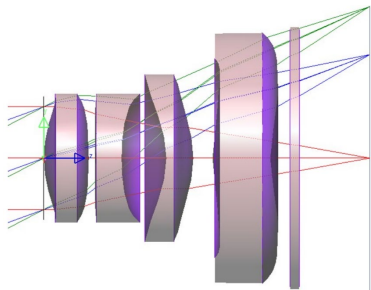


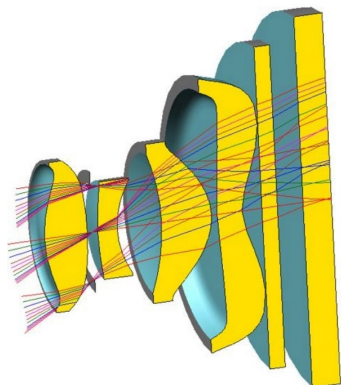
# CODE V 2022.03 版本更新亮點

## 提升您的成像光學設計



### 提升 CODE V 與 LightTools 之間的資料互通能力

新版本改進了 CODE V 和 LightTools 之間的互操作功能。易於對含有成像和非成像元件的光學系統進行模擬，並且為設計人員簡化操作過程，從而縮短產品開發時間。基於表面的 CODE V 模型會自動轉換為基於實體的 LightTools 模型，以實現高保真的光學產品模擬。後續修改的模型也會在更新時無縫維持，作用範圍涵蓋光學屬性、接收器與光源。

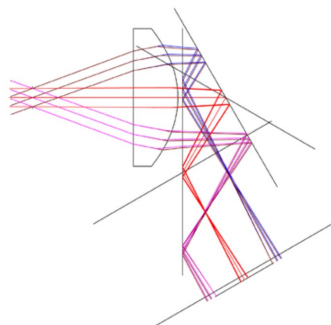


### 通過 API 進入互動式操作介面

CODE V 作為 COM 介面的伺服端，允許在其它支援 COM 的程式（例如 MATLAB）中呼叫，以完成特定的分析任務。在新版本中進一步增強了該功能的實用性，現在可以通過 API 進入 CODE V 的互動式操作介面。

### 三維視圖的視覺化改進

CODE V 現在能夠在 V3D 功能中查看剖面視圖，通過沿不同的座標軸方向建立切面，允許以更精細的方式查看光學系統的橫截面。

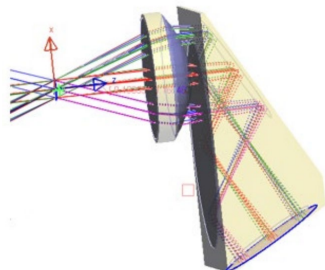


### 繞射和 HOE 光學元件更新

改進繞射表面和體全息光學元件（HOEs），促進抬頭顯示器和 AR/VR 穿戴設備的技術研發。

### 折射率自動調整

隨著溫度和氣壓條件變化，CODE V 現在能夠自動調整材料折射率，以滿足航空航太和國防系統等需要精細建模的應用需求。基於材料供應商提供的  $dn/dT$  公式係數，開啟新選項後會自動更新材料的折射率。



### 改進工作流程

此版本還帶來了許多其它的功能增強，以簡化設計工作流程。其中包括鏡片和光學元件定義、使用者介面設定、材料庫更新以及巨集程式更新。

如需了解更多訊息，請發送郵件至 [osg\\_sales\\_taiwan@synopsys.com](mailto:osg_sales_taiwan@synopsys.com)