

# Altair® Inspire™ 2026.0

NOTES DE VERSION

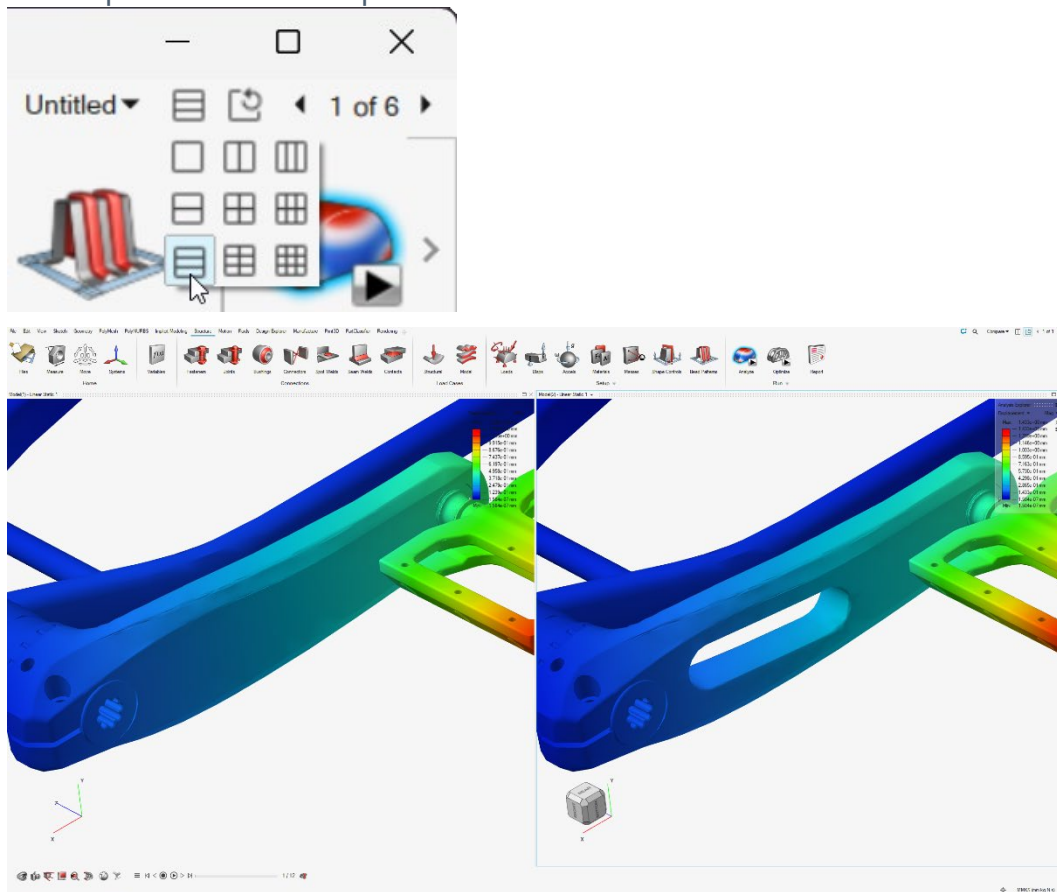
# NOUVELLES FONCTIONNALITES

## Général

### Affichage des résultats dans plusieurs fenêtres

Visualisez les résultats de l'analyse et de l'optimisation pour chaque calcul dans plusieurs fenêtres de modélisation.

Utilisez le bouton **Set Page Layout** (Définir la mise en page) situé en haut à droite de l'espace de travail pour choisir la disposition des fenêtres.



[Pour en savoir plus, voir Affichage des résultats dans plusieurs fenêtres.](#)

## Liens directs vers les modèles du tutoriel

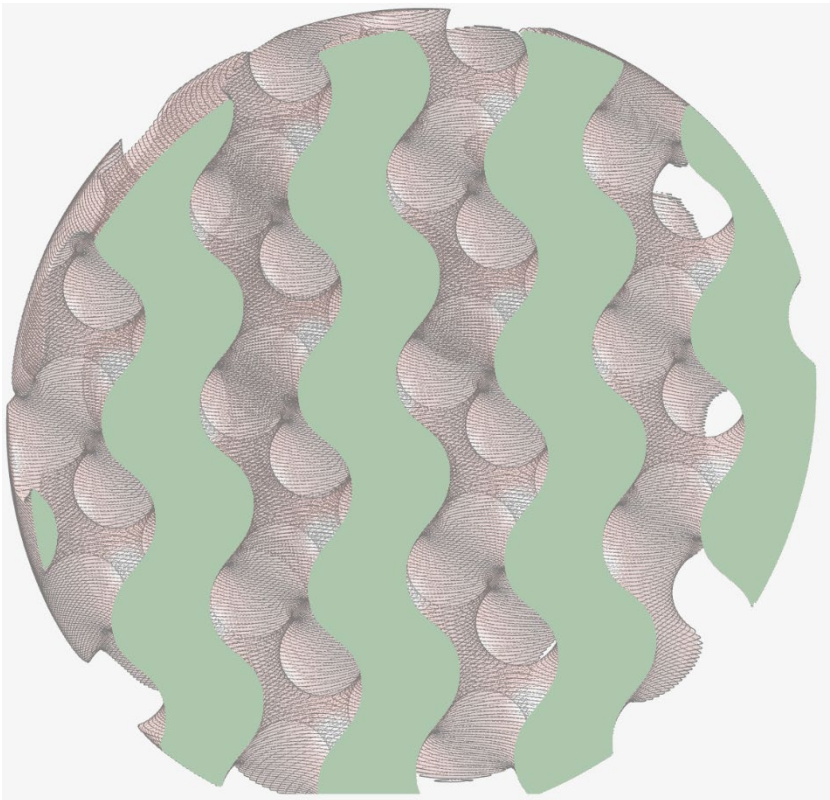
Les tutoriels de l'aide de l'application comprennent désormais des liens directs vers les modèles qu'ils utilisent pour plus de commodité.

Pour plus d'informations, voir [Tutoriels](#).

## Modélisation implicite

### Exportation des données de découpe

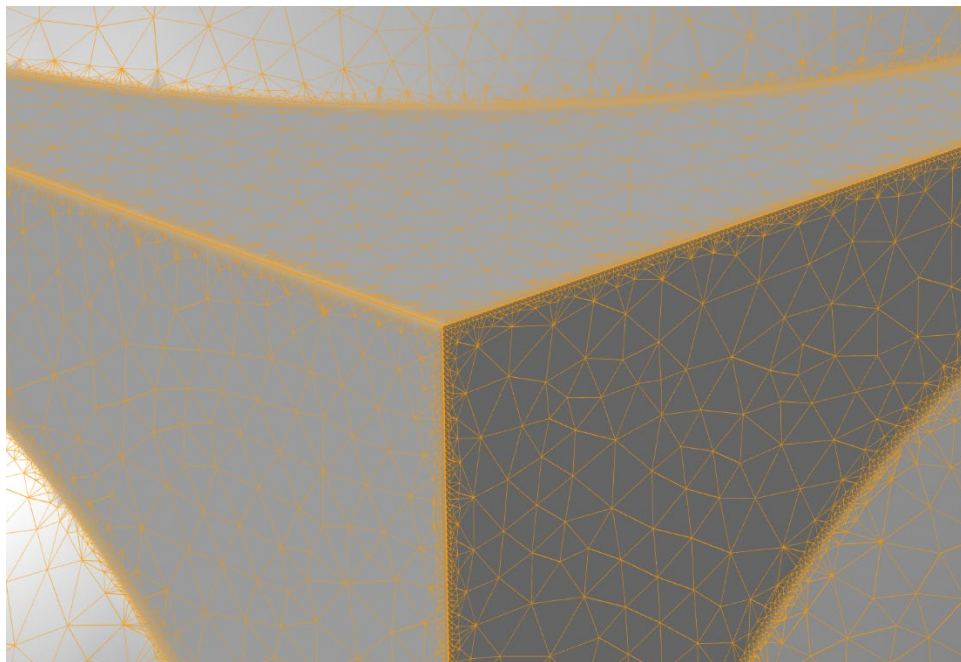
Les pièces implicites peuvent désormais être exportées en tant que fichiers de découpe (.cli et .3mf). L'exportation découpe le modèle implicite natif sans nécessiter de maillage.



Pour plus d'informations, voir [Exportation des données de découpe](#).

## Nouveau maillage adaptatif

Lors de la conversion de pièces implicites en une représentation maillée avec l'une des options de remaillage, un nouvel algorithme permet de créer des maillages adaptatifs où la taille des éléments est adaptée en fonction des caractéristiques et des régions plates.

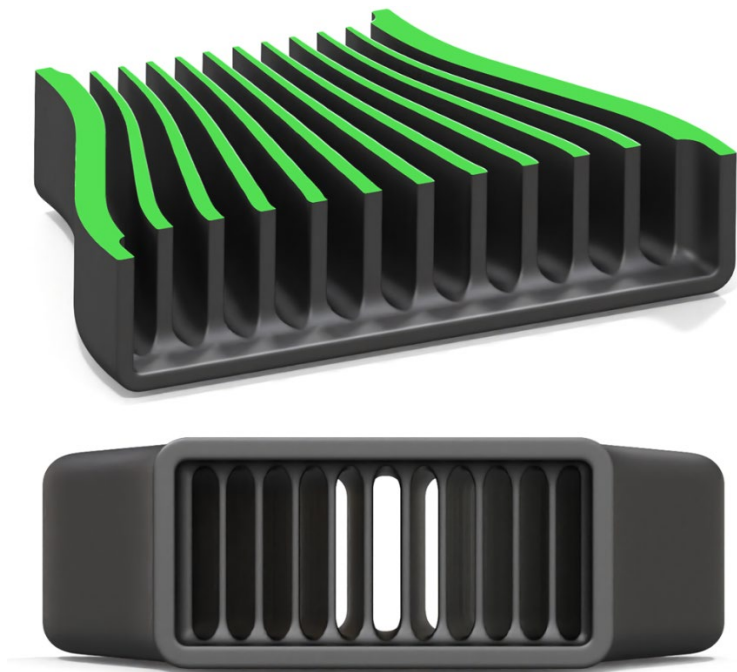


L'utilisateur peut ainsi réduire le nombre d'éléments du maillage tout en conservant une meilleure tolérance de la surface.

Pour plus d'informations, voir [Préférences : Inspire](#).

## Surface médiane

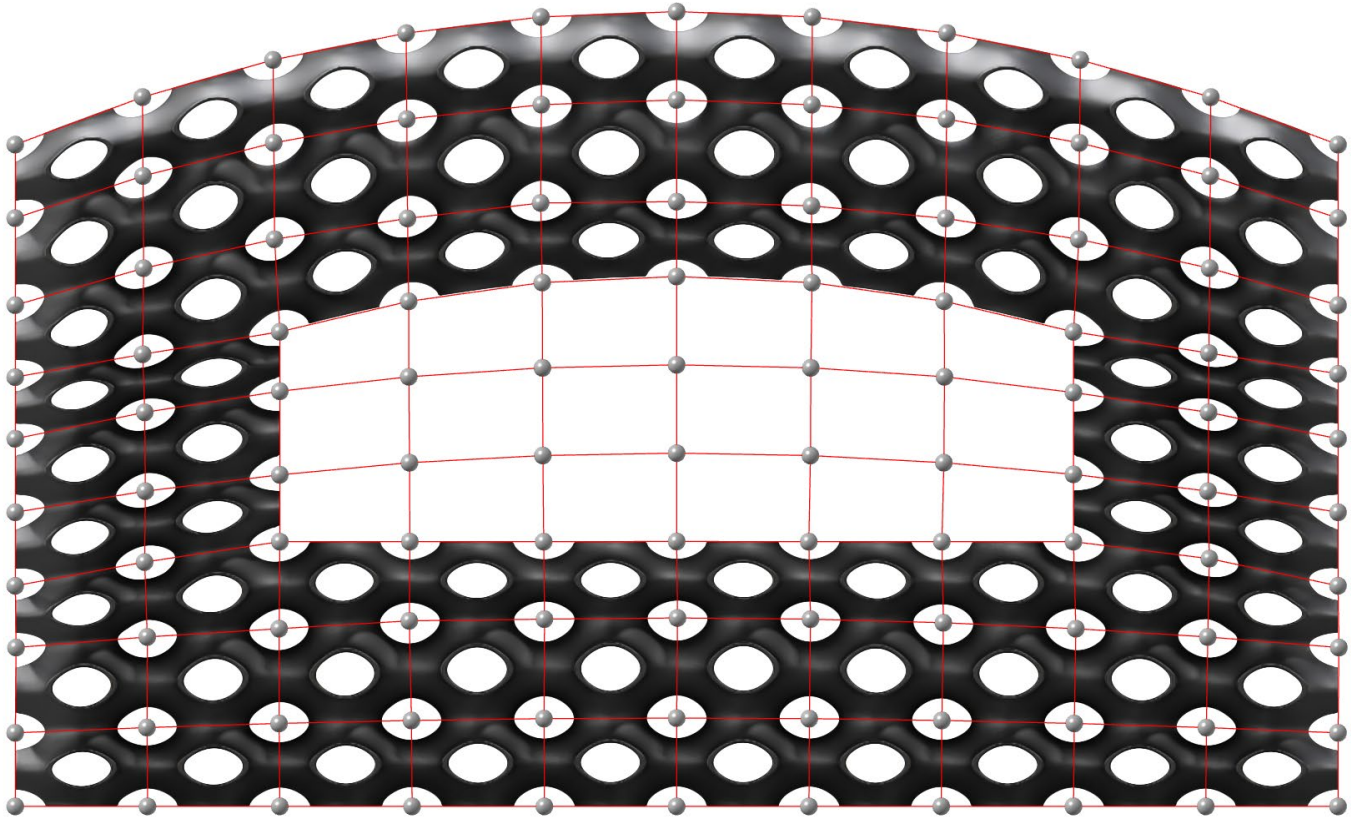
L'outil Surface médiane permet aux utilisateurs de créer une ou plusieurs surfaces, ou un ou plusieurs volumes, entre deux pièces implicites. Il est utile pour créer des effets de champ entre deux pièces/surfaces ou pour créer des surfaces espacées de manière uniforme entre deux pièces/surfaces.



Pour plus d'informations, voir [Créer une surface médiane implicite](#).

## Adapter le treillis à une grille UV personnalisée

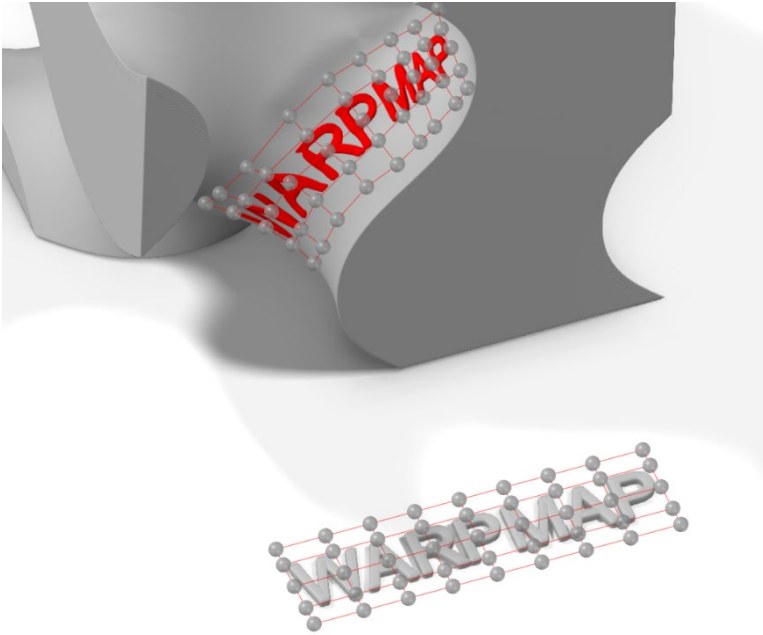
Les utilisateurs peuvent désormais convertir un paramétrage de surface existant ou en créer un nouveau avec un contrôle total sur l'espacement, la disposition et la position des cellules unitaires du treillis afin de cartographier plus facilement l'espace de coordonnées du treillis sur une surface cible.



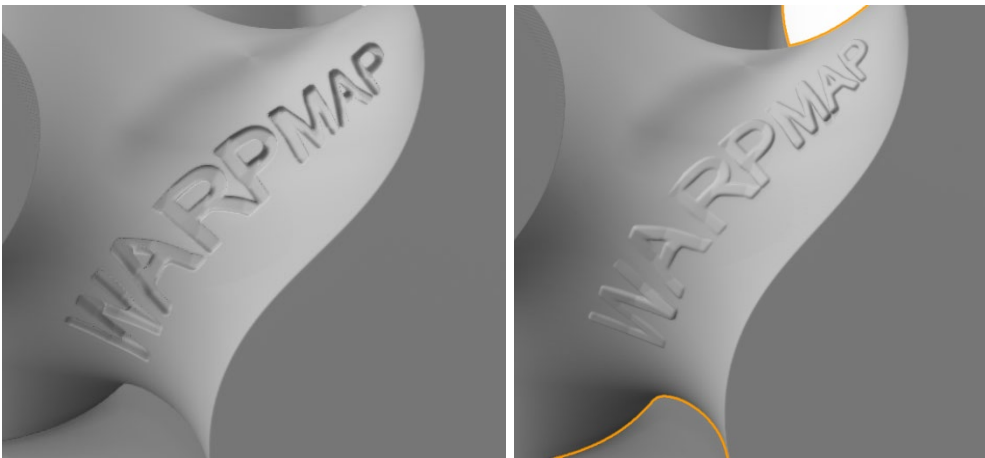
Pour plus d'informations, voir [Adapter le treillis à une grille UV personnalisée](#).

## Carte de mappage

L'outil implicite Warp Map (Carte de mappage) permet d'adapter en coordonnées 3D un objet 2D en spécifiant le mappage à l'aide de deux grilles UV liées. La première grille définit le paramétrage UV de l'objet 2D, tandis que la seconde détermine sa position dans l'espace 3D.



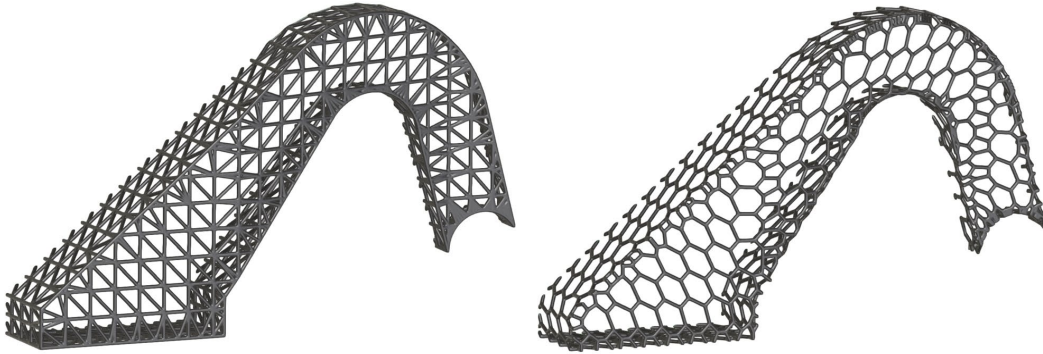
Cela permet aux utilisateurs de graver des logos ou du texte sur des pièces implicites, voire de déformer des objets plats sur des surfaces.



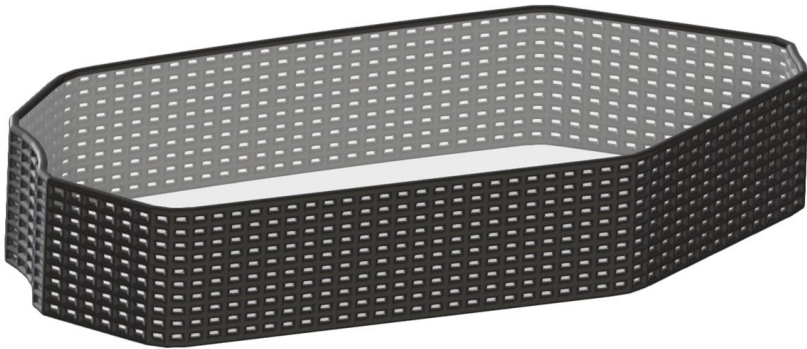
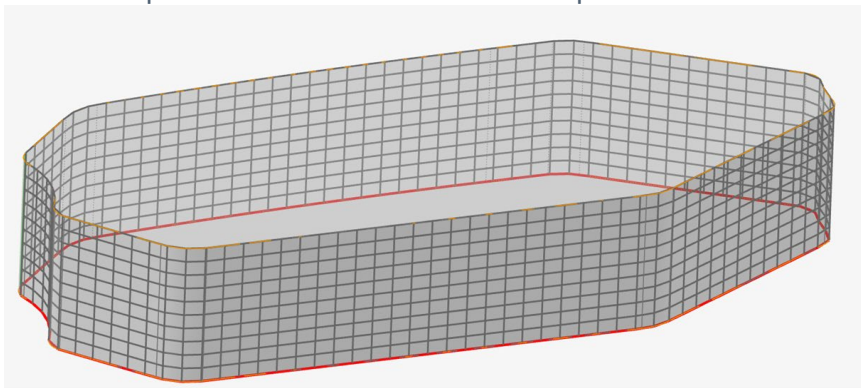
Pour plus d'informations, voir [Créer une carte de mappage implicite](#).

## Amélioration des ensembles points-arêtes

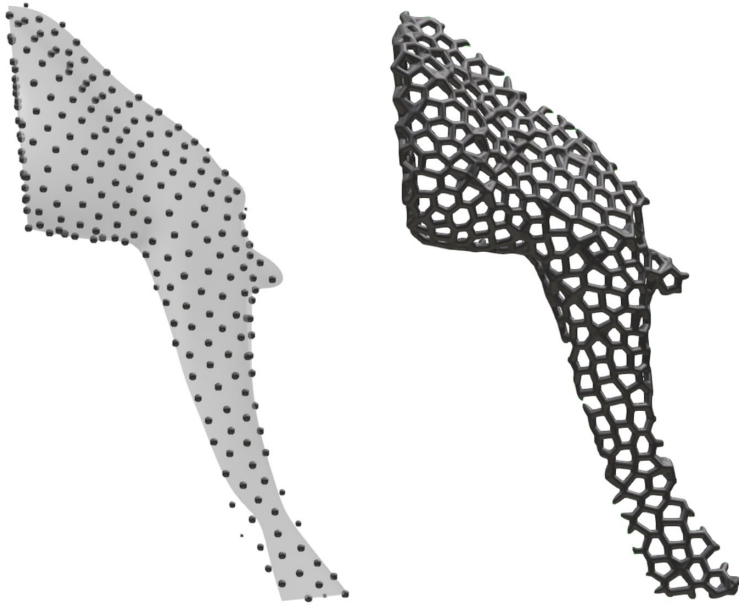
Lors de l'extraction de sommets et d'arêtes à partir de maillages surfaciques/volumiques, vous pouvez désormais créer les sommets et/ou arêtes doubles des éléments de maillage d'origine.



Les ensembles points-arêtes peuvent maintenant échantillonner le paramétrage UVW d'un objet conforme pour le convertir en traverses épaisses.



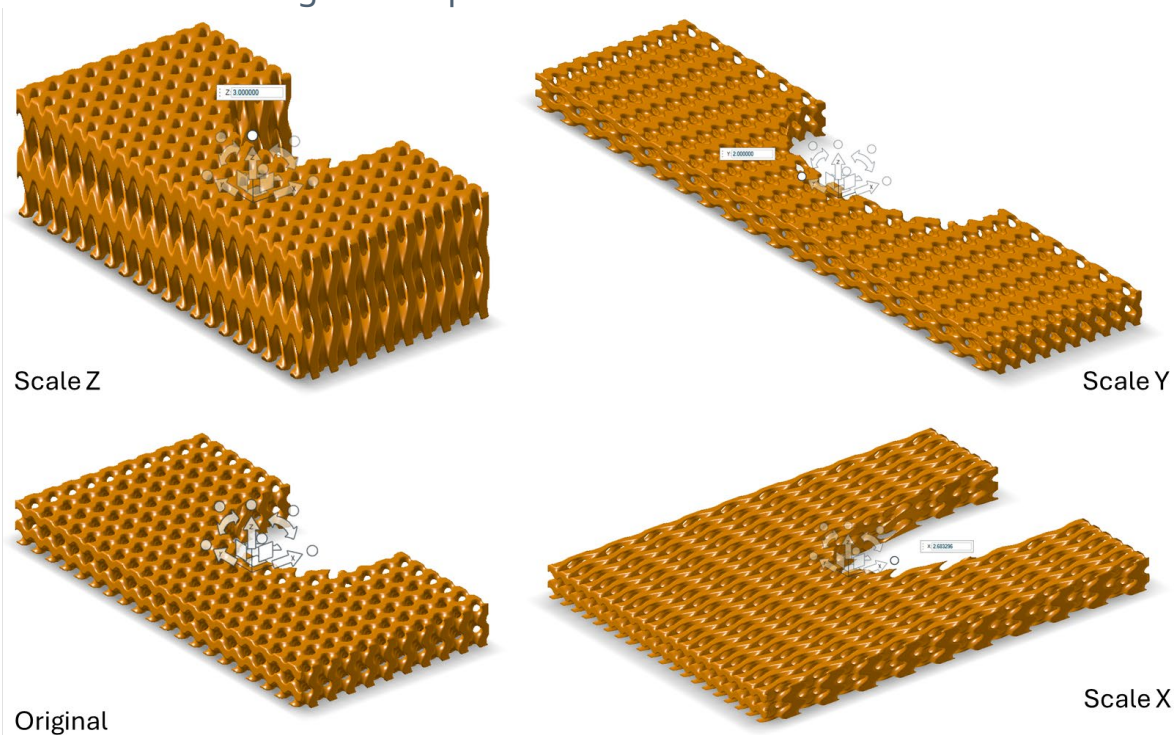
Lors de la génération des points uniquement sur une surface, il est possible de générer une structure de type Voronoï géodésique, par opposition au remplissage du volume fermé.



Pour plus d'informations, voir [Ensembles points-arêtes - Conception avancée des treillis et autres structures en treillis.](#)

## Mise à l'échelle

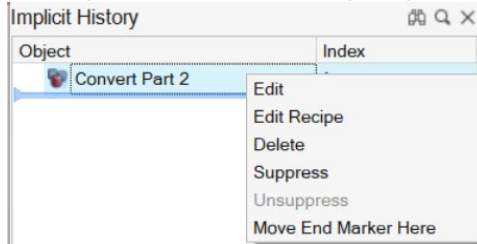
Il est possible d'activer les poignées de mise à l'échelle dans l'outil de déplacement implicite des corps en appuyant sur S. Les corps peuvent être mis à l'échelle de manière uniforme ou le long de chaque axe.



Pour plus d'informations, voir [Déplacer une géométrie implicite](#).

## Modifier les objets implicites convertis

Vous pouvez désormais faire un clic droit sur un objet implicite converti dans le Navigateur d'historique pour le modifier.



Pour plus d'informations, voir [Convertir en géométrie implicite](#) et [Navigateur d'historique](#).

## Modification sans avoir à revenir en arrière

Vous pouvez désormais faire un clic droit sur un objet implicite dans le Navigateur d'historique et sélectionner **Edit Recipe** (Modifier la recette) pour le modifier sans revenir en arrière.

Pour plus d'informations, voir [Navigateur d'historique](#).

# Analyse structurelle

## Écriture des résultats d'analyse dans des fichiers H3D

Vous pouvez désormais enregistrer les résultats d'analyse dans des fichiers H3D pour faciliter l'échange de données.

Exportation à partir de l'Explorateur d'analyse :

- Faites un clic droit sur la liste déroulante **Run** (Calculer) et sélectionnez **Save Run as H3D** (Enregistrer le calcul au format H3D).
- Faites un clic droit sur la liste déroulante **Load Case** (Cas de chargement) et choisissez **Save Load Case as H3D** (Enregistrer le cas de chargement au format H3D).
- Faites un clic droit sur la liste déroulante **Types de résultats** et sélectionnez **Save Result Type as H3D** (Enregistrer le type de résultat au format H3D).

Exportation à partir du Navigateur de modèle :

- Faites un clic droit sur **Résultats** et sélectionnez **Save Run as H3D** (Enregistrer le calcul au format H3D).
- Faites un clic droit sur **Résultats** et sélectionnez **Save Load Case as H3D** (Enregistrer le cas de chargement au format H3D).
- Faites un clic droit sur **Résultats** et sélectionnez **Save Result type as H3D** (Enregistrer le type de résultat au format H3D).

**Fichier > Enregistrer sous**, puis sélectionnez **H3D (.h3d)** dans la liste déroulante **Type**.

Pour plus d'informations, voir [Options de l'Explorateur d'analyse](#) ou [Chargement des résultats d'analyse](#).

## Cas de chargement structurels avec préchargement séquentiel

Le panneau contextuel Cas de chargement structurel a été repensé. Il comprend désormais des commandes permettant d'ajuster le préchargement séquentiel.

Lorsque vous utilisez la méthode **Sequential** (Séquentielle), vous pouvez cliquer sur l'icône **Développer/Réduire** ☰ pour afficher la liste des fixations sélectionnées et faire glisser ces dernières pour modifier leur ordre. Si vous utilisez OptiStruct, les chargements sont appliqués de manière séquentielle. Si vous utilisez SimSolid, les forces sont appliquées simultanément à toutes les fixations.

**Structural (Linear Static)** .....

**Analysis Type**

Type: Linear Static

Name: Linear Static 2

**Supports**

Select: Supports (4)

Inertia Relief:

**Loads**

Select: Loads (1)

Scale Factor: 1.0

**Pretension** ^

Group Name: Pretension Group 1

Select: Fasteners (4)

- Fastener 1 (0.0 N)
- Fastener 2 (0.0 N)
- Fastener 3 (0.0 N)
- Fastener 4 (0.0 N)

Force:

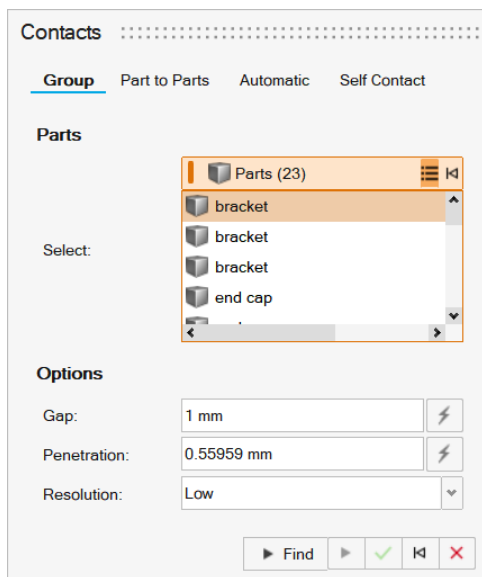
Method: Simultaneous Sequential

OK Cancel

Pour plus d'informations, voir [Cas de chargement structurels](#).

# Nouvelles méthodes de contact et nouveaux flux de travail

Les flux de travail et les outils de contact ont été mis à jour.



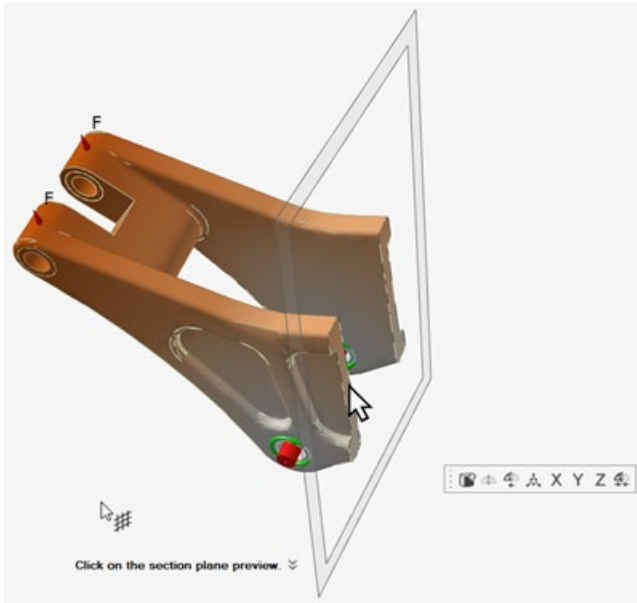
Un filtrage a été ajouté dans le tableau Contacts. Sélectionnez un filtre rapide en haut du tableau Contacts pour afficher les contacts correspondants.

Name	Type	Part Pair Group	Part 1	Part 2	Gap tolerance	Penetration tolerance	Found gap (+) or penetration (-)	Resolution	# of points
Contact 1	Bonded	Group 1	hex bolt gradea...	hex nut gradec_...	1.0 mm	0.685 mm	1.79769313486232e308 mm	Medium	216
Contact 2	Bonded	Group 2	hex bolt gradea...	square tube	1.0 mm	0.685 mm	1.79769313486232e308 mm	Low	48
Contact 3	Bonded	Group 2	hex bolt gradea...	square tube	1.0 mm	0.685 mm	1.79769313486232e308 mm	Low	48

Pour plus d'informations, voir [Contacts](#).

## Résultats d'analyse SimSolid dans les coupes transversales

Lorsque SimSolid est utilisé comme solveur, la création d'une coupe transversale affiche les résultats d'analyse dans le plan de coupe.

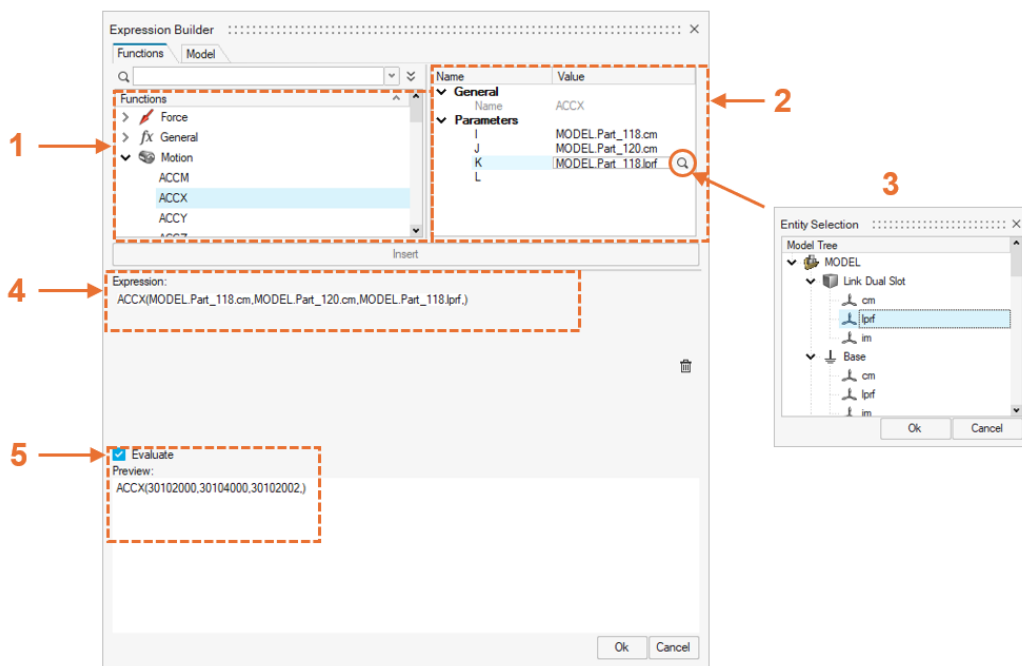


Pour plus d'informations, voir [Créer une coupe transversale](#).

# Mécanisme

## Générateur d'expression (Analyst)

Cet outil interactif permet d'accéder rapidement aux données du modèle, ainsi qu'au solveur et aux fonctions mathématiques, ce qui vous permet de créer des expressions personnalisées. Vous pouvez appliquer ces dernières à diverses entités, par exemple pour contrôler l'emplacement des points forts, définir des variables ou créer des entrées personnalisées.



1 - Bibliothèque de fonctions MotionSolve

2 - Le modèle de générateur de fonctions vous guide dans la création de la fonction.

3 - Le sélecteur d'entités de modèle vous permet de parcourir toutes les entités de modèle.

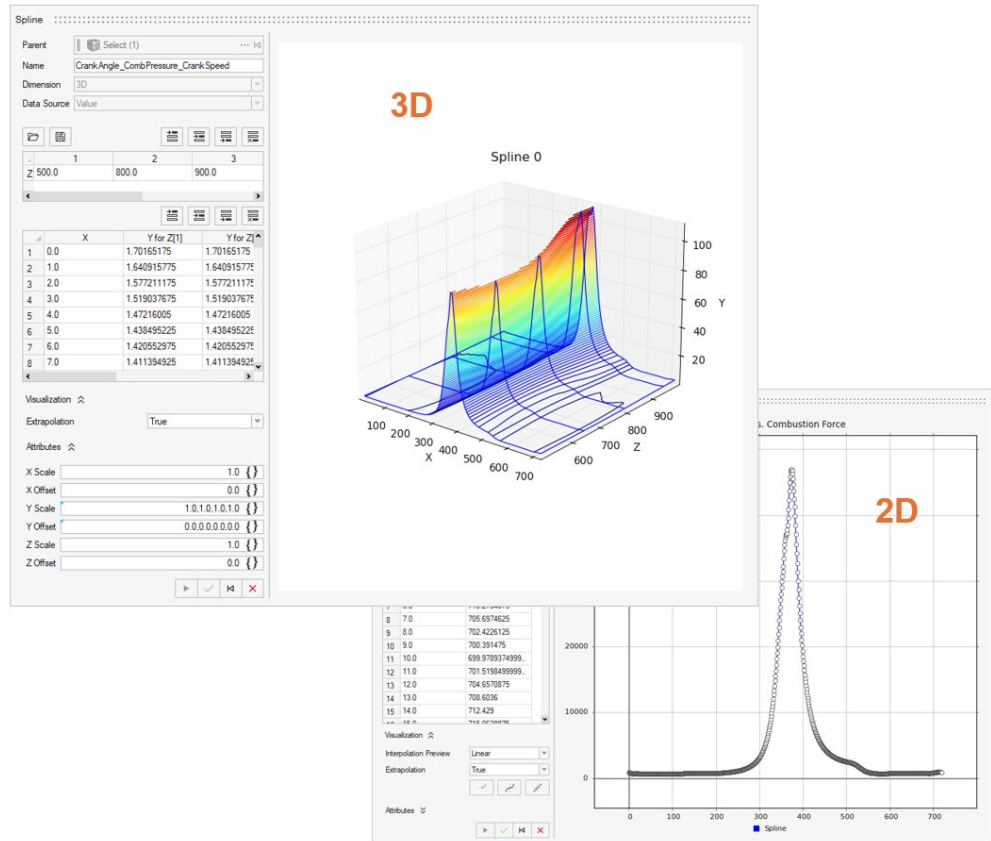
4 - Prévisualisez la fonction/l'expression au fur et à mesure de sa création.

5 - Validez la forme finale de la fonction ou de l'expression.

Pour plus d'informations, voir [Générateur d'expressions](#).

# Éditeur de splines (Analyst)

L'éditeur de splines est un outil interactif permettant de créer et d'afficher des splines de données bidimensionnelles et tridimensionnelles. Vous pouvez renseigner les données de spline en saisissant des valeurs, en utilisant un fichier .csv ou encore en définissant des expressions mathématiques. Les données peuvent être décalées, mises à l'échelle et converties en valeurs à partir d'un fichier lié pour

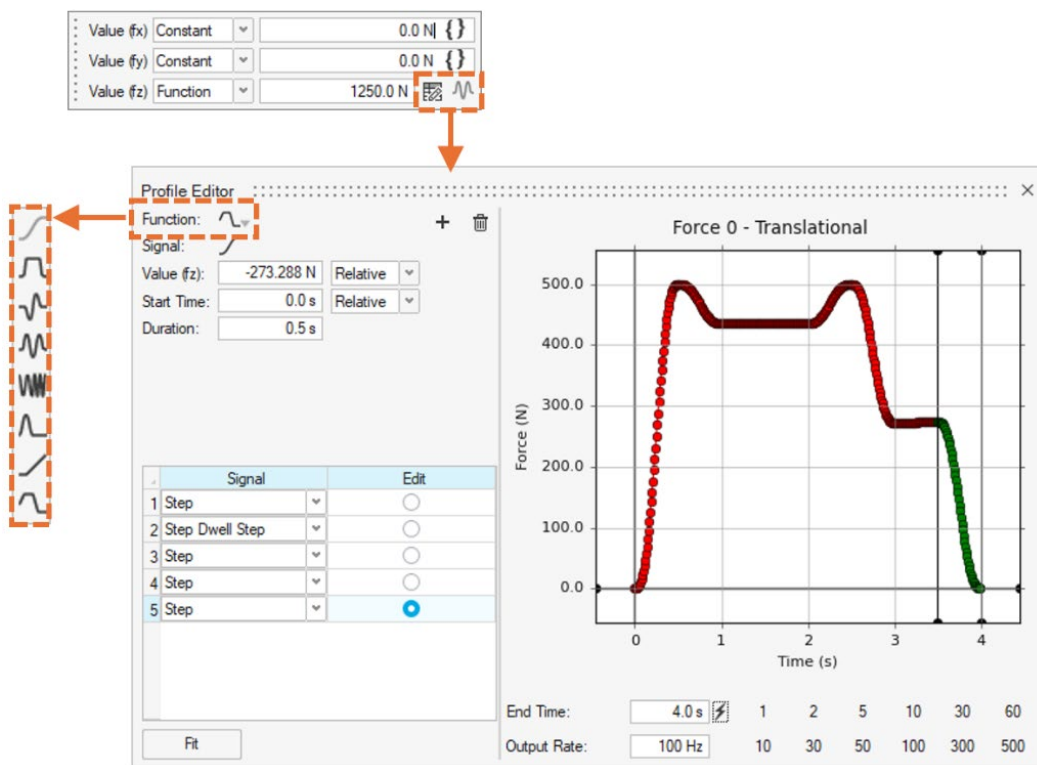


être modifiées localement.

Pour plus d'informations, voir [Modifier une spline](#).

# Fonctions

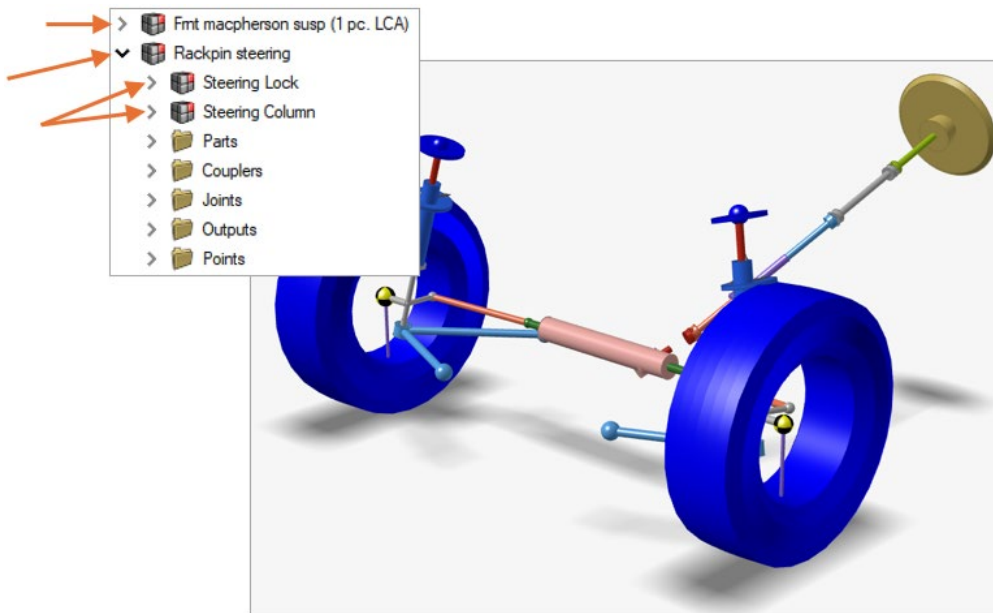
Les fonctions sont désormais disponibles en tant que types d'entrée pour les forces et les mouvements dans le persona Motion-Analyst afin de rationaliser la création d'entrées. Comme pour le persona Motion-Designer, Motion-Analyst propose un outil d'édition de profil qui vous permet de définir de manière interactive des fonctions courantes telles que Pas, Pas-Palier-Pas, Impulsion, Oscillation et Signal multiple.



Pour plus d'informations, voir [Fonctions de profil](#).

## Systèmes (Analyst)

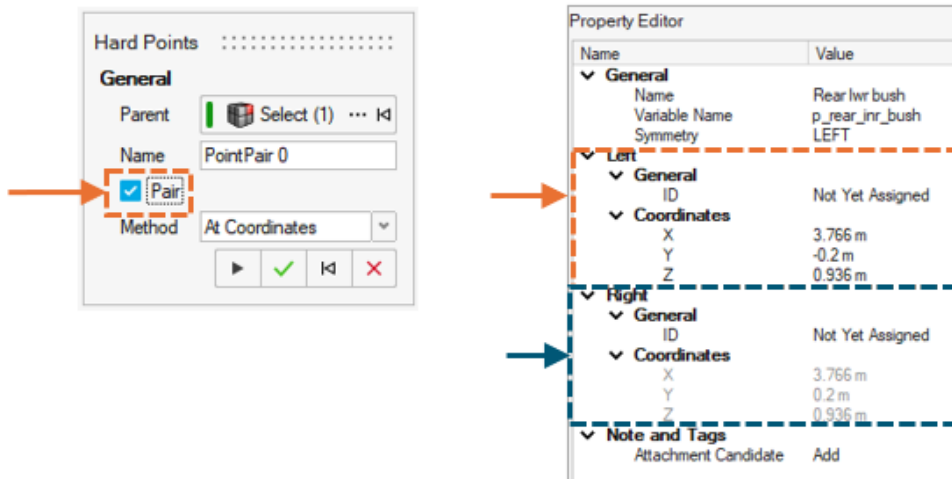
Les systèmes sont des entités de modèle qui agissent comme des conteneurs renfermant des entités de modélisation spécifiques telles que des pièces, des points, des marqueurs, des articulations et des forces, vous permettant d'organiser le modèle dans une hiérarchie parent-enfant. Ils peuvent être soit intégrés, soit référencés. Les systèmes intégrés sont autonomes au sein d'un modèle, et les modifications qui leur sont apportées n'affectent que ce modèle. Les systèmes référencés sont stockés séparément et liés à un système parent commun. Les modifications apportées aux systèmes parents sont appliquées à tous les modèles enfants. Tous les systèmes sont modulaires, c'est-à-dire qu'ils peuvent être transférés d'un modèle à un autre et connectés à d'autres modèles à l'aide de « liaisons ».



Pour plus d'informations, consultez [Systèmes](#) et [Liaisons](#).

## Paires (Analyst)

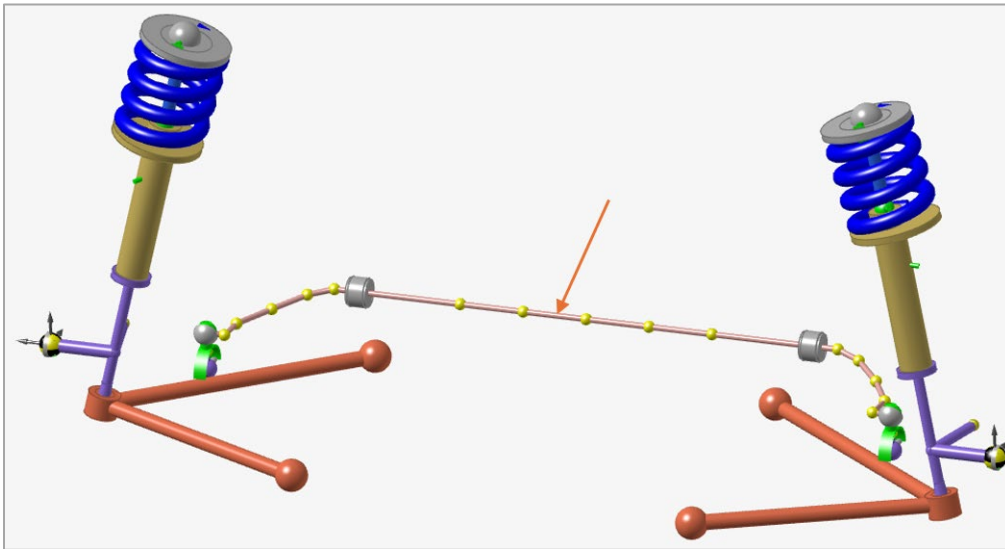
L'option Paires (Paires) est disponible pour de nombreuses entités, telles que les points, les marqueurs et les articulations, permettant une modélisation symétrique. Pour les paires symétriques, une seule entité est créée dans le Navigateur de modèle et deux graphiques distincts sont créés dans la fenêtre de modélisation. Les modifications apportées à un côté de la paire symétrique sont automatiquement répercutées sur l'autre côté. Pour les paires asymétriques, une seule entité est créée dans le Navigateur de modèle et deux graphiques distincts sont créés dans la fenêtre de modélisation mais, contrairement aux paires symétriques, les côtés sont contrôlés de manière indépendante.



Pour plus d'informations, voir [Paires](#).

## Polybeams (Analyst)

Les polybeams sont des entités de modélisation flexibles utilisées pour aider à caractériser le comportement non linéaire des composants de type poutre ou câble. Ils sont composés de multiples segments discrétisés, reliés entre eux par une série de points forts. Chaque segment peut se déformer en fonction des propriétés géométriques et matérielles du polybeam.



*Représentation polybeam d'une barre stabilisatrice de suspension automobile*

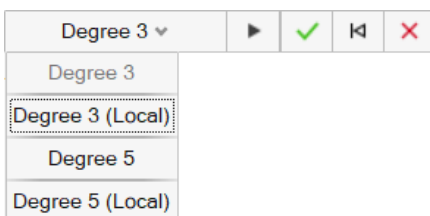
Pour plus d'informations, voir [Polybeams](#).

## Géométrie

### Courbes de raccordement avec interpolation locale

De nouveaux types de courbes avec interpolation locale ont été ajoutés à l'outil Courbes de raccordement.

Choisissez **Degree 3 (Local)** (Degré 3 [Local]) ou **Degree 5 (Local)** (Degré 5 [Local]) pour appliquer des courbes avec interpolation locale.

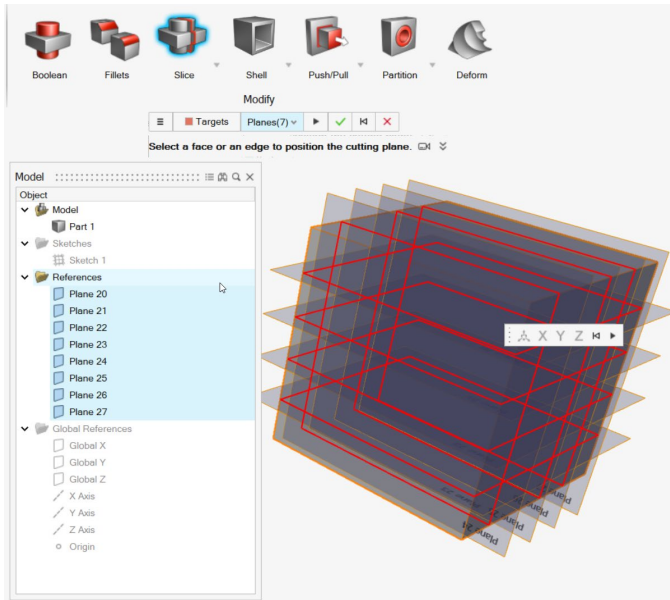


Lors de l'ajustement d'une courbe par interpolation locale, la modification d'un point n'affecte que les sections de la courbe adjacentes à ce point. Lorsque vous modifiez une courbe globale, la modification d'un point sur la courbe peut affecter l'ensemble de la courbe.

Pour plus d'informations, voir [Courbe de raccordement](#).

## Découpe de géométries avec plusieurs plans

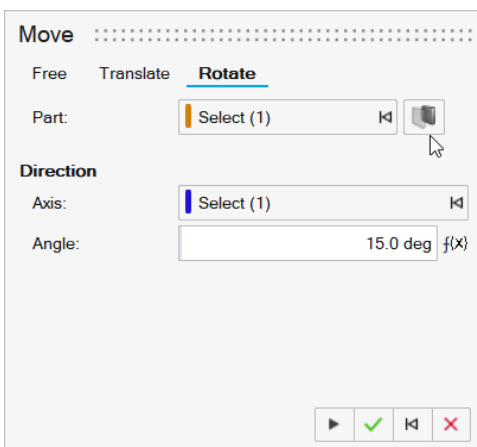
L'outil Découpe vous permet désormais de découper des géométries sur n'importe quel plan.



Pour plus d'informations, voir [Découpe](#).

## Afficher la place d'origine



Une case à cocher **Afficher la place d'origine** a été ajoutée aux onglets Free (Libération), Translate (Translation) et Rotate (Rotation) de l'outil Déplacer pour faciliter la visualisation des effets liés au déplacement d'un objet.

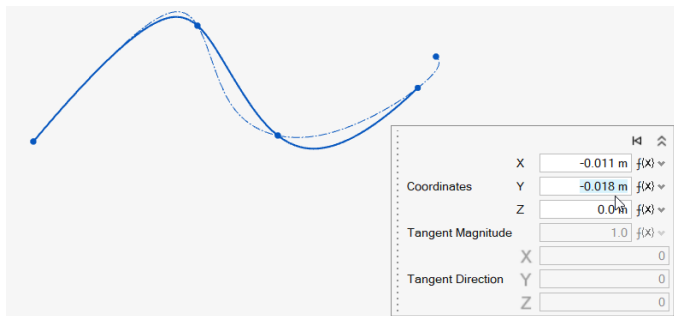


Pour plus d'informations, voir [Mode libre](#), [Faire glisser des objets](#) et [Faire pivoter des objets](#).

## Création et modification de courbes

Amélioration de l'expérience utilisateur en matière de création et de modification des courbes NURBS et de raccordement.

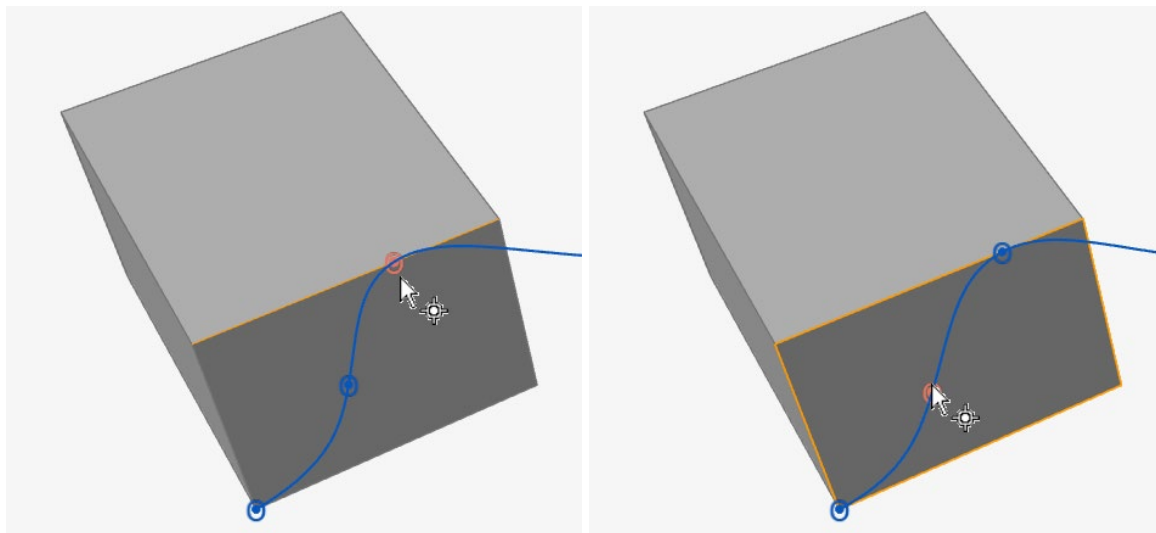
Pour modifier les points pendant la création, cliquez sur l'icône  dans le micro-dialogue pour le développer et entrez des valeurs dans les champs **X**, **Y** ou **Z** pour affiner les coordonnées de chaque point. Pour ajouter une variable à une coordonnée, sélectionnez l'icône .



Pour plus d'informations, voir [Courbe NURBS](#) et [Courbe de raccordement](#).

## Suspendre l'alignement de points le long d'une arête ou d'une face

Maintenez la touche Alt enfoncée pour suspendre l'alignement. Vous pouvez ensuite déplacer librement le point le long de sa face ou de son arête actuelle.



Pour plus d'informations, voir [Courbe NURBS](#) ou [Courbe de raccordement](#).

## Paramétrage des directions des tangentes dans les courbes de raccordement

Le micro-dialogue Courbes de raccordement vous permet désormais de paramétrer les directions des tangentes.

Section	Field	Value	Unit
Coordinates	X	-0.071	m
	Y	-0.045	m
	Z	0.0	m
Tangent Magnitude		1.03	
Tangent Direction	X	1	
	Y	-0.290897	
	Z	2	

Pour que la direction de la tangente **Z** représente le double de la valeur **X**, définissez la valeur **X** sur 1 et la valeur **Z** sur 2. Si vous voulez que **Y** soit le double de la valeur **X**, entrez 1 dans la valeur **X** et 2 dans la valeur **Y**, et ainsi de suite.

Pour plus d'informations, voir [Courbe de raccordement](#).

## Définir un plan décalé à l'aide d'un système de référence

Lorsque vous créez un plan de référence à l'aide de la méthode de décalage, le plan est décalé par rapport à un système de référence.

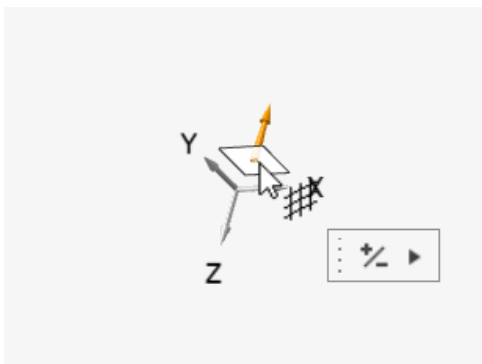
Pour plus d'informations, voir [Créer un plan de référence](#).

# Esquisse

## Créer des esquisses sur des systèmes de coordonnées définis par l'utilisateur

Vous pouvez désormais créer des esquisses sur des plans de systèmes de coordonnées définis par l'utilisateur.

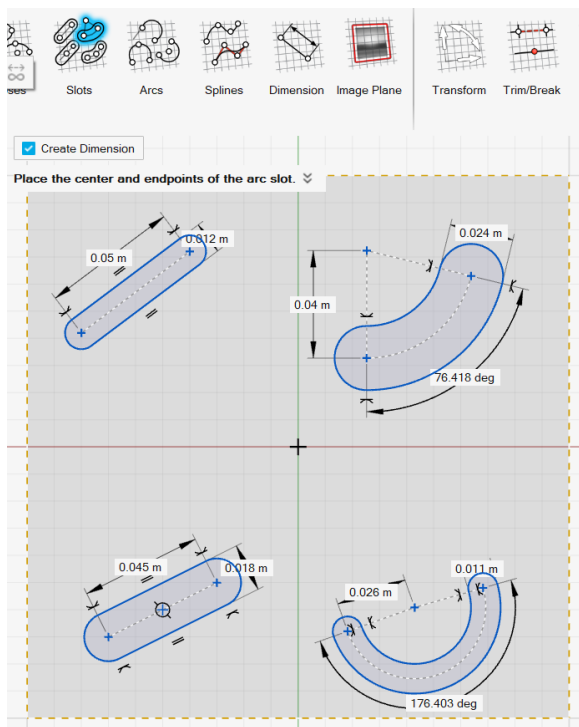
Lorsque vous passez le pointeur de la souris sur un de ces systèmes de coordonnées, les plans s'affichent. Cliquez sur un plan pour sélectionner la normale de l'esquisse. Un micro-dialogue s'affiche pour vous permettre de modifier la direction de l'esquisse ou de cliquer sur **Appliquer** pour créer l'esquisse.



Pour plus d'informations, voir [Nouvelle esquisse](#).

## Fentes

Un outil Fentes permettant d'esquisser des fentes droites, médianes, en arc au centre et en arc à 3 points a été ajouté.



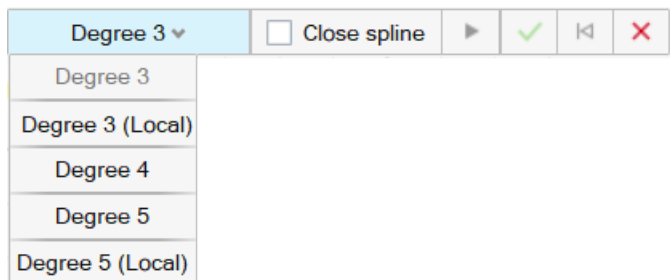
Pour plus d'informations, voir [Fentes](#).

## Splines avec interpolation locale

De nouveaux types de courbes avec interpolation locale ont été ajoutés à l'outil Splines.

Choisissez **Degree 3 (Local)** (Degré 3 [Local]) ou **Degree 5 (Local)** (Degré 5 [Local]) pour appliquer des courbes avec interpolation locale.

Lors de l'ajustement d'une courbe par interpolation locale, la modification d'un point n'affecte que les sections de la courbe adjacentes à ce point. Lorsque vous modifiez une courbe globale, la modification d'un point sur la courbe peut affecter l'ensemble de la courbe.

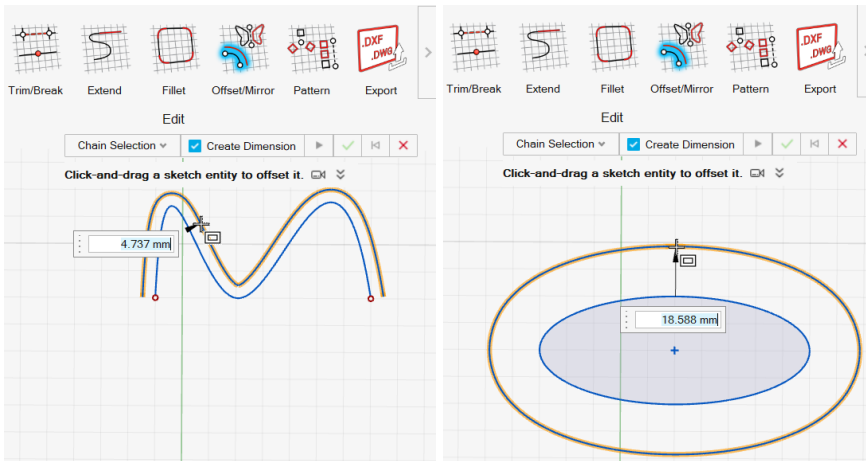


Pour plus d'informations, voir [Splines](#).

## Décalage des splines et des ellipses

L'outil de décalage du ruban Esquisse prend désormais en charge les splines et les ellipses.

Lorsqu'il est sélectionné, cliquez sur une spline ou une ellipse et faites-la glisser (ou saisissez une valeur de décalage dans le micro-dialogue) pour la décaler.



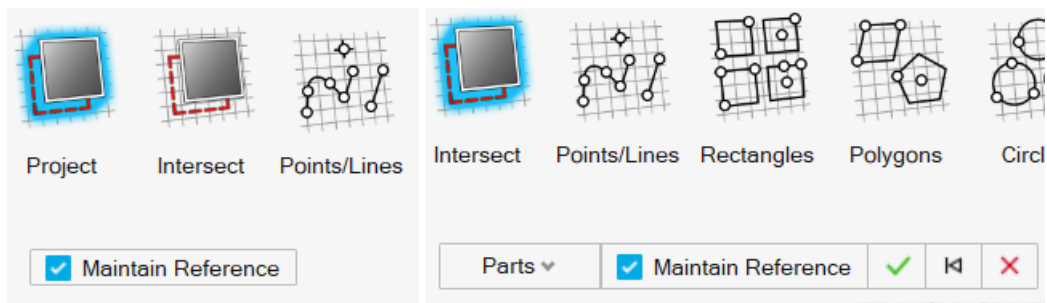
Pour plus d'informations, voir [Décalage](#).

## Conservation de la référence à la géométrie d'origine

La case à cocher **Maintain Reference** (Conserver la référence) a été ajoutée aux outils Project (Projection) et Intersect (Intersection).

Cochez cette case pour que l'élément projeté/intersecté conserve une référence à la géométrie d'origine. Décochez-la pour effectuer une projection/intersection sans référence à la géométrie d'origine.

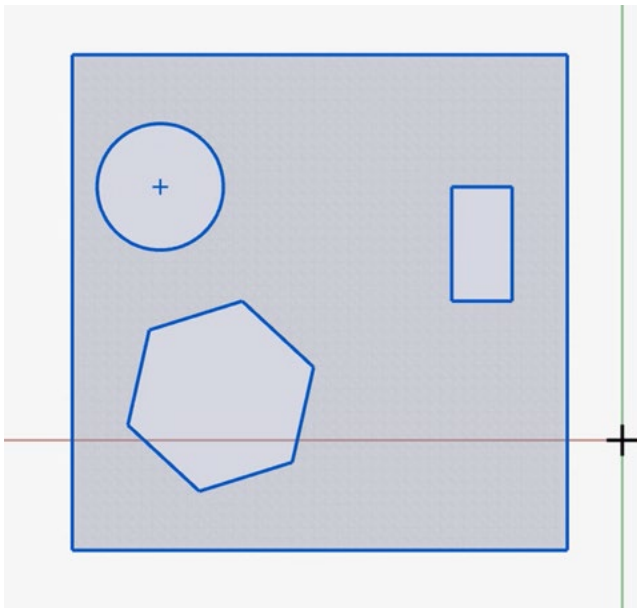
Les entités référencées sont représentées par des lignes de construction en pointillés. Les entités non référencées sont affichées sous forme de lignes de construction sous-définies.



Pour plus d'informations, consultez [Projection](#) et [Intersection](#).

## Extraction des courbes d'intersection

Si vous coupez un plan d'esquisse avec un maillage triangulaire, un fichier STL importé ou une forme optimisée, les courbes sont extraites à l'intersection de la forme et du plan d'esquisse :

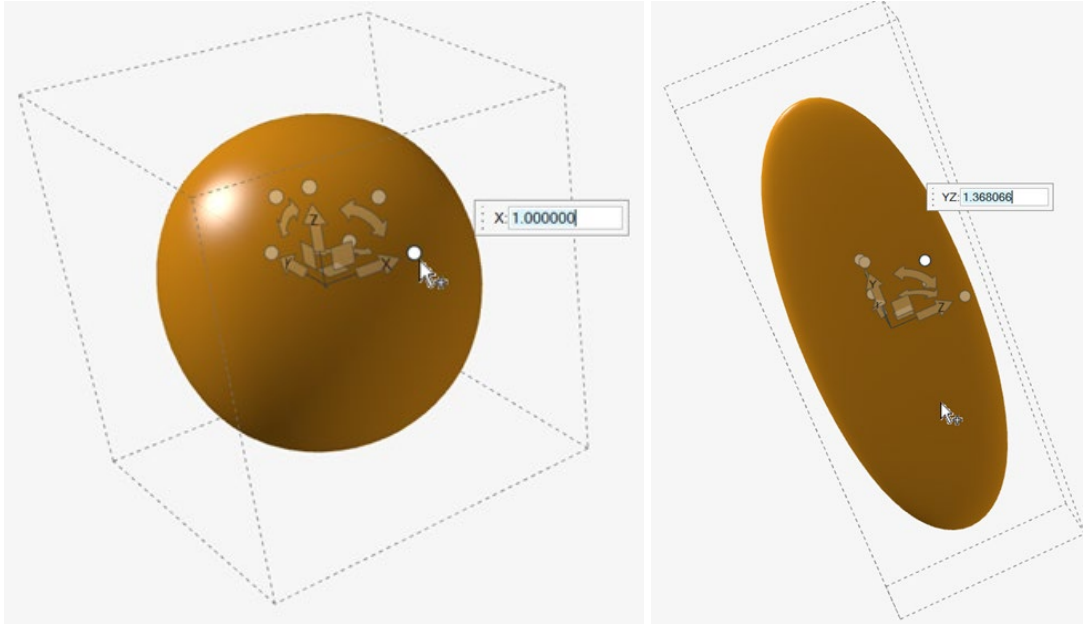


Pour plus d'informations, voir [Intersection](#).

# PolyNURBS

## Mise à l'échelle locale avec les outils Déplacer et Déplacer les corps

Lorsque vous utilisez les outils Déplacer les corps ou Déplacer pour modifier des PolyNURBS, appuyez sur S pour afficher ou masquer les poignées de mise à l'échelle.



Choisissez l'une des options suivantes pour appliquer une mise à l'échelle locale :

- Faites glisser une poignée de mise à l'échelle.
- Cliquez sur une poignée de mise à l'échelle, puis saisissez un facteur d'échelle.
- Cliquez sur une poignée de mise à l'échelle sur une flèche courbe, puis saisissez un facteur d'échelle pour chaque axe.

Pour plus d'informations, voir [Modification des PolyNURBS](#) ou [Déplacer les corps](#).

# Fluides

## Mise à jour du tableau de convergence

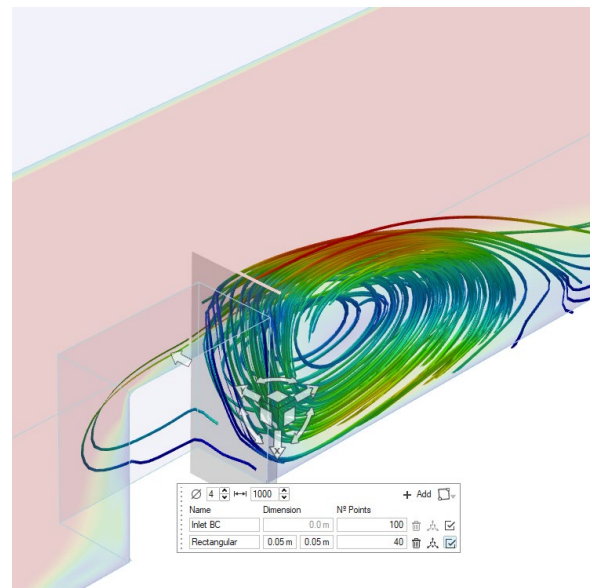
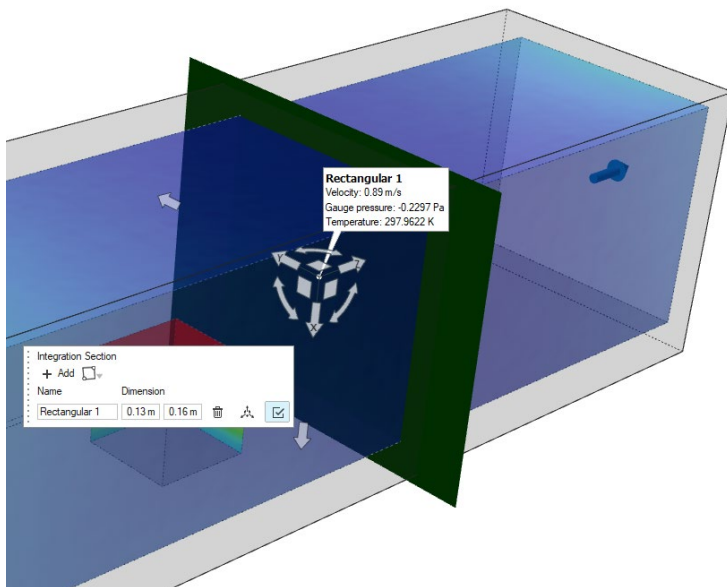
Le tableau de convergence inclut désormais les données de débit masse aux entrées et sorties.

Convergence Table

Name	Average Pressure (N/m <sup>2</sup> )	Average Velocity (m/s)	Volumetric Flow Rate (m <sup>3</sup> /s)	Mass Flow Rate (kg/s)	Flow Fraction	Uniformity Velocity
Inlet BC 1	2026.37	25.1151	0.196485	0.240694	0.939647	0.757493
Inlet BC 2	2434.64	25.8105	0.0126202	0.0154597	0.0603531	0.8366
Outlet BC 1	0.0	27.6885	0.216617	0.265356	1.0	0.799346

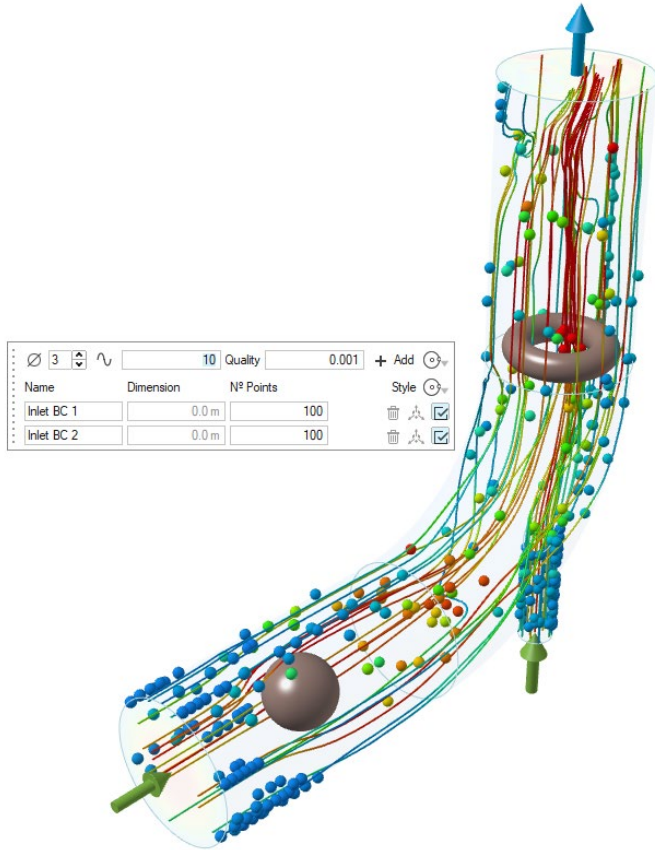
## Mise à jour des lignes de courant, des particules et des sections d'intégration

Lors de l'affichage des résultats d'analyse, vous pouvez désormais créer des régions d'origine rectangulaires pour les lignes de courant, les particules et les sections d'intégration. En outre, vous pouvez désormais coller dans l'analyse une copie de la dernière région d'origine que vous avez créée.



## Animation de particules

Lorsque vous visualisez des résultats avec des particules dans l'Explorateur d'analyse, vous pouvez désormais spécifier le nombre d'étapes entre chaque lot d'émission de particules, ainsi que la distance parcourue par les particules en une seule étape. Grâce à ces nouvelles options, il est possible de créer un flux de particules plus continu tout en capturant la trajectoire des particules avec une plus grande précision.



# Explorateur de conceptions

## L'épaisseur de la tôle comme variable de conception

L'épaisseur de la tôle est désormais prise en charge en tant que variable de conception dans l'Explorateur de conceptions.

Pour plus d'informations, voir [Variables de conception](#).

## Association de l'élasticité du matériau aux contraintes mécaniques à respecter

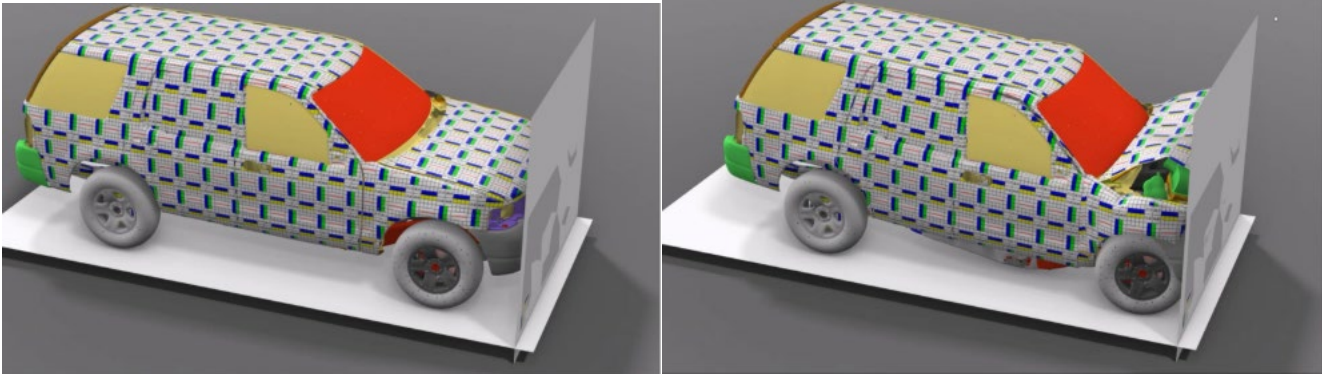
Lorsque des matériaux sont appliqués à des pièces, l'élasticité du matériau est automatiquement liée aux contraintes mécaniques à respecter dans l'Explorateur de conceptions.

Pour plus d'informations, voir [Création de contraintes](#).

# Rendu

## Textures fixées aux objets maillés

Les textures sont désormais fixées à la position physique de l'objet, ce qui leur permet de suivre l'objet pendant les animations et les déformations.



# API Python

## Esquisse

- Ajout de la prise en charge de l'API pour les emplacements de point médian, d'arc de point central et d'arc à 3 points.
- Ajout de la prise en charge de l'API pour les splines avec interpolation locale.
- Ajout de la prise en charge de l'API pour les splines décalées.

## Géométrie

- Ajout de la prise en charge de l'API pour la découpe de géométries avec plusieurs plans.

## Modélisation implicite

- Ajout de nouvelles options permettant de créer des sommets et/ou des arêtes doubles des éléments de maillage d'origine dans l'ensemble points-arêtes.
- Les ensembles points-arêtes peuvent maintenant échantillonner le paramétrage UVW d'un objet conforme pour le convertir en traverses épaisses.
- Ajout de la prise en charge de l'API pour les surfaces médianes implicites.
- Ajout de la prise en charge de l'API pour la carte de mappage implicite.
- Les pièces implicites peuvent désormais être exportées en tant que fichiers de découpe (.cli et .3mf).

## Structure

- Prise en charge des cas de chargement structurels avec préchargement séquentiel.
- Ajout de la prise en charge de l'API pour définir la valeur de l'épaisseur de la tôle en

tant que variable.

- Ajout de la prise en charge de l'API pour exporter des fichiers H3D à partir des résultats d'analyse.

## Améliorations

- Amélioration de l'API TableView avec masquage des colonnes, options de tri par colonne via l'API. [INSPIRE-47873] [INSPIRE-31402]
- Amélioration de l'API Temperature BC, qui permet désormais d'obtenir et de définir les températures initiales et finales. [INSPIRE-48901]
- Ajout d'options permettant d'exporter les fichiers FEM vers les unités souhaitées. [INSPIRE-49043]
- Amélioration de l'API importLoads pour accepter les chemins génériques. [INSPIRE-48900]
- Amélioration de l'API Spotweld vous permettant désormais d'ignorer et d'ajouter une tolérance à la soudure par points. [INSPIRE-49450]
- Ajout de l'API getSeamWelds permettant d'obtenir la liste des soudures continues sur les pièces ou les bords. [INSPIRE-48572]

# PROBLEMES CORRIGES

- MÉCANISME - Correction d'un problème qui faisait que Flex Contact Plus ne fonctionnait pas correctement dans la version 2025.1 [INSPIRE-49631].
- Les congés sur arête sur les faces sont pris en charge [INSPIRE-49900].
- Correction d'un problème qui faisait que l'angle d'accès de fraisage saisi par l'utilisateur était ignoré [INSPIRE-51303].
- Correction d'un problème qui provoquait l'échec de l'Explorateur de conceptions lors de l'exécution d'Inspire en mode batch [INSPIRE-51108].
- Correction d'un problème qui faisait échouer les calculs d'OptiStruct en présence de contraintes de déplacement [INSPIRE-51023].
- Correction d'un problème qui entraînait une baisse de la qualité des animations capturées [INSPIRE-50898].
- Correction d'un problème qui pouvait entraîner le plantage d'Inspire lors de l'importation de certains fichiers .h3d [INSPIRE-50028].
- Correction d'un problème qui empêchait la génération de fichiers .h3d [INSPIRE-35902].
- Correction d'un problème qui provoquait l'affichage d'une erreur lors de l'utilisation du newton pour saisir la pression. Les newtons sont maintenant convertis en MPa. [INSPIRE-49867]
- Correction d'un problème qui empêchait Inspire de lire les contraintes de déplacement appliquées aux surfaces colorées via le tableau des charges [INSPIRE-49542].
- [MÉCANISME] Correction d'un problème qui empêchait les formes primitives d'afficher les contrôles d'ajustement lorsqu'elles étaient exécutées dans une interface utilisateur en japonais [INSPIRE-49506].

- [MÉCANISME] Correction d'un problème qui ramenait les coefficients de frottement statique et dynamique à 1,0 après l'enregistrement et le chargement d'un modèle [INSPIRE-49388].
- Correction de problèmes empêchant l'importation de certains modèles solides [INSPIRE-48852, INSPIRE-41531 et INSPIRE-42462]
- Correction d'un problème entraînant l'exécution du fichier HWX.exe en arrière-plan après la fermeture d'Inspire [INSPIRE-48837].
- Correction d'un problème qui empêchait Repair Parts de réparer complètement les CAO non valides [INSPIRE-48471].
- Correction d'un problème qui pouvait faire échouer l'analyse avec une erreur de maillage [INSPIRE-16881].

# PROBLEMES CONNUS

- Le 14 octobre 2025, le support de Microsoft Windows 10 a pris fin. Les applications Altair 2026.0 ne le prennent donc plus en charge. Altair fournit ces informations à ses clients pour les aider à prendre les mesures nécessaires. Altair 2026.0 est compatible avec le système d'exploitation Windows 11, ainsi que nos autres systèmes d'exploitation basés sur Linux. Contactez votre équipe locale d'assistance Altair si vous avez des questions ou des préoccupations.
- Par défaut, Windows ne prend pas en charge les caractères Unicode dans les noms de dossiers. Lorsque vous utilisez un dossier d'exécution contenant des caractères Unicode, activez l'option **Bêta : Utiliser le format Unicode UTF-8 pour la prise en charge des langues à l'échelle mondiale** dans les paramètres régionaux du système Windows.
  - Sélectionnez Démarrer → Paramètres.
  - Dans Paramètres, sélectionnez **Heure et langue**.
  - Sélectionnez Langue et région.
  - Sélectionnez Paramètres de langue administratifs.
  - Cliquez sur Changer les paramètres régionaux système.
  - Cochez la case Bêta : Utiliser le format Unicode UTF-8 pour la prise en charge des langues à l'échelle mondiale.



- PRINT3D - Les objets imprimés restent visibles en dehors de l'onglet Print3D après avoir double-cliqué sur un support et peuvent entraîner une corruption du modèle [INSPIRE-51630].
- PRINT3D - Après avoir défini la pièce et créé le four pour l'impression, un double-clic sur la pièce à imprimer ouvre le contexte Étirer/Réduire et peut entraîner une corruption du modèle [INSPIRE-51630].
- MÉCANISME - Certaines entités limites telles que le pivot encastré et le support structurel sont masquées lors de la fermeture du contexte Review Flexible Body Results (Examiner les résultats du corps flexible) [INSPIRE-35999].
- MÉCANISME - Le cas de chargement de mouvement combiné ne figure pas dans les résultats de la nouvelle analyse pour l'optimisation depuis les charges de mouvement [INSPIRE 48809].
- FLUIDES - L'application peut se bloquer lors de l'exécution d'une simulation sur une machine virtuelle lorsque l'option **Utiliser la visualisation en temps réel** est sélectionnée [INSPIRE-49340].
- FLUIDES - La visualisation en temps réel des simulations ne fonctionne pas sous Linux. [INSPIRE-48967]
- FLUIDES - Lors de l'affichage des résultats de l'Explorateur de conceptions, les options Styles et Créer les champs ne sont pas disponibles dans la fenêtre de l'Explorateur d'analyse. [INSPIRE-51469]
- FLUIDES - Le débit masse n'est pas inclus dans les résultats de l'Explorateur de conceptions. [INSPIRE-51669]
- FLUIDES - L'exportation des résultats dans des fichiers .h3d n'est pas possible sous Linux. [INSPIRE-48919]