

Altair® Inspire™ 2026.0

릴리스 노트

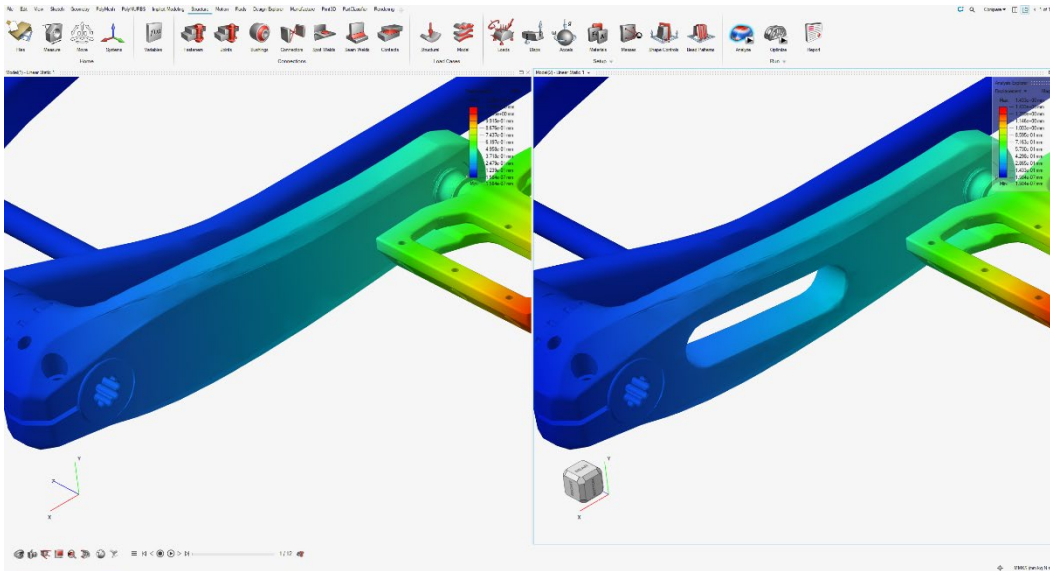
새로운 피쳐

일반

다중 창 결과

각 실행의 결과를 표시하는 여러 모델링 창에서 해석 및 최적화 결과를 시각화합니다.

작업공간의 오른쪽 상단에 있는 **Set Page Layout**(페이지 레이아웃 설정) 버튼을 사용하여 창을 정렬하는 방법을 선택합니다.



자세한 내용은 다중 창 결과를 참조하십시오.

튜토리얼 모델에 대한 직접 링크

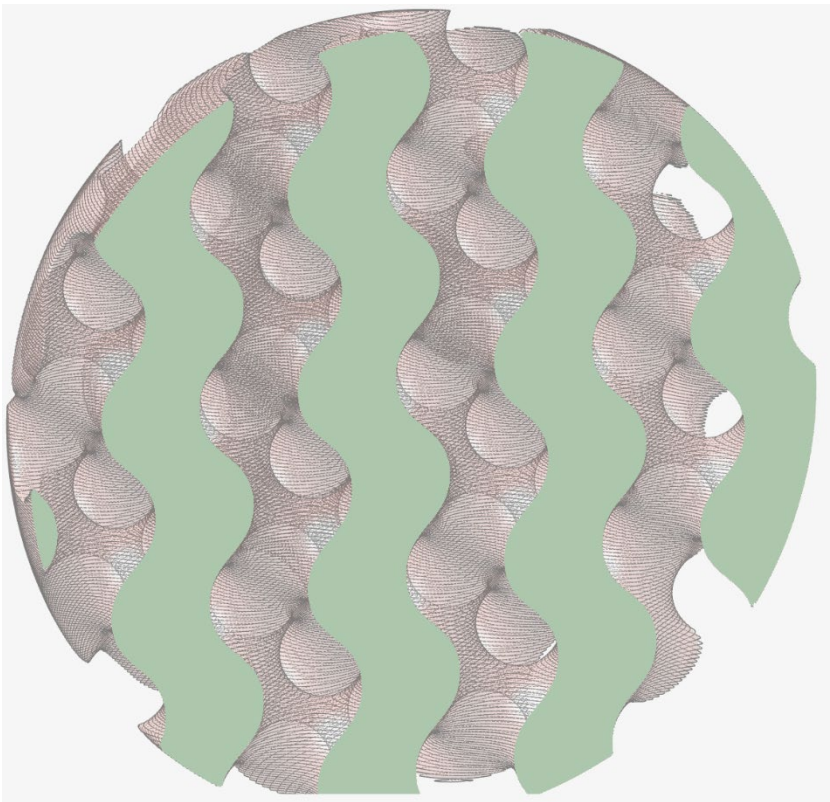
이제 따라하는 데 도움이 될 수 있도록, 응용 프로그램 도움말의 튜토리얼에 튜토리얼에서 사용되는 모델에 대한 직접 링크가 포함됩니다.

자세한 내용은 [튜토리얼](#)을 참조하십시오.

암묵적 모델링

자르기 데이터 내보내기

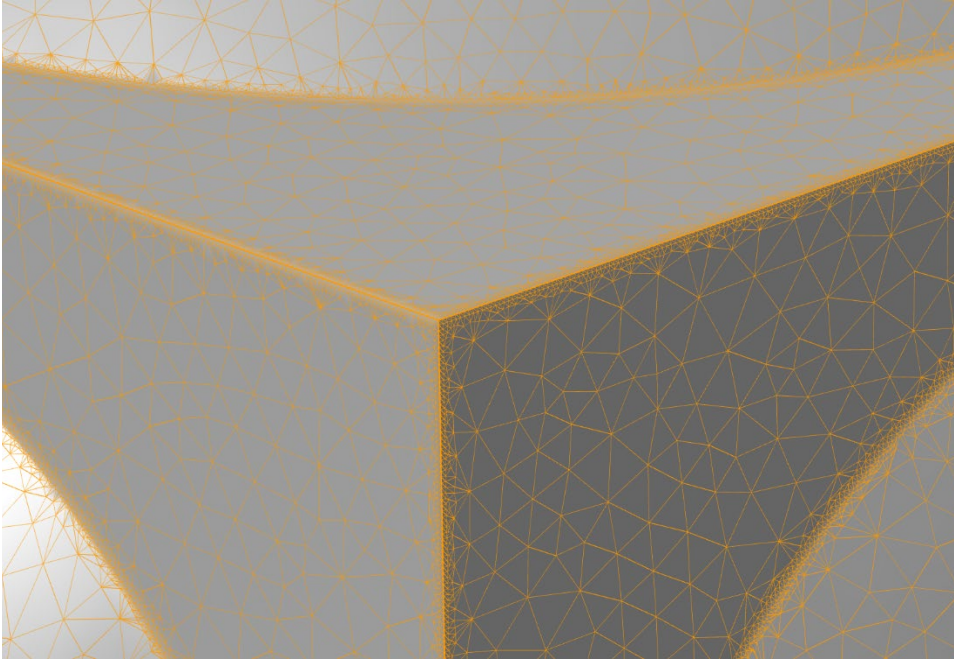
이제 암묵적 파트를 자르기 파일(.cli 및 .3mf)로 내보낼 수 있습니다. 내보내기에서는 기본 암묵적 모델을 자르며 메시가 필요하지 않습니다.



자세한 내용은 [자르기 데이터 내보내기](#)를 참조하십시오.

적응형 리메싱

리메싱 옵션 중 하나를 사용하여 암묵적 파트를 메시 표현으로 변환하면 새로운 리메싱 알고리즘이 구현되어 요소 크기가 특징 부근에서 작게 유지되고 평평한 영역에서는 크게 유지되는 적응형 메시를 생성할 수 있습니다.

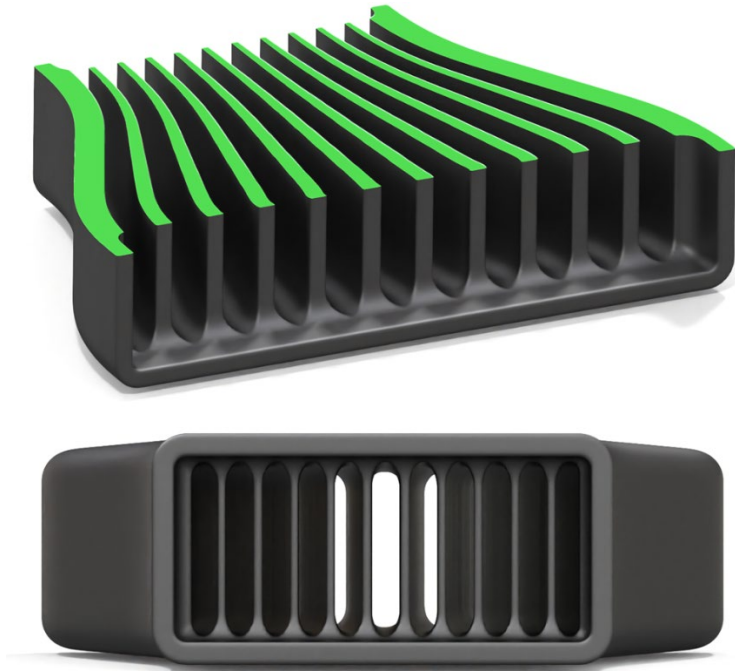


이렇게 하면 표면의 공차를 더 효과적으로 유지하면서 메시 요소 수를 줄일 수 있습니다.

자세한 내용은 [환경설정: Inspire](#)를 참조하십시오.

중간면

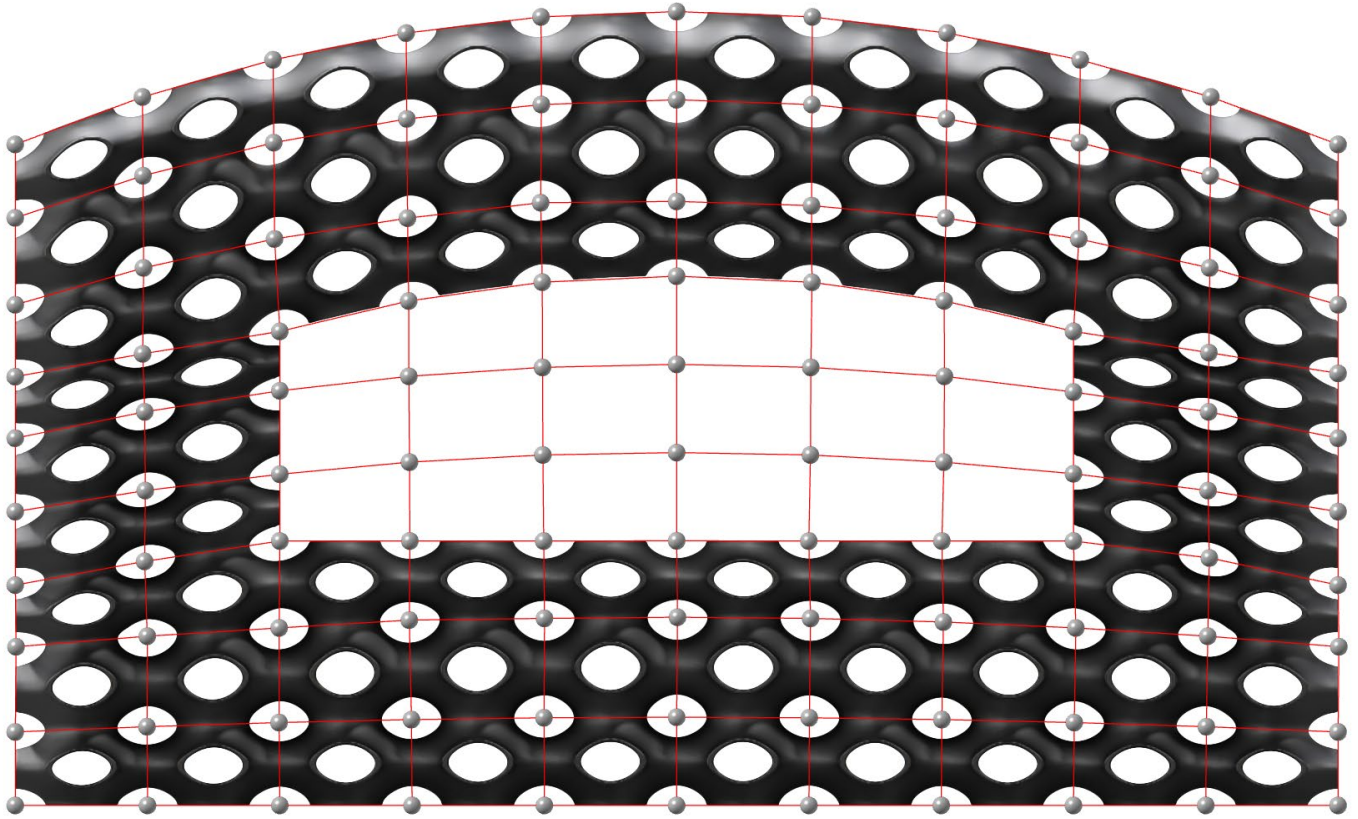
중간면 도구를 사용하면 두 암묵적 파트 사이에 하나 이상의 표면 또는 볼륨을 생성할 수 있습니다. 이 기능은 두 파트/표면 사이에 필드 기반 효과를 생성하거나 두 파트/표면 사이에 균등한 간격의 표면을 생성할 때 유용합니다.



자세한 내용은 [암묵적 중간면 생성](#)을 참조하십시오.

사용자 정의 UV 그리드로 래티스 맞추기

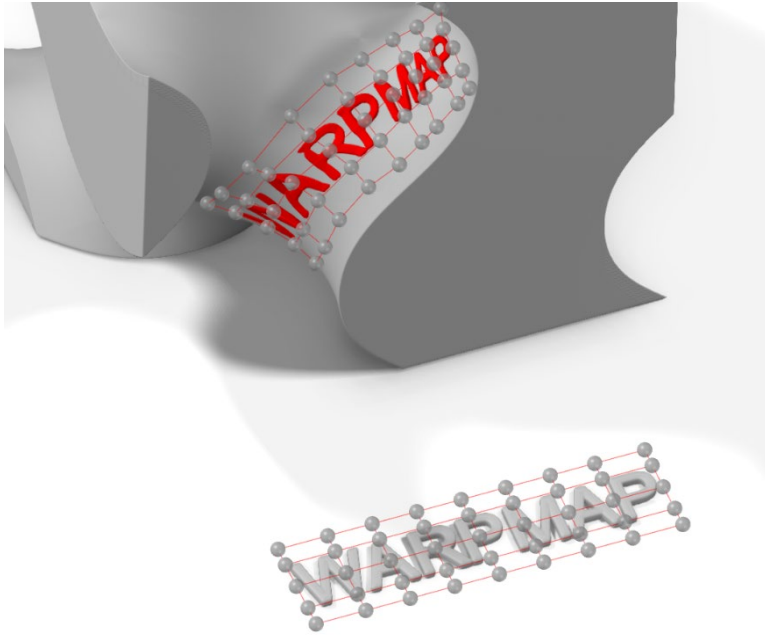
이제 사용자는 기존 서피스 매개변수화를 변환하거나 래티스 단위 셀의 간격/레이아웃/위치를 완벽하게 제어하여 래티스 좌표 공간을 대상 표면에 쉽게 매핑할 수 있는 새로운 표면 매개변수화를 생성할 수 있습니다.



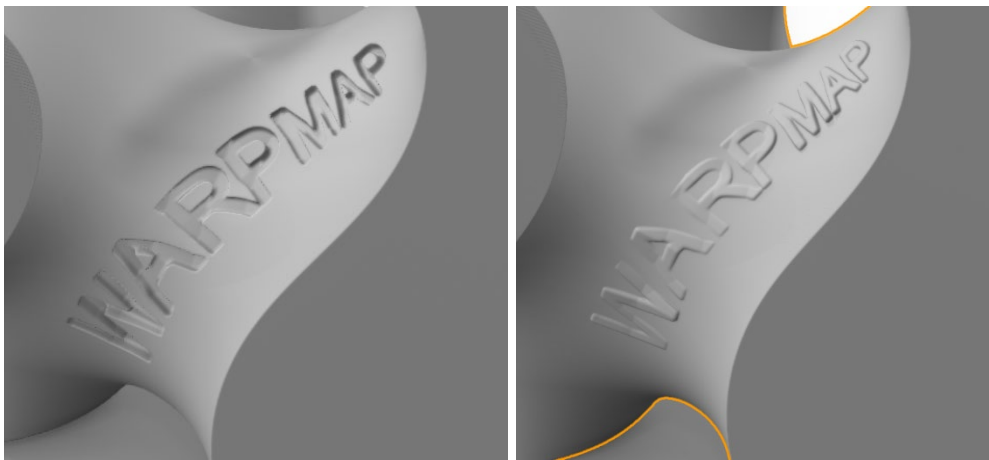
자세한 내용은 [사용자 정의 UV 그리드로 래티스 맞추기](#)를 참조하십시오.

뒤틀기 맵

암묵적 뒤틀기 맵 도구를 사용하면 연결된 두 UV 그리드를 통해 뒤틀기를 지정하여 2D 객체를 3D 좌표에 매핑할 수 있습니다. 한 그리드는 2D 객체의 UV 매개변수화를 정의하고 다른 그리드는 3D 공간에서 객체의 위치를 정의합니다.



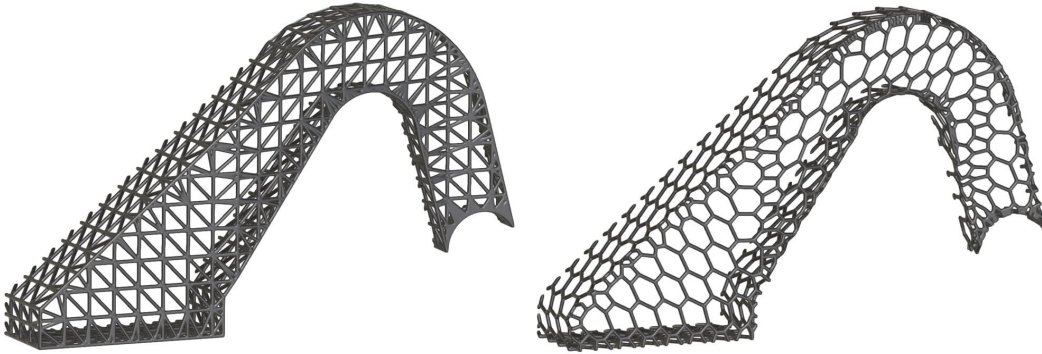
암묵적 파트에 로고 또는 텍스트를 음각/양각 처리할 수 있으며, 표면 위의 평평한 객체를 변형할 수도 있습니다.



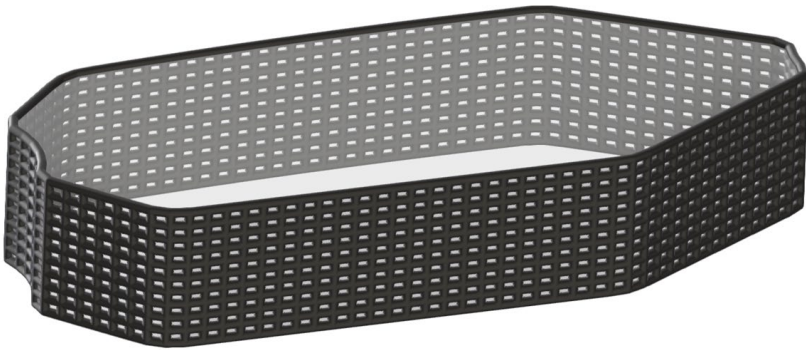
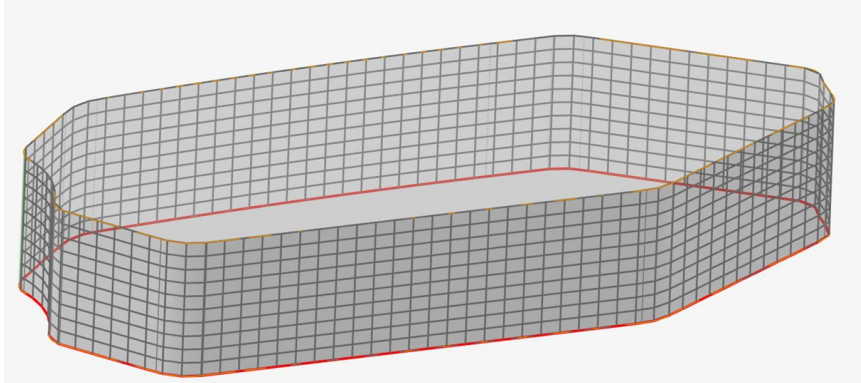
자세한 내용은 [암묵적 뒤틀기 맵 생성](#)을 참조하십시오.

점-엣지 세트 개선 사항

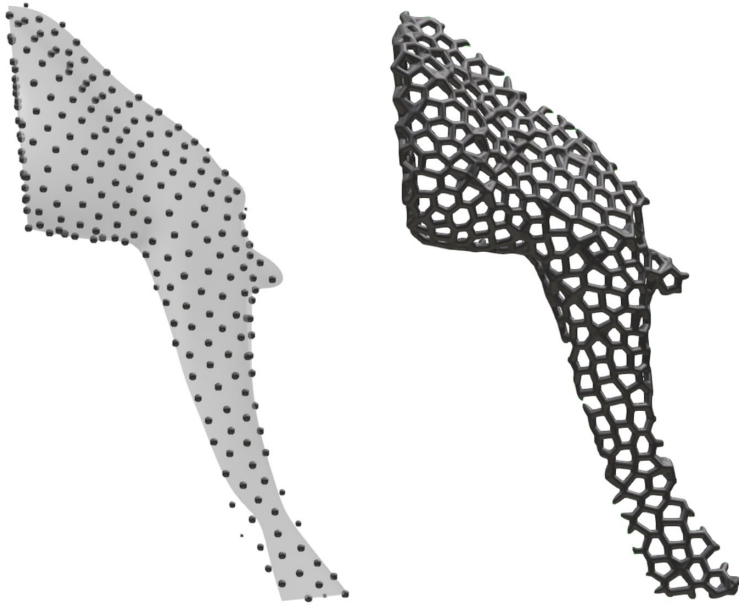
이제 표면/체적 메시에서 꼭지점과 엣지를 추출할 때 원래 메시 요소의 듀얼 꼭지점 및/또는 엣지를 생성할 수 있습니다.



이제 점-엣지 세트는 준수 객체에서 UVW 매개변수화를 샘플링하여 두꺼운 스트럿으로 변환할 수 있습니다.



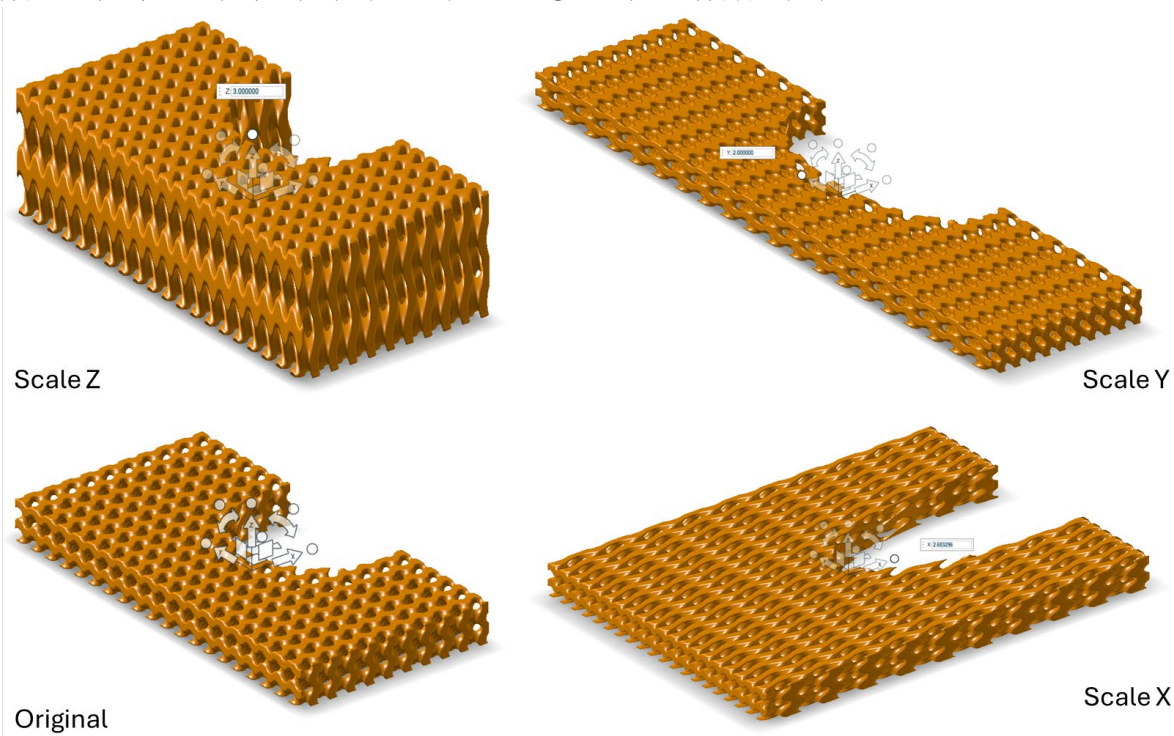
표면에만 점을 생성하는 경우, 닫힌 볼륨을 채우는 것이 아니라 측지인 보로노이형 스트럭처를 생성할 수 있습니다.



자세한 내용은 [점-엣지 세트 - 래티스 및 기타 트러스 스트럭처의 고급 디자인](#)을 참조하십시오.

배율

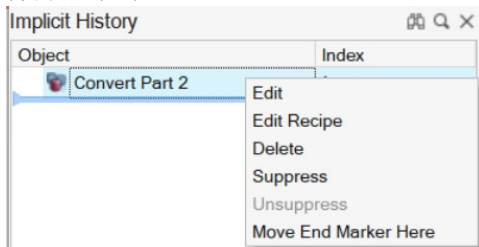
배율 핸들은 암묵적 바디 이동 도구에서 S를 눌러 활성화할 수 있습니다. 균일하게 조정할 수도 있고 각 축을 따라 바디의 크기를 조정할 수도 있습니다.



자세한 내용은 [암묵적 지오메트리 이동을 참조하십시오](#).

변환된 암묵적 객체 편집

이제 이력 브라우저에서 변환된 암묵적 객체를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 편집할 수 있습니다.



자세한 내용은 [암묵적 지오메트리로 변환하기](#) 및 [이력 브라우저를 참조하십시오](#).

롤백 없이 편집

이제 이력 브라우저에서 암묵적 객체를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **Edit Recipe**(레시피 편집)를 선택하여 롤백하지 않고 편집할 수 있습니다.

자세한 내용은 [이력 브라우저](#)를 참조하십시오.

스트럭처 해석

H3D 파일에 해석 결과 쓰기

이제 해석 결과를 H3D 파일로 저장하여 데이터 교체를 간소화할 수 있습니다.

해석 탐색기에서 내보내기:

- 실행 드롭다운을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **H3D로 실행 저장**을 선택합니다.
- 로드 케이스 드롭다운을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **H3D로 로드 케이스 저장**을 선택합니다.
- 결과 유형 드롭다운을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **H3D로 결과 유형 저장**을 선택합니다.

모델 브라우저에서 내보내기:


- 결과를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **H3D로 실행 저장**을 선택합니다.
- 결과를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **H3D로 로드 케이스 저장**을 선택합니다.
- 결과를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **H3D로 결과 유형 저장**을 선택합니다.

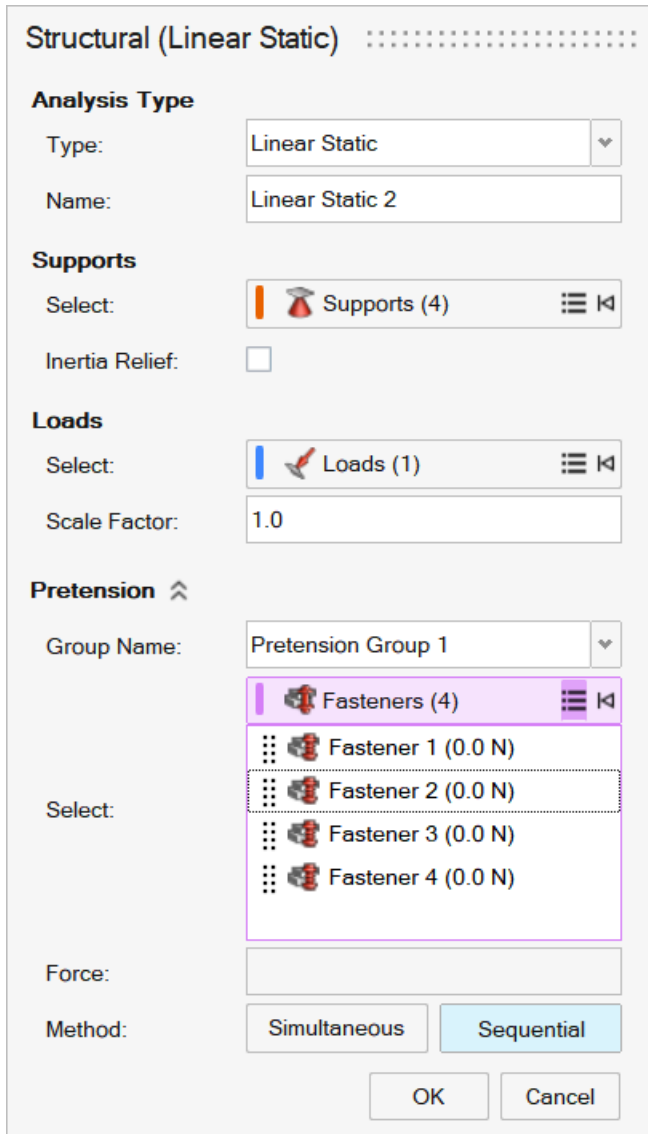
파일 > 다른 이름으로 저장을 선택하고 저장할 유형 드롭다운에서 **H3D(.h3d)**를 선택합니다.

자세한 내용은 [해석 탐색기 옵션](#) 또는 [해석 결과 로드](#)를 참조하십시오.

순차적 예비하중을 사용하는 스트럭처 로드 케이스

스트럭처 로드 케이스 가이드 패널이 새로 설계되었으며 순차적 예비하중을 조정하는 컨트롤이 포함되어 있습니다.

순차적 방법을 사용하는 경우 **확장/축소**  를 클릭하여 선택된 패스너 목록을 표시하고 패스너를 끌어서 순서를 변경할 수 있습니다. OptiStruct를 사용하는 경우 하중이 순차적으로 적용됩니다. SimSolid를 사용하는 경우 힘이 모든 패스너에 동시에 적용됩니다.



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:

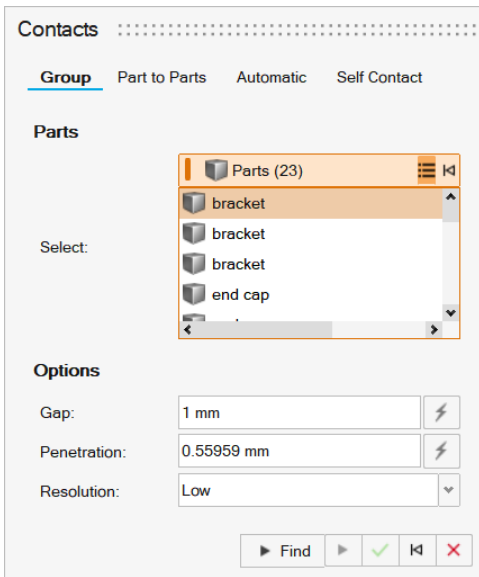
Method: Simultaneous Sequential

OK Cancel

자세한 내용은 [스트럭처 로드 케이스](#)를 참조하십시오.

새로운 컨택 방법 및 워크플로우

컨택 워크플로우 및 도구가 업데이트되었습니다.



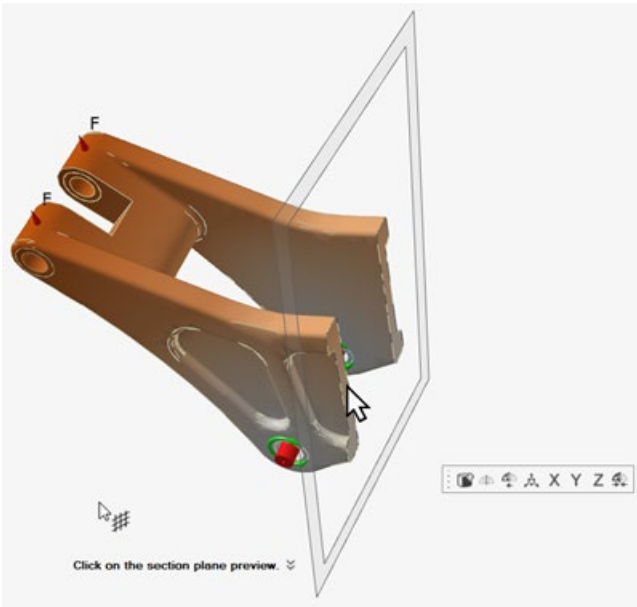
컨택 테이블에 필터링이 추가되었습니다. 컨택 테이블 상단에서 빠른 필터를 선택하여 해당 유형의 컨택을 표시합니다.

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

자세한 내용은 [컨택](#)을 참조하십시오.

절단면의 SimSolid 해석 결과

SimSolid를 솔버로 사용하는 경우 절단면을 생성하면 단면에 해석 결과가 표시됩니다.

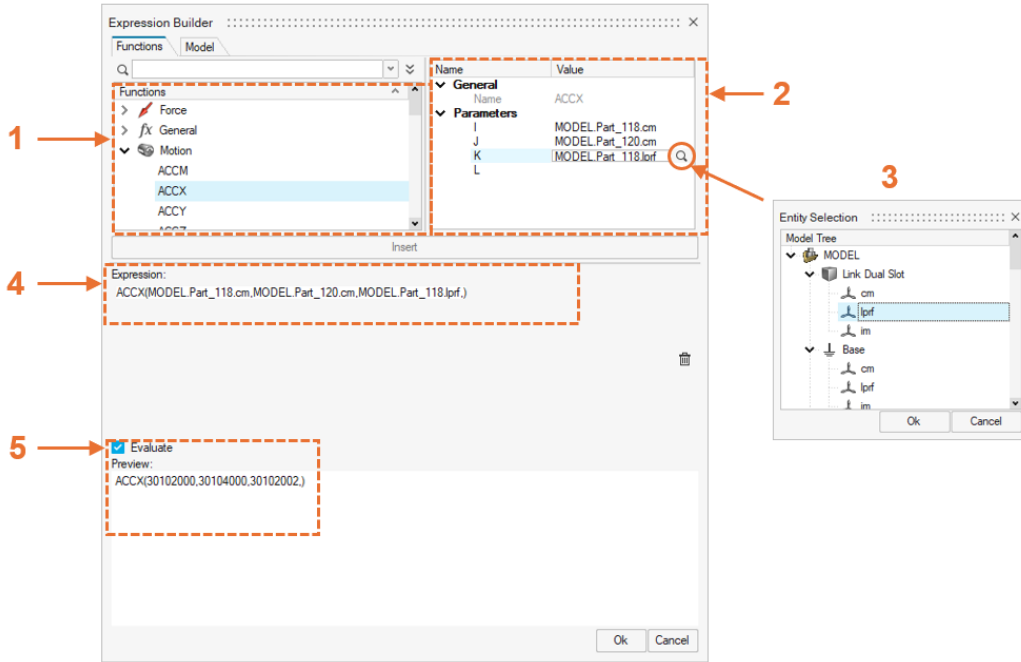


자세한 내용은 [절단면 생성](#)을 참조하십시오.

모션

표현식 빌더(애널리스트)

이 대화형 도구를 사용하면 모델 데이터는 물론 솔버 및 수학 함수에 빠르게 액세스하여 사용자 정의 표현식을 빌드할 수 있습니다. 이러한 표현식은 하드 포인트 위치 제어, 변수 정의, 사용자 정의 입력 생성 등 다양한 엔티티에 적용할 수 있습니다.



1 - MotionSolve 함수 라이브러리

2 - 함수 빌더 템플릿은 함수 빌드 과정을 안내합니다.

3 - 모델 엔티티 선택기를 사용하여 모든 모델 엔티티를 찾아볼 수 있습니다.

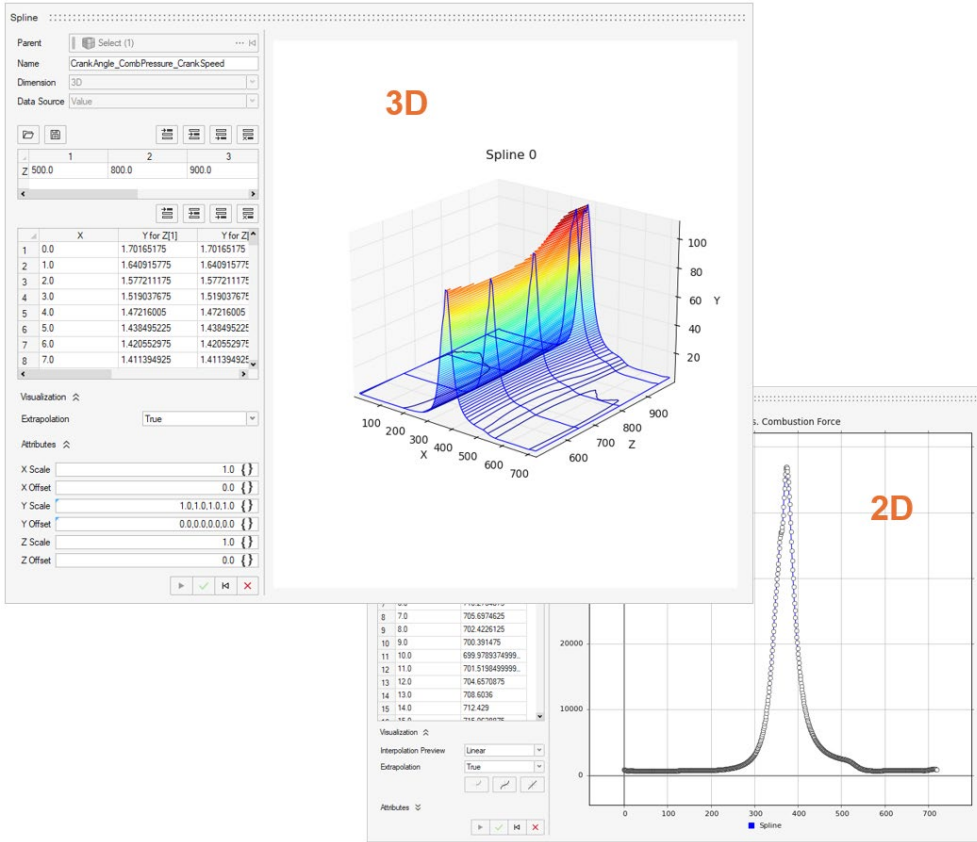
4 - 생성 중인 함수/표현식을 미리 봅니다.

5 - 함수 또는 표현식의 최종 형태를 검증합니다.

자세한 내용은 [표현식 빌더](#)를 참조하십시오.

스플라인 편집기(애널리스트)

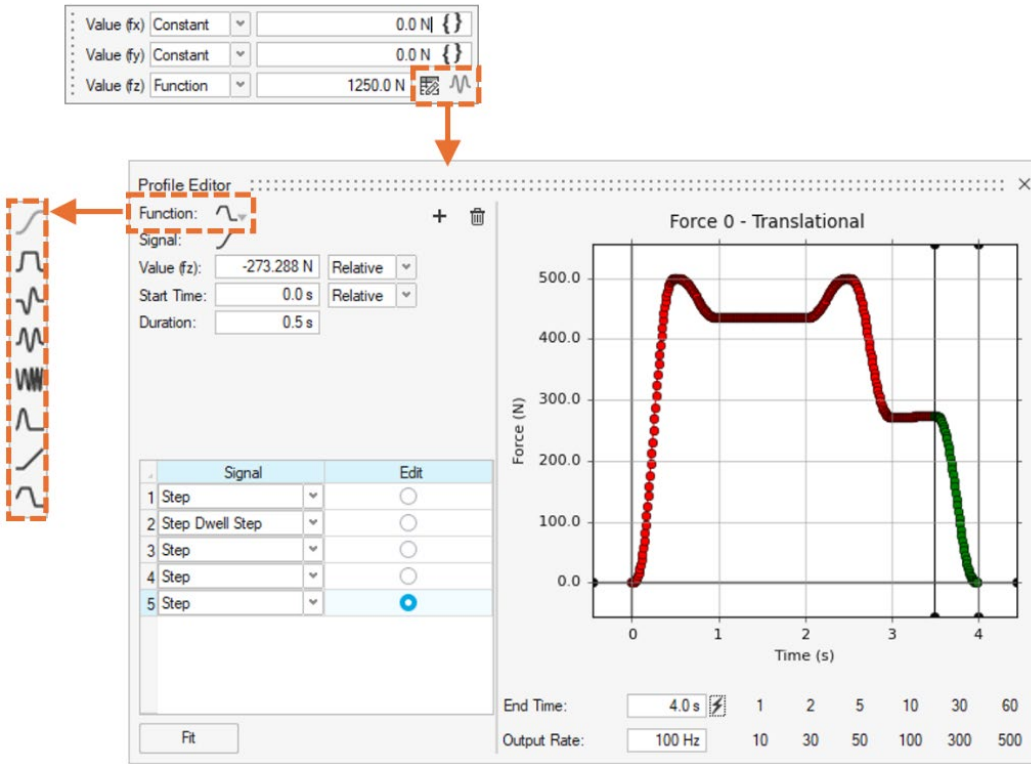
스플라인 편집기는 2차원 및 3차원 데이터 스플라인을 생성하고 볼 수 있는 대화형 도구입니다. 스플라인 데이터는 값을 입력하거나 .csv 파일을 읽거나 수학적 기반 표현식을 정의하여 채울 수 있습니다. 연결된 파일에서 데이터를 오프셋 및 크기 조정하고 로컬 편집을 위한 값으로 변환할 수 있습니다.



자세한 내용은 [스플라인 편집](#)을 참조하십시오.

함수

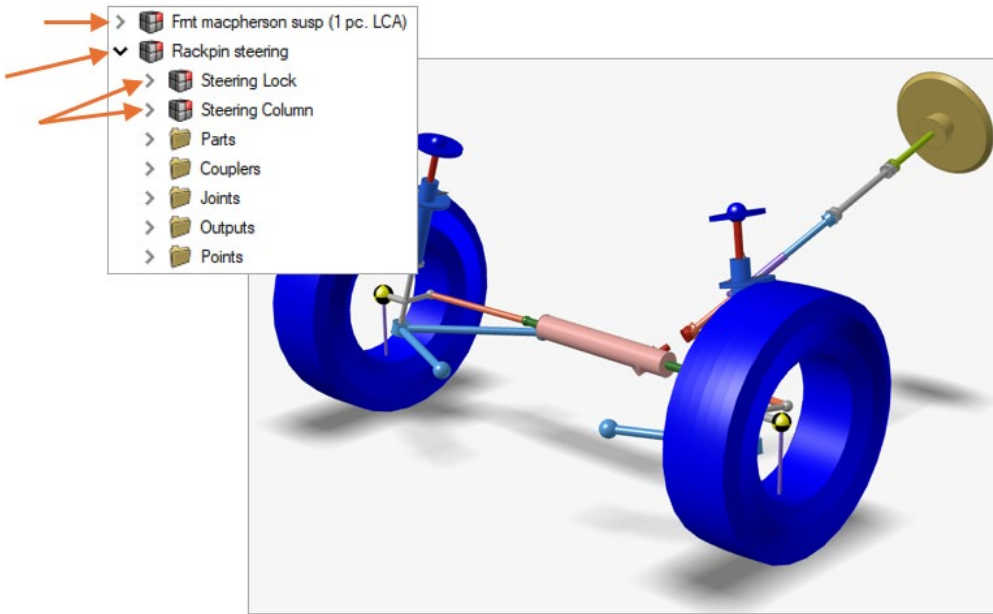
이제 모션-애널리스트 페르소나에서 힘 및 모션에 대한 입력 유형으로 함수를 사용하여 입력 생성을 간소화할 수 있습니다. 모션-디자이너 페르소나와 마찬가지로 모션-애널리스트는 단계, 단계-드웰-단계, 임펄스, 진동, 다중 신호와 같은 일반적인 기능을 대화식으로 정의할 수 있는 프로파일 편집기 도구를 제공합니다.



자세한 내용은 [프로파일 함수](#)를 참조하십시오.

시스템(애널리스트)

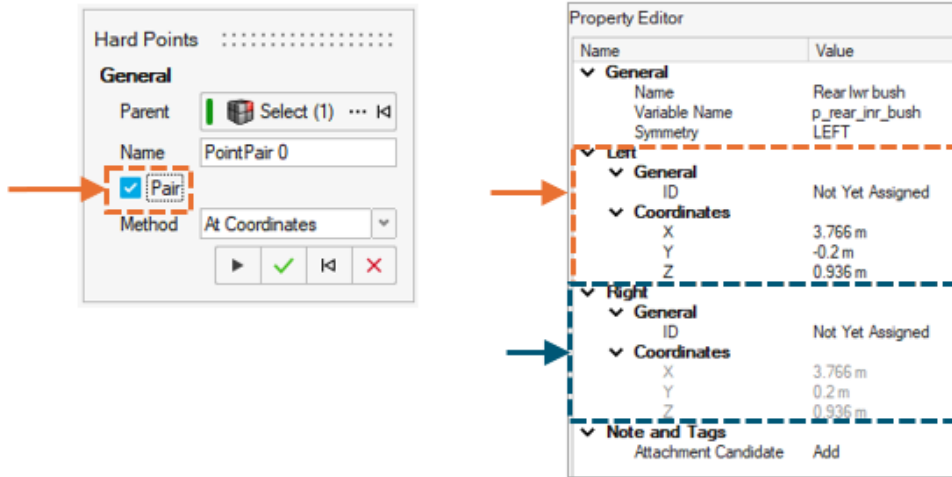
시스템은 파트, 포인트, 마커, 조인트, 힘과 같은 특정 모델링 엔티티를 유지하는 컨테이너 역할을 하는 모델 엔티티로, 모델을 상위-하위 계층 구조로 구성할 수 있습니다. 시스템은 내장되거나 참조될 수 있습니다. 내장 시스템은 모델 내에 자체적으로 포함되며 시스템에 대한 변경 사항은 해당 모델에만 적용됩니다. 참조된 시스템은 별도로 저장되며 공통 상위 시스템에 연결됩니다. 상위 시스템에 대한 변경 사항이 모든 자식 모델에 전파됩니다. 모든 시스템은 “첨부”를 사용하여 한 모델에서 이식되어 다른 모델에 연결될 수 있다는 점에서 모듈식입니다.



자세한 내용은 [시스템](#) 및 [첨부](#)를 참조하십시오.

페어(애널리스트)

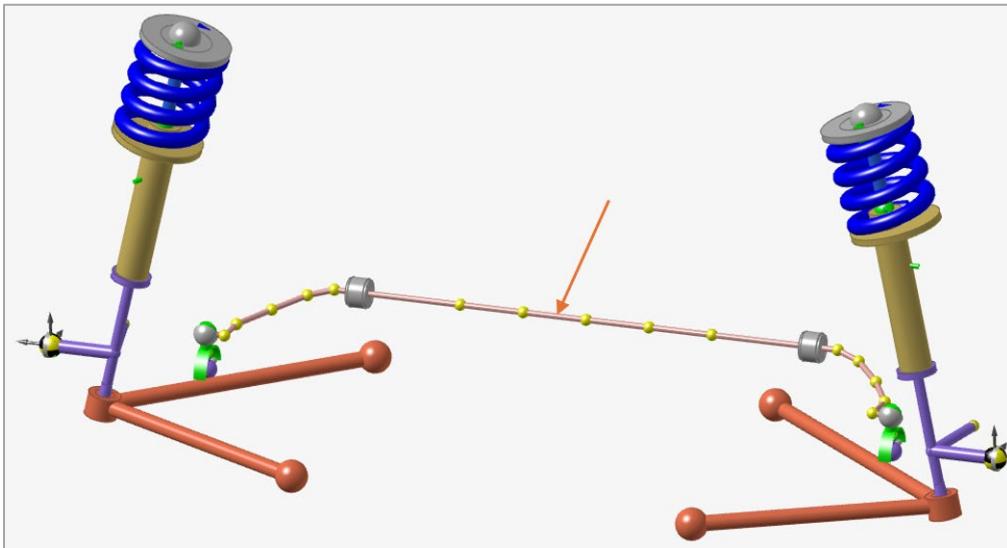
페어(Pairs)는 대칭 모델링을 허용하는 포인트, 마커, 조인트와 같은 다양한 엔티티에 사용할 수 있는 옵션입니다. 대칭 페어의 경우 모델 브라우저에서 단일 엔티티가 생성되고 모델링 창에서 두 개별 그래픽이 생성됩니다. 대칭 페어의 한쪽을 변경하면 다른 쪽에도 반경 내용이 자동으로 반영됩니다. 비대칭 페어의 경우 모델 브라우저에서 단일 엔티티가 생성되고 모델링 창에서 두 개별 그래픽이 생성되지만, 대칭 페어와 달리 측면은 독립적으로 제어됩니다.



자세한 내용은 [페어](#)를 참조하십시오.

폴리빔(애널리스트)

폴리빔은 빔형 또는 케이블형 구성 요소의 비선형 동작을 구분하는 데 사용되는 유연한 모델링 엔티티입니다. 폴리빔은 일련의 하드 포인트를 통해 연결된 여러 이산 세그먼트로 구성됩니다. 각 세그먼트는 폴리빔의 기하학적 특성과 재료 특성에 따라 변형될 수 있습니다.



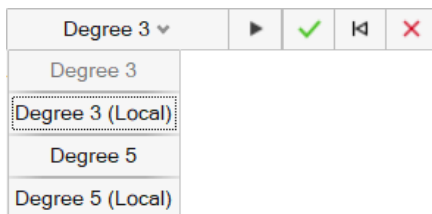
자동차 서스펜션 스테빌라이저 바의 폴리빔 표현

자세한 내용은 [폴리빔](#)을 참조하십시오.

지오메트리

블렌드 곡선과 로컬 보간

블렌드 곡선 도구에 로컬 보간을 사용하는 새로운 커브 유형을 추가했습니다. 각도 3(로컬) 또는 각도 5(로컬)를 선택하여 곡선에 로컬 보간을 적용합니다.

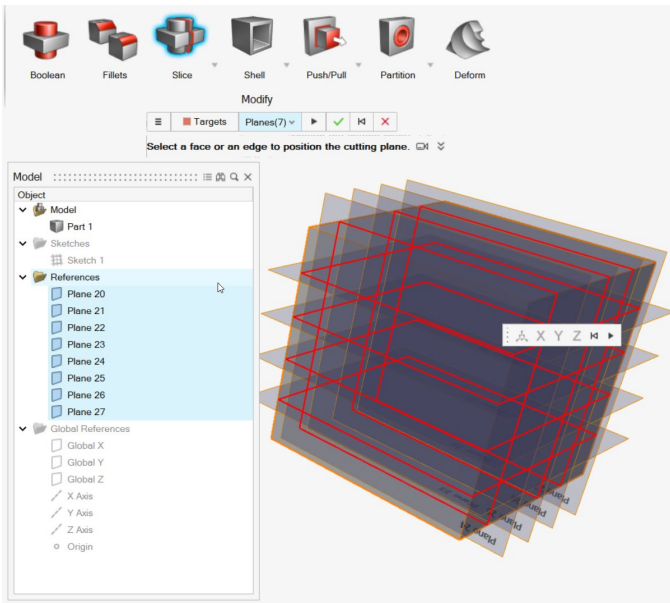


로컬 보간으로 곡선을 조정할 때 한 점을 수정하면 해당 점에 인접한 곡선 섹션에만 영향을 줍니다. 전역 곡선을 편집할 때 곡선 위의 한 점을 수정하면 전체 곡선에 영향을 줄 수 있습니다.

자세한 내용은 [블렌드 곡선](#)을 참조하십시오.

여러 평면으로 지오메트리 슬라이싱

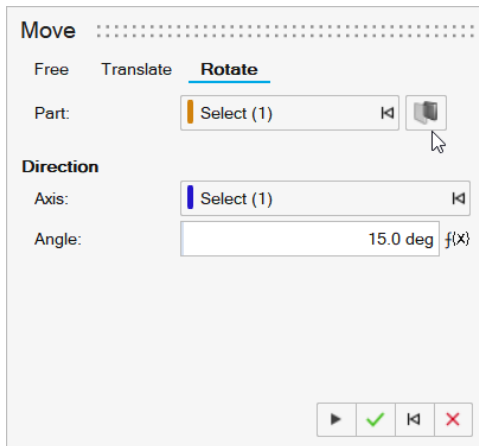
이제 슬라이스 도구를 사용하여 모든 평면에서 지오메트리를 슬라이싱할 수 있습니다.



자세한 내용은 [슬라이스](#)를 참조하십시오.

원래 위치 표시



이동 도구의 자유, 평행이동, 회전 탭에 원래 위치 표시 확인란이 추가되어 객체 이동 효과를 쉽게 확인할 수 있습니다.

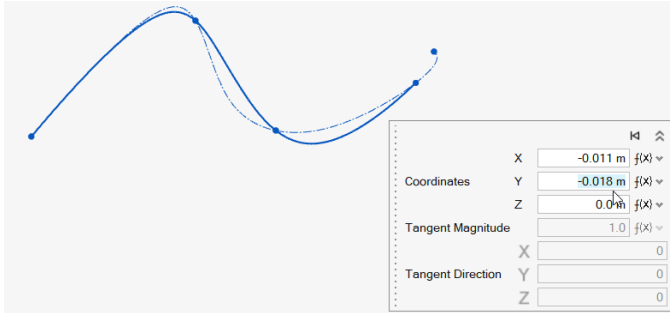


자세한 내용은 [자유 모드](#), [객체 평행이동](#) 및 [객체 회전](#)을 참조하십시오.

곡선 생성 및 편집

NURBS 및 블렌드 곡선을 생성하고 편집하는 사용자 경험이 개선되었습니다.

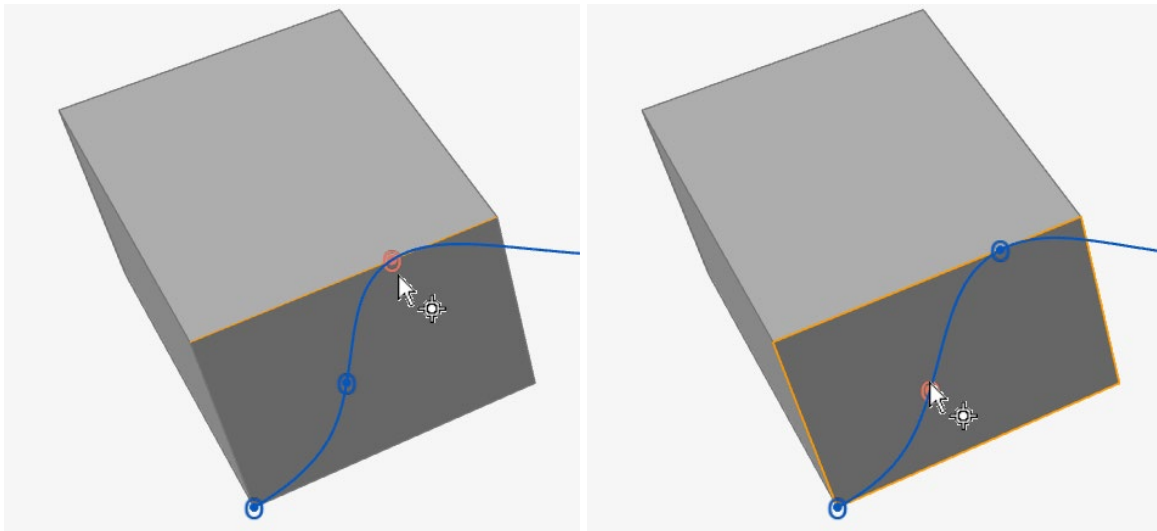
생성 중에 점을 편집하려면 마이크로 대화 상자에서  아이콘을 클릭하여 확장한 다음 **X**, **Y** 또는 **Z** 상자에 값을 입력하여 각 점의 좌표를 미세 조정할 수 있습니다. 좌표에 변수를 추가하려면 $f(x)$  아이콘을 선택합니다.



자세한 내용은 [NURBS 곡선 및 블렌드 곡선](#)을 참조하십시오.

엣지 또는 면을 따르는 포인트 스냅 일시 중지

Alt 키를 길게 눌러 스냅을 일시 중지합니다. 그런 다음 현재 면 또는 엣지를 따라 포인트를 자유롭게 이동할 수 있습니다.



자세한 내용은 [NURBS 곡선 또는 블렌드 곡선](#)을 참조하십시오.

블렌드 곡선에서 접선 방향 매개변수화

이제 블렌드 곡선 마이크로 대화 상자에서 접선 방향을 매개변수화할 수 있습니다.

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"/>	

접선 방향 **Z**를 **X** 값의 두 배로 설정하려면 **X** 값에 1을 입력하고 **Z** 값에 2를 입력합니다. **Y**를 **X** 값의 두 배로 설정하려면 **X** 값에 1을 입력하고 **Y** 값에 2를 입력하는 식으로 하면 됩니다.

자세한 내용은 [블렌드 곡선](#)을 참조하십시오.

기준 시스템을 사용하여 오프셋 평면 정의

오프셋 방법을 사용하여 기준면을 생성하는 경우 기준 시스템에서 평면을 오프셋합니다.

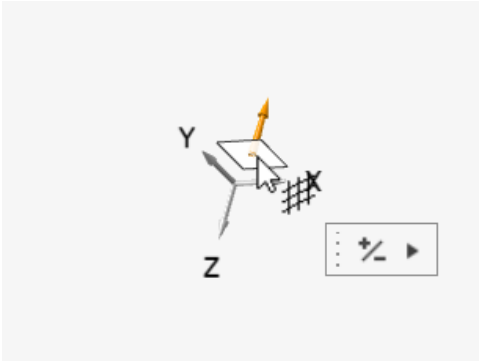
자세한 내용은 [기준면 생성](#)을 참조하십시오.

스케칭

사용자 정의 좌표계에서 스케치 생성

이제 사용자 정의 좌표계의 평면에서 스케치를 생성할 수 있습니다.

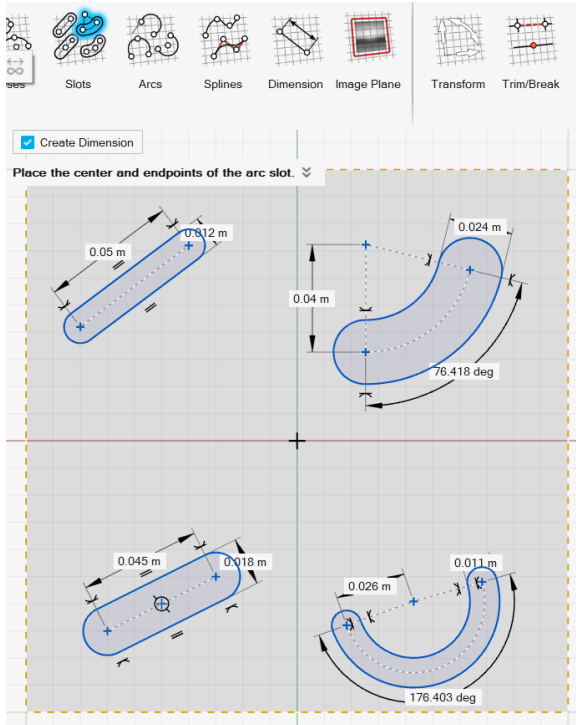
사용자 정의 좌표계 위로 마우스를 가져가면 평면이 표시됩니다. 평면을 클릭하여 스케치 법선을 선택합니다. 마이크로 대화 상자가 표시되어 스케치 방향을 변경하거나 **적용**을 클릭하여 스케치를 생성할 수 있습니다.



자세한 내용은 [새 스케치](#)를 참조하십시오.

슬롯

직선 슬롯, 중간점 슬롯, 중심 점 호 슬롯 및 3점 호 슬롯을 스케치할 수 있는 슬롯 도구가 추가되었습니다.



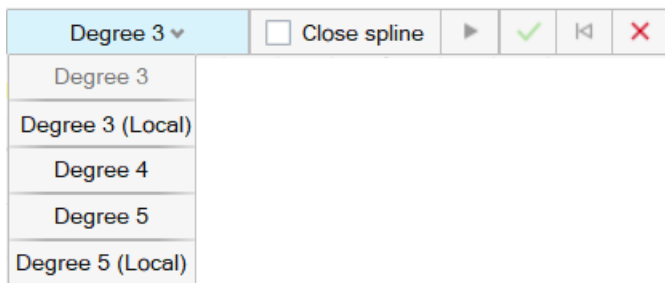
자세한 내용은 [슬롯](#)을 참조하십시오.

로컬 보간을 사용한 스플라인

스플라인 도구에 로컬 보간을 사용하는 새 곡선 유형을 추가했습니다.

각도 3(로컬) 또는 각도 5(로컬)를 선택하여 곡선에 로컬 보간을 적용합니다.

로컬 보간으로 곡선을 조정할 때 한 점을 수정하면 해당 점에 인접한 곡선 섹션에만 영향을 줍니다. 전역 곡선을 편집할 때 곡선 위의 한 점을 수정하면 전체 곡선에 영향을 줄 수 있습니다.

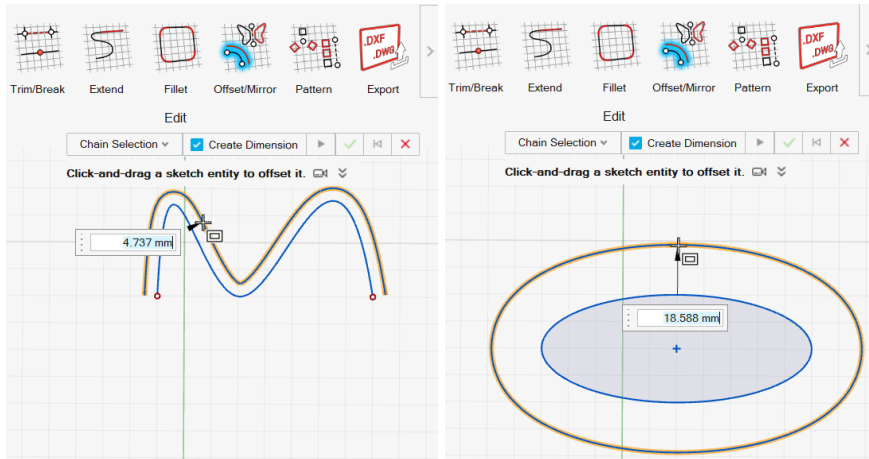


자세한 내용은 [스플라인](#)을 참조하십시오.

스플라인 및 타원 오프셋

스케치 리본의 오프셋 도구가 스플라인 및 타원을 지원하도록 확장되었습니다.

오프셋 도구를 선택한 경우 스플라인 또는 타원을 클릭하고 드래그하거나 마이크로 대화 상자에 오프셋 값을 입력하여 오프셋합니다.



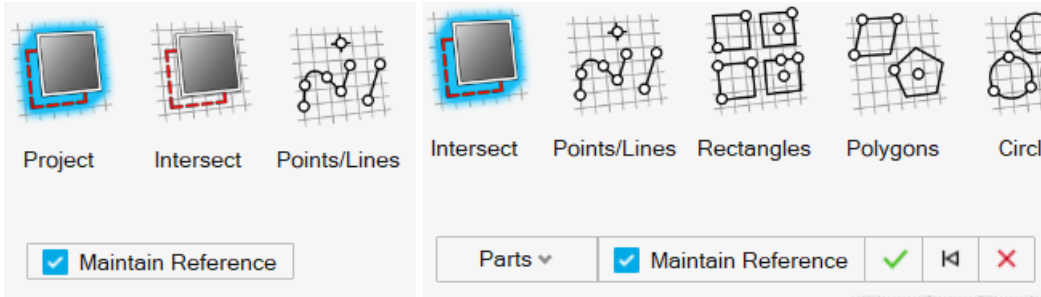
자세한 내용은 [오프셋](#)을 참조하십시오.

원래 지오메트리에 대한 참조 유지

투영 및 교집합 도구에 참조 유지 확인란이 추가되었습니다.

투영/교차된 피처에서 원래 지오메트리에 대한 참조를 유지하려면 참조 유지 확인란을 선택합니다. 원래 지오메트리에 대한 참조 없이 투영/교차하려면 이 확인란을 선택 취소합니다.

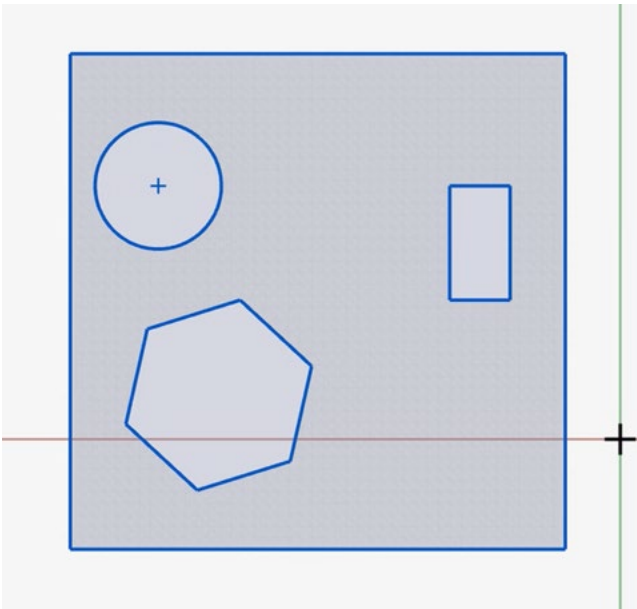
참조되는 엔티티는 점선 구축 선으로 표시됩니다. 참조되지 않는 엔티티는 정의되지 않은 구축 선으로 표시됩니다.



자세한 내용은 [투영](#) 및 [교차](#)를 참조하십시오.

교차 곡선 추출

스케치 평면을 삼각형 메쉬, 가져온 STL 또는 최적화된 형상과 교차하면 형상이 스케치 평면과 교차하는 위치에서 곡선이 추출됩니다.

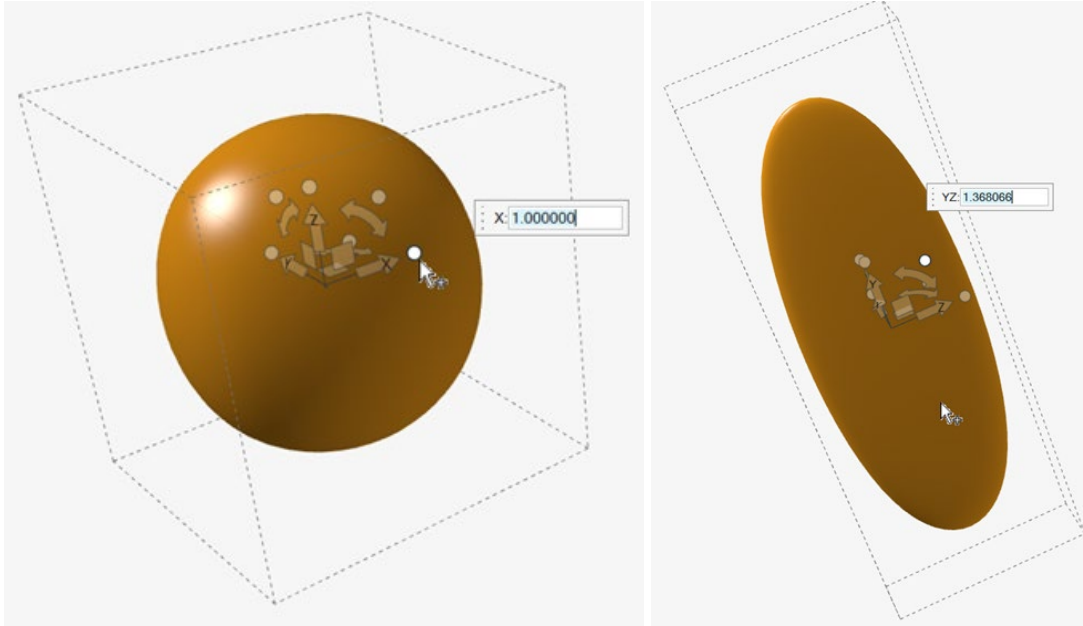


자세한 내용은 [교차](#)를 참조하십시오.

PolyNURBS

이동 및 바디 이동 도구를 사용한 로컬 스케일링

바디 이동 또는 이동 도구를 사용하여 PolyNURBS를 편집할 때 S를 눌러 스케일링 핸들을 표시하거나 숨깁니다.



다음 옵션 중에서 선택하여 로컬 스케일링을 적용합니다.

- 스케일링 핸들을 드래그합니다.
- 스케일링 핸들을 클릭한 다음 배율 인자를 입력합니다.
- 곡선 화살표의 스케일링 핸들을 클릭한 다음 각 축에 대한 배율 인자를 입력합니다.

자세한 내용은 [PolyNURBS 편집](#) 또는 [바디 이동](#)을 참조하십시오.

액체

수렴 표 업데이트

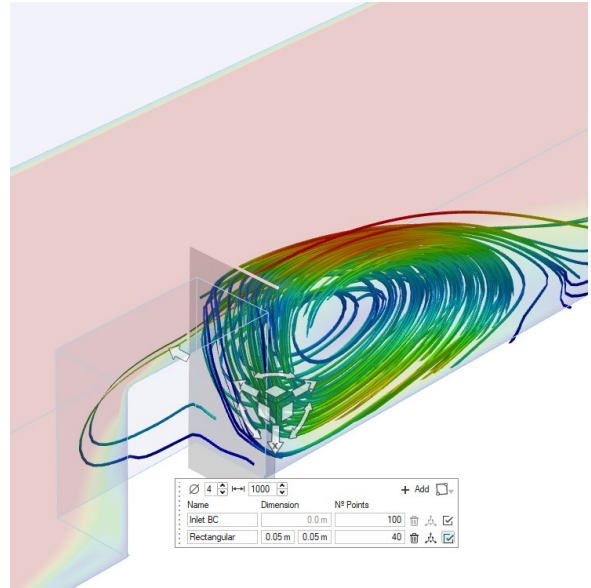
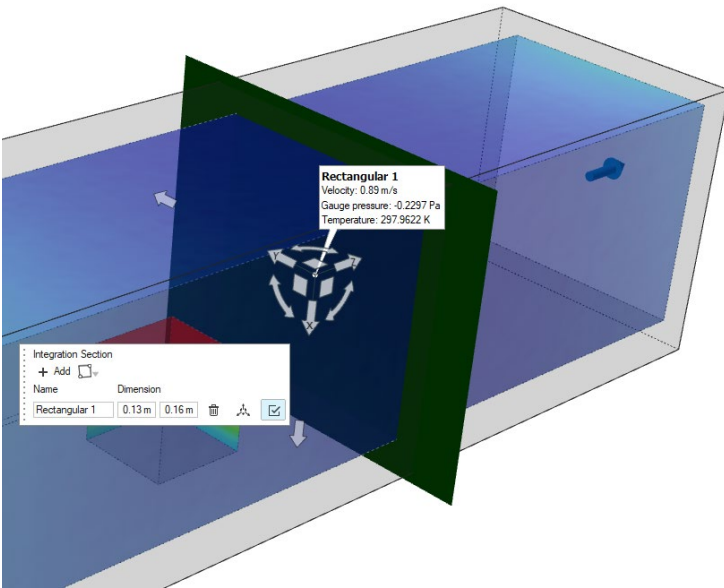
이제 수렴 표에 입구 및 출구의 질량 유속 데이터가 포함됩니다.

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

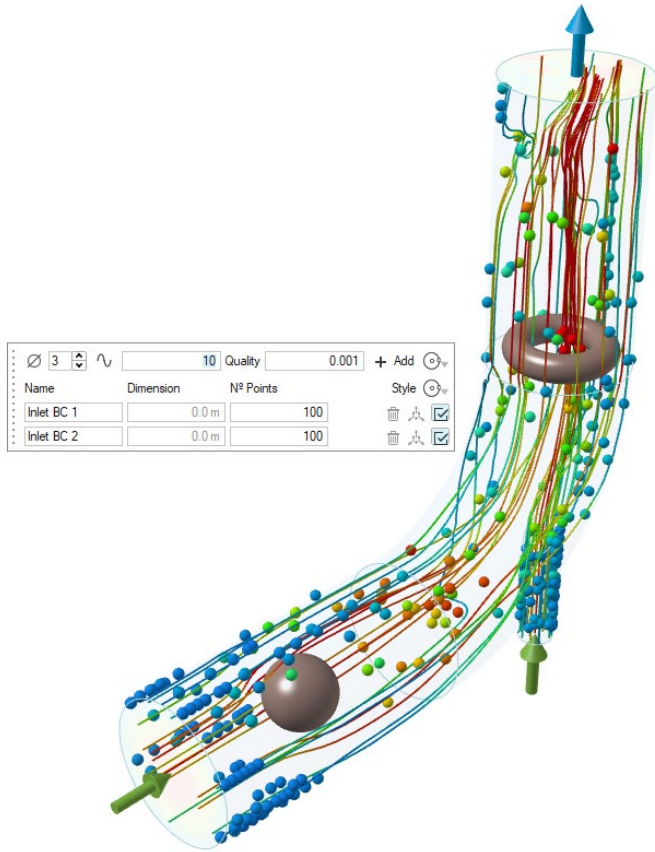
유선형, 입자 및 통합 섹션 업데이트

이제 해석 결과를 볼 때 유선형, 입자 및 통합 섹션에 대한 직사각형 발생 영역을 생성할 수 있습니다. 또한 마지막으로 생성한 발생 영역 사본을 해석에 붙여넣을 수 있습니다.



입자 애니메이션

이제 해석 탐색기에서 입자를 사용하여 결과를 시각화할 때 각 입자 방출 배치 사이의 단계 수와 단일 단계 내에서 입자가 이동한 거리를 지정할 수 있습니다. 업데이트된 제어기를 사용하면 입자 궤적을 더 정확하게 캡처하면서 연속하는 입자 스트림을 생성할 수 있습니다.



디자인 탐색기

디자인 변수로서의 판재 두께

이제 디자인 탐색기에서 판재 두께가 디자인 변수로 지원됩니다.

자세한 내용은 [디자인 변수](#)를 참조하십시오.

응력 구속조건에 재료 항복 연결

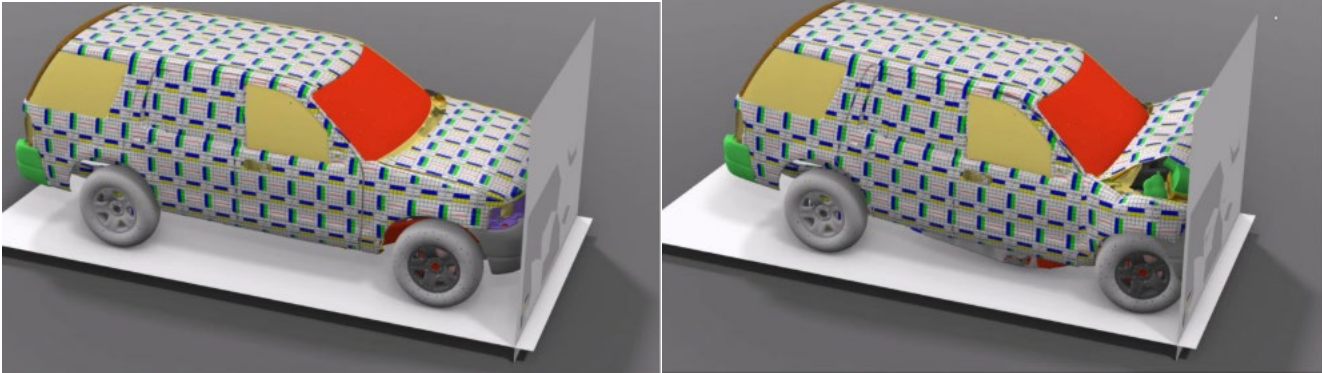
재료가 파트에 적용되면 재료 항복이 자동으로 디자인 탐색기의 응력 구속조건에 연결됩니다.

자세한 내용은 [구속조건 생성](#)을 참조하십시오.

렌더링

메시 객체에 텍스처 고정

이제 텍스처가 객체의 물리적 위치에 고정되어 애니메이션 및 변형 중에 텍스처가 객체를 따라 움직일 수 있습니다.



Python API

스케칭

- 중간점 슬롯, 중심 점 호 슬롯, 3점 호 슬롯에 대한 API 지원이 추가되었습니다.
- 로컬 보간을 사용하는 스플라인에 대한 API 지원이 추가되었습니다.
- 오프셋 스플라인에 대한 API 지원이 추가되었습니다.

지오메트리

- 여러 평면으로 지오메트리 슬라이싱을 위한 API 지원이 추가되었습니다.

암묵적 모델링

- 포인트-엣지 세트에서 원래 메시 요소의 듀얼 꼭지점 및/또는 엣지를 생성하는 새로운 옵션이 추가되었습니다.
- 이제 점-엣지 세트는 준수 객체에서 UVW 매개변수화를 샘플링하여 두꺼운 스트럿으로 변환할 수 있습니다.
- 암묵적 중간면에 대한 API 지원이 추가되었습니다.
- 암묵적 뒤틀기 맵에 대한 API 지원이 추가되었습니다.
- 이제 암묵적 파트를 자르기 파일(.cli 및 .3mf)로 내보낼 수 있습니다.

스트럭처

- 순차적 예비하중을 사용하는 스트럭처 로드 케이스가 지원됩니다.
- 판재 두께 값을 변수로 설정하는 API 지원이 추가되었습니다.
- 해석 결과에서 H3D 파일을 내보낼 수 있는 API 지원이 추가되었습니다.

기능 향상

- 열 숨기기, API를 통한 열 옵션별 정렬 기능으로 TableView API를 개선했습니다.
[INSPIRE-47873] [INSPIRE-31402]
- 온도 BC API가 개선되어 이제 초기 온도와 최종 온도를 가져와서 설정할 수 있습니다.
[INSPIRE-48901]
- FEM 파일을 원하는 단위로 내보내는 옵션이 추가되었습니다. [INSPIRE-49043]
- 일반 경로를 허용하도록 importLoads API를 개선했습니다. [INSPIRE-48900]
- 스폿 용접 API가 개선되어 이제 스폿 용접에 대한 공차를 건너뛰고 추가할 수 있습니다.
[INSPIRE-49450]
- 파트 또는 엣지의 이음매 용접 목록을 가져오는 getSeamWelds API가 추가되었습니다.
[INSPIRE-48572]

해결된 문제

- 모션 - 릴리스 2025.1에서 Flex Contact Plus가 올바르게 작동하지 않던 문제 해결 [INSPIRE-49631]
- 면의 엣지 필렛 지원 [INSPIRE-49900]
- 사용자가 입력한 밀링 접근 각도가 무시되는 문제 해결 [INSPIRE-51303].
- 배치 모드에서 Inspire를 실행할 때 디자인 탐색기가 실패하는 문제 해결 [INSPIRE-51108]
- 변위 구속조건이 있을 때 OptiStruct 실행이 실패하는 문제 해결 [INSPIRE-51023]
- 캡처된 애니메이션의 품질 저하를 유발하는 문제 해결 [INSPIRE-50898]
- 일부 .h3d 파일을 가져올 때 Inspire가 충돌할 수 있는 문제 해결 [INSPIRE-50028]
- .h3d 파일이 생성되지 않던 문제 해결 [INSPIRE-35902]
- 뉴턴을 사용하여 압력을 입력할 때 오류가 표시되던 문제 해결 이제 뉴턴이 MPa로 변환됩니다. [INSPIRE-49867]
- Inspire가 하중 표를 통해 컬러 표면에 적용된 변위 구속조건을 읽지 못하던 문제 해결 [INSPIRE-49542]
- [MOTION] 일본어 사용자 인터페이스로 실행할 때 기본 형상이 조정 제어를 표시하지 않던 문제 해결 [INSPIRE-49506]
- [MOTION] 모델 저장 및 로드 후 정적 및 동적 마찰 계수가 1.0이 되는 문제 해결 [INSPIRE-49388]
- 일부 솔리드 모델을 가져올 수 없는 문제 해결 [INSPIRE-48852, INSPIRE-41531 및 INSPIRE-42462]
- Inspire가 닫힌 후 HWX.exe가 백그라운드에서 실행되던 문제 해결 [INSPIRE-48837]
- 파트 수정에서 유효하지 않은 CAD의 완전한 수정을 저해하는 문제 해결 [INSPIRE-48471]
- 메싱 오류로 인해 해석이 실패할 수 있는 문제 해결 [INSPIRE-16881]

알려진 문제

- 2025년 10월 14일부터 Microsoft Windows 10은 지원이 종료되었습니다. Microsoft의 메시지에 따라 모든 Altair 2026.0 응용 프로그램은 더 이상 Windows 10을 지원하지 않습니다. Altair는 고객이 이 변화에 적응할 수 있도록 이 정보를 제공합니다. Altair 2026.0은 다른 Linux 기반 운영 체제와 함께 Windows 11 운영 체제를 지원합니다. 궁금하거나 우려되는 점이 있는 경우 지역 Altair 지원 팀에 문의하십시오.
- Windows는 기본적으로 폴더 이름에 유니코드 문자 사용을 지원하지 않습니다. 유니코드 문자가 포함된 실행 폴더를 사용하는 경우 Windows 시스템 로캘 설정에서 **베타: 전 세계 언어 지원을 위해 유니코드 UTF-8 사용**을 활성화하십시오.
 - 시작 → 설정을 선택합니다.
 - 설정에서 **시간 및 언어**를 선택합니다.
 - 언어 및 지역을 선택합니다.
 - 관리 언어 설정을 선택합니다.
 - 시스템 로캘 변경을 클릭합니다.
 - 베타: 전 세계 언어 지원을 위해 유니코드 UTF-8 사용 확인란을 선택합니다.



- PRINT3D - 지원을 두 번 클릭한 후에도 Print3D 탭 외부에 인쇄 객체가 계속 표시되어 모델이 손상될 수 있음 [INSPIRE-51630]
- PRINT3D - 파트 정의 및 인쇄용 오븐 생성 후 인쇄 파트를 두 번 클릭하면 밀어내기/당기기

컨텍스트가 열리고 모델이 손상될 수 있음 [INSPIRE-51630]

- 모션 - 유연체 결과 검토 컨텍스트에서 나갈 때 고정된 핀 및 구조적 지지부와 같은 특정 경계 엔티티가 숨겨짐 [INSPIRE-35999]
- 모션 - 모션 하중으로부터 최적화를 위한 재해석 결과에 조합된 모션 로드 케이스가 누락됨 [INSPIRE 48809]
- 유체 - 가상 머신에서 **실시간 시각화 사용**을 선택하여 시뮬레이션을 실행할 때 애플리케이션이 충돌할 수 있음 [INSPIRE-49340]
- 유체 - 시뮬레이션 실시간 시각화가 Linux에서 작동하지 않습니다. [INSPIRE-48967]
- 유체 - 디자인 탐색기 결과를 볼 때 해석 탐색기 창에서 스타일 및 필드 생성 옵션을 사용할 수 없습니다. [INSPIRE-51469]
- 유체 - 질량 유속은 디자인 탐색기 결과에 포함되지 않습니다. [INSPIRE-51669]
- 유체 - Linux에서는 .h3d 파일로 결과를 내보낼 수 없습니다. [INSPIRE-48919]