

مهمترین تغییرات DomuS3D® نسخه ۲۰۱۲ تا ۲۰۲۰

- اضافه شدن امکان کاشی کاری در سطوح منحنی و خمیده امکان ویرایش رنگ، اندازه و فونت کلیه متون موجود در پروژه شما
- امکان مدیریت رندرینگ با استفاده مازول Render Manager و کار کردن بر روی پروژه دیگر به صورت همزمان
- اضافه شدن منوی زبان فارسی در بخش کاشی کاری
- استفاده از الگوریتم SQL Server 2012 به منظور پروسه نصب سریع و راحت نرم افزار
- اضافه شدن ابزار جدید Tile.Planner برای طراحی داخلی، به کمک این ابزار مشتری نهایی می تواند با ارتباط با آخرین محصولات بازار، آنها را انتخاب کند و در پروژه خود به صورت مستقیم استفاده کند. همچنین Tile.Planner در نسخه تجاری به تولید کنندگان و استفاده کنندگان حرفه ای مانند معماران، طراحان و ... امکان ساخت و عمومی سازی کاتالوگ خود را می دهد. این اشخاص می توانند همینطور از نسخه Web آن برای سایت شخصی خود هم استفاده کنند.
- اضافه شدن الگوریتم ArredoCAD به منظور چیدمان مدولار و تخصصی آشپزخانه، اتاق نشیمن، اتاق خواب و اداری
- بهبود پروسه وارد کردن فایل های با فرمت DWG/DXF
- عملیات تغییرات چندگانه نورها (روشن / خاموش، پاک کردن، تغییر ارتفاع، تغییر شدت و توان، جابه جایی و کپی کردن)
- کنترل گر جدید "New wall" که با انتخاب و درگ کردن عرض دیواره به راحتی فعال می شود
- مکانسیم جدید قرار دادن اجزا در پروژه با استفاده از تکنیک "hooking points"، مثال: اتصال شیرآب بر روی سینک به طور اتوماتیک
- اضافه شدن موتور رندرینگ V-ray نسخه جدید 3.25 هماهنگ با نسخه ۳۲ و ۶۴ بیتی با سرعت بالاتر و کیفیت بهتر
- امکان ساخت اشیا سه بعدی توسط مازول CAD حتی بر روی دیواره ها
- امکان بارگذاری فایل های سه بعدی از SketchUp و FBX 7.5.0
- امکان استفاده Domus3D 360 بر روی گوشی های هوشمند و تبلت های اندروید
- آیتم جدید "Pillar object" برای ویرایش و تغییر ویژگی های ستونها
- امکان کپی کل محتویات یک اتاق در حافظه و انتقال آن به پروژه ای دیگر
- نسخه جدید موتور رندر V-Ray v.3.40
- امکان خروجی گرفتن به صورت 360 Stereoscopic Panorama (Pano VR) با کیفیت رندرینگ
- امکان خروجی گرفتن پانوراما ۳۶۰ درجه با کیفیت رندرینگ بالا و مشاهده توسط عینک دیجیتالی مخصوص
- انتشار اپلیکیشن DomuS3D® 360 برای سیستم های iOS و Android
- امکان ویرایش سریع و راحت ارتفاع خطوط بندکشی کاشی ها توسط خاصیت شبکه ای
- امکان میروور کردن (کپی آینه وار) اتاق به صورت افقی و عمودی
- تعریف دستور جدید 'Move furnishing' که امکان حرکت راحت مبلمان درون پروژه را با استفاده از افزونه های کمکی جهت گیری و تعیین اندازه دقیق از گوشه ها به شما می دهد.
- امکان ذخیره سازی فایل های سه بعدی دانلود شده از Warehouse (SketchUp) یا (fbx , 3ds , ...) در پایگاه داده های نرم افزار با استفاده از دستور Add to database با کلیک راست بر روی شی مورد نظر
- امکان ساخت فیلم از پنجره Navigation با فرمت Mp4
- سامانه Knowledge Base (پایگاه دانش با علامت اختصاری KB) با داشتن صدها مقاله و مطلب به منظور راهنمایی برای استفاده بهتر از ویژگی های نرم افزار و رفع مشکلات بوجود آمده

- ویژگی **Software Protection** که امکان استفاده از **Domus3D** را به صورت نرم افزاری و از طریق اینترنت برای چک کردن گاه به گاه لایسنس میسر میکند و دیگر نیازی به داشتن تراشه و قفل سخت افزاری نیست.
- امکان استفاده از **Domus3D 360** بر روی **Web**
- برطرف کردن مشکل جابه جایی اشیاء خیلی کوچک در پنجره **Layout**
- دستور جدید "کپی چندگانه از مبلمان ، اشیاء ، گروه ها و چراغ ها"
- مشاهده آیکن نور خورشید در صفحه **Layout**، امکان ویرایش نور خورشید بدون استفاده از پنجره **Navigation**
- افزودن عملکرد جدید برای ایجاد سریع فرورفتگی ها و باز شو
- تغییرات در بخش **Navigation Properties Grid** به منظور تنظیم سریع وضوح رندر، تنظیم با دقت پنجره **Partial Rendering**
- دستور "**Pattern composer**" عملکرد جدید برای ایجاد شیت های نقشه خروجی با الگوی سفارشی
- بهبود و سرعت یافتن به اشتراک گذاری تصاویر و پانوراماهای ۳۶۰ درجه – ارسال مستقیم از طریق ایمیل برای مشتری
- جداسازی "**Highlight collections**" در پنجره **Components** برای آخرین بروزرسانی ها
- امکان **export** گرفتن از مجموعه های مختلف کاشی
- امکان ترسیم پنجره های **Dormer** (پنجره های عمودی بیرون زننده از سقف شیبدار) از طریق انتخاب آنها از بخش اختصاصی **Components window** در آن سقف شیبدار تعبیه کنید.
- **Real-Time Rendering** (رندرینگ همزمان-بلادرنگ). **Domus3D** حالا بخش جدیدی را شامل می شود که به شما اجازه می دهد که صحنه ای اتاق خود را به صورت بلادرنگ با جلوه های گرافیکی با کیفیت بالا، چیزی شبیه کیفیت رندهای سنتی، هدایت کنید. رندرینگ بلادرنگ در یک پنجره ای جداگانه، در حالت ایدئال در ماینیتور ثانویه، باز خواهد شد و در موارد زیر کارکرد خواهد داشت:
 - نشان دادن یک پیش نمایش سه بعدی با کیفیت وضوح عالی از پروژه شما به مشتری، بدون نیاز به مشاهده پوسته فنی و تکنیکی نرم افزار
 - ارزیابی تاثیرات منابع نوری و متریال ها در داخل صحنه، بدون الزام به رندر کردن کل صحنه
 - نورهای **LED** هم اکنون موجودند.
- **اثرات Tone Mapping** . زمانی که رندرینگ کامل شده است، تعدادی از الگوریتم های **Tone Mapping** در پنجره ای **Edit** (ویرایش) در دسترس است که به شما اجازه می دهد نقشه ای رنگی تصویر را تنظیم کنید. این تنظیمات به شما اجازه می دهد تصاویر بیش از اندازه نوردهی شده را بهبود ببخشید. (برای مثال قسمت هایی که توسط نور خورشید به شدت سوخته اند).
- **نسخه جدید موتور رندر V-Ray** با داشتن ویژگی های جدید **White balance** ، **Displacement** ، **Automatic exposure** (آشکار سازی خودکار) جریان رندرینگ ساده شده و کیفیت تا حد زیادی ارتقا یافته است.
- از نسخه ی ۲۰۲۰،۱ به بعد دیگر موتور رندر **Mental-Ray** در برنامه در دسترس نیست. پروژه های قدیمی کار شده با این موتور رندر به صورت اتوماتیک طوری تغییر می کنند که اجازه رندرینگ با موتور **V-ray** را داشته باشند.
- هم اینک امکان استفاده از تصاویر پس زمینه برای جایگذاری در پنجره ها وجود دارد، و به شما این اجازه را می دهد تا هر پس زمینه ای که می خواهید، داشته باشید و در نتیجه وضوح تصاویر خود را در مرحله رندرینگ بهبود ببخشید.