

Altair® Inspire™ 2026.0

NOTAS DA VERSÃO

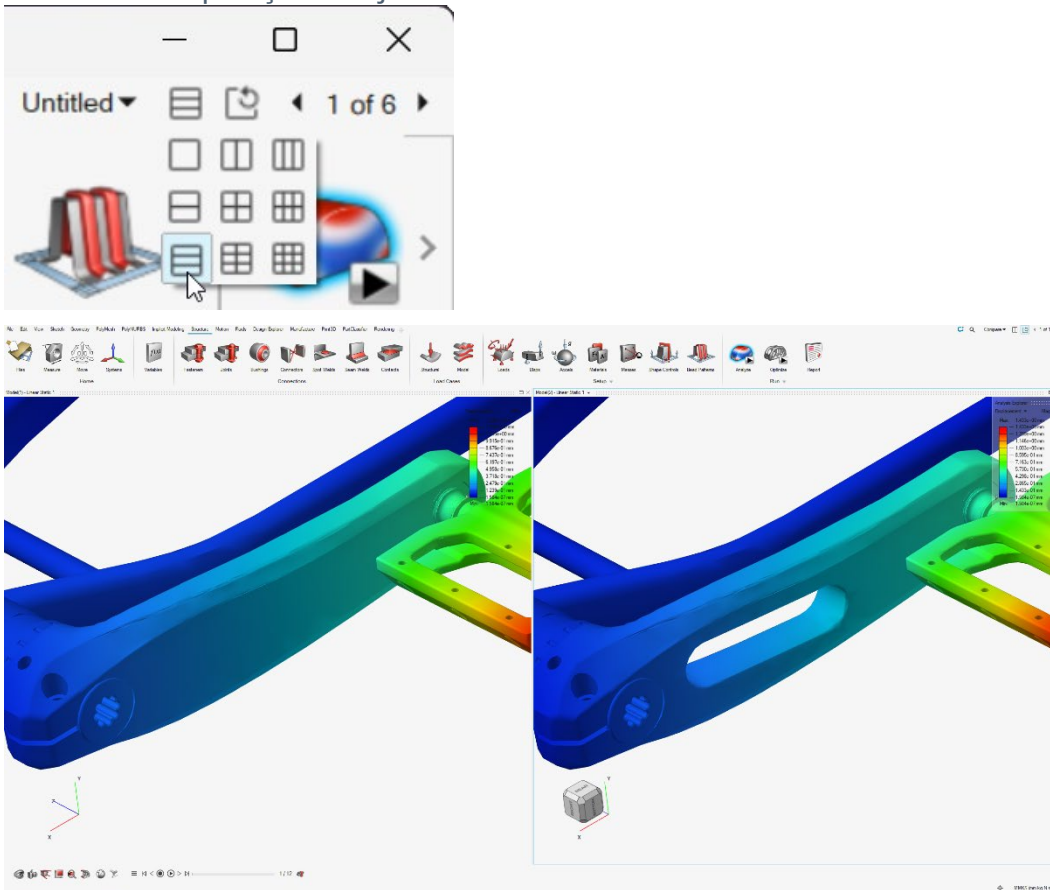
NOVOS RECURSOS

Geral

Resultados em várias janelas

Visualize resultados de análise e otimização com várias janelas de modelamento que mostram os resultados de cada execução.

Use o botão **Definir Layout da Página** no canto superior direito do espaço de trabalho para escolher a disposição das janelas.



[Para obter mais informações, consulte Resultados em várias janelas.](#)

Links diretos para modelos de tutoriais

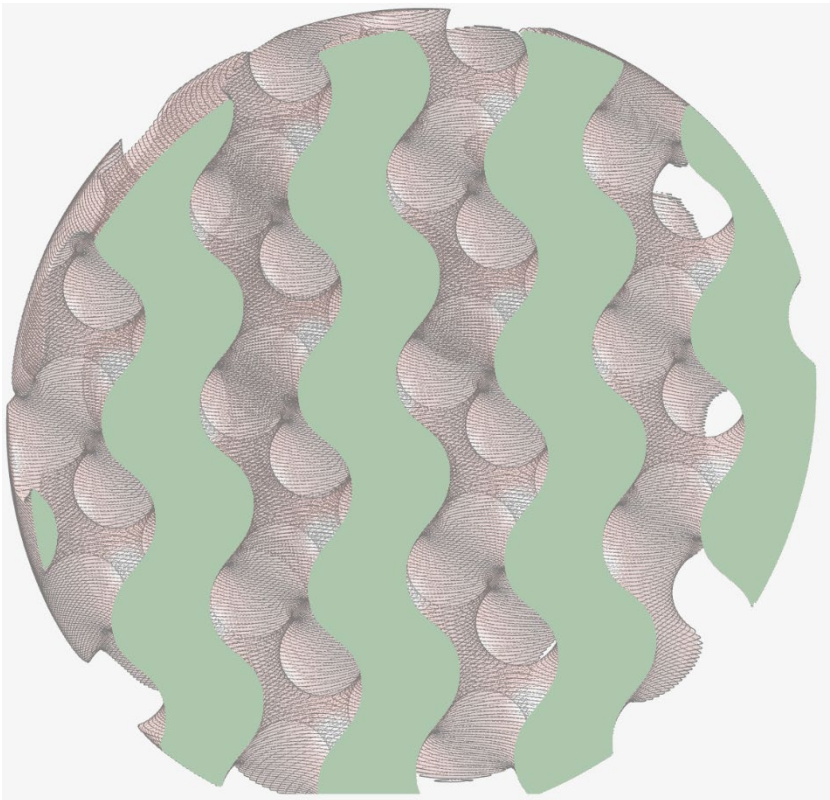
Os tutoriais na ajuda do aplicativo agora incluem links diretos para os modelos usados pelos tutoriais para lhe ajudar a acompanhar o processo.

Para obter mais informações, consulte [Tutoriais](#).

Modelamento implícito

Exportar dados de fatiamento

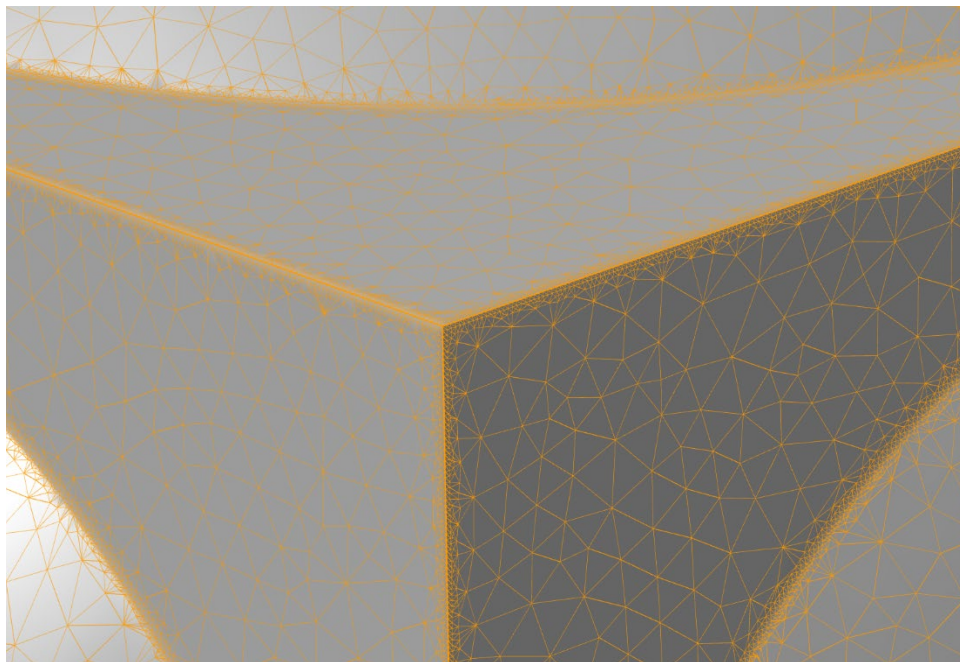
Componentes implícitos agora podem ser exportados como arquivos de fatiamento (.cli e .3mf). A exportação fatia o modelo implícito nativo e não exige malhas.



Para obter mais informações, consulte [Exportar dados de fatiamento](#).

Recriação de malha adaptativa

Ao converter componentes implícitos em uma representação de malha com uma das opções de recriação de malha, um novo algoritmo de recriação de malha foi implementado para criar malhas adaptativas em que o tamanho do elemento permanece pequeno perto de recursos e maior em regiões mais planas.

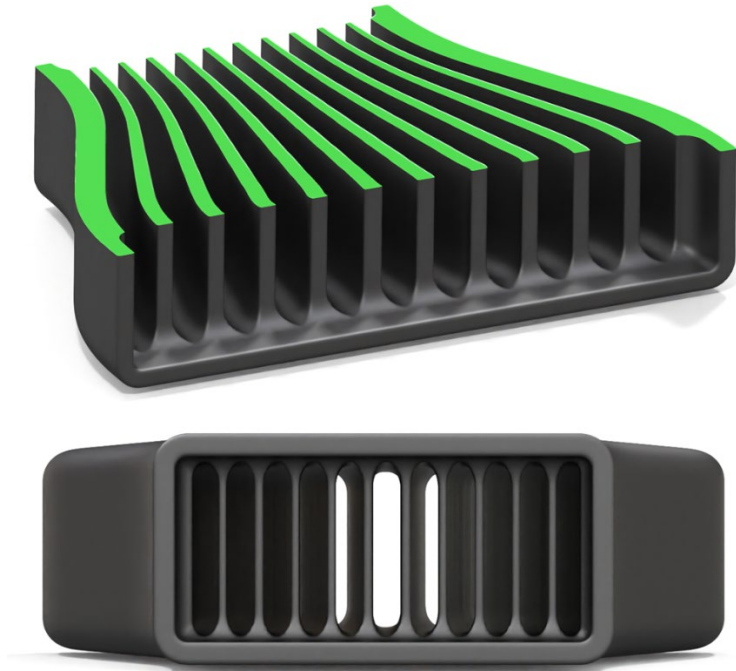


Isso permitirá que o usuário reduza a contagem de elementos de malha e, ao mesmo tempo, preserve uma tolerância melhor da superfície.

Para obter mais informações, consulte [Preferências: Inspire](#).

Superfície média

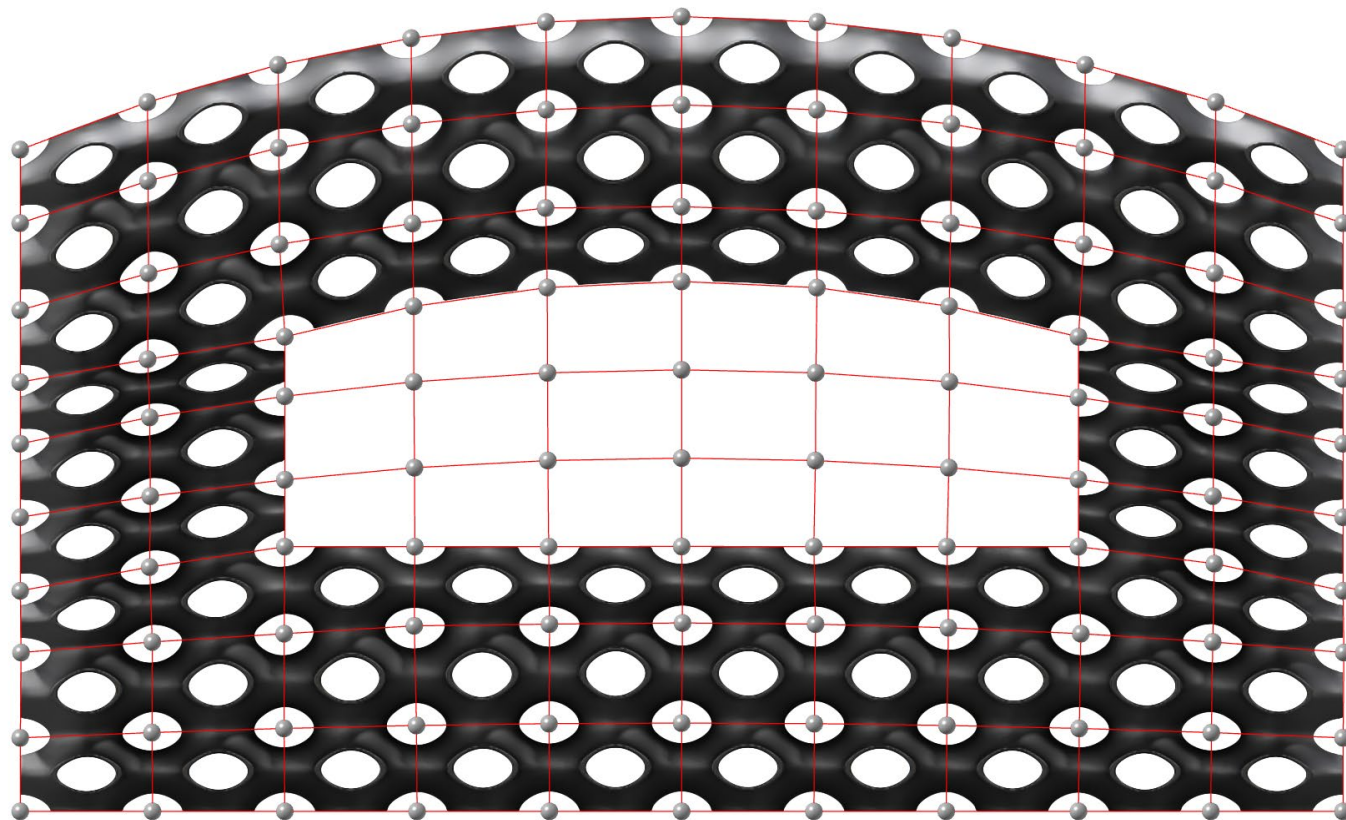
A ferramenta Superfície Média permite que os usuários criem uma ou mais superfícies ou volumes entre dois componentes implícitos. Isso é útil para criar efeitos orientados por campo entre dois componentes/superfícies ou para criar superfícies espaçadas uniformemente entre dois componentes/superfícies.



Para obter mais informações, consulte [Criar uma Superfície Média Implícita](#).

Conformar célula reticular com grade UV personalizada

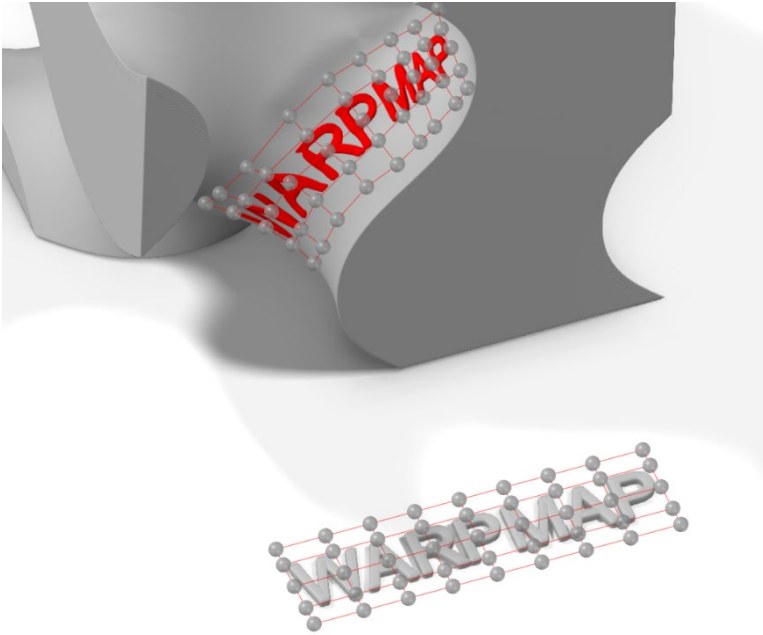
Os usuários agora podem converter uma parametrização de superfície existente ou criar uma nova com controle total sobre o espaçamento/layout/posição das células reticulares unitárias para mapear mais facilmente um espaço de coordenadas reticulares em uma superfície de destino.



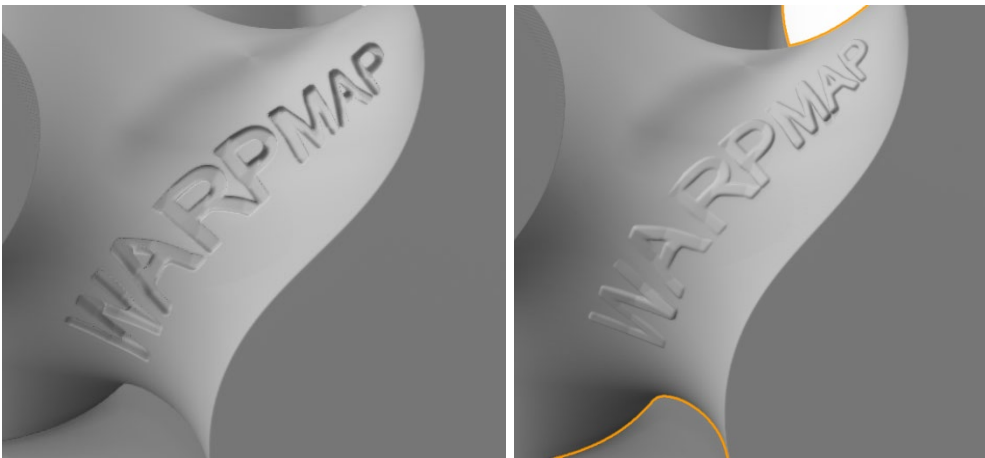
Para obter mais informações, consulte [Conformar célula reticular com grade UV personalizada](#).

Mapa de empenamento

A ferramenta Mapa de Empenamento Implícito permite que o usuário mapeie um objeto 2D para coordenadas 3D especificando o empenamento por meio de duas grades UV vinculadas. Uma grade define a parametrização UV do objeto 2D e a outra grade define sua posição no espaço 3D.



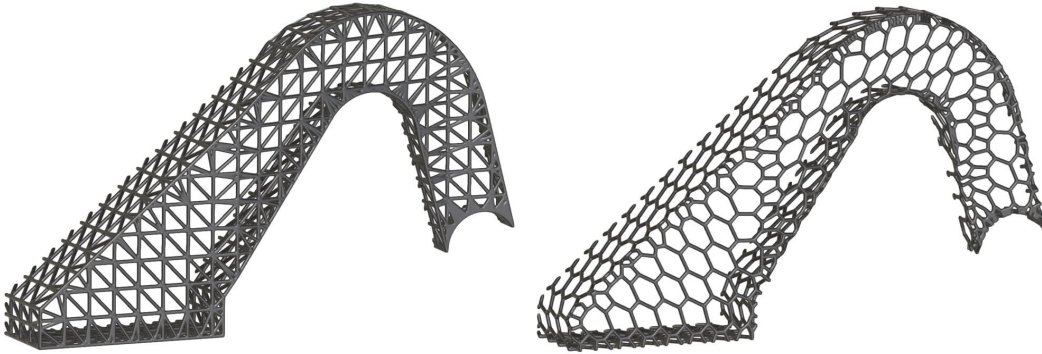
Isso permite que os usuários estampem (em relevo ou não) logotipos ou textos em componentes implícitos ou até deformem objetos planos sobre superfícies.



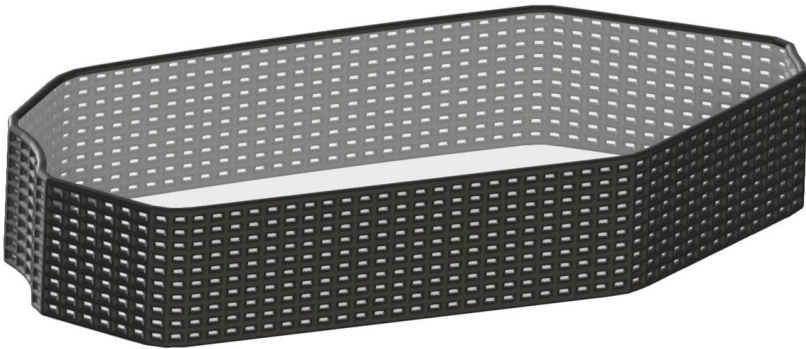
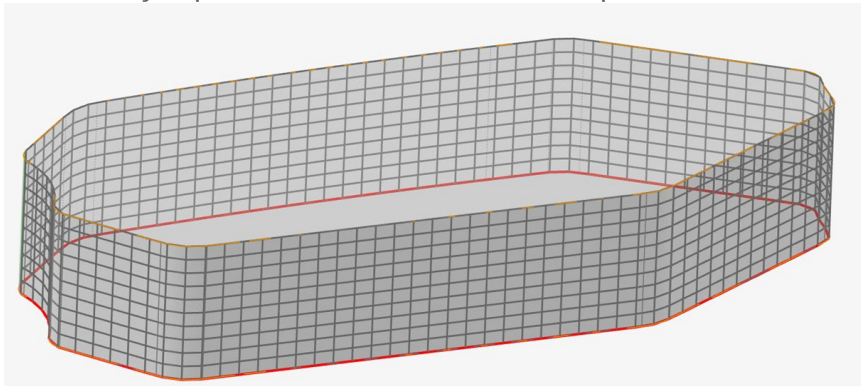
Para obter mais informações, consulte [Criar um mapa de empenamento implícito](#).

Melhorias no conjunto de ponto-borda

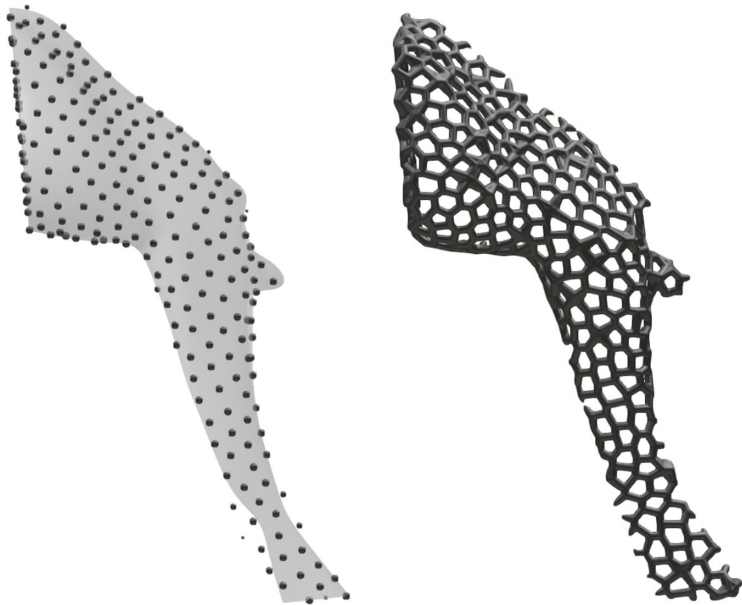
Ao extrair vértices e bordas de malhas de superfície/volume, agora é possível criar os vértices e/ou as bordas duplos dos elementos de malha originais.



Agora, os conjuntos de ponto-borda podem obter amostras da parametrização UVW de um objeto de conformação para converter em escoras espessadas.



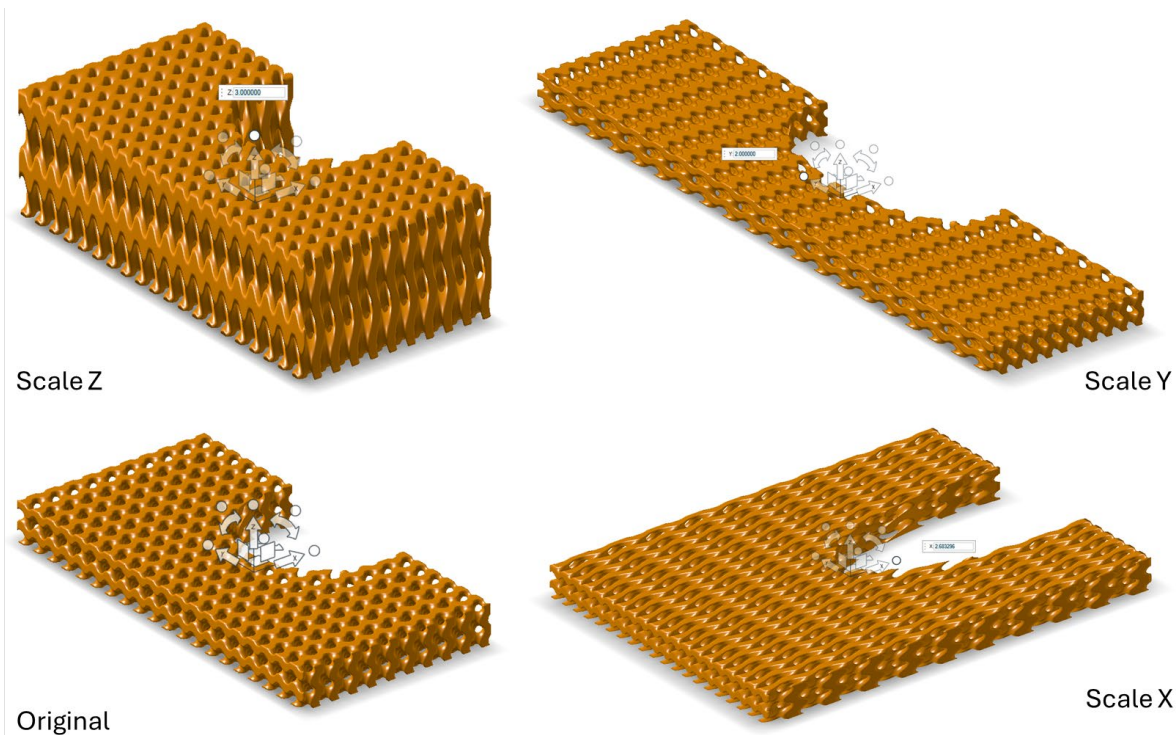
Ao gerar pontos apenas em uma superfície, é possível gerar uma estrutura tipo Voronoi que seja geodésica, em vez de preencher o volume fechado.



Para obter mais informações, consulte [Conjuntos de ponto-borda de extremidades pontuais — Projeto avançado de células reticulares e outras estruturas treliçadas.](#)

Escala

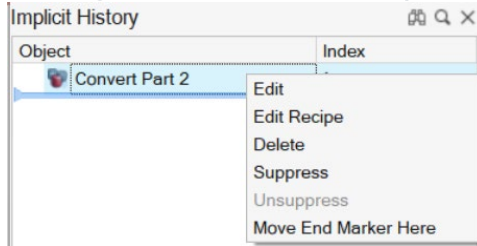
Manipuladores de escala podem ser habilitados na ferramenta Mover Corpos Implícitos pressionando S. Os corpos podem ser escalados uniformemente ou ao longo de cada eixo.



Para obter mais informações, consulte [Mover geometria implícita](#).

Editar objetos implícitos convertidos

Agora é possível clicar com o botão direito em um objeto implícito convertido no Navegador do Histórico para editá-lo.



Para obter mais informações, consulte [Converter em geometria implícita](#) e [Navegador do Histórico](#).

Editar sem reversão

Agora é possível clicar com o botão direito em um objeto implícito no Navegador do Histórico e selecionar **Editar Receita** para editá-lo sem reversão.

Para obter mais informações, consulte [Navegador do Histórico](#).

Análise de estrutura

Gravação de resultados de análises em arquivos H3D

Agora é possível salvar os resultados de análises em arquivos H3D para facilitar o intercâmbio de dados.

Exportar do Explorador de Análises:

- Clique com o botão direito na lista suspensa **Executar** e selecione **Salvar Execução como H3D**.
- Clique com o botão direito na lista suspensa **Caso de Carga** e selecione **Salvar Caso de Carga como H3D**.
- Clique com o botão direito na lista suspensa **Tipos de Resultado** e selecione **Salvar Tipo de Resultado como H3D**.

Exportar do Navegador de Modelos:

- Clique com o botão direito em **Resultados** e selecione **Salvar Execução como H3D**.


- Clique com o botão direito em **Resultados** e selecione **Salvar Caso de Carga como H3D**.
- Clique com o botão direito em **Resultados** e selecione **Salvar Tipo de Resultado como H3D**.

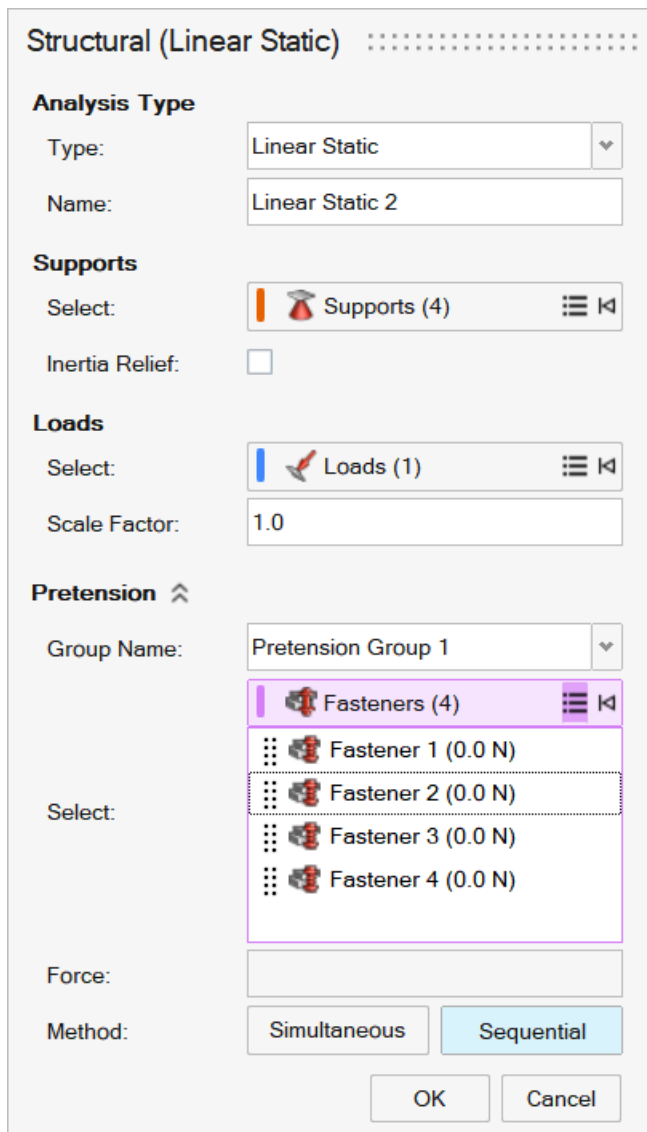
Arquivo > Salvar como e selecione **H3D (.h3d)** na lista suspensa **Salvar como tipo**.

Para obter mais informações, consulte [Opções do Explorador de Análises](#) ou [Carregamento de Resultados de Análises](#).

Casos de carga estruturais com pré-carga sequencial

O painel de orientação Casos de Carga Estruturais foi reprojeto e inclui controles para ajustar a pré-carga sequencial.

Ao usar o método **Sequencial**, você pode clicar em **Expandir/Recolher**  para mostrar a lista de elementos de fixação selecionados e arrastá-los para alterar a ordem deles. Ao utilizar o OptiStruct, as cargas são aplicadas sequencialmente. Ao utilizar o SimSolid, as forças são aplicadas a todos os elementos de fixação simultaneamente.



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:

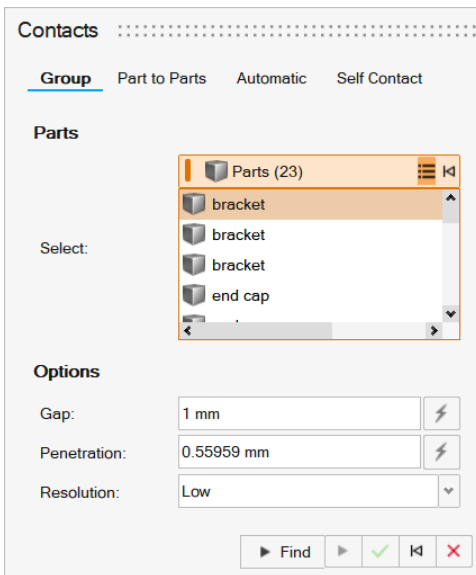
Method: Simultaneous Sequential

OK Cancel

Para obter mais informações, consulte [Casos de carga estruturais](#).

Novos métodos e fluxos de trabalho de contato

Fluxos de trabalho e ferramentas de contato atualizados.



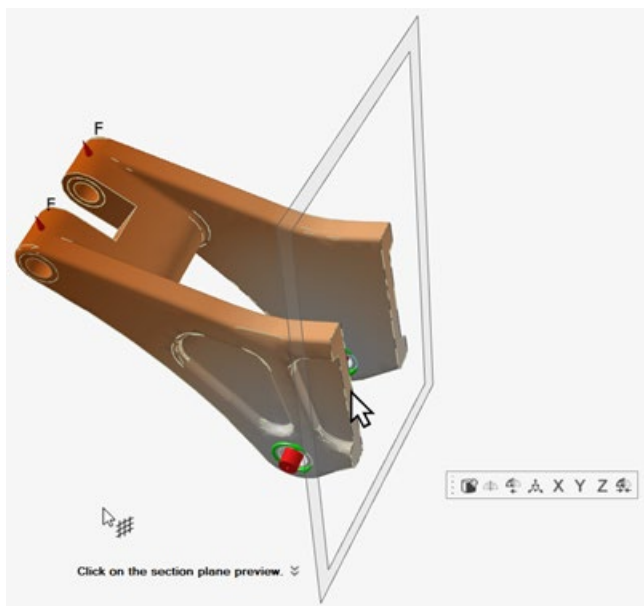
Adição de filtragem à tabela Contatos. Selecione um filtro rápido na parte superior da tabela Contatos para exibir os contatos desse tipo.

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

Para obter mais informações, consulte [Contatos](#).

Resultados da análise SimSolid em seções de corte

Ao utilizar o SimSolid como o solucionador, a criação de uma seção de corte exibe os resultados da análise no plano da seção.

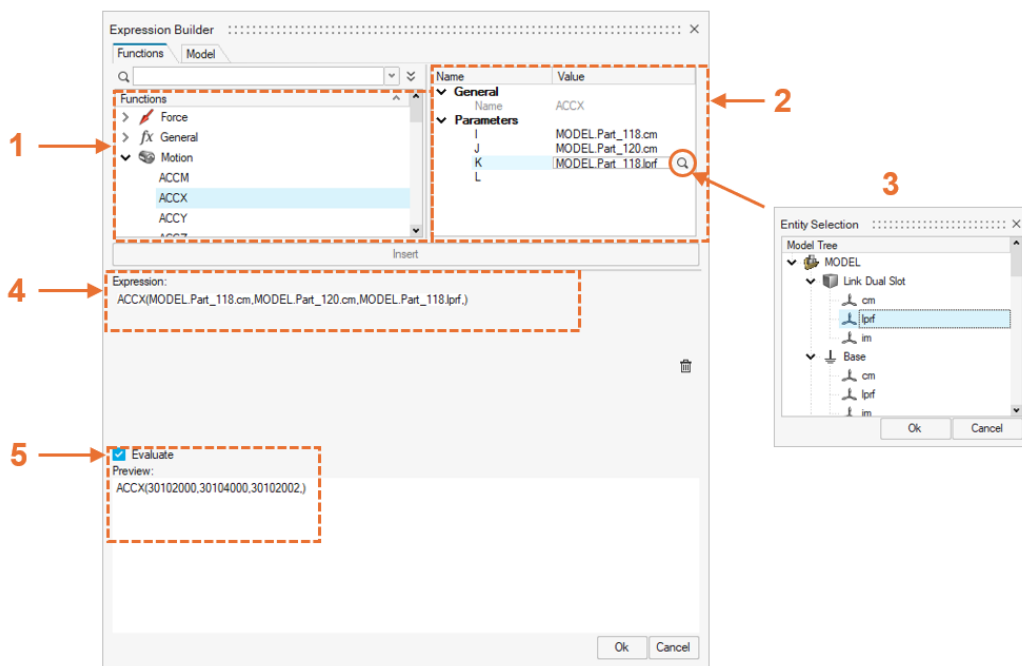


Para obter mais informações, consulte [Criar uma seção de corte](#).

Movimento

Construtor de Expressões (Analyst)

Esta ferramenta interativa permite acesso rápido a dados de modelos, bem como a funções do solucionador e matemáticas, permitindo criar expressões personalizadas. Essas expressões podem ser aplicadas a várias entidades, como para controle de locais de pontos fixos, definição de variáveis ou a criação de entradas personalizadas.



1 – Biblioteca de funções do MotionSolve

2 – O modelo do construtor de funções lhe orienta na construção da função.

3 – O seletor de entidades do modelo permite navegar por todas as entidades de modelo.

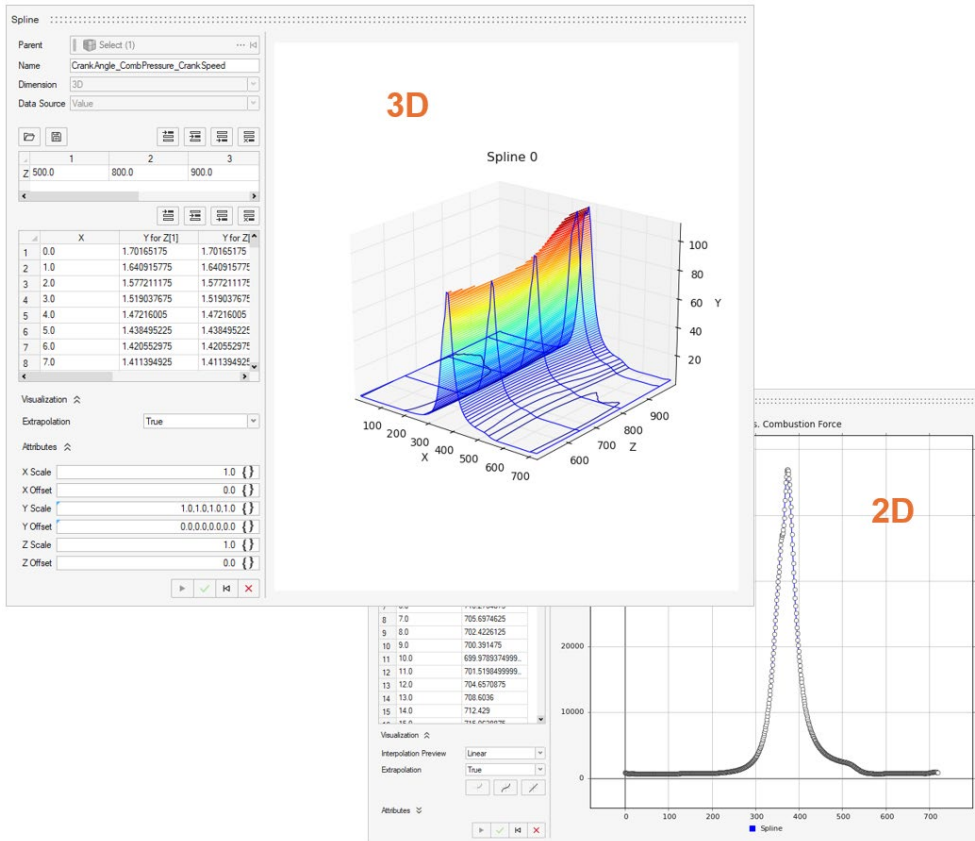
4 – Visualize a função/expressão conforme ela estiver sendo criada.

5 – Valide a forma final da função ou expressão.

Para obter mais informações, consulte [Construtor de Expressões](#).

Editor de Spline (Analyst)

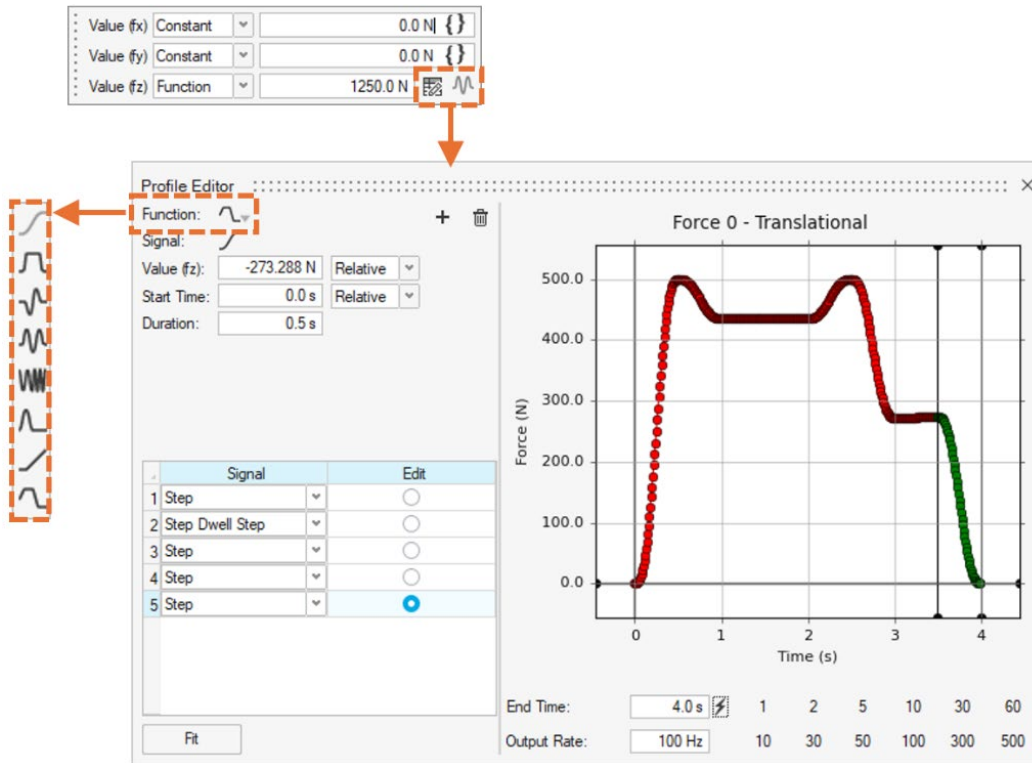
O Editor de Spline é uma ferramenta interativa para criar e exibir splines de dados bidimensionais e tridimensionais. Os dados de splines podem ser preenchidos inserindo valores, lendo um arquivo .csv ou definindo expressões matemáticas. Os dados podem ser corrigidos, escalados e convertidos de um arquivo vinculado em valores para edição local.



Para obter mais informações, consulte [Editar uma spline](#).

Funções

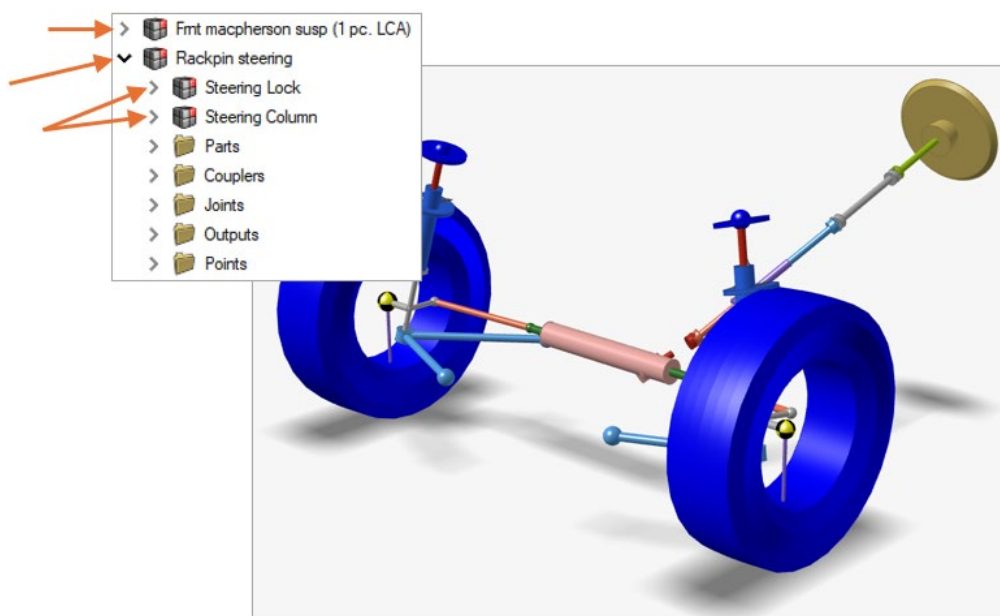
Funções agora estão disponíveis como tipos de entrada para forças e movimentos na persona Analista de Movimento para otimizar a criação de entradas. Semelhante à persona Projetista de Movimento, a persona Analista de Movimento oferece uma ferramenta Editor de Perfil que permite definir interativamente funções comuns, como Etapa, Etapa-Espera-Etapa, Impulso, Oscilante e Multissinal.



Para obter mais informações, consulte [Funções de perfil](#).

Sistemas (Analyst)

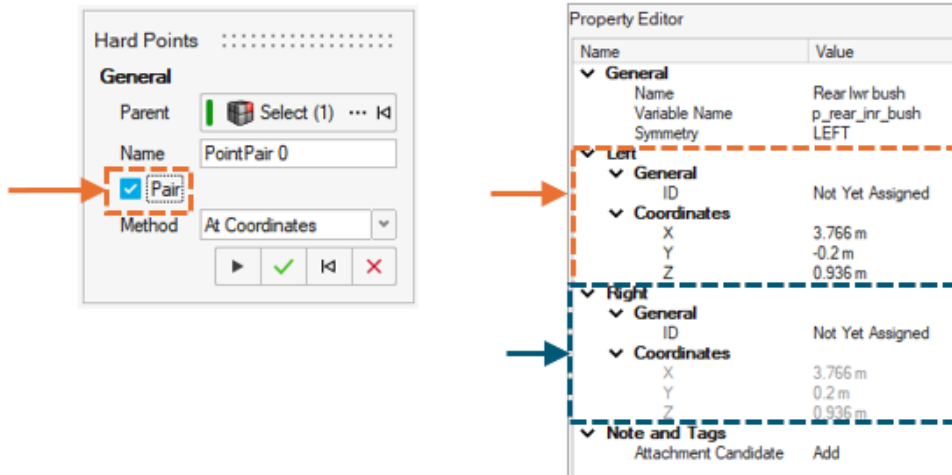
Os sistemas são entidades de modelo que atuam como contêineres que contêm entidades de modelamento específicas, como componentes, pontos, marcadores, juntas e forças, que permitem organizar o modelo em uma hierarquia pai-filho. Os sistemas podem ser incorporados ou referenciados. Sistemas incorporados são autônomos dentro de um modelo e alterações nos sistemas afetam apenas esse modelo. Sistemas referenciados são armazenados separadamente e vinculados a um sistema pai comum. Alterações feitas nos sistemas pai se propagam para todos os modelos filho. Todos os sistemas são modulares porque podem ser retirados de um modelo e conectados a outros modelos utilizando “interfaces.”



Para obter mais informações, consulte [Sistemas](#) e [Interfaces](#).

Pares (Analyst)

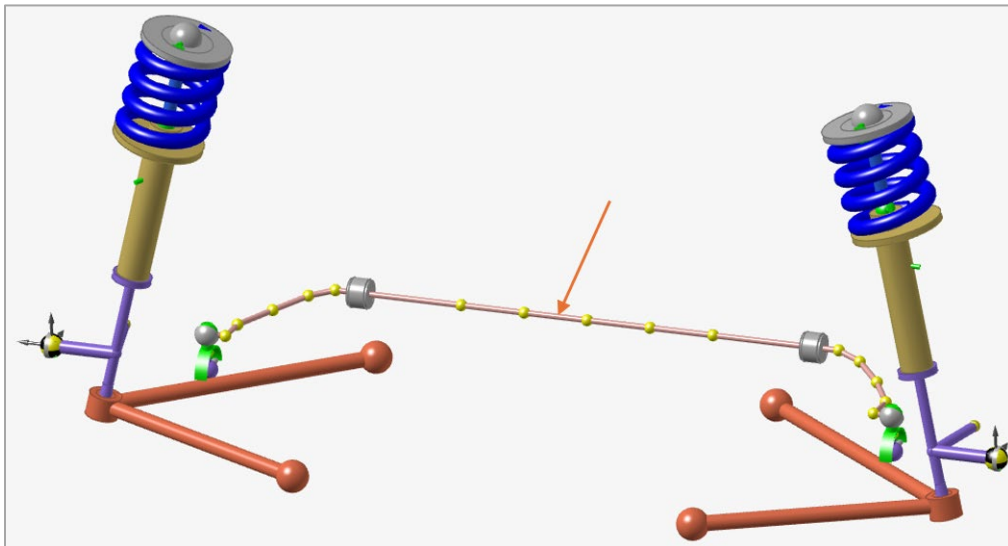
Pares é uma opção disponível para muitas entidades, como pontos, marcadores e juntas, que permite modelamento simétrico. Para pares simétricos, uma única entidade é criada no Navegador de Modelos e dois gráficos separados são criados na janela de modelamento. Alterações feitas em um lado do par simétrico são automaticamente refletidas no outro lado. Para pares assimétricos, uma única entidade é criada no Navegador de Modelos e dois gráficos separados são criados na janela de modelamento, mas, diferentemente de pares simétricos, os lados são controlados de maneira independente.



Para obter mais informações, consulte [Pares](#).

Polivigas (Analyst)

Polivigas são entidades de modelamento flexíveis usadas para ajudar a caracterizar o comportamento não linear de componentes semelhantes a vigas ou a cabos. Polivigas são compostas por vários segmentos discretizados, conectados por meio de uma série de pontos fixos. Cada segmento pode se deformar com base nas propriedades geométricas e dos materiais da poliviga.



Representação em poliviga de uma barra estabilizadora de suspensão automotiva

Para obter mais informações, consulte [Polivigas](#).

Geometria

Curvas de combinação com interpolação local

Adição de novos tipos de curva com interpolação local à ferramenta Curvas de Combinação.

Escolha **Grau 3 (Local)** ou **Grau 5 (Local)** para aplicar curvas com interpolação local.

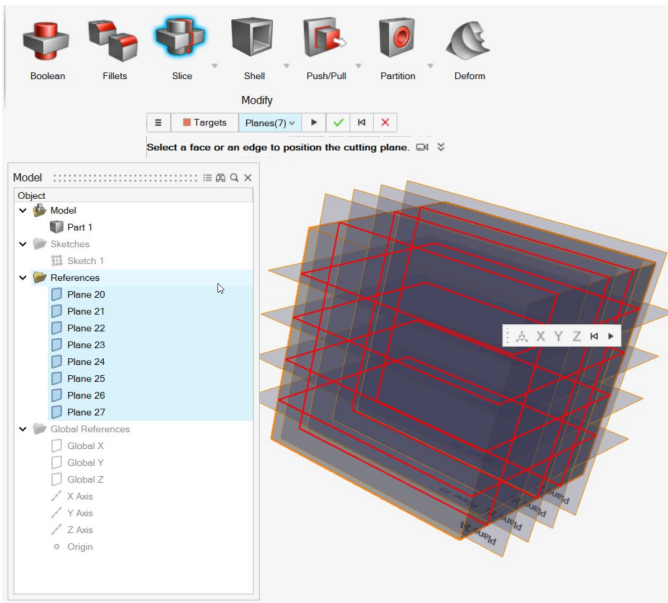


Ao ajustar uma curva com interpolação local, modificar um ponto afeta apenas as seções da curva adjacentes a esse ponto. Ao editar uma curva global, modificar um ponto na curva pode afetar toda a curva.

Para obter mais informações, consulte [Curva de Combinação](#).

Fatiamento da geometria com vários planos

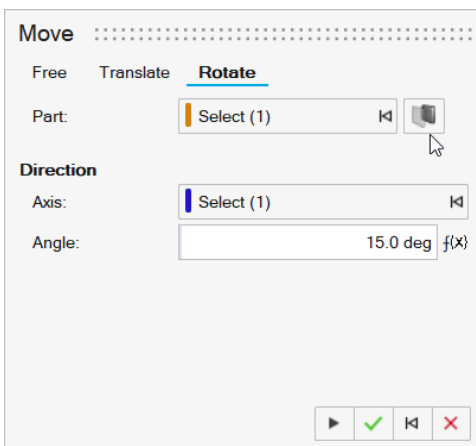
A ferramenta Fatiar agora permite fatiar a geometria em qualquer plano.



Para obter mais informações, consulte [Fatiar](#).

Mostrar posição original



Adicionada a caixa de seleção **Mostrar Posição Original** às guias Livre, Transladar e Girar na ferramenta Mover para facilitar a visualização dos efeitos da movimentação de um objeto.

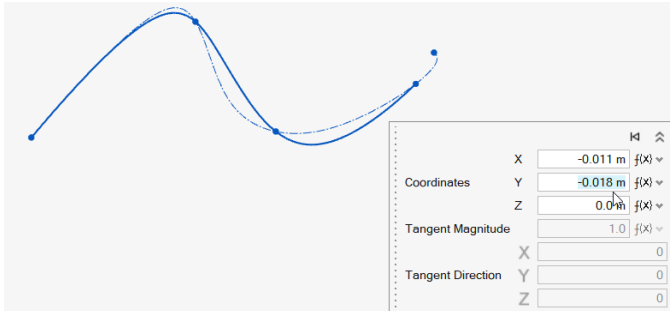


Para obter mais informações, consulte [Modo Livre, Transladar objetos](#) e [Girar objetos](#).

Criação e edição de curvas

Melhora da experiência do usuário para criação e edição de curvas NURBS e de combinação.

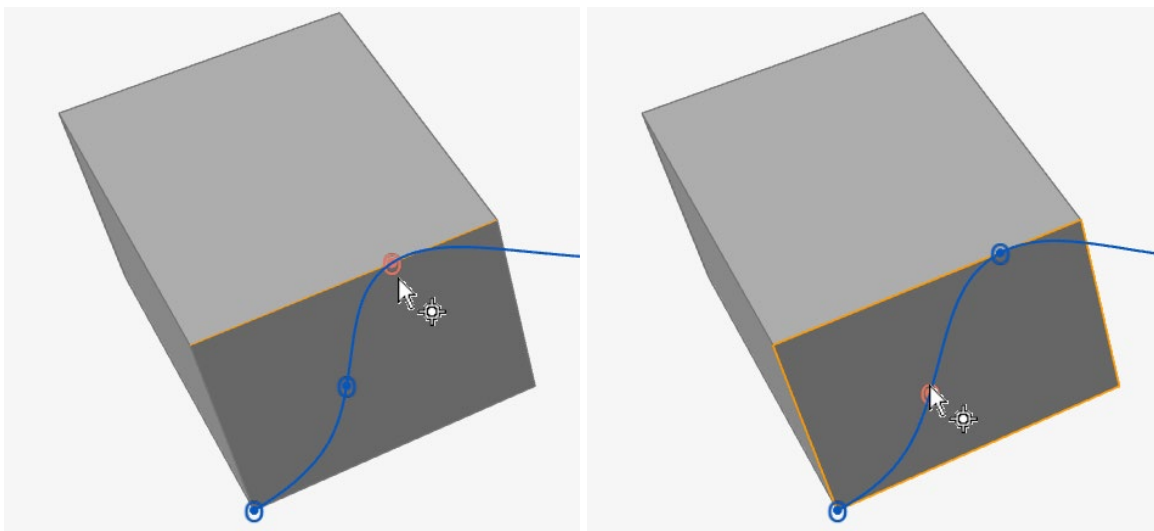
Para editar pontos durante a criação, clique em  no microdiálogo para expandi-lo e digite valores nas caixas **X**, **Y** ou **Z** para ajustar as coordenadas de cada ponto. Para adicionar uma variável a qualquer coordenada, selecione o ícone .



Para obter mais informações, consulte [Curva NURBS](#) e [Curva de Combinação](#).

Suspender alinhamento de pontos ao longo de uma borda ou face

Mantenha pressionada a tecla Alt para suspender o alinhamento. Em seguida, mova o ponto livremente ao longo de sua face ou borda atual.



Para obter mais informações, consulte [Curva NURBS](#) ou [Curva de Combinação](#).

Parametrização de direções tangentes em curvas de combinação

O microdiálogo Curvas de Combinação agora permite parametrizar direções tangentes.

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

Para definir a direção tangente **Z** como o dobro do valor **X**, insira 1 no valor **X** e 2 no valor **Z**. Se desejar que **Y** seja o dobro do valor de **X**, insira 1 no valor **X**, 2 no valor **Y** e assim por diante.

Para obter mais informações, consulte [Curva de Combinação](#).

Definir um plano de deslocamento usando um sistema de referência

Ao criar um plano de referência usando o método Deslocamento, corrija o plano a partir de um sistema de referência.

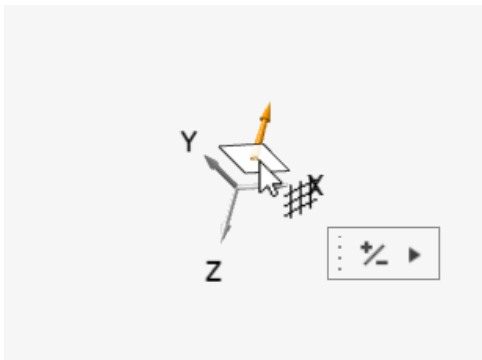
Para obter mais informações, consulte [Criar um plano de referência](#).

Esboços

Criar esboços em sistemas de coordenadas definidos pelo usuário.

Agora é possível criar esboços em planos de sistemas de coordenadas definidos pelo usuário.

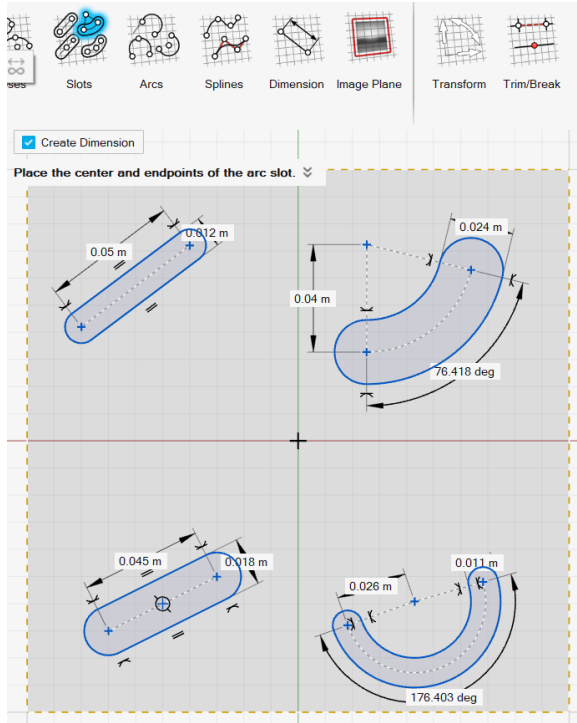
Ao passar o mouse sobre um sistema de coordenadas definido pelo usuário, os planos são exibidos. Clique em um plano para selecionar o esboço normal. É exibido um microdiálogo para permitir alterar a direção do esboço ou clique em **Aplicar** para criar o esboço.



Para obter mais informações, consulte [Novo esboço](#).

Fendas

Adicionada a ferramenta Fendas para esboçar fendas retas, fendas de ponto médio, fendas de arco de ponto central e fendas de arco de 3 pontos.



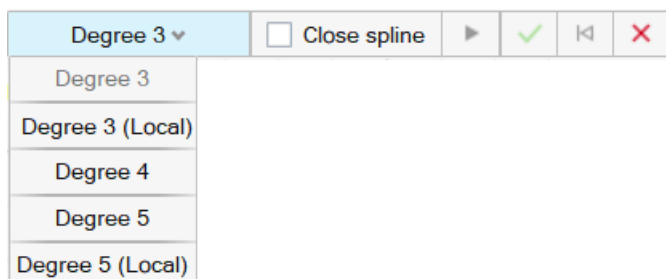
Para obter mais informações, consulte [Fendas](#).

Splines com interpolação local

Adição de novos tipos de curva com interpolação local à ferramenta Splines.

Escolha **Grau 3 (Local)** ou **Grau 5 (Local)** para aplicar curvas com interpolação local.

Ao ajustar uma curva com interpolação local, modificar um ponto afeta apenas as seções da curva adjacentes a esse ponto. Ao editar uma curva global, modificar um ponto na curva pode afetar toda a curva.

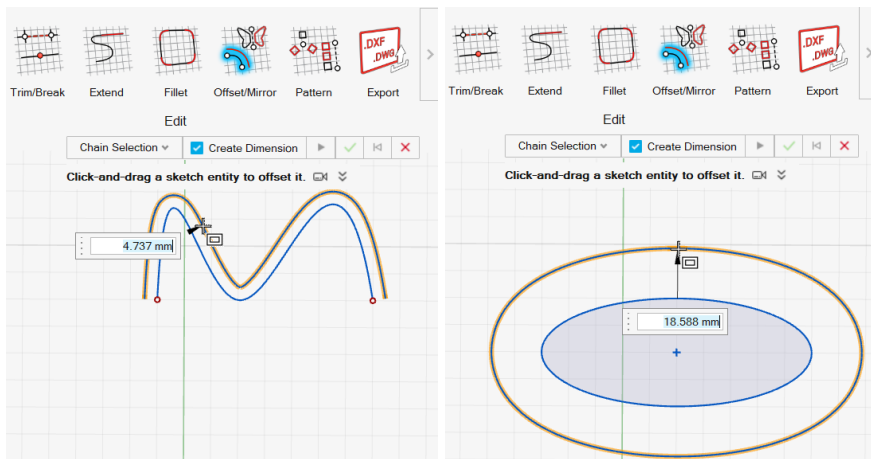


Para obter mais informações, consulte [Splines](#).

Splines e elipses de deslocamento

A ferramenta Deslocamento na faixa de opções Esboço foi ampliada para oferecer suporte a splines e elipses.

Com a ferramenta Deslocamento selecionada, clique e arraste uma spline ou elipse (ou digite um valor de deslocamento no microdiálogo) para deslocá-la.



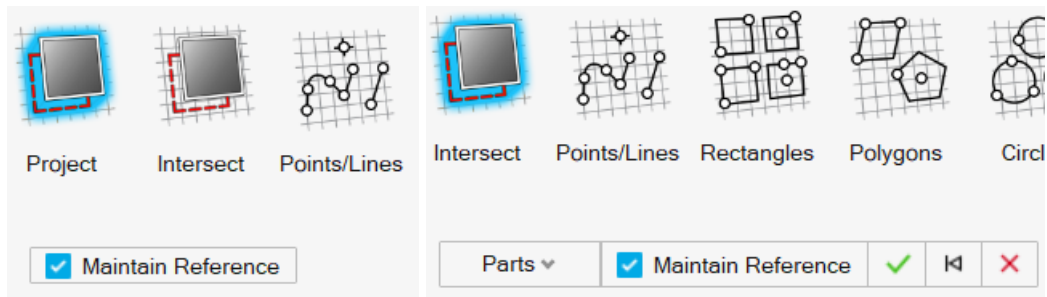
Para obter mais informações, consulte [Deslocamento](#).

Manter referência à geometria original

Adicionada a caixa de seleção **Manter Referência** às ferramentas Projeto e Interseção.

Marque a caixa de seleção **Manter Referência** se desejar que o recurso projetado/em interseção retenha uma referência à geometria original. Desmarque a caixa de seleção para projetar/fazer interseção sem uma referência à geometria original.

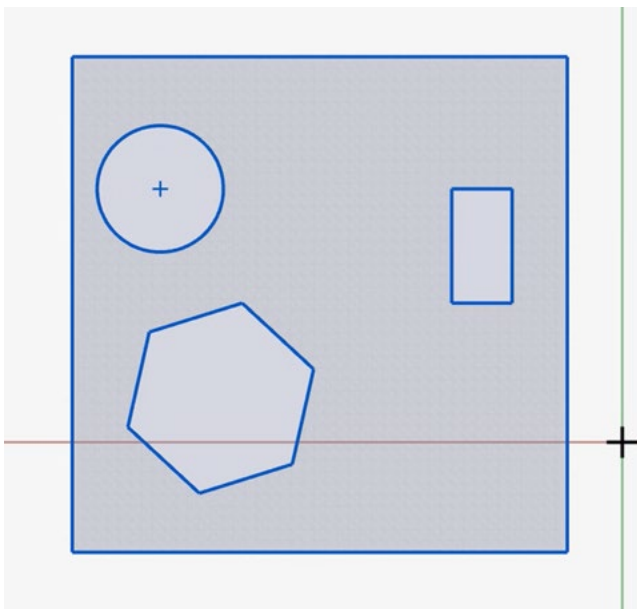
Entidades referenciadas são exibidas como linhas de construção pontilhadas. Entidades não referenciadas são exibidas como linhas de construção subdefinidas.



Para obter mais informações, consulte [Projetar](#) e [Interseção](#).

Extrair curvas de interseção

Se fizer a interseção de um plano do esboço com uma malha triangular, STL importada ou forma otimizada, as curvas são extraídas de onde a forma faz interseção com o plano do esboço:

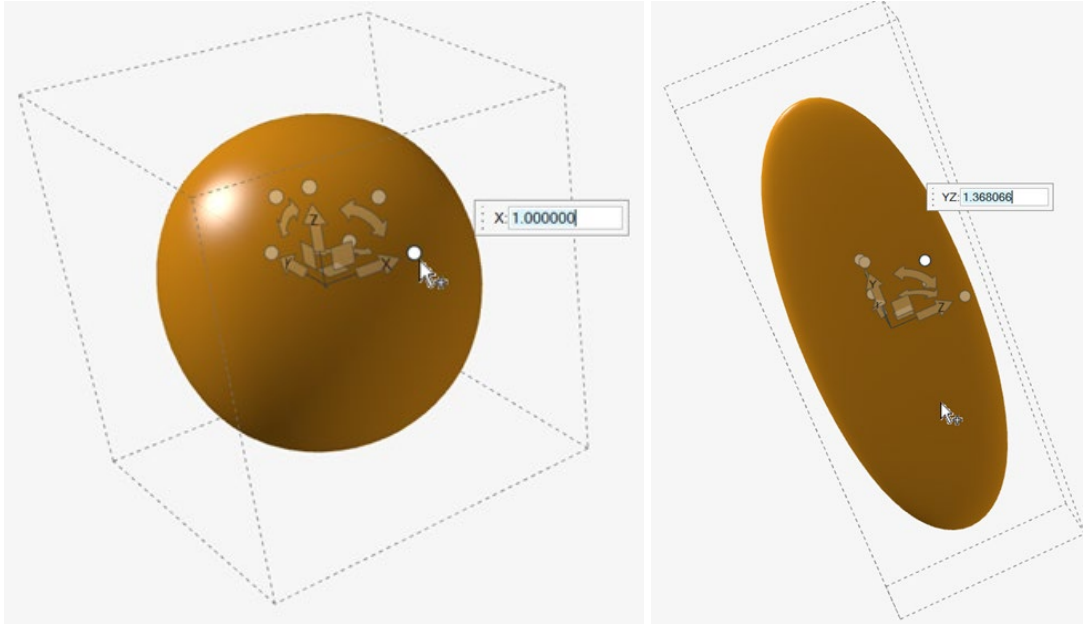


Para obter mais informações, consulte [Interseção](#).

PolyNURBS

Dimensionamento local com as ferramentas Mover e Mover Corpos

Ao utilizar as ferramentas Mover Corpos ou Mover para editar PolyNURBS, pressione S para mostrar ou ocultar manipuladores de escala.



Escolha entre as seguintes opções para aplicar dimensionamento local:

- Arraste um manipulador de escala.
- Clique em um manipulador de escala e insira um fator de escala.
- Clique em um manipulador de escala em uma seta curva e, em seguida, insira um fator de escala para cada eixo.

Para obter mais informações, consulte [Edição de PolyNURBS](#) ou [Mover Corpos](#).

Fluidos

Atualização da tabela de convergência

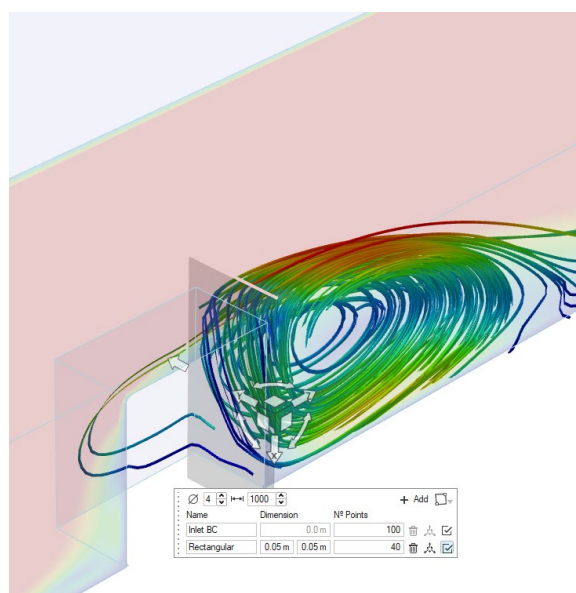
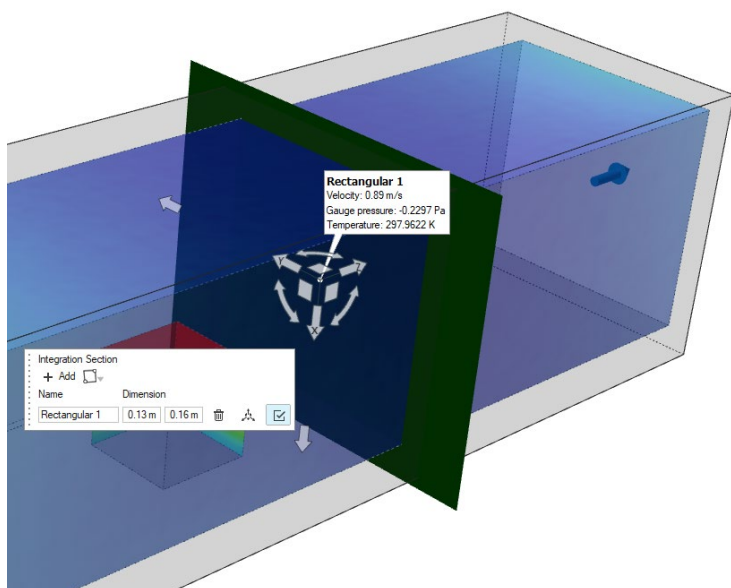
A tabela de convergência agora inclui dados de vazão em massa em entradas e saídas.

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

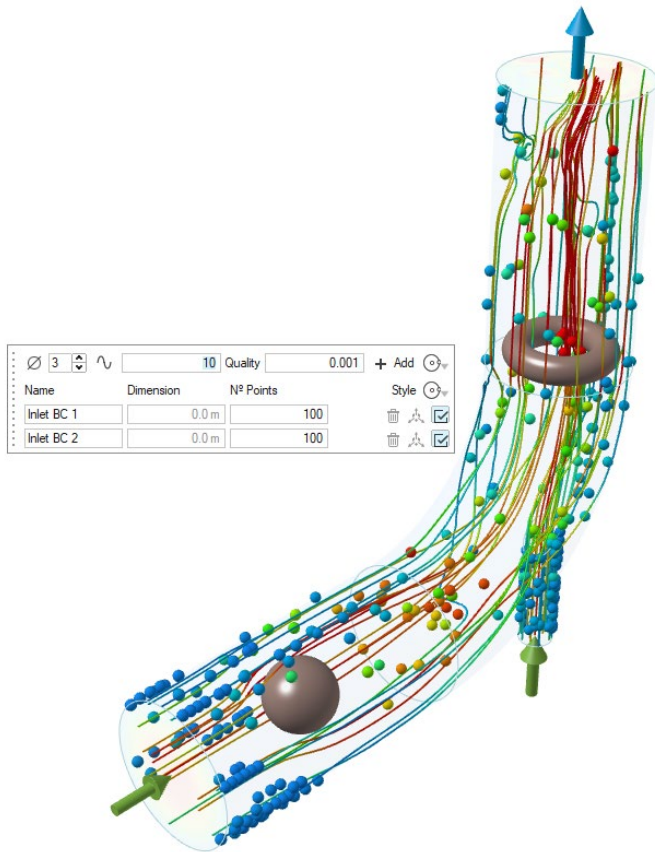
Atualização de seções de linhas de corrente, partículas e integração

Ao exibir os resultados da análise, agora é possível criar regiões de origem retangulares para linhas de corrente, partículas e seções de integração. Além disso, você também pode colar uma cópia da última região de originação que criou na análise.



Animação de partículas

Ao visualizar resultados com partículas no Explorador de Análises, agora é possível especificar o número de etapas entre cada lote de emissão de partículas e a distância percorrida pelas partículas em uma única etapa. Com os controles atualizados, também é possível criar um fluxo de partículas mais contínuo e capturar simultaneamente a trajetória das partículas com mais precisão.



Explorador de Projetos

Espessura da chapa como variável de projeto

Agora há suporte à espessura da chapa como uma variável de projeto no Explorador de Projetos.

Para obter mais informações, consulte [Variáveis de projeto](#).

Escoamento de material vinculado à restrição de tensão

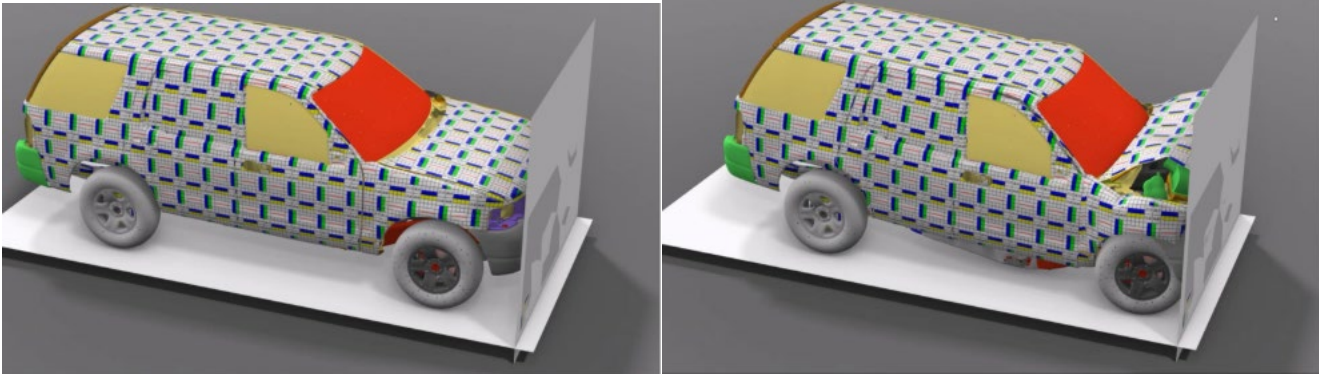
Quando materiais são aplicados a componentes, o escoamento do material é automaticamente vinculado às restrições de tensão no Explorador de Projetos.

Para obter mais informações, consulte [Criar restrições](#).

Renderização

Texturas fixadas em objetos de malha

Texturas agora são fixadas na posição física do objeto, o que permite que a textura siga o objeto durante animações e deformações.



API Python

Esboços

- Adicionado suporte de API para fendas retas, fendas de ponto médio, fendas de arco de ponto central e fendas de arco de 3 pontos.
- Adicionado suporte de API para spline com interpolação local.
- Adicionado suporte de API para splines de deslocamento.

Geometria

- Adicionado suporte de API para fatiamento de geometria com vários planos.

Modelamento implícito

- Adicionadas novas opções para criar vértices e/ou bordas duplas dos elementos da malha original no conjunto de Ponto-Borda.
- Agora, os conjuntos de ponto-borda podem obter amostras da parametrização UVW de um objeto de conformação para converter em escoras espessadas.
- Adicionado suporte de API para superfície média implícita.
- Adicionado suporte de API ao mapa de empenamento implícito.
- Componentes implícitos agora podem ser exportados como arquivos de fatiamento (.cli e .3mf).

Estrutura

- Casos de carga estrutural suportados com pré-carga sequencial.
- Adicionado suporte de API para definir o valor da espessura da chapa como variável.
- Adicionado suporte de API para exportar arquivos H3D a partir dos resultados da

análise.

Aprimoramentos

- Aprimoramento da API do TableView com ocultação de colunas e classificação por opções de coluna via API. [INSPIRE-47873] [INSPIRE-31402]
- Aprimoramento da API do BC de Temperatura; agora é possível obter e definir as temperaturas inicial e final. [INSPIRE-48901]
- Adicionadas opções para exportar arquivos Fem para as unidades desejadas. [INSPIRE-49043]
- Aprimoramento da API importLoads para aceitar caminhos genéricos. [INSPIRE-48900]
- Aprimoramento da API de Pontos de Solda; agora é possível ignorar e adicionar tolerância ao ponto de solda. [INSPIRE-49450]
- Adicionada a API getSeamWelds para obter a lista de soldas de costura em componentes ou bordas. [INSPIRE-48572]

PROBLEMAS RESOLVIDOS

- MOTION – Corrigido um problema em que o Flex Contact Plus não funcionava corretamente na versão 2025.1 [INSPIRE-49631]
- Suporte a filete de borda em faces [INSPIRE-49900]
- Corrigido um problema que fazia o ângulo de acesso de fresagem inserido pelo usuário ser ignorado [INSPIRE-51303].
- Corrigido um problema que causava uma falha no Explorador de Projetos ao executar o Inspire no modo de lote [INSPIRE-51108]
- Corrigido um problema que causava falha em execuções do OptiStruct quando havia restrições de deslocamento [INSPIRE-51023]
- Corrigido um problema que causava diminuição da qualidade na animação capturada [INSPIRE-50898]
- Corrigido um problema que podia fazer o Inspire travar ao importar alguns arquivos .h3d [INSPIRE-50028]
- Corrigido um problema que impedia a geração de arquivos .h3d [INSPIRE-35902]
- Corrigido um problema que causava a exibição de um erro ao usar Newtons para inserir a pressão. Newtons são agora convertidos em MPa. [INSPIRE-49867]
- Corrigido um problema que impedia o Inspire de ler as restrições de deslocamento aplicadas a superfícies coloridas por meio da Tabela de cargas [INSPIRE-49542]
- [MOTION] Corrigido um problema que impedia a exibição de controles de ajuste de formas primitivas executadas com uma interface de usuário em japonês [INSPIRE-49506]
- [MOTION] Corrigido um problema que fazia coeficientes de atrito estáticos e dinâmicos fossem em 1,0 após salvar e carregar um modelo [INSPIRE-49388]

- Corrigidos problemas que impediam a importação de alguns modelos sólidos [INSPIRE-48852, INSPIRE-41531 e INSPIRE-42462]
- Corrigido um problema que fazia que HWX.exe fosse executado em segundo plano após o Inspire ser fechado [INSPIRE-48837].
- Corrigido um problema que impedia que componentes de reparo reparassem completamente CAD não válido [INSPIRE-48471]
- Corrigido um problema que podia causar falha da análise com um erro de malha [INSPIRE-16881]

PROBLEMAS CONHECIDOS

- Em 14 de outubro de 2025, o suporte ao Microsoft Windows 10 foi encerrado. Seguindo as mensagens da Microsoft, todos os aplicativos do Altair 2026.0 não são mais compatíveis com Windows 10. A Altair está fornecendo essas informações para ajudar os clientes a se adaptar a essa mudança. O Altair 2026.0 é compatível com o sistema operacional Windows 11, juntamente com nossos outros sistemas operacionais baseados em Linux. Entre em contato com a equipe de suporte local da Altair se tiver alguma dúvida ou preocupação.
- Por padrão, o Windows não oferece suporte a caracteres Unicode em nomes de pastas. Ao usar uma pasta de execução que contenha caracteres Unicode, habilite **Beta: usar Unicode UTF-8 para suporte a idiomas em todo o mundo** nas configurações de localidade do sistema Windows.
 - Selecione Iniciar → Configurações.
 - Em Configurações, selecione **Hora e idioma**.
 - Selecione Idioma e região.
 - Selecione as configurações de Idioma administrativo.
 - Clique em Alterar localidade do sistema.
 - Selecione a caixa de seleção Beta: usar Unicode UTF-8 para suporte a idiomas em todo o mundo.



- PRINT3D – Objetos de impressão permanecem visíveis fora da guia Print3D após clicar duas vezes em um suporte e podem causar corrupção do modelo [INSPIRE-51630].
- PRINT3D – Após definir o componente e criar o forno para a impressão, clicar duas vezes no componente de impressão abre o contexto Empurrar-Puxar e pode causar corrupção do modelo [INSPIRE-51630]
- MOTION – Certas entidades de contorno, como Pino fixado no solo e suporte estrutural, ficam ocultas ao sair do contexto Revisar Resultados de Corpo Flexível [INSPIRE-35999]
- MOTION – Caso de carga de movimento combinado ausente nos resultados de reanálise para otimização de cargas de movimento [INSPIRE 48809]
- FLUIDS – O aplicativo pode travar ao executar uma simulação em uma máquina virtual com a opção **Usar Visualização em Tempo Real** selecionada [INSPIRE-49340]
- FLUIDS – A visualização em tempo real de simulações não está funcionando no Linux. [INSPIRE-48967]
- FLUIDS – Ao exibir os resultados do Explorador de Projetos, as opções Estilos e Criar Campos não estão disponíveis na janela do Explorador de Análises. [INSPIRE-51469]
- FLUIDS – A vazão em massa não está incluída nos resultados do Explorador de Projetos. [INSPIRE-51669]
- FLUIDS – Não é possível exportar resultados para arquivos .h3d no Linux. [INSPIRE-48919]