

# Altair® Inspire™ 2026.0

NOTAS DE LA VERSIÓN

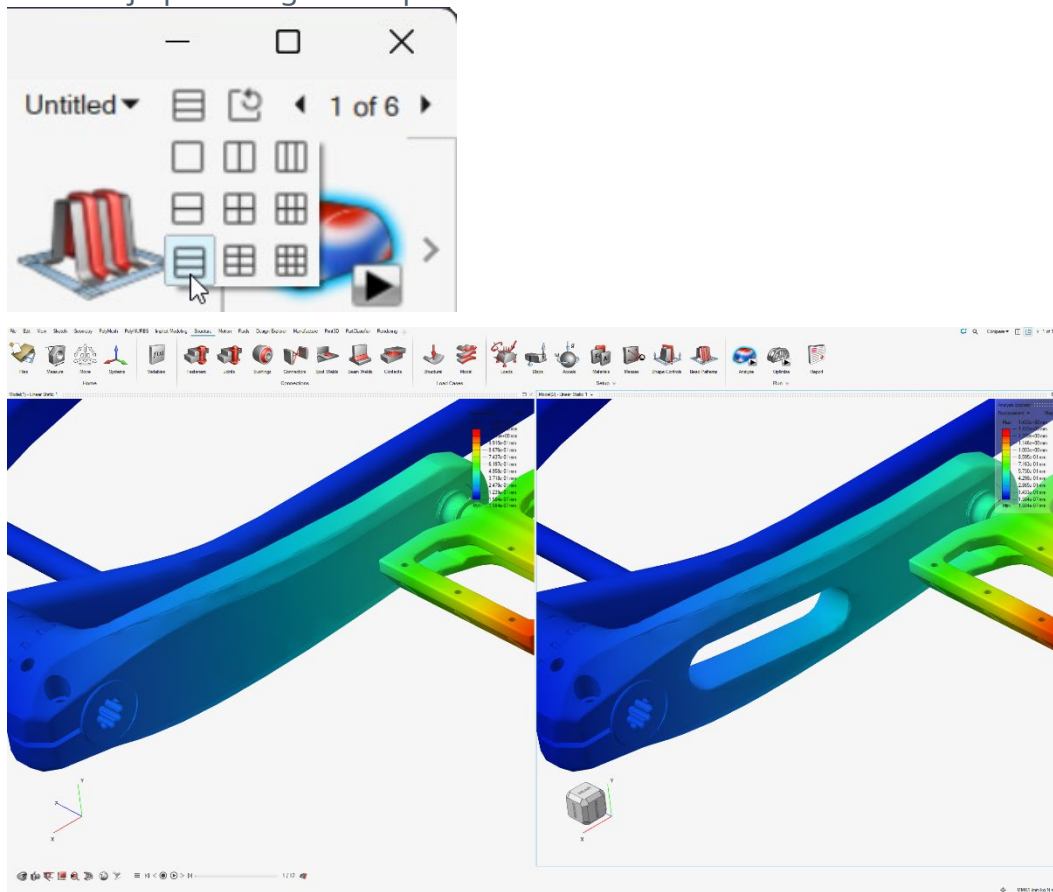
# NUEVAS CARACTERÍSTICAS

## General

### Resultados multiventana

Visualice los resultados de análisis y optimización con múltiples ventanas de modelado que muestran los resultados de cada ejecución.

Utilice el botón **Configurar diseño de página** situado en la esquina superior derecha del espacio de trabajo para elegir la disposición de las ventanas.



[Para obtener más información, consulte Resultados multiventana.](#)

## Enlaces directos a modelos de tutoriales

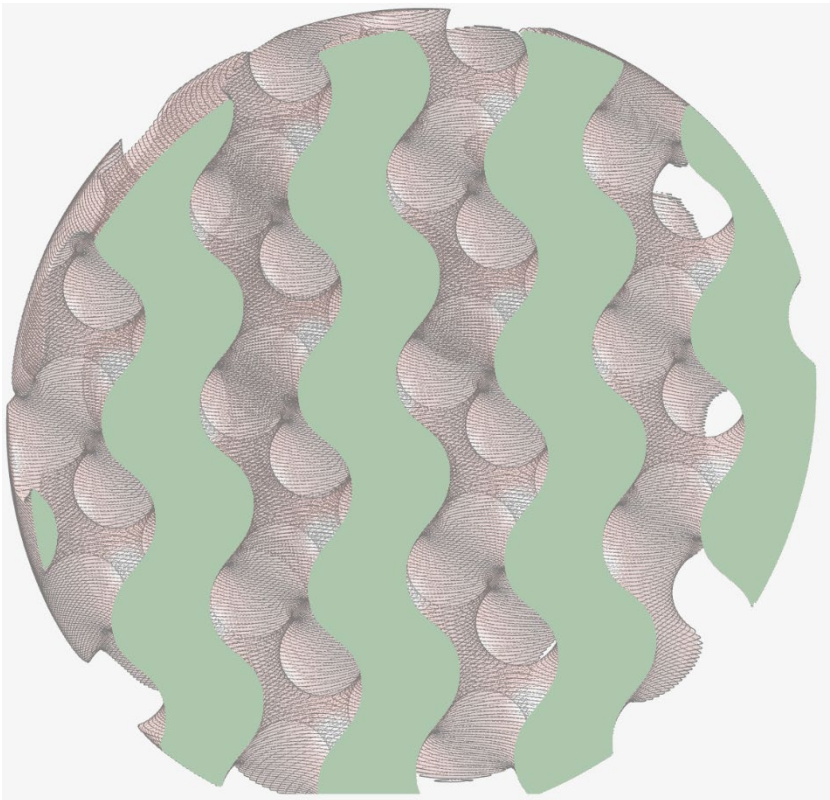
Los tutoriales de la ayuda de la aplicación ahora incluyen enlaces directos a los modelos que se utilizan en los tutoriales para facilitar el seguimiento.

Para obtener más información, consulte [Tutoriales](#).

## Modelado implícito

### Exportar datos de corte

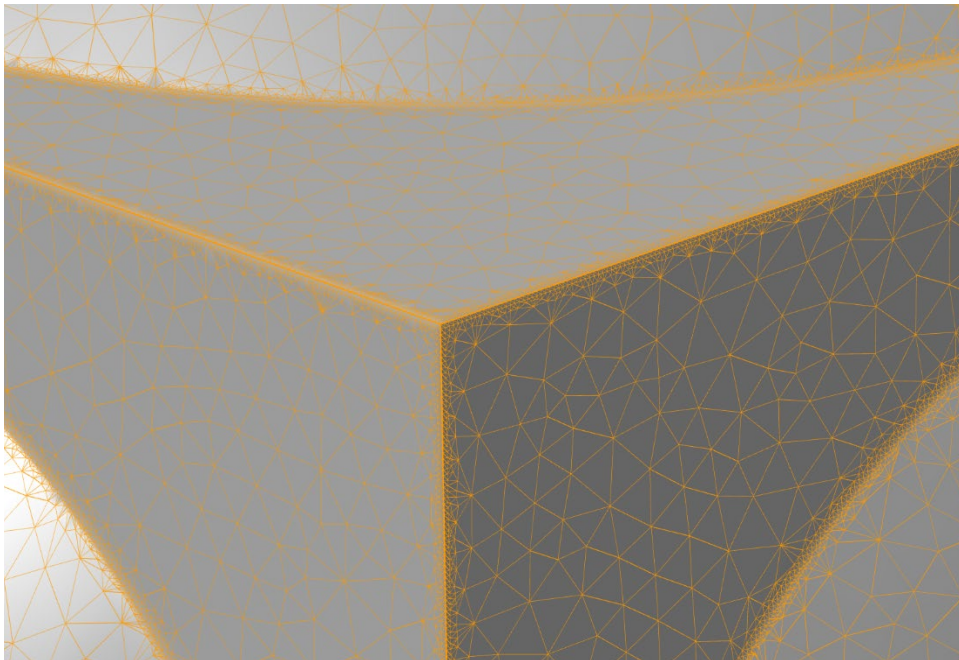
Las partes implícitas ahora pueden exportarse como archivos de corte (.cli y .3mf). La exportación corta el modelo implícito nativo y no requiere ningún mallado.



Para obtener más información, consulte [Exportar datos de corte](#).

## Remeshing adaptativo

Al convertir partes implícitas en una representación de malla con una de las opciones de remeshing, se ha implementado un nuevo algoritmo de remeshing para crear mallas adaptativas en las que el tamaño del elemento sigue siendo pequeño cerca de los elementos y más grande en las regiones más planas.

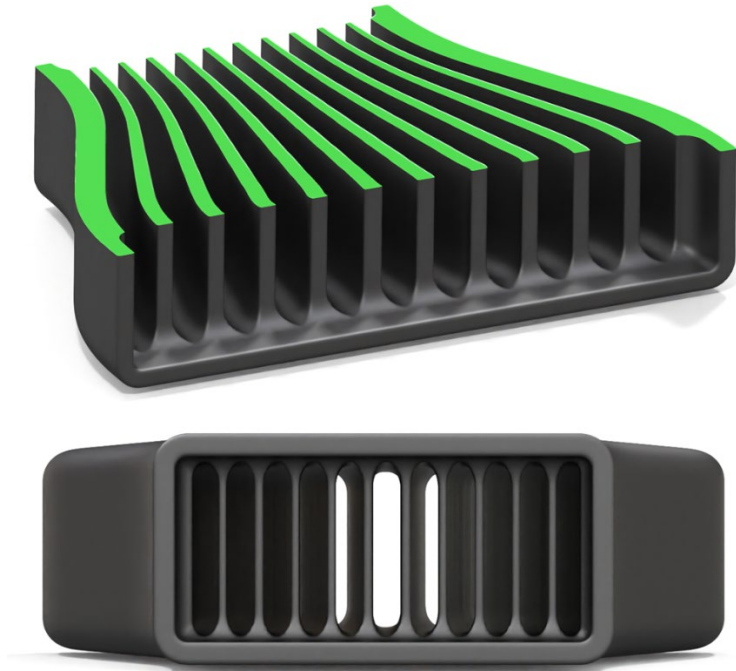


Esto permitirá al usuario reducir el número de elementos de malla preservando al mismo tiempo una mejor tolerancia de la superficie.

Para obtener más información, consulte [Preferencias: Inspire](#).

## Superficie media

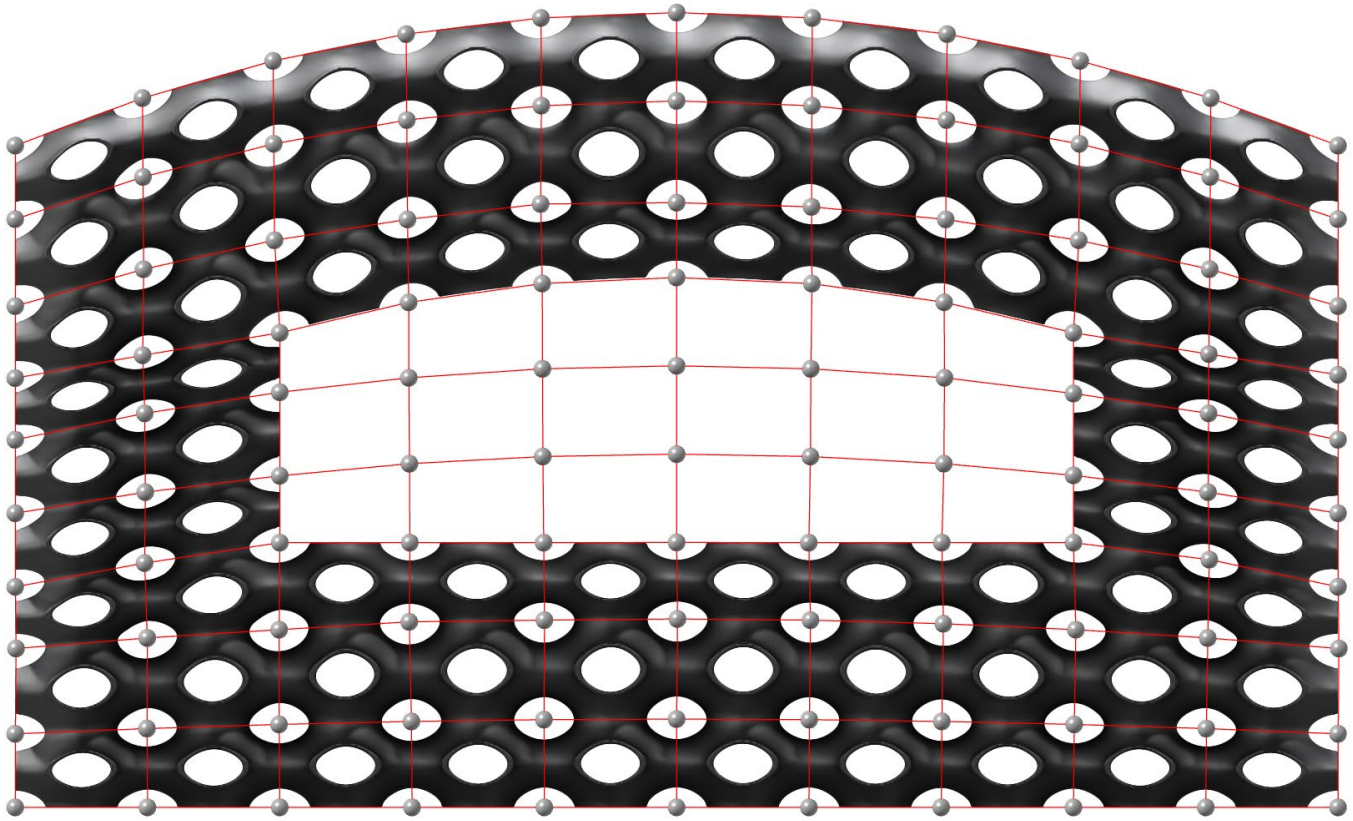
La herramienta Superficie media permite a los usuarios crear una o más superficies o volúmenes que se sitúan entre dos partes implícitas. Esto es útil para crear efectos dependientes del campo entre dos partes/superficies o para crear superficies uniformemente espaciadas entre dos partes/superficies.



Para obtener más información, consulte [Crear una superficie media implícita](#).

## Conformar lattice con cuadrícula UV personalizada

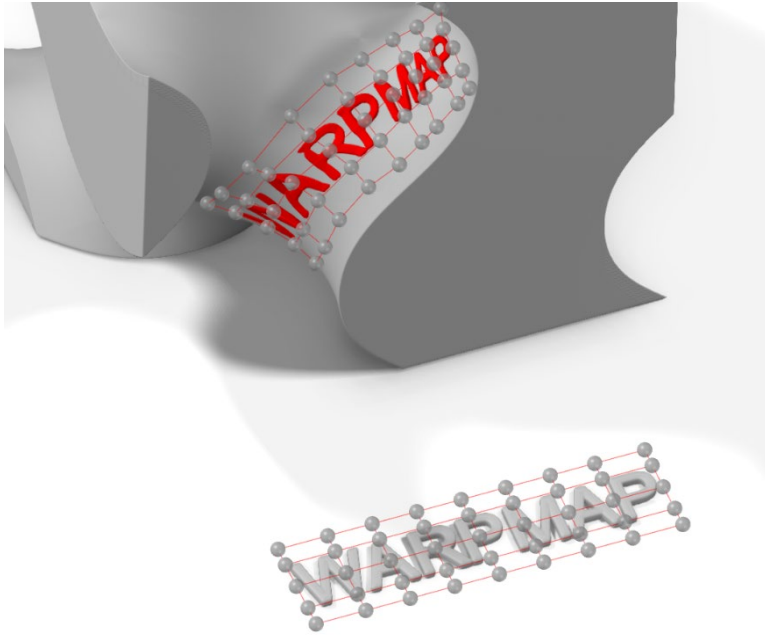
Ahora los usuarios pueden convertir una parametrización de superficie existente o crear una nueva con un control total sobre el espaciado/disposición/posición de las celdas unitarias de lattice para mapear más fácilmente un espacio de coordenadas de lattice en una superficie objetivo.



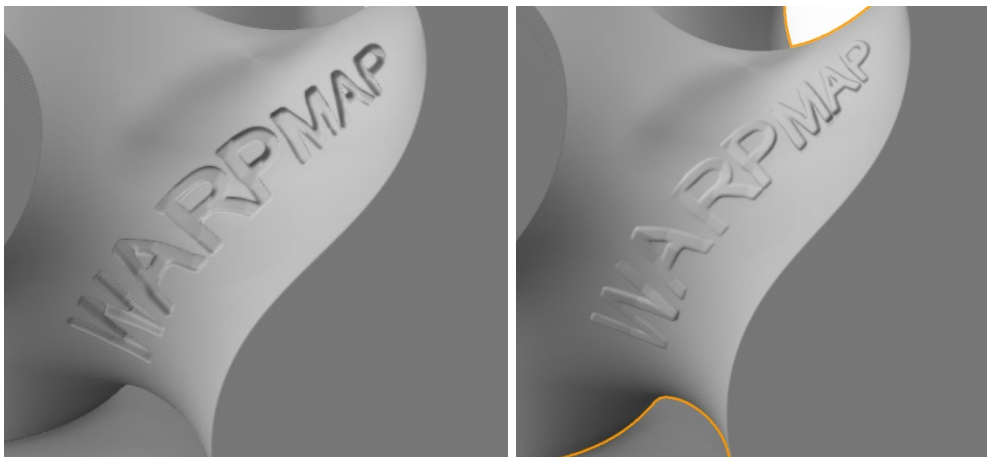
Para obtener más información, consulte [Conformar una lattice con una cuadrícula UV personalizada](#).

## Mapa de deformación

La herramienta Mapa de deformación implícita permite al usuario tomar un objeto 2D y mapearlo a coordenadas 3D al especificar la deformación a través de dos cuadrículas UV vinculadas. Una cuadrícula define la parametrización UV del objeto 2D, y la otra cuadrícula define su posición en el espacio 3D.



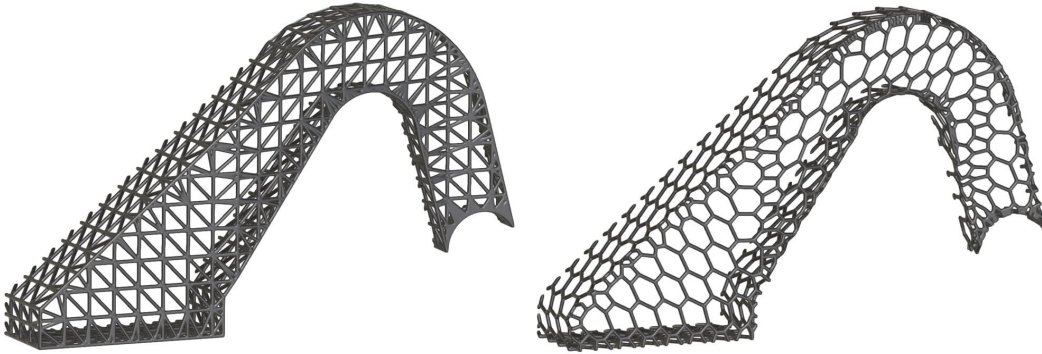
Esto permite a los usuarios grabar/repujar logotipos o texto en partes implícitas o incluso deformar objetos planos sobre superficies.



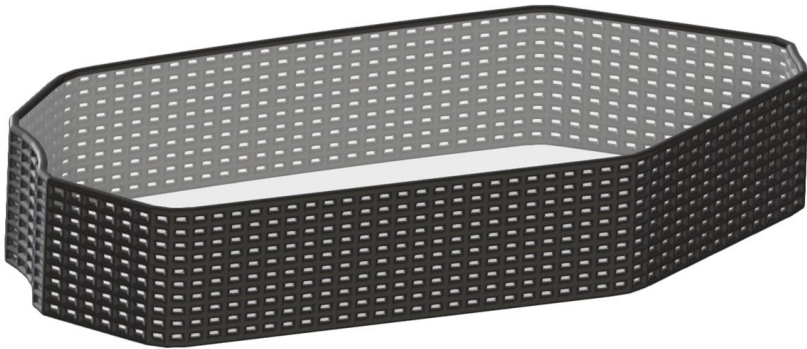
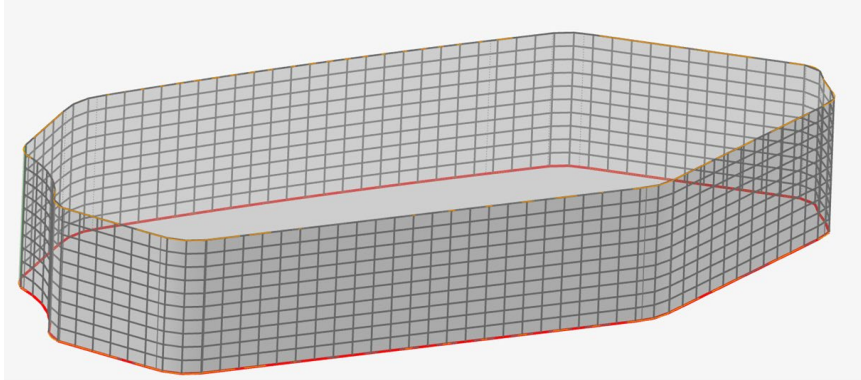
Para obtener más información, consulte [Crear un mapa de deformación implícita](#).

## Mejoras en el conjunto de puntos y bordes

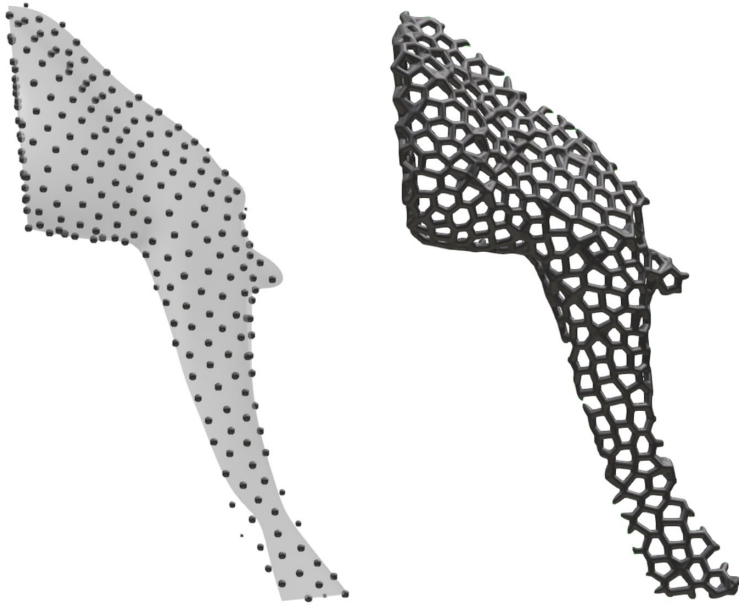
Al extraer vértices y bordes de mallas de superficie/volumen, ahora se pueden crear los vértices y/o bordes duales de los elementos de malla originales.



Los conjuntos de puntos y bordes ahora pueden muestrear la parametrización UVW de un objeto conforme para convertirla en soportes con espesor aumentado.



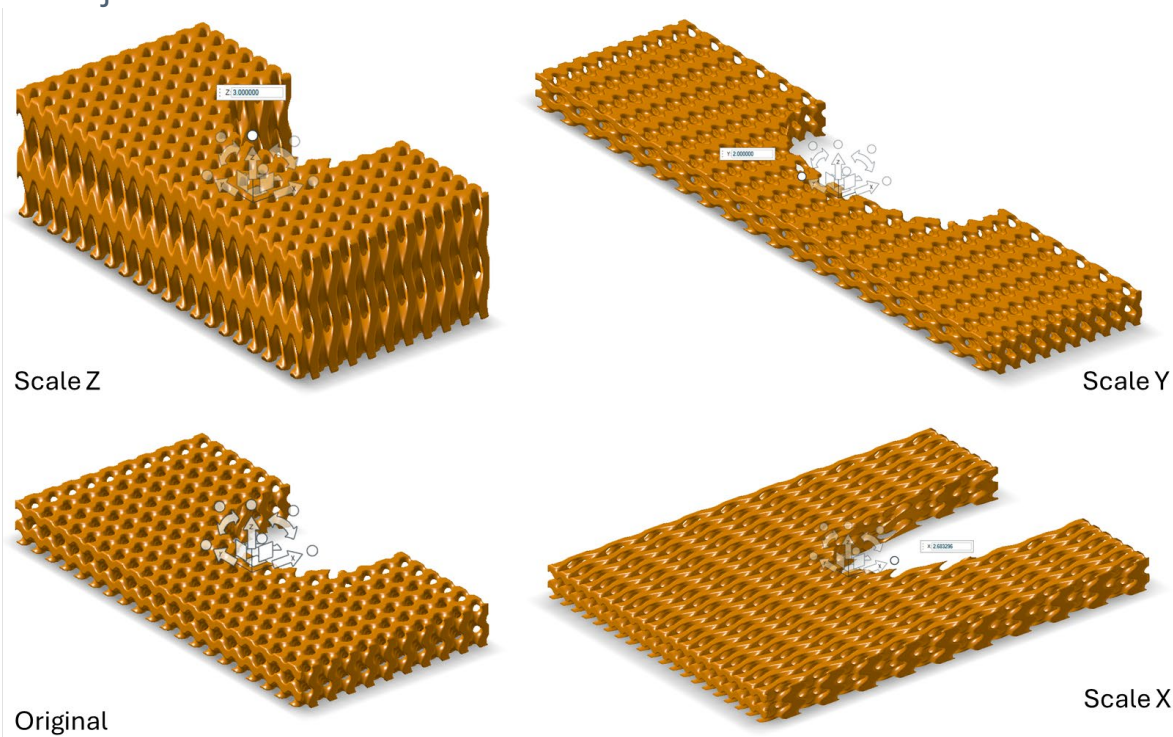
Al generar puntos solo en una superficie, es posible generar una estructura similar a Voronoi que sea geodésica en lugar de llenar el volumen encerrado.



Para obtener más información, consulte [Conjuntos de puntos y bordes - Diseño avanzado de lattices y otras estructuras de malla.](#)

## Escalado

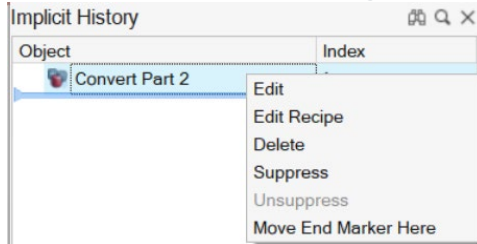
Los controladores de escalado pueden activarse en la herramienta Mover cuerpos implícitos presionando S. Los cuerpos pueden escalarse uniformemente o a lo largo de cada eje.



Para obtener más información, consulte [Mover geometría implícita](#).

## Editar objetos implícitos convertidos

Ahora puede hacer clic con el botón secundario del mouse en un objeto implícito convertido en el Navegador de historial para editarlo.



Para obtener más información, consulte [Convertir a geometría implícita](#) y [Navegador de historial](#).

## Editar sin restauración

Ahora puede hacer clic con el botón secundario del mouse en un objeto implícito en el Navegador de historial y seleccionar **Editar receta** para editarlo sin restaurar.

Para obtener más información, consulte [Navegador de historial](#).

# Análisis estructural

## Escribir resultados de los análisis en archivos H3D

Ahora puede guardar los resultados de los análisis en archivos H3D para facilitar el intercambio de datos.

Para exportar desde el Explorador de análisis:

- Haga clic con el botón secundario del mouse en el desplegable **Ejecutar** y seleccione **Guardar ejecución como H3D**.
- Haga clic con el botón secundario del mouse en el desplegable **Caso de carga** y seleccione **Guardar caso de carga como H3D**.
- Haga clic con el botón secundario del mouse en el desplegable **Tipos de resultado** y seleccione **Guardar tipo de resultado como H3D**.

Para exportar desde el Navegador de modelos:

- Haga clic con el botón secundario del mouse en **Resultados** y seleccione **Guardar ejecución**

como H3D.


- Haga clic con el botón secundario del mouse en **Resultados** y seleccione **Guardar caso de carga como H3D**.
- Haga clic con el botón secundario del mouse en **Resultados** y seleccione **Guardar tipo de resultado como H3D**.

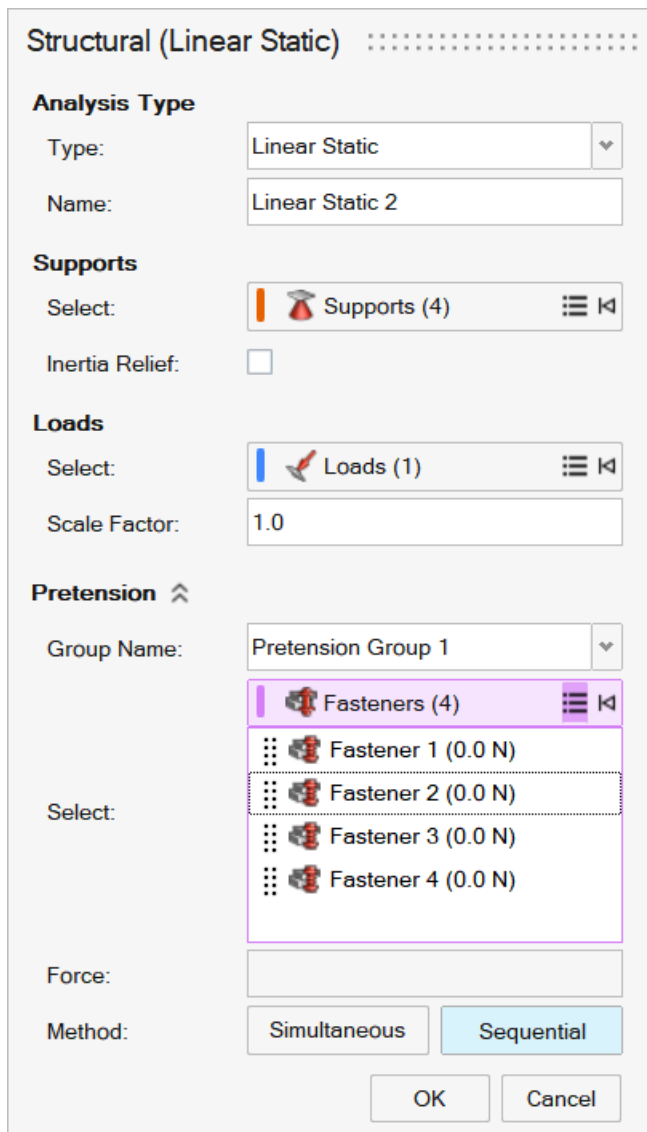
**Archivo > Guardar como** y seleccione **H3D (.h3d)** en el desplegable **Guardar como tipo**.

Para obtener más información, consulte [Opciones del explorador de análisis](#) o [Cargar resultados de análisis](#).

## Casos de carga estructural con precarga secuencial

El panel guía Casos de carga estructural se ha rediseñado e incluye controles para ajustar la precarga secuencial.

Cuando utilice el método **Secuencial**, puede hacer clic en **Expandir/Contraer**  para mostrar la lista de sujetadores seleccionados y arrastrar los sujetadores para cambiar su orden. Cuando se utiliza OptiStruct, las cargas se aplican secuencialmente. Cuando se utiliza SimSolid, las fuerzas se aplican a todos los sujetadores simultáneamente.



**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:

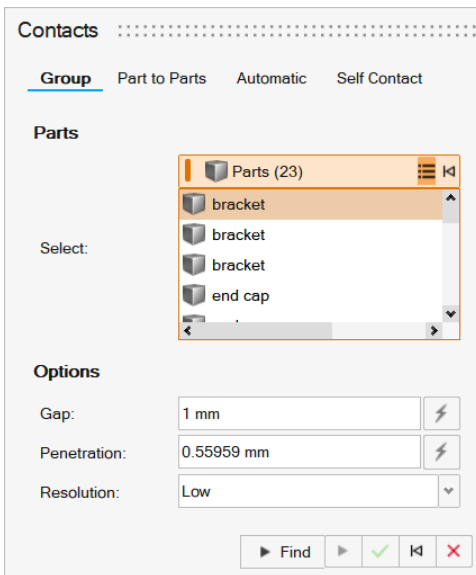
Method: Simultaneous Sequential

OK Cancel

Para obtener más información, consulte [Casos de carga estructural](#).

# Nuevos métodos de contacto y flujos de trabajo

Se actualizaron herramientas y flujos de trabajo de contactos.



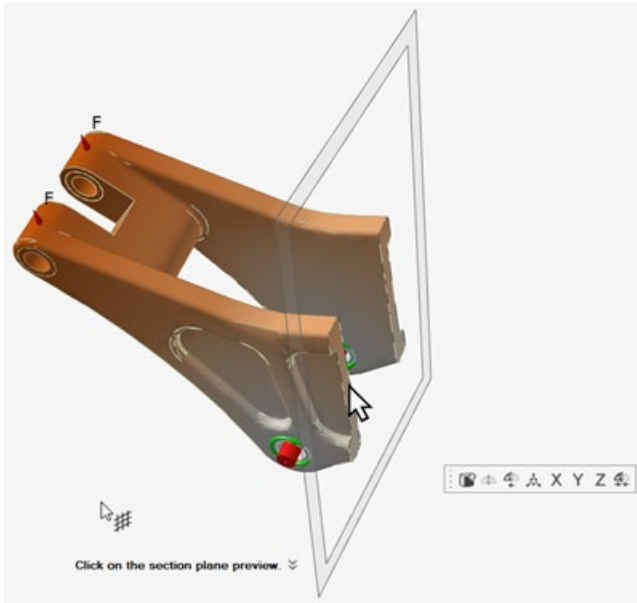
Se agregó filtrado a la tabla Contactos. Seleccione un filtro rápido en la parte superior de la tabla Contactos para mostrar los contactos de ese tipo.

| 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 obtener más información, consulte [Contactos](#).

## Resultados del análisis SimSolid en cortes seccionales

Cuando se utiliza SimSolid como solver, la creación de un corte seccional muestra los resultados del análisis en el plano de sección.

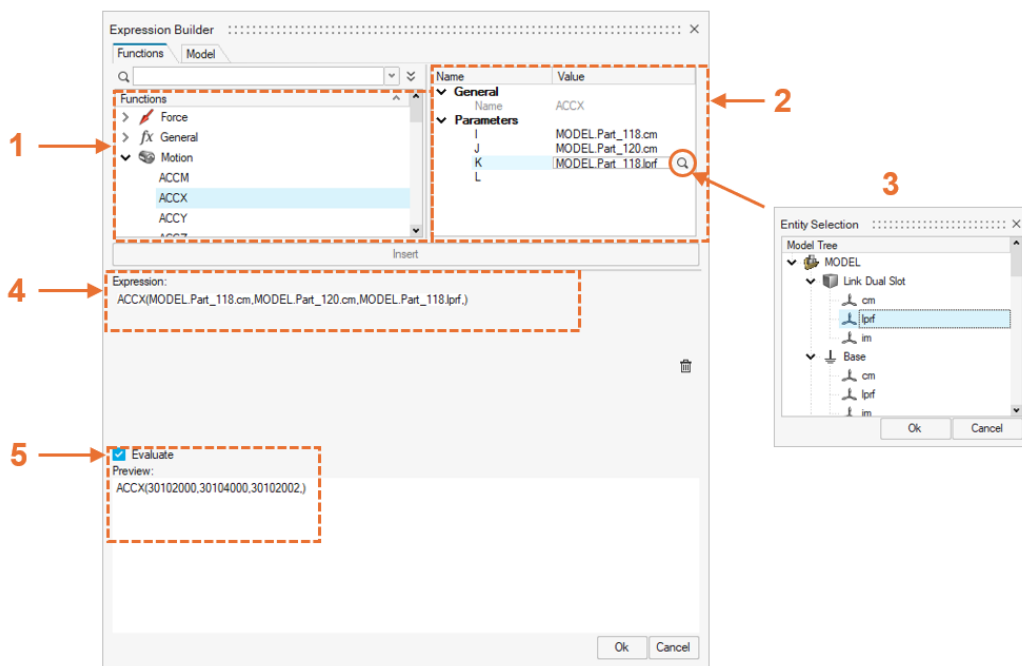


Para obtener más información, consulte [Crear un corte seccional](#).

# Movimiento

## Creador de expresiones (Analyst)

Esta herramienta interactiva permite acceder rápidamente a los datos del modelo, así como al solver y a las funciones matemáticas, lo que permite crear expresiones personalizadas. Estas expresiones pueden aplicarse a varias entidades, como controlar las ubicaciones de los puntos duros, definir variables o crear entradas personalizadas.



1 - Biblioteca de funciones MotionSolve

2 - La plantilla del creador de funciones lo guía en la construcción de la función.

3 - El selector de entidades del modelo le permite examinar todas las entidades del modelo.

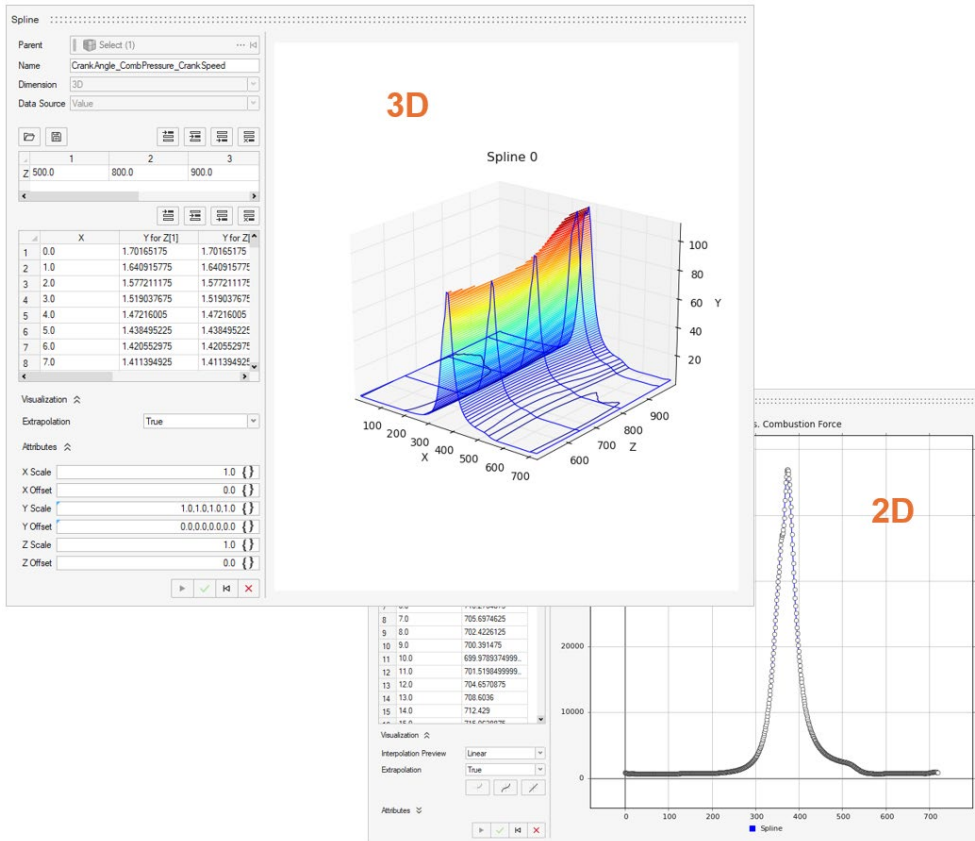
4 - Previsualizar la función/expresión mientras se crea.

5 - Validar la forma final de la función o expresión.

Para obtener más información, consulte [Creador de expresiones](#).

## Editor de splines (Analyst)

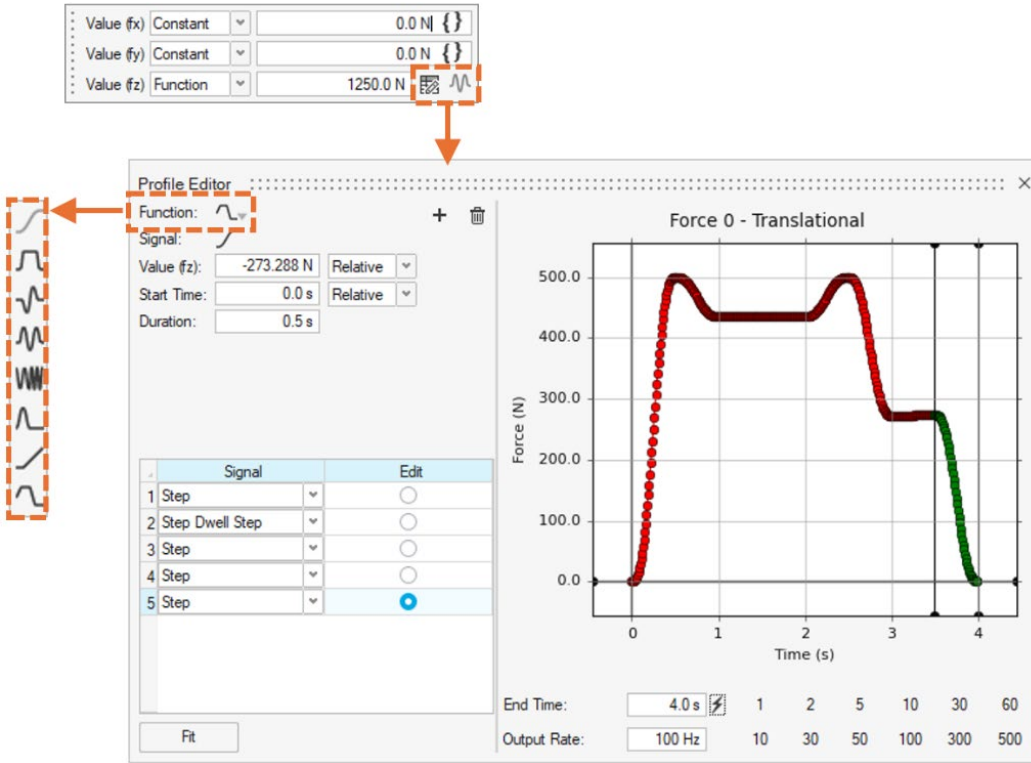
El Editor de splines es una herramienta interactiva para crear y visualizar splines de datos bidimensionales y tridimensionales. Los datos de la spline se pueden rellenar introduciendo valores, leyendo un archivo .csv o definiendo expresiones matemáticas. Los datos se pueden desplazar, escalar y convertir desde un archivo vinculado a valores para su edición local.



Para obtener más información, consulte [Editar una spline](#).

# Funciones

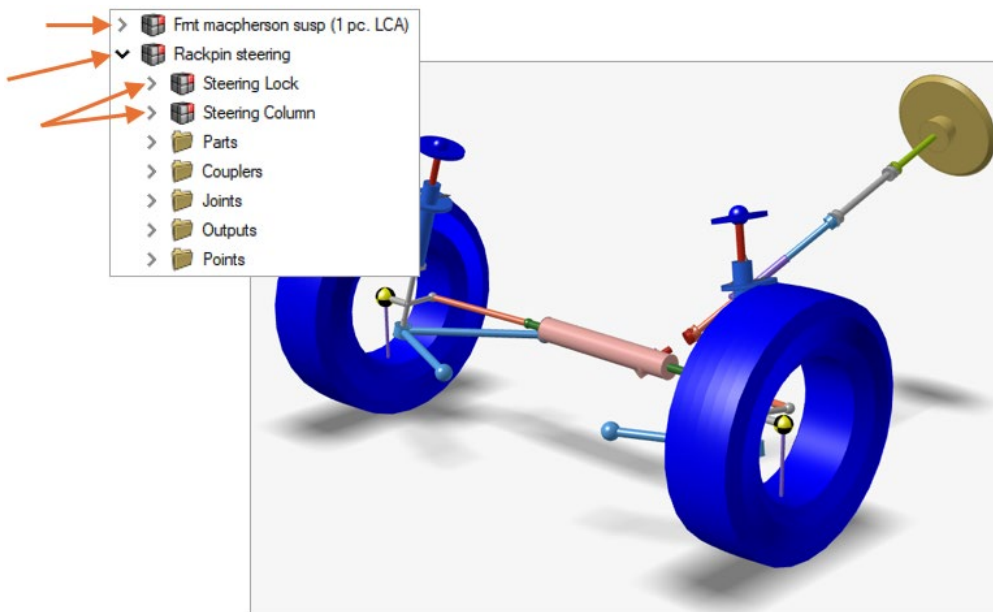
Las funciones ahora están disponibles como tipos de entrada para fuerzas y movimientos en el perfil de Motion-Analyst, lo que agiliza la creación de entradas. Al igual que el perfil de Motion-Designer, Motion-Analyst ofrece una herramienta de edición de perfiles que permite definir de forma interactiva funciones comunes como escalón, escalón y permanencia, impulso, oscilación y multiseñal.



Para obtener más información, consulte [Funciones de perfil](#).

## Sistemas (Analyst)

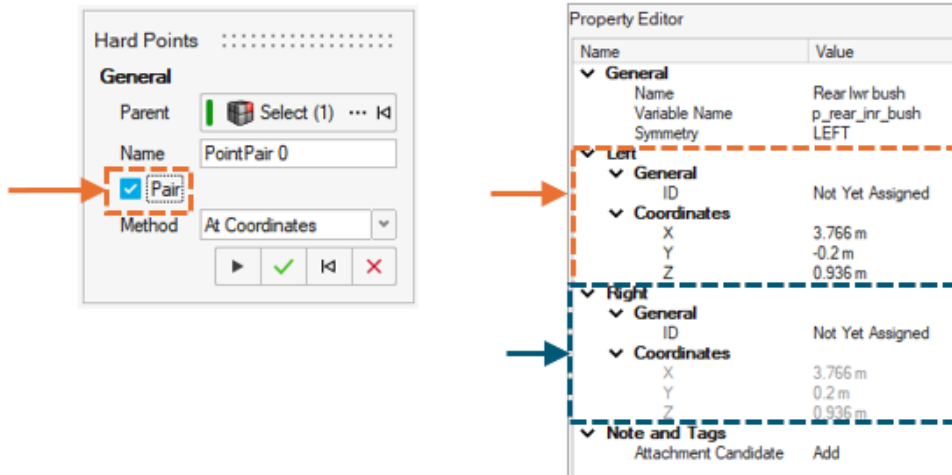
Los sistemas son entidades de modelo que actúan como contenedores que contienen entidades de modelado específicas, como partes, puntos, marcadores, juntas y fuerzas, lo que permite organizar el modelo en una jerarquía de elementos principales y secundarios. Los sistemas pueden estar incrustados o referenciados. Los sistemas incrustados están contenidos dentro de un modelo y los cambios en estos sistemas solo afectan a ese modelo. Los sistemas referenciados se almacenan por separado y se vinculan a un sistema de elementos principales común. Los cambios realizados en los sistemas de elementos principales se propagan a todos los modelos secundarios. Todos los sistemas son modulares en el sentido de que pueden extraerse de un modelo y conectarse a otros modelos mediante “adjuntos”.



Para obtener más información, consulte [Sistemas](#) y [Adjuntos](#).

## Pares (Analyst)

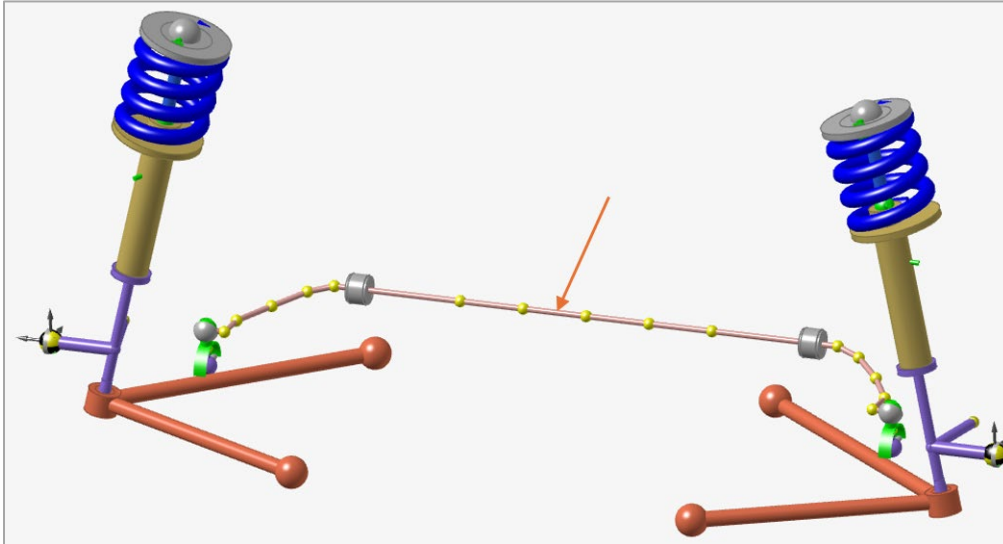
Pares es una opción disponible para muchas entidades, como puntos, marcadores y juntas, que permite el modelado simétrico. Para pares simétricos, se crea una única entidad en el Navegador de modelos y dos gráficos separados en la ventana de modelado. Los cambios realizados en un lado del par simétrico se reflejan automáticamente en el otro. Para los pares asimétricos, se crea una única entidad en el Navegador de modelos y dos gráficos separados en la ventana de modelado pero, a diferencia de los pares simétricos, los lados se controlan de forma independiente.



Para obtener más información, consulte [Pares](#).

## Polybeams (Analyst)

Las polybeams son entidades de modelado flexibles que se utilizan para ayudar a caracterizar el comportamiento no lineal de componentes similares a vigas o cables. Las polybeams se componen de múltiples segmentos discretizados, conectados a través de una serie de puntos duros. Cada segmento puede deformarse en función de las propiedades geométricas y materiales de la polybeam.



*Representación en polybeam de una barra estabilizadora de suspensión de automóvil*

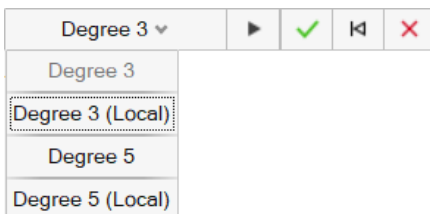
Para obtener más información, consulte [Polybeams](#).

## Geometría

### Curvas de fusión con interpolación local

Se agregaron nuevos tipos de curva con interpolación local a la herramienta Curvas de fusión.

Elija **Grado 3 (Local)** o **Grado 5 (Local)** para aplicar curvas con interpolación local.

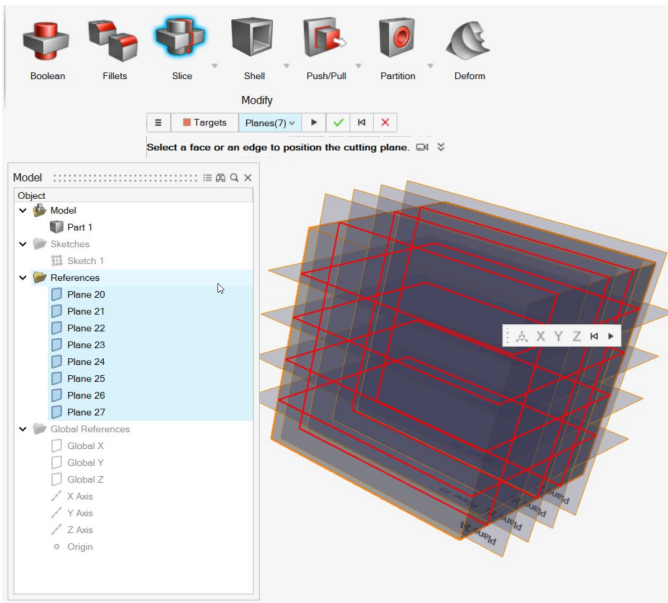


Al ajustar una curva con interpolación local, la modificación de un punto solo afecta a las secciones de la curva adyacentes a ese punto. Al editar una curva global, la modificación de un punto de la curva puede afectar a toda la curva.

Para obtener más información, consulte [Curva de fusión](#).

## Cortar geometría con varios planos

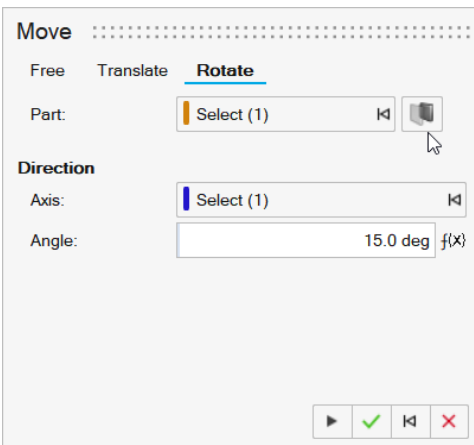
La herramienta Cortar ahora permite cortar geometría en cualquier plano.



Para obtener más información, consulte [Cortar](#).

## Mostrar la posición original


Se ha añadido la casilla de verificación **Mostrar posición original** a las pestañas Modo libre, Trasladar y Rotar de la herramienta Mover para facilitar la visualización de los efectos de mover un objeto.

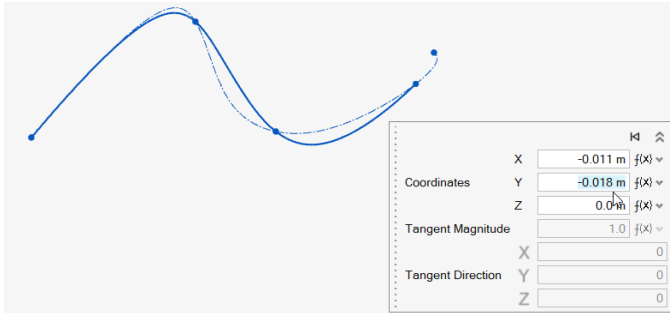


Para obtener más información, consulte [Modo libre](#), [Trasladar objetos](#) y [Rotar objetos](#).

## Creación y edición de curvas

Se mejoró la experiencia de usuario para crear y editar curvas NURBS y de fusión.

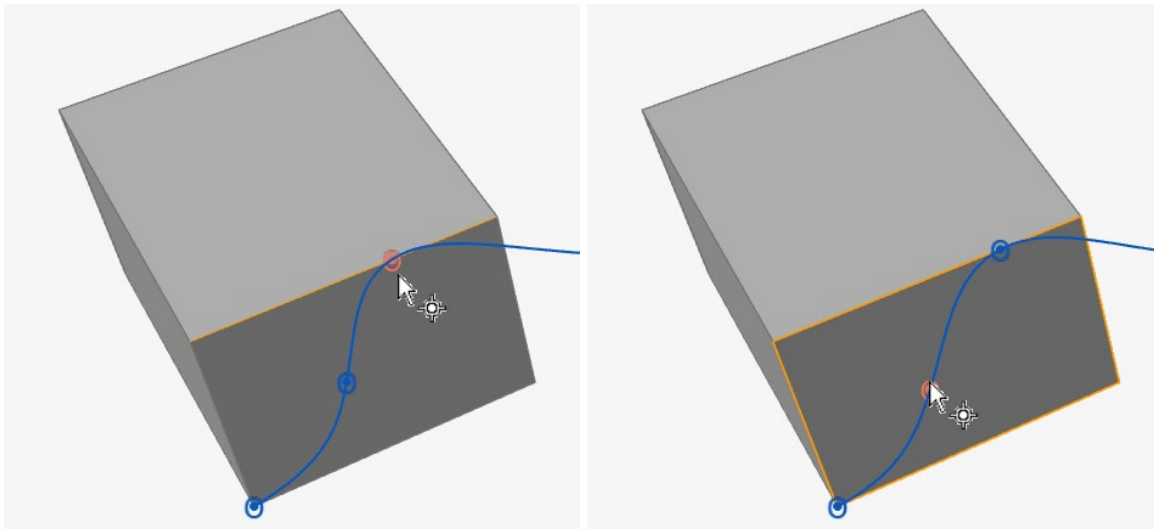
Para editar puntos durante la creación, haga clic en  en el microdiálogo para expandirlo y escriba valores en las casillas **X**, **Y** o **Z** para ajustar con precisión las coordenadas de cada punto. Para añadir una variable a cualquier coordenada, seleccione el ícono  $f(x)$ .



Para obtener más información, consulte [Curva NURBS](#) y [Curva de fusión](#).

## Suspender la alineación de puntos a lo largo de un borde o de una cara

Mantenga presionada la tecla Alt para suspender la alineación. A continuación, puede mover el punto libremente a lo largo de su cara o borde actual.



Para obtener más información, consulte [Curva NURBS](#) o [Curva de fusión](#).

## Parametrizar direcciones de tangentes en curvas de fusión

El microdiálogo Curvas de fusión ahora permite parametrizar direcciones de tangentes.

|                   |   |  |        |
|-------------------|---|--|--------|
| 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"/>         |        |

Para establecer que la dirección de tangente **Z** sea el doble del valor **X**, introduzca 1 en el valor **X** y 2 en el valor **Z**. Si desea que **Y** sea el doble del valor **X**, introduzca 1 en el valor **X** y 2 en el valor **Y**, y así sucesivamente.

Para obtener más información, consulte [Curva de fusión](#).

## Definir un plano de desplazamiento utilizando un sistema de referencia

Cuando cree un plano de referencia utilizando el método de desplazamiento, desplace el plano desde un sistema de referencia.

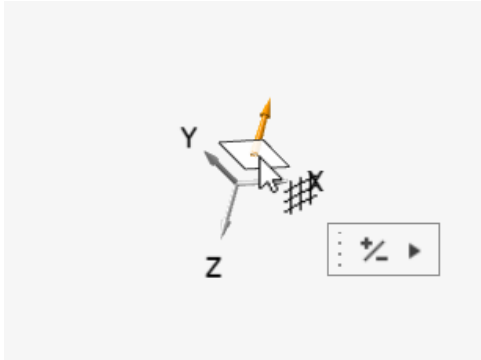
Para obtener más información, consulte [Crear un plano de referencia](#).

# Bosquejo

## Crear bosquejos en sistemas de coordenadas definidos por el usuario

Ahora puede crear bosquejos en planos de sistemas de coordenadas definidos por el usuario.

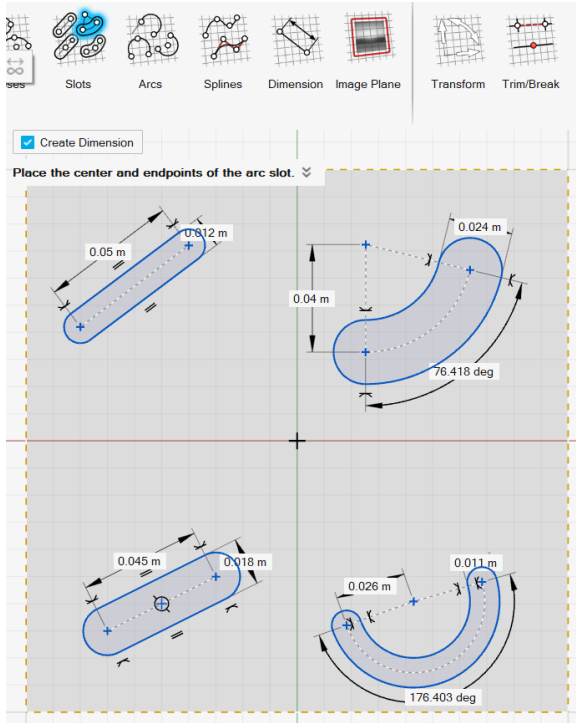
Al pasar el cursor por encima de un sistema de coordenadas definido por el usuario, se muestran los planos. Haga clic en un plano para seleccionar la normal del bosquejo. Se muestra un microdiálogo que permite cambiar la dirección del bosquejo o hacer clic en **Aplicar** para crear el bosquejo.



Para obtener más información, consulte [Nuevo bosquejo](#).

# Ranuras

Se agregó la herramienta Ranuras para esbozar ranuras rectas, ranuras intermedias, ranuras de arco de punto central y ranuras de arco de 3 puntos.



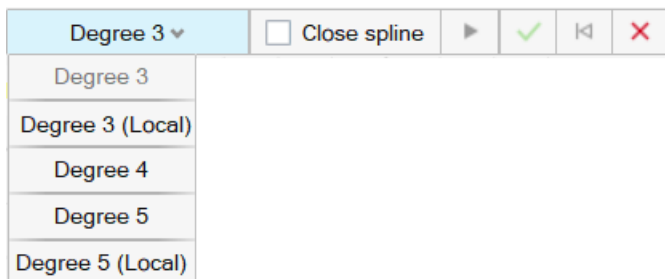
Para obtener más información, consulte [Ranuras](#).

# Splines con interpolación local

Se agregaron nuevos tipos de curva con interpolación local a la herramienta Splines.

Elija **Grado 3 (Local)** o **Grado 5 (Local)** para aplicar curvas con interpolación local.

Al ajustar una curva con interpolación local, la modificación de un punto solo afecta a las secciones de la curva adyacentes a ese punto. Al editar una curva global, la modificación de un punto de la curva puede afectar a toda la curva.

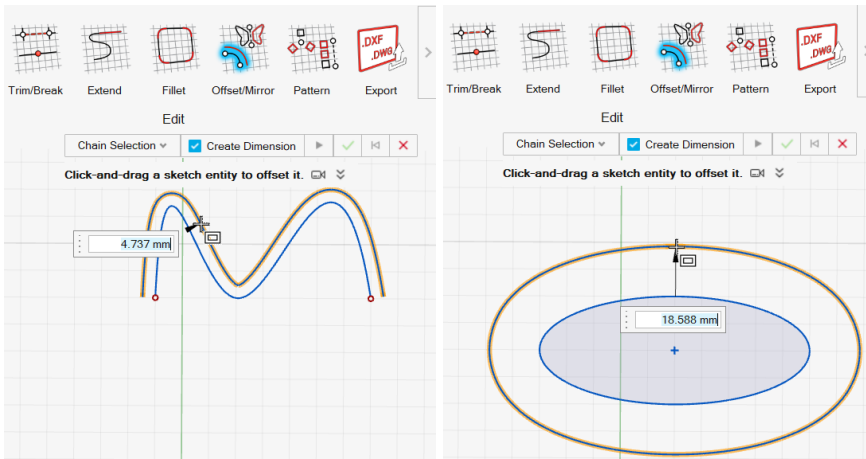


Para obtener más información, consulte [Splines](#).

## Desplazar splines y elipses

La herramienta Desplazar del listón Bosquejo se ha ampliado para admitir splines y elipses.

Cuando la herramienta Desplazar esté seleccionada, haga clic y arrastre una spline o una elipse (o escriba un valor de desplazamiento en el microdiálogo) para desplazarla.



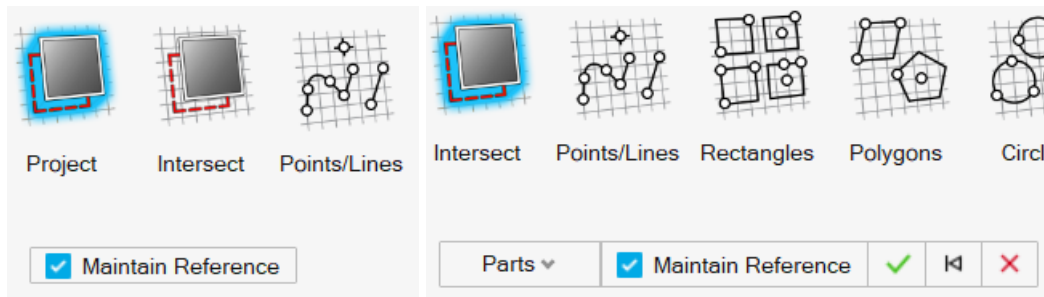
Para obtener más información, consulte [Desplazar](#).

## Mantener la referencia a la geometría original

Se agregó la casilla de verificación **Mantener referencia** a las herramientas **Proyectar** e **Intersecar**.

Marque la casilla de verificación **Mantener referencia** si desea que la característica proyectada/intersecada conserve una referencia a la geometría original. Desmarque la casilla de verificación para proyectar/intersecar sin referencia a la geometría original.

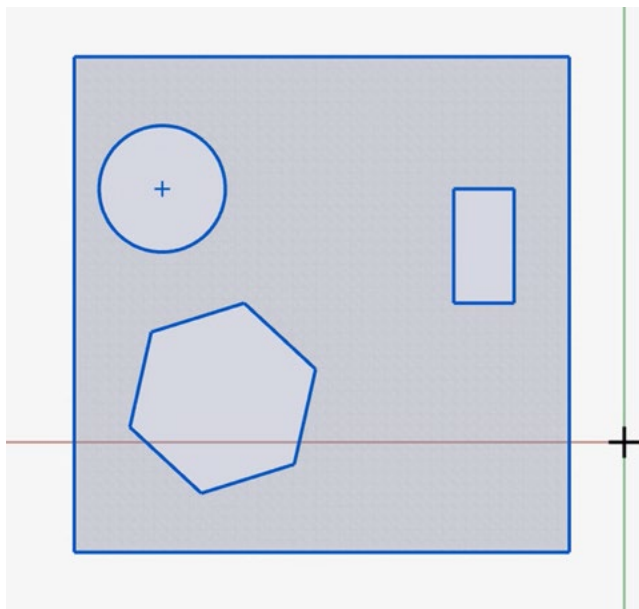
Las entidades referenciadas se muestran como líneas de construcción punteadas. Las entidades no referenciadas se muestran como líneas de construcción poco definidas.



Para obtener más información, consulte [Proyectar](#) e [Intersecar](#).

## Extraer curvas de intersección

Si interseca un plano de bosquejo con una malla triangular, un STL importado o una forma optimizada, las curvas se extraen donde la forma interseca el plano de bosquejo:

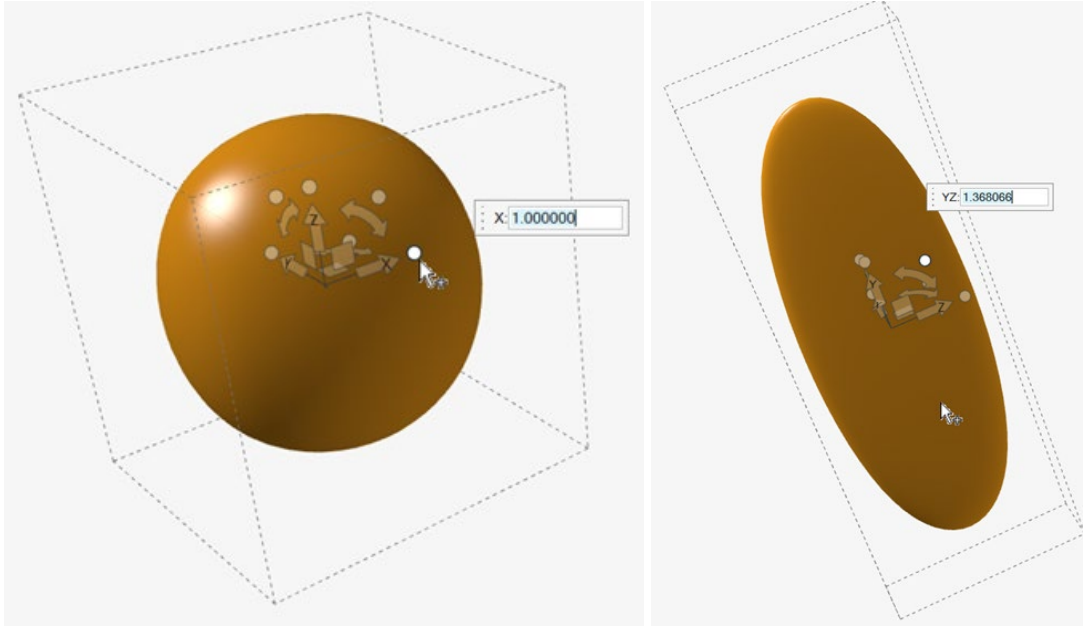


Para obtener más información, consulte [Intersecar](#).

# PolyNURBS

## Escalado local con las herramientas Mover y Mover cuerpos

Cuando utilice las herramientas Mover cuerpos o Mover para editar PolyNURBS, presione S para mostrar u ocultar los controladores de escalado.



Elija entre las siguientes opciones para aplicar el escalado local:

- Arrastre un controlador de escalado.
- Haga clic en un controlador de escalado y, a continuación, introduzca un factor de escala.
- Haga clic en un controlador de escalado en una flecha curva y, a continuación, introduzca un factor de escala para cada eje.

Para obtener más información, consulte [Editar PolyNURBS](#) o [Mover cuerpos](#).

# Fluidos

## Actualización de la tabla de convergencia

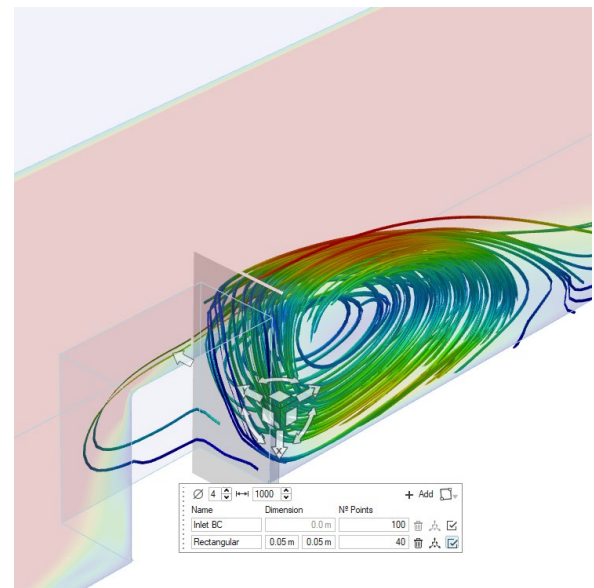
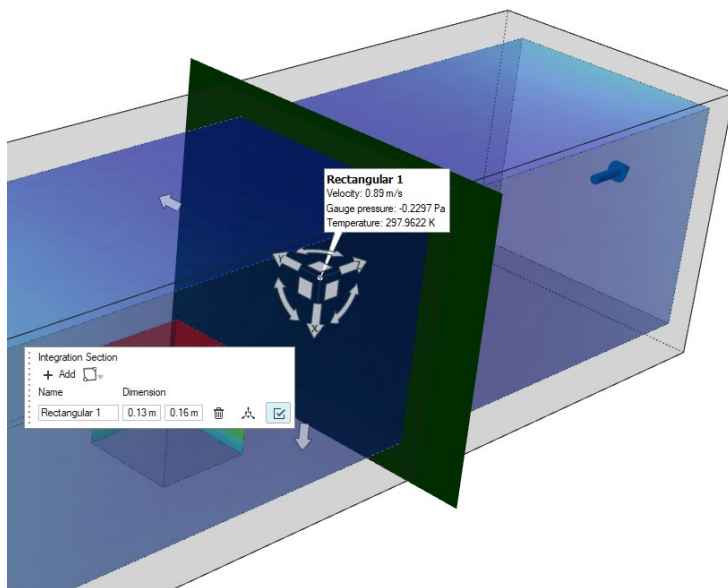
La tabla de convergencia ahora incluye datos de caudal másico en Entradas y Salidas.

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            |

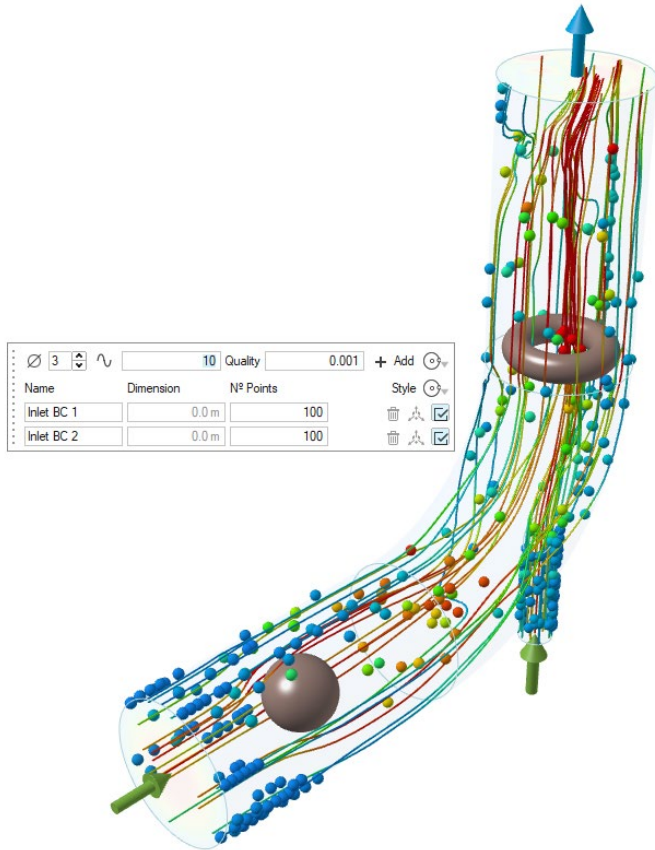
## Actualización de Optimizaciones, Partículas y Secciones de integración

Al visualizar los resultados de los análisis, ahora puede crear regiones de origen rectangulares para Optimizaciones, Partículas y Secciones de integración. Además, ahora puede pegar en el análisis una copia de la última región de origen que haya creado.



## Animación de partículas

Al visualizar los resultados con partículas en el Explorador de análisis, ahora puede especificar el número de pasos entre cada lote de emisión de partículas y la distancia recorrida por las partículas dentro de un mismo paso. Con los controles actualizados, es posible crear un flujo de partículas más continuo y, al mismo tiempo, capturar la trayectoria de las partículas con mayor precisión.



# Explorador de diseño

## Espesor de la lámina como variable de diseño

El espesor de la lámina ahora se admite como variable de diseño en el Explorador de diseño.

Para obtener más información, consulte [Variables de diseño](#).

## Cedencia del material vinculado a la restricción de esfuerzo

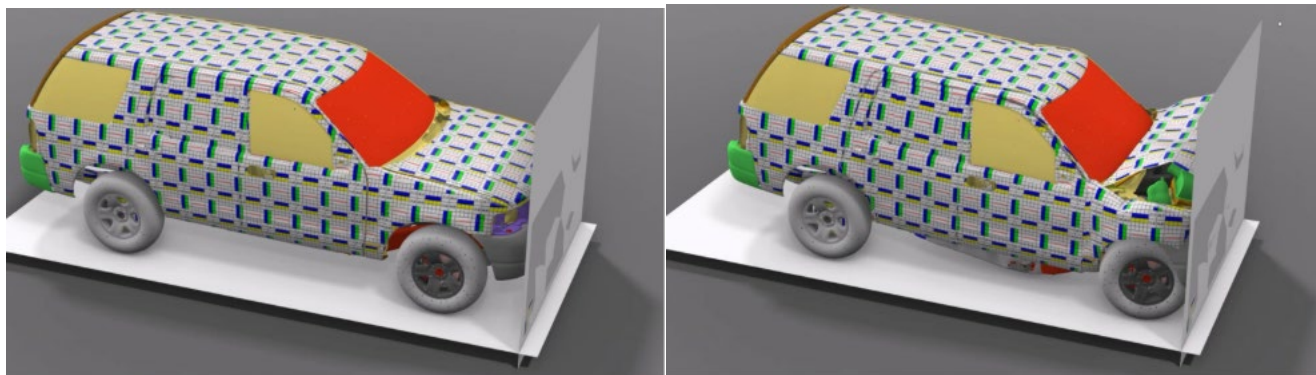
Cuando los materiales se aplican a las partes, la cedencia del material se vincula automáticamente a las restricciones de esfuerzo en el Explorador de diseño.

Para obtener más información, consulte [Crear restricciones](#).

# Renderizado

## Texturas fijadas a objetos de malla

Las texturas ahora se fijan a la posición física del objeto, lo que permite que la textura siga al objeto durante las animaciones y deformaciones.



# API Python

## Bosquejo

- Se agregó compatibilidad en la API para ranuras intermedias, ranuras de arco de punto central y ranuras de arco de 3 puntos.
- Se agregó compatibilidad en la API para Spline con interpolación local.
- Se agregó compatibilidad en la API para Splines desplazados.

## Geometría

- Se agregó compatibilidad en la API para Cortar geometría con múltiples planos.

## Modelado implícito

- Se agregaron nuevas opciones para crear vértices y/o bordes duales de los elementos de malla originales en el conjunto de puntos y bordes.
- Los conjuntos de puntos y bordes ahora pueden muestrear la parametrización UVW de un objeto conforme para convertirla en soportes con espesor aumentado.
- Se agregó compatibilidad en la API para Superficie media implícita.
- Se agregó compatibilidad en la API para Mapa de deformación implícita.
- Las partes implícitas ahora pueden exportarse como archivos de corte (.cli y .3mf).

## Estructura

- Los casos de carga estructural con precarga secuencial ahora son compatibles.
- Se agregó compatibilidad en la API para establecer el valor de espesor de la lámina como Variable.
- Se agregó compatibilidad en la API para exportar archivos H3D a partir de los

resultados de los análisis.

## Mejoras

- Se mejoró la API de TableView con opciones para ocultar columnas y ordenar por columnas mediante la API. [INSPIRE-47873] [INSPIRE-31402]
- Se mejoró la API de temperatura BC; ahora puede obtener y establecer la temperatura inicial y final. [INSPIRE-48901]
- Se agregaron opciones para exportar archivos fem a las unidades deseadas. [INSPIRE-49043]
- Se mejoró la API de importLoads para aceptar rutas genéricas. [INSPIRE-48900]
- Se mejoró la API de Spotweld; ahora puede omitir y añadir tolerancia a los puntos de soldadura. [INSPIRE-49450]
- Se agregó la API de getSeamWelds para obtener la lista de soldaduras en costura en partes o bordes. [INSPIRE-48572]



# PROBLEMAS RESUELTOS

- MOTION - Se corrigió un problema por el que Flex Contact Plus no funcionaba correctamente en la versión 2025.1 [INSPIRE-49631].
- Se admite el redondeo de borde en las caras [INSPIRE-49900]
- Se corrigió un problema que provocaba que se ignorara un Ángulo de acceso de fresado introducido por el usuario [INSPIRE-51303].
- Se corrigió un problema que provocaba un error en el Explorador de diseños al ejecutar Inspire en modo por lotes [INSPIRE-51108].
- Se corrigió un problema que provocaba que las ejecuciones de OptiStruct presentaran un error cuando había restricciones de desplazamiento [INSPIRE-51023].
- Se corrigió un problema que provocaba una disminución de la calidad en la animación capturada [INSPIRE-50898]
- Se corrigió un problema que podía hacer que Inspire se bloqueara al importar algunos archivos .h3d [INSPIRE-50028].
- Se corrigió un problema que impedía generar archivos .h3d [INSPIRE-35902]
- Se corrigió un problema que provocaba la aparición de un error al utilizar newtons para introducir la presión. Los newtons ahora se convierten a MPa. [INSPIRE-49867]
- Se corrigió un problema que impedía a Inspire leer las restricciones de desplazamiento que se habían aplicado a superficies coloreadas a través de la tabla de cargas [INSPIRE-49542].
- [MOTION] Se corrigió un problema que impedía que las formas primitivas mostraran los controles de ajuste cuando se ejecutaban con una interfaz de usuario en japonés [INSPIRE-49506].



- [MOTION] Se corrigió un problema que provocaba que los coeficientes de fricción estáticos y dinámicos fueran 1.0 tras guardar y cargar un modelo [INSPIRE-49388].
- Se corrigieron problemas que impedían importar algunos modelos sólidos [INSPIRE-48852, INSPIRE-41531 e INSPIRE-42462]
- Se corrigió un problema que hacía que HWX.exe se ejecutara en segundo plano después de cerrar Inspire [INSPIRE-48837].
- Se corrigió un problema que impedía que las Partes de reparación reparasen completamente los CAD no válidos [INSPIRE-48471].
- Se corrigió un problema que podía hacer que el análisis fallara con un error de mallado [INSPIRE-16881].

# PROBLEMAS CONOCIDOS

- El 14 de octubre de 2025, Microsoft Windows 10 llegó al final de su soporte. De acuerdo con el comunicado de Microsoft, todas las aplicaciones de Altair 2026.0 ya no son compatibles con Windows 10. Altair proporciona esta información para ayudar a nuestros clientes a adaptarse a este cambio. Altair 2026.0 es compatible con el sistema operativo Windows 11, así como con nuestros otros sistemas operativos basados en Linux. Si tiene alguna pregunta o inquietud, comuníquese con su equipo local de soporte de Altair.
- Windows no admite caracteres Unicode en los nombres de carpetas de forma predeterminada. Cuando utilice una carpeta de ejecución que contenga caracteres Unicode, habilite la opción **Beta: Usar Unicode UTF-8 para la compatibilidad con idiomas de todo el mundo** en la configuración regional del sistema de Windows.
  - Seleccione Inicio → Configuración.
  - En Configuración, seleccione **Hora e idioma**.
  - Seleccione Idioma y región.
  - Seleccione Configuración del idioma administrativo.
  - Haz clic en Cambiar configuración regional del sistema.
  - Seleccione la casilla de verificación Beta: Utilizar Unicode UTF-8 para la compatibilidad con idiomas de todo el mundo.



- PRINT3D - Los objetos de impresión permanecen visibles fuera de la pestaña Print3D después de hacer doble clic en un soporte y pueden provocar la corrupción del modelo [INSPIRE-51630].
- PRINT3D - Después de definir la parte y crear el horno para la impresión, al hacer doble clic en la parte de impresión se abre el contexto Empujar/jalar y puede provocar la corrupción del modelo [INSPIRE-51630]
- MOTION - Ciertas entidades límite, como el perno fijo y el soporte estructural, se ocultan al salir del contexto Revisar resultados de cuerpo flexible [INSPIRE-35999].
- MOTION - Falta el caso de carga de movimiento combinado en los resultados del reanálisis para la optimización a partir de cargas de movimiento [INSPIRE 48809].
- FLUIDS - La aplicación puede bloquearse al ejecutar una simulación en una máquina virtual si se tiene seleccionada la opción **Usar visualización en tiempo real** [INSPIRE-49340]
- FLUIDS - La visualización en tiempo real de las simulaciones no funciona en Linux. [INSPIRE-48967]
- FLUIDS - Al visualizar los resultados del Explorador de diseño, las opciones Estilos y Crear campos no están disponibles en la ventana del Explorador de análisis. [INSPIRE-51469]
- FLUIDS - El caudal másico no se incluye en los resultados del explorador de diseño. [INSPIRE-51669]
- FLUIDS - No se pueden exportar resultados a archivos .h3d en Linux. [INSPIRE-48919]