CAD PROJEKT K&A

Nowości w programach

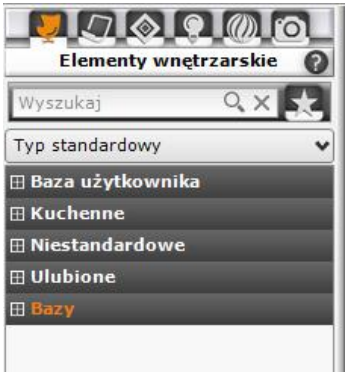
CAD Decor PRO 3.3, CAD Decor 3.3
i CAD Kuchnie 7.3

www.cadprojekt.com.pl

Wstawianie 3D

Rys. 1 - wstawianie elementów w 3D

Wprowadzona zostaje **nowa funkcjonalność w oknie wizualizacji.** W lewym panelu bocznym po lewej stronie ikonki „Materiały" dodana została ikona z fotelem. Otwiera ona zakładkę **Elementy wnętrzarskie** (Rys. 2). Wyświetlane tu są bazy danych i zawarte w nich modele podobnie jak w funkcji dostępnej z poziomu środowiska cadowskiego.



Rys. 2 - zakładka elementy wnętrzarskie

Bazy danych można przeglądać w kilku **trybach sortowania**: Producent/typ, Producent/zestaw, Typ standardowy oraz w bazie Ulubione. Modele zawarte w wybranym folderze wyświetlają się w dolnym panelu – dolna lista.

Dostępna jest **wyszukiwarka modeli** – wyszukuje ona wpisaną frazę w nazwach modeli, ich opisach i kodach producenta. Wyniki wyszukiwania wyświetlane są w dolnym panelu, jednocześnie aktualizuje się drzewko kategorii w lewym panelu. Należy pamiętać, że na drzewku wyświetlane są kompletne kategorie i podkategorie, w których znajduje się co najmniej jeden model z wyników wyszukiwania w dolnym panelu. Wprowadzono również drugą wyszukiwarkę oraz listę rozwijaną z producentami służące do zawężania wyników wyszukiwania. Oba elementy znajdują się w dolnym panelu. Obiekty z dolnej listy można dodawać do bazy Ulubionych.

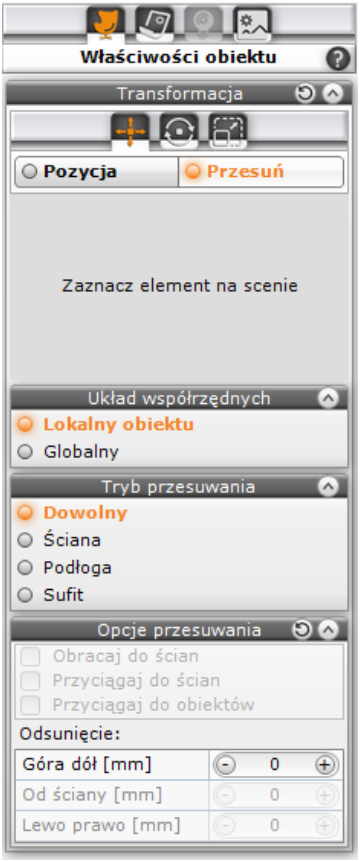
Funkcja wstawiania elementów z poziomu wizualizacji pozwala na poruszanie się od razu w trzech wymiarach. **Wstawianie i przesuwanie obiektu można wykonać w następujących trybach**: z przyciąganiem do podłogi, sufitu, ściany lub w trybie dowolnym (Rys. 3). Tryb dowolny pozwala łatwo umieszczać jeden obiekt na powierzchni drugiego, np. kubek na stole, książkę na regale itp. Pracując w trybie przyciągania do podłogi lub

do ściany mamy dodatkowo możliwość włączenia opcji przesuwania: przyciągania do ścian, do obiektów lub obracania do ścian. Przesuwać można większość elementów sceny, te które są zablokowane zaznaczają się na czerwono (są to elementy, które wycinają otwory w obszarach, więc ich przesunięcie wymagałoby modyfikacji obszarów).

W prawym panelu pojawiła się nowa zakładka **Właściwości obiektu**, dostępna pod ikonką z fotelem (Rys. 3). Można w niej wybrać tryb przesuwania, określić układ współrzędnych do którego mają się odnosić transformacje obiektu, włączyć dodatkowe opcje przesuwania czy nadać odsunięcie od innych elementów sceny.

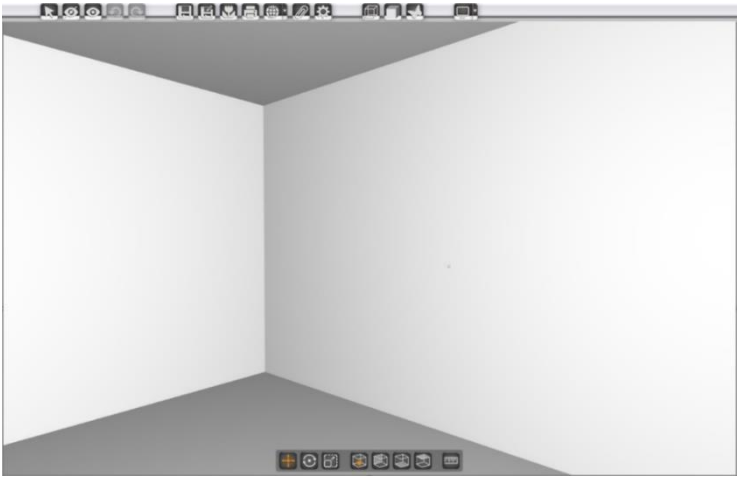
Dostępne są dwa **układy współrzędnych**, względem których można dokonywać transformacji obiektów: lokalny i globalny (Rys. 3). Układ lokalny bierze orientację osi układu z obiektu. W układzie globalnym orientacja osi jest stała i niezależna od orientacji obiektu.

Dodano **pasek funkcyjny** widoczny nad dolnym panelem w oknie wizualizacji (Rys. 4, Rys. 5) w którym ustawić można tryb pracy i tryb przesuwania oraz włączyć miarkę (z jej pomocą można zmierzyć odległość między dowolnymi dwoma punktami). Ikony z nowego paska przedstawione są w **zestawieniu nowych ikon w programie** (Rys. 6).



Rys. 3 - zakładka Właściwości obiektu

Rys. 4 - pasek funkcyjny



Rys. 5 - okno wizualizacji z widocznym paskiem funkcyjnym

Rys. 6 - zestawienie nowych ikon w programie

Po kliknięciu na zaznaczony obiekt prawym przyciskiem myszy (PPM) pojawia się lista rozwijalna, zawierająca dodatkowe funkcje:

1. Przesuń 2 punkty (CTRL+T)
2. Punkt obrotu
3. Resetuj (CTRL+B)
4. Usuń (Del)
5. Duplikuj (CTRL+D)
6. Szyk (CTRL+A)
7. Lustro
8. Zamień model (CTRL+R)

Rys. 7 - okno Szyk

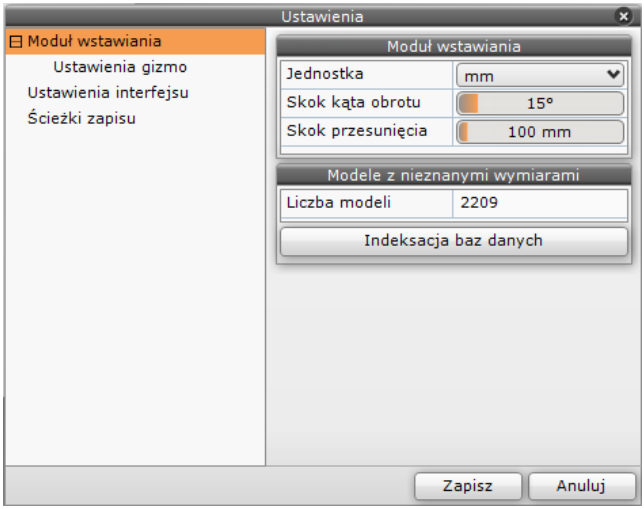
Punkt obrotu pozwala wybrać punkt, który ma stać się osią obrotu. Można wybrać dowolny punkt przyciągania, również z poza obiektu, co pozwala na obracanie obiektu na scenie, a nie tylko wokół własnej osi.

Szyk (Rys. 7) – to opcja, która pozwala powielić obiekt oraz określać sposób rozstawienia kopii scenie: w rzędach i kolumnach (zakładka prostokąt) lub w okręgu, którego centralnym punktem jest bazowy obiekt (zakładka okrąg). Przy pomocy szyku, w zależności od ustawień, można np. szybko umieścić rząd kubków na półce lub wszystkie krzesła wokół okrągłego stołu.

Zmień model to jedna z opcji podmiany modelu na inny. Po wybraniu tej opcji wyświetla się okno „Zamiana modelu" pokazujące podgląd modelu. Domyślnie pojawia się w nim napis „Wybierz element z listy do zmiany". Po wybraniu modelu z dolnej listy pokazuje się podgląd i opis modelu, jednocześnie w scenie pojawia się podgląd. Zmianę zatwierdza się przyciskiem Zamień. Punktem odniesienia podczas wymiany modelu jest

środek podstawy obiektu lub oryginalny punkt wstawienia obiektu w zależności od wybranego trybu przesuwania. Jeśli na scenie zaznaczony jest jakiś obiekt to szybką wymianę modelu można wykonać dwuklikiem na dolnej liście bez konieczności włączania opcji "Zmień model" .

Przy wykonywaniu operacji na obiekcie, w trybach przesuwania „Ściana", „Podłoga" i „Sufit", domyślnie punktem odniesienia jest punkt wstawienia obiektu. W trybie dowolnym punktem odniesienia jest środek podstawy obiektu (punkt gizmo). Do przełączania między środkiem podstawy a punktem wstawienia służy skrót klawiszowy CTRL+G.



Rys. 8 - okno Ustawienia

Modele z dolnej listy można filtrować po wymiarach. Dostarczymy użytkownikom plik z wyznaczonymi wymiarami modeli dla wszystkich baz, które oficjalnie dystrybuujemy. Niezdefiniowane wymiary pozostaną w starych bazach, które nie podlegają już dystrybucji, a które część użytkowników posiada w swoich programach. Niesprecyzowane wymiary będą również w modelach z bazy użytkownika. Podczas filtrowania program określi i zapisze wymiary dla takich modeli, dzięki czemu następne wyszukiwania będą trwały krócej. Dla klientów posiadających duże bazy użytkownika zalecane jest **jednorazowe przeprowadzanie indeksacji bazy danych** – może to zająć kilkanaście minut. Opcja ta dostępna w oknie „Ustawienia" (Rys. 8).

Baza Ulubione

Często używane modele można od teraz dodać do nowej bazy – **Ulubione** – aby mieć do nich łatwy oraz szybki dostęp.

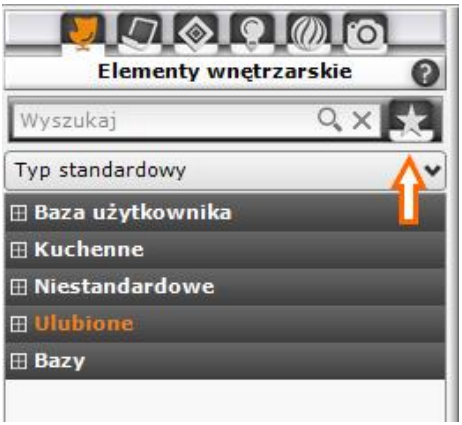
Bazę można znaleźć w lewym panelu w drzewku kategorii (Rys. 9). Modele w bazie sortowane są tak jak w innych bazach, czyli Producent/typ, Producent/ zestaw, Typ standardowy.

Aby dodać obiekt do ulubionych wystarczy wyszukać go w zakładce elementy wnętrzarskie, a następnie zaznaczyć na dolnej liście i kliknąć w gwiazdkę w prawym górnym rogu obrazka.

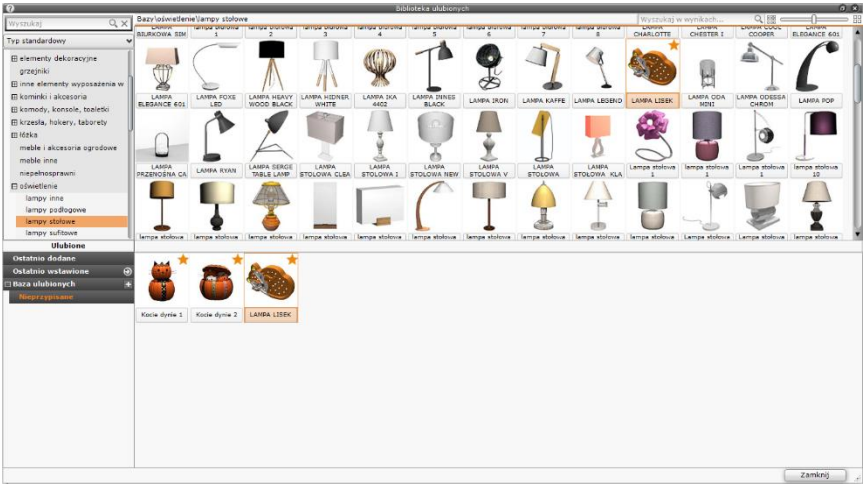
W lewym panelu obok wyszukiwarki pojawiła się ikonka gwiazdki – **Grupowanie ulubionych** (Rys. 9). Otwiera ona nowe okno pod nazwą **Biblioteka ulubionych** (Rys. 10). Można w nim dodawać oraz grupować elementy bazy.

W górnym panelu okna można wyszukać obiekty, które mają zostać dodane do bazy, w dolnym wyświetlana jest zawartość Ulubionych.

W celu lepszej organizacji i łatwiejszego poruszania się po Ulubionych elementy można grupować. W lewej części dolnego panelu, na drzewku kategorii można dodać nowe grupy. Domyślnie wszystkie elementy trafiają do grupy Nieprzypisane (Rys. 10). Po dodaniu i zaznaczeniu nowej grupy można przenosić do niej elementy poprzez przeciąganie z górnej listy na dolną.



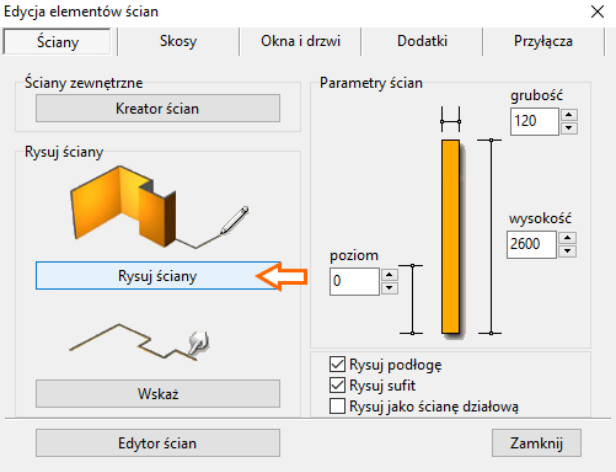
Rys. 9 - ulubione, grupowanie ulubionych



Rys. 10 - biblioteka ulubionych

Zmiany w narzędziu Rysuj ściany

Podczas rysowania ścian w CADzie wybranie narzędzia **Rysuj ściany** (Rys. 11) przenosi użytkownika do środowiska i uruchamia funkcję rysowania konturu ścian. Dotychczas podczas rysowania, jeśli zaznaczono dwa razy ten sam punkt, lub narysowano dwie linie w tym samym kierunku, jedna po drugiej, występował błąd informujący, że polilinia jest nieprawidłowa. Obecnie, jeśli podczas rysowania konturu ścian narysujemy po sobie dwie linie w tym samym kierunku program automatycznie wydłuży lub skróci pierwszą z nich, a ściany zostaną wygenerowane prawidłowo.

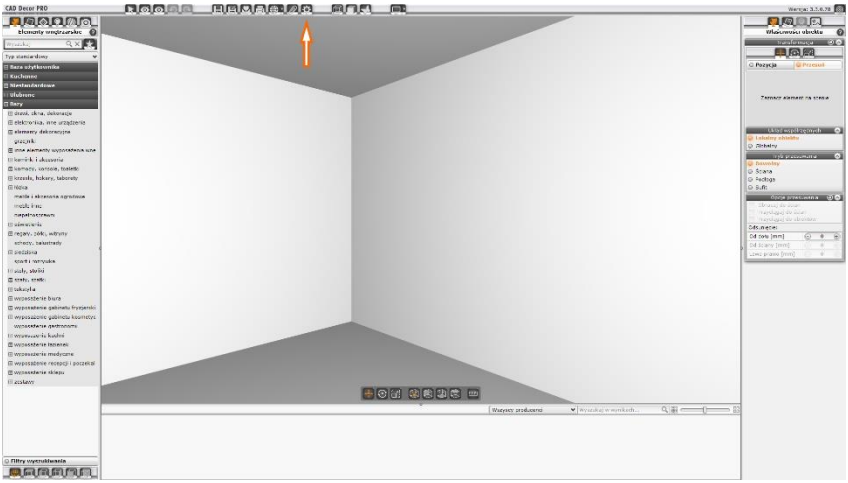


Rys. 11 - rysuj ściany

Podczas rysowania obrysu pojawią się **linie pomocnicze** wskazujące końce równoległych segmentów, co ułatwi rysowanie ścian o równej długości oraz zamykanie pomieszczenia.

Inne nowości

W oknie wizualizacji w górnym pasku dodano ikonę **Ustawienia** (Rys. 12) Otwiera ona okno o tej samej nazwie, pozwalające na dostosowanie opcji w scenie (Rys. 8), m.in. zmianę jednostki z mm na cm, czy ustawienia interfejsu. Tu także znajduje się informacja o ilości modeli z nieznanymi wymiarami i przycisk wyznaczenia wymiarów dla wszystkich baz.



Rys. 12 - ikona Ustawienia w oknie wizualizacji

Nastąpiła **mała zmiana** w działaniu materiałów i tekstur. Od teraz przy przeciąganiu materiału na scenę pojawia się pomarańczowy obrys powierzchni, na którą zostanie położony materiał, jeśli puścimy lewy przycisk

myszy (zakończymy przeciąganie). Dotychczas taki podgląd dostępny był tylko podczas przeciągania farb na ściany.

Ujednolicono interfejs farb. Teraz jest on bardziej przystępny i spójny z analogicznymi zakładkami (materiały, płytki, elementy wnętrzarskie). Informacje o producentach farb są dostępne podobnie jak dla producentów materiałów. Dodano opcję filtrowania farb po kolorze.