

# Altair® Inspire™ 2026.0

リリースノート

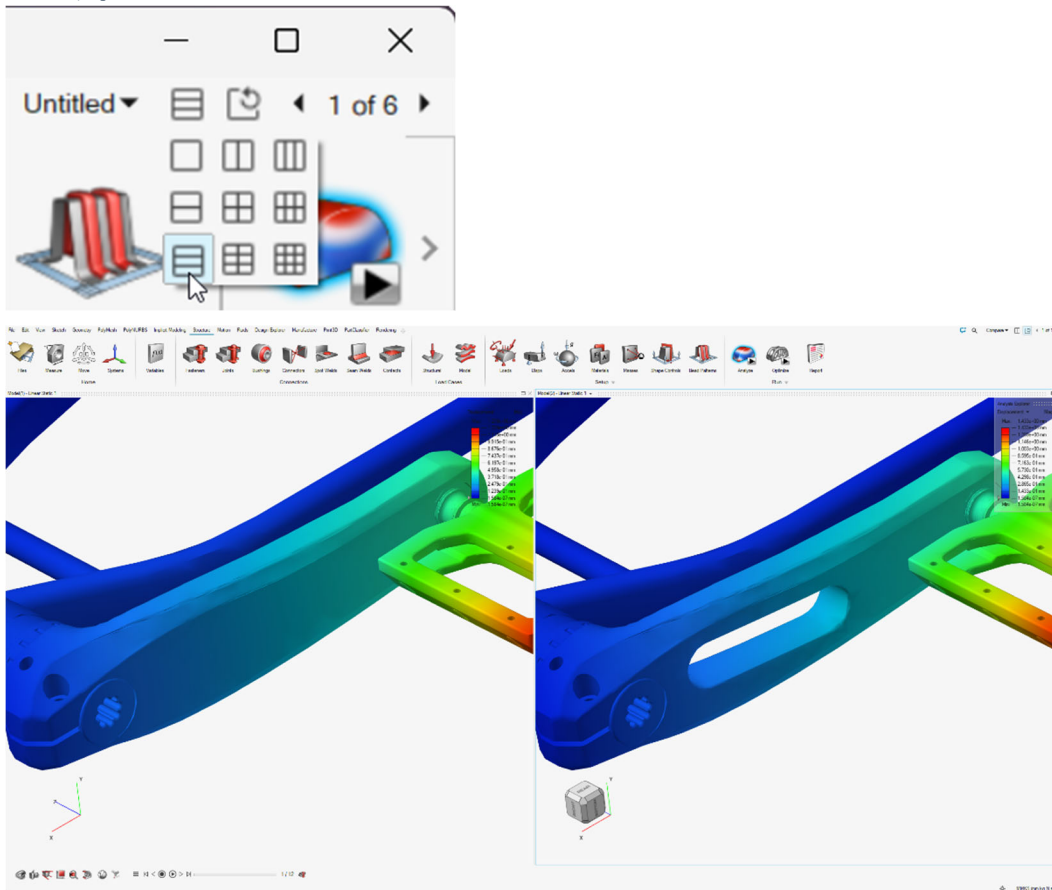
# 新機能

## 一般

### 結果のマルチウィンドウ化

複数のモデリングウィンドウで解析および最適化の結果を可視化し、各実行の結果を表示します

ワークスペースの右上隅にあるページレイアウトの設定ボタンを使用して、ウィンドウの配置を選択できます。



詳細については、「[結果のマルチウィンドウ化](#)」をご覧ください。

## チュートリアルモデルへの直接リンク

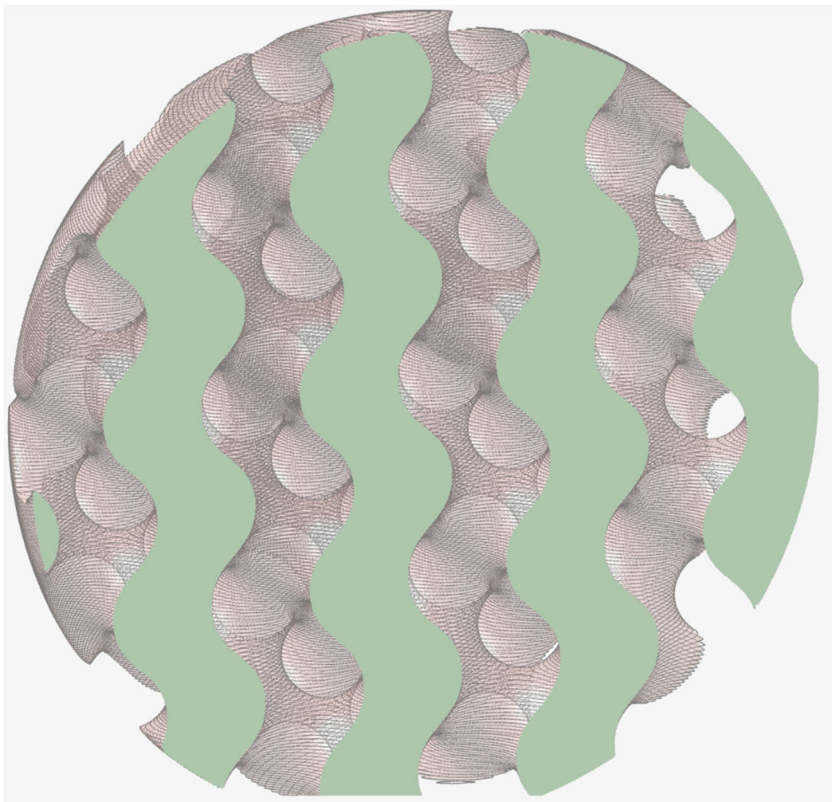
アプリケーションのヘルプのチュートリアルで、チュートリアルで使用されているモデルへの直接リンクが追加され、順を追って理解できるようになりました。

詳細については、[チュートリアル](#)をご覧ください。

## インプリシットモデリング

### スライスデータのエクスポート

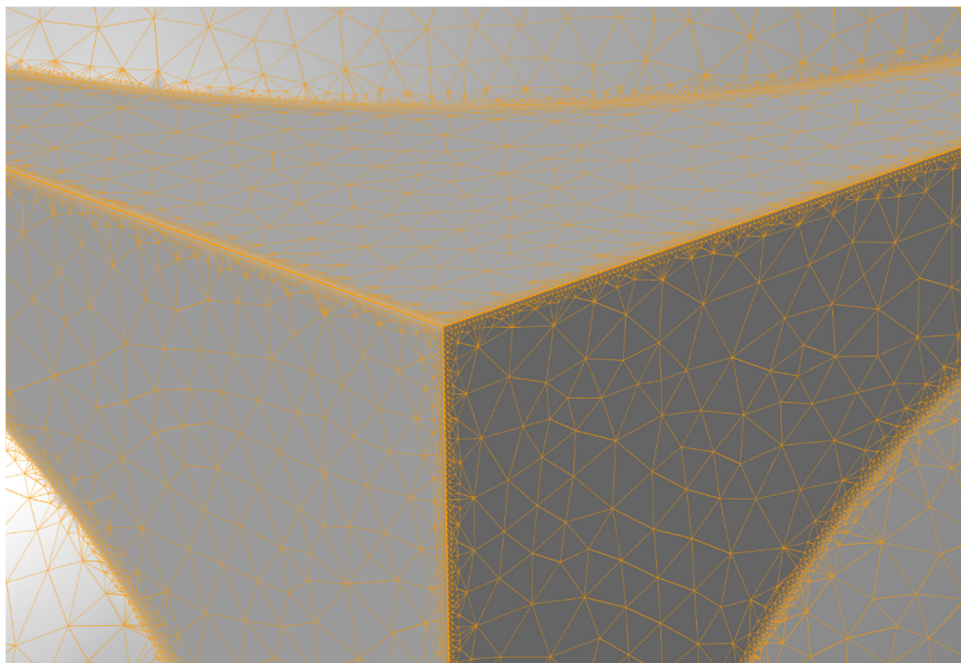
インプリシットパートをスライスファイル（.cli および .3mf）としてエクスポートできるようになりました。ネイティブのインプリシットモデルをスライスしてエクスポートするため、メッシュ作成は不要です。



詳細については、[スライスデータのエクスポート](#)をご覧ください。

## アダプティブリメッシュ

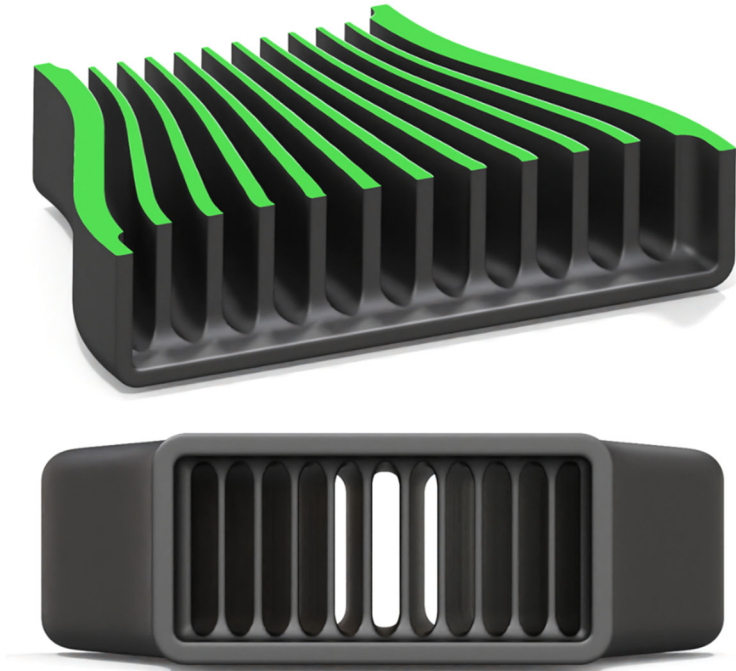
リメッシングオプションのいずれかを使用してインプリシットパートからメッシュ表現に変換する際、新しいリメッシュアルゴリズムが実装されたことでアダプティブメッシュが作成されるため、要素サイズは、フィーチャの近くでは小さいままで、領域が平坦になると大きくなります。



これにより、サーフェスのトレランスを適切に保ちながらメッシュ要素の数を減らすことができます。詳細については、[プリファレンス : Inspire](#)をご覧ください。

## 中間サーフェス

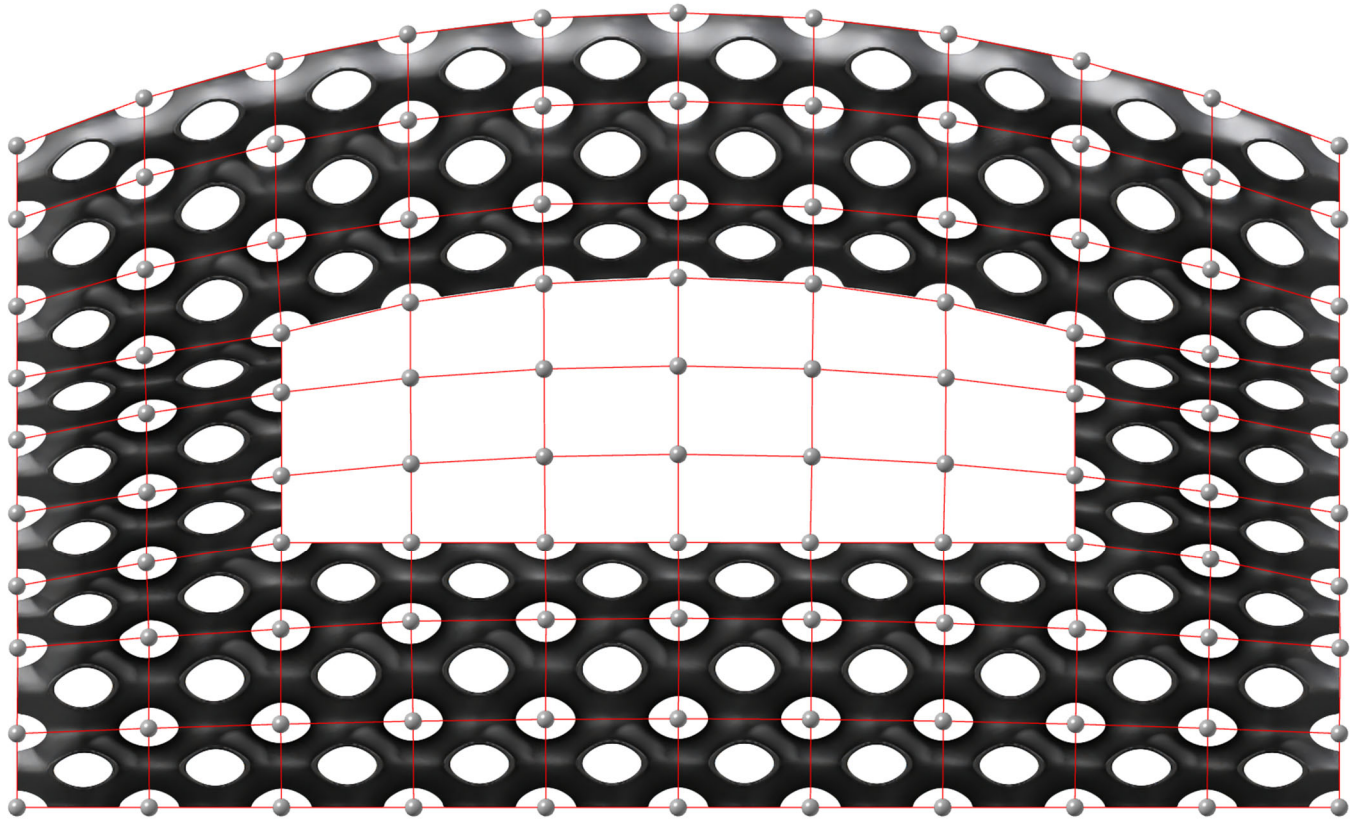
中間サーフェスツールを使用すると、2つのインプリシットパート間に位置する1つ以上のサーフェスや体積を作成できます。これは、2つのパート/サーフェス間にフィールド駆動効果を作成したり、2つのパート/サーフェス間に等間隔のサーフェスを作成するのに便利です。



詳細については、[インプリシット中間サーフェスの作成](#)をご覧ください。

## カスタムUVグリッドによるラティスの適合

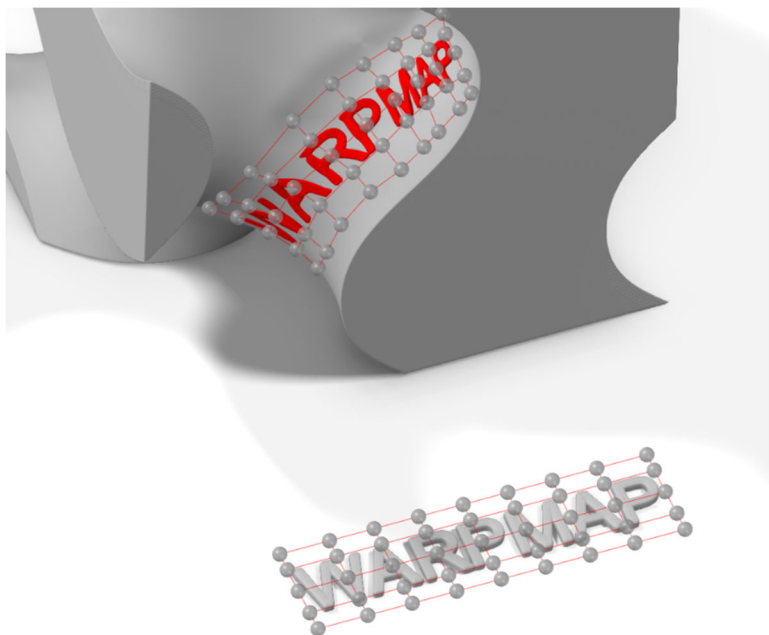
ユーザーは、既存のサーフェスのパラメータ化を変換するか、ラティス単位セルの間隔/レイアウト/位置を完全に制御して新規に作成することで、ラティスの座標空間を対象のサーフェスに簡単にマッピングできるようになりました。



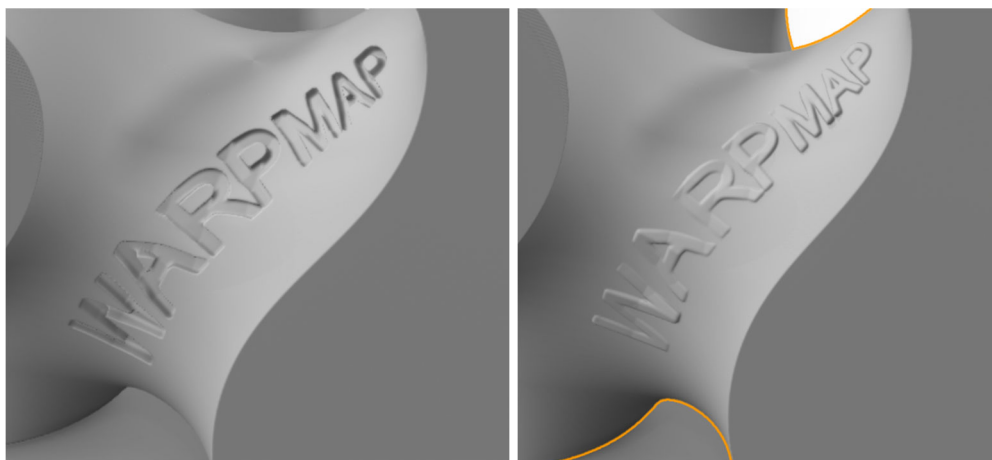
詳細については、[カスタムUVグリッドによるラティスの適合](#)をご覧ください。

## ワープマップ

インプリシットワープマップツールを使用すると、2Dオブジェクトを2つのリンクされたUVグリッドを介してワープを指定することで、3D座標にマッピングすることができます。一方のグリッドは2DオブジェクトのUVパラメータ化を定義し、もう一方のグリッドは3D空間での位置を定義します。



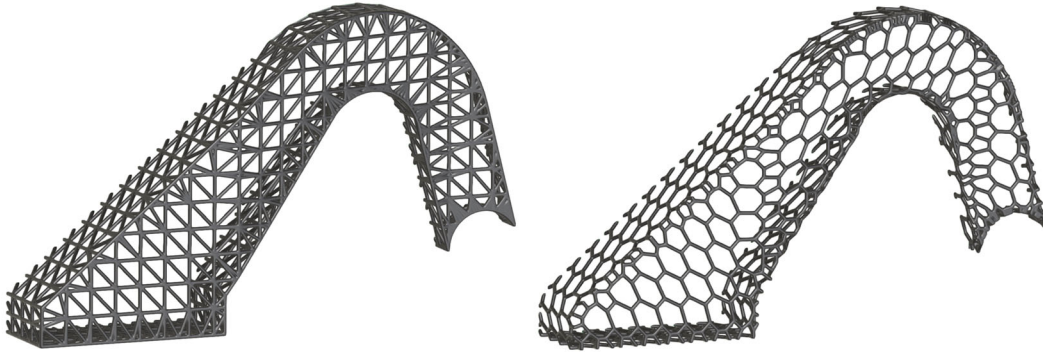
これにより、ロゴやテキストをインプリシットパーツに刻印/エンボス加工したり、平面のオブジェクトをサーフェス上で変形させたりすることもできます。



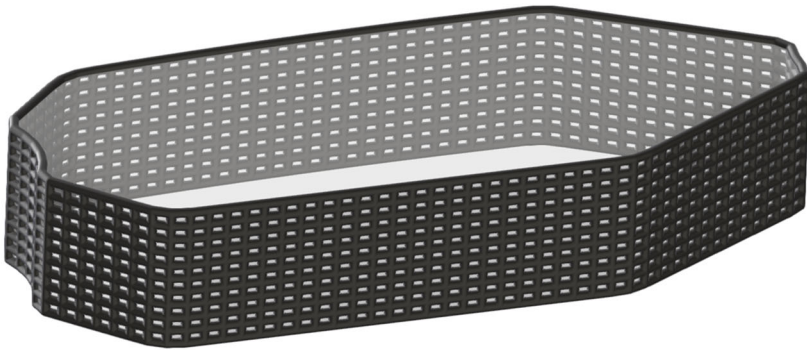
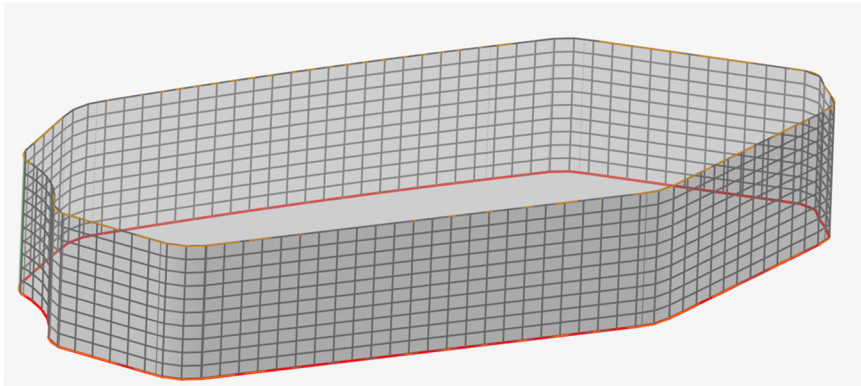
詳細については、[インプリシットワープマップの作成](#)をご覧ください。

## ポイントエッジセットの改善

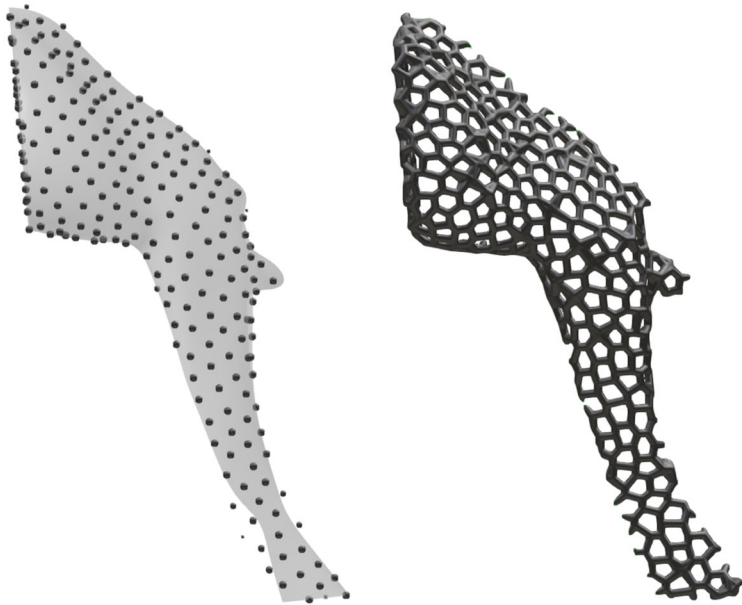
サーフェス/ボリュームメッシュの頂点やエッジを抽出する際に、元のメッシュ要素のデュアル頂点やエッジを作成できるようになりました。



ポイントエッジセットを使用して、コンフォームオブジェクトからUVWのパラメータ化をサンプリングして、厚みのあるストラットに変換できるようになりました。



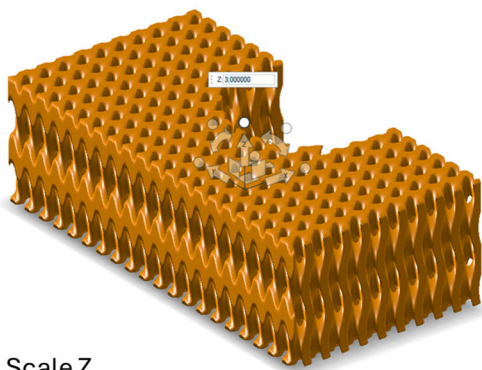
サーフェスのみにポイントを生成する場合、囲まれた体積を充填するのではなく、ボロノイ構造に似た測地線を生成することができます。



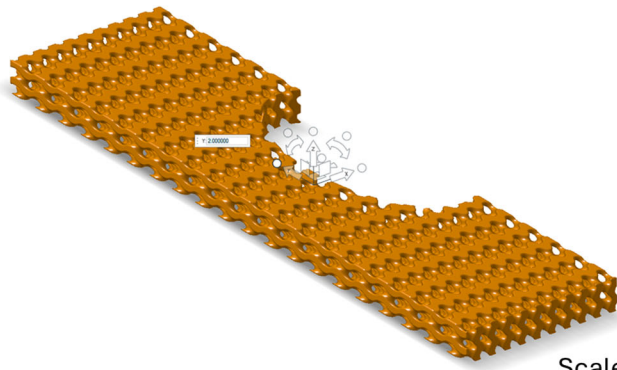
詳細については、[ポイントエッジセット - ラティスとその他のトラス構造の高度な設計](#)をご覧ください。

## スケーリング

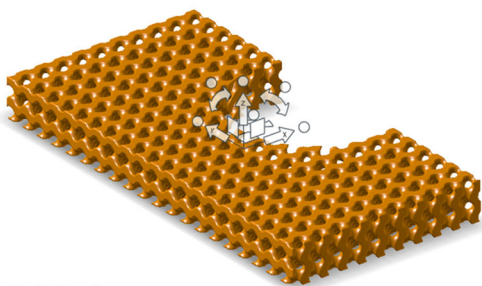
インプリシットボディの移動ツールでSを押すと、スケーリングハンドルを有効化できます。ボディは均一に、または各軸に沿ってスケーリングできます。



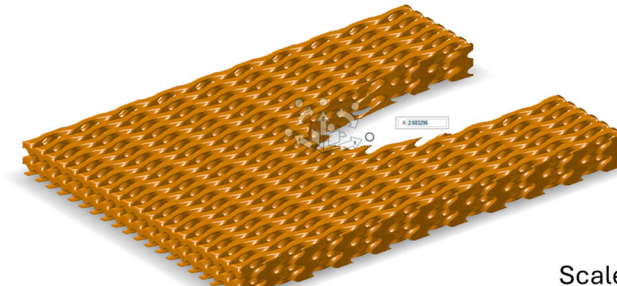
Scale Z



Scale Y



Original

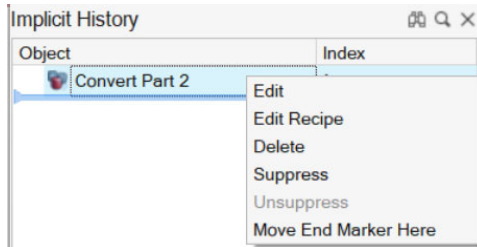


Scale X

詳細については、[インプリシット形状の移動](#)をご覧ください。

## 変換されたインプリシットオブジェクトの編集

履歴ブラウザで、変換されたインプリシットオブジェクトを右クリックして編集できるようになりました。



詳細については、[インプリシット形状への変換および履歴ブラウザ](#)をご覧ください。

## ロールバックなしの編集

履歴ブラウザでインプリシットオブジェクトを右クリックし、**レシピの編集**を選択すると、ロールバックせずに編集できるようになりました。

詳細については、[履歴ブラウザ](#)をご覧ください。

## 構造解析

### H3Dファイルへの解析結果の書き込み

解析結果をH3Dファイルに保存できるようになり、データ交換が容易になりました。

解析エクスプローラからエクスポートします。

- **実行**ドロップダウンを右クリックし、**実行をH3D**として保存を選択します。
- **荷重ケース**ドロップダウンを右クリックし、**荷重ケースをH3D**として保存を選択します。
- **結果タイプ**ドロップダウンを右クリックし、**結果タイプをH3D**として保存を選択します。

モデルブラウザからエクスポートします。


- **結果**を右クリックし、**実行をH3D**として保存を選択します。
- **結果**を右クリックし、**荷重ケースをH3D**として保存を選択します。
- **結果**を右クリックし、**結果タイプをH3D**として保存を選択します。

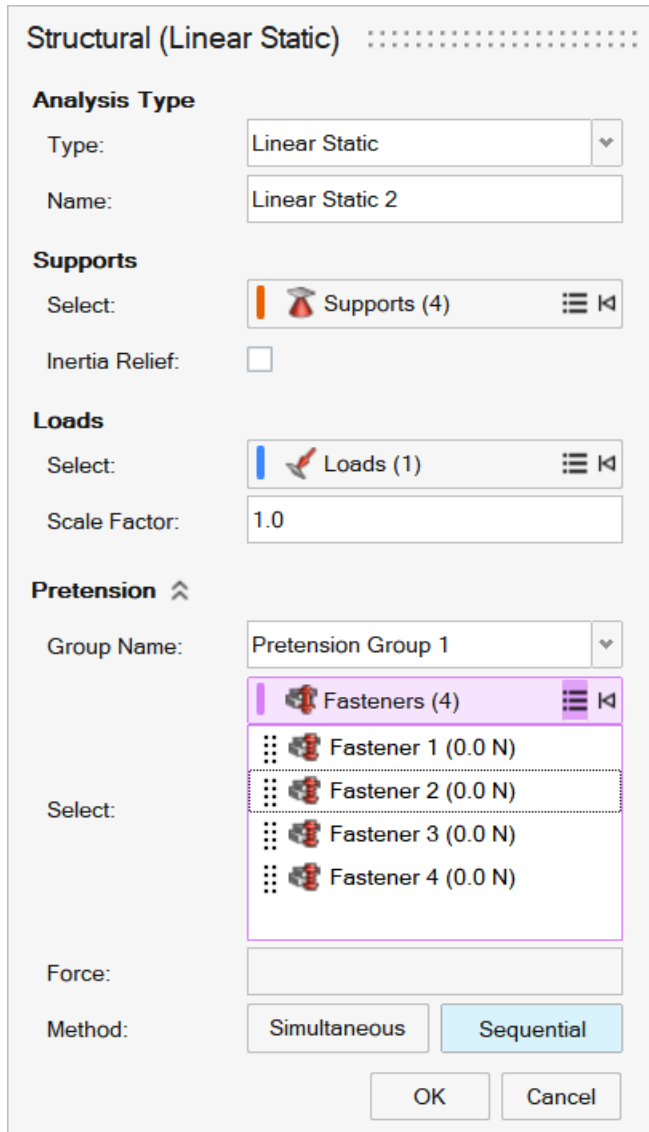
ファイル > 名前を付けて保存を選択し、タイプとして保存ドロップダウンから**H3D (.h3d)**を選択します。

詳細については、[解析エクスプローラのオプション](#)または[解析結果の読み込み](#)をご覧ください。

## 順次初期荷重を伴う構造荷重ケース

構造荷重ケースガイドパネルが再設計され、順次初期荷重を調整するコントロール機能が追加されました。

順次方式を使用する場合、**展開/折りたたみ**  をクリックして選択した締結のリストを表示し、締結をドラッグして順序を変更できます。OptiStructを使用する場合、荷重は順次適用されます。SimSolidを使用する場合、すべての締結に同時に荷重がかかります。



**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:

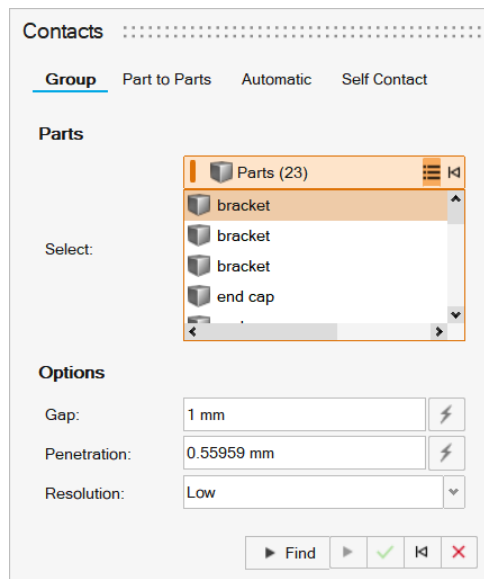
Method: Simultaneous Sequential

OK Cancel

詳細については、[構造荷重ケース](#)をご覧ください。

## 新しい接触手法とワークフロー

接触のワークフローとツールが更新されました。



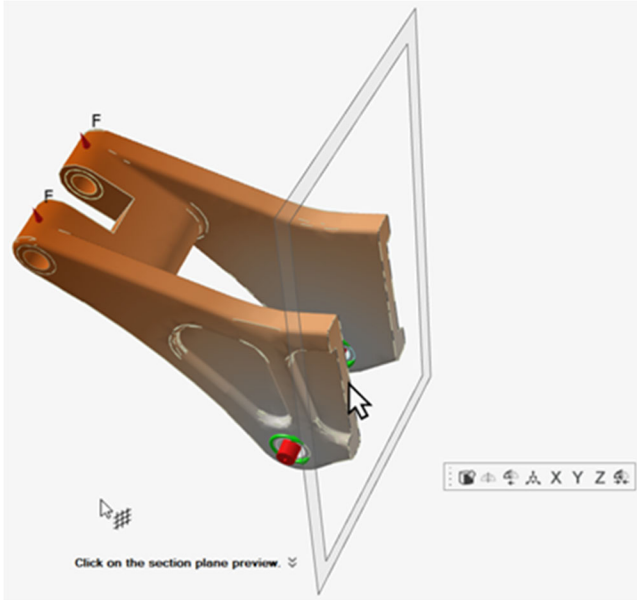
接触テーブルにフィルタリング機能が追加されました。接触テーブルの上部にあるクリックフィルタを選択すると、そのタイプの接触が表示されます。

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

詳細については、[接触](#)をご覧ください。

## 断面カットにSimSolid解析結果を表示

SimSolidをソルバーとして使用する場合、断面カットを作成すると、断面平面上に解析結果が表示されます。

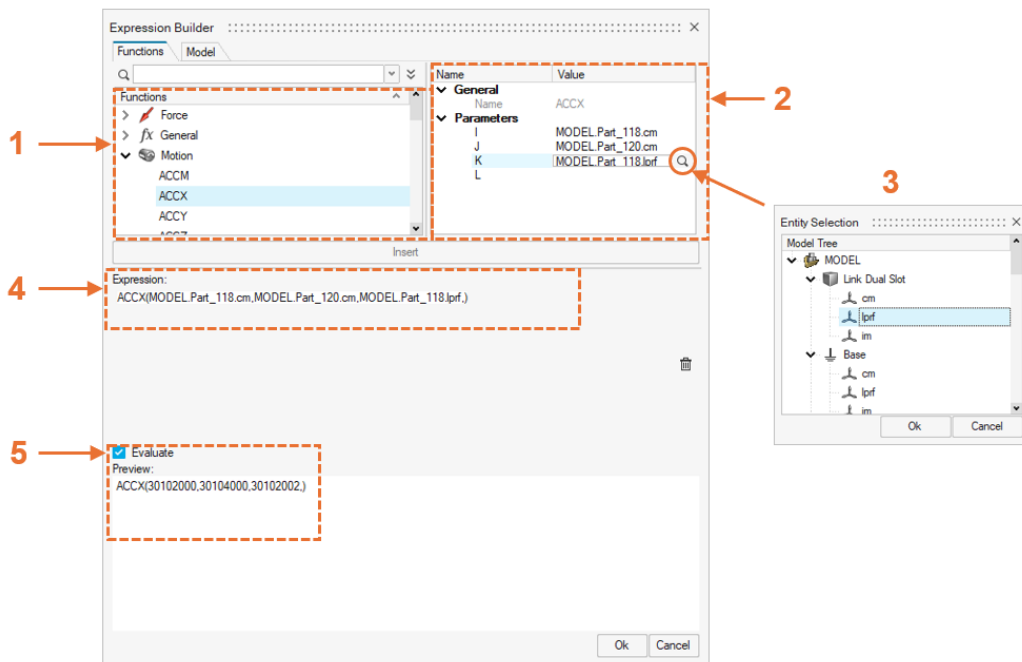


詳細については、[断面カットの作成](#)をご覧ください。

# モーション

## 式ビルダー (Analyst)

このインタラクティブなツールを使用すると、モデルデータ、ソルバー、数学関数にすばやくアクセスでき、カスタム式の構築が可能です。これらの式は、ハードポイント位置の制御、変数の定義、カスタム入力の作成など、さまざまなエンティティに適用することができます。



### 1 - MotionSolve関数ライブラリ

2 - 関数ビルダーのテンプレートは、関数の作成をサポートします。

3 - モデルエンティティセレクタでは、すべてのモデルエンティティを参照できます。

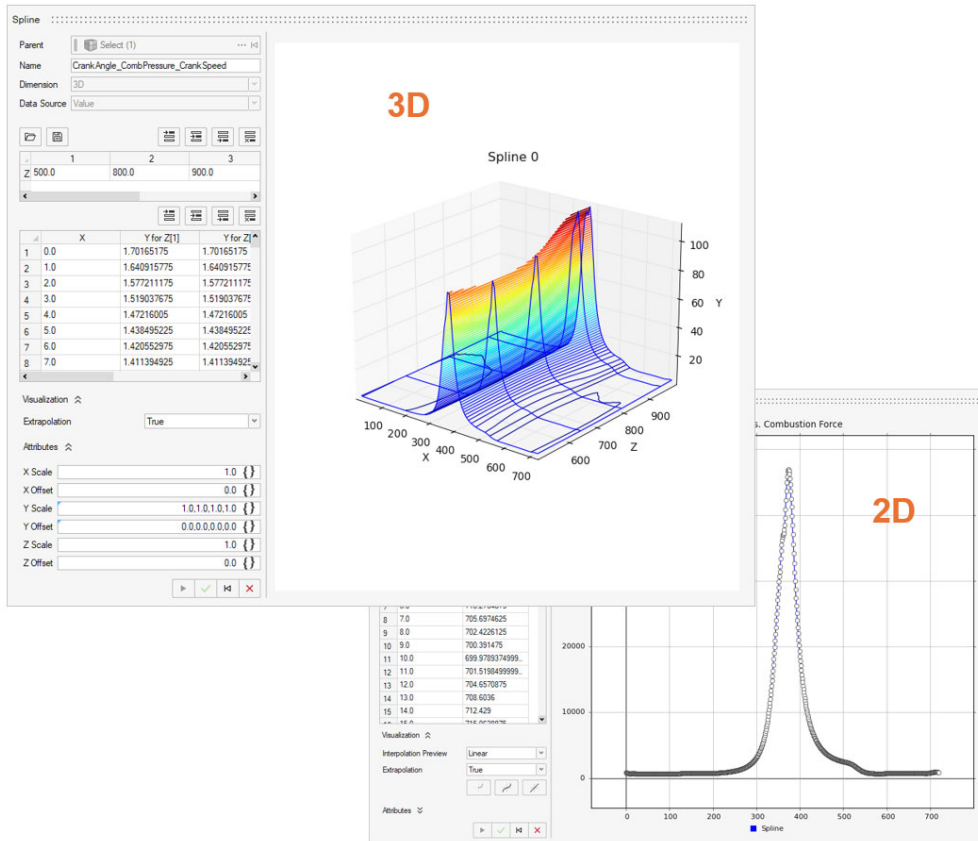
4 - 作成中の関数/式をプレビューします。

5 - 関数または式の最終形を検証します。

詳細については、[式ビルダー](#)をご覧ください。

## スプラインエディタ (Analyst)

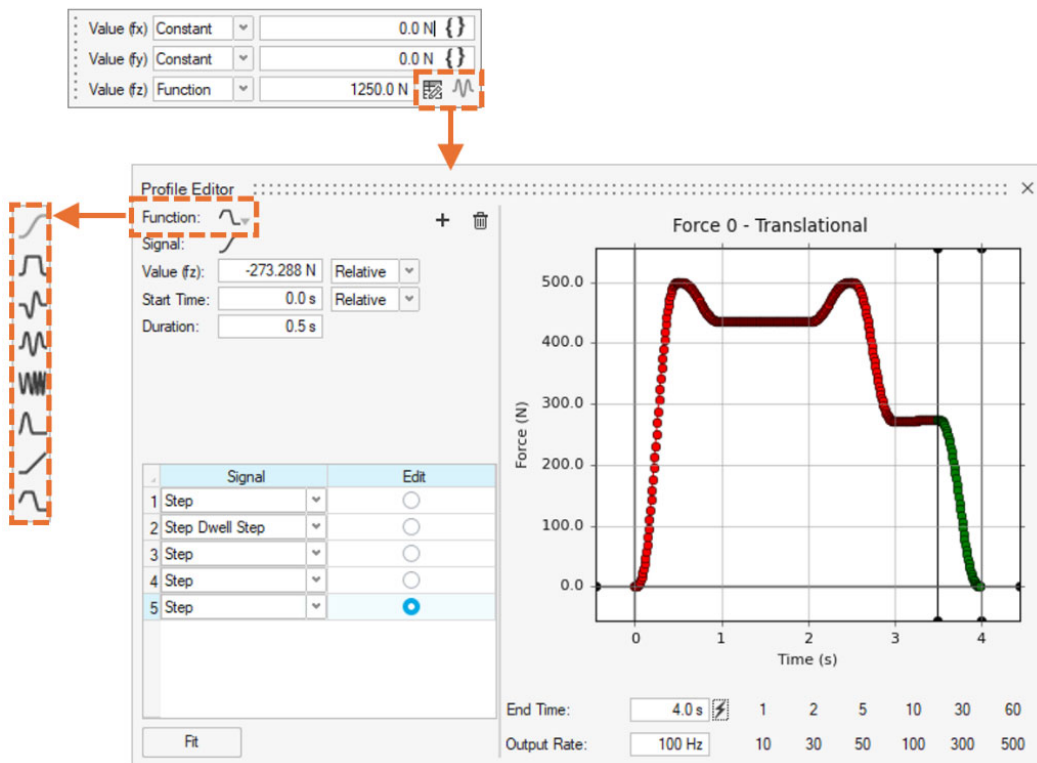
スプラインエディタは、2次元および3次元のデータスプラインを作成および表示するためのインタラクティブなツールです。スプラインデータの入力は、値を入力する、.csvファイルの読み込み、または数学ベースの式の定義によって行うことができます。データは、オフセットやスケールが可能で、リンクされたファイルからローカル編集用の値に変換することもできます。



詳細については、[スプラインの編集](#)をご覧ください。

## 関数

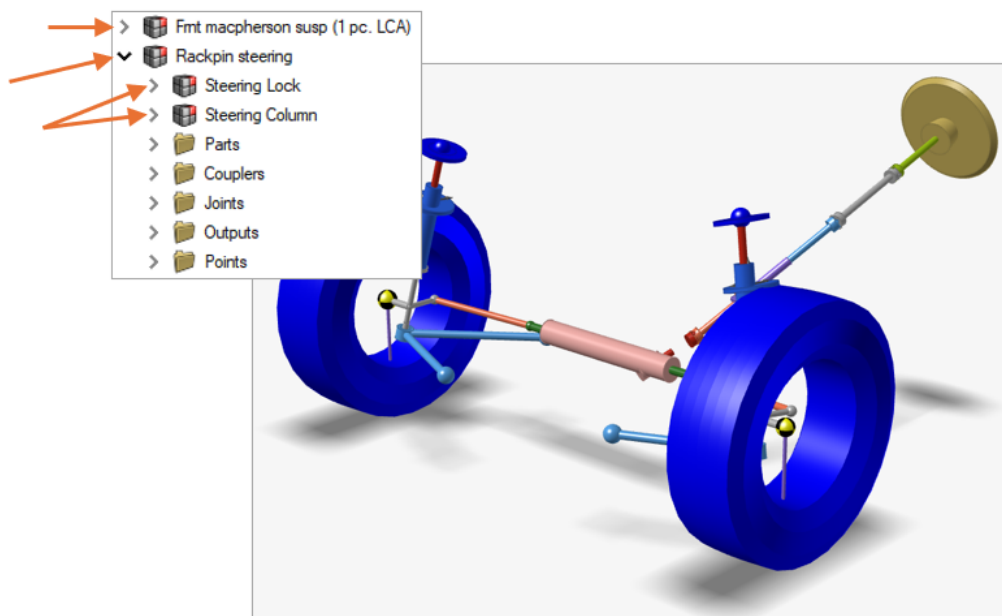
Motion-Analystペルソナで、荷重やモーシヨンの入力タイプとして、関数を利用できるようになり、入力の作成が効率化しました。Motion-Analystは、Motion-Designerのペルソナと同様にプロフィールエディタツールを備えており、Step、Step-Dwell-Step、Impulse、Oscillating、およびMulti-Signalなどの共通の関数をインタラクティブに定義できます。



詳細については、[プロフィール関数](#)をご覧ください。

## システム (Analyst)

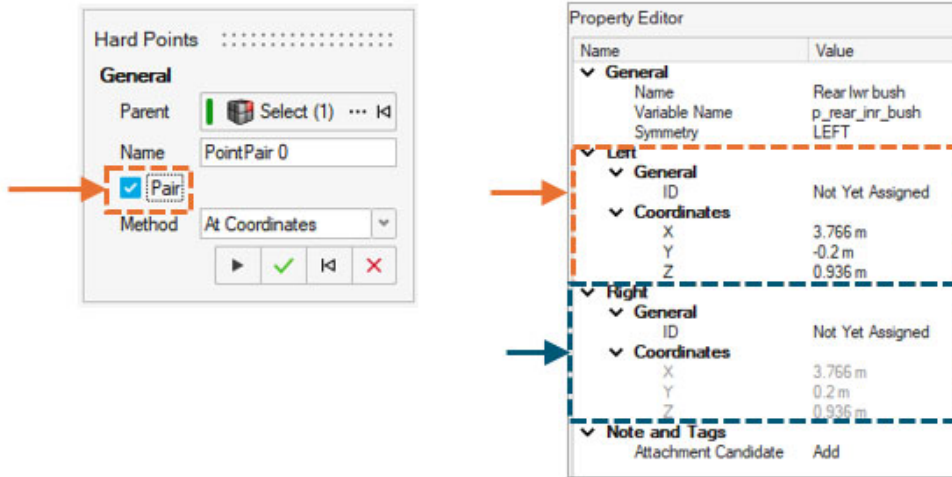
システムはモデルのエンティティであり、パート、ポイント、マーカー、ジョイント、力などの特定のモデリングエンティティを保持するコンテナとして機能します。これにより、モデルを親子の階層に整理することができます。システムは、組み込み型か参照型のいずれかになります。組み込み型システムは、モデル内で自己完結しており、システムへの変更はそのモデルにのみ影響します。参照型システムは、別途格納され、共通の親システムにリンクされます。親システムに加えた変更は、すべての子モデルに伝播します。すべてのシステムはモジュール化されており、「アタッチメント」を使用して、1つのモデルから別のモデルに移植することができます。



詳細については、[システム](#)および[アタッチメント](#)をご覧ください。

## ペア (Analyst)

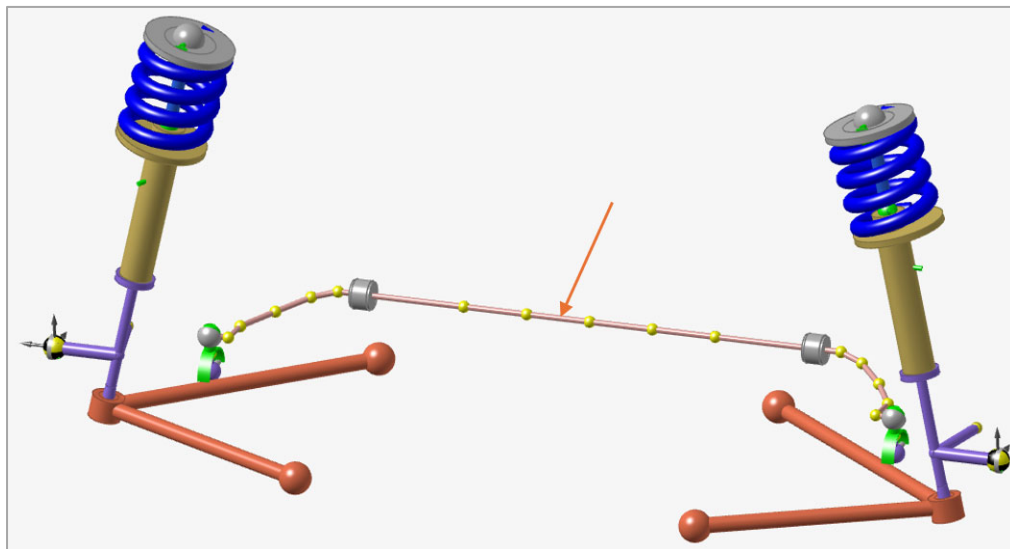
ペアは、ポイント、マーカー、ジョイントなどの多くのエンティティで利用可能なオプションで、対称的なモデリングを可能にします。対称ペアの場合、モデルブラウザには単一のエンティティが作成され、モデリングウィンドウには2つの別々のグラフィックが作成されます。対称ペアの一方の側で加えられた変更は、自動的に他方の側にも反映されます。非対称ペアの場合、モデルブラウザには単一のエンティティが作成され、モデリングウィンドウには2つの別々のグラフィックが作成されますが、対称ペアとは異なり、両側は独立して制御されます。



詳細については、[ペア](#)をご覧ください。

## ポリビーム (Analyst)

ポリビームは、梁状またはケーブル状のコンポーネントの非線形挙動を特徴付けるのに使用される柔軟なモデリングエンティティです。ポリビームは、離散化された複数のセグメントで構成され、一連のハードポイントを介して接続されます。各セグメントは、ポリビームの幾何学的特性や材料特性に基づいて変形することができます。



自動車サスペンションのスタビライザーバーをポリビームで表現

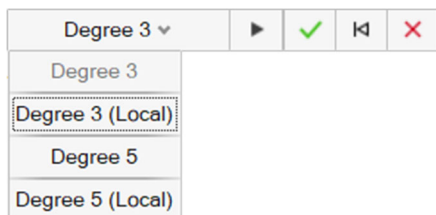
詳細については、[ポリビーム](#)をご覧ください。

## 形状

### 局所補間を用いたブレンドカーブ

ブレンドカーブツールに、局所補間機能を備えた新しいカーブタイプが追加されました。

局所補間を適用するカーブには、**次数3 (局所)** または **次数5 (局所)** を選択します。

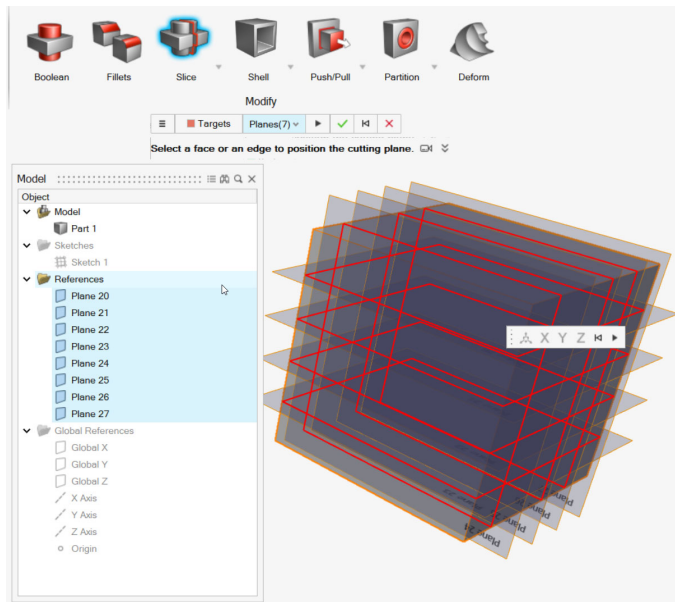


局所補間でカーブを調整する場合、ポイントを変更すると、そのポイントに隣接するカーブのセクションのみに影響します。グローバルカーブを編集する場合、カーブ上のポイントを変更すると、カーブ全体に影響する可能性があります。

詳細については、[ブレンドカーブ](#)をご覧ください。

## 複数の平面による形状のスライス

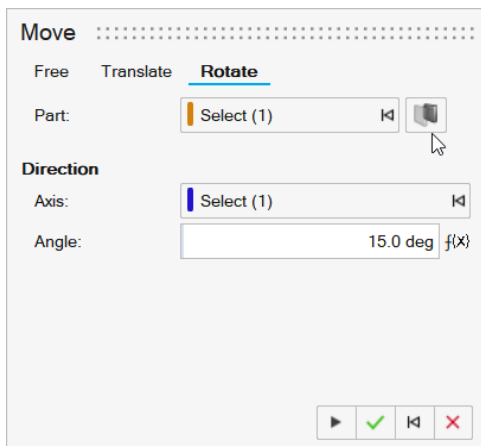
スライスツールで、任意の平面で形状をスライスできるようになりました。



詳細については、[スライス](#)をご覧ください。

## 元の位置の表示

オブジェクトの移動の影響を簡単に確認できるように、移動ツールの自由、平行移動、回転のタブに元の位置を表示チェックボックスが追加されました。

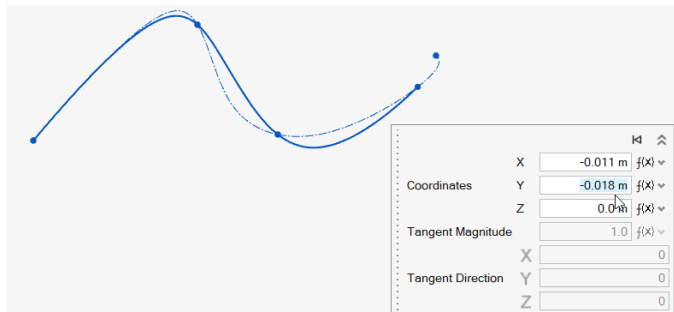


詳細については、[フリーモード](#)、[オブジェクトの移動](#)、[オブジェクトの回転](#)をご覧ください。

## カーブの作成と編集

NURBSカーブおよびブレンドカーブの作成と編集のユーザーエクスペリエンスが向上しました。

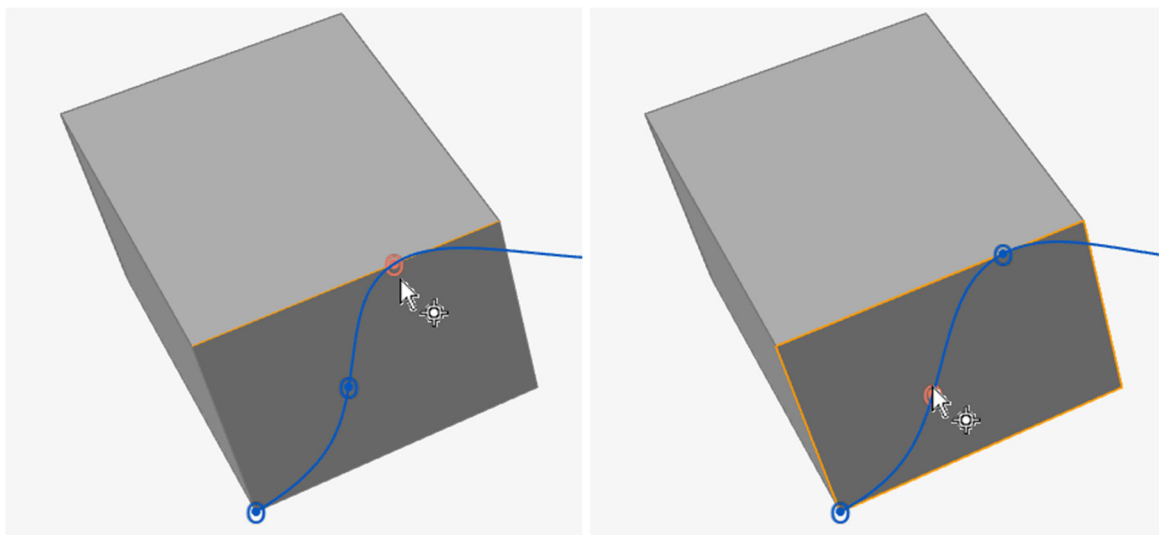
作成中にポイントを編集するには、マイクロダイアログ内の **▽** をクリックして展開し、**X**、**Y**、または**Z** ボックスに値を入力して、各ポイントの座標を微調整します。任意の座標に変数を追加するには、**f(x)** アイコンを選択します。



詳細については、[NURBSカーブ](#)および[ブレンドカーブ](#)をご覧ください。

## エッジまたはフェイスに対するポイントのスナップを一時停止

Altを押し続けると、スナップが一時停止します。これにより、現在のフェイスやエッジに沿ってそのポイントを自由に動かすことができます。



詳細については、[NURBSカーブ](#)または[ブレンドカーブ](#)をご覧ください。

## ブレンドカーブの接線方向のパラメータ化

ブレンドカーブマイクロダイアログで、接線の方向をパラメータ化できるようになりました。

Position (G0)		<input type="text" value="-0.071 m"/>	f(x) v
Coordinates	X	<input type="text" value="-0.071 m"/>	f(x) v
	Y	<input type="text" value="-0.045 m"/>	f(x) v
	Z	<input type="text" value="0.0 m"/>	f(x) v
Tangent Magnitude		<input type="text" value="1.03"/>	f(x) v
Tangent Direction	X	<input type="text" value="1"/>	
	Y	<input type="text" value="-0.290897"/>	
	Z	<input type="text" value="2"/>	

接線方向ZをX値の2倍に設定するには、X値に1、Z値に2を入力します。Yの値をXの値の2倍にする場合、Xの値には1を、Yの値には2を入力します。

詳細については、[ブレンドカーブ](#)をご覧ください。

## 参照システムを使用したオフセット平面の定義

オフセット手法を使用して参照平面を作成する場合、参照系から平面をオフセットします。

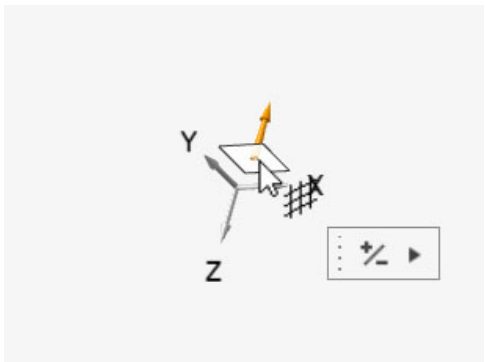
詳細については、[参照平面の作成](#)をご覧ください。

# スケッチ

## ユーザー定義の座標系にスケッチを作成

ユーザー定義の座標系の平面に、スケッチを作成できるようになりました。

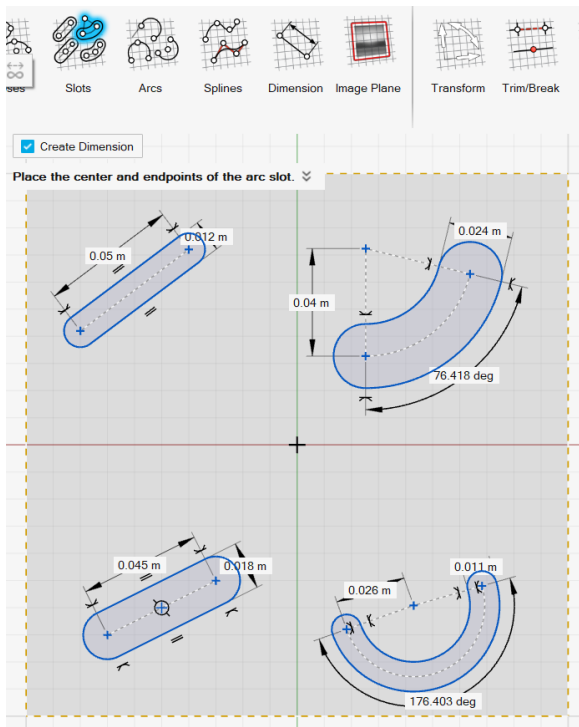
ユーザー定義の座標系にカーソルを合わせると、平面が表示されます。平面をクリックしてスケッチの法線を選択します。マイクロダイアログが表示され、スケッチの方向を変更したり、**適用**をクリックしてスケッチを作成することができます。



詳細については、[新規スケッチ](#)をご覧ください。

## スロット

スロットツールが追加され、直線スロット、中間ポイントスロット、中心ポイント円弧スロット、3ポイント円弧スロットをスケッチできるようになりました。



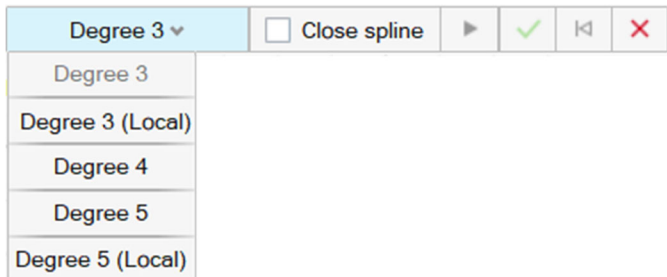
詳細については、[スロット](#)をご覧ください。

## 局所補間を用いたスプライン

スプラインツールに、局所補間機能を備えた新しいカーブタイプが追加されました。

局所補間を適用するカーブには、**次数3（局所）** または **次数5（局所）** を選択します。

局所補間でカーブを調整する場合、ポイントを変更すると、そのポイントに隣接するカーブのセクションのみに影響します。グローバルカーブを編集する場合、カーブ上のポイントを変更すると、カーブ全体に影響する可能性があります。

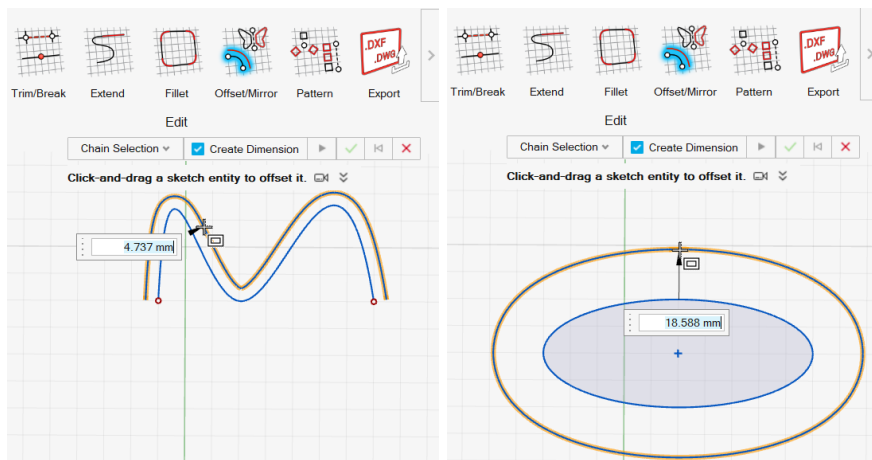


詳細については、[スプライン](#)をご覧ください。

## スプラインと楕円のオフセット

スケッチリボンのオフセットツールが拡張され、スプラインと楕円をサポートするようになりました。

スプラインまたは楕円をオフセットするには、オフセットツールを選択し、スプラインまたは楕円をクリックしてドラッグするか、マイクロダイアログにオフセット値を入力します。



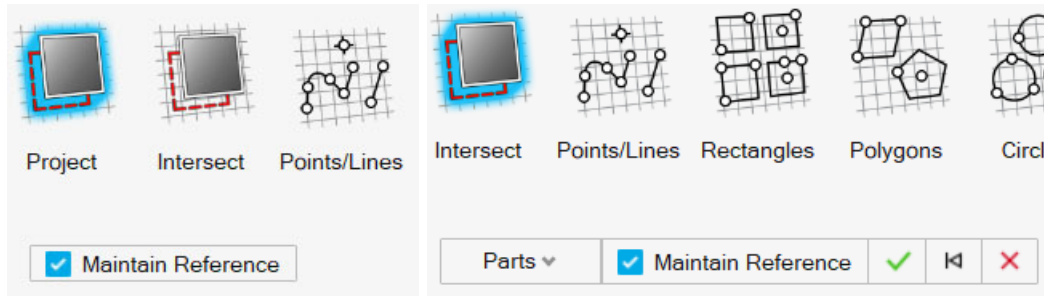
詳細については、[オフセット](#)をご覧ください。

## 元の形状への参照を保持

投影ツールと交差ツールに、**参照の保持**チェックボックスが追加されました。

投影/交差フィーチャに元の形状への参照を保持させたい場合は、**参照の保持**チェックボックスをオンにします。元の形状を参照せずに投影/交差を行う場合はチェックボックスをオフにします。

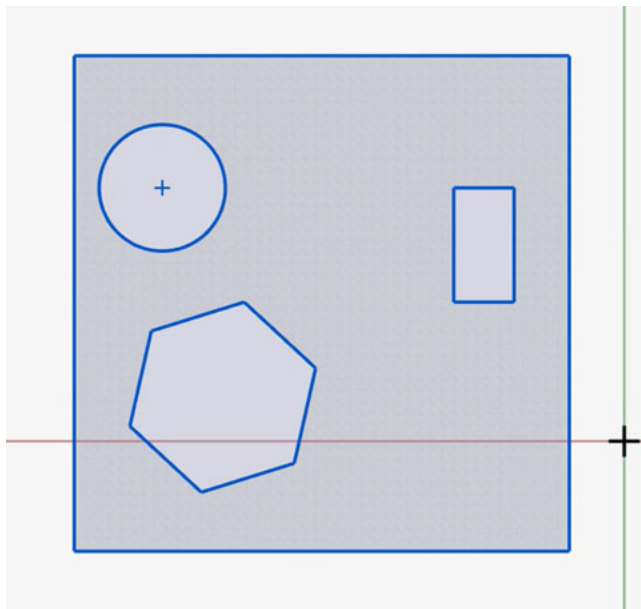
参照エンティティは、点線の作図線で表示されます。非参照エンティティは、未定義の作図線として表示されます。



詳細については、[投影](#)および[交差](#)をご覧ください。

## 交差カーブの抽出

スケッチ平面を、三角形メッシュ、インポートしたSTL、または最適化された形状と交差させると、形状がスケッチ平面と交差する部分でカーブが抽出されます：

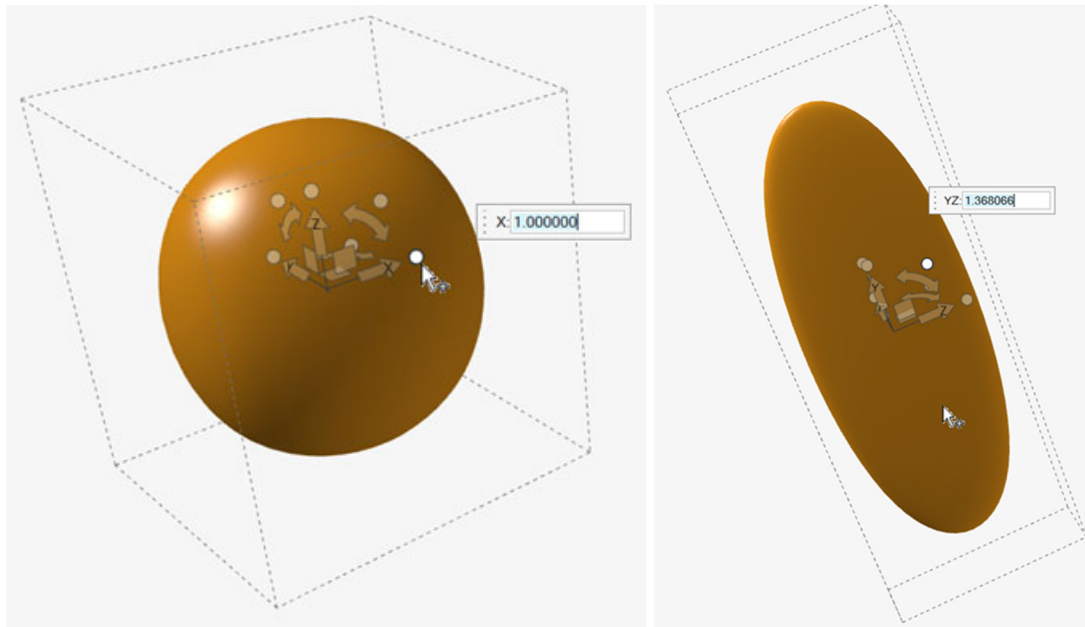


詳細については、[交差](#)をご覧ください。

# PolyNURBS

## 移動ツールおよびボディの移動ツールを用いた局所スケーリング

ボディの移動ツールまたは移動ツールを使用してPolyNURBSを編集する際、Sを押すと、スケーリングハンドルを表示または非表示にすることができます。



局所スケーリングを適用するには、以下のオプションから選択します。

- スケーリングハンドルをドラッグします。
- スケーリングハンドルをクリックし、スケール係数を入力します。
- カーブ矢印のスケーリングハンドルをクリックし、各軸のスケール係数を入力します。

詳細については、[PolyNURBSの編集またはボディの移動](#)をご覧ください。

# 流体

## 収束データ表の更新

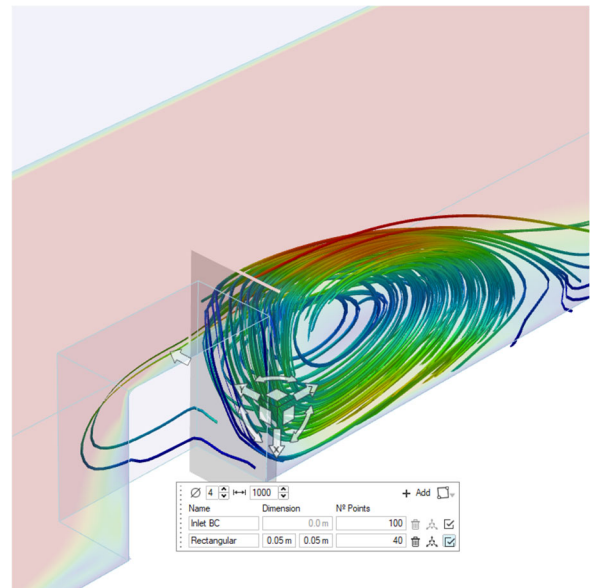
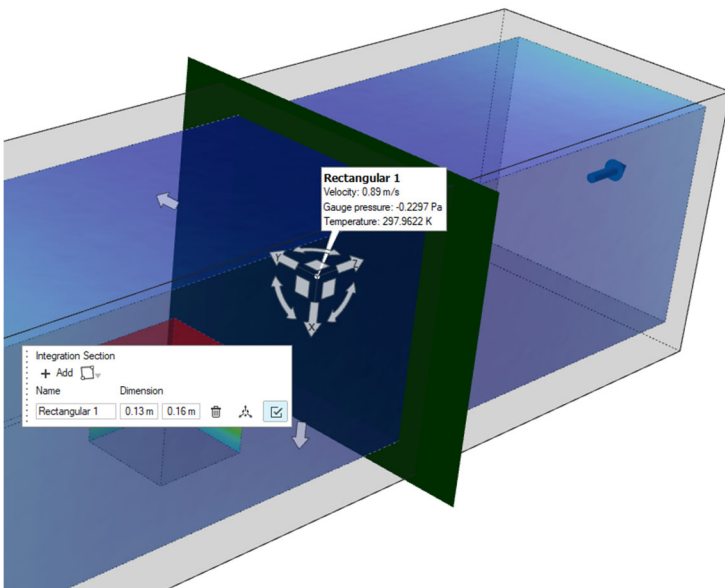
収束データ表に、入口および出口の質量流量データが追加されました。

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

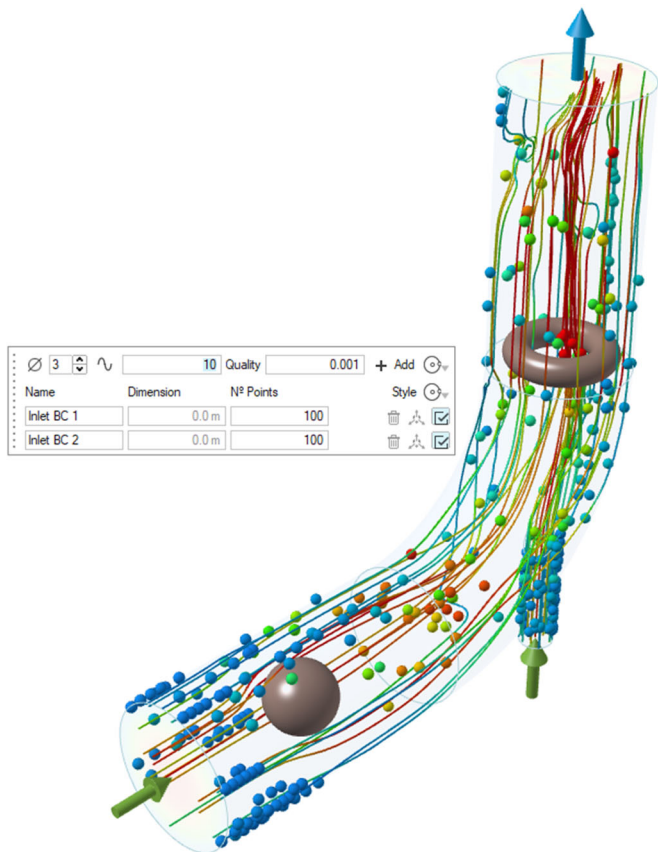
## ストリームライン、粒子、平均化セクションの更新

解析結果を表示する際、ストリームライン、粒子、および平均化セクションに、短径の発生領域を作成できるようになりました。また、前回作成した発生領域のコピーを解析に貼り付けることができるようになりました。



## 粒子アニメーション

解析エクスプローラで粒子を使って結果を可視化する際、粒子放出バッチごとのステップ数、および単一ステップ内での粒子の移動距離を指定できるようになりました。コントロールが更新されたことで、より連続的な粒子の流れを作り出し、粒子の軌道をより正確に捉えることができました。



# 設計探索

## 設計変数としてのシート厚

設計探索で、シート厚が設計変数としてサポートされるようになりました。

詳細については、[設計変数](#)をご覧ください。

## 材料降伏と応力制約の関連付け

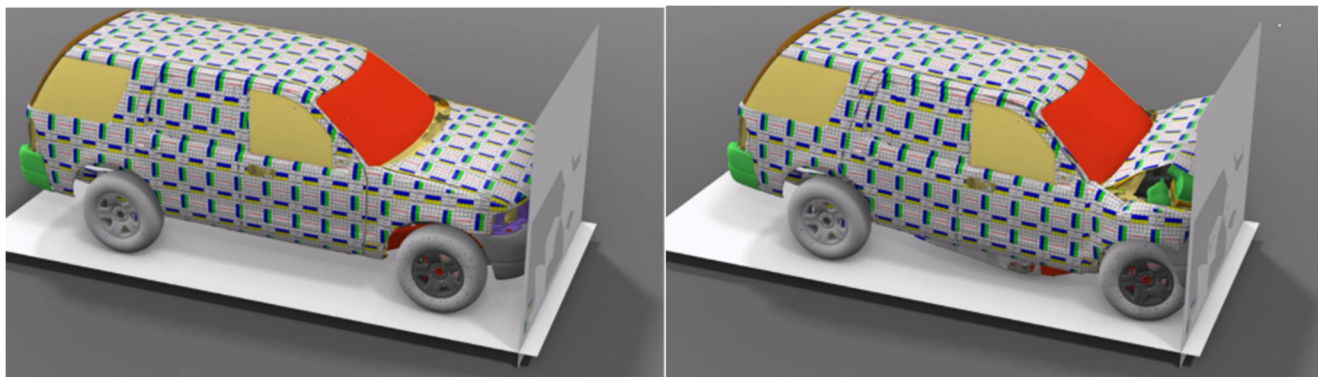
パートに材料を適用すると、設計探索で、材料降伏が応力制約に自動的に関連付けられます。

詳細については、[制約の作成](#)をご覧ください。

# レンダリング

## テクスチャをメッシュオブジェクトに固定

テクスチャがオブジェクトの物理的な位置に固定されるようになり、アニメーションや変形中にテクスチャがオブジェクトに追従できるようになりました。



# Python API

## スケッチ

- 中間ポイントスロット、中心ポイント円弧スロット、3ポイント円弧スロットのAPIサポートが追加されました。
- 局所補間を用いたスプラインのAPIサポートが追加されました
- オフセットスプラインのAPIサポートが追加されました

## 形状

- 複数の平面によって形状をスライスするためのAPIサポートが追加されました。

## インプリシットモデリング

- 新しいオプションが追加され、ポイントエッジセットで元のメッシュ要素のデュアル頂点および/またはエッジを作成できます。
- ポイントエッジセットを使用して、コンフォームオブジェクトからUVWのパラメータ化をサンプリングして、厚みのあるストラットに変換できるようになりました。
- インプリシット中間サーフェスのAPIサポートが追加されました。
- インプリシットワープマップのAPIサポートが追加されました。
- インプリシットパートをスライスファイル (.cli および .3mf) としてエクスポートできるようになりました。

## 構造

- 順次初期荷重を用いた構造荷重ケースがサポートされました。
- シート厚の値を変数として設定するAPIサポートが追加されました。
- 解析結果からH3DファイルをエクスポートするためのAPIサポートが追加されました。

## 機能強化

- TableView APIが強化され、カラムの非表示、API経由でのカラムオプションによるソートが可能となりました。 [INSPIRE-47873] [INSPIRE-31402]
- 温度境界条件 API が改善され、初期温度と最終温度を取得および設定できるようになりました。 [INSPIRE-48901]
- FEMファイルを任意の単位にエクスポートするオプションが追加されました。 [INSPIRE-49043]
- importLoads APIが機能強化され、汎用パスを受け付けるようにしました。 [INSPIRE-48900]
- Spotweld APIが改善され、スポット溶接へのトレランスをスキップ、および追加できるようになりました。 [INSPIRE-49450]
- getSeamWelds APIが追加され、パートまたはエッジのシーム溶接のリストを取得できます。 [INSPIRE-48572]

# 解決された問題

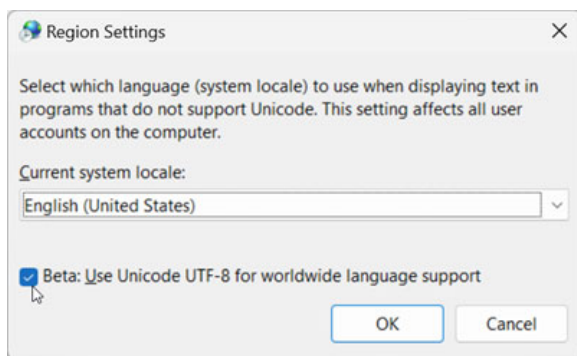
- MOTION - リリース2025.1で弾性体接触 +が適切に動作しなかった問題が修正されました [INSPIRE-49631]
- フェイスのエッジフィレットがサポートされました [INSPIRE-49900]
- ユーザーが入力したミリングのアクセス角度が無視される問題が修正されました [INSPIRE-51303]
- Inspireをバッチモードで実行すると、設計探索が失敗する問題が修正されました [INSPIRE-51108]
- 変位制約が存在する場合、OptiStructの実行が失敗する問題が修正されました [INSPIRE-51023]
- キャプチャしたアニメーションで、品質が低下する問題が修正されました [INSPIRE-50898]
- 一部の.h3dファイルをインポートすると、Inspireがクラッシュする問題が修正されました [INSPIRE-50028]
- .h3dファイルが生成されない問題が修正されました [INSPIRE-35902]
- ニュートンを使用して圧力を入力すると、エラーが表示される問題が修正されました。ニュートンはMPaに変換されるようになりました [INSPIRE-49867]
- 荷重テーブルを介して色付きサーフェスに適用された変位制約を、Inspireで読み取れなかった問題が修正されました [INSPIRE-49542]
- [MOTION] 日本語ユーザーインターフェースで実行している場合、プリミティブシェイプの調整コントロールが表示されない問題が修正されました [INSPIRE-49506]
- [MOTION] モデルを保存してロードした後、静的および動的な摩擦係数が1.0になる問題が修正されました [INSPIRE-49388]
- 一部のソリッドモデルがインポートできない問題が修正されました [INSPIRE-48852、

INSPIRE-41531、INSPIRE-42462]

- Inspireを閉じた後、HWX.exeがバックグラウンドで実行する問題が修正されました [INSPIRE-48837]
- パートの修復で、無効なCADを完全に修復できない問題が修正されました [INSPIRE-48471]
- メッシュ作成エラーにより解析が失敗する問題が修正されました [INSPIRE-16881]

# 既知の問題

- 2025年10月14日をもって、Microsoft Windows 10はサポート終了になります。  
Microsoftのメッセージに従い、すべてのAltair 2026.0アプリケーションはWindows 10をサポートしなくなります。Altairでは、お客様がこの変更に対応できるように、この情報を提供しています。Altair 2026.0は、Windows 11オペレーティングシステムと、その他のLinuxベースのオペレーティングシステムをサポートします。ご質問やご不明な点がございましたら、お近くのAltairサポートチームまでお問い合わせください。
- Windowsでは、フォルダ名のUnicode文字はデフォルトではサポートしていません。  
Unicode文字を含む実行フォルダを使用する場合は、Windowsのシステムロケール設定で、**ベータ：ワールドワイド言語サポートでUnicode UTF-8を使用**を有効化してください。
  - スタート → 設定を選択します。
  - 設定で、**時間と言語**を選択します。
  - 言語と地域を選択します。
  - 管理用の言語の設定を選択します。
  - システムロケールの変更をクリックします。
  - **[ベータ：ワールドワイド言語サポートでUnicode UTF-8を使用]**チェックボックスをオンにします。



- PRINT3D - サポートをダブルクリックした後、Print3Dタブの外側にプリントオブジェクトが表示されたままになり、モデルが破損する場合があります [INSPIRE-51630]
- PRINT3D - パートを定義し、プリント用のオープンを作成した後、プリント部分をダブルクリックすると、プッシュ/プルコンテキストが開き、モデルが破損する場合があります [INSPIRE-51630]
- MOTION - 弾性体結果の確認コンテキストを離れると、固定ピンや構造サポートなどの特定の境界エンティティが非表示になります [INSPIRE-35999]
- MOTION - モーション荷重の最適化で、再解析結果に、複合モーション荷重ケースが欠落します [INSPIRE 48809]
- FLUIDS - リアルタイム可視化を使用を選択した状態で、仮想マシン上でシミュレーションを実行すると、アプリケーションがクラッシュする場合があります [INSPIRE-49340]
- FLUIDS - Linuxで、シミュレーションのリアルタイム可視化が動作しません。 [INSPIRE-48967]
- FLUIDS - 設計探索の結果を表示する際、解析エクスプローラウィンドウでスタイルオプションとフィールドの作成オプションが使用できません。 [INSPIRE-51469]
- FLUIDS - 設計探索の結果に質量流量が含まれません。 [INSPIRE-51669]
- FLUIDS - Linuxで、.h3dファイルに結果をエクスポートできません。 [INSPIRE-48919]