



CAD PROJEKT K&A

Instrukcja obsługi

Kreator AI

CAD Decor PRO 4.6

CAD Kuchnie 8.6 + Render PRO

CAD Decor 4.6 + Render PRO

Spis treści

1.	Wstęp.....	3
2.	Uruchomienie Kreator AI.....	3
3.	Korzystanie z darmowych modeli.....	5
4.	Korzystanie z płatnych modeli	7
4.1.	Uzyskiwanie klucza API.....	7
4.2.	Dodanie kredytów.	9
5.	Wygląd okna Kreatora AI	10
5.1.	Lewy panel.....	10
5.2.	Edycja obrazów.....	11
5.3.	Upscaling	18
5.4.	Obraz	18
5.5.	Dolny panel.....	19
6.	Generowanie obrazów	20
6.1.	Materiały	21
7.	Wyjście z funkcji	21

1. Wstęp

W programach posiadających Moduł Renderingu Profesjonalnego jest dostęp do funkcji wspomagania sztuczną inteligencją „**Kreator AI**”.

Kreator AI udostępnia modele przeznaczone do edycji obrazów oraz upscalingu, czyli inteligentnego zwiększania ich rozdzielczości. Użytkownik ma możliwość skorzystania zarówno z darmowych jak i płatnych modeli. Darmowe modele AI są zainstalowane lokalnie na sprzęcie użytkownika. Informacje, dotyczące wymagań oraz jak zainstalować, znajdują się w tej instrukcji. W celu skorzystania z płatnych modeli należy zalogować się lub utworzyć konto na platformie Comfy. Cały proces jest opisany poniżej.

Wyłączenie odpowiedzialności: Firma CAD Projekt dostarcza jedynie integrację techniczną (interfejs). Nie ponosi odpowiedzialności za dostępność, jakość, czas generowania obrazów, prawidłowość rozliczeń na koncie Comfy ani za prawa autorskie i warunki komercyjnego wykorzystania efektów działania modeli AI. Płatności odbywają się na zewnętrznej platformie. Nie jest obsługiwana przez firmę CAD Projekt.

2. Uruchomienie Kreator AI

Po aktualizacji programu do wersji z funkcją „Kreator AI”, użytkownik od razu może do niej wejść. Aby zacząć z niego korzystać, należy przejść do Wizualizacji, wybierając ikonę „Wizualizacja”  na górnym pasku narzędzi lub wybierając klawisz [F12].

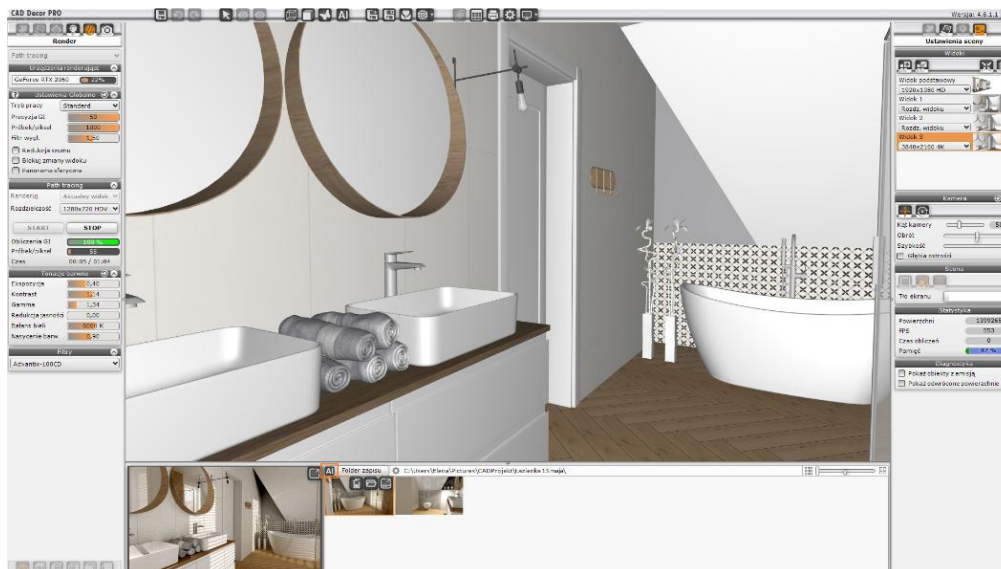
Funkcja „Kreator AI” jest dostępna w module „Wizualizacja” w trzech miejscach. Aby ją uruchomić, należy kliknąć ikonę: .

- W górnym pasku narzędzi obok ikony włączenia świateł (Rysunek 1),



Rysunek 1 Ikona Kreatora AI w górnym pasku narzędzi w Wizualizacji

- Ikona w dolnym panelu przy zapisanych obrazach w wizualizacji (Rysunek 2),



Rysunek 2 Ikona Kreatora AI obok folderu zapisu widoków wizualizacji

- Ikona w dolnym panelu po wybraniu opcji „Materiały” w lewym panelu, nad ikonami „stempelków” (Rysunek 3).

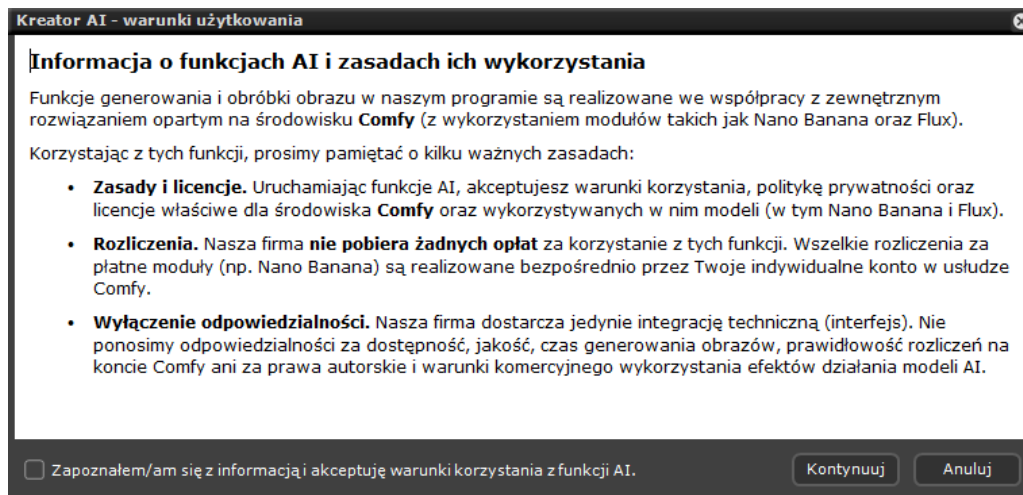


Rysunek 3 Ikona Kreatora AI w zakładce "Materiały"

Po wybraniu ikony w jednym z tych miejsc zostanie otwarte nowe okno „Kreator AI”. Uruchamiając funkcję AI, akceptujesz warunki korzystania, politykę prywatności oraz licencje, właściwe dla środowiska Comfy oraz wykorzystywanych w nim modeli (w tym Nano Banana i Flux).

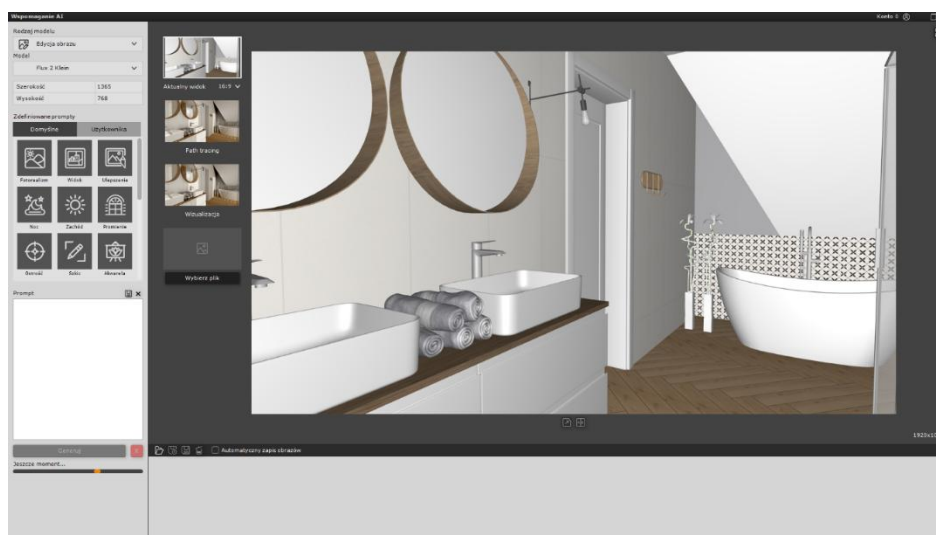
Jeżeli Twój program nie posiada modułu Render PRO, po kliknięciu na ikonę Kreatora pojawi się komunikat z tą informacją wraz z linkiem do zakupu modułu w naszym sklepie. Po zakupie modułu użytkownik będzie miał możliwość korzystania z możliwości AI, jak i zaawansowanego rendera.

Przy pierwszym uruchomieniu Kreatora AI zostaną wyświetlone warunki użytkowania. Użytkownik powinien zapoznać się z ich treścią przed ich akceptacją. Po zaznaczeniu opcji akceptacji i wybraniu „Kontynuuj” zostanie otwarte okno Kreatora.



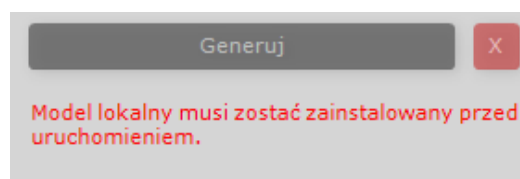
Rysunek 4 Warunki użytkowanie

Z lewej strony znajdują się ustawienia sztucznej inteligencji. W środkowej części okna znajduje się widok obrazu źródłowego, a później wygenerowany obraz.



Rysunek 5 Widok okna Kreator AI

Aby skorzystać z modułów sztucznej inteligencji, użytkownik musi pobrać darmowe modele (Rysunek 6) lub zalogować się do platformy Comfy. Procesy te zostały opisane poniżej.



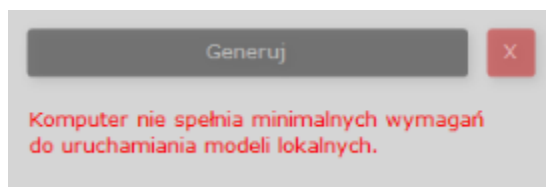
Rysunek 6 Informacja o braku zainstalowanych lokalnych modeli

3. Korzystanie z darmowych modeli

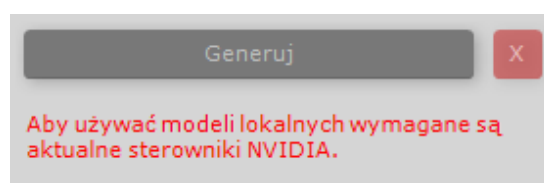
Wraz z funkcją AI udostępniamy możliwość pobrania darmowych modeli AI. Są to modele zainstalowane lokalnie na sprzęcie użytkownika. Nie są instalowane automatycznie. Jeżeli użytkownik chce z nich korzystać, musi je pobrać za pomocą Aktualizatora Internetowego.

Aby zainstalować darmowe modele, sprzęt musi spełnić następujące wymagania dla programu z Modułem Render PRO oraz posiadać kartę graficzną: Geforce RTX 20xx, 30xx, 40xx, 50xx. Rekomendowane przynajmniej 8GB VRAM na karcie

W przypadku, kiedy sprzęt nie spełnia wymagań technicznych, użytkownik nie będzie miał możliwości pobrania tych modeli. Informacja o takiej sytuacji znajduje się w lewym panelu okna Kreatora, pod przyciskiem „Generuj”. W tym miejscu znajduje się również informacja o braku aktualnych sterowników potrzebnych do korzystania z darmowych modeli. Należy je zaktualizować przed korzystaniem z darmowych modeli.

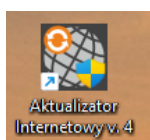


Rysunek 7 Rysunek 7 Informacja o sprzęcie niespełniającym wymagań

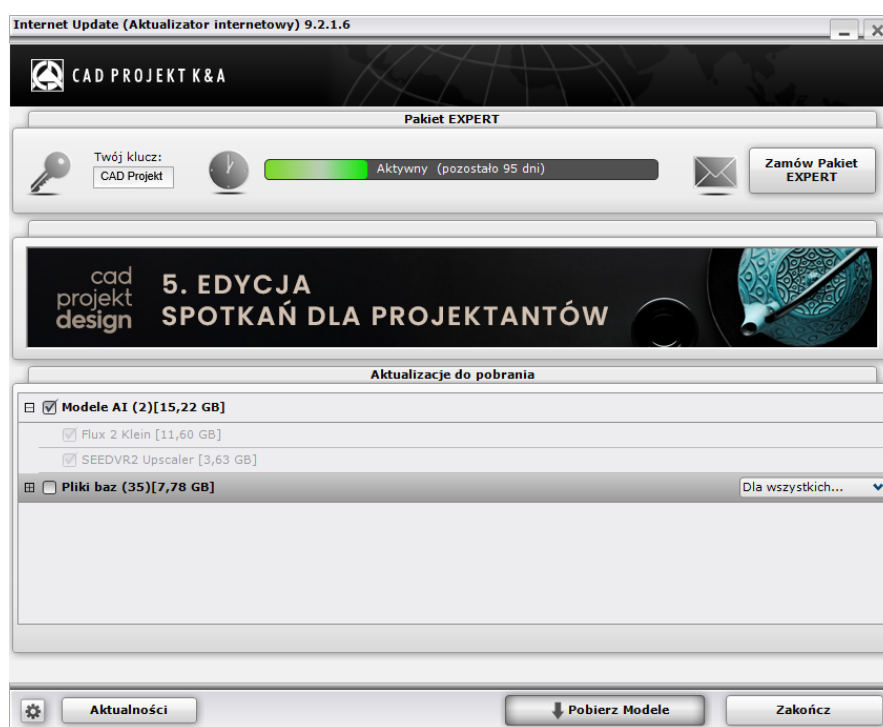


Rysunek 8 Informacja o braku aktualnych sterowników

Użytkownicy nieposiadający sprzętu wymaganego do działania darmowych modeli mają nadal dostęp do korzystania z modeli płatnych.



Darmowe modele można pobrać za pomocą Aktualizatora internetowego. W tym celu należy uruchomić aktualizator internetowy za pośrednictwem skrótu, znajdującego się na pulpicie lub przejść do miejsca instalacji programu i uruchomić plik iUPDATEx64.exe. W trakcie aktualizacji program musi być wyłączony.

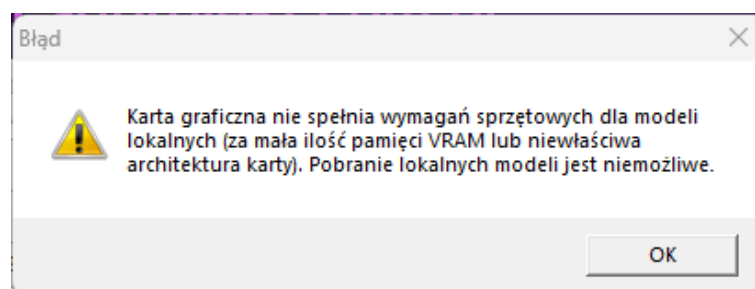


Rysunek 9 Aktualizator internetowy

W oknie aktualizatora należy zaznaczyć, który model ma zostać pobrany (Rysunek 9). Obok ich nazwy znajduje się rozmiar plików do pobrania. Następnie należy wybrać opcję „Pobierz modele”. Proces pobierania modeli może zająć dłuższą chwilę. Jego szybkość zależy od parametrów

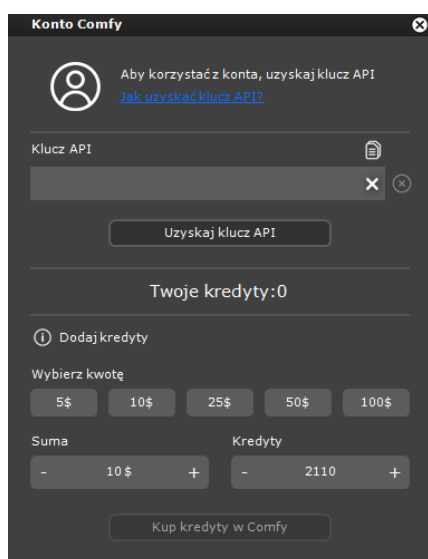
sprzętu użytkownika oraz łącza internetowego. Po zakończeniu procesu pobierania, modele są od razu gotowe do użycia w programie.

W przypadku sprzętu niespełniającego wymagań technicznych modele będą znajdować się na liście do pobrania w Aktualizatorze, ale pobranie ich będzie niemożliwe. Podczas próby ich pobrania pojawi się komunikat (Rysunek 10), informujący o niemożliwości pobrania modeli. Modele zostaną odznaczone, ale pozostaną na liście.



Rysunek 10 Komunikat o niespełnieniu wymagań sprzętowych

4. Korzystanie z płatnych modeli



Rysunek 11 Konto Comfy- logowanie

W programie można skorzystać z płatnych modeli AI. Jest to możliwe dzięki połączeniu z platformą Comfy. Po wejściu do programu w prawym górnym rogu znajduje się zakładka „Konto” **Konto 0**. Po kliknięciu w to miejsce otwiera się nowe okno „Konto Comfy” (Rysunek 11). Aby korzystać z płatnych modeli, należy połączyć konto z kontem na platformie Comfy poprzez dodanie klucza API. W programie znajduje się krótka instrukcja, jak go uzyskać. Można ją wyświetlić, klikając „Jak uzyskać klucz API?”.

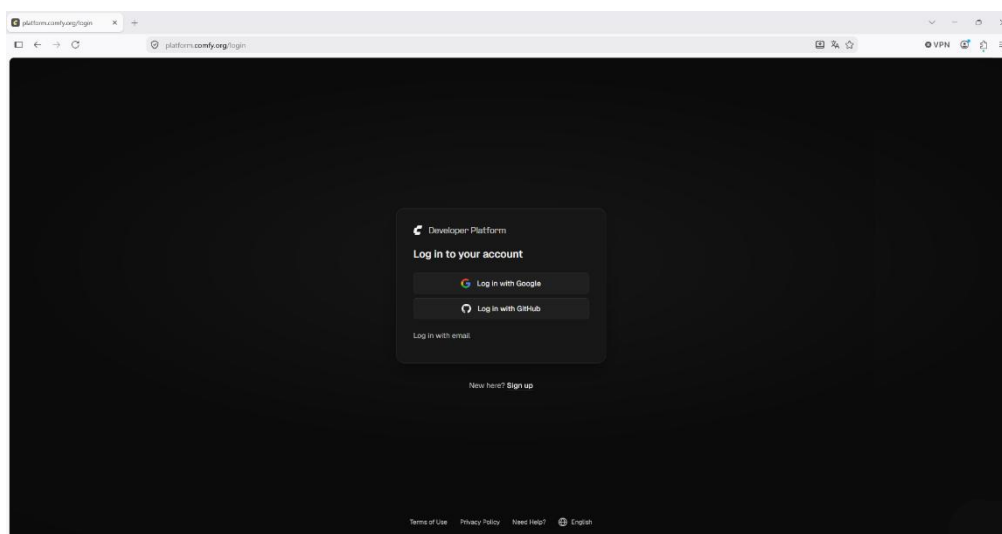
Aby skorzystać z płatnych modeli, użytkownik musi posiadać kredyty. Zakup odbywa się za pośrednictwem platformy Comfy. Proces ten został opisany później w tej instrukcji.

Płatności odbywają się na zewnętrznej platformie. Nie są obsługiwane przez firmę CAD Projekt.

4.1. Uzyskiwanie klucza API

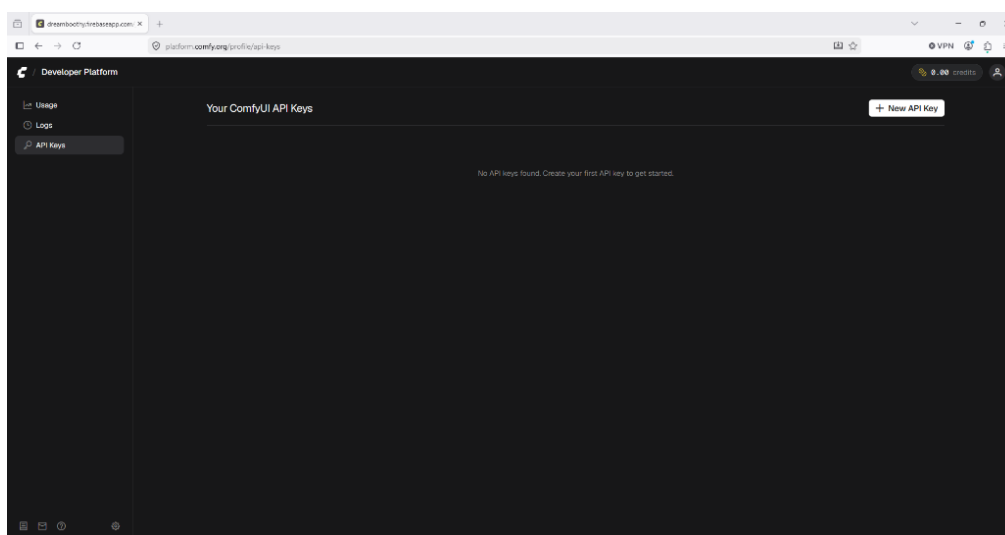
Uzyskanie klucza API jest możliwe w momencie posiadania konta na platformie Comfy. Aby to zrobić, należy wybrać opcję „Uzyskaj klucz API” w oknie „Konto Comfy”. Automatycznie zostanie uruchomiona przeglądarka internetowa na stronie logowania na platformie Comfy (Rysunek 12).

W tym miejscu należy zalogować się do swojego konta (jeżeli je posiadasz) lub utworzyć nowe konto, klikając opcję „Sign up”.



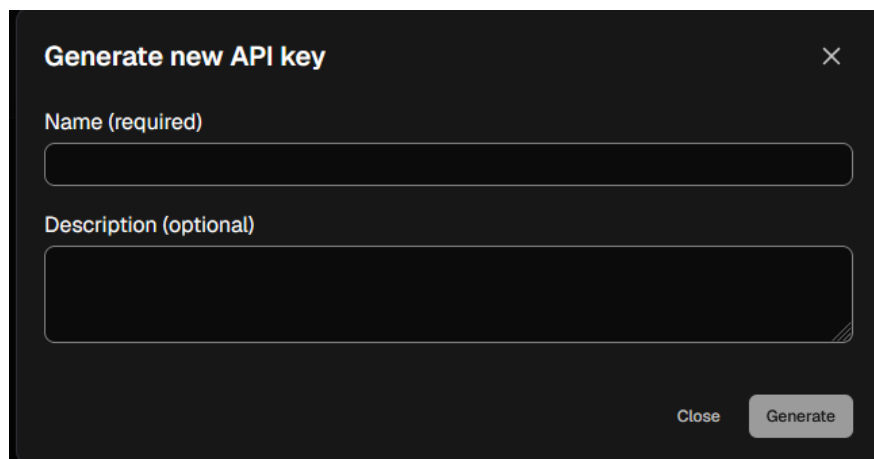
Rysunek 12 Strona logowania na platformie Comfy

Po zalogowaniu na swoje konto, przejdź do zakładki „API Keys” w prawym panelu a następnie wybierz przycisk „New API Key” + New API Key w prawym górnym rogu (Rysunek 13).



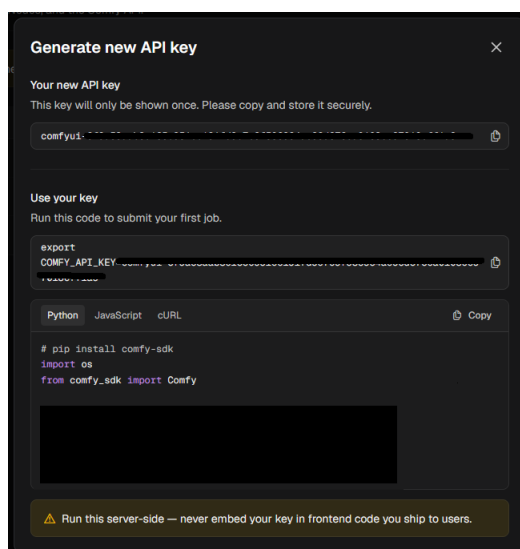
Rysunek 13 Widok po zalogowaniu na platformie Comfy

Otworzy się nowe okienko (Rysunek 14), gdzie należy wpisać nazwę klucza w polu „Name (Required)”. Nazwa jest dowolna. Następnie należy kliknąć przycisk „Generate” w prawym dolnym rogu.



Rysunek 14 Generowanie klucza API

Klucz został wygenerowany (Rysunek 15). Ten klucz będzie widoczny tylko raz. Nie zamykaj okna z numerem klucza, dopóki nie zalogujesz się w programie. Skopiuj klucz używając ikony  lub komendy „Kopiuj” pod lewym przyciskiem myszy.



Rysunek 15 Wygenerowany klucz API

Wróć do okna programu. Wklej kod, używając ikony  lub komendy „Wklej”. Po chwili ikona z prawej strony powinna zmienić kolor na zielony. Na górze okna pojawią się Twoje informacje z konta Comfy. Klucz API jest zapamiętywany w programie. W przypadku utraty klucza API można go ponownie wygenerować w opisany sposób.

4.2. Dodanie kredytów

Kredyty można zakupić w oknie funkcji. Pod danymi do logowania znajduje się opcja zakupu kredytów. Można wybrać zaproponowaną kwotę lub wpisać własną. Zakup odbywa się na zewnętrznej stronie.

Zakup kredytów odbywa się za pośrednictwem platformy Comfy. Transakcja nie jest realizowana bezpośrednio przez firmę CAD Projekt. Wszelkie wątpliwości związane z zakupem należy kierować do platformy Comfy.

Po wybraniu kwoty należy wybrać opcję „Kup kredyty w Comfy”. Zostanie otwarta nowa strona płatności. Należy postępować zgodnie ze wskazówkami. Po zapłacie kwota doładowania jest automatycznie pokazywana na koncie. Ilość dostępnych kredytów znajduje się również w prawym górnym rogu obok opcji „Konto”.

5. Wygląd okna Kreatora AI

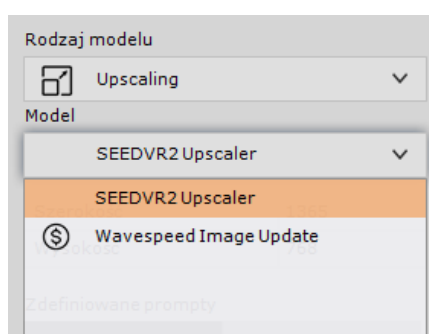
Okno Kreatora AI jest podzielone na dwie części. Z lewej strony znajdują się opcje modeli AI. Większą część okna zajmuje podgląd zmienianego obrazu. W górnym prawym rogu znajduje się ikona konta w Comfy. Obok nazwy znajduje się informacja o dostępnych kredytach.

5.1. Lewy panel

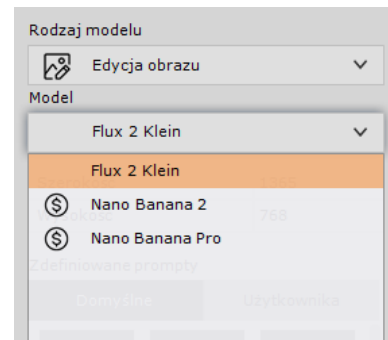


Rysunek 18 Lewy panel dot. funkcji AI podczas używania modelu Edycji obrazu

Na górze lewego panelu znajduje się możliwość wyboru rodzaju modelu: „Edycja obrazu” lub „Upscaling”. Po wskazaniu typu AI należy wybrać konkretny model, który ma zostać użyty. W obu przypadkach dostępne są warianty bezpłatne oraz opcje płatne, które oznaczono symbolem dolara (\$) (Rysunek 16 oraz Rysunek 17).



Rysunek 16 Dostępne modele Upscalingu



Rysunek 17 Dostępne modele Edycji obrazu

Poniżej znajdują się ustawienia, dostępne dla danego modelu. Różnią się one w zależności od wybranego modelu. Można w tym miejscu wybrać między innymi rozdzielczość stworzonego obrazu oraz jego rozmiar.

W środkowej części lewego panelu znajdują się opcje promptów. Prompt (polecenie dla AI) to tekst, w którym użytkownik opisuje, co Kreator AI ma zrobić z obrazem. Może określać zarówno zakres zmian, jak i oczekiwany wygląd końcowego obrazu. Wraz z Kreatorem zostało udostępnione 21 zdefiniowanych promptów. Użytkownik może sam napisać prompt oraz później zapisać go na liście. Więcej na ten temat w dalszej części instrukcji.

Poniżej opcji promptów znajduje się przycisk „Generuj”. Pod nim jest widoczny szacowany koszt wykonania w kredytach. Jeżeli użytkownik ustawi myszkę na tym miejscu, zostanie pokazany szacowany koszt wykorzystanych kredytów w dolarach.

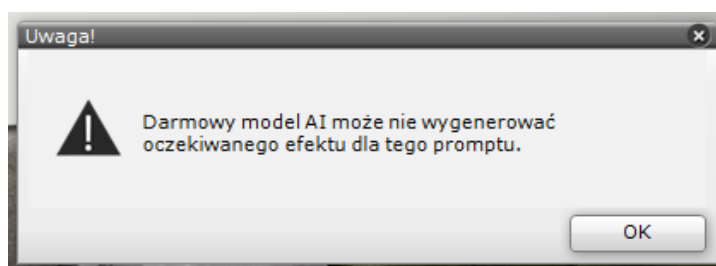
5.2. Edycja obrazów

Edycja obrazów pozwala na zmianę wybranego obrazu zgodnie z użytym promptem. W programie są dostępne modele:

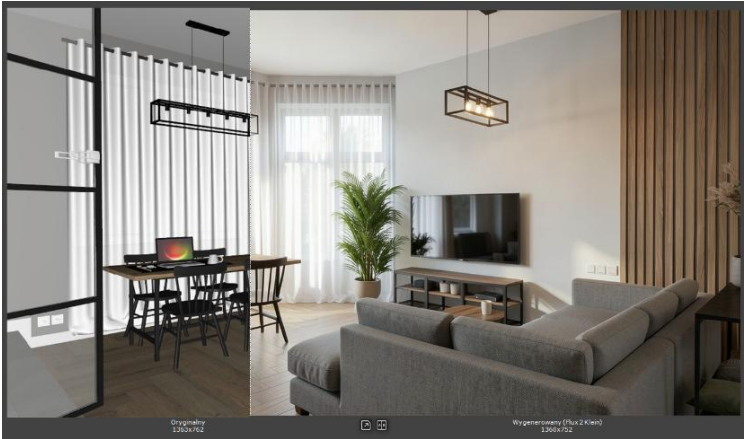
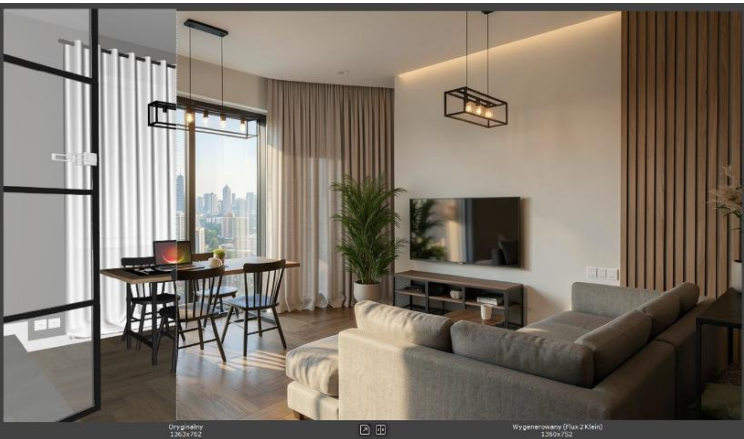
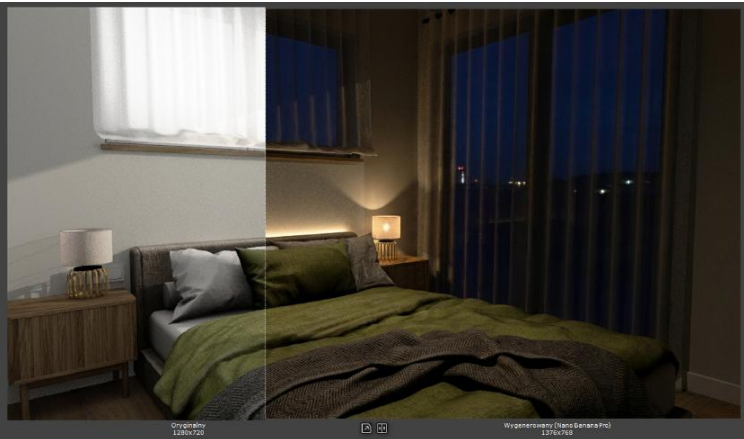
- Darmowy: Flux 2 Klein
- Płatne: Nano Bannana 2 oraz Nano Bannana Pro

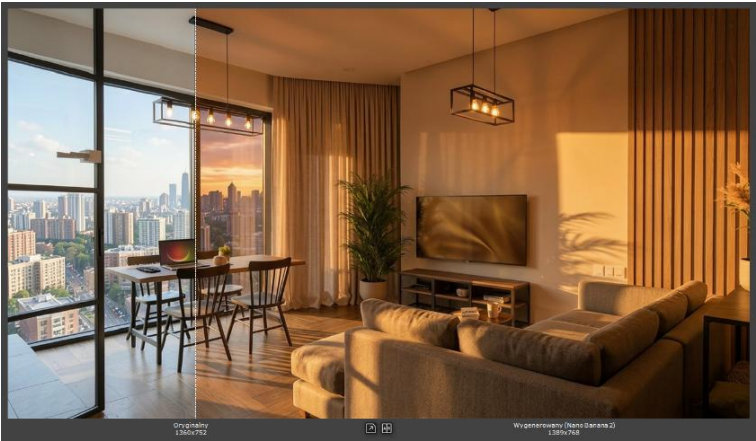
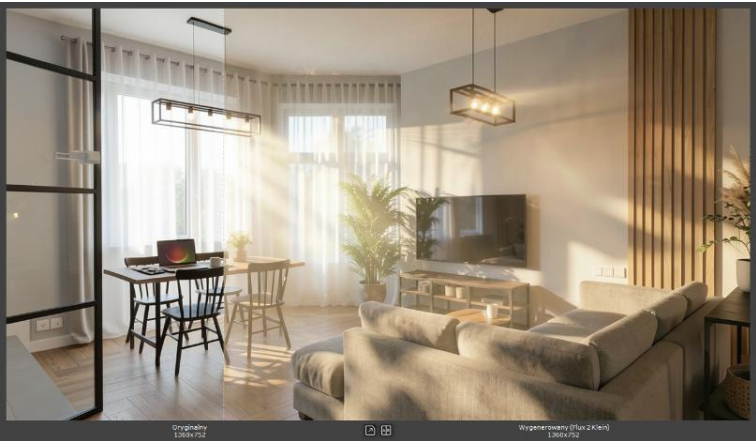
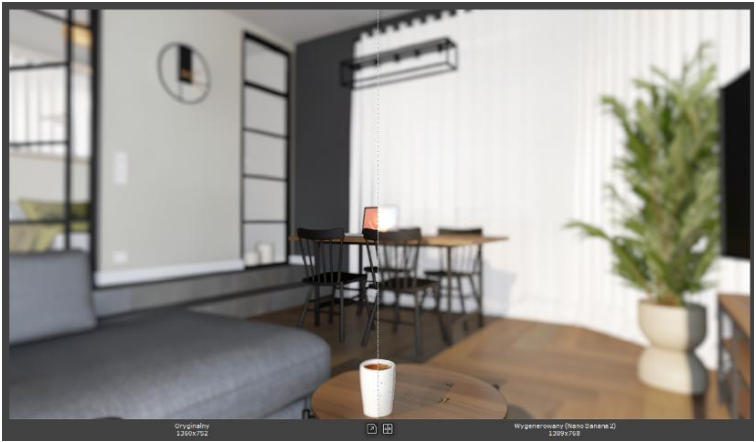
Poniżej opcji znajduje się lista promptów z podziałem na domyślne i użytkownika. W funkcji zostało udostępnione dwadzieścia jeden domyślnych promptów. Prompty domyślne można edytować tak, aby pasowały do efektu, jaki ma zostać uzyskany. Zostały one pokazane w tabeli poniżej.

Zaleca się, aby trzy ostatnie prompty (Moodboard, Kolor RGB, Kolor RAL) użyć w modelu płatnym, aby uzyskać oczekiwane efekty.

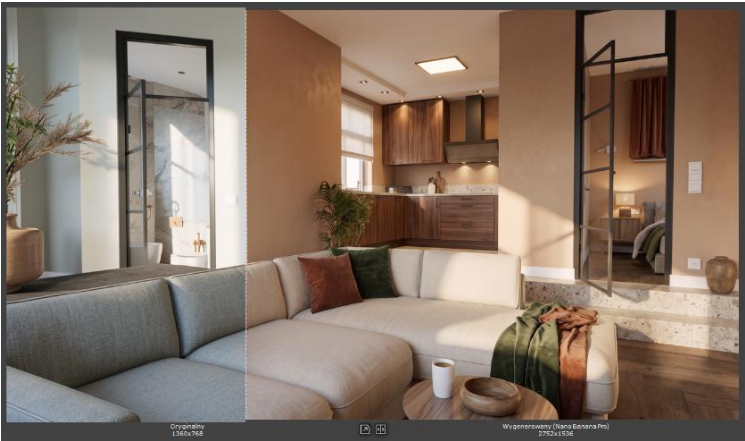
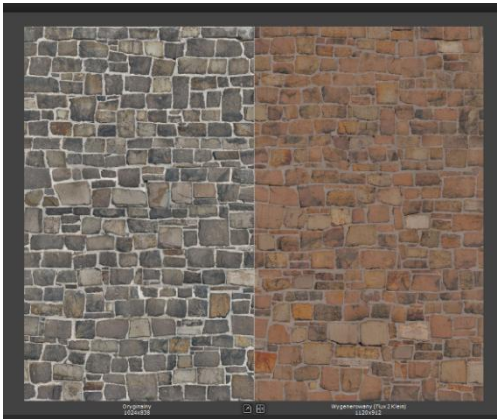


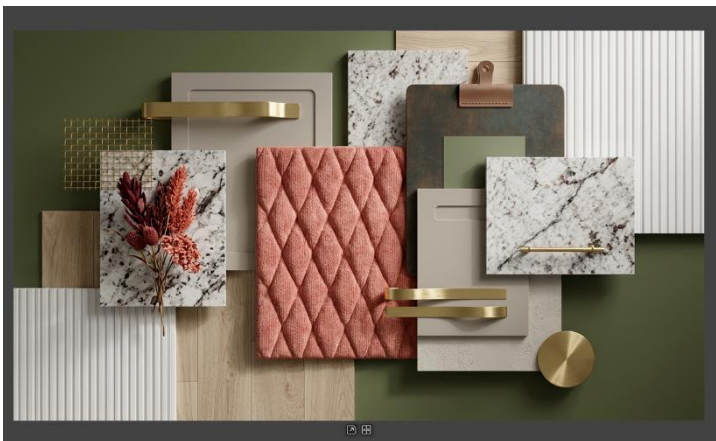
Rysunek 19 Komunikat o możliwości wystąpienia błędów przy użyciu darmowych modeli

ID	Nazwa promptu	Opis	Przykład
1	Fotorealizm	Przekształcenie obrazu, aby był jak najbardziej podobny do prawdziwego zdjęcia.	 The image shows a side-by-side comparison of a modern living and dining area. The left side is labeled 'Oryginalny (1200x720)' and the right side is 'Wygenerowany (Flux.2 Kino) 1200x720'. The generated version on the right appears more realistic with better lighting and texture details.
2	Widok	Dodanie określonego widoku za oknem. Domyślnie jest to widok na miasto.	 The image shows a side-by-side comparison of the same living and dining area. The left side is labeled 'Oryginalny' and the right side is 'Wygenerowany (Flux.2 Kino) 1200x720'. The generated version on the right has a city skyline visible through the window, as prompted.
3	Ulepszenie	Poprawa jakości wizualizacji.	 The image shows a side-by-side comparison of a living room with a grey sofa. The left side is labeled 'Oryginalny (1200x720)' and the right side is 'Wygenerowany (Nano Banana 2) 1200x720'. The generated version on the right shows improved texture and lighting quality.
4	Noc	Zmiana światła na scenę nocną.	 The image shows a side-by-side comparison of a bedroom. The left side is labeled 'Oryginalny (1200x720)' and the right side is 'Wygenerowany (Nano Banana Pro) 1200x720'. The generated version on the right is dimly lit with blue tones, representing a nighttime scene.

5	Zachód	Zmiana świateł tak, aby przypominały zachód słońca.	
6	Promienie	Dodanie promieni światła przechodzących przez okno.	
7	Ostrość	Focus obrazu skupiona na jednym obiekcie, znajdującym się na pierwszym planie.	
8	Szkic	Obraz wygląda, jakby był narysowany ołówkiem.	

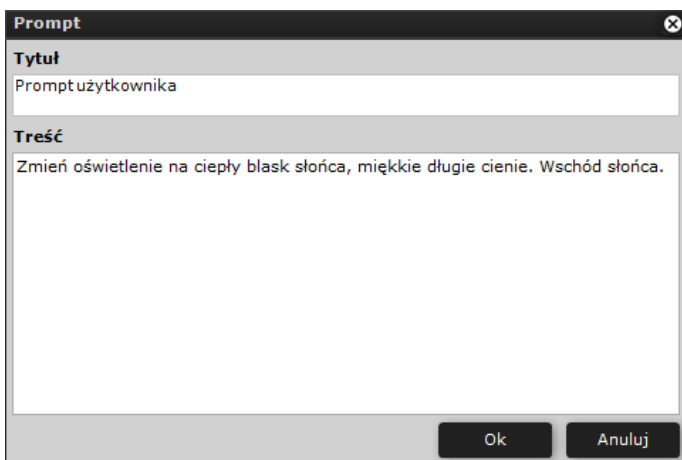
9	Akwarela	Obraz wygląda, jakby został namalowany akwarelami.	
10	Czyszczenie	Usuwa wszystkie elementy wewnątrz pomieszczenia, pozostawiając same ściany z drzwiami i oknami.	
11	Kuchnia	Wstawia kuchnię.	
12	Fronty	Zmiana frontów. Domyślnie jest to zmiana na drewno w ciepłym odcieniu.	

13	Dekorację	Dodaje dekoracje..	
14	Metamorfoza	Zmiana frontów i kolorów, całkowita zmiana stylizacji pomieszczenia.	
15	Modernizm	Metamorfoza pomieszczenia w stylu modernistycznym.	
16	Tekstura kolor	Zmiana koloru tekstury.	

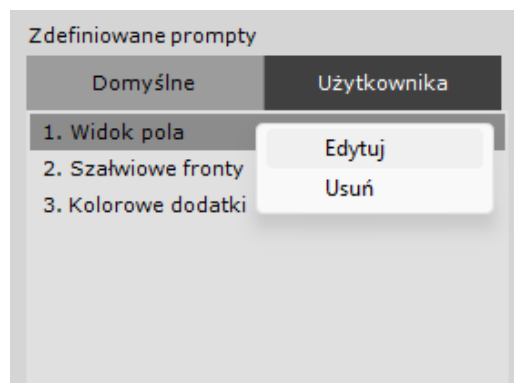
17	Tekstura jakość	Poprawa jakości tekstury.	
18	Tekstura albedo	Poprawa tekstury względem światła i cieni.	
19	Moodboard	Stworzenie moodbord w odniesieniu do otwartego obrazu. Zalecane w płatnym modelu.	
20	Kolor RGB	Zmiana koloru według palety RGB. Domyślnie jest ustawiony jasny odcień niebieskiego. Zalecane w płatnym modelu.	

21	Kolor RAL	Zmiana koloru wg palety RAL. Domyślnie jest ustawiony kolor szary. Zalecane w płatnym modelu.	
----	-----------	--	--

Użytkownik może napisać własny prompt lub edytować ten domyślny, a następnie go zapisać. W tym celu należy wybrać ikonę dyskietki nad treścią promptu. Otworzy się nowe okno (Rysunek 20), gdzie można nadać mu tytuł oraz poprawić jego treść. Zapisane prompty znajdują się na liście „Użytkownika”. Zapisane prompty można edytować. Aby to zrobić, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na nazwę promptu na liście i z rozwijanego menu wybrać opcję „Edycja” (Rysunek 21). Otworzy się ponownie okno tworzenia promptu. Klikając na prompt na liście prawym przyciskiem myszy, można go usunąć, wybierając opcję „Usuń”.



Rysunek 20 Zapisywanie promptu użytkownika



Rysunek 21 Lista promptów użytkownika z opcją edycji

Po wybraniu promptu należy wybrać przycisk „Generuj” aby wygenerować obraz. Wygenerowany obraz będzie widoczny w środkowej części okna.

5.3. Upscaling

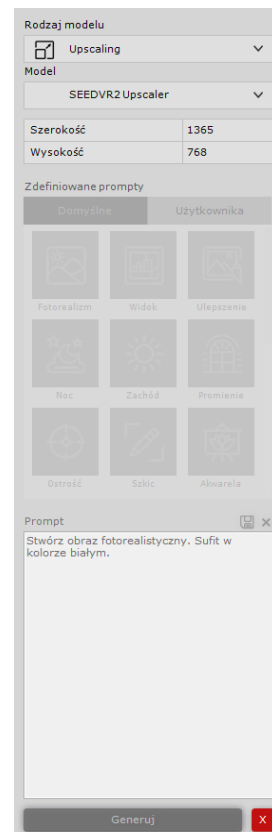
Upscaling oznacza powiększanie obrazu o niższej rozdzielczości do wyższej w jak najlepszej jakości. Może być wykorzystana do zwiększenia rozdzielczości obrazu wygenerowanego w wizualizacji.

W programie są dostępne modele upscalingu:

- Darmowy: SEEDVR2 Upscaler
- Płatne: Wavespeed Image Update (SeedVR2 oraz Ultimate)

Po wybraniu tego modelu opcje promptów są wyszarzone. W tym modelu nie można ich użyć.

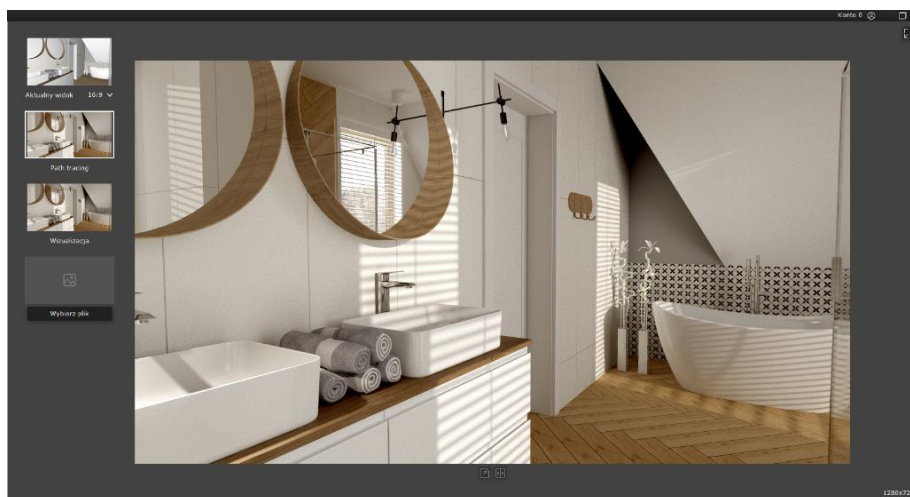
Po wybraniu modelu należy wybrać przycisk „Generuj”, aby wygenerować obraz. Po zakończeniu obliczeń obraz będzie widoczny w środkowej części okna.



Rysunek 22 Widok lewego panelu po wybraniu modelu Upscalingu

5.4. Obraz

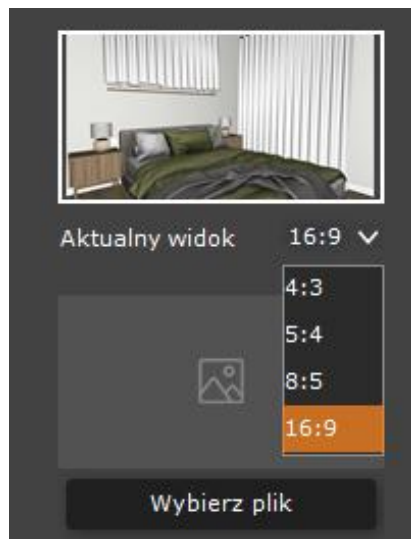
Największą część okna „Kreator AI” zajmuje pogląd edytowanego obrazu. Z lewej strony obrazu znajdują się opcje wyboru obrazu. Może to być aktualny widok z wizualizacji, path tracing, ostatnia stworzona wizualizacja, materiał lub plik wybrany przez użytkownika.



Rysunek 23 Widok okna Kreatora AI środkowa część okna

Po otwarciu Kreatora z zakładki Materiały będzie widoczny zaznaczony materiał. W przypadku wejścia do funkcji z zakładki Render, widoczny jest ostatni wygenerowany widok.

Aby otworzyć własny plik, należy wybrać opcję „Wybierz plik”. W otwartym oknie należy wybrać miejsce, gdzie znajduje się plik, a następnie potwierdzić wybór klikając „Otwórz”.

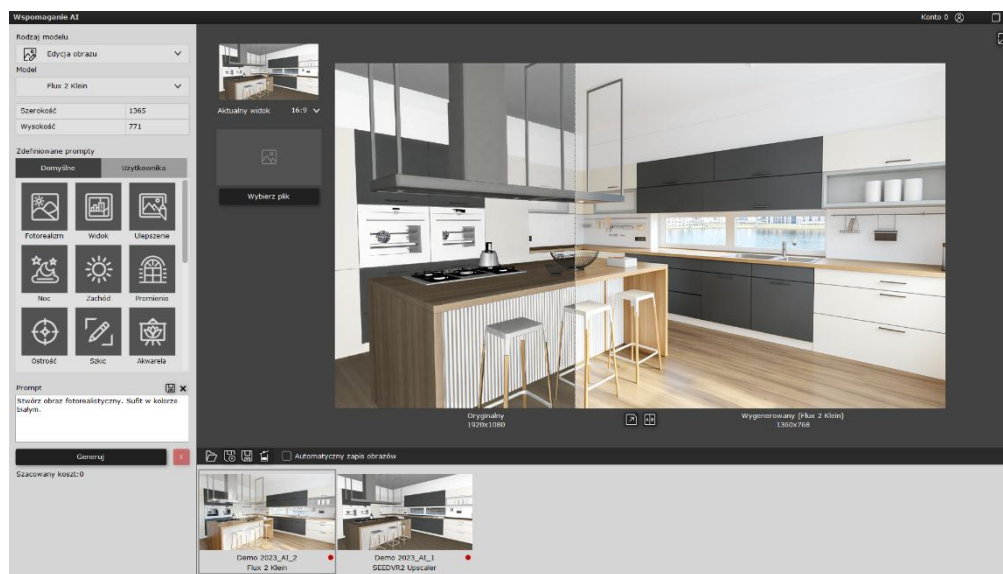


Rysunek 24 Skalowanie widoku

Poniżej miniatury „Aktualny widok” z prawej strony jego podpisu znajdują się rozwijana lista opcji skalowania obrazu (Rysunek 24). Są to 4:3, 5:4, 8:5 oraz 16:9. Zmiana jest skali jest automatycznie aktualizowana w widoku. Pozwala to dopasować obraz do potrzeby użytkownika.

Poniżej obrazu znajdują się dwie ikony:  „Przejdź do oryginalnego obrazka” oraz  „Porównaj utworzony obraz z jego źródłem”. Pierwsza opcja otwiera oryginalny obraz przed

wprowadzanymi zmianami. Druga opcja pozwala porównać zmiany, jakie zostały wprowadzone na obrazie (Rysunek 25). Na obrazie pojawi się kreskowana linia, którą można przesuwając, aby zobaczyć, jakie zmiany znalazły się na danym obszarze. Z lewej strony znajduje się obraz oryginalny, a z prawej ten wygenerowany. Poniżej znajdują się informacje o wielkości obrazu oraz użytym modelu dla wygenerowanego obrazu.

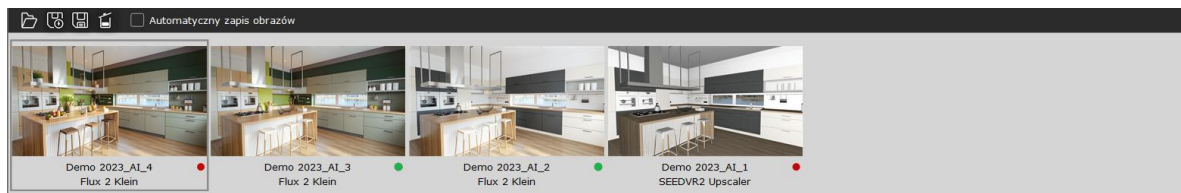


Rysunek 25 Widok z wyłączoną opcją „Porównaj utworzony obraz z jego źródłem”

Z prawej strony okna znajduje się ikona  „Wyświetl obraz na pełnym ekranie”. Otwiera obraz na pełnym ekranie. W prawym dolnym rogu szarego pola znajduje się informacja o wielkości obrazu.

5.5. Dolny panel

W dolnej części okna znajdują się opcje dotyczące zapisu wygenerowanych obrazów. Na pasku nad obrazami znajdują się ikony dotyczące zapisu.



Rysunek 26 Widok okna Kreatora A- dolna część okna

Pierwsza ikona „Otwórz folder wizualizacji projektu” otwiera folder zapisu obrazów z wizualizacji. Ikona „Zapisz wybrane do folderu wizualizacji” pozwala na szybki zapis zaznaczonych na liście obrazów do folderu wizualizacji projektu pod domyślną nazwą. Zapisane w ten sposób obrazy pojawią się również na dolnej liście wygenerowanych renderów w wizualizacji. Ikona „Zapisz wybrane do folderu” pozwala wybrać nazwę pliku i folder, do którego ma zostać zapisany wygenerowany obrazek. Ostatnia ikona „Usuń wybrane” usuwa wygenerowane obrazy. Po zaznaczeniu opcji „Automatyczny zapis obrazów” wygenerowane obrazy będą automatycznie zapisywane w folderze wizualizacji projektu.

Poniżej znajdują się miniatury wygenerowanych obrazów (Rysunek 26). Czerwona kropka przy obrazie oznacza, że obraz jest niezapisany. Po jego zapisaniu kropka zmienia kolor na zieloną.

6. Generowanie obrazów

W Kreatorze są dwa rodzaje modeli: edycja obrazów oraz upscalingu. Użytkownik może skorzystać z zaproponowanych promptów lub stworzyć własne. Prompty można wprowadzać w dowolnym języku.

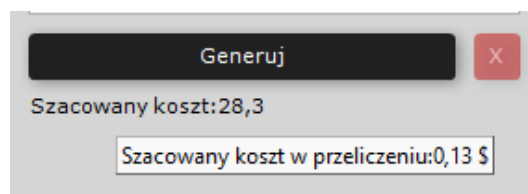
Aby wygenerować obraz, należy wybrać opcję „Generuj” znajdującą się w lewej dolnej części okna.

Poniżej znajduje się informacja o koszcie

wygenerowania obrazu. Dla darmowych modeli

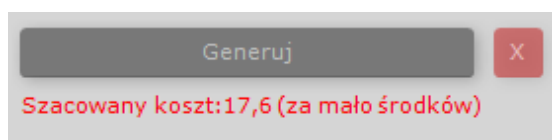
koszt wynosi 0. W modelach płatnych jest podana

wartość w kredytach. Jeżeli ustawi się myszkę na tym miejscu, zostanie pokazany szacowany koszt wykorzystanych kredytów w dolarach (Rysunek 27).



Rysunek 27 Koszt wygenerowania obrazu

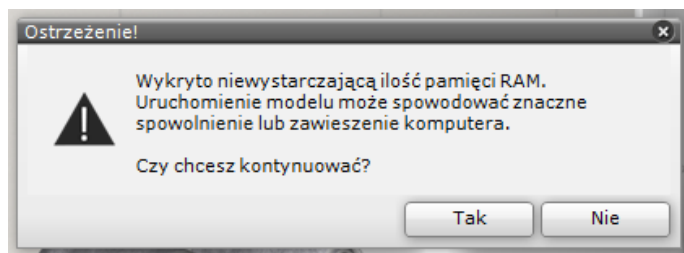
Szybkość oraz jakość wygenerowanych obrazów zależą od wybranego modelu jak i możliwości sprzętu użytkownika. Ten sam prompt użyty dwa razy może dać dwa różne rezultaty.



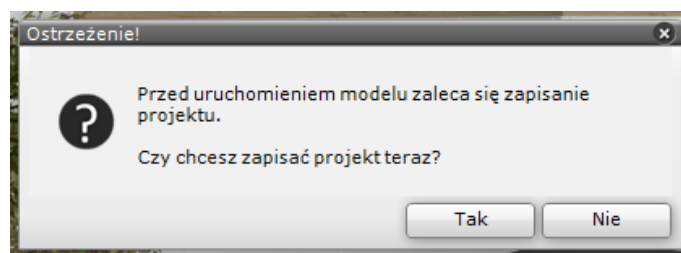
Rysunek 28 Informacja o niewystarczającej ilości środków

Jeżeli użytkownik posiada niewystarczającą ilość kredytów, aby wygenerować obraz, taka informacja pojawi się poniżej przycisku „Generuj”.

W przypadku, kiedy sprzęt użytkownika posiada niewystarczającą ilość wolnej pamięci RAM, pojawi się komunikat z taką informacją (Rysunek 29). Może to spowodować spowolnienie lub zawieszenie sprzętu. Program zapyta również o zapis projektu (Rysunek 30). Po zapisaniu projektu program nie będzie wyświetlał tych komunikatów ponownie aż do zamknięcia okna „Kreatora AI”.



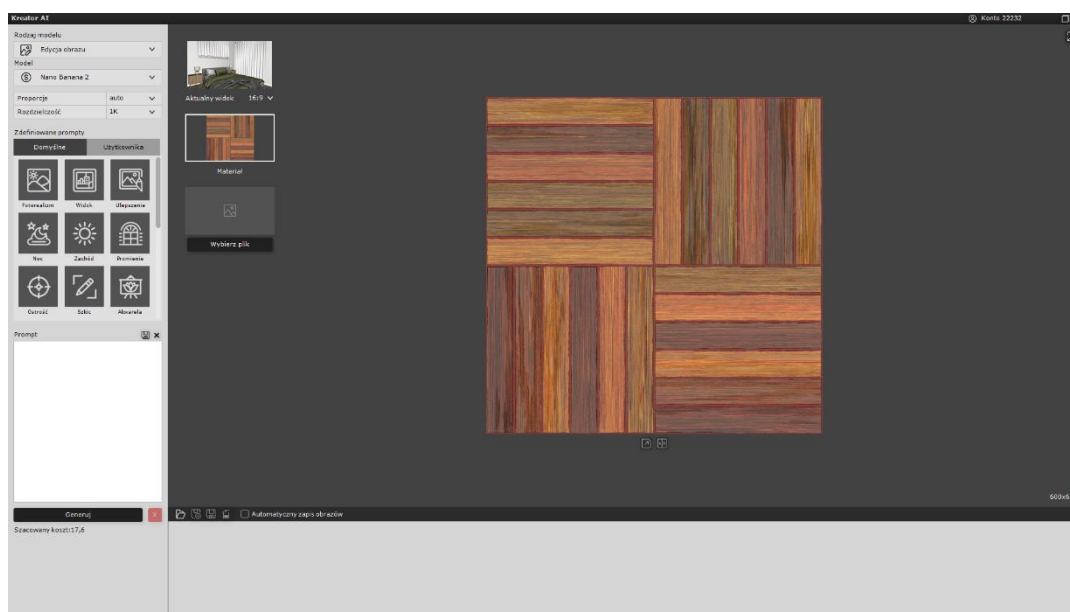
Rysunek 29 Komunikat o niewystarczającej pamięci RAM



Rysunek 30 Komunikat z zaleceniem zapisania projektu

6.1. Materiały

Kreator umożliwia poprawę wyglądu materiałów. W programie są dostępne trzy prompty dotyczące poprawy jakości materiałów. Są to „Tekstura kolor”, „Tekstura jakość” oraz „Tekstura albedo”. Aby edytować materiały w Kreatorze, należy wejść do niego z zakładki „Materiały” mając znaczoną teksturę, która ma być zmieniona.

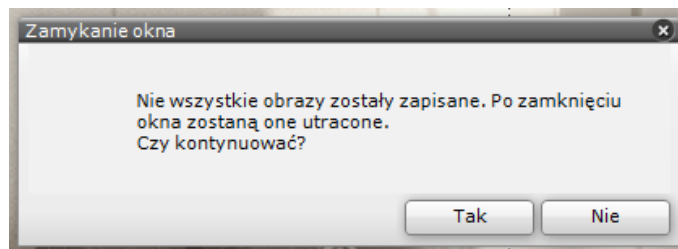


Rysunek 31 Widok materiału w oknie Kreatora

Po poprawie materiału należy go zapisać, a następnie dodać jako materiał użytkownika. Zostało to opisane w osobnej instrukcji.

7. Wyjście z funkcji

Aby wyjść z Kreatora AI należy wybrać ikonę X w prawym górnym rogu okna. Jeżeli użytkownik nie zapisał wszystkich wygenerowanych obrazów, zostanie o tym poinformowany. Po wybraniu opcji „Tak” okno zostanie zamknięte, a wygenerowane obrazy utracone.



Rysunek 32 Komunikat o niezapisanych obrazach

Wsparcie techniczne

pon.-pt. od 8.00 do 17.00

pomoc@cadprojekt.com.pl

tel. +48 61 662 38 83

[Formularz kontaktowy](#)

Informujemy, że prowadzimy szkolenia z obsługi naszych programów. Więcej informacji znajdą Państwo na naszej stronie internetowej: <https://cadprojekt.com.pl/szkolenia/>

Dział szkoleń

szkolenia@cadprojekt.com.pl

tel. +48 505 138 863



CAD PROJEKT K&A

CAD Projekt K&A Sterczała, Sławek Spółka Jawna
ul. Rubież 46 | 61-612 Poznań | tel. +48 61 662 38 83
biuro@cadprojekt.com.pl | www.cadprojekt.com.pl



IntelliCAD and the IntelliCAD logo are registered trademarks of The IntelliCAD Technology Consortium in the United States and other countries.