

Service Pack 1: Release Notes

OpticStudio 16 SP1 包含重要更新及效能改進。Zemax 研發團隊建議使用者盡快下載並使用新的 SP1。本次更新包含：

- Ohara 材料庫已經更新，現在包含了融化頻率已經相對預算資料。
- APEL 材料庫已經更新。
- Asphericon 透鏡資料庫已經更新，現在包含新的透鏡名稱以及額外透鏡。
- 非序列模式中的非球面透鏡現在已經改進，能更好的處理曲率小的面。
- 非序列模式中的 Array 物件以及 Array Ring 物件現在支援讓光源存在於在一個或多個物件之間。
- Zernike Standard Sag 面的 Z4 係數現在會貢獻到系統近軸屈光率 (Paraxial Power) 的計算中。
- 原本庫存透鏡匹配工具對於所有焦距為負的鏡片，都會跳過 EFL 標準，現在已經修正。
- 原本使用 BSDF 檔定義散射時，如果方位角的取樣數過少，且只有一列的資料不是零，則會有顯著大量的散射光被導引到一般反射或折射光的方向，現在已經修正。
- 原本 Lateral Color 工具在無焦系統中無法給出正確結果，現在已經修正 (這個 bug 僅存在於 OpticStudio 16)
- 序列模式中的插入透鏡工具 Insert Lens 現在支援可以在插入透鏡時把透鏡方向顛倒，以正確的對應的鏡面空間。
- 非序列模式中的 Source File 物件現在允許 Analysis Rays 的數字被設為零，即使 Layout Rays 不是零也可以。
- Ray Database Viewer 中顯示的輸出數字的精度現在可以讓使用者自訂，對於高度準直並且貼近其中一個軸的光束的分析會很有幫助。
- Scale Lens 現在會縮放非序列物件上的使用者自訂孔徑。
- 評價函數操作數 OSUM 現在可以計算最多到 2,000,000,000 個輸入值。
- 系統檢查工具 System Check Report 現在加入一個新的檢查項目，當平面或曲面鏡面的背側與序列路徑上的光線交錯時，會出現警告。
- Zemax License Manager 現在支援同時 check-out 一個旗艦版金鑰以及專業板金鑰。使用者也可以分別把金鑰 check-in 還給各自的伺服器。
- 原本當非序列模式中的使用者自訂 DLL 回傳一個 0 值時，OpticStudio 會把用來判斷光線交點的三角網格作為真正與物件的交點，而繼續計算反射或折射，現在會直接把光線標註為迷失 "Missed"。

zemax.tw
taiwan@zemax.com

Zemax

- 現在非序列模中的使用者自訂 DLL 物件的資料矩陣能藉由第 14 到 16 (對應 x, y, z) 的數值取得光線的 "起點" (或是說光線在擊中 DLL 物件前最後一個與物件交會的座標)。而光線與曲面細分 (tessellated) 的三角網格交會點仍然可以藉由第 2 到第 4 (對應到 x, y, z) 個資料矩陣之數值來取得。

zemax.tw
taiwan@zemax.com

Zemax