

مهمترین تغییرات Domus3D® از نسخه ۲۰۱۵ به ۲۰۲۰

- 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
- انتخاب چندگانه اشیا
- موتور رندر V-Ray نسخه جدید 3.25 هماهنگ با نسخه ۳۲ و ۶۴ بیتی با سرعت بالاتر و کیفیت بهتر رندرینگ
- امکان ساخت اشیا سه بعدی توسط ماژول CAD حتی بر روی دیواره ها
- گزینه جدید Wizard برای ایجاد هوشمند و سریع پروژه جدید
- 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 تغییر ساده کلیه ردیف های بندکشی با استفاده از خاصیت شبکه ای
- امکان میزور 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
- ماژول جدید Photo3D برای ویرایش و استفاده از عکس های جدید به منظور ایجاد تغییر بر روی نقش کاشی ها
- تعدیل تنظیمات مربوط به کیفیت رندرینگ در حالت های Low, Medium, High, Very high and Maximum به منظور بهینه سازی کیفیت همراه با سرعت پردازش V-Ray
- امکان اعمال الگوریتم کاهش نویز تصویر به صورت مستقیم از طریق ویرایشگر نور
- امکان تبدیل متریکال V-Ray به Mental Ray
- 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

- بهبود پروسه وارد فایل های با فرمت DWG/DXF
- برطرف کردن مشکل جابه جایی اشیا خیلی کوچک در پنجره Layout
- تفکیک "WALL STRUCTURE" و "WALL"
- دستور جدید "کپی چندگانه از میلمان ، 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 پانل با الگوی سفارشی دستور
- امکان مشاهده پانورامای ۳۶۰ درجه از پروژه های بارگذاری شده به صورت مستقیم در داخل نرم افزار
- بهبود و سرعت یافتن به اشتراک گذاری تصاویر و پانوراماهای ۳۶۰ درجه – ارسال مستقیم از طریق ایمیل برای مشتری
- طبقه بندی جدید دقیقتر برای موارد میلمان با استفاده از *sub-type*
- عملکرد جدید AutoDB (وارد کردن خودکار ده ها یا صدها مورد ائایه به طور همزمان)
- 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** (رندریگ 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. رندریگ 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 رندریگ کامل شده است، تعدادی از الگوریتم های *ToneMapping* 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 رندریگ 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 رندریگ 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 رندریگ بهبود ببخشید.