

Altair® Inspire™ Studio 2025.1

NOTE SULLA VERSIONE

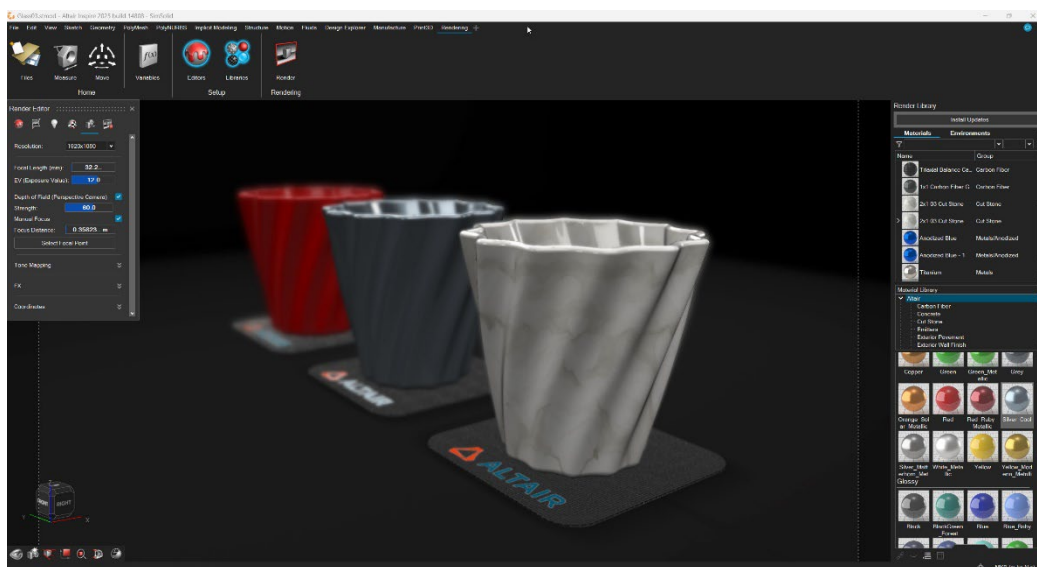
NUOVE FUNZIONALITÀ

Profondità di campo

Questo nuovo parametro sulla scheda della camera nell'editor di rendering consente di regolare il punto focale e la distanza dell'area di messa a fuoco della camera.



È ora disponibile come approssimazione in modalità Semplificata.



Per ulteriori informazioni, vedere [Definizione della qualità di rendering della camera](#).



Materiale Sorgente luminosa

Utilizzare questo nuovo tipo di materiale per aggiungere un'illuminazione basata sulla geometria alla scena. Definire il colore, l'unità di potenza (Watt semplici o Lumen) e il lato dell'oggetto da cui emettere la luce.



Per ulteriori informazioni, vedere [Parametri sorgente luminosa](#).

Materiale Vetro/Gemme

Utilizzare questo nuovo tipo di materiale vetro riflettente per creare oggetti in vetro pieno, contenitori in vetro con liquidi all'interno e pietre preziose. Le preimpostazioni includono materiali vetro e gemme comuni come diamante e quarzo. È possibile regolare parametri quali l'indice di rifrazione, il colore di assorbimento, la distanza di assorbimento e il numero di Abbe.

Per ulteriori informazioni, vedere [Parametri Vetro/Gemme](#).

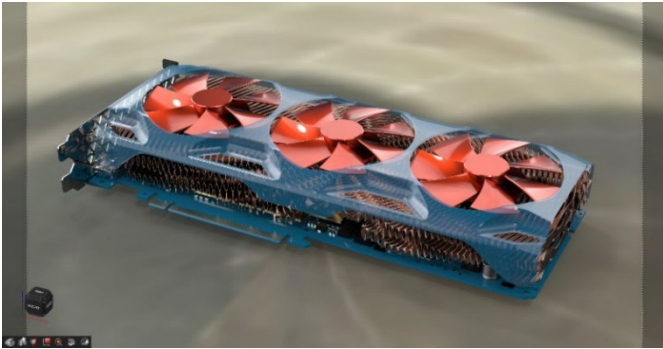
Nuovi materiali e ambienti

La libreria online è stata ampliata per includere nuovi materiali (come legno, metallo e gomma) e ambienti.

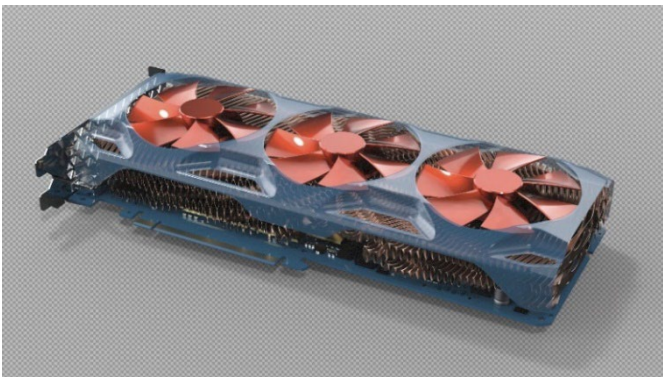


Supporto per i canali alfa

Il rendering finale può essere salvato come .tiff (con alfa) o .png (con alfa).



Senza canale alfa



Con canale alfa

Per ulteriori informazioni, vedere [Creare e salvare un rendering](#).

Luci fisiche

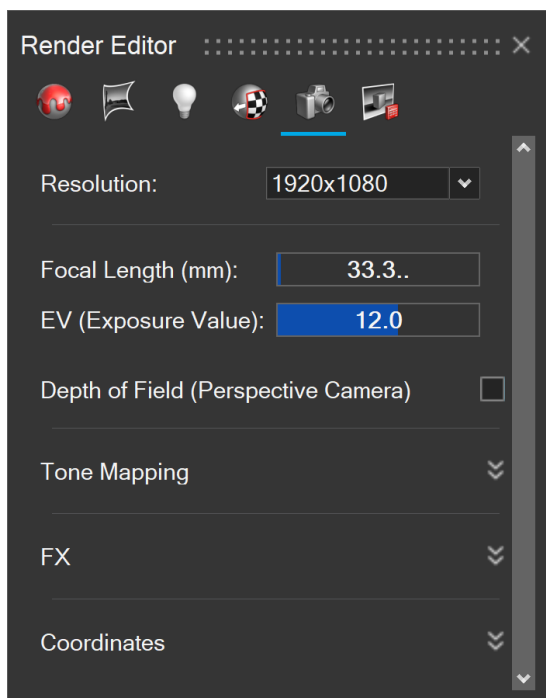
È possibile aggiungere luci puntiformi a una scena.



Per ulteriori informazioni, vedere [Aggiungere luci fisiche](#).

Aggiornamenti del pannello di modifica della camera

Le opzioni della scheda Camera dell'Editor di rendering sono state riorganizzate per semplificare il flusso di lavoro.

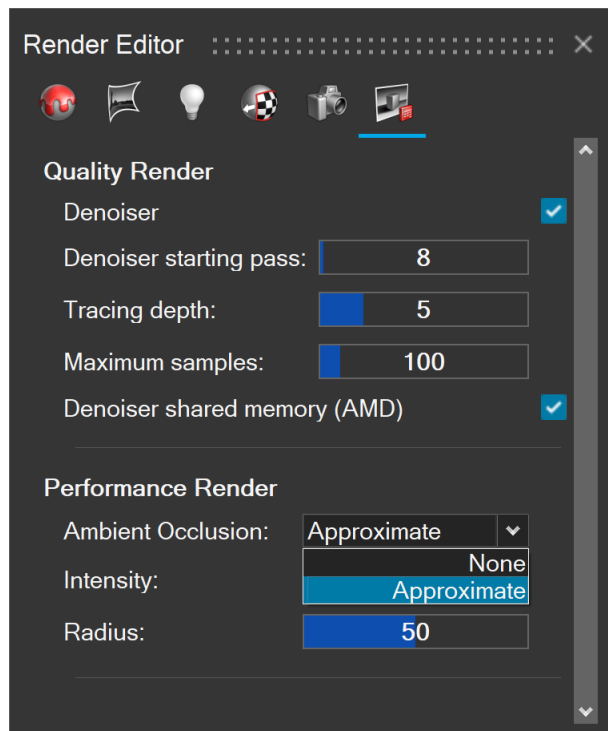


Per ulteriori informazioni, vedere [Definire la qualità del rendering della camera](#).



Occlusione ambiente

La modalità Rendering rapido dispone ora di opzioni per controllare gli effetti di luce e ombra. I parametri Intensità e Raggio consentono di aumentare o diminuire gli effetti di occlusione ambientale.



Opzioni di rendering rapido nella scheda Impostazioni dell'Editor di rendering



Occlusione ambientale – Nessuna



Occlusione ambientale - 100% approssimativo

Per ulteriori informazioni, vedere [Definire le impostazioni di Rendering per qualità.](#)

ERRORI RISOLTI

- Risolti i problemi di modifica delle PolyNURBS che impedivano il funzionamento delle funzioni di smusso e inserti delle facce
- Risolto il problema di mancato avvio automatico del rendering
- Risolto l'arresto anomalo durante l'eliminazione di layer
- Risolto l'arresto anomalo durante la rimozione di set di bordi nello strumento Raccorda
- Risolto l'arresto anomalo durante l'eliminazione di oggetti dalla scena con la modalità Rendering per qualità attiva