

	VISUALIZE PROFESSIONAL	VISUALIZE STANDARD
渲染		
与硬件无关、不偏置、通过 NVIDIA iray 实现交互式所见即所得路径跟踪（精确模式）	■	■
与硬件无关、偏置、通过 NVIDIA iray 实现交互式所见即所得光线跟踪（快速模式）	■	■
与硬件无关、高质量、交互式所见即所得光栅化程序（预览模式）	■	■
支持的技术包括整体照明度、环境封闭、屏幕空间阴影、IBL、颜色混合、焦散、无限光线反射、折射、漫反射等。	■	■
在渲染模式间自动“混合”	■	■
HDRI 光源	■	■
从几何体发射光线	■	■
地面反射率和粗糙度	■	■
Visualize Boost 网络渲染（离线），Visualize Professional 包含一个 Visualize Boost 的使用权限	■	
Visualize PowerBoost 将光线跟踪实时传输到视口（实时）	■	
栅格化烘焙光源	■	
栅格化累积	■	
输入		
Solidworks (SLDPRT/SDLASM)	■	■
Autodesk 别名 (WIRE)	■	■
3D PDF	■	■
3DXML	■	■
ACIS (SAT)	■	■
IGES	■	■
STEP	■	■
STL	■	■
Collada (DAE)	■	■
PTC Creo / Pro/E / NX (PRT、ASM)	■	■
Autodesk FBX Scene (FBX)	■	■
Animated Autodesk FBX Scene (FBX)	■	
Autodesk 3D Studio Max (3DS)	■	■
Rhino (3DM)	■	■
Wavefront (OBJ)	■	■
SketchUp (SKP)	■	■
Maya (MB)	■	■
SolidEdge (ASM、PAR、PSM)	■	■
Autodesk (DWG/DXF)	■	■
Inventor (IPT/IAM)	■	■
CATIA V4 (MODEL、EXP、SESSION)	■	■
CATIA V5/V6 (CATpart、CATproduct、CGR)	■	■
ICEM	■	■
Universal 3D (U3D)	■	■
Parasolids	■	■
JT	■	■
NX	■	■
VDA-FS	■	■
从 CAD 实时更新	■	■
输出		
无限分辨率脱机渲染	■	■
Alpha 通道	■	■
早期图像保存	■	■
线程脱机渲染	■	■
JPG、BMP、PNG、TIFF、HDR 和 PSD 输出	■	■
内置图像查看器选项卡	■	■
渲染轮廓	■	■
预览（光栅器）输出	■	■
渲染全部相机	■	■
渲染所有配置	■	
渲染通道	■	
转盘渲染	■	
自动影片（.mp4、.mkv、.flv）输出	■	
基于浏览器的 VR 输出	■	
基于浏览器的全景输出	■	
场景准备		
CAD 实时更新	■	■
自动涂刷	■	■
直接操作零件	■	■
曲面/零件分割器	■	■
（多个）对象的剖切平面	■	■
按零件/模型/组控制对象不透明度	■	■
在树视图中分组和重新排列零件	■	■
模型/零件重置和冻结	■	■
自动枢轴点捕捉	■	■
成型工具	■	
零件离散化	■	
多模型集	■	
简单车轮构造	■	
动画		
导入 SOLIDWORKS CAD 运动算例（几何图形、相机、外观）	■	
专有的“3D 图形编辑器”功能区	■	
转盘动画	■	
太阳研究动画	■	
模型、组和零件的关键帧动画	■	
材料的关键帧动画	■	
相机的关键帧动画	■	
环境的关键帧动画	■	
灯光的关键帧动画	■	
剖切平面的关键帧动画	■	
对象不透明度的关键帧动画（渐显或渐隐物体透明度）	■	
实时转盘	■	
材料		
科学准确的预设和可调整材料	■	■
支持的技术包括菲涅尔反射、吸收、透射、各向异性（可映射）和发射。	■	■
颜色/纹理、不透明度、镜面、异向性、凹凸和正常映射	■	■
高级材料：地下、薄膜、反向散射	■	■
灵活的本地或基于云的资源存储	■	■
可共享的材料定义文件（.svap）	■	■
从桌面或任何文件夹拖放材料/纹理	■	■
以独特方式推进和拖出应用拾色器/取色器	■	■
保存偏好颜色	■	■
有纹理的可绘制贴图	■	■
分层贴图	■	■
贴图投影	■	■
可控制贴图深度	■	■
多个零件贴图	■	■
光源		
通过 HDRI 投射光源、阴影和反射	■	■
高动态范围图像 (HDRI) 交互和控制	■	■
HDR Light Studio 兼容	■	■
支持创建额外光源	■	■
白天（太阳和天空）照明模式	■	
光度学光源（点光源、聚光源和线光源）	■	
光栅器对象反射（预览模式）	■	
光栅器剔除（预览模式）	■	
照相机光学		
光圈系数、焦距、视野和角度设置	■	■
可交换相机文件（.svcm）	■	■
可选择焦点的交互式景深	■	■
具有不同纵横比和设置的多个相机	■	■
SOLIDWORKS CAD 相机导航	■	■
正交相机	■	■
绕走相机	■	■
三等分重叠规则	■	■
预设照相机筛选器	■	■
实际相机定位	■	■
实时可自定义照相机筛选器	■	
跟随和定位相机和对象	■	
运动模糊	■	
区域渲染	■	
FBX 相机导出	■	
生产效率		
高度优化的并行体系结构	■	■
基于混合的 CPU 和 GPU 渲染	■	■
通过增加 CPU 和 GPU 实现非线性性能伸缩	■	■
3D Connexion 设备支持	■	■
上下文关联帮助菜单	■	■
SOLIDWORKS Visualize 云社区连接	■	■
Visualize Boost 网络渲染（离线），Visualize Professional 包含一个 Visualize Boost 的使用权限	■	■
Visualize PowerBoost 将光线跟踪实时传输到视口（实时）	■	■
排队渲染管理器	■	
配置	■	
多个视口（双、四和正交）	■	
带定制工具栏的演示模式	■	