

Nowości w programach CAD Decor PRO 3.2, CAD Decor 3.2 i CAD Kuchnie 7.2

ZMIANY NA LIŚCIE BAZ MATERIAŁÓW I TEKSTUR

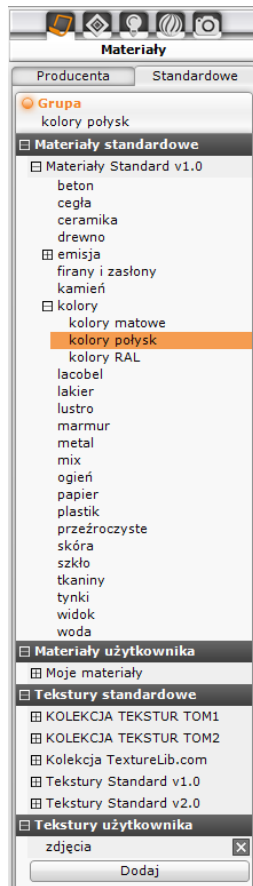
Uporządkowaliśmy drzewo baz materiałów i tekstur. Obecnie znajdują się w nim katalogi: „**Materiały standardowe**”, „**Tekstury standardowe**” i „**Tekstury użytkownika**”, a w przypadku użytkowników modułu Render PRO, także „**Materiały użytkownika**” do przechowywania samodzielnie utworzonych materiałów.

Dotychczasowe materiały standardowe zostały przeniesione do nowego katalogu „**Tekstury standardowe**”. W rzeczywistości były to tekstury, a nie materiały, gdyż nie posiadały żadnych właściwości (np. połysków, przezroczystości, odbić, chropowatości, emisji, podświetleń czy mapowania nierówności).

W katalogu „**Materiały standardowe**”, w którym dotychczas były dostępne opisane powyżej tekstury, znajdują się teraz **nowe pliki materiałów do wykorzystania w projektach**. Na ich podglądach widnieje kształt stempla na wzórze szachownicy, który optymalnie prezentuje ich tekstury i walory danej kombinacji ustawień. **Materiały te zostały przygotowane z myślą o użytkownikach modułu Render PRO, pracujących z algorytmem Path tracing.** W przypadku korzystania z renderingu podstawowego lub algorytmów Radiosity i Ray tracing, ich wygląd będzie odbiegał od prezentowanego na podglądach. W renderze standardowym nie wszystkie efekty będą widoczne, gdyż nie są w nim przewidziane. Na wizualizacjach stworzonych z użyciem Radiosity i Ray tracingu mogą prezentować się inaczej z powodu różnic w sposobie prowadzenia obliczeń. Niemniej, po otwarciu projektu z materiałami naniesionymi w programie bez modułu Render PRO w programie z modulem Render PRO, właściwości będą zgodne z podglądami.

Katalog „**Tekstury użytkownika**” służy do przechowywania własnych tekstur, czyli plików obrazkowych. Po nadaniu im właściwości, można je zapisać do swojej bazy materiałów, o czym będzie jeszcze mowa poniżej. Takie samodzielnie utworzone materiały trafią do katalogu „**Materiały użytkownika**”.

Ostatnio używana kategoria materiałów lub tekstur jest zapamiętywana i gotowa do wykorzystania przy kolejnym uruchomieniu programu.



Nowy podział drzewa baz

UWAGA:

Materiał = tekstura lub kolor + właściwości

(czyli plik obrazkowy lub kolor + opcje w prawym menu wizualizacji)

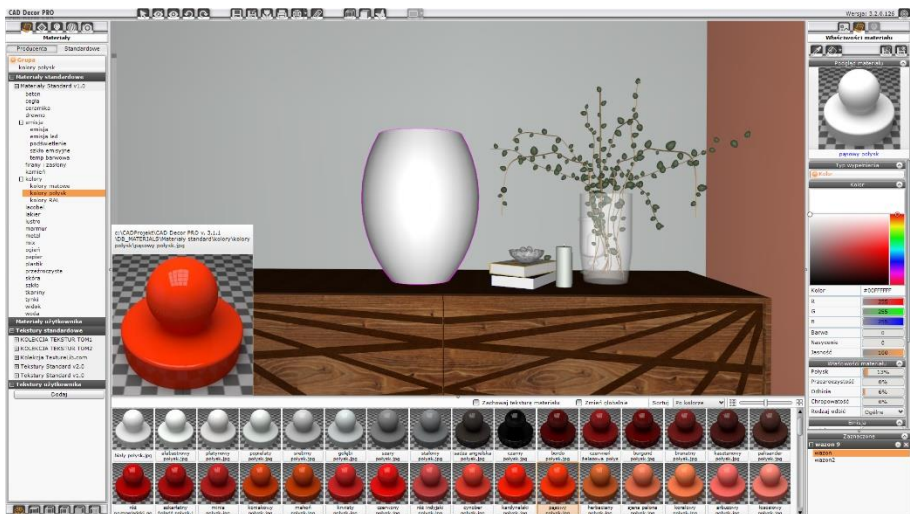
NOWOŚĆ: GOTOWE MATERIAŁY

Koniec ze żmudnym ustawianiem właściwości materiałów, w każdym projekcie od początku! W nowych wersjach naszych programów **oferujemy atrakcyjne, gotowe materiały**, które wystarczy nanieść na powierzchnie w projekcie i w parę chwil – voilà! Wyrenderowana przy użyciu Path tracingu wizualizacja olśni różnorodnością i realizmem faktur, połysków i chropowatości. Ale po kolei...

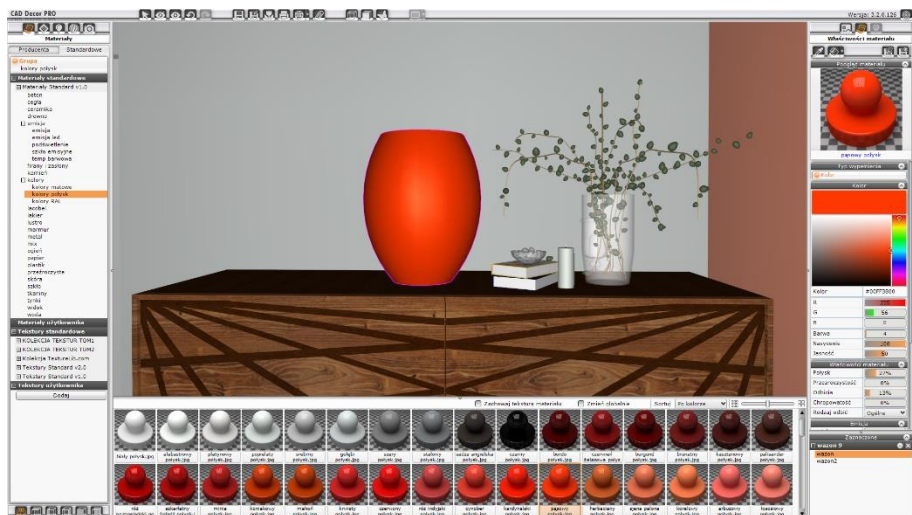
Po pierwsze, **przygotowaliśmy nową bazę przykładowych materiałów**, czyli tekstur i kolorów z nadanymi właściwościami. Zawiera ona m. in. różne typy szkła, metalu, drewna, lakierów, skóry, kamienia, marmuru itd. Jak już wspomniano powyżej, baza jest dostępna w katalogu „**Materiały standardowe**”, w zakładce „**Materiały**” w lewym menu wizualizacji. Stanowi ona nie tylko **podręczny zbiór gotowych materiałów** do wykorzystania w projektach, lecz – dla użytkowników modułu Render PRO – także **wzornik do tworzenia własnej bazy materiałów**. Sposoby użycia gotowych materiałów opisujemy w kolejnych punktach.

ZMIANY W INTERFEJSIE ZARZĄDZANIA WŁAŚCIWOŚCIAMI MATERIAŁÓW DLA UŻYTKOWNIKÓW RENDERA PRO

Zmieniliśmy wygląd zakładki zarządzania właściwościami materiału – teraz po zaznaczeniu obiektu w wizualizacji w prawym menu wyświetli się podgląd stempla, prezentujący materiał zaznaczonej warstwy. Podgląd ten jest renderowany w czasie rzeczywistym przy użyciu renderingu Path tracing. Użytkownik może dowolnie zmieniać ustawienia dla materiału (rezultat zmian od razu zobaczy na podglądzie) i po uzyskaniu optymalnej konfiguracji właściwości, zapisać go do przyszłego wykorzystania w kolejnych projektach.



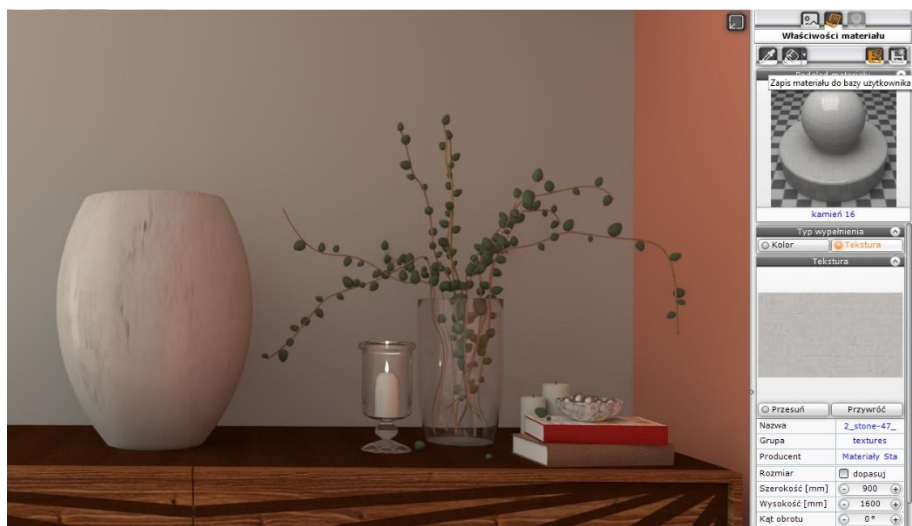
Nowy podział drzewa materiałów i tekstur w lewym menu, przykładowe gotowe materiały w dolnym menu, nowy podgląd materiału wybranej warstwy w prawym menu



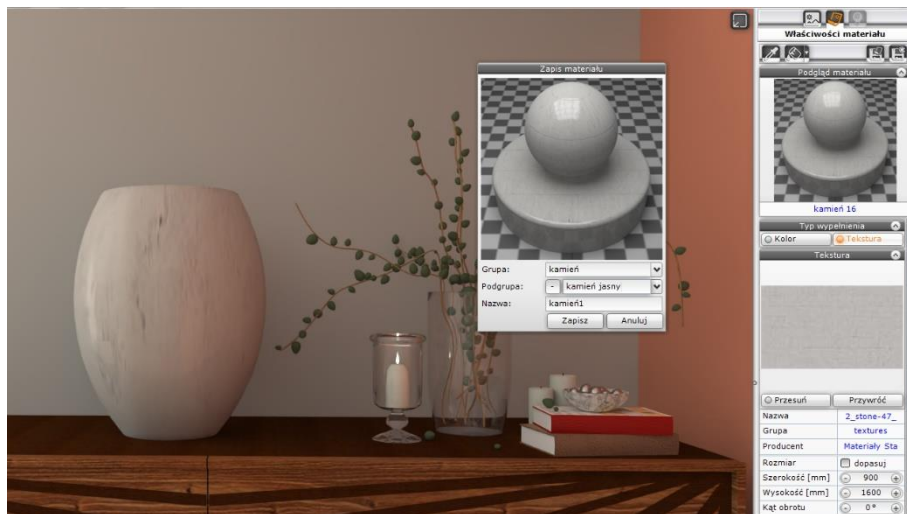
Zmieniono materiał obiektu, zmianie uległ także podgląd stempla w prawym menu

NOWA FUNKCJA DLA UŻYTKOWNIKÓW RENDERA PRO: TWORZENIE WŁASNYCH MATERIAŁÓW

Drugi katalog na drzewie baz materiałów i tekstur, **„Materiały użytkownika”**, służy do przechowywania własnego zbioru materiałów. Tworzenie ich jest bardzo proste – wystarczy użyć gotowego materiału lub tekstury i zgodnie z zapotrzebowaniem zmienić jego właściwości, a następnie kliknąć nową ikonę **„Zapisz materiał do bazy użytkownika”** (w prawym górnym rogu ekranu) i w oknie **„Zapisz materiał”** wybrać grupę, podgrupę (opcjonalnie) oraz podać nazwę dla zapisywanego pliku. Nowo dodane grupy i podgrupy są dołączane do rozwijanych list, co przyspiesza przyporządkowywanie kolejnych zapisanych materiałów do odpowiednich kategorii).



Opcja zapisywania materiału do bazy użytkownika (wizualizację wykonano przy użyciu algorytmu Path tracing, dostępnego w module Render PRO)



Zapisywanie materiału (wizualizację wykonano przy użyciu algorytmu Path tracing, dostępnego w module Render PRO)

NOWE OPCJE NANOSZENIA MATERIAŁÓW: ZACHOWAJ WŁAŚCIWOŚCI MATERIAŁU I ZACHOWAJ TEKSTURĘ MATERIAŁU

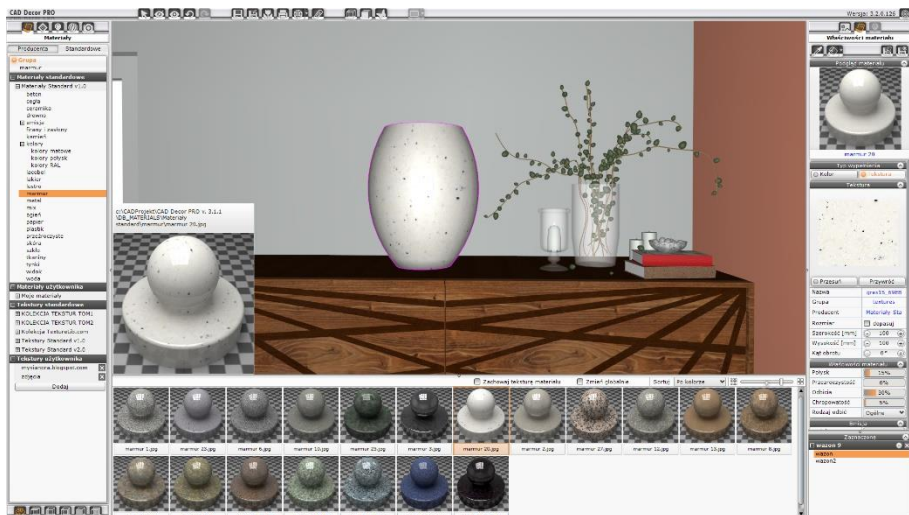
Materiały można tworzyć w oparciu o swoje własne tekstury. Można to robić na dwa sposoby. Pierwszy z nich polega na użyciu materiału o takich właściwościach, jakie ma mieć materiał docelowy, a następnie podmienieniu samej tekstury. Drugi sposób zaś polega na naniesieniu najpierw tekstury, a następnie przeciągnięcie na nią jedynie właściwości któregoś z gotowych materiałów. Działania te są możliwe dzięki nowym opcjom „**Zachowaj właściwości materiału**” oraz „**Zachowaj teksturę materiału**”, które pojawiły się w dolnym menu wizualizacji.

Krok po kroku, procedura pierwsza wygląda tak: w pierwszej kolejności należy nanieść na obiekt któryś z gotowych materiałów, zbliżony do tego, który chcemy uzyskać (np. marmur, jeśli planujemy utworzyć materiał z własnej bazy płyt marmurowych). Następnie trzeba załadować odpowiedni plik obrazkowy do katalogu „**Tekstury użytkownika**”, poprzez kliknięcie przycisku „**Dodaj**” i wskazanie pliku. Potem należy zaznaczyć w dolnym menu opcję „**Zachowaj właściwości materiału**” i przeciągnąć swoją teksturę na obiekt, uprzednio pokryty gotowym materiałem. Właściwości materiału pozostaną, zmieni się jedynie tekstura. Tak utworzony materiał zapisujemy do bazy, klikając ikonę „**Zapisz materiał do bazy**”.

Drugi sposób na stworzenie materiału na bazie dowolnej tekstury stanowi odwrócenie procedury opisanej powyżej. Polega na naniesieniu na obiekt tekstury z katalogu „**Tekstury standardowe**” lub „**Tekstury użytkownika**”, a następnie przełączeniu się na katalog z materiałami, zaznaczeniu opcji „**Zachowaj teksturę materiału**” i przeciągnięcia na obiekt materiału o odpowiednich właściwościach. Tym razem zostaną nadpisane jedynie właściwości materiału, a tekstura pozostanie bez zmian.

Procesy powyższe można wielokrotnie powtarzać, aż do osiągnięcia pożądanego efektu – w jego ocenie przydatny będzie renderowany w czasie rzeczywistym podgląd w prawym menu. Można również wyrenderować całą scenę, aby sprawdzić, czy utworzony własny materiał prezentuje się wystarczająco realistycznie w pomieszczeniu.

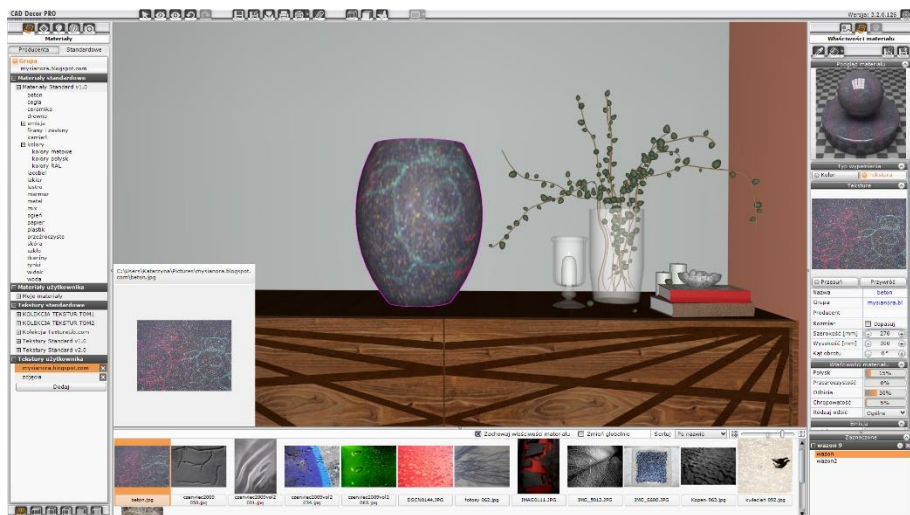
Oczywiście **nowe opcje przeciągania pozwalają nie tylko na tworzenie własnych materiałów, lecz także na szybkie nadanie teksturom w projekcie atrakcyjnych i poprawnych właściwości**. Stanowi to znaczne przyspieszenie i ułatwienie pracy, ponieważ wyręcza użytkownika od pracochłonnego ustawiania suwaków właściwości w odpowiedniej konfiguracji, co często przebiegało na zasadzie prób i błędów i mogło być źródłem frustracji. Obecnie projektant nie musi się już zastanawiać, jakie efekty powinien nadać drewnu, firanom czy marmurowi – wystarczy, że użyje wybranej tekstury, a następnie – zachowując ją – przeciągnie na obiekt właściwości z odpowiedniego materiału (lub na odwrót, naniesie odpowiedni materiał, a następnie – zachowując jego właściwości – przeciągnie na obiekt wybraną teksturę).



Pierwszy krok procedury „od materiału do tekstury”: na wazon naniesiono materiał „marmur”



Obiekt w wizualizacji – widoczne odbicia



Krok drugi: naniesienie własnej tekstury na obiekt pokryty materiałem, po uprzednim włączeniu funkcji zachowywania właściwości materiału

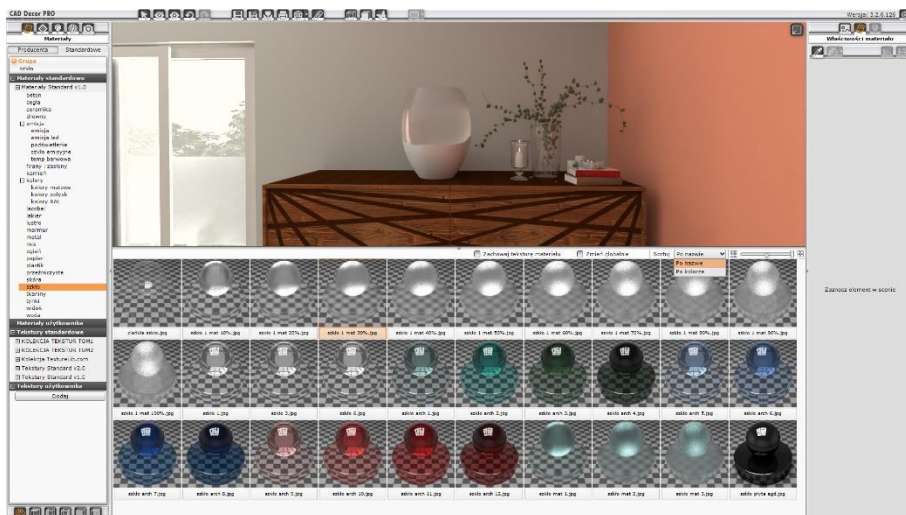


Efekt finalny – widoczny identyczny efekt odbić na nowej teksturze

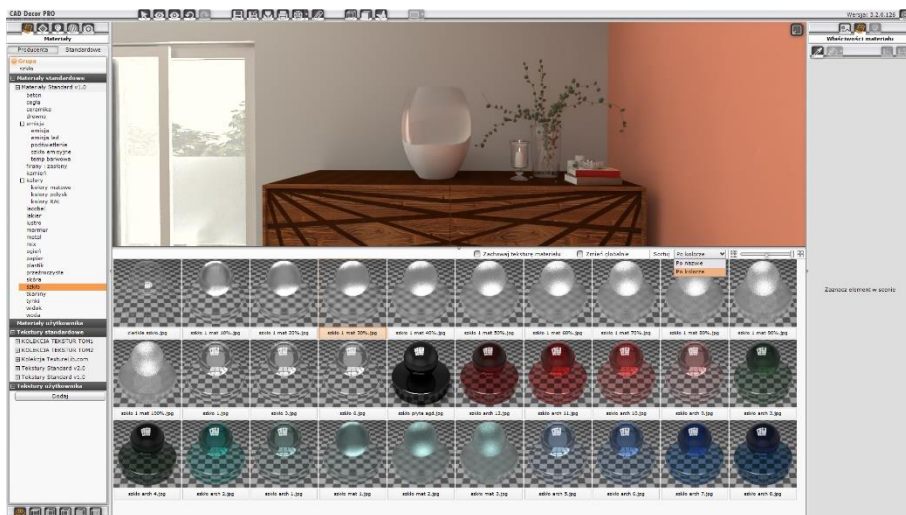
NOWY SPOSÓB SORTOWANIA PODGLĄDÓW MATERIAŁÓW I TEKSTUR W DOLNYM MENU

Podglądy materiałów i tekstur mogą być wyświetlane w różnym porządku – **w dolnym menu wizualizacji dostępne są nowe opcje sortowania po kolorze i po nazwie**. Pierwsza z nich pozwala szybciej wyszukać żądany odcień materiału, jednak w niektórych przypadkach może wydłużyć czas pracy. W takiej sytuacji użytkownik zostanie powiadomiony, że zmiana na stosowane do tej pory w naszych programach sortowanie po nazwie przyspieszy wyświetlanie

listy materiałów. Jeśli użytkownik nie zdecyduje się na zmianę trybu sortowania, porządkowanie listy będzie prowadzone do skutku, a gdy się zakończy, komunikat zniknie.



Sortowanie podglądów materiałów po nazwie



Sortowanie podglądów materiałów po kolorze

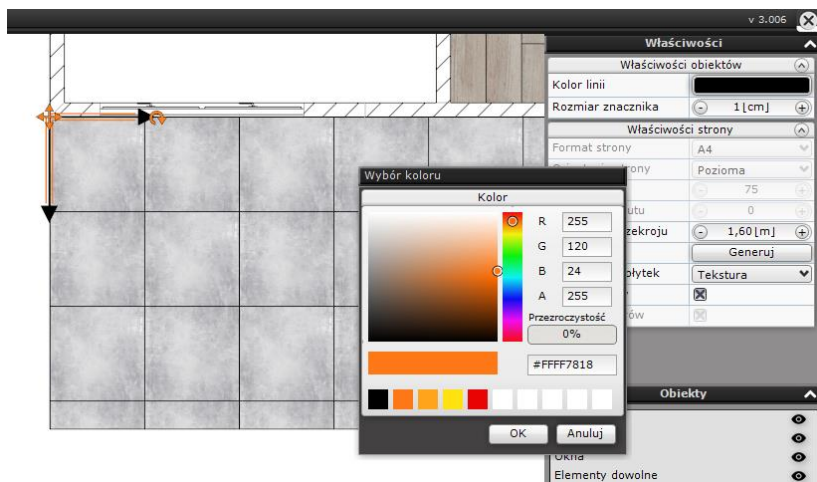
ZMIANY W DOKUMENTACJI TECHNICZNEJ

Wprowadziliśmy szereg udogodnień w module Dokumentacji technicznej. Przede wszystkim, **daliśmy granice rysunku (obszar rysowania) dla stron „Płytki”, „Szafki” i „Podłoga”** (do tej pory funkcja ta była dostępna jedynie dla rysunku technicznego).

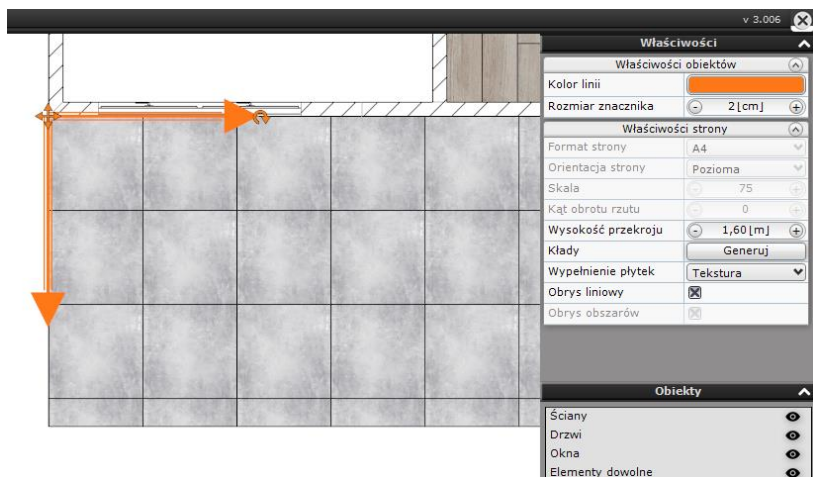
Umożliwiliśmy także automatyczną generację kładów na stronach „Płytki” i „Szafki”.

Dodatkowo **granice rysunku wyznaczają obecnie zakres automatycznego generowania kładów**. Dzięki temu można wygenerować kłady dla wybranego fragmentu projektu, np. dla pojedynczego pomieszczenia, odpowiednio modyfikując kształt obszaru roboczego przy użyciu metody „przeciągnij i upuść”. Zasięg granic rysunku wyznacza też zakres kładu, czyli jeśli fragment ściany znajdzie się poza obszarem roboczym, nie zostanie uwzględniony na kładzie.

Kolejną zmianą jest to, że **symbol „Początek płytek” jest obecnie dostępny dla wszystkich rzutów** (dotychczas wyłącznie dla stron z płytkami). Dodatkowo, **symbol można teraz edytować pod względem wielkości i koloru**.

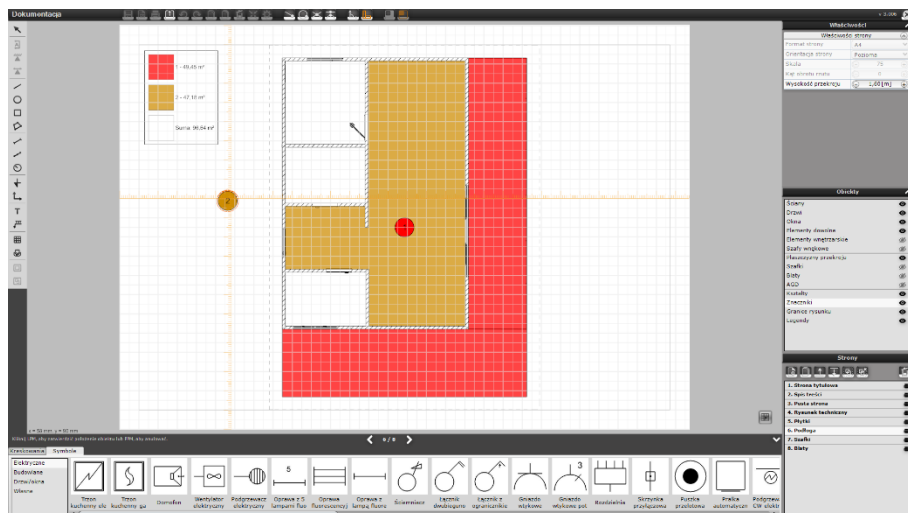


Edycja znacznika początku płytek, wybór nowego koloru



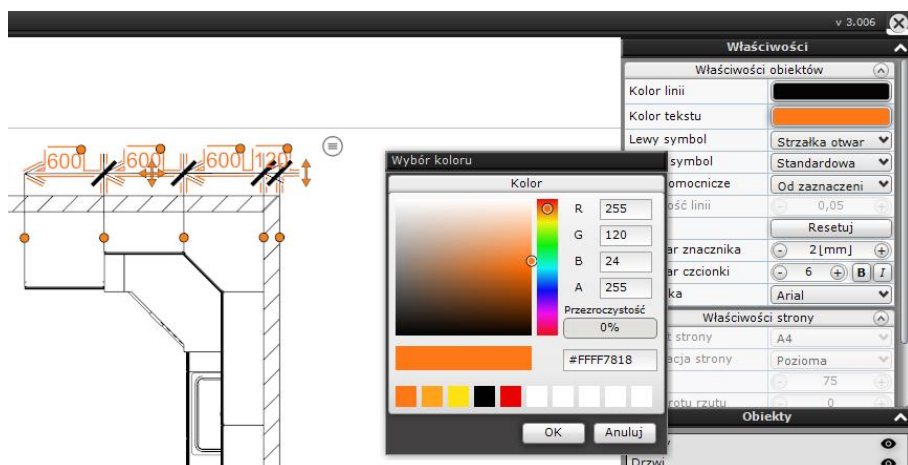
Znacznik początku płytek po zmianie koloru i wielkości

Nowa funkcja dla wszystkich stron: wyświetlanie siatki pomocniczej po włączeniu miarki. Siatka jest analogiczna do kratki na kartce papieru. Składa się z dwóch rodzajów linii – grube są rozmieszczone co 1 centymetr, cienkie odmierzają odległość co 0,5 cm. Ułatwia równe rozmieszczanie obiektów na stronie oraz układanie ich na różnych stronach w tym samym miejscu. W trybie edycji sceny można do niej dociągać elementy takie jak tabele, kłady, pola tekstowe, obrazy (klikając na obiekt i „chwytając” lewym przyciskiem myszy za pomarańczowy krzyżyk, który pojawia się w centrum obrysu obiektu), a w trybie edycji kartki rzuty, przekroje i kłady (przeciągając je przy użyciu prawego przycisku myszy).



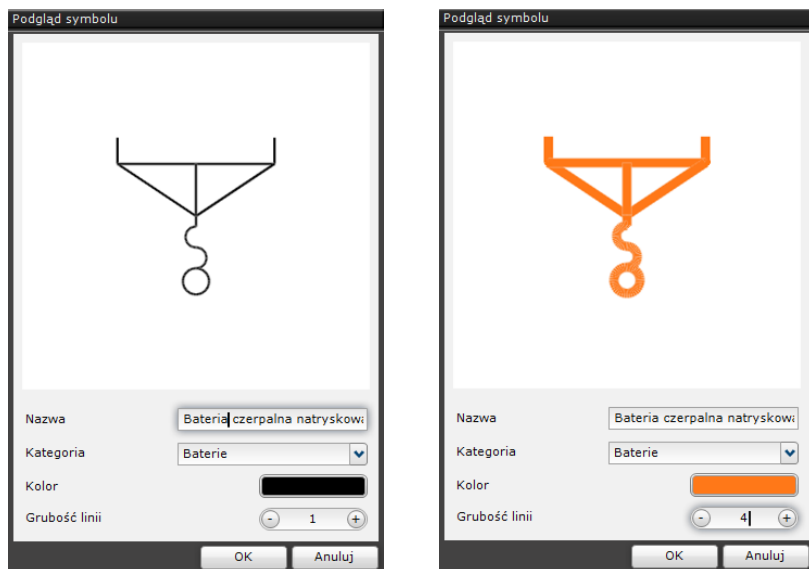
Siatka pomocnicza, ułatwiająca rozmieszczanie elementów rysunku przy użyciu opcji „Miarka”

Kolejną nowością jest to, że **używane w dokumentacji kolory zapisują się w palecie**, przez co dostępne są także w innych projektach i po zamknięciu programu (dotyczy dziesięciu ostatnio użytych kolorów).



Dziesięć ostatnio użytych kolorów zapisuje się w palecie, by można było z nich korzystać w kolejnych projektach i po ponownym uruchomieniu programu

Ostatnią nowością w dokumentacji jest **nowa funkcja w edytorze symboli: możliwość zmiany grubości tworzonego symbolu**.



Zapisywanie symboli o różnych kolorach i grubości linii



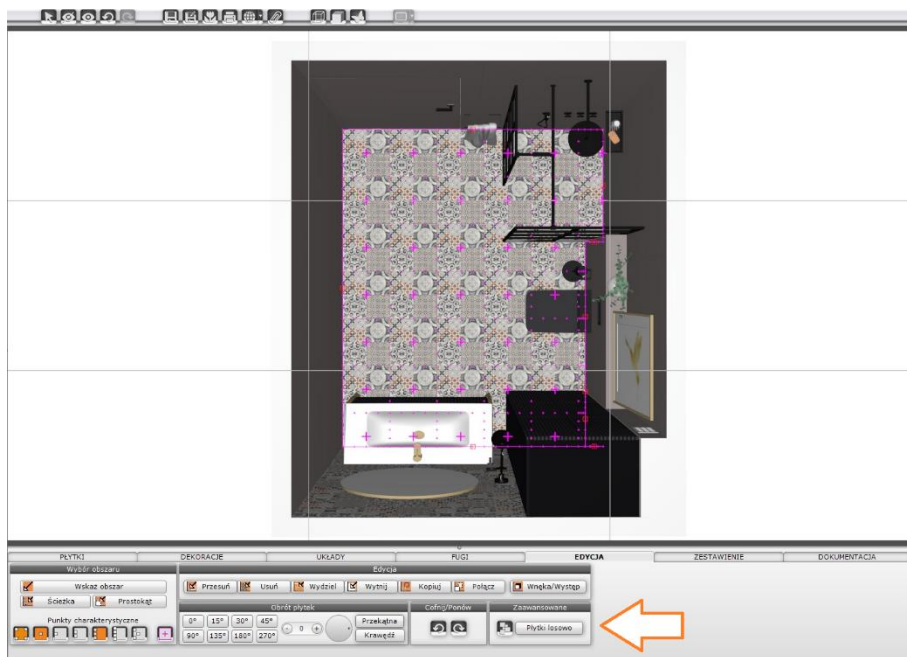
Symbole użytkownika o różnych parametrach

ZMIANA W MODULE RENDER PRO

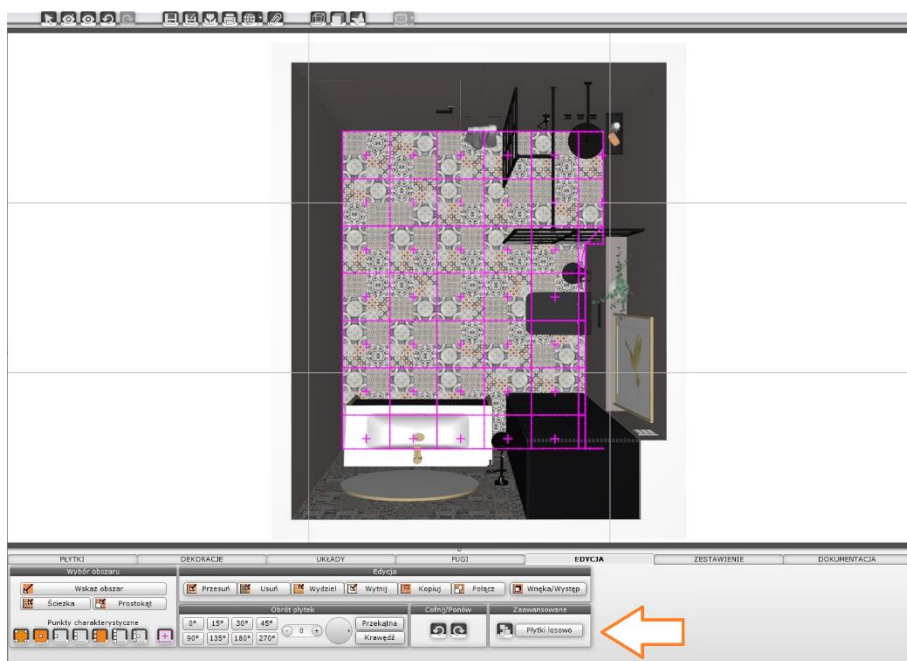
Umożliwiono wyświetlanie rezultatów obliczeń algorytmu Path tracing na drugim monitorze. Przy włączonym wyświetlaniu na dwóch monitorach i wywołaniu pełnoekranowego podglądu rezultatów obliczeń Path tracingu, domyślnie pojawi się on na drugim ekranie.

ZMIANA W EDYCJI PŁYTEK W PROGRAMACH CAD DECOR PRO I CAD DECOR

Począwszy od wersji 3.2 będzie możliwe długo wyczekiwane **zapamiętywanie losowego układu płytek** po wyjściu z projektu i ponownym uruchomieniu programu.



Płytki w projekcie w ustawieniu domyślnym



Ułożenie płytek na podłodze zostało zmienione przy użyciu funkcji „Płytki losowo”



Płytki w ułożeniu domyślnym (wizualizacja wykonana w module Render PRO przy użyciu algorytmu Path tracing)



Płytki w ułożeniu losowym (wizualizacja wykonana w module Render PRO przy użyciu algorytmu Path tracing)

Życzymy przyjemnej pracy
z nowymi wersjami naszych programów
do projektowania wnętrz