control en el Explorador de análisis le permite renderizar los resultados de manera transparente en todos los tipos de resultados, proporcionando una vista transparente de los contornos volumétricos.

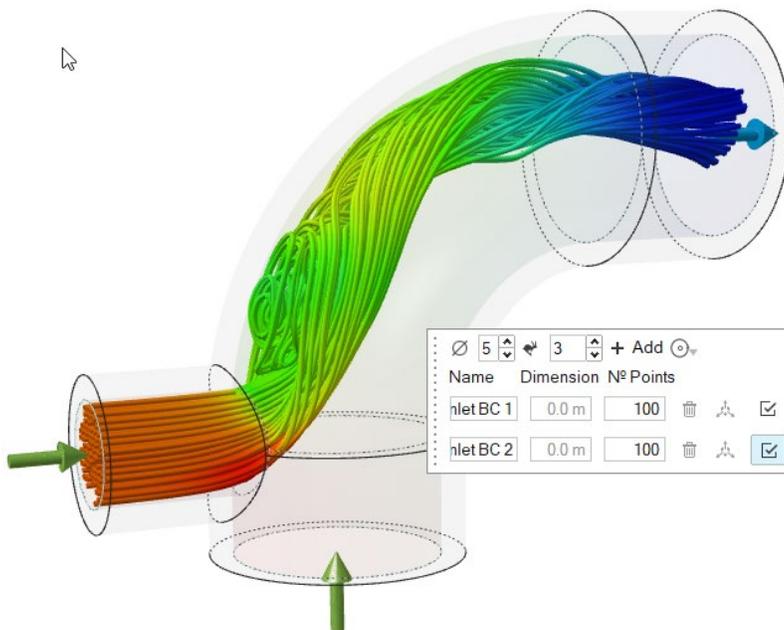


Volumetric Rendering
 0.5

Para obtener más información, consulte [Renderizado volumétrico](#).

Control individual de optimizaciones de entrada

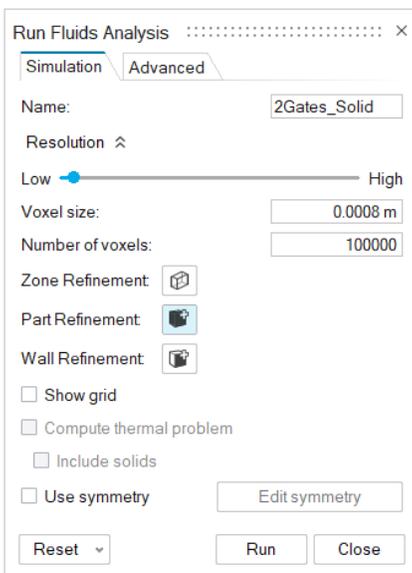
El cuadro de diálogo de optimizaciones incluye la opción de activar o desactivar las optimizaciones que se originan en cada cara de entrada de manera independiente.



Para obtener más información, consulte [Opciones de estilo](#).

Refinamiento de cuadrícula basado en partes

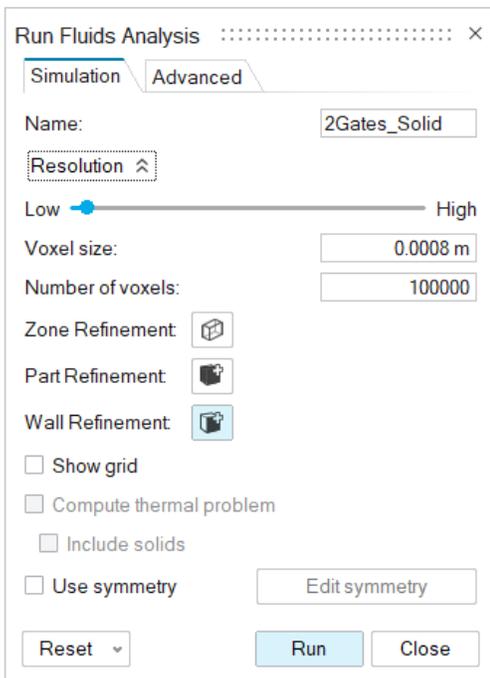
Los nuevos controles en la ventana Ejecutar análisis le permiten cambiar la resolución de la cuadrícula de vóxeles en una o más partes sólidas o fluidas designadas.



Para obtener más información, consulte [Configurar y ejecutar una simulación de fluidos](#).

Refinamiento de cuadrícula basado en la distancia a la pared

Los nuevos controles de la ventana Ejecutar análisis le permiten cambiar la resolución de la cuadrícula de vóxeles de una o más partes dentro de una distancia especificada de los contornos de la pared de la parte.



Para obtener más información, consulte [Configurar y ejecutar una simulación de fluidos](#).

Geometría

Herramientas Extrude and Revolve (Extruir y girar)

Ahora, al trabajar con las herramientas Extrude and Revolve (Extruir y girar), puede seleccionar un bosquejo en el Explorador de modelo para seleccionar rápidamente todas sus entidades.

Si agrega entidades de bosquejo posteriormente, las nuevas entidades también se extruirán o girarán.

Para obtener más información, consulte [Extruir](#) y [Girar](#).

Editar puntos de control

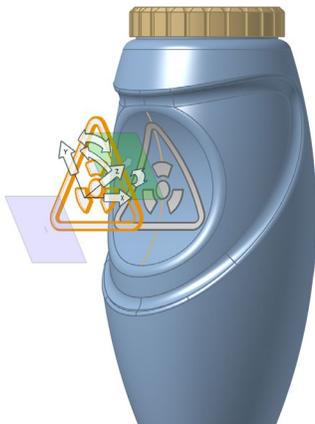
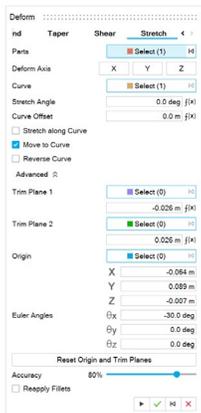
En la herramienta Simplify Curves (Simplificar curvas), puede editar puntos de control individuales para modificar una curva. Seleccione la casilla de verificación **Edit Control Points** (Editar puntos de control) y arrastre los puntos intermedios a nuevas ubicaciones para cambiar la forma de una curva. Los puntos finales son fijos y no se pueden modificar.



Para obtener más información, consulte [Simplificar curvas](#).

Deformación por cortar y estirar

Se han agregado las pestañas Shear y Stretch (Cortar y Estirar) a la herramienta Deform (Deformar) para permitir inclinar o estirar objetos a lo largo de un eje o curva.

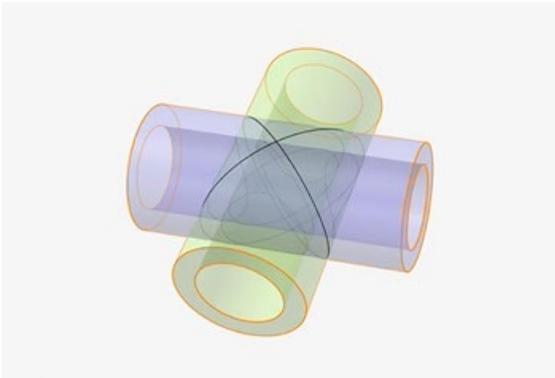


Al ajustar la configuración de la deformación, se aplica una vista previa de la malla para proporcionar un rendimiento óptimo. Cuando aplica la deformación, se aplica una deformación Parasolid.

Para obtener más información, consulte [Cortar y Estirar](#).

Curvas desde la intersección de superficies

Se ha agregado una herramienta From Surface Intersection (Desde la intersección de superficies) que le permite extraer curvas desde la intersección de dos superficies.



Para obtener más información, consulte [Desde la intersección de superficies](#).

Herramienta Tags (Etiquetas)

Esta nueva herramienta le permite asignar etiquetas de metadatos a las entidades de un modelo.

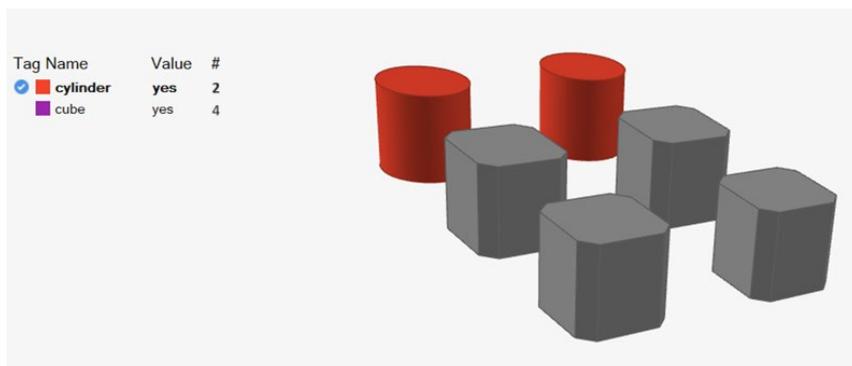
Cada etiqueta tiene un nombre, valor y color.

Una entidad puede tener varias etiquetas o ninguna.

Una etiqueta se puede asignar a varias entidades.

Cuando las opciones **Import tags** (Importar etiquetas) y **Export tags** (Exportar etiquetas) están activadas en **Preferences** (Preferencias) > **Inspire** > **Geometry** (Geometría), las etiquetas se incluyen al momento de importar o exportar archivos Parasolid.

Cuando selecciona una etiqueta en la leyenda, las entidades con el nombre y valor de la etiqueta seleccionada se muestran utilizando el color de la etiqueta:



Para obtener más información, consulte [Etiquetas](#).

Bosquejos

Barra de herramientas de restricciones

Esta nueva barra de herramientas proporciona un acceso rápido a las restricciones de bosquejo para garantizar que las relaciones previstas entre las entidades de bosquejo permanezcan intactas o puedan eliminarse para crear objetos de forma libre.



Utilice la casilla de verificación **Show Constraint Toolbar** (Mostrar barra de herramientas de restricciones) ubicada debajo de Sketching (Bosquejo) en **File** (Archivo) > **Preferences** (Preferencias) para mostrar u ocultar la barra de herramientas.

Arrastre la barra de herramientas de restricciones al lado izquierdo o derecho del área de trabajo para acoplarla.

Para obtener más información, consulte [Restricciones de bosquejo](#).

Estructura

Herramienta Forces (Fuerzas) mejorada

Ahora puede aplicar fuerzas a un punto específico.

Para obtener más información, consulte [Fuerzas](#).

Revisión de resultados H3D

Ahora puede abrir el análisis H3D o los resultados de optimización para revisar los resultados H3D directamente desde Inspire y generar PolyNURBS a partir de optimizaciones de topología realizadas fuera de Inspire.

Para obtener más información, consulte [Explorar la forma generada](#).

Mejora del Administrador de variables

Ahora, el Administrador de variables calcula las unidades como parte de la expresión y admite cientos de tipos de unidades.

Las unidades derivadas son el resultado de la combinación de las unidades básicas. Por ejemplo, Kg*m/s^2 resultados en Newtons.

Las variables se pueden asignar en los siguientes contextos:

- Dimensiones del bosquejo
- Operaciones geométricas
- Propiedades de movimiento
- Variables de la herramienta Move (Mover)
- Propiedades implícitas
- Propiedades del fluido

Para obtener más información, consulte [Variables](#).

Integración de AMDC

La base de datos del Centro de datos de materiales de Altair le permite administrar y descargar materiales.

The screenshot displays the Altair Material Data Center (AMDC) web application. At the top, there is a navigation bar with the Altair logo and user options like 'Sign In' and 'Upgrade'. Below this, a search bar and filter options are visible. The main content area shows a list of materials, with the first row displaying four cards for '0.5CrMoV' steel. Each card lists key material properties:

- Material:** 0.5CrMoV (Metals > Steel > Low-Alloyed)
- Density:** 7.85E-9 Mg/mm³
- Young's Modulus:** 1.588E5 MPa
- Poisson's Ratio:** 0.3
- Strengths:** Yield Strength and Ultimate Tensile Strength (values are partially obscured)

Each card includes a 'Details' link and a 'Share' icon. The interface also shows a sidebar with filters for material type, producer, and provider.

Para obtener más información, consulte [Cómo utilizar el Centro de datos de materiales de Altair](#).

Print3D

Integración de AMDC

El análisis de sinterizado de prensachapas se ha integrado con la base de datos del Centro de datos de materiales de Altair, lo que le permite administrar y descargar materiales. Además, se han agregado nuevos materiales a la base de datos.

Para obtener más información, consulte [Imprimir pieza \(Sinterizado\)](#).

Movimiento

Exploración de diseño para movimiento

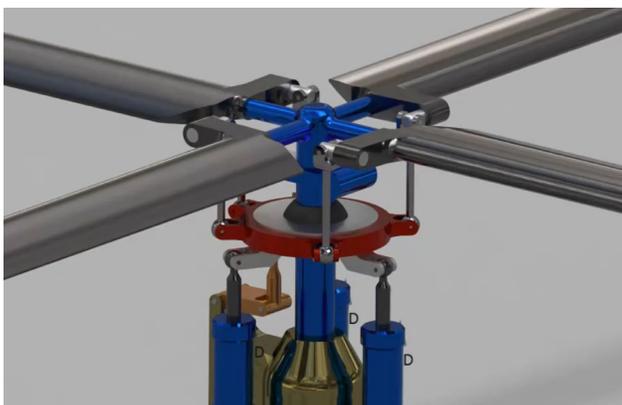
La exploración de diseño en Inspire ahora incluye la capacidad de ejecutar DOE de movimiento y estudios de optimización. Muchas entradas y componentes de movimiento, como motores, actuadores, resortes y condiciones iniciales, pueden designarse como variables y utilizarse en estudios de exploración para comprender comportamientos como minimizar el torque del motor, maximizar la energía cinética del resorte y optimizar la geometría del bosquejo.

Run	K1	D1	Joint_ANG_DISP	ANG_VEL	Objective_1	Objective_2	Constraint_1	Constraint_2	Constraint_3	Constraint_4	Co
Run 42	28.613 N/mm	35.93 N*s/...	-75.976 deg	1.331 rad/s	-75.976 deg	1.331 rad/s	-75.976 deg	1.331 rad/s	1.331 rad/s	-75.976 deg	Feasi
Run 43	29.22 N/mm	35.605 N*s/...	-76.88 deg	1.372 rad/s	-76.88 deg	1.372 rad/s	-76.88 deg	1.372 rad/s	1.372 rad/s	-76.88 deg	Feasi
Run 44	20.09 N/mm	35.938 N*s/...	-75.2 deg	1.299 rad/s	-75.2 deg	1.299 rad/s	-75.2 deg	1.299 rad/s	1.299 rad/s	-75.2 deg	Feasi
Run 45	35.159 N/mm	24.054 N*s/...	-84.335 deg	2.148 rad/s	-84.335 deg	2.148 rad/s	-84.335 deg	2.148 rad...	2.148 rad/s	-84.335 deg	Violat
Run 46	40.31 N/mm	33.02 N*s/mm	-88.779 deg	2.078 rad/s	-88.779 deg	2.078 rad/s	-88.779 d...	2.078 rad...	2.078 rad/s	-88.779 deg	Violat
Run 47	29.784 N/mm	35.929 N*s/...	-77.628 deg	1.397 rad/s	-77.628 deg	1.397 rad/s	-77.628 deg	1.397 rad/s	1.397 rad/s	-77.628 deg	Feasi
Run 48	30.043 N/mm	35.886 N*s/...	-77.983 deg	1.414 rad/s	-77.983 deg	1.414 rad/s	-77.983 deg	1.414 rad/s	1.414 rad/s	-77.983 deg	Feasi
Run 49	27.329 N/mm	35.665 N*s/...	-74.058 deg	1.262 rad/s	-74.058 deg	1.262 rad/s	-74.058 deg	1.262 rad/s	1.262 rad/s	-74.058 deg	Feasi
Run 50	28.093 N/mm	35.842 N*s/...	-75.215 deg	1.301 rad/s	-75.215 deg	1.301 rad/s	-75.215 deg	1.301 rad/s	1.301 rad/s	-75.215 deg	Feasi

Para obtener más información, consulte [Exploración de diseño en movimiento](#).

Reproducir la animación con renderizado de calidad

Ahora, las animaciones en movimiento pueden capturarse con un renderizado de calidad. Se guarda y reproduce un archivo de video a través del panel de Animation (Animación).



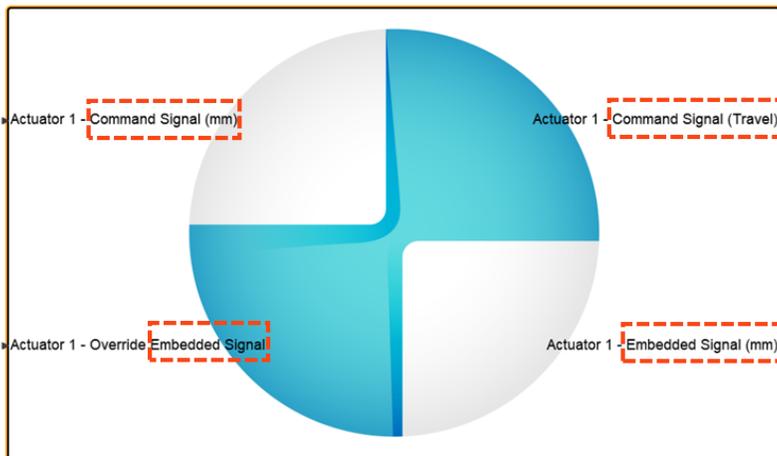
Para obtener más información, consulte [Animar y grabar resultados](#).

Soporte adicional para señales de salida en Twin Activate

Ahora, las señales de salida en Twin Activate y FMU son compatibles con todos los tipos de entrada de motor y actuador, como el ángulo del motor y la velocidad del actuador. De este modo, tendrá más libertad a la hora de controlar modelos de plantas de varios cuerpos con Twin Activate o utilizando una FMU.

Mejora de la representación de plantas de varios cuerpos en Twin Activate

La representación del modelo de planta de varios cuerpos en Twin Activate y FMU se ha mejorado para reflejar mejor las opciones de entrada y salida. Las señales incrustadas en la planta se distinguen mejor de las señales de comando proporcionadas por el usuario. Además, se proporcionan de forma automática las salidas de referencia para las señales incrustadas.



Nuevas unidades predeterminadas (MMKS)

Ahora, las ejecuciones de movimiento utilizan de forma predeterminada las unidades MMKS (antes MKS). Esto mejorará el rendimiento en la mayoría de las ejecuciones de movimiento, y en algunos casos, la mejora puede ser significativa.

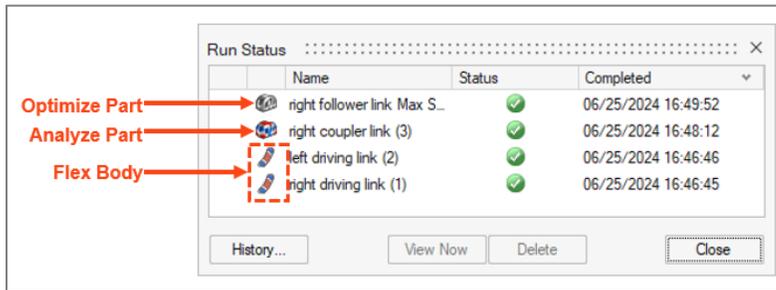
Nueva sección de unidades en Preferencias de movimiento

Las unidades solver utilizadas para las ejecuciones de movimiento se encuentran ahora en la sección Analysis Preferences (Preferencias de análisis) de movimiento de Inspire Motion. Las unidades predeterminadas son MMKS (antes MKS).

Preference	Value
Run Options	
Run history path	C:/Temp
Solver units	MMKS (mm kg N s)

Representación de cuerpo flexible en el cuadro de dialogo Estado de ejecución

Al crear un cuerpo flexible, la ventana de Estado de ejecución ahora muestra un ícono de cuerpo flexible junto a la ejecución para evitar confusiones con las ejecuciones de estructuras y optimización de topología.



Recuperación del esfuerzo de cuerpo flexible ahora está activada de forma predeterminada

Cuando crea un cuerpo flexible, la opción para calcular el esfuerzo está activada de forma predeterminada. Antes, era necesario solicitar el esfuerzo a través de una opción.



API Python

Geometría

- Se agregaron capacidades de Deformation (Deformación). Ahora puede girar, doblar, estrechar, cortar o estirar piezas dentro de una región especificada.
- Se agregaron capacidades de Simplify Curves (Simplificar curvas). Ahora puede modificar curvas al cambiar la cantidad de puntos de control y unir varias curvas.
- Se agregaron capacidades de Curve from Surface Intersection (Curva desde la intersección de superficies). Ahora puede extraer una curva desde la intersección de dos superficies.
- Las herramientas Loft (Solevación) y Multi Sweep (Barrido múltiple) mejoradas con opciones de continuidad de curvas guía.
- La herramienta Offset Curves (Desplazar curvas) mejorada con opciones de tipo de elevación.
- La herramienta Slice (Cortar) mejorada con opciones de corte con superficie.
- Se mejoraron las opciones de guardado de archivos con extensiones .3mf y .vdb.

Modelado implícito

- Se agregaron capacidades de Mirror (Reflejo). Los cuerpos implícitos pueden reflejarse ahora mediante planos de referencia, superficies planas B-Rep o un plano definido manualmente con una posición y dirección normal.
- Se agregaron capacidades de Pattern (Patrón). Ahora, los cuerpos implícitos pueden utilizarse como patrones para distribuir cuerpos:
 - A lo largo de tres direcciones lineales o menos
 - En una matriz circular alrededor de un eje
 - En cada posición de una nube de puntos
 - Manteniendo los ángulos sobre una superficie o a lo largo de tres curvas o menos
- Se agregaron capacidades de Point Cloud Sculpting (Esculpir nubes de puntos). Ahora puede tener un control mucho más preciso sobre las áreas y la fuerza de influencia de cada punto y cómo cada uno contribuye al campo creado.
- Se agregaron capacidades de Conform Object (Conformar objetos). Ahora puede transformar el espacio de coordenadas del lattice de XYZ a UVW para que coincida con la parametrización de una superficie y la distancia a esa superficie, de modo que las celdas unitarias del lattice se ajusten a la superficie deseada.
- Se agregó soporte para Voronoi Stochastic Lattices (Lattices estocásticos de Voronoi). Se ha agregado una opción a la herramienta Point-Edge Set (Conjunto de puntos y bordes) en el contexto de lattice estocástico para generar bordes de Voronoi para un conjunto de puntos de entrada.
- Se mejoraron las opciones de superficie de lattice con extensiones.

Estructura

- Se mejoró la resolución de los contactos. Ahora puede ajustar la resolución de los contactos de forma individual.

- Se mejoraron los conectores fijos. Ahora los conectores fijos recién creados se agregarán de forma automática a un caso de carga activo.

Bosquejar

- Se agregaron capacidades de Project (Proyectar). Ahora puede proyectar puntos, bordes o caras sobre el plano de bosquejo.
- Se agregaron capacidades de Intersect (Intersecar). Ahora puede extraer las curvas resultantes de la intersección del plano del bosquejo con las partes o superficies seleccionadas.

Mejoras

- Al crear informes de análisis de movimiento con varios gráficos en una página, el nombre de la página del gráfico se utilizará como encabezado de la página del informe. [INSPIRE-42877]
- Ahora se muestra una advertencia si se intenta convertir un grupo rígido en un cuerpo flexible. [INSPIRE-36186]
- Se agregó la posibilidad de seleccionar bosquejos directamente desde las herramientas Extrude and Revolve (Extruir y girar). [INSPIRE-28953]

Problemas resueltos

- Se corrigió un problema que impedía editar las expresiones del Solver mediante el Editor de propiedades. [INSPIRE-42877]
- Se corrigió un problema que impedía que agregar, editar o eliminar un control de malla en un cuerpo flexible no invalidara los resultados del movimiento. [INSPIRE-42631]
- Se corrigió un problema que impedía que los resultados numéricos de deformación y esfuerzo de Von Mises se mostraran en la tabla de comparación para la simulación de cuerpos flexibles. [INSPIRE-36119]
- Se corrigió un problema con las señales de entrada/salida que impedía seleccionar algunos componentes de salida si las entidades tenían nombres duplicados. [INSPIRE-43722]
- Se corrigió un problema con los apoyos impresos. [INSPIRE-42830]
- Se corrigió un problema con los diámetros de soporte implícitos incorrectos. [INSPIRE-43498]
- Se corrigió un problema con las conexiones de tornillos en las que la cabeza del tornillo estaba unida y no desactivada. [INSPIRE-41884]

Problemas conocidos

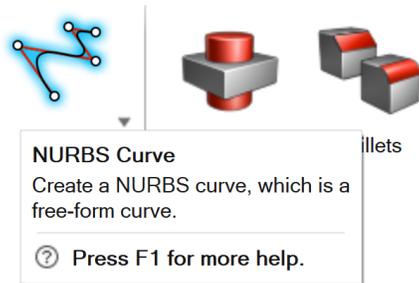
- El menú contextual de la leyenda de la herramienta Tags (Etiquetas) tiene un comando **Select All** (Seleccionar todo) que solo permite la selección de un único elemento. Este comando se eliminará. [MVSUN-2594]
- Hay algunos casos poco frecuentes donde los modelos CATIA y STEP se bloquean al importarlos. El problema se resuelve al cambiar el método de traducción de importación CAD a CT en Preferences (Preferencias). [INSPIRE-44483]
- En Linux, Inspire puede responder de forma lenta al mantener pulsada la tecla Mayús con la herramienta Force (Fuerza) para aplicar una fuerza puntual. [INSPIRE-44386]
- Inspire se bloquea si pulsa H para ocultar un PolyNURBS y luego pasa el puntero por encima de la caja de control. [INSPIRE-44525]
- En algunos casos, el Explorador de diseño puede fallar con modelos implícitos. Configurar la opción **Multi Execution** (Ejecución múltiple) en el cuadro de diálogo de Evaluate Run (Evaluar ejecución) a 1 puede permitir que la ejecución se complete. [INSPIRE-44479]

Obtenga más información acerca de Inspire

Puede aprender más acerca de las características nuevas y actuales de Inspire utilizando los siguientes recursos:

Asistencia para usuarios en la aplicación

Inspire brinda dos tipos de asistencia para usuarios. La **información sobre herramientas mejorada** aparece cuando pasa el puntero sobre los iconos y otras características. Esta información describe qué hace la herramienta.



La **ayuda de flujo de trabajo** aparece cuando selecciona una herramienta que abre una barra guía o un microdiálogo. El texto le indica qué debe hacer.



Click to place the control points.

Haga clic en para ver consejos y accesos rápidos adicionales. Algunas herramientas también incluyen video .



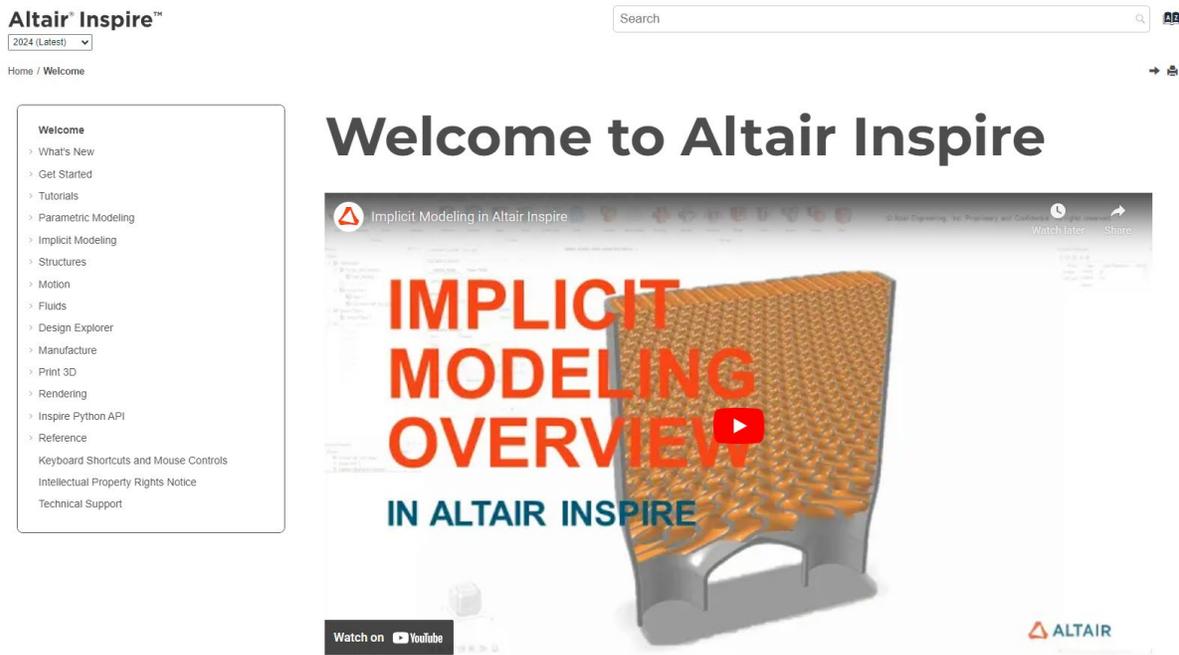
Click to place the control points.

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

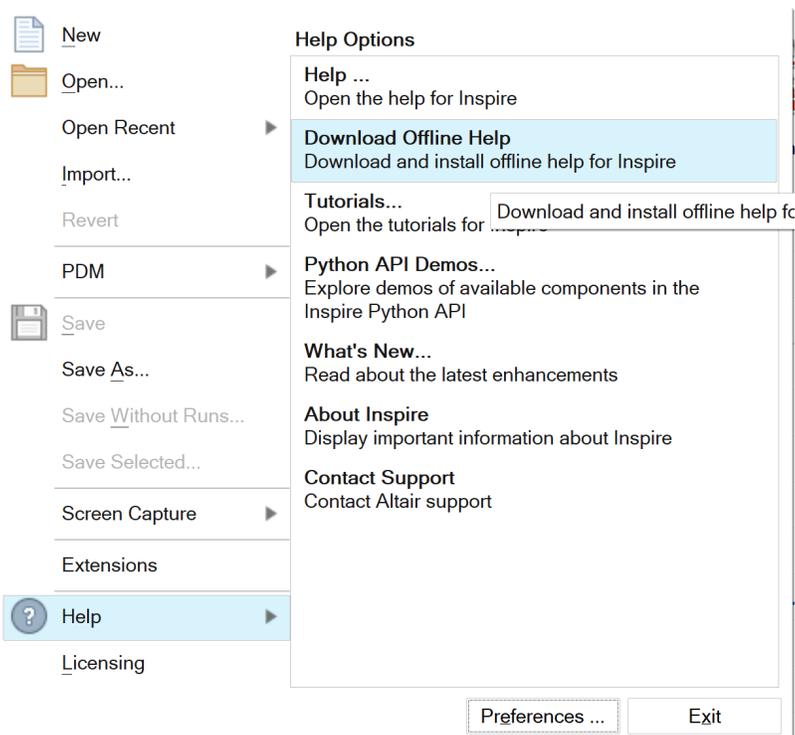
F1 Show Help

Ayuda en línea y sin conexión

Presione la tecla **F1** o seleccione **Archivo > Ayuda > Ayuda** para ver la ayuda en línea.



Puede descargar una versión sin conexión seleccionando **Archivo > Ayuda > Download Offline Help (Descargar la ayuda sin conexión)**. Se requiere una conexión a Internet para descargarla.



Idiomas compatibles

Puede cambiar el idioma de la interfaz de usuario y ayuda en línea en Preferencias, en Workspace (Área de trabajo) > Language (Idioma). El texto de la interfaz de usuario está disponible en inglés, chino, francés, alemán, italiano, japonés, coreano, portugués y español.

La ayuda en línea y sin conexión está disponible en inglés al momento del lanzamiento; y en chino, japonés y coreano generalmente 1 o 2 meses después del lanzamiento. Si en Preferencias se selecciona un idioma compatible con el texto de la interfaz de usuario, pero no con la ayuda, la ayuda se mostrará en inglés. De igual modo, si se selecciona un idioma no compatible en el cuadro de diálogo Download Offline Help (Descargar la ayuda sin conexión), la ayuda sin conexión se descargará en inglés.