

Altair® Inspire™ 2026.0

VERSIONS-HINWEISE

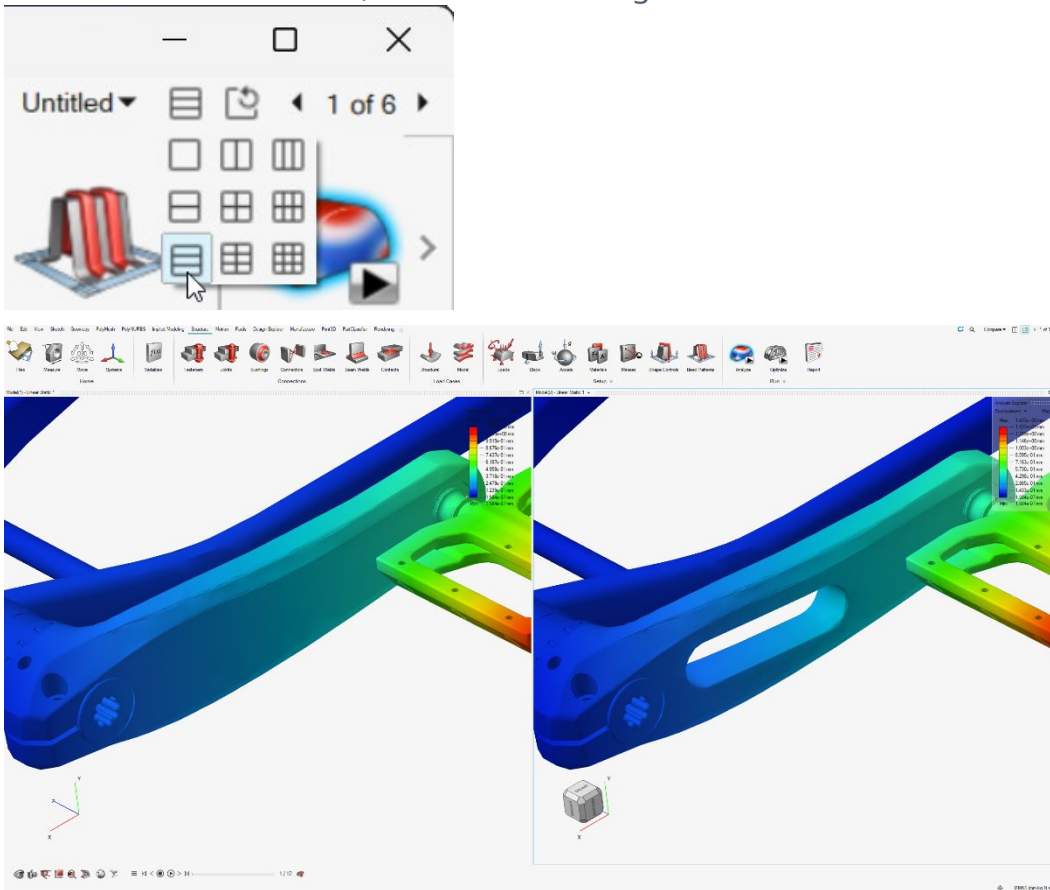
NEUE FUNKTIONEN

Allgemein

Multiwindow-Ergebnisse

Visualisieren Sie Analyse- und Optimierungsergebnisse mit mehreren Modellierungsfenstern, die die Ergebnisse jedes Durchgangs anzeigen.

Verwenden Sie die Schaltfläche **Set Page Layout** (Seitenlayout einstellen) in der oberen rechten Ecke des Arbeitsbereichs, um die Anordnung der Fenster zu wählen.



Weitere Informationen finden Sie unter [Multiwindow-Ergebnisse](#).

Direkte Links zu Übungsmodellen

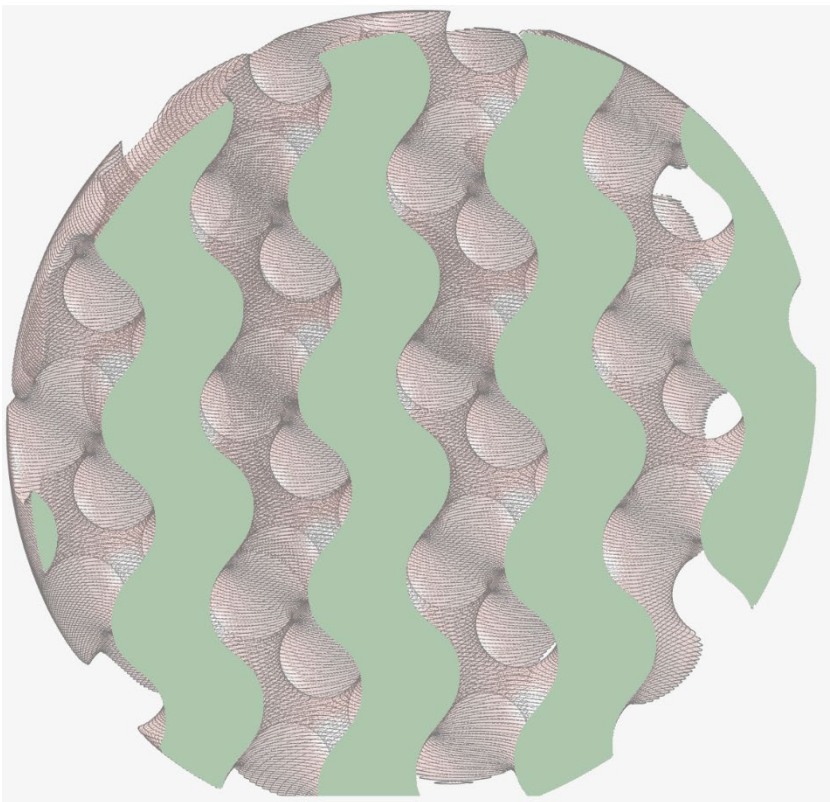
Die Tutorials in der Anwendungshilfe enthalten jetzt direkte Links zu den verwendeten Modellen, damit Sie besser folgen können.

Weitere Informationen finden Sie unter [Tutorials](#).

Implizites Modellieren

Slice-Daten exportieren

Implizite Teile können jetzt als Slice-Dateien (.cli und .3mf) exportiert werden. Beim Exportieren wird das native implizite Modell zerlegt und es ist kein Meshing erforderlich.

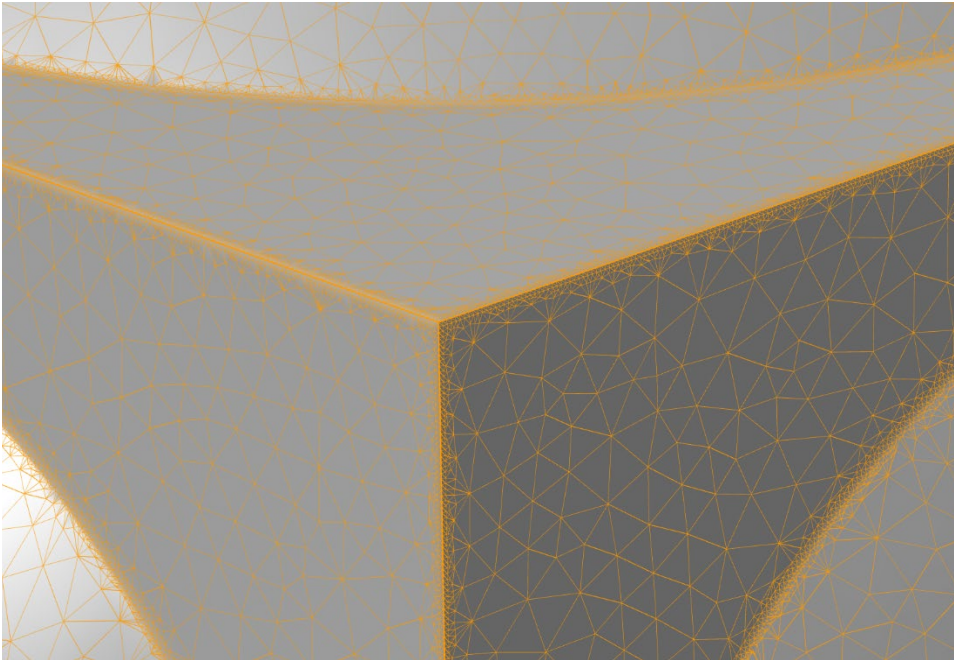


Weitere Informationen finden Sie unter [Slice-Daten exportieren](#).



Adaptives Remeshing

Bei der Konvertierung impliziter Teile mit einer der Remeshing-Optionen in eine Mesh-Darstellung wurde ein neuer Remeshing-Algorithmus für adaptive Meshes implementiert, bei denen die Elementgröße in der Nähe von Features klein und in flacheren Regionen größer bleibt.

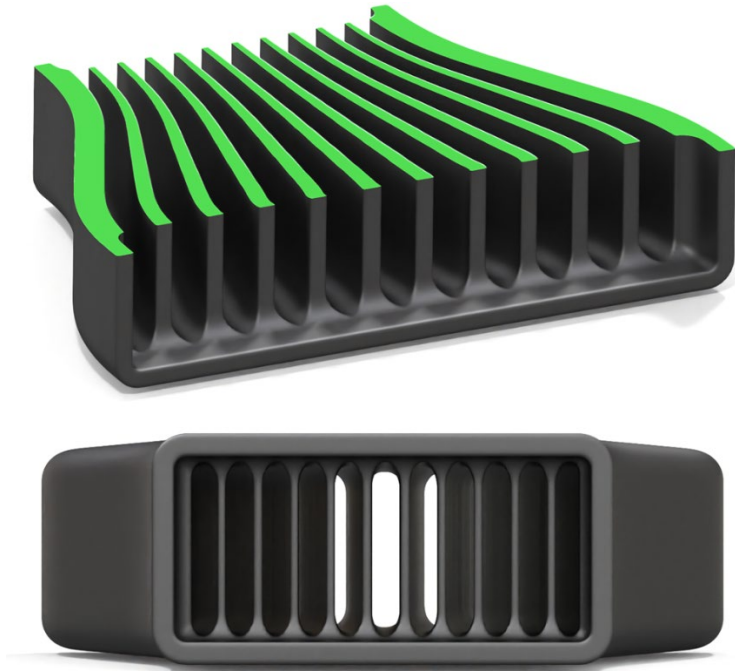


Auf diese Weise kann der Benutzer die Anzahl der Mesh-Elemente reduzieren und gleichzeitig eine bessere Toleranz der Oberfläche beibehalten.

Weitere Informationen finden Sie unter [Einstellungen: Inspire](#).

Mittelfläche

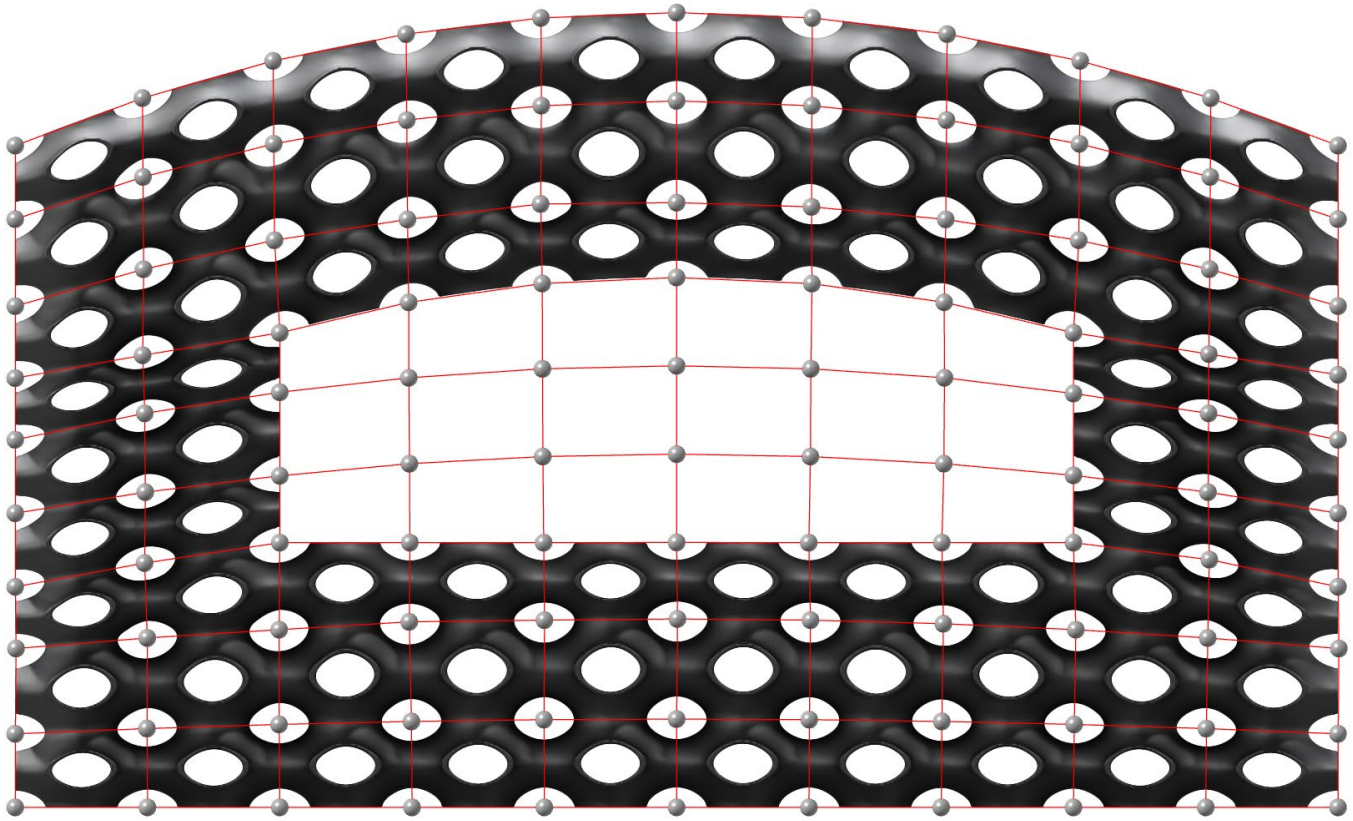
Mit dem Mittelflächen-Werkzeug können Sie eine oder mehrere Flächen oder Volumina erstellen, die zwischen zwei impliziten Teilen liegen. Dadurch können Sie feldgesteuerte Effekte zwischen zwei Teilen/Flächen erzeugen oder Flächen mit identischem Abstand zwischen zwei Teilen/Flächen schaffen.



Weitere Informationen finden Sie unter [Implizite Mittelfläche erstellen](#).

Gitter mit benutzerdefiniertem UV-Raster anpassen

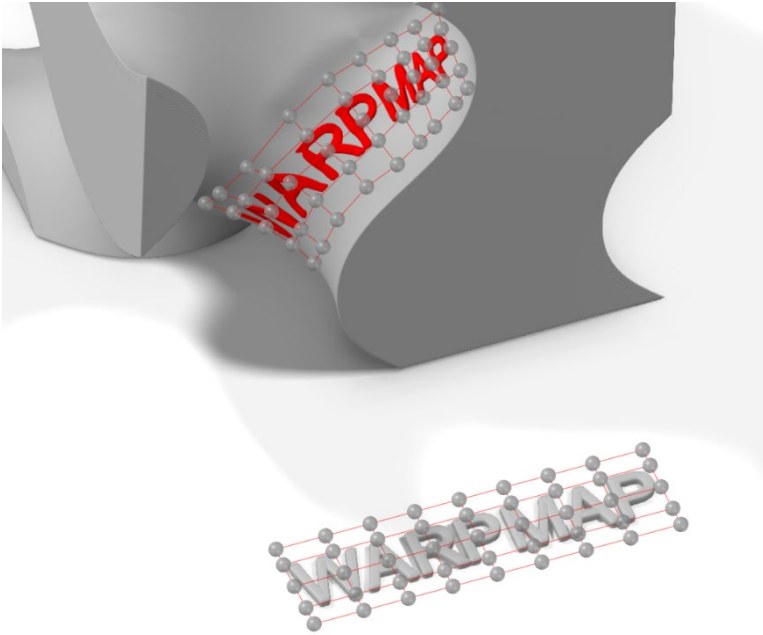
Benutzer können nun eine vorhandene Oberflächenparametrisierung konvertieren oder eine neue erstellen, wobei sie die vollständige Kontrolle über Abstände, Anordnung und Position der Gitterzellen haben, um einen Gitterkoordinatenraum einfacher auf einer Zieloberfläche abzubilden.



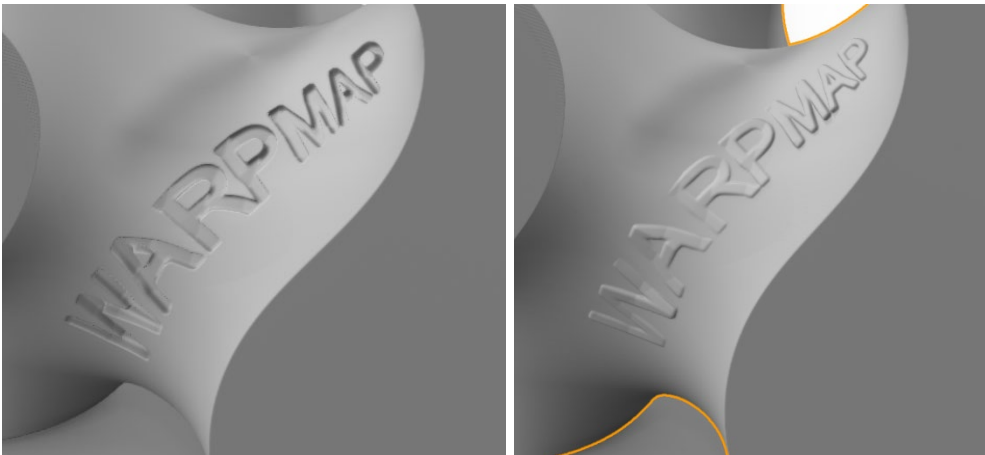
Weitere Informationen finden Sie unter [Gitter mit einem benutzerdefinierten UV-Raster anpassen](#).

Warp-Zuordnung

Mit dem impliziten Warp-Zuordnung-Werkzeug können Benutzer, ein 2D-Objekt auf 3D-Koordinaten abbilden, dazu wird die Verzerrung über zwei verknüpfte UV-Raster angegeben. Ein Raster definiert die UV-Parametrisierung des 2D-Objekts, das andere Raster definiert seine Position im 3D-Raum.



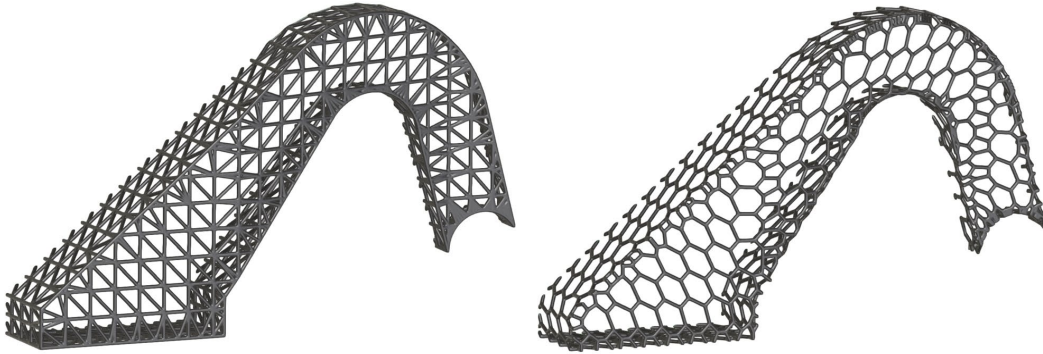
Dadurch können Benutzer, Logos oder Text auf implizite Teile gravieren/prägen oder sogar flache Objekte flächenübergreifend verformen.



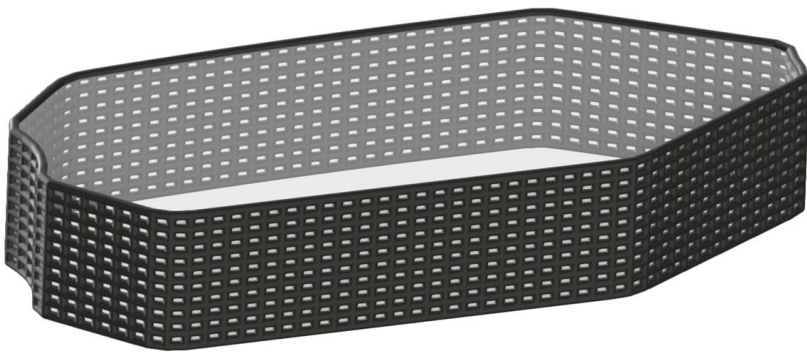
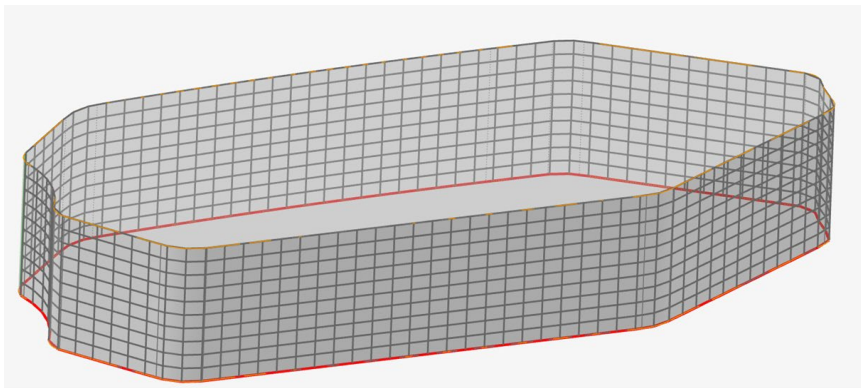
Weitere Informationen finden Sie unter [Implizite Warp-Zuordnung erstellen](#).

Verbesserungen des Punkt-Kantensatzes

Beim Extrahieren von Scheitelpunkten und Kanten aus Flächen-/Volumennetzen können Sie jetzt die doppelten Scheitelpunkte und/oder Kanten der ursprünglichen Netzelemente erzeugen.

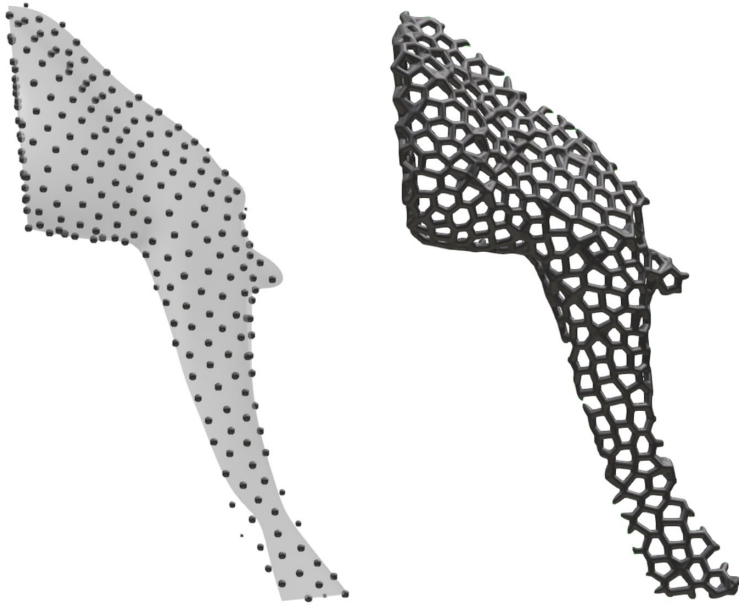


Punkt-Kantensätze können jetzt die UVW-Parametrisierung von einem konformen Objekt abtasten und in verdickte Streben konvertieren.



Wenn nur Punkte auf einer Oberfläche erzeugt werden, lässt sich eine geodätische, Voronoi-ähnliche Struktur erzeugen. Das eingeschlossene Volumen muss dann nicht mehr ausgefüllt werden.

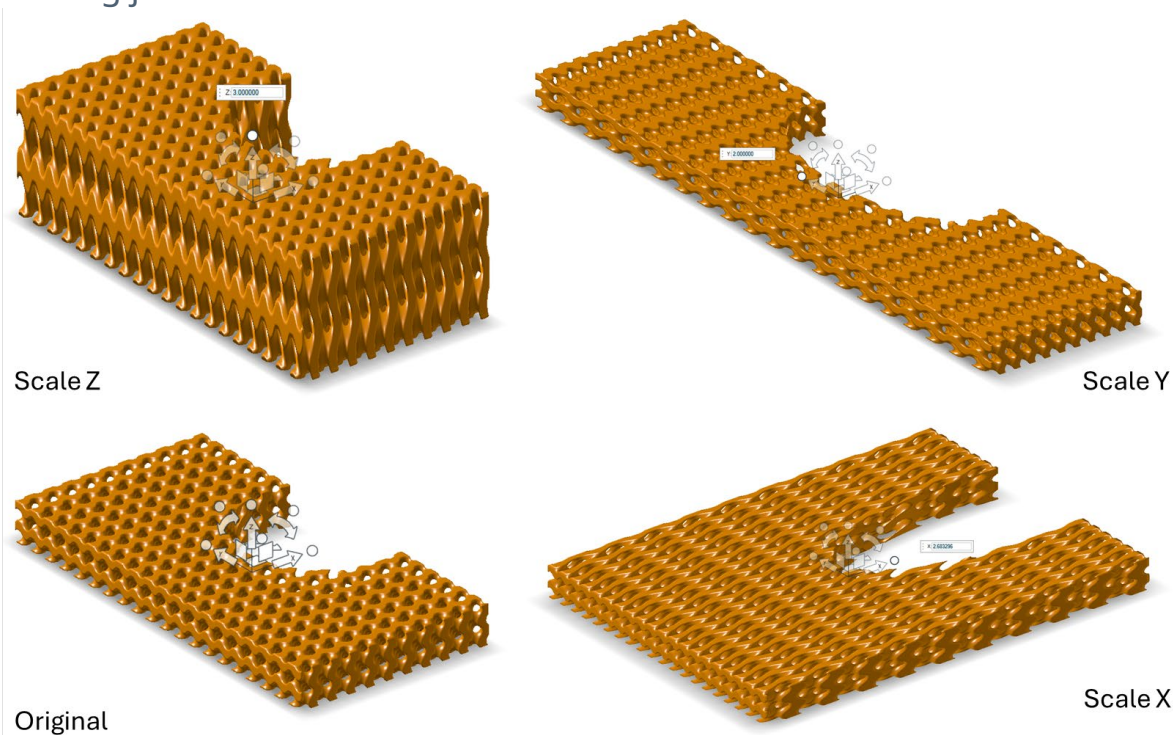




Weitere Informationen finden Sie unter [Punkt-Kantensätze – erweiterte Konstruktion von Gittern und anderen Stützstrukturen](#).

Skalierung

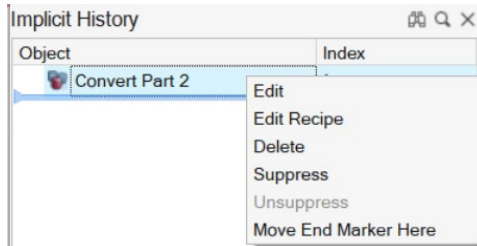
Skalierungsgriffe können im Werkzeug „Implicit Move Bodies“ (Implizites Bewegen von Körpern) durch Drücken von „S“ aktiviert werden. Körper können gleichmäßig oder entlang jeder Achse skaliert werden.



Weitere Informationen finden Sie unter [Implizite Geometrie bewegen](#).

Konvertierte implizite Objekte bearbeiten

Sie können jetzt mit der rechten Maustaste auf ein konvertiertes implizites Objekt im Verlaufsbrowser klicken, um es zu bearbeiten.



Weitere Informationen finden Sie unter [In implizite Geometrie konvertieren](#) und [Verlaufsbrowser](#).

Bearbeiten ohne Rollback

Sie können jetzt mit der rechten Maustaste auf ein implizites Objekt im Verlaufsbrowser klicken und **Edit Recipe** (Rezept bearbeiten) wählen, um es ohne Rollback zu bearbeiten.

Weitere Informationen finden Sie unter [Verlaufsbrowser](#).

Strukturanalyse

Analyseergebnisse in H3D-Dateien schreiben

Sie können jetzt Analyseergebnisse in H3D-Dateien speichern, um den Datenaustausch zu erleichtern.

Zum Exportieren aus dem Analyse-Explorer:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Dropdown-Menü **Run** (Ausführen) und wählen Sie **Save Run as H3D** (Ausführdatei als H3D speichern).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Dropdown-Menü **Load Case** (Ladefall) und wählen Sie **Save Load Case as H3D** (Ladefall als H3D speichern).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Dropdown-Menü **Result Types** (Ergebnistypen) und wählen Sie **Save Result Type as H3D** (Ergebnistyp als H3D speichern).

Zum Exportieren aus dem Modell-Browser:




- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf **Results** (Ergebnisse) und wählen Sie **Save Run as H3D** (Ausführdatei als H3D speichern).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf **Results** (Ergebnisse) und wählen Sie **Save Load Case as H3D** (Ladefall als H3D speichern).
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf **Results** (Ergebnisse) und wählen Sie **Save Results Type as H3D** (Ergebnistyp als H3D speichern).

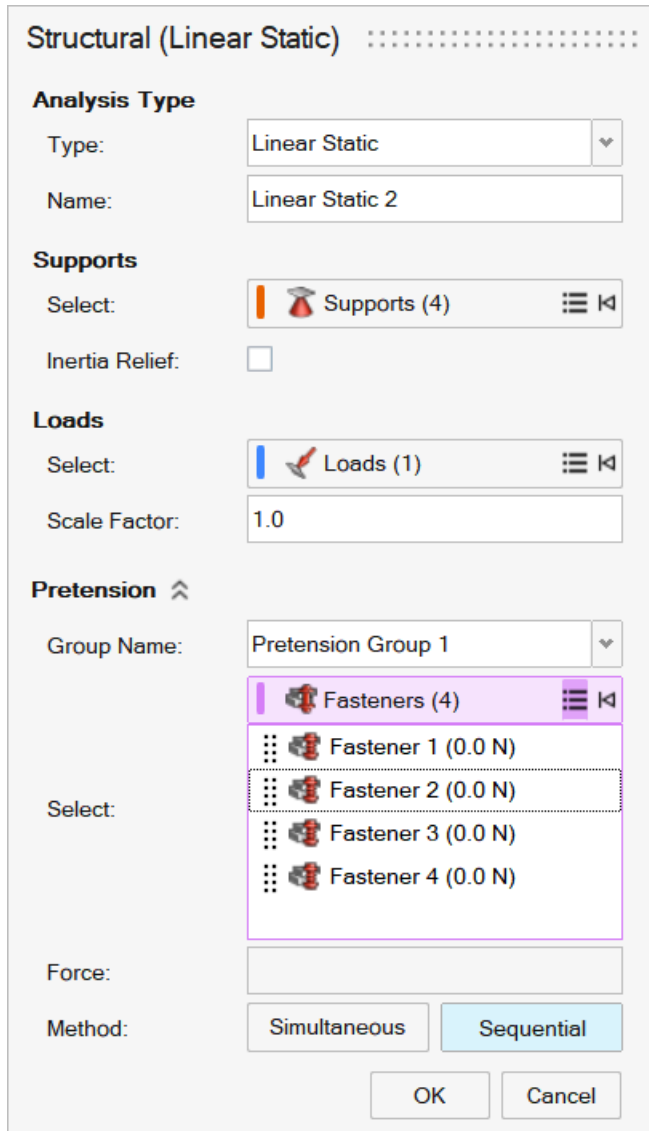
File (Datei) > **Save As** (Speichern unter) und wählen Sie **H3D (.h3d)** aus der Dropdown-Liste **Save as type** (Typ für „Speichern unter“).

Weitere Informationen finden Sie unter [Optionen im Analyse-Explorer](#) oder [Analyseergebnisse laden](#).

Strukturelle Lastfälle mit sequenzieller Vorbelastung

Das Bedienfeld für strukturelle Lastfälle wurde neu gestaltet und enthält Bedienelemente zur Einstellung der sequenziellen Vorbelastung.

Bei der **Sequenziellen** Methode können Sie auf **Expand/Collapse** (Erweitern/Kollabieren)  klicken, um die Liste der ausgewählten Verbindungselemente anzuzeigen, und Verbindungselemente ziehen, um ihre Reihenfolge zu ändern. Bei der Verwendung von OptiStruct werden die Lasten sequentiell aufgebracht. Bei der Verwendung von SimSolid werden die Kräfte auf alle Verbindungselemente gleichzeitig angewendet.



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:

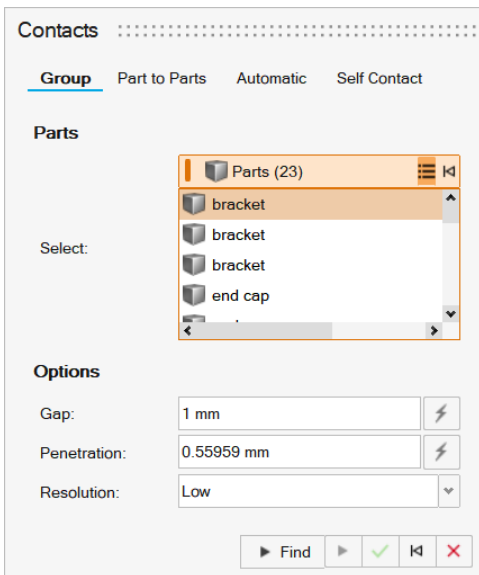
Method: Simultaneous Sequential

OK Cancel

Weitere Informationen finden Sie unter [Strukturelle Lastfälle](#).

Neue Kontaktmethoden und Workflows

Workflows und Werkzeuge für Kontakte wurden aktualisiert.



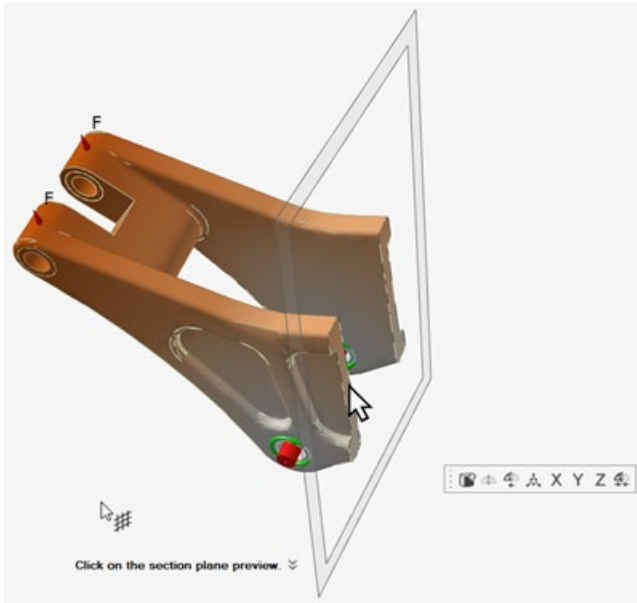
Filter wurden zur Tabelle „Contacts“ (Kontakte) hinzugefügt. Wählen Sie oben in der Tabelle „Contacts“ einen Schnellfilter aus, um Kontakte dieses Typs anzuzeigen.

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

Weitere Informationen finden Sie unter [Kontakte](#).

SimSolid-Analyseergebnisse in Querschnitten

Bei Verwendung von SimSolid als Solver werden bei der Erstellung eines Querschnitts die Analyseergebnisse in der Schnittebene angezeigt.

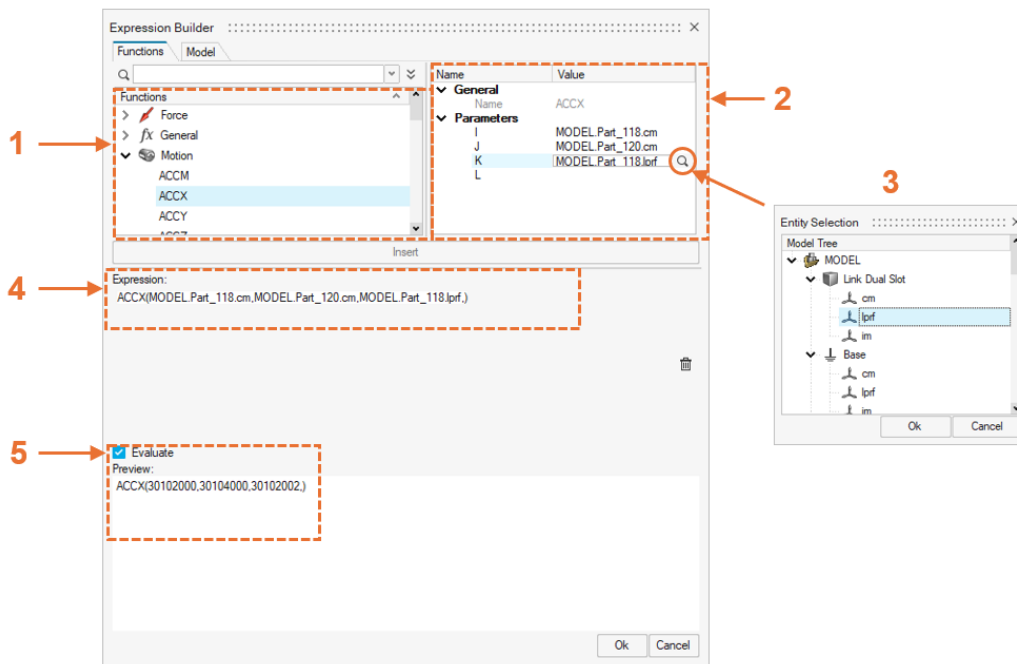


Weitere Informationen finden Sie unter [Erstellen von Schnittansichten](#).

Bewegung

Expression Builder (Analyst)

Dieses interaktive Tool ermöglicht den schnellen Zugriff auf Modelldaten sowie auf Solver- und mathematische Funktionen, mit denen Sie benutzerdefinierte Ausdrücke erstellen können. Diese Ausdrücke können auf verschiedene Einheiten angewandt werden, z. B. zur Steuerung von Festpunktpositionen, zur Definition von Variablen oder zur Erstellung benutzerdefinierter Eingaben.



1 – MotionSolve-Funktionsbibliothek

2 – Die Funktionserstellungsvorlage dient Ihnen beim Erstellen der Funktion als Orientierungshilfe.

3 – Mit der Modellentität-Auswahl können Sie alle Modellentitäten durchsuchen.

4 – Zeigen Sie eine Vorschau der Funktion/des Ausdrucks an, während sie/er erstellt wird.

5 – Validieren Sie die endgültige Form der Funktion oder des Ausdrucks.

Weitere Informationen finden Sie unter [Expression Builder](#).

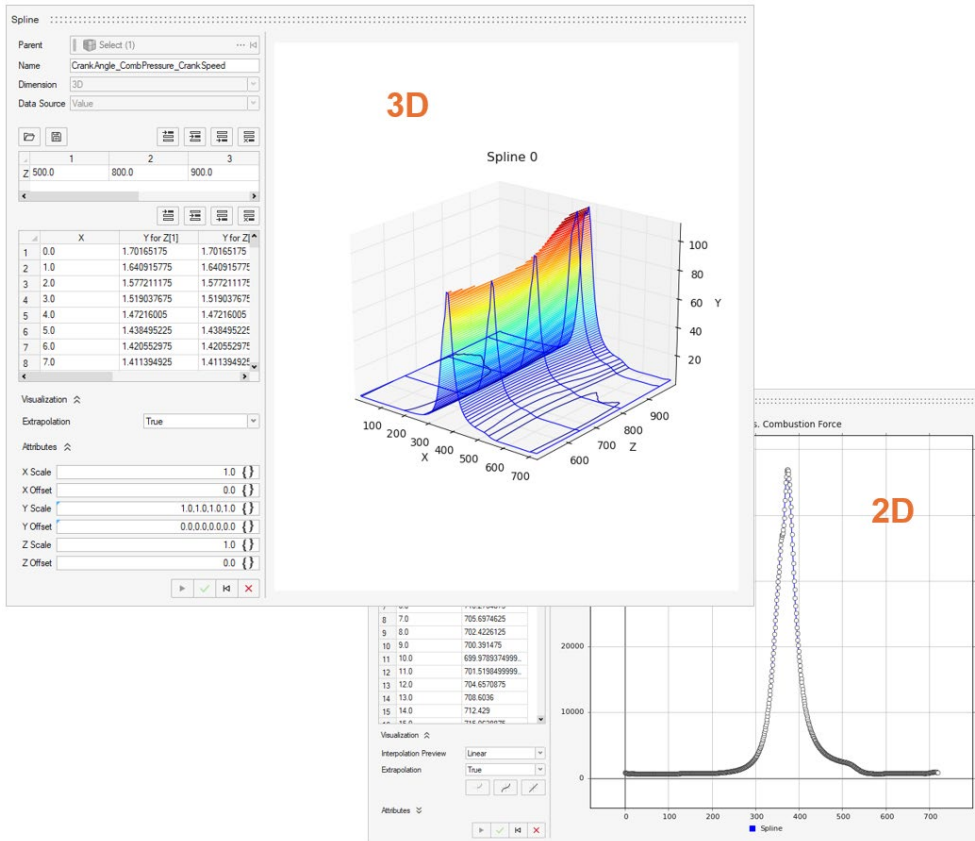


Altair Inspire

Veröffentlichungshinweise

Spline Editor (Analyst)

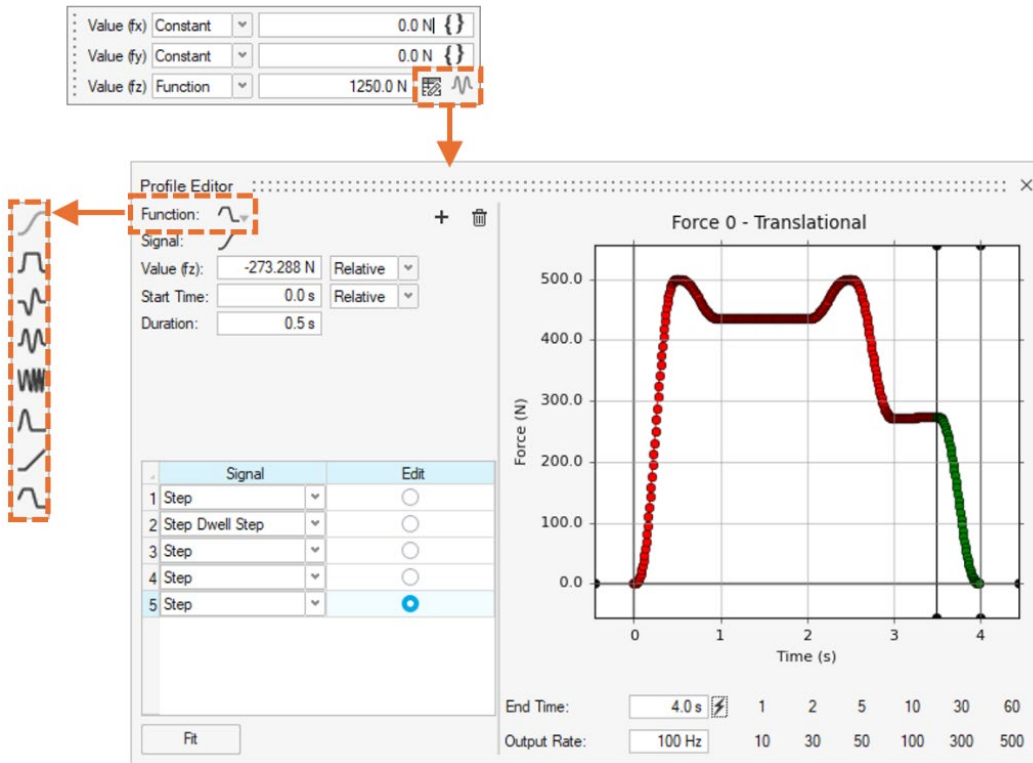
Der Spline Editor ist ein interaktives Werkzeug zum Erstellen und Anzeigen von zwei- und dreidimensionalen Daten-Splines. Spline-Daten können durch die Eingabe von Werten, das Einlesen einer CSV-Datei oder durch die Definition mathematischer Ausdrücke gefüllt werden. Daten können versetzt, skaliert und aus einer verknüpften Datei in Werte für die lokale Bearbeitung konvertiert werden.



Weitere Informationen finden Sie unter [Spline-Datei bearbeiten](#).

Funktionen

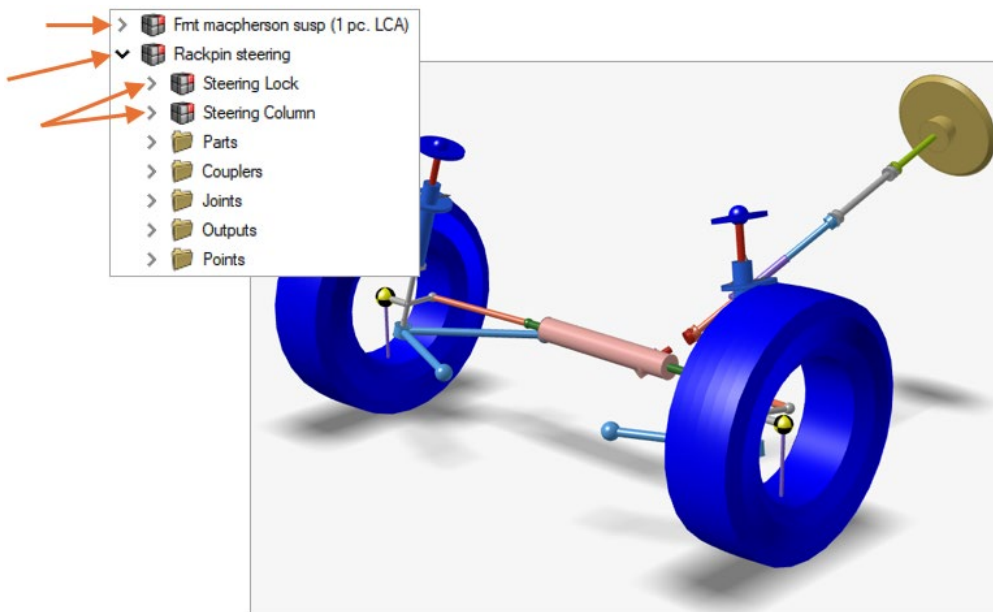
Funktionen sind jetzt als Eingabetypen für Kräfte und Bewegungen unter der Persona „Motion-Analyst“ verfügbar, um die Erstellung von Eingaben zu vereinfachen. Ähnlich wie die Persona „Motion-Designer“ bietet „Motion-Analyst“ ein Profil-Editor-Werkzeug, mit dem Sie interaktiv allgemeine Funktionen wie Schritt, Schritt-Verweildauer-Schritt, Impuls, Oszillation und Multi-Signal definieren können.



Weitere Informationen finden Sie unter [Profilfunktionen](#).

Systeme (Analyst)

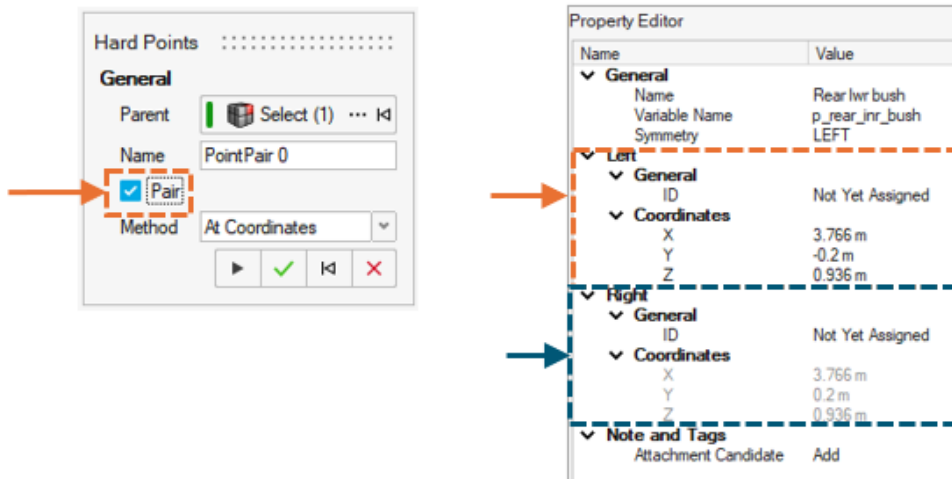
Systeme sind Modelleinheiten, die als Container fungieren, bestimmte Modellierungseinheiten wie Teile, Punkte, Marker, Gelenke und Kräfte enthalten und es Ihnen ermöglichen, das Modell in einer Parent-Child-Hierarchie zu organisieren. Systeme können entweder eingebettet oder referenziert sein. Eingebettete Systeme sind innerhalb eines Modells in sich geschlossen, sodass sich Änderungen an den Systemen sich nur auf dieses Modell auswirken. Referenzierte Systeme werden getrennt gespeichert und mit einem gemeinsamen übergeordneten (Parent) System verknüpft. Änderungen, die an den übergeordneten Systemen vorgenommen werden, werden auf alle untergeordneten (Child) Modelle übertragen. Alle Systeme sind modular aufgebaut, d. h. sie können aus einem Modell herausgenommen und mit Hilfe von „Anbauteilen“ mit anderen Modellen verbunden werden.



Weitere Informationen finden Sie unter [Systeme](#) und [Anbauteile](#).

Paare (Analyst)

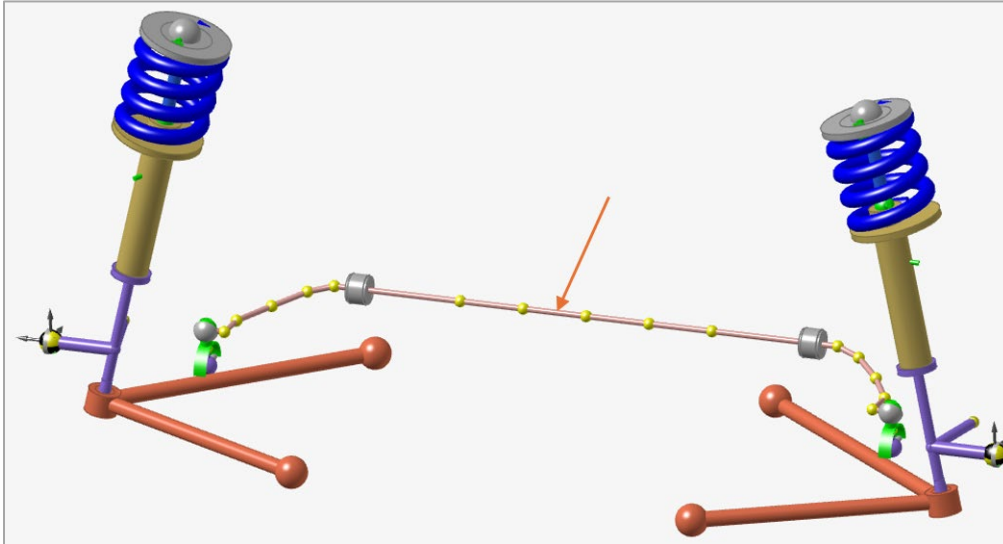
Die Option „Pairs“ (Paare) ist für viele Objekte wie Punkte, Marker oder Gelenke verfügbar und ermöglicht eine symmetrische Modellierung. Bei symmetrischen Paaren wird ein einzelnes Element im Modell-Browser erstellt und zwei separate Grafiken werden im Modellierungsfenster erstellt. Änderungen an einer Seite des symmetrischen Paares werden automatisch auf die andere Seite übertragen. Bei asymmetrischen Paaren werden ein einzelnes Element im Modell-Browser und zwei separate Grafiken im Modellierungsfenster erstellt, aber im Gegensatz zu symmetrischen Paaren werden die Seiten unabhängig voneinander gesteuert.



Weitere Informationen finden Sie unter [Paare](#).

Polybeams (Analyst)

Polybeams sind flexible Modellierungselemente, die zur Charakterisierung des nichtlinearen Verhaltens von balken- oder kabelähnlichen Komponenten verwendet werden. Polybeams bestehen aus mehreren diskretisierten Segmenten, die durch mehrere harte Punkte miteinander verbunden sind. Jedes Segment kann sich auf der Grundlage der geometrischen und materiellen Eigenschaften des Polybeams verformen.



Polybeam-Darstellung eines Stabilisators für eine Automobilaufhängung

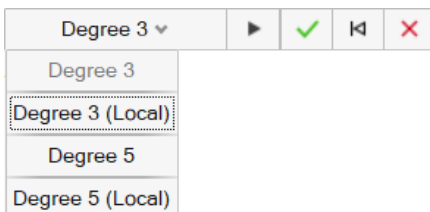
Weitere Informationen finden Sie unter [Polybeams](#).

Geometrie

Kurven mit lokaler Interpolation überblenden

Zum Werkzeug „Blend Curves“ (Kurven überblenden) wurden neue Kurventypen mit lokaler Interpolation hinzugefügt.

Wählen Sie **Degree 3 (Local)** (Grad 3 (Lokal)) beziehungsweise **Degree 5 (Local)** (Grad 5 (Lokal)), um Kurven mit lokaler Interpolation anzuwenden.

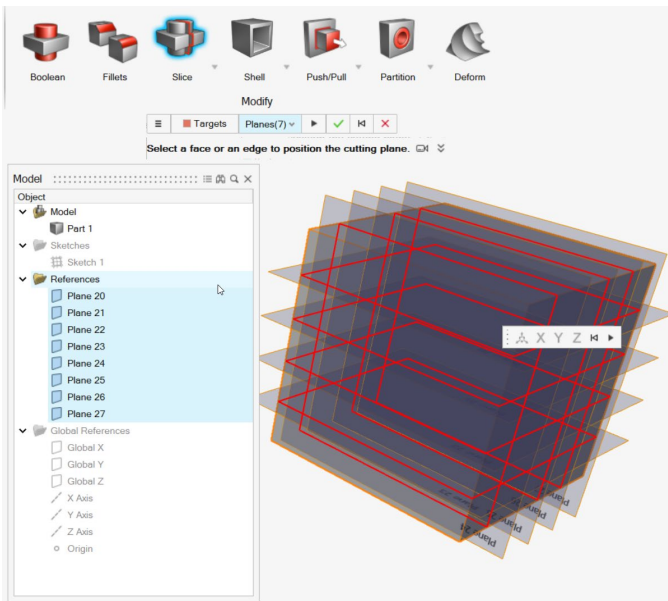


Bei der Anpassung einer Kurve mit lokaler Interpolation wirkt sich die Änderung eines Punktes nur auf die an diesen Punkt angrenzenden Abschnitte der Kurve aus. Wenn Sie eine globale Kurve

bearbeiten, kann sich die Änderung eines Punktes der Kurve auf die gesamte Kurve auswirken. Weitere Informationen finden Sie unter [Kurven überblenden](#).

Slice-Geometrien mit mehreren Ebenen

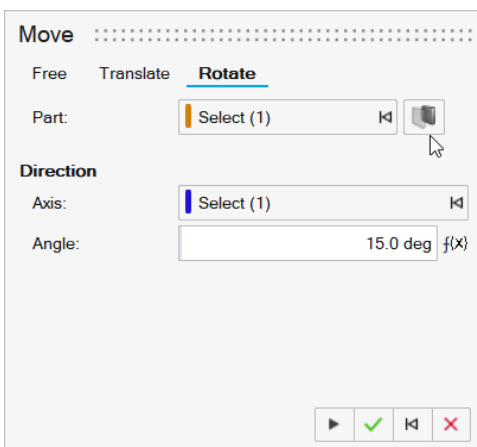
Mit dem Slice-Werkzeug können Sie nun Geometrien in einer beliebigen Ebene schneiden.



Weitere Informationen finden Sie unter [Slice](#).

Ursprüngliche Position anzeigen


Das Kontrollkästchen **Show Original Position** (Ursprüngliche Position anzeigen) wurde zu den Registern „Free“ (Frei), „Translate“ (Umsetzen) und „Rotate“ (Drehen) im Werkzeug „Move“ (Verschieben) hinzugefügt, um die Auswirkungen des Verschiebens eines Objekts problemlos darzustellen.

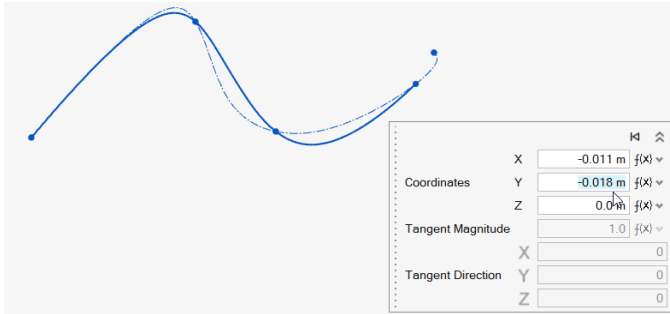


Weitere Informationen finden Sie unter [Freier Modus, Objekte umsetzen](#) und [Objekte drehen](#).

Kurven erstellen und bearbeiten

Die Benutzerfreundlichkeit beim Erstellen und Bearbeiten von NURBS- und Blend-Kurven wurde verbessert.

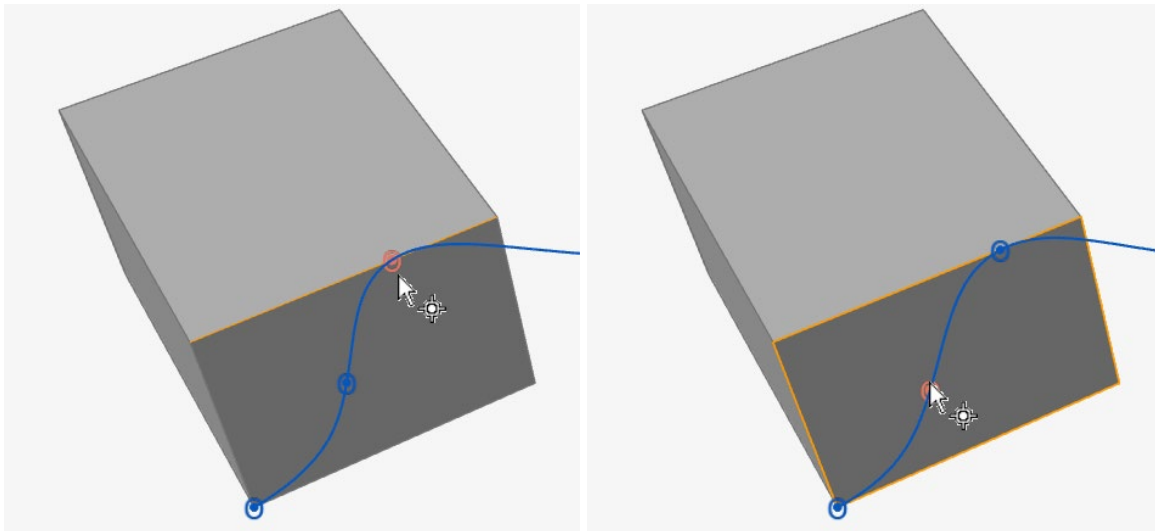
Um Punkte beim Erstellen zu bearbeiten, klicken Sie auf  im Mikrodialog, um ihn zu erweitern, und geben Sie Werte in die Felder **X**, **Y** oder **Z** ein, um die Koordinaten der einzelnen Punkte fein abzustimmen. Um eine Variable zu einer beliebigen Koordinate hinzuzufügen, wählen Sie das Symbol $f(x)$.



Weitere Informationen finden Sie unter [NURBS-Kurve](#) und [Blend-Kurve](#).

Einrasten für Punkte entlang einer Kante oder Fläche aussetzen

Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, um das Einrasten zu unterbrechen. Sie können den Punkt dann frei entlang seiner aktuellen Fläche oder Kante verschieben.



Weitere Informationen finden Sie unter [NURBS-Kurve](#) oder [Blend-Kurve](#).

Parametrisierung von Tangentenrichtungen in Blend-Kurven

Der Mikrodialog „Blend curves“ (Kurven überblenden) ermöglicht jetzt die Parametrisierung von Tangentenrichtungen.

Position (G0)			
Coordinates	X	-0.071 m	f(x) v
	Y	-0.045 m	f(x) v
	Z	0.0 m	f(x) v
Tangent Magnitude		1.03	f(x) v
Tangent Direction	X	1	
	Y	-0.290897	
	Z	2	

Um die Tangentenrichtung **Z** auf das Doppelte des **X**-Wertes einzustellen, geben Sie 1 in den **X**-Wert und 2 in den **Z**-Wert ein. Wenn **Y** doppelt so groß sein soll wie **X**, geben Sie 1 in den **X**-Wert und 2 in den **Y**-Wert ein usw.

Weitere Informationen finden Sie unter [Kurven überblenden](#).

Offset-Ebene mithilfe eines Referenzsystems definieren

Wenn Sie eine Referenzebene mit der Offset-Methode erstellen, versetzen Sie die Ebene gegenüber einem Referenzsystem.

Weitere Informationen finden Sie unter [Referenzebene erstellen](#).

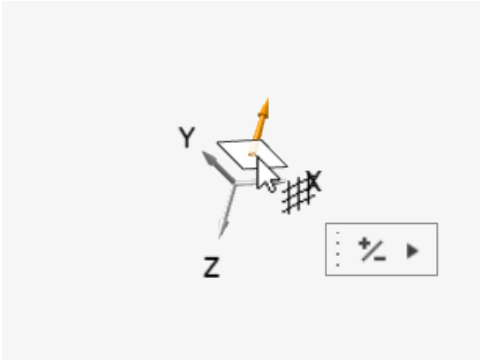


Skizzierung

Skizzierungen in benutzerdefinierten Koordinatensystemen erstellen

Sie können nun Skizzierungen auf Ebenen von benutzerdefinierten Koordinatensystemen erstellen.

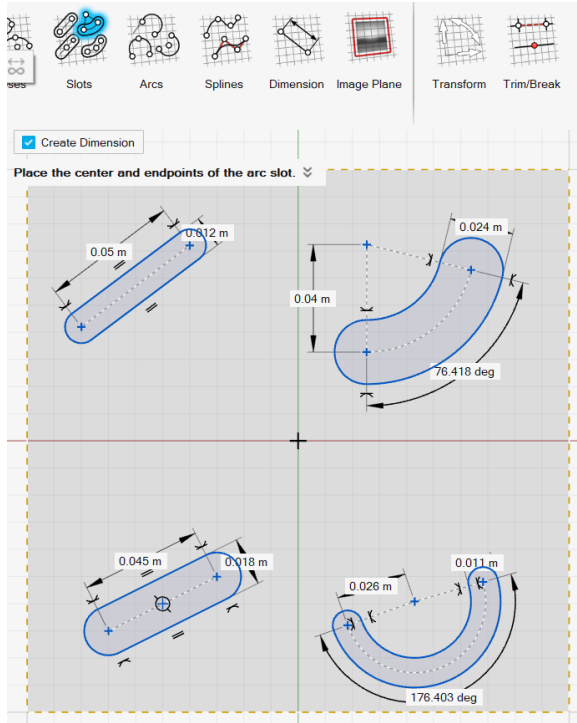
Wenn Sie den Mauszeiger über ein benutzerdefiniertes Koordinatensystem bewegen, werden Ebenen angezeigt. Klicken Sie auf eine Ebene, um die Skizziernormale auszuwählen. Es wird ein Mikrodialog angezeigt, in dem Sie die Skizzierrichtung ändern oder auf **Apply** (Anwenden) klicken können, um die Skizzierung zu erstellen.



Weitere Informationen finden Sie unter [Neue Skizzierung](#).

Schlitz

Es wurde ein Schlitzwerkzeug hinzugefügt, mit dem gerade Schlitz, Mittelpunktschlitz, Mittelpunktbogenschlitz und 3-Punkt-Bogenschlitz skizziert werden können.



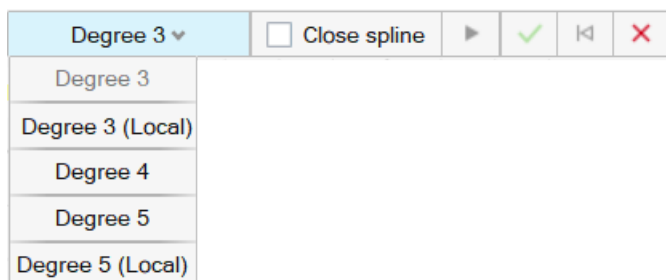
Weitere Informationen finden Sie unter [Schlitze](#).

Splines mit lokaler Interpolation

Zum Werkzeug „Splines“ wurden neue Kurventypen mit lokaler Interpolation hinzugefügt.

Wählen Sie **Degree 3 (Local)** (Grad 3 (Lokal)) beziehungsweise **Degree 5 (Local)** (Grad 5 (Lokal)), um Kurven mit lokaler Interpolation anzuwenden.

Bei der Anpassung einer Kurve mit lokaler Interpolation wirkt sich die Änderung eines Punktes nur auf die an diesen Punkt angrenzenden Abschnitte der Kurve aus. Wenn Sie eine globale Kurve bearbeiten, kann sich die Änderung eines Punktes der Kurve auf die gesamte Kurve auswirken.

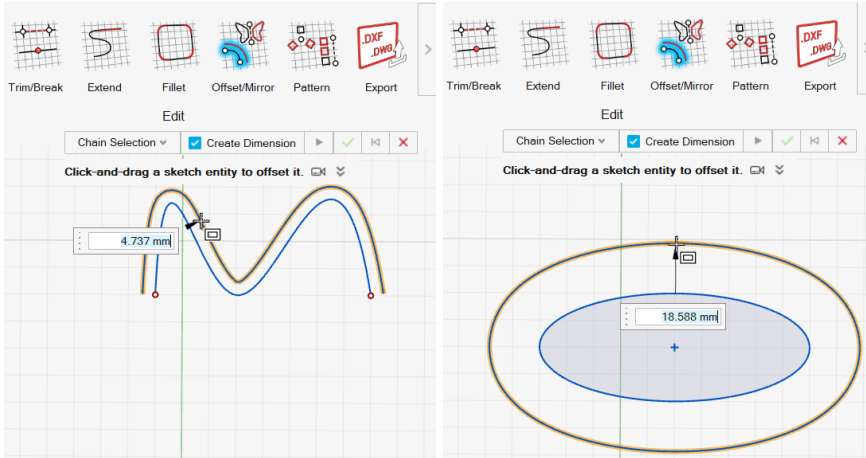


Weitere Informationen finden Sie unter [Splines](#).

Offset-Splines und -Ellipsen

Das Offset-Werkzeug im Ribbon „Sketch“ (Skizzieren) wurde erweitert und unterstützt nun auch Splines und Ellipsen.

Wenn das Offset-Werkzeug ausgewählt ist, klicken und ziehen Sie einen Spline oder eine Ellipse (oder geben Sie einen Offsetwert in den Mikrodialog ein), um sie zu versetzen.



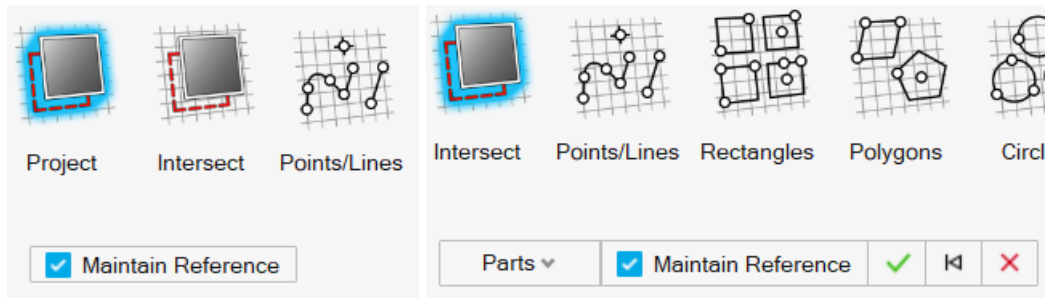
Weitere Informationen finden Sie unter [Offset](#).

Referenz der ursprünglichen Geometrie beibehalten

Das Kontrollkästchen **Maintain Reference** (Referenz beibehalten) wurde zu den Werkzeugen Project (Projizieren) und Intersect (Verschneiden) hinzugefügt.

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Maintain Reference**, wenn Sie möchten, dass das projizierte/verschchnittene Feature eine Referenz auf die ursprüngliche Geometrie beibehält. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um ohne Referenz der ursprünglichen Geometrie zu projizieren / zu verschneiden.

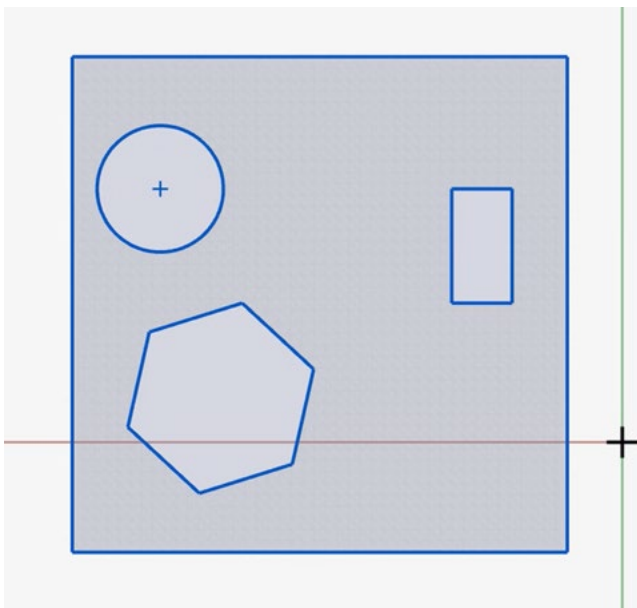
Referenzierte Objekte werden als gepunktete Konstruktionslinien dargestellt. Nicht referenzierte Objekte werden als unterstrichene Konstruktionslinien angezeigt.



Weitere Informationen finden Sie unter [Projizieren](#) und [Abschneiden](#).

Verschneidungskurven extrahieren

Wenn Sie eine Skizzierebene mit einem Dreiecksnetz, einer importierten STL oder einer optimierten Form verschneiden, werden die Kurven dort extrahiert, wo die Form die Skizzierebene schneidet:

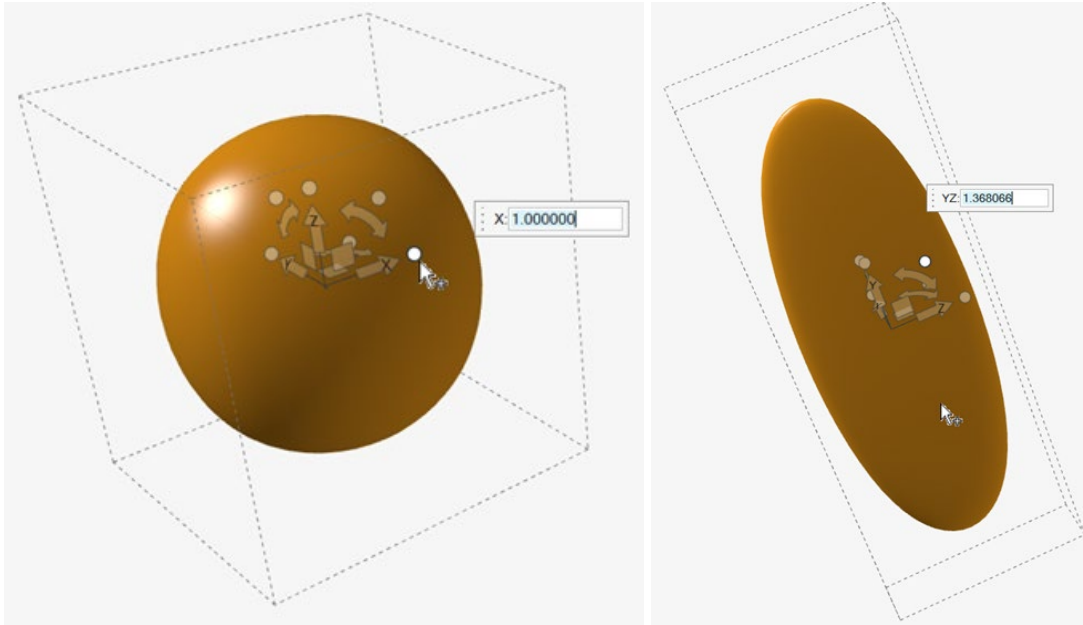


Weitere Informationen finden Sie unter [Verschneiden](#).

PolyNURBS

Lokale Skalierung mit den Werkzeugen „Move“ und „Move Bodies“

Wenn Sie mit den Werkzeugen „Move Bodies“ (Körper verschieben) oder „Move“ (Verschieben) PolyNURBS bearbeiten, drücken Sie „S“, um die Skalierungsgriffe ein- oder auszublenden.



Wählen Sie eine der folgenden Optionen, um die lokale Skalierung anzuwenden:

- Ziehen Sie einen Skalierungsgriff.
- Klicken Sie auf einen Skalierungsgriff und geben Sie dann einen Skalierungsfaktor ein.
- Klicken Sie auf einen Skalierungsgriff auf einem gebogenen Pfeil und geben Sie dann einen Skalierungsfaktor für jede Achse ein.

Weitere Informationen finden Sie unter [Bearbeiten von PolyNURBS](#) oder [Körper verschieben](#).

Fluids

Aktualisierung der Konvergenztabelle

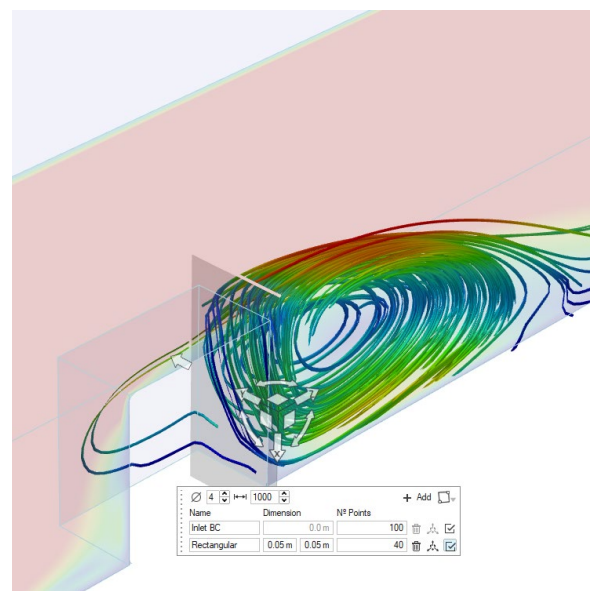
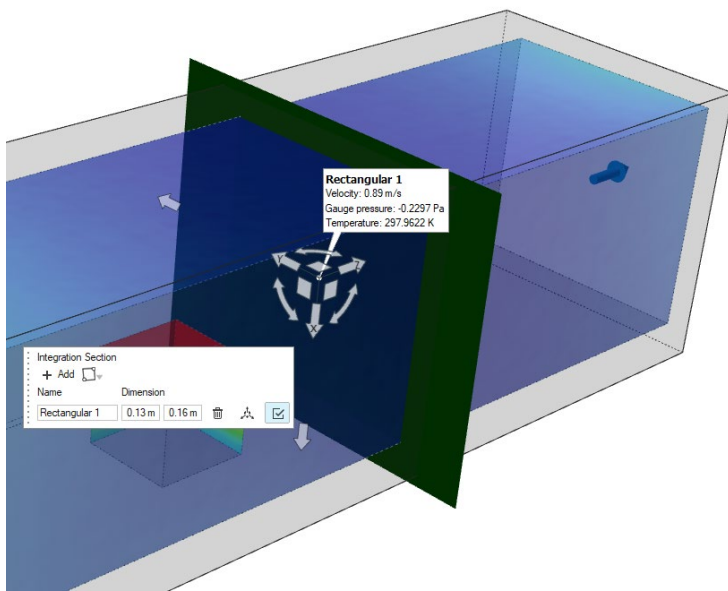
Die Konvergenztabelle enthält jetzt Massendurchflussdaten für Einlässe und Auslässe.

Convergence Table

Name	Average Pressure (N/m ²)	Average Velocity (m/s)	Volumetric Flow Rate (m ³ /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

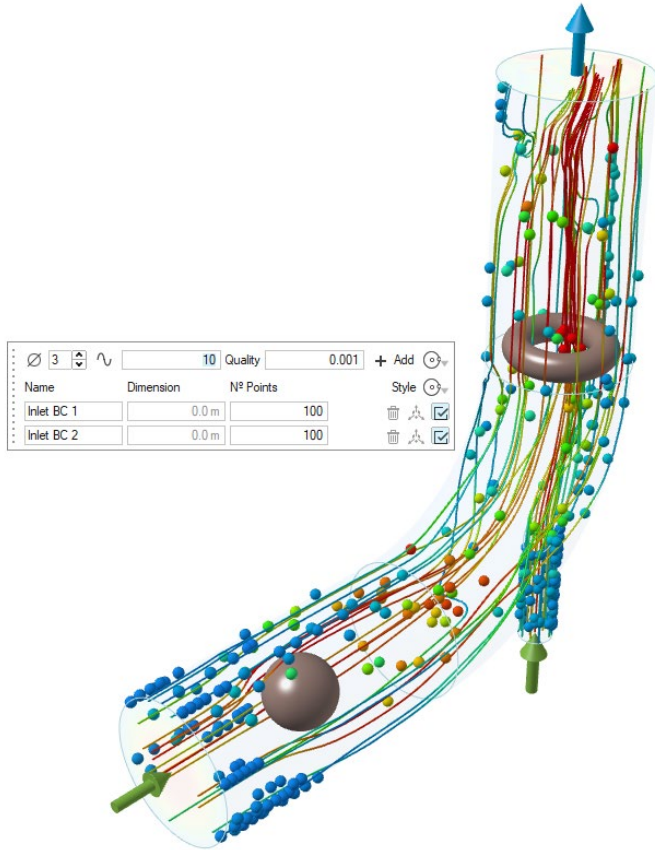
Aktualisierung bei Stromlinien, Partikel und Integrationsabschnitte

Bei der Anzeige von Analyseergebnissen können Sie jetzt rechteckige Ursprungsbereiche für Stromlinien, Partikel und Integrationsabschnitte erstellen. Außerdem können Sie jetzt eine Kopie des zuletzt erstellten Ursprungsbereichs in die Analyse einfügen.



Partikel-Animation

Bei der Visualisierung von Ergebnissen mit Partikeln im Analyse-Explorer können Sie jetzt die Anzahl der Schritte zwischen den einzelnen Partikelemissionen und die von den Partikeln innerhalb eines einzelnen Schrittes zurückgelegte Strecke angeben. Mit den aktualisierten Bedienelementen ist es möglich, einen kontinuierlichen Partikelstrom zu erzeugen und gleichzeitig die Bahn der Partikel mit größerer Genauigkeit zu erfassen.



Design-Explorer

Blechdicke als Konstruktionsvariable

Die Blechdicke wird jetzt als Konstruktionsvariable im Design-Explorer unterstützt.

Weitere Informationen finden Sie unter [Konstruktionsvariablen](#).

Materialausbeute in Verbindung mit einer Spannungsbeschränkung

Wenn Materialien auf Teile angewendet werden, wird die Materialausbeute im Design-Explorer automatisch mit den Spannungsbeschränkungen verknüpft.

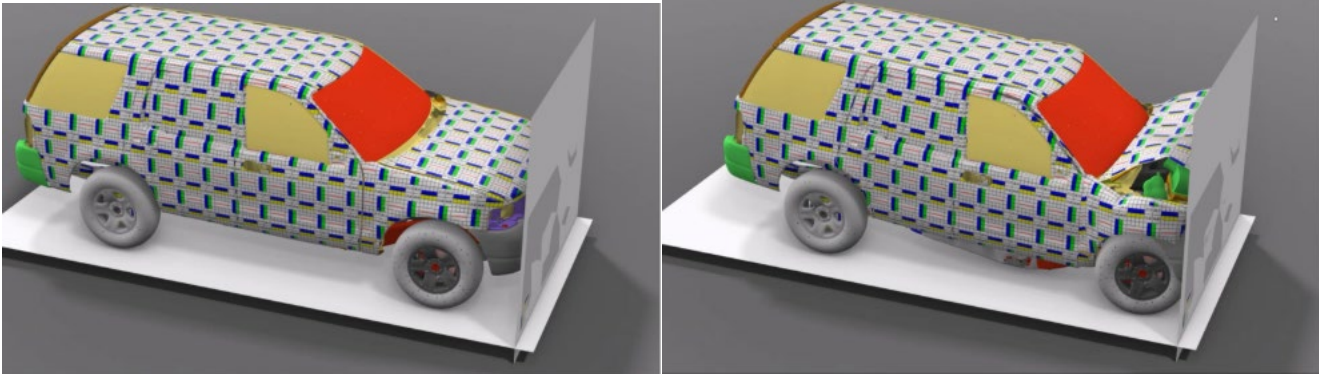
Weitere Informationen finden Sie unter [Beschränkungen erstellen](#).



Rendering

An Mesh-Objekten fixierte Texturen

Texturen sind jetzt an der physischen Position des Objekts fixiert, wodurch die Textur dem Objekt bei Animationen und Verformungen folgen kann.



Python-API

Skizzierung

- API-Unterstützung für Mittelpunkt-, Mittelpunktbogen- und 3-Punkt-Bogen-Schlitze hinzugefügt.
- API-Unterstützung für Spline mit lokaler Interpolation hinzugefügt.
- API-Unterstützung für Offset-Splines hinzugefügt.

Geometrie

- API-Unterstützung für Slicing-Geometrie mit mehreren Ebenen hinzugefügt.

Implizites Modellieren

- Es wurden neue Optionen hinzugefügt, um doppelte Eckpunkte und/oder Kanten der ursprünglichen Mesh-Elemente im Punkt-Kantensatz zu erzeugen.
- Punkt-Kantensätze können jetzt die UVW-Parametrisierung von einem konformen Objekt abtasten und in verdickte Streben konvertieren.
- API-Unterstützung für implizite Mittelfläche hinzugefügt.
- API-Unterstützung für Implizite Warp-Zuordnung hinzugefügt.
- Implizite Teile können jetzt als Slice-Dateien (.cli und .3mf) exportiert werden.

Struktur

- Strukturelle Lastfälle mit sequenzieller Vorbelastung unterstützt.
- API-Unterstützung für die Blechstärke als Variable hinzugefügt.
- API-Unterstützung für den Export von H3D-Dateien aus Analyseergebnissen hinzugefügt.



Verbesserungen

- TableView API durch Ausblenden von Spalten und Sortieren nach Spaltenoptionen über API verbessert. [INSPIRE-47873] [INSPIRE-31402]
- Temperature BC API verbessert, jetzt können Sie die Anfangs- und Endtemperatur abrufen und einstellen. [INSPIRE-48901]
- Optionen für den Export von fem-Dateien in die gewünschten Einheiten hinzugefügt. [INSPIRE-49043]
- importLoads API verbessert, um generische Pfade zu akzeptieren. [INSPIRE-48900]
- Spotweld API verbessert, jetzt können Sie Tolerance to (Toleranz bis) beim Punktschweißen überspringen und hinzufügen. [INSPIRE-49450]
- GetSeamWelds API hinzugefügt, um die Liste der Schweißnähte an Teilen oder Kanten zu erhalten. [INSPIRE-48572]



GELÖSTE PROBLEME

- MOTION - Es wurde ein Problem behoben, durch das Flex Contact Plus in Version 2025.1 nicht korrekt funktionierte [INSPIRE-49631].
- Kantenverrundung an Flächen wird unterstützt [INSPIRE-49900].
- Ein Problem wurde behoben, das dazu führte, dass ein vom Benutzer eingegebener Fräszugangswinkel ignoriert wurde [INSPIRE-51303].
- Es wurde ein Problem behoben, durch das der Design-Explorer bei der Ausführung von Inspire im Batch-Modus fehlschlug [INSPIRE-51108].
- Ein Problem wurde behoben, durch das OptiStruct-Ausführungen fehlschlagen, wenn Verschiebungsbeschränkungen vorhanden waren [INSPIRE-51023].
- Es wurde ein Problem behoben, das zu einer verminderten Qualität der aufgenommenen Animationen führte [INSPIRE-50898].
- Ein Problem wurde behoben, das zum Absturz von Inspire führen konnte, wenn einige H3D-Dateien importiert wurden [INSPIRE-50028].
- Ein Problem wurde behoben, das die Erzeugung von H3D-Dateien verhinderte [INSPIRE-35902].
- Es wurde ein Problem behoben, das bei der Angabe von Druck in Newton einen Fehler anzeigte. Newton wird nun in MPa umgerechnet. [INSPIRE-49867]
- Es wurde ein Problem behoben, durch das Inspire keine Verschiebungsbeschränkungen lesen konnte, die über die Belastungstabelle auf farbige Flächen angewendet wurden [INSPIRE-49542].
- [MOTION] Es wurde ein Problem behoben, wodurch bei primitiven Formen keine Bedienelemente zum Anpassen angezeigt wurden, wenn sie mit einer japanischen Benutzeroberfläche ausgeführt wurden [INSPIRE-49506]

- [MOTION] Ein Problem wurde behoben, durch das die statischen und dynamischen Reibungskoeffizienten nach dem Speichern und Laden eines Modells auf 1,0 gesetzt wurden [INSPIRE-49388].
- Es wurden Probleme behoben, die das Importieren einiger Volumenmodelle verhinderten [INSPIRE-48852, INSPIRE-41531 und INSPIRE-42462]
- Ein Problem wurde behoben, durch das HWX.exe im Hintergrund lief, nachdem Inspire geschlossen wurde [INSPIRE-48837].
- Ein Problem wurde behoben, durch das Repair Parts nicht gültige CAD-Dateien nicht vollständig reparieren konnte [INSPIRE-48471]
- Es wurde ein Problem behoben, das dazu führen konnte, dass die Analyse mit einem Meshing-Fehler fehlschlug [INSPIRE-16881].

BEKANNTE PROBLEME

- Am 14. Oktober 2025 wurde der Support für Microsoft Windows 10 eingestellt. Nach der Mitteilung von Microsoft wird Windows 10 von Altair 2026.0-Anwendungen nicht mehr unterstützt. Altair stellt diese Informationen zur Verfügung, um unsere Kunden bei der Anpassung an diese Änderung zu unterstützen. Altair 2026.0 unterstützt das Betriebssystem Windows 11 sowie unsere anderen Linux-basierten Betriebssysteme. Bitte kontaktieren Sie das für Sie zuständige Altair Support Team, wenn Sie Fragen oder Bedenken haben.
- Windows unterstützt standardmäßig keine Unicode-Zeichen in Ordnernamen. Wenn Sie einen Ausführungsordner mit Unicode-Zeichen verwenden, aktivieren Sie bitte **Beta: Verwenden Sie Unicode UTF-8 für die Unterstützung weltweiter Sprachen** in den Windows-Systemgebietsschemaeinstellungen.
 - Wählen Sie „Start → Einstellungen“.
 - Wählen Sie unter „Einstellungen“ **Zeit und Sprache**.
 - Wählen Sie „Sprache und Region“.
 - Erweitern Sie die Einstellungen unter „Windows-Anzeigesprache“.
 - Klicken Sie unter „Sprache für Unicode-inkompatible Programme“
 - auf den Umschalter „Beta: Verwenden Sie Unicode UTF-8 für die Unterstützung weltweiter Sprachen“.



- PRINT3D: Druckobjekte bleiben nach einem Doppelklick auf einen Träger außerhalb der Registerkarte Print3D sichtbar und können zu einer Beschädigung des Modells führen [INSPIRE-51630]
- PRINT3D: nach der Definition des Teils und der Erstellung des Ofens für den Druck öffnet ein Doppelklick auf das Druckteil den Push/Pull-Kontext und kann zur Beschädigung des Modells führen [INSPIRE-51630]
- MOTION: Bestimmte Begrenzungselemente wie geerdete Stifte und strukturelle Stützen werden ausgeblendet, wenn sie den Kontext „Review Flexible Body Results“ verlassen [INSPIRE-35999].
- MOTION: Kombiniertes Bewegungslastfall fehlt in den Reanalyseergebnissen für die Optimierung aus Bewegungslasten [INSPIRE 48809]
- FLUIDS: Die Anwendung kann abstürzen, wenn eine Simulation auf einer virtuellen Maschine ausgeführt wird und **Use RealTime Visualization** ausgewählt ist [INSPIRE-49340]
- FLUIDS: Die Echtzeit-Visualisierung von Simulationen funktioniert unter Linux nicht. [INSPIRE-48967]
- FLUIDS: Bei der Anzeige von Design-Explorer-Ergebnissen sind die Optionen „Styles“ und „Create Fields“ im Analyse-Explorer-Fenster nicht verfügbar. [INSPIRE-51469]
- FLUIDS: Die Massendurchflussrate ist in den Ergebnissen des Design-Explorers nicht enthalten. [INSPIRE-51669]
- FLUIDS: Der Export von Ergebnissen in H3D-Dateien ist unter Linux nicht möglich. [INSPIRE-48919]