NTI FOR INVENTOR 2026.2 & 2027

What’s new

Image courtesy of Dynamic Structures

New functionality

- Dokumentationsstatus
  - Dokumentationsstatus er noget hurtigere takket være optimering af keywords og caching af værdier
  - Du kan nu styre gennemsigtigheden på Plot Stamps, der bruges i Simple Publish
- Tegninger
  - Hele indstillingsbrugerfladen for Tegningsmodulet er blevet opdateret

- Dokumentationsstatus
  - Indstillingsbrugerfladen er blevet fuldstændigt omarbejdet, hvilket gør den nemmere at bruge
  - Brugerfladen for Dokumentationsstatus og Dokumentationsmanager -vinduet er blevet opdateret til en ny platform

New functionality

- Indstillinger (UI)
  - Den generelle indstillingsbrugerflade er blevet fuldstændigt omarbejdet og forenklet
- Multi Publish -funktionalitet introduceret
  - Gør det nemt at publicere outputfiler fra en Assembly til en foruddefineret mappestruktur

- Simple Publish
  - Du kan nu oprette en samlet PDF -fil (Compound PDF) uden at generere individuelle PDF-filer
  - Simple Publish publicerer nu kun filer, der er markeret som valgt i Dokumentationsmanagerens brugerflade, hvis relevant.

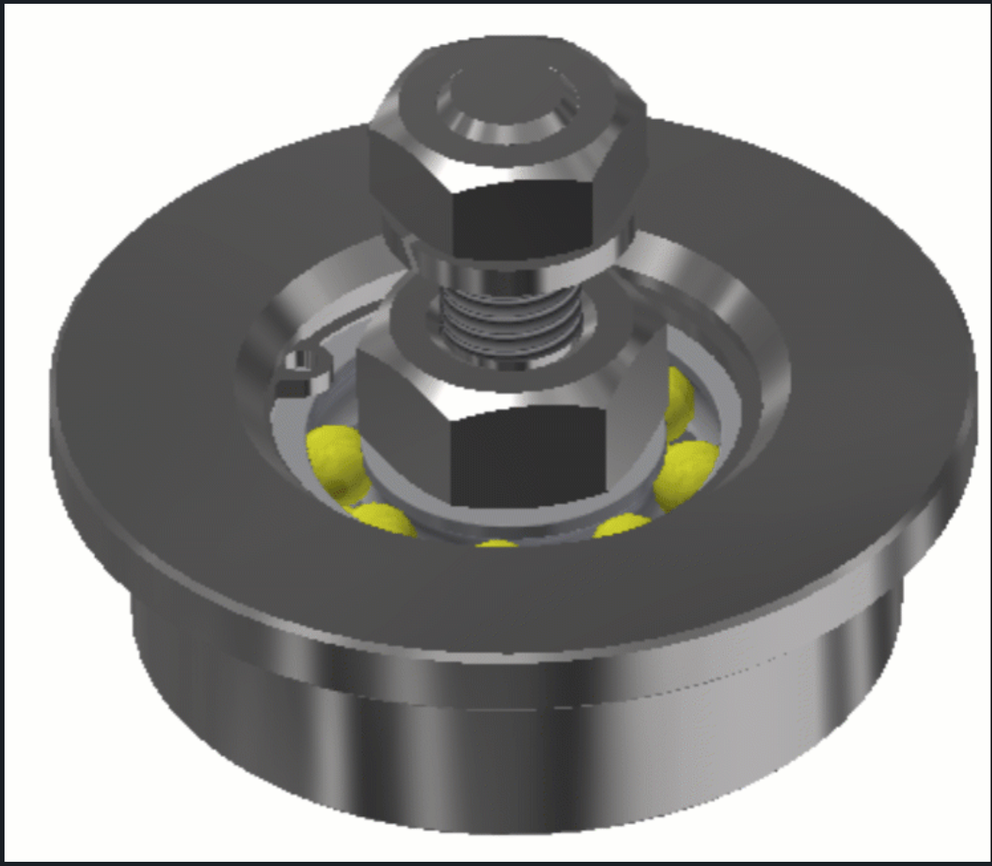
Chaos Veras
AI Rendering

Image courtesy of Dynamic Structures

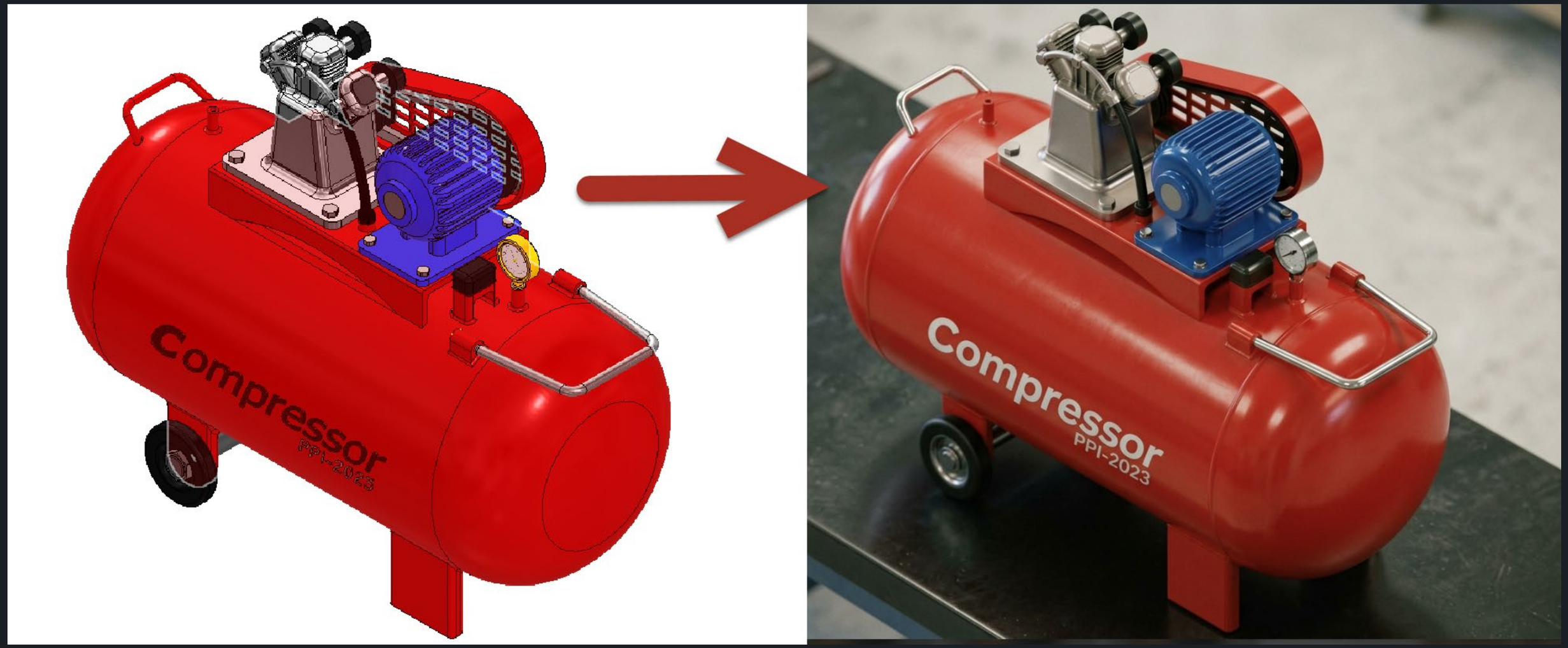
Hvad er Veras

- AI-baseret renderingssoftware fra Chaos, udviklet til hurtig og visuelt stærk arkitekturvisualisering
- Integreres direkte med programmer som SketchUp, Revit og Rhino for en smidig arbejdsgang
- Anvender real-time rendering til at skabe fotorealistiske billeder med det samme
- Brugervenlig og enkel opsætning, så man hurtigt kan komme i gang uden avanceret teknisk viden
- Velegnet til arkitekter og designere, der har brug for hurtige visualiseringer og præsentationer

Mekaniske eksempler



Fra Inventor – fuld rendering på 1 min.



Udgangspunkt fra Inventor

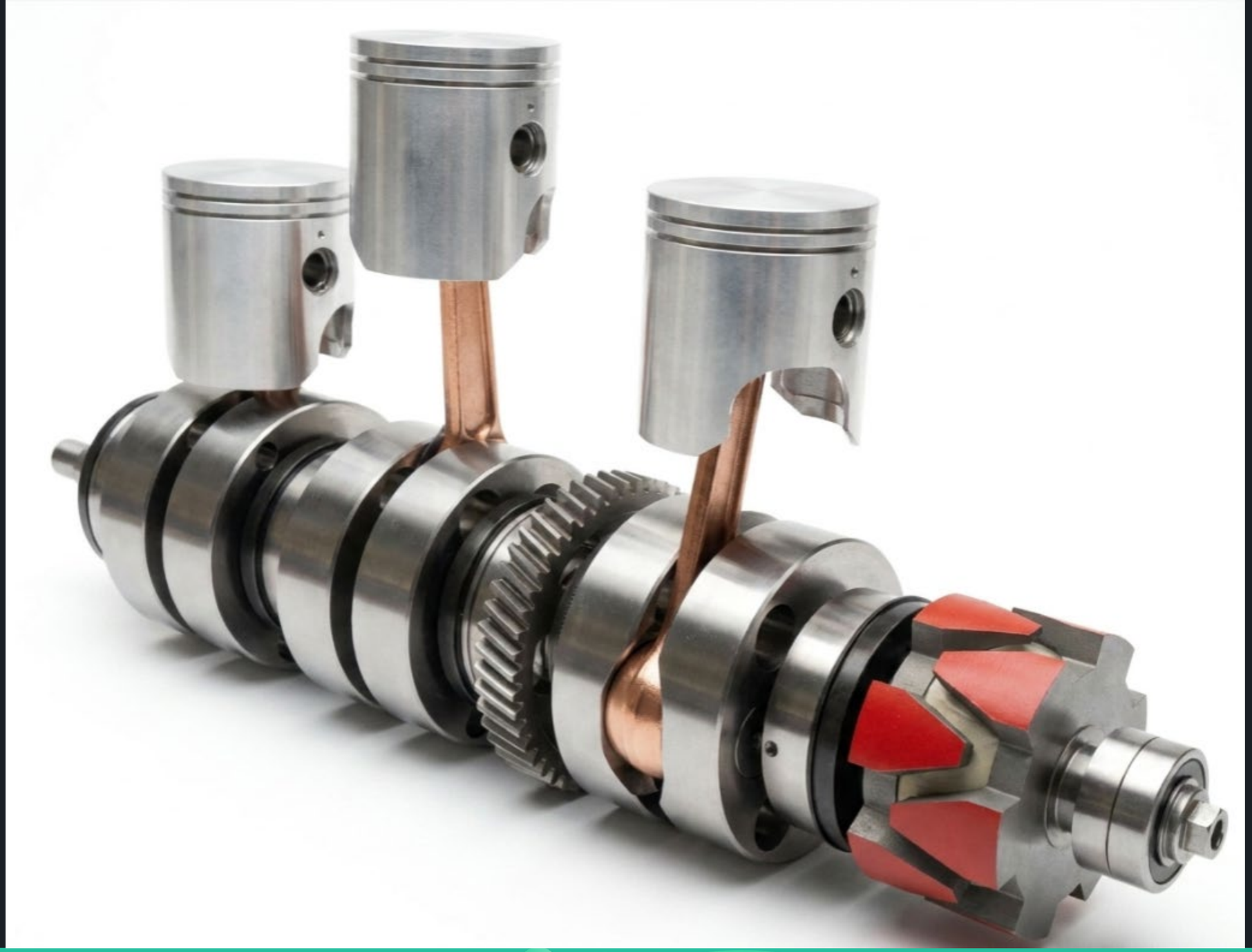
Første hurtige rendering – Simpel prompt

Rendering placeret I miljø

Rendering eksternt data påført

Rendering med lys I lampen. ☺

Tidsforbrug MAX! 10 min.



Prompt eksempler

MATERIALS & REALISM:
Materials must behave like real-world materials under studio lighting, without any CGI-like appearance. Surfaces must include subtle micro texture and natural material variation, but only at a microscopic level. These variations must not be visible as wear, damage, or imperfections. Avoid overly smooth surfaces and avoid overly glossy or “plastic” reflections. Reflections must be slightly irregular and physically realistic.

COLOR ACCURACY:
All colors must match the original image exactly. Do not enhance, correct, rebalance, restyle, or reinterpret any colors. Do not apply color grading, white balance adjustments, contrast boosts, or saturation changes. Preserve the exact tones as captured in the original reference.