

▶ 릴리스 노트

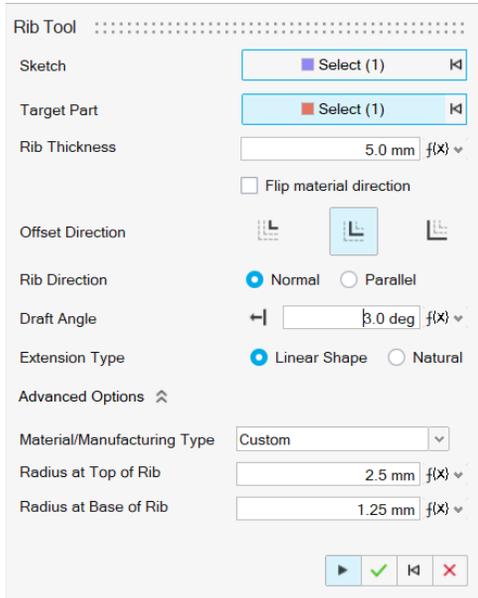
# Altair<sup>®</sup> Inspire<sup>™</sup> 2025

# 새로운 피쳐와 향상된 기능 2025

## 지오메트리

### Rib(립) 도구

이제 Rib(립) 도구에 고급 옵션 섹션이 추가되어 재질 또는 제조 유형에 대한 사전 설정을 선택하거나 사용자 정의 설정을 입력할 수 있습니다.



자세한 내용은 [Rib\(립\)](#)을 참조하십시오.

### 슬라이스 도구

슬라이스 도구로 작업할 때 이제 모델 브라우저에서 면 또는 표면을 선택하여 절단 경로를 빠르게 정의할 수 있습니다.

자세한 내용은 [슬라이스](#)를 참조하십시오.

### 트리밍/분할 도구

트리밍/분할 도구로 작업할 때 이제 모델 브라우저에서 스케치 또는 시트 파트를 선택하여 도구를 빠르게 정의할 수 있습니다.

자세한 내용은 [트리밍/분할](#)을 참조하십시오.

### 지오메트리 파일 형식

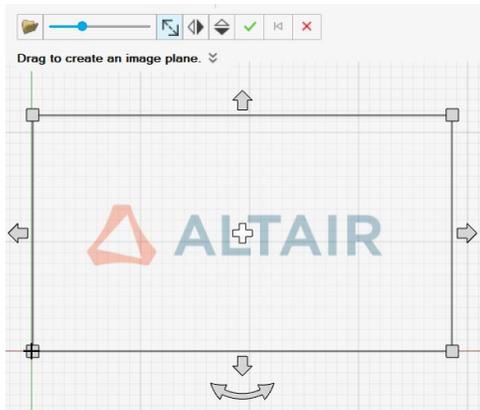
PTC Creo(.asm, .prt) 13~Creo 11, UG NX(Unigraphics)(.prt) 11.1~CR 2406, SolidWorks(.sldasm, .sldprt) 99~2024를 포함하도록 파일 형식을 업데이트했습니다.

자세한 내용은 [가져올 지오메트리 파일 형식](#)을 참조하십시오.

## 스케칭

### 이미지 면

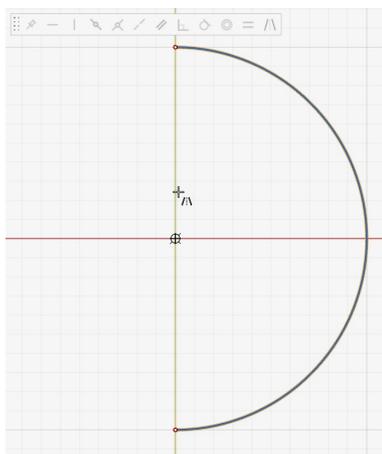
이제 스케치 리본에 이미지 평면 도구가 포함되어 있습니다. 이를 사용하여 배경 참조 이미지를 추가하면 선과 곡선을 추적하여 디자인을 시작할 수 있습니다.



자세한 내용은 [이미지 면](#)을 참조하십시오.

### 스케치 축

이제 스케치 그리드에서 빨간색 축과 녹색 축을 선택하여 치수와 구속조건을 빠르게 생성할 수 있습니다.



자세한 내용은 [스케치 구속조건](#), [치수](#), [미러링](#) 및 [선형 패턴](#)을 참조하십시오.

### 외부 스케치 참조 중단

모델링 창 또는 모델 브라우저에서 스케치를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 **외부 참조 중단**을 선택합니다.

다른 피처에 대한 참조가 있는 모든 치수, 구속조건 또는 관계는 제거됩니다. 독립적인 스케치 치수, 구속조건 또는 관계는 모두 유지됩니다. 스케치에 투영되거나 교차된 엔터티가 포함된 경우 일반 스케치 엔터티로 변환되고 참조는 제거됩니다.

자세한 내용은 [외부 스케치 참조 중단](#)을 참조하십시오.

### 스케칭 기능 향상

투영 및 교차 곡선과 스케치 오프셋을 위한 엣지 체인 선택과 같은 파라메트릭 참조를 개선하기 위해 스케치 엔터티에서 꼭지점을 병합하는 방식을 변경했습니다.

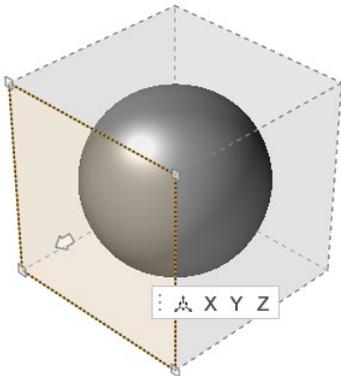
이제 면에 스케치를 정의하면 교차 곡선 대신 투영 곡선이 추출됩니다.

자세한 내용은 [스케치 컨텍스트 메뉴 옵션](#), [스케치 면 및 교차](#)를 참조하십시오.

## PolyNURBS

### PolyNURBS 시각화

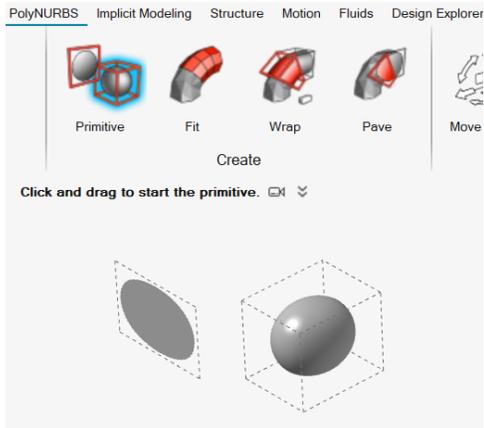
PolyNURBS 케이스 면과 엣지가 업데이트되었습니다.



자세한 내용은 [PolyNURBS 편집](#)을 참조하십시오.

### PolyNURBS 도형

이제 표면이나 박스를 그려 PolyNURBS 표면이나 솔리드를 생성할 수 있습니다.

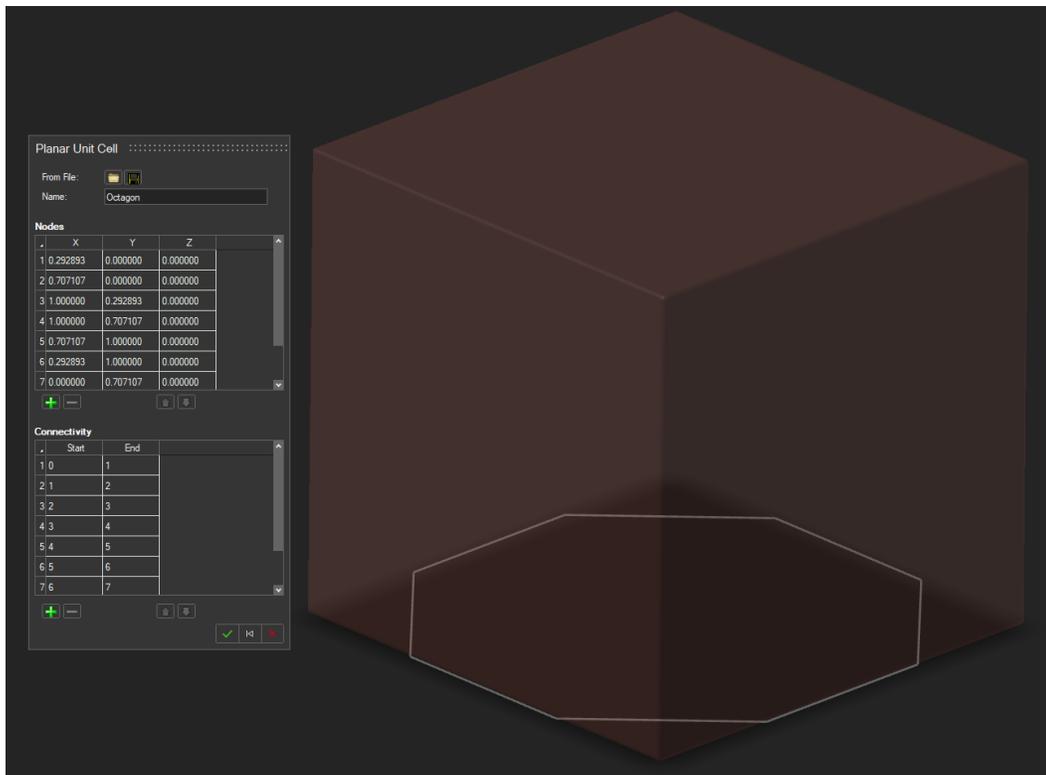


자세한 내용은 [PolyNURBS 표면 생성](#) 또는 [PolyNURBS 솔리드 생성](#)을 참조하십시오.

## 암묵적 모델링

### 사용자 정의 평면 래티스

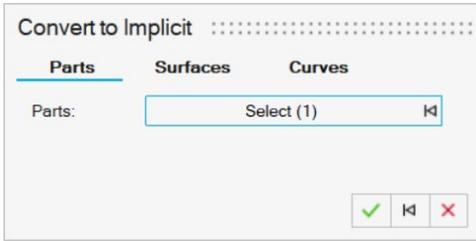
평면 래티스 도구에서 **셀 유형 > 단위 셀 만들기**를 선택하여 단위 셀을 편집하거나 새 단위 셀을 생성합니다. 단위 셀을 내보내고 다른 디자인으로 가져올 수 있습니다.



자세한 내용은 [암묵적 평면 래티스 만들기](#)를 참조하십시오.

## 표면과 곡선을 암묵적으로 변환하기

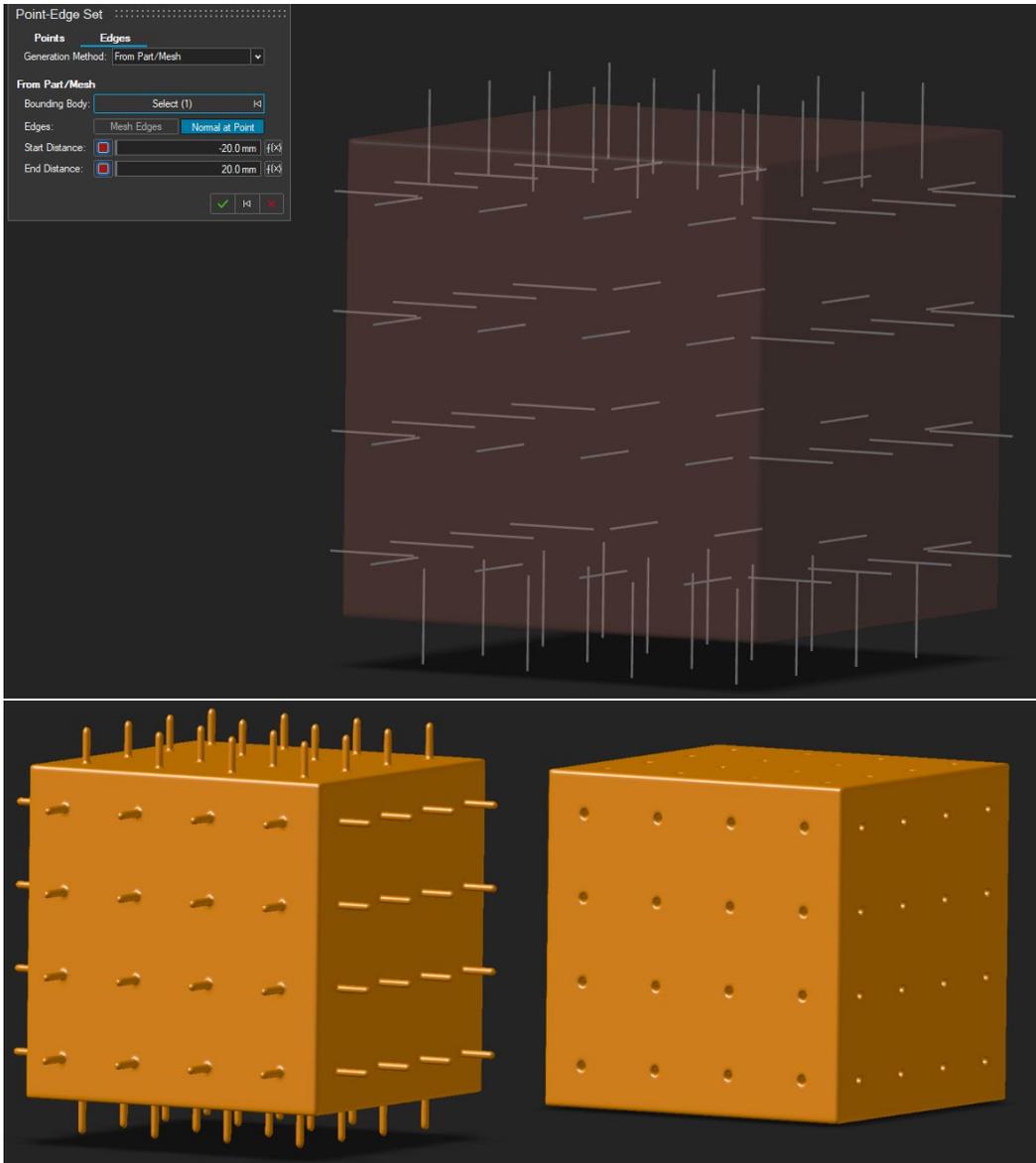
암묵적 변환 컨텍스트가 개선되어 파트, 표면 또는 곡선을 오프셋 또는 필드와 같은 다운스트림 도구에서 사용할 수 있는 암묵적 동등 항목으로 변환할 수 있습니다.



자세한 내용은 [암묵적 지오메트리로 변환하기](#)를 참조하십시오.

## 표면 천공

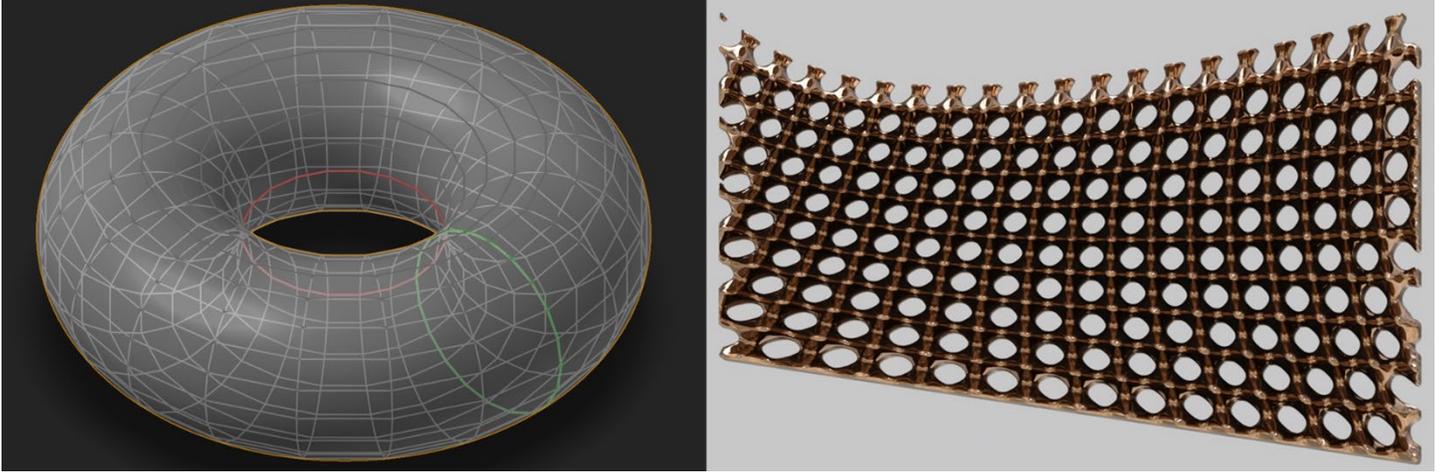
변환된 파트 또는 표면에서 점-엣지 세트를 생성할 때 이제 해당 객체의 UV 매개변수화를 기반으로 면에 균일한 간격의 점을 생성할 수 있습니다. 또한 표면 법선에서 바깥쪽/안쪽으로 돌출된 스트럿을 생성하여 핀으로 사용하거나 대상 바디에 구멍을 뚫는 데 사용할 수 있는 스트럿을 생성할 수도 있습니다.



자세한 내용은 [암묵적 표면 천공 만들기](#)를 참조하십시오.

### 컨포멀 개선

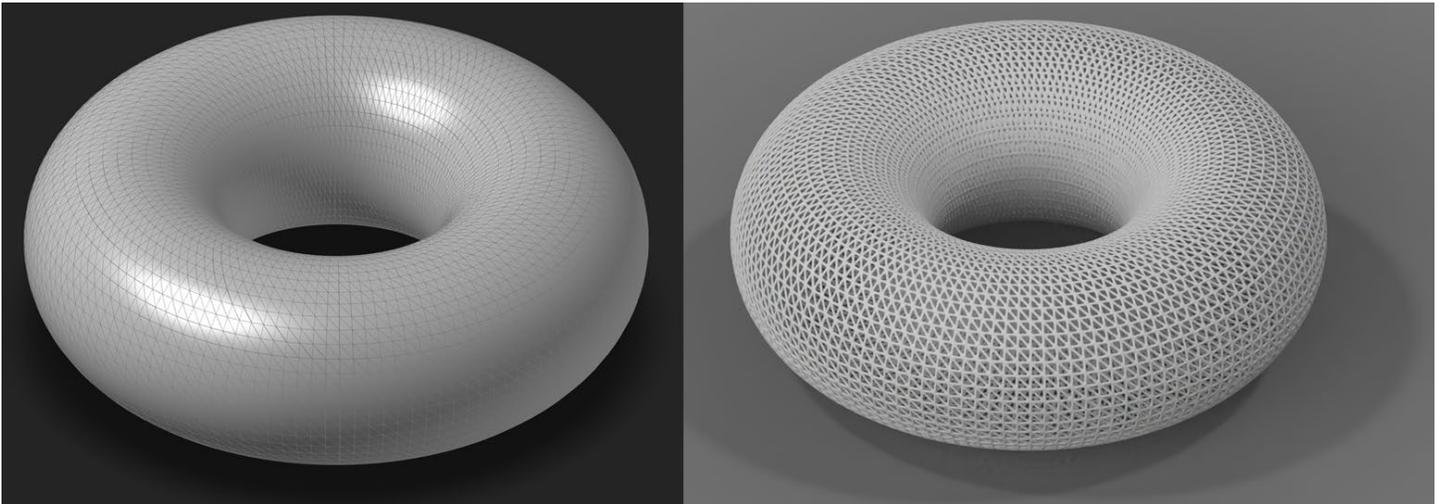
이제 컨포멀 매핑의 정의를 보다 적절하게 미리 볼 수 있도록 생성 중인 매개변수화된 곡선, 표면 또는 볼륨에 대해 UVW 그리드 선이 그려집니다. 두 표면 사이에 컨포멀 공간을 생성할 수 있도록 새로운 컨포멀 매핑이 추가되었습니다. 이렇게 하면 단위 셀이 두 표면 모두에서 명확하게 종료됩니다.



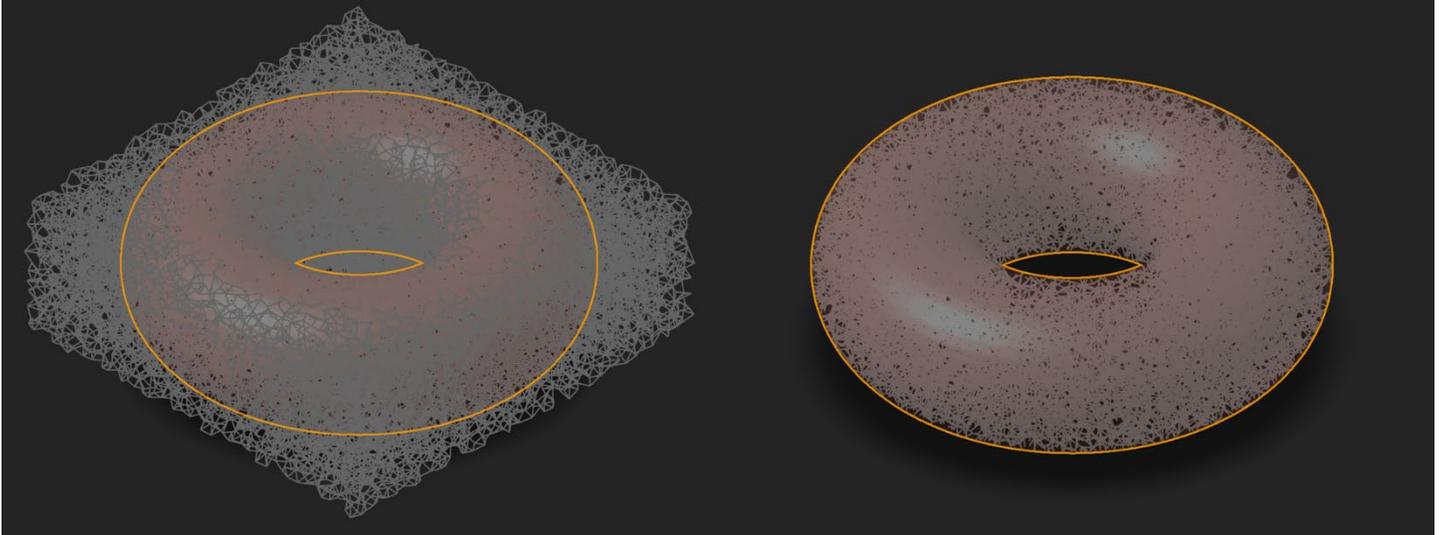
자세한 내용은 [컨포멀 좌표 공간](#)을 참조하십시오.

### 점-엣지 세트 개선 사항

대상 객체에 연결된 메쉬 데이터에서 스트럿을 추출할 수 있도록 점-엣지 세트 컨텍스트에 새로운 점 및 엣지 생성 방법이 추가되었습니다.



새로운 트리밍 필터를 사용하면 대상 바디의 볼륨을 기준으로 스트럿을 슬라이스할 수 있습니다.

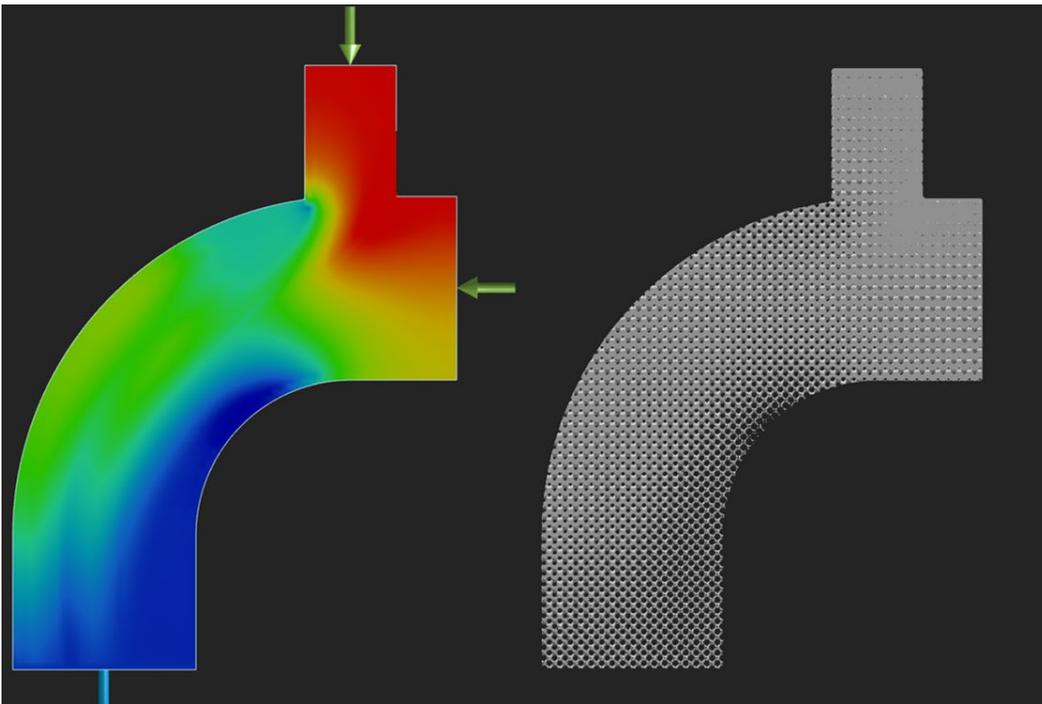


새로운 스냅 필터를 사용하면 대상 바디의 표면에서 선택한 거리 내에 있는 점을 스냅할 수 있습니다.

자세한 내용은 [암묵적 스트럿 래티스 만들기](#)를 참조하십시오.

### 시뮬레이션 데이터의 암묵적 필드

시뮬레이션 데이터에서 암묵적 필드를 생성하는 워크플로우가 크게 개선되었습니다. 호환되는 솔버 유형(OptiStruct 및 Inspire Fluids 결과)의 경우, 새로운 **필드 생성** 버튼으로 암묵적 필드를 직접 생성할 수 있습니다. 필드 가이드 패널에서 토폴로지 최적화 대체 형상을 선택하여 밀도 결과를 암묵적 필드로 직접 추출할 수 있습니다.

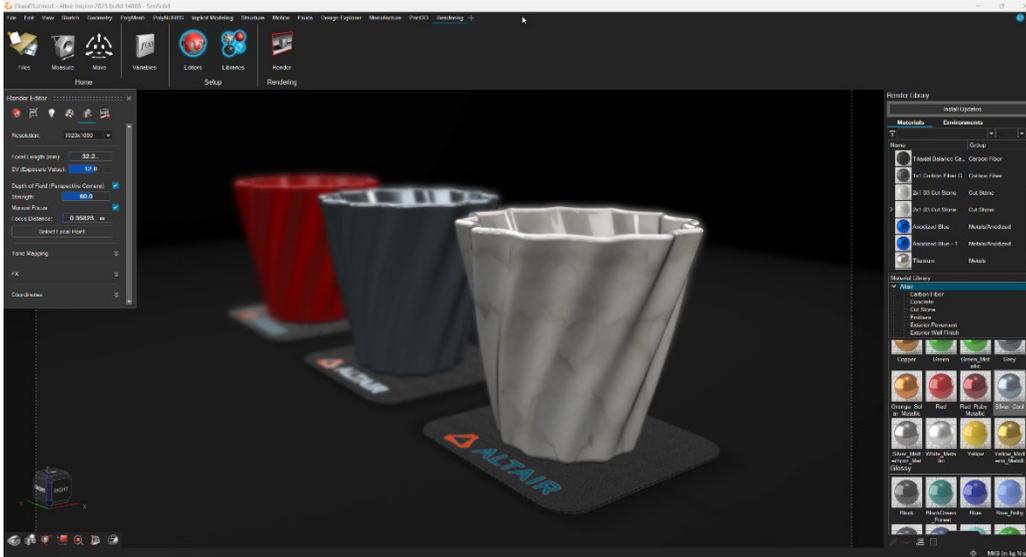


자세한 내용은 [해석 결과에서 암묵적 필드 만들기](#)를 참조하십시오.

## 렌더링

### 피사계 심도(성능 모드)

이제 성능 모드에서 피사계 심도를 근사치로 사용할 수 있습니다.



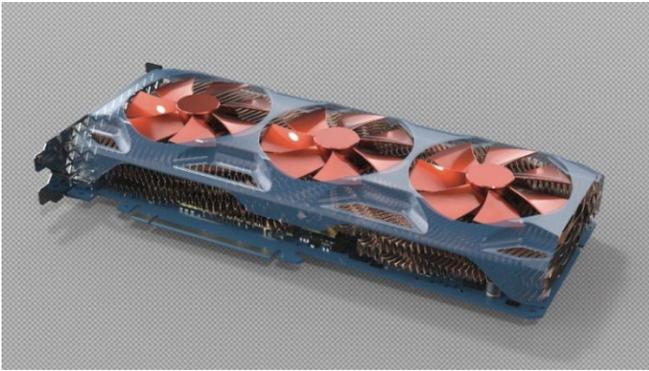
자세한 내용은 [카메라의 렌더링 품질 정의](#)를 참조하십시오.

### 알파 채널 지원

최종 렌더링은 .tiff(알파 포함) 또는 .png(알파 포함)로 저장할 수 있습니다.



알파 채널 없음



### 알파 채널 있음

자세한 내용은 [렌더링 생성 및 저장](#)을 참조하십시오.

### 물리적 조명

장면에 점광을 추가하여 조명을 추가로 제어할 수 있습니다.



자세한 내용은 [물리적 조명 추가](#)를 참조하십시오.

### 카메라 편집 패널 업데이트

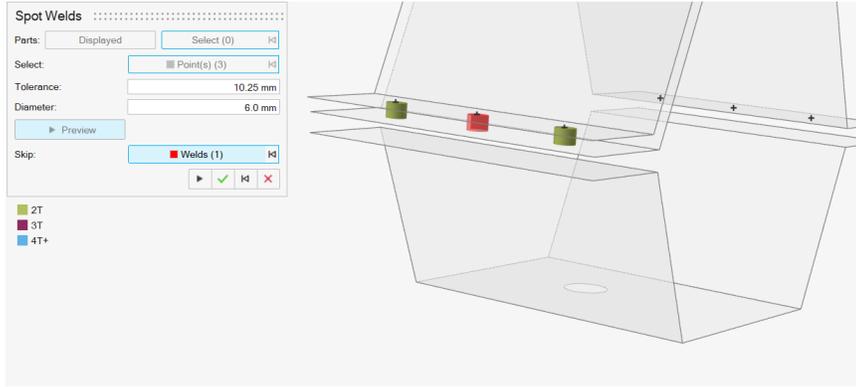
카메라 편집기 패널의 옵션을 재구성하여 워크플로우를 간소화했습니다.

자세한 내용은 [카메라의 렌더링 품질 정의](#)를 참조하십시오.

## 스트럭처(S)

### 점 용접

점 용접 생성을 위한 워크플로우 및 가이드 패널이 개선되었습니다.



자세한 내용은 [점 용접](#)을 참조하십시오.

### 구조 변수

힘, 압력, 토크, 강제 변위, 각속도/가속도에 변수를 할당할 수 있습니다.

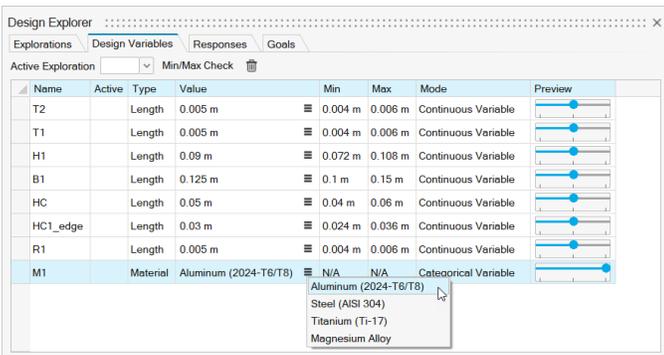
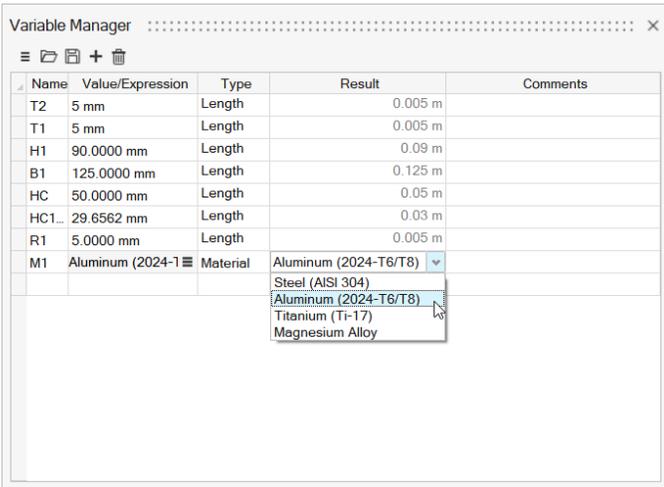
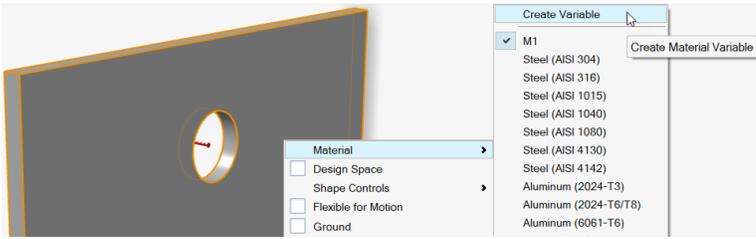


Name	Value/Expression	Type	Result	Comments
F1	1.0 N	Force	1.0 N	
M1	1.0 N*mm	Torque	1.0 N*mm	
L1	0.001 mm	Length	0.001 mm	
AngV1	1.0 rpm	Angular Velocity	1.0 rpm	
AngA1	1.0 rad/ms2	Angular Acceleration	1.0 rad/ms2	
P1	1.0 MPa	Pressure	1.0 MPa	

자세한 내용은 [힘](#), [압력](#), [토크](#), [강제 변위](#), [각속도/가속도](#), [변수](#) 및 [디자인 변수 관리](#)를 참조하십시오.

## 재질 변수

변수는 재질에 할당할 수 있으며 변수 관리자 및 디자인 탐색기에서 사용할 수 있습니다. 재질 변수를 사용하면 여러 재질을 사용하여 디자인을 쉽게 평가할 수 있습니다.

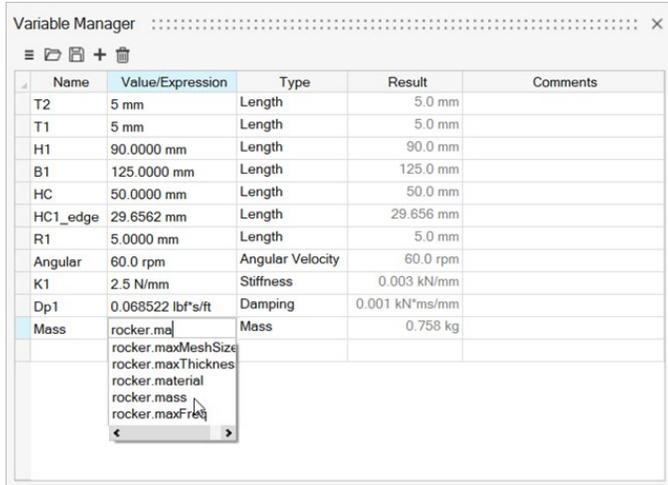


자세한 내용은 [재질 할당](#), [변수 및 디자인 변수 관리](#)를 참조하십시오.

### Python 속성에 대해 명명된 객체 변수

변수 관리자에서 객체의 Python 속성에 대한 변수를 생성할 수 있습니다.

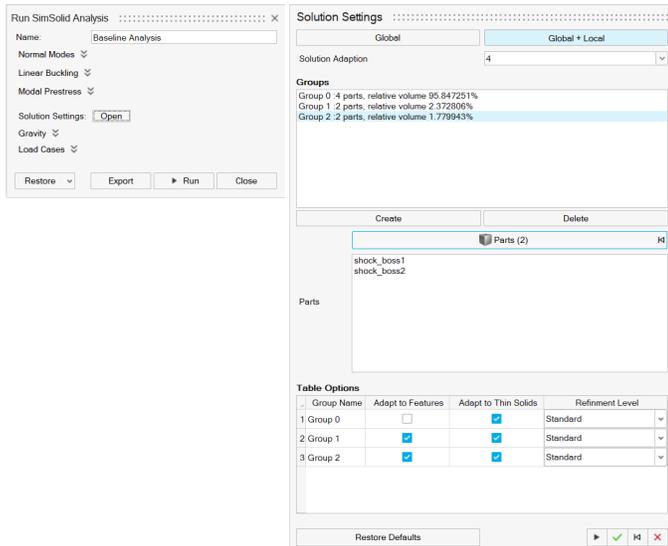
객체 이름과 사용하려는 Python 표현식을 입력하면 드롭다운에 사용 가능한 Python 메타데이터가 표시됩니다. Python 속성에 대한 변수를 생성하면 광범위한 메타데이터에 액세스할 수 있으며 보고서에서 메타데이터를 쉽게 사용할 수 있습니다.



자세한 내용은 [Python 속성에서 변수 생성](#) 및 [Inspire Python API](#)를 참조하십시오.

### SimSolid 솔루션 설정

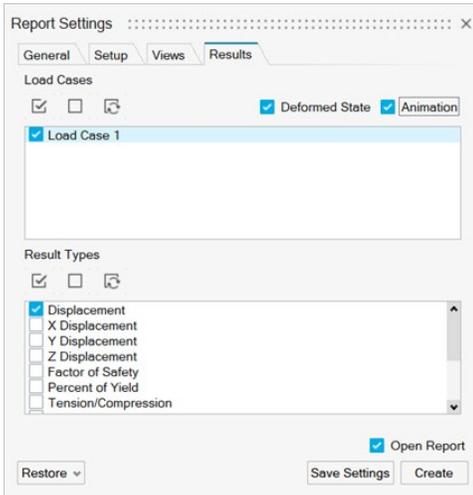
Run SimSolid Analysis의 솔루션 적용 컨트롤이 솔루션 설정으로 업데이트되어 전역(어셈블리에 대해) 또는 로컬(파트 그룹에 대해)로 설정을 조정할 수 있습니다.



자세한 내용은 [실행 옵션: SimSolid 대 OptiStruct](#)를 참조하십시오.

## 보고서 설정

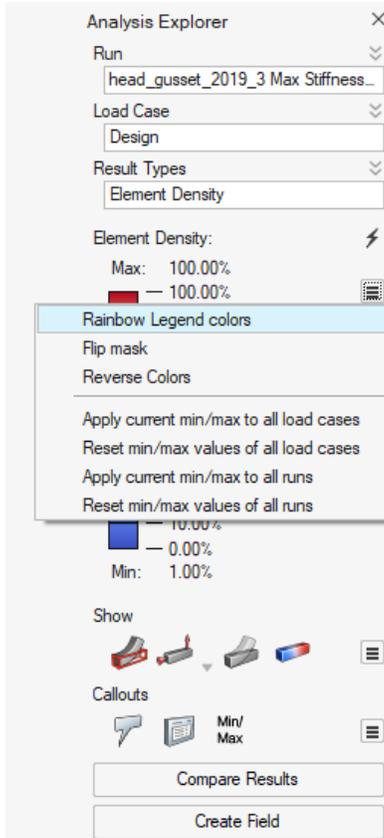
이제 보고서 설정 대화상자에서 결과 탭에 선택한 모든 항목의 애니메이션을 포함할 수 있습니다. 애니메이션은 보고서를 .ppt 형식으로 저장할 때만 사용할 수 있습니다.



자세한 내용은 [보고서 설정 사용자 정의 및 보고서 생성](#)을 참조하십시오.

### 레인보우 색상 범례로 빠른 전환

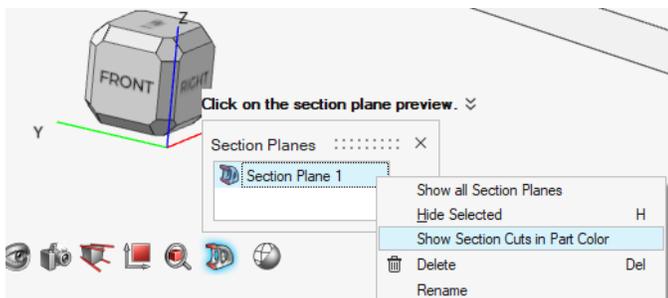
이제 해석 결과 탐색기의 범례 옵션 메뉴에 범례 색상을 빠르게 변경할 수 있는 레인보우 범례 색상 옵션이 포함되었습니다.



자세한 내용은 [해석 결과 탐색기 옵션](#)을 참조하십시오.

### 파트 색상으로 절단면 표시

이제 절단면 도구에 파트 색상으로 절단면 표시 옵션이 추가되었습니다.

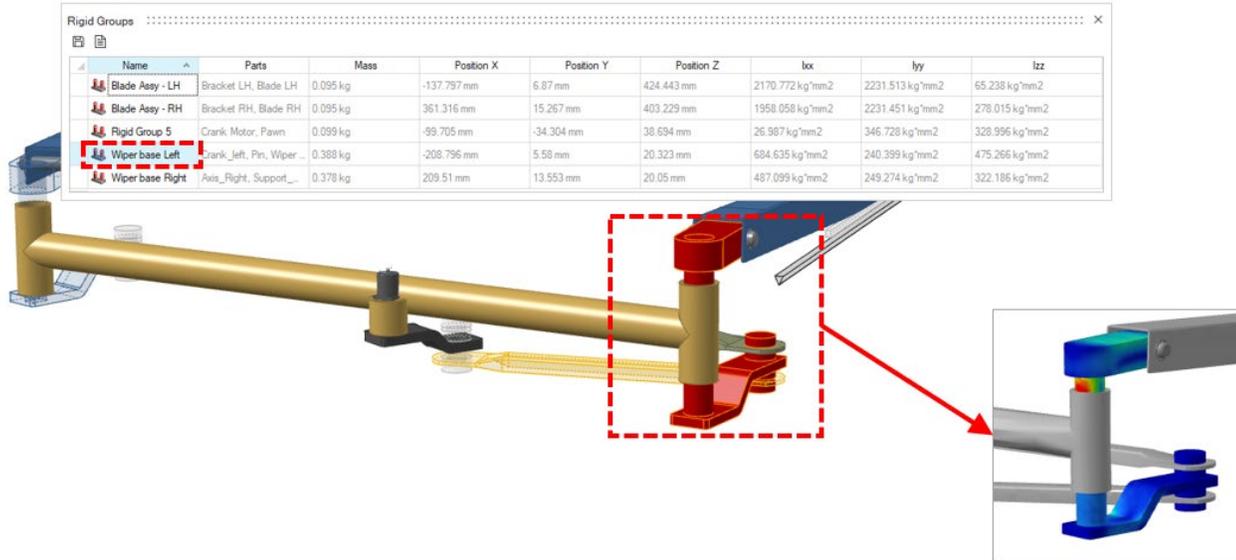


자세한 내용은 [절단면 생성](#)을 참조하십시오.

## 모션

### 강체 그룹의 유연체

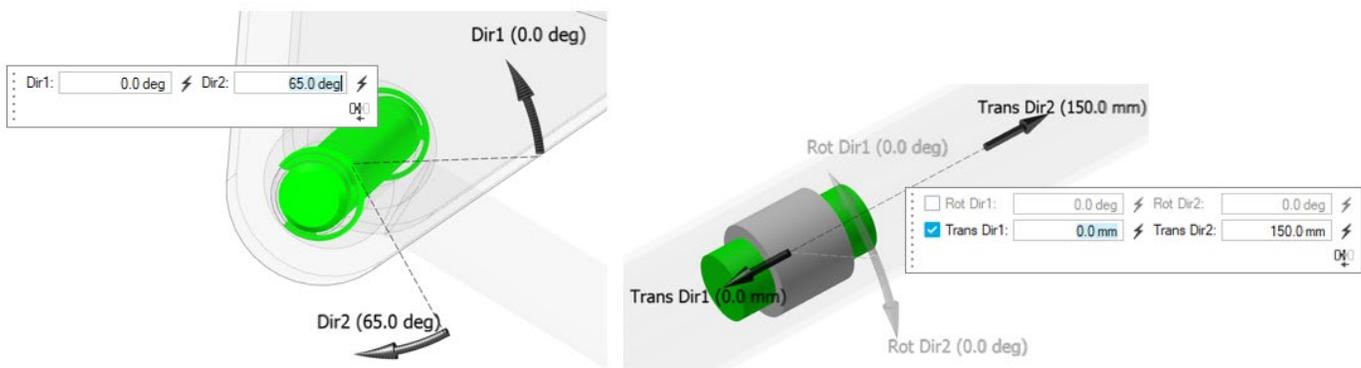
이제 강체 그룹에서 단일 유연체를 만들 수 있습니다. 개별 파트는 컨택 인터페이스에서 분당되며 별도의 재료 속성을 고려할 수 있습니다.



자세한 내용은 [유연체 생성](#)을 참조하십시오.

### 조인트 한계

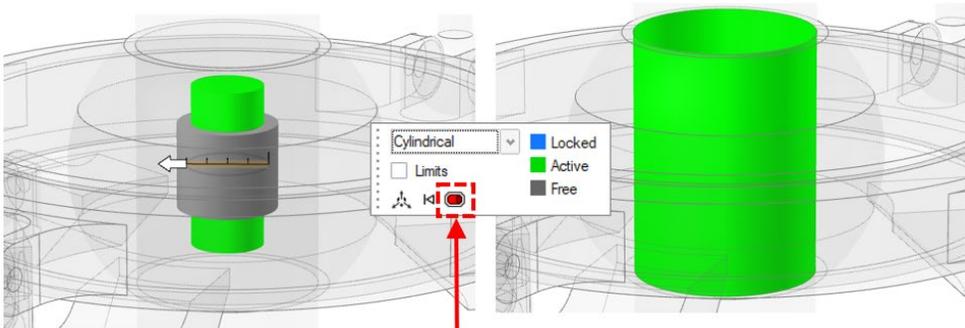
이제 조인트가 이동하거나 회전할 수 있는 거리 또는 각도를 제한할 수 있습니다. 즉, 모션 컨택에 필요한 지오메트리가 없는 상태에서 또는 지오메트리 대신 조인트에 가상 스톱을 추가할 수 있습니다. 그래픽 조작기 또는 마이크로 대화상자를 사용하여 한계 값을 입력하는 옵션이 있습니다. 한계는 볼 및 소켓과 컨택 조인트를 제외한 모든 조인트 유형에 적용됩니다.



자세한 내용은 [조인트](#)를 참조하십시오.

### 조인트를 감지된 피처로 표시

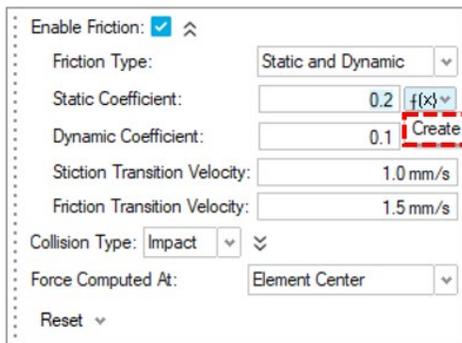
조인트 마이크로 대화상자의 새로운 옵션을 사용하면 조인트 그래픽 표현을 원본(감지된) 피처 또는 해당 운동 조인트 유형 간에 전환할 수 있습니다.



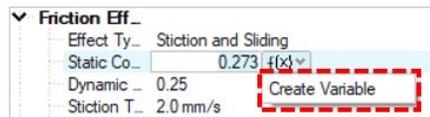
자세한 내용은 [조인트 추가/편집](#)을 참조하십시오.

### 모션 디자인 탐색을 위한 새로운 디자인 변수

이제 정적 및 동적 접촉 마찰 계수와 정적 및 동적 조인트 마찰 계수가 변수로 지원되어 디자인 탐색 연구에 사용할 수 있습니다.



**Contact Friction Coefficients**

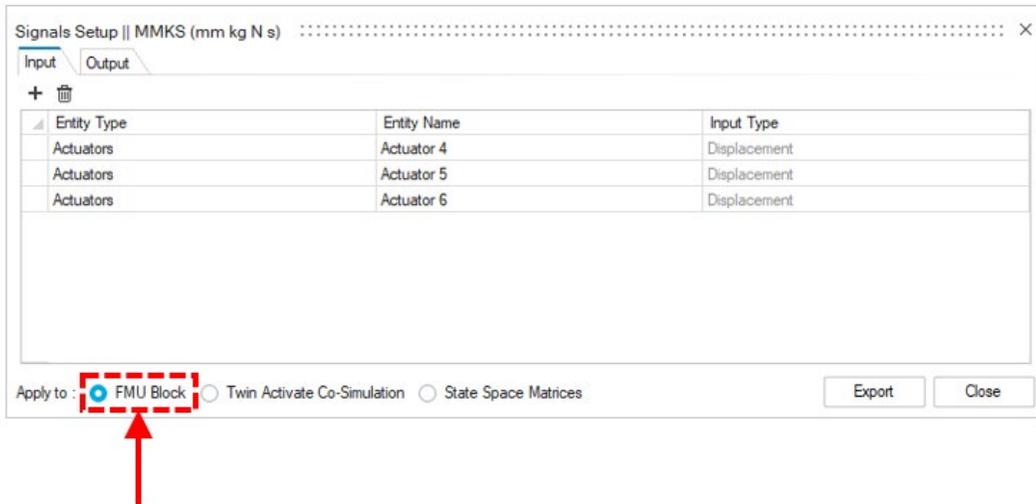


**Joint Friction Coefficients**

자세한 내용은 [Inspire Motion의 변수](#)를 참조하십시오.

### FMU 내보내기

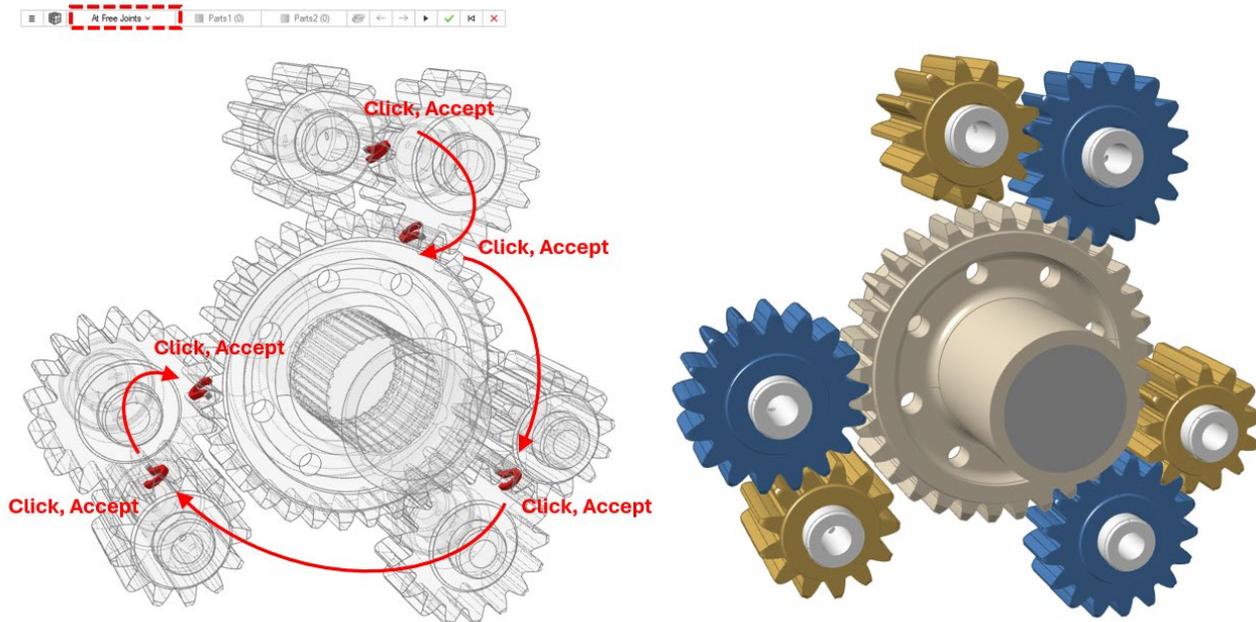
이제 MotionSolve FMU 블록을 내보내기 위한 입력 및 출력 신호를 할당할 수 있습니다. 입력/출력 신호 대화상자를 사용하여 특정 모델 입력 및 출력에서 선택하여 신호를 빠르고 쉽게 정의할 수 있습니다.



자세한 내용은 [모션 내보내기 결과](#)를 참조하십시오.

### "자유 조인트에서"를 사용하여 모션 컨택을 생성할 때 다중 선택

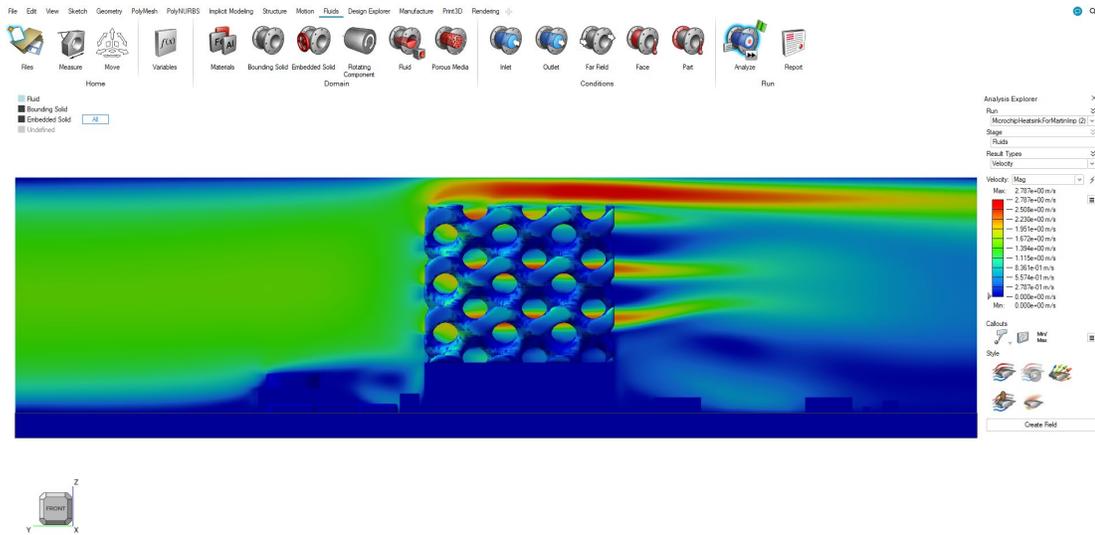
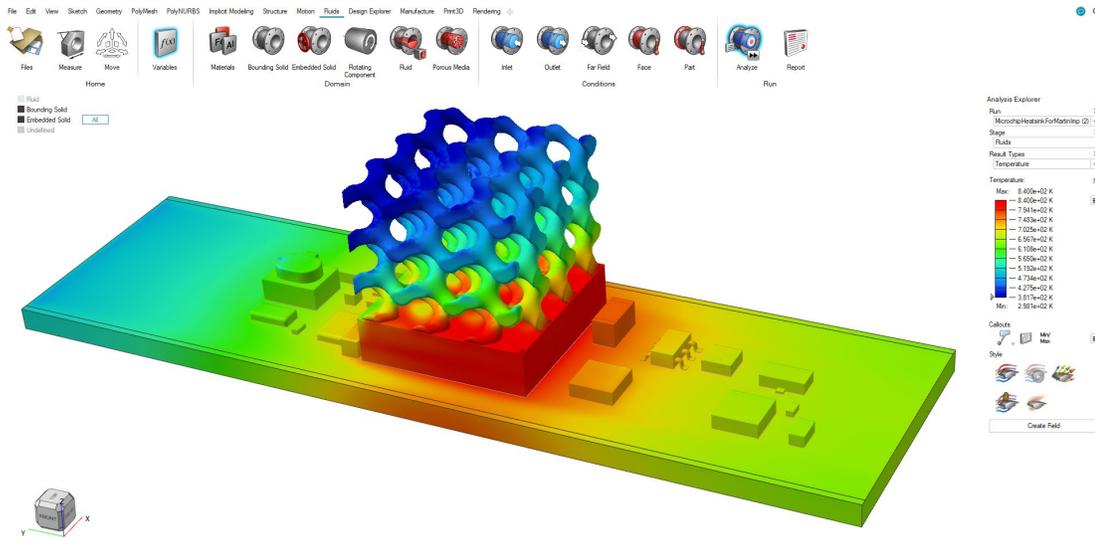
이제 자유 조인트 유형을 기반으로 여러 컨택 정의를 빠르게 추가할 수 있습니다.



# 액체

## 암묵적 파트 시뮬레이션

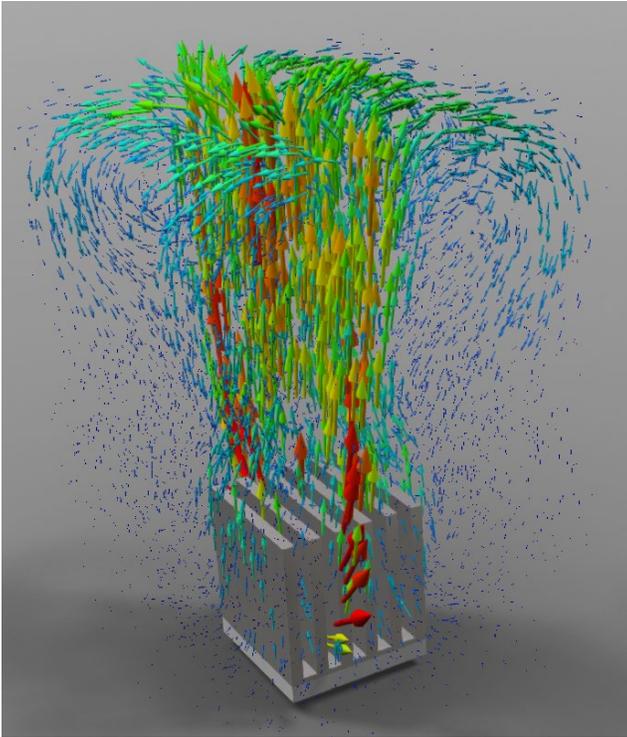
유체 시뮬레이션에서 암묵적 파트를 내장 솔리드로 포함할 수 있습니다. 이 개선 사항은 암묵적 파트를 다른 형식(예: STL)으로 변환하지 않고도 복합 열전달 시뮬레이션을 위해 암묵적 및 비암묵적 솔리드를 원활하게 통합할 수 있는 기능을 제공합니다. 이번 릴리스에서는 시뮬레이션에 암묵적 파트가 있는 경우 자연 대류, 다공성 매체 및 회전 요소가 지원되지 않습니다.



## 자연 대류

이제 유체 시뮬레이션에서 부력 효과에 따른 열 경사도가 속도 필드에 미치는 영향을 모델링할 수 있습니다. **가변 밀도** 옵션을 활성화하고 **Boussinesq** 또는 **이상 기체** 모델을 선택하여 자연 대류가 지배적인 애플리케이션을 시뮬레이션할 수 있습니다.

Air	<input checked="" type="checkbox"/> Variable Density
Boussinesq	
Expansion Coefficient	0.0035 1/K
Reference Temperature	293.15 K



자세한 내용은 [유체 영역](#)을 참조하십시오.

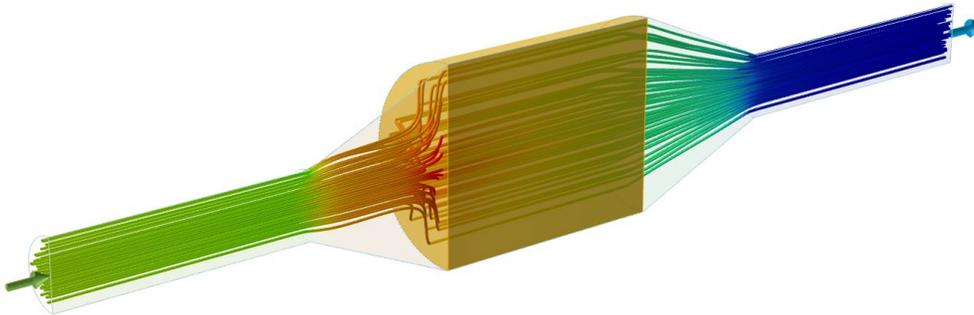
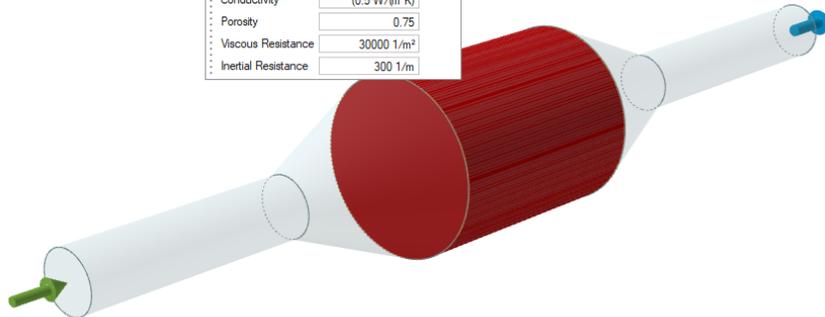
## 다공성 매체

새로운 다공성 매체 도구는 유체 흐름에서 스크린, 필터 및 기타 다공성 솔리드의 효과를 모델링합니다. 다공성 파트로 인해 발생하는 압력 손실을 추정하고 다공성 요소가 있는 애플리케이션에서 전반적인 시스템 성능을 평가할 수 있습니다. 이번 릴리스에서는 등방성 또는 단방향 다공성을 가진 다공성 소재가 지원됩니다.



Select one or more parts as porous media.

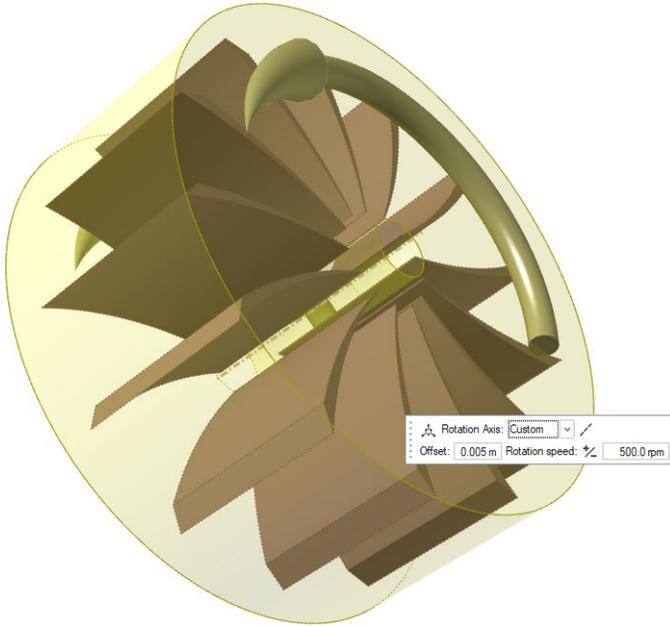
Porosity Direction	Uni-directional	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Specific Heat	(2500.0 J/(kg*K))		
Conductivity	(0.5 W/(m*K))		
Porosity	0.75		
Viscous Resistance	30000 1/m <sup>2</sup>		
Inertial Resistance	300 1/m		



자세한 내용은 [다공성 매체](#)를 참조하십시오.

### 회전 요소 업데이트

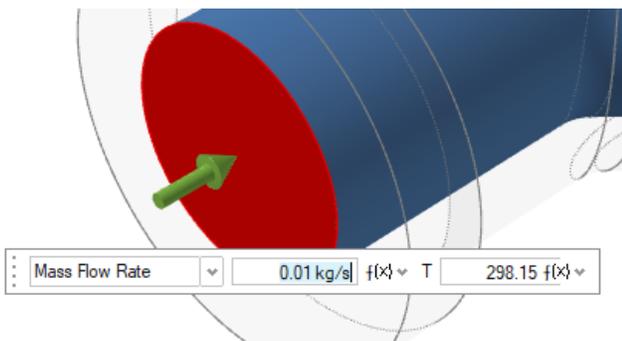
이제 회전 요소의 축을 기본 전역 축 중 하나가 아닌 다른 축으로 설정할 수 있습니다. 회전 요소가 전역 x/y/z 축을 따라 정렬되지 않은 경우에 유용합니다. 회전 축에서 "사용자 정의" 옵션을 선택하고 회전하는 요소의 면을 선택하면 축이 요소의 회전 축과 정렬되는 가상 회전 볼륨이 자동으로 생성됩니다.



자세한 내용은 [회전 요소](#)를 참조하십시오.

### 질량 유속 입구 경계 조건

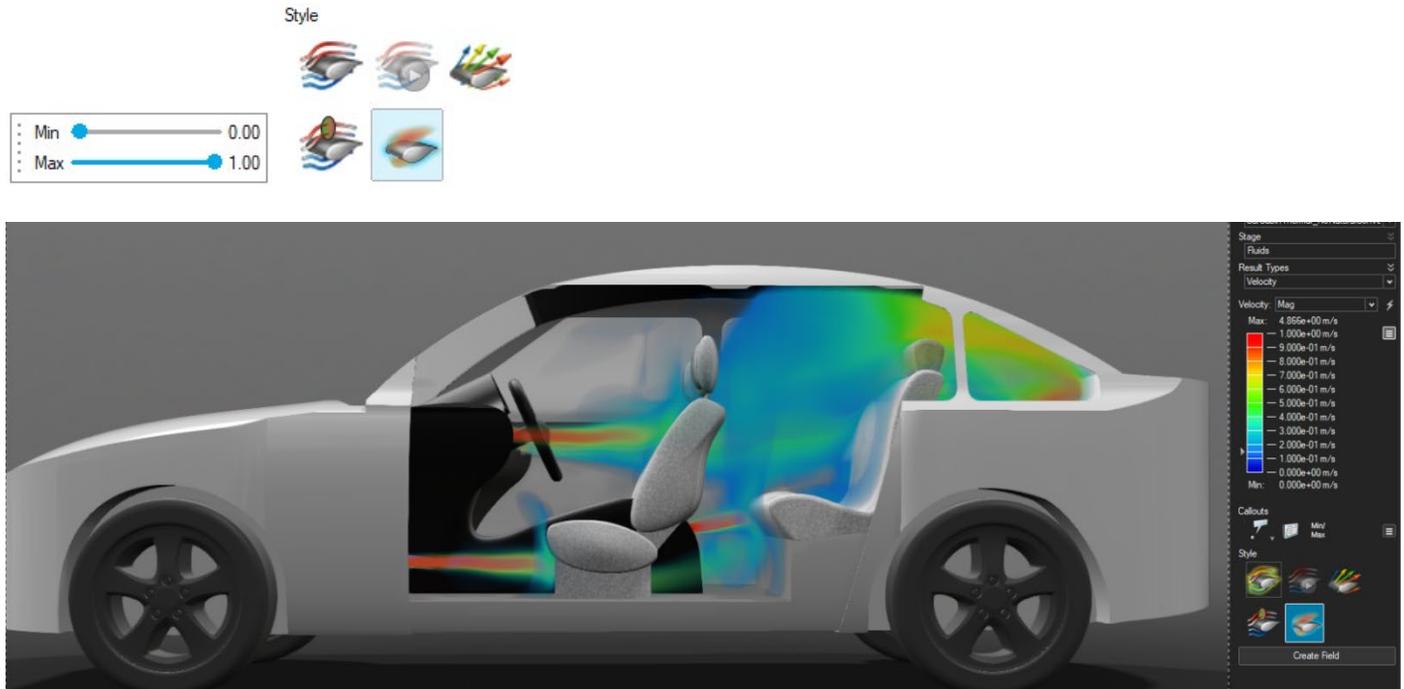
입구 마이크로 대화상자에 새로운 옵션인 **질량 유속**이 있습니다. 입구 면에서 영역에 유입되는 알려진 질량 유속을 지정할 수 있습니다.



자세한 내용은 [입구](#)를 참조하십시오.

### 체적 렌더링 컨트롤

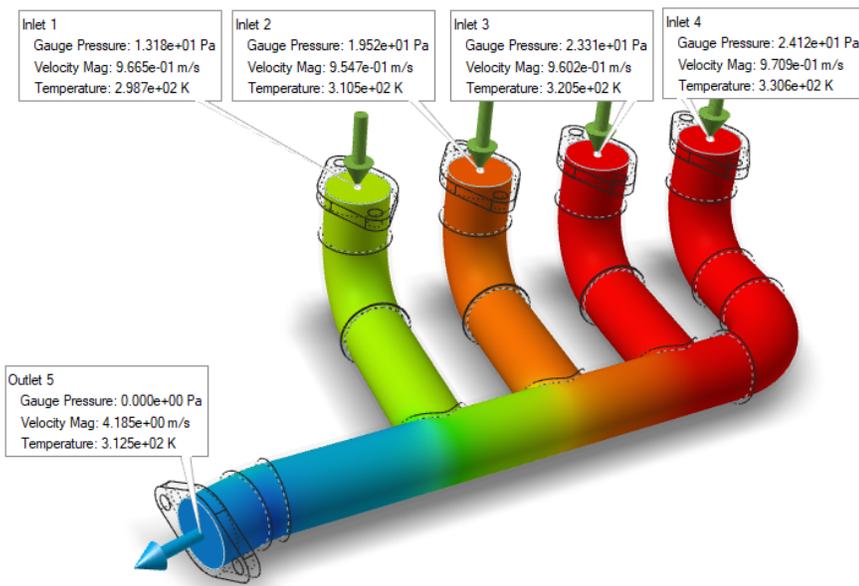
이제 해석 결과 탐색기에서 현재 표시된 결과의 최소값 또는 최대값을 기준으로 투명도를 제어할 수 있습니다. 이러한 추가 제어 기능을 사용하면 중요 유체 영역을 선택적으로 표시하거나 숨겨서 3D 유체 및 열장에 대한 더 나은 통찰력을 얻을 수 있습니다.

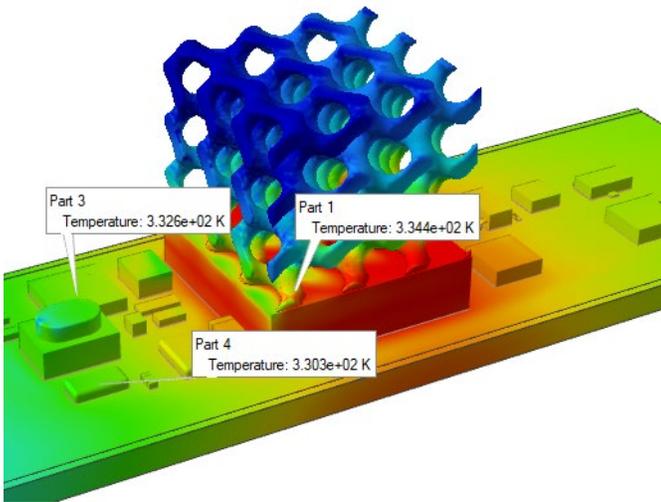


자세한 내용은 [스타일 옵션](#)을 참조하십시오.

### 면 및 파트 키파아웃

이제 기존 포인트 키파아웃 이외에도 파트 면과 파트에 대한 키파아웃을 사용할 수 있습니다. 키파아웃 표에서 모든 키파아웃 값을 볼 수도 있습니다.

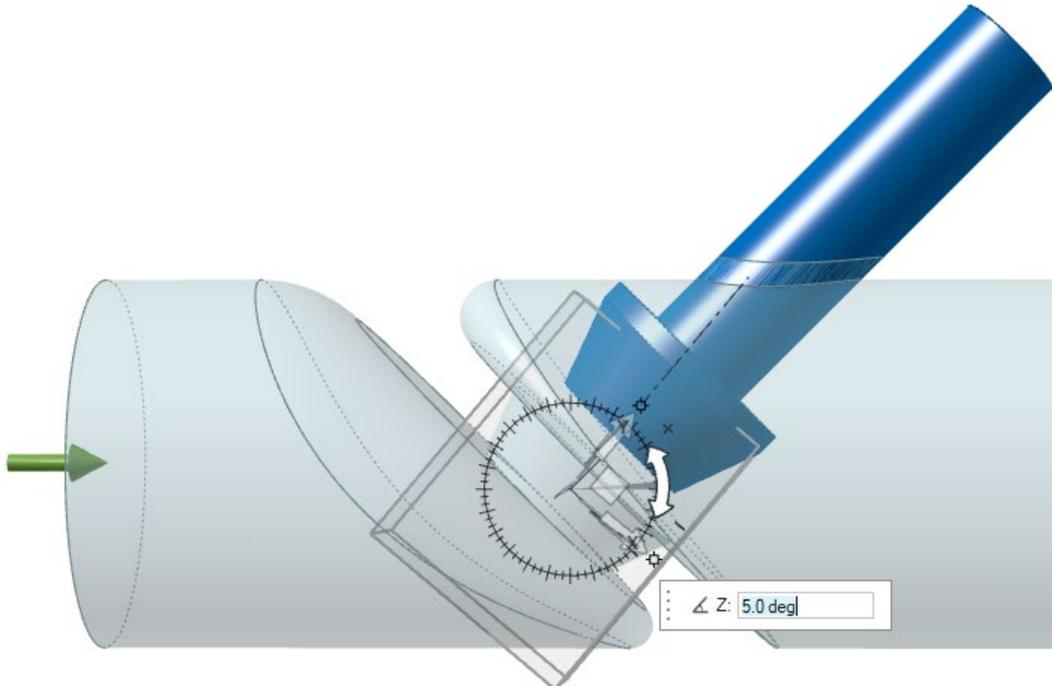




자세한 내용은 [컬아웃 옵션](#)을 참조하십시오.

### 세분화 영역 업데이트

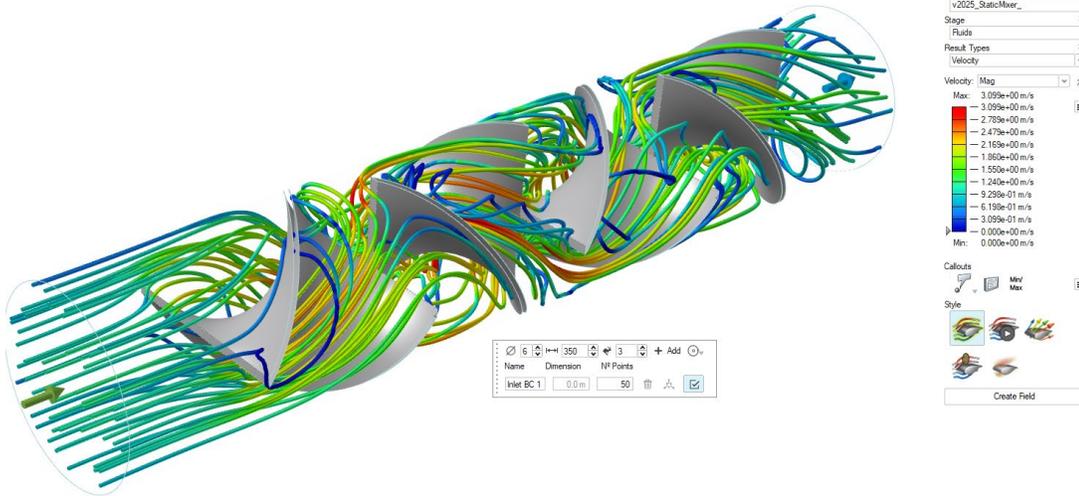
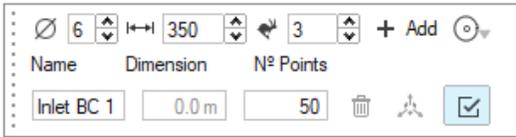
이제 세분화 영역을 생성할 때 평행이동하고 회전할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 세분화 영역을 축이 정렬되지 않은 관심 영역에 보다 잘 정렬할 수 있습니다.



자세한 내용은 [사용자 정의 유체 실행](#)을 참조하십시오.

## 유선형 길이

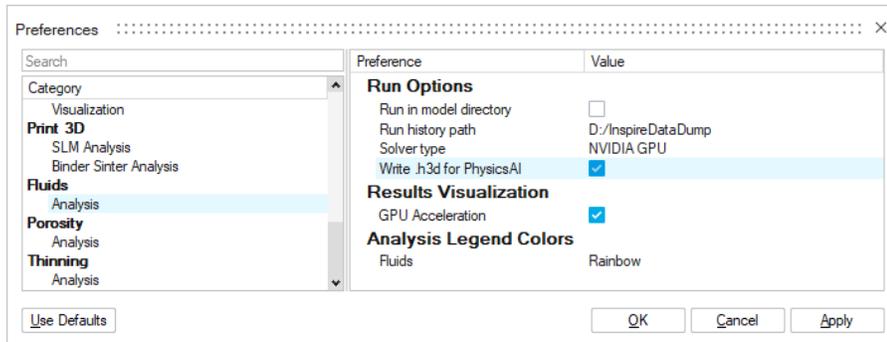
이제 해석 결과 탐색기에서 최대 유선형 길이를 늘릴 수 있습니다. 이 기능은 복잡한 토폴로지를 모델링할 때 기본 유선형 길이가 너무 짧은 경우에 유용합니다.



자세한 내용은 [스타일 옵션](#)을 참조하십시오.

## H3D 형식으로 결과 내보내기

시뮬레이션을 통해 얻은 압력, 속도, 온도 결과는 유체 및 솔리드 요소 모두에 대해 H3D 형식으로 내보낼 수 있습니다. 유체 기본 설정 창에서 "PhysicsAI용 .h3d 작성" 옵션을 선택하여 H3D 내보내기를 활성화할 수 있습니다. 모든 파트의 결과 H3D 파일은 시뮬레이션의 실행 폴더에 있는 "asciandfem\_results"라는 폴더로 내보내집니다.

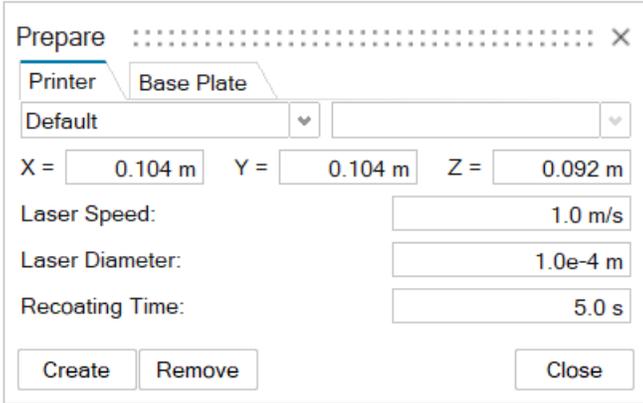


자세한 내용은 [보고서 설정 사용자 정의 및 보고서 생성](#)을 참조하십시오.

# Print3D

## 베이스 플레이트 컨트롤을 포함한 창 업데이트 준비하기

이제 SLM 리본의 프린터 창에서 레이저 속도, 레이저 직경, 재코팅 시간 등 프린터 정보를 사용자 정의할 수 있습니다. 이 정보를 통해 Inspire는 인쇄 시간을 보다 정확하게 계산할 수 있습니다.



프린터의 베이스 플레이트를 사용자 정의하는 컨트롤이 포함된 새로운 탭도 있습니다.

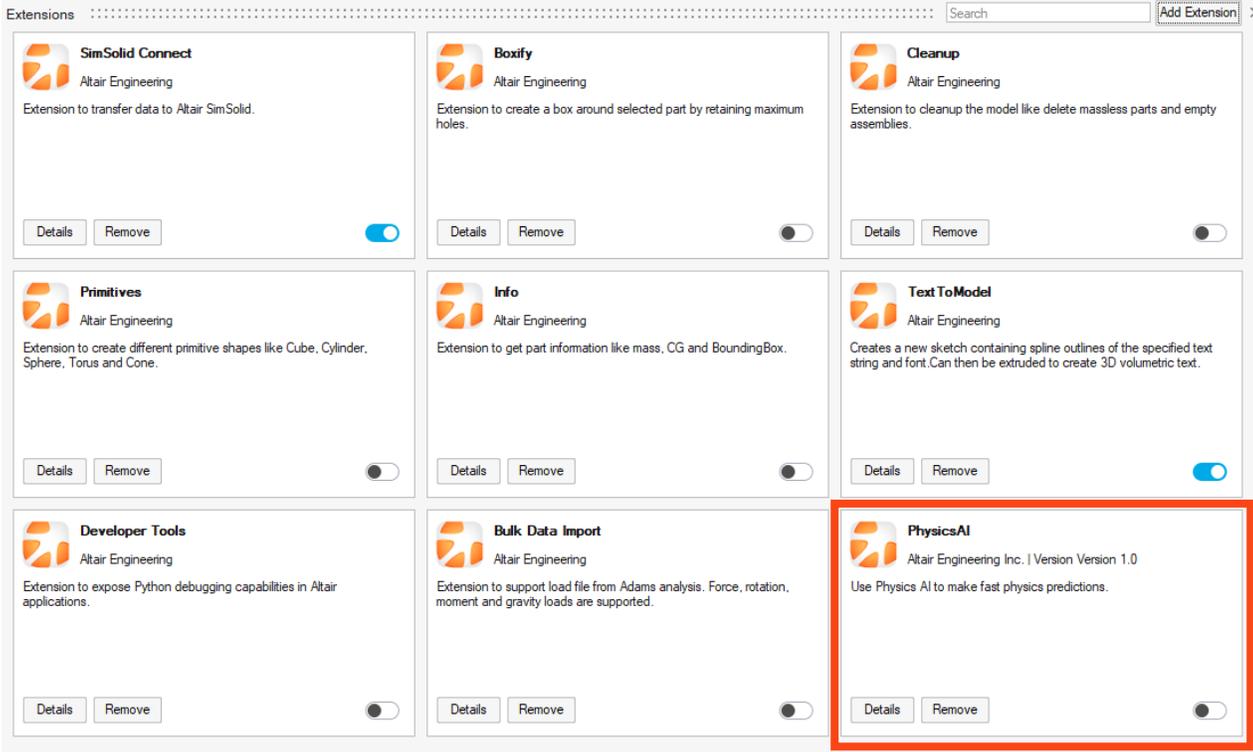


자세한 내용은 [프린터](#)를 참조하십시오.

# 일반

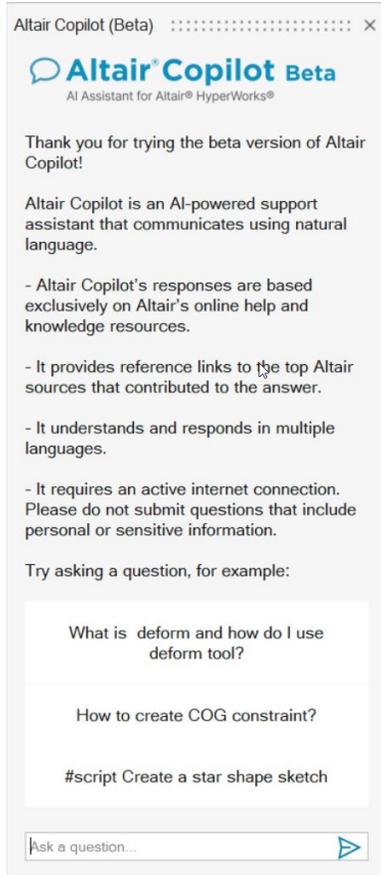
## Physics AI 확장 프로그램

이제 확장 프로그램 관리자에서 확장 프로그램으로 Physics AI를 사용할 수 있으며, 이것은 **파일 > 확장 프로그램**에서 찾을 수 있습니다.



## Altair Copilot Beta

Altair Copilot은 자연어를 이해하고 Altair의 온라인 도움말 자료 및 기타 Altair 지식 소스만을 기반으로 질문에 답변할 수 있는 AI 기반 지원 도우미입니다.



자세한 내용은 [Altair Copilot\(Beta\)](#)을 참조하십시오.

## Python API

### 지오메트리

- 고급 옵션을 갖춘 향상된 Rib(립) API.
- 접선 선택 및 모따기 면 바꾸기로 향상된 모따기 API를 제공합니다.
- 인스턴스를 가져오기 위해 파트에 속성을 추가했습니다.

### 암묵적 모델링

- 표면과 곡선을 암묵적으로 변환하도록 API 지원이 추가되었습니다.
- 시뮬레이션 데이터에서 필드를 생성할 수 있도록 API 지원이 추가되었습니다.
- 표면 천공에 API 지원이 추가되었습니다.
- 사용자 정의 면 래티스에 API 지원이 추가되었습니다.
- 트리밍 필터에 API 지원이 추가되었습니다.
- 구동 객체에서 양수 필드 값을 허용하기 위해 부호 없는 인수로 createField API를 향상시켰습니다.
- 확률 래티스의 외부 바디에 대한 합집합, 차집합, 교집합 연산을 지원하도록 booleanType으로 stochasticStrutLattice API를 향상시켰습니다.

### 스트럭처(S)

- SimSolid 반동력에 대한 API 지원이 추가되었습니다.
- 이음매 용접 기능이 추가되었습니다.
- 힘, 압력, 토크, 강제 변위, 각속도/가속도에 변수를 연결할 수 있는 지원이 추가되었습니다.

## 기능 향상

- 자유 조인트에서를 사용하여 컨택를 생성할 때 다중 선택이 허용됩니다. [INSPIRE-44461]
- 유연체와 디자인 영역은 동시에 적용할 수 없습니다. [INSPIRE-44236]
- 파일 > 새로 만들기 및 파일 > 열기 작업의 성능이 개선되었습니다. [Inspire-44644]
- 조인트 마찰 속성에 대한 변수 생성 [INSPIRE-45302]
- 보고서에 컨택이 추가되었습니다. [INSPIRE-44450]
- 보고서에 두께가 추가되었습니다. [INSPIRE-44136]
- 보고서에 동영상 포함시킬 수 있는 기능이 추가되었습니다. [INSPIRE-42754]
- Python API: 배치 모드에서 inspire.getRunHistoryPath()를 지원합니다. [INSPIRE-43910]
- Python API: LineEdit에서 문자 숨기기 옵션을 지원합니다. [INSPIRE-43108]
- Python API: inspire.highlight 함수에서 RGB 색상 값 지원 [INSPIRE-44960]
- 이제 시뮬레이션 종료 시간 이후의 시작 시간을 입력하면 경고 메시지가 표시됩니다. [INSPIRE-44563]
- 이제 유연체를 생성할 때 모션용 유연체와 디자인 영역 옵션이 파트에 동시에 정의되지 않도록 경고 메시지가 표시됩니다. [INSPIRE-44236]
- 이 조인트 유형에는 필요하지 않으므로 핀 조인트 마이크로 대화상자에서 이동 도구를 제거했습니다. [INSPIRE-41548]
- 열원 값을 디자인 변수로 사용할 수 있습니다. [INSPIRE-43497]
- 이제 파트 세분화 및 벽 세분화에서 표면 메쉬 크기는 복셀 세분화 설정을 기반으로 합니다. [INSPIRE-44588]
- 일관성을 위해 이제 재질 데이터베이스에서 비열은 Cp 기호로 지정됩니다. [INSPIRE-44811]

## 해결된 문제

- Python API: 원형 구멍이 있는 평면 피치가 있는 면에 오프셋 기준면을 만들 수 없습니다. [INSPIRE-44987]
- **At Eq.** 및 **FlexContact+** 옵션을 사용하여 고유 해석을 계산할 수 없습니다. [INSPIRE-44439]
- 조인트 유형을 **고정된 슬라이딩 핀** 에서 **볼 및 소켓** 으로 변경하면 조인트 마이크로 대화상자가 사라집니다. [INSPIRE-45298]
- 모션 해석을 계산할 때 기본 설정에서 스트럭처 솔버가 **SimSolid**로 설정된 경우 모션 해석과 **SimSolid** 솔버 간의 비호환성에 대한 메시지가 더 이상 표시되지 않습니다. [INSPIRE-42838]
- 유선형이 벽 경계로 사라지는 문제를 수정했습니다. [INSPIRE-44599]
- 출구에 도달하기 전에 유선형이 종료되는 문제를 수정했습니다. [INSPIRE-42560]

## 알려진 문제

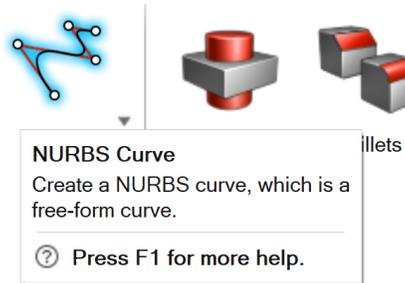
- PolyNURBS 리본의 **맞춤** 및 **형상 변수** 도구에서 상자 선택을 생성한 후 Linux에서 애플리케이션이 충돌할 수 있습니다. [INSPIRE-44324]
- 암묵적 모델에 직접 적용된 경계 조건은 암묵적 파트가 직접 또는 다른 변수를 통해 수정되면 변경될 수 있습니다. CAD 파트에 직접 하중을 적용하고 컨택을 사용하여 이러한 변경 작업을 수행하는 것을 고려하십시오. [INSPIRE-45919]
- 운동 에너지 결과 값은 사용된 모션 솔버 단위에 따라 달라집니다. 해결 방법은 2023.1에서 MKS 모델 단위를 사용하거나 2024/2024.1/2025에서 MKS 모션 솔버 단위를 사용하는 것입니다. [INSPIRE-45979]

# Inspire에 대한 자세한 내용

다음 리소스를 사용하여 Inspire의 새로운 기능과 기존 기능에 대해 자세히 알아볼 수 있습니다.

## 응용 프로그램 내 사용자 지원

Inspire는 두 가지 유형의 사용자 지원을 제공합니다. **항상된 툴팁**은 아이콘 및 기타 기능 위로 마우스를 이동할 때 나타납니다. 도구가 수행하는 작업을 설명합니다.



**워크플로우 도움말**은 가이드 패널, 가이드 바 또는 마이크로 대화 상자를 여는 도구를 선택할 때 나타납니다. 다음에 수행할 작업을 알려주는 텍스트가 표시됩니다.



Click to place the control points.

를 클릭해서 추가 팁 및 단축키를 보십시오. 일부 도구에는 비디오 도 포함되어 있습니다.



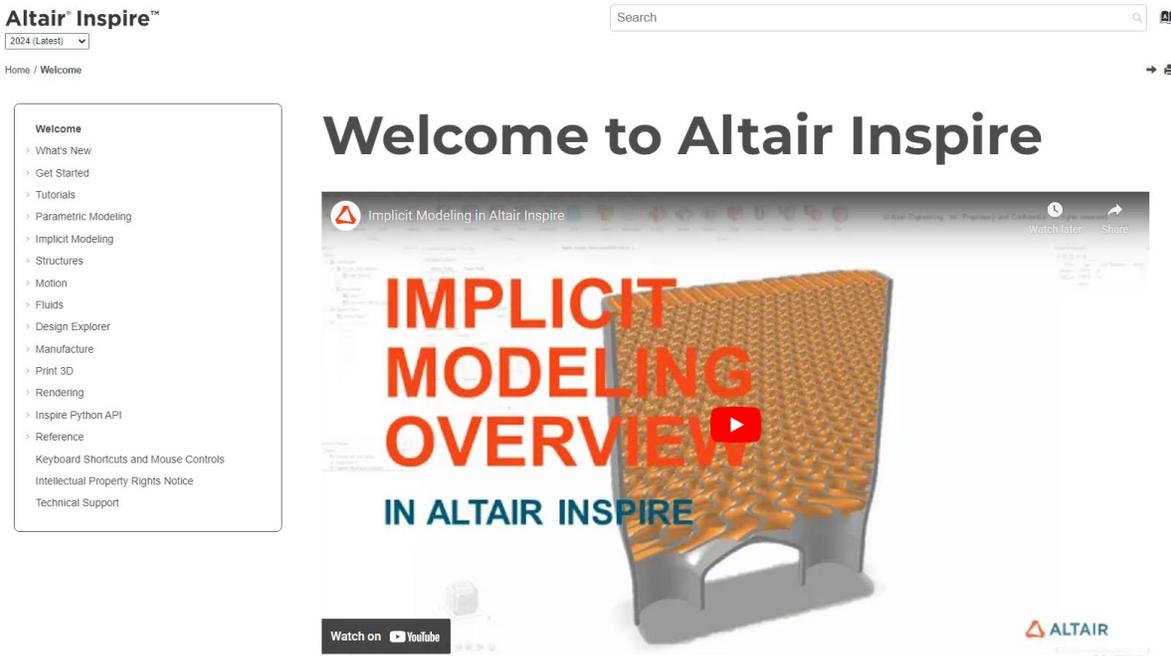
Click to place the control points.

To edit after creation, right-click the NURBS curve in the History Browser (F6), and then select Edit.

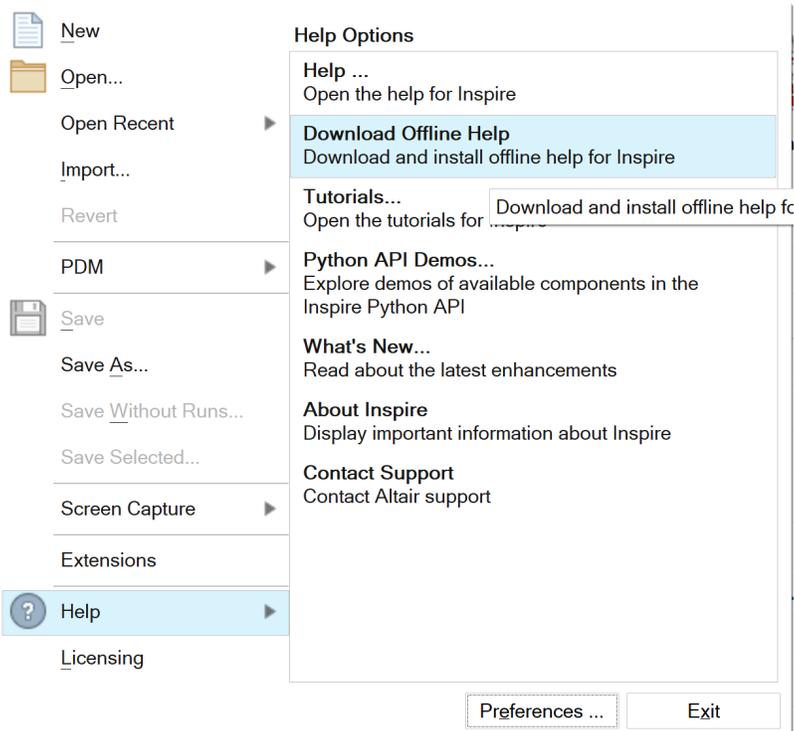
F1 Show Help

## 온라인 및 오프라인 도움말

F1 키를 누르거나 **파일 > 도움말 > 도움말**을 선택해서 온라인 도움말을 보십시오.



**파일 > 도움말 > 오프라인 도움말 다운로드**를 선택하여 오프라인 버전을 다운로드할 수 있습니다. 다운로드하려면 인터넷 연결이 필요합니다.



## 지원되는 언어

사용자 인터페이스 및 온라인 도움말의 언어는 환경설정의 작업 공간 > 언어에서 변경할 수 있습니다. 사용자 인터페이스 텍스트는 영어, 중국어, 프랑스어, 독일어, 이탈리아어, 일본어, 한국어, 포르투갈어 및 스페인어로 제공됩니다.

온라인 및 오프라인 도움말은 출시 시점에 영어로 제공되며 일반적으로 출시 후 1~2개월에 중국어, 일본어 및 한국어로 제공됩니다. 사용자 인터페이스 텍스트에 대해 지원되지만 도움말에는 지원되지 않는 언어를 환경설정에서 선택하는 경우 영어 도움말이 표시됩니다. 마찬가지로 오프라인 도움말 다운로드 대화상자에서 지원되지 않는 언어를 선택하는 경우 영어 오프라인 도움말이 대신 다운로드됩니다.