

امکانات جدید 2020 DomuS3D® در مقایسه با نسخه سال 2019

طراحی Layout

- امکان ترسیم دیوارهای داخلی بدون الزام به مجزا ساختن آنها
- با استفاده از دستور **New wall**، شما می‌توانید به وسیله‌ی امتداد دادن دیوارهای موجود، یک اتاق رسم کنید.
- دیوارهای داخلی اکنون می‌توانند بنا به خواست شما به دیوارهای محیطی متصل یا از آنها جدا شوند.
- انتخاب قسمت صحیح دیوار (رویه یا سازه) حالا راحت‌تر شده است به گونه‌ای که حتی وقتی که از اتاق خود به بیرون زوم کرده‌اید قسمت نادرست را انتخاب نخواهید کرد.
- کنترل نقاط بر روی دیوارها ارتقا پیدا کرده است.
- بعضی از محدودیت‌های روی دیوارها برداشته شده است. کم‌ترین حد طول و عرض دیوار حالا یک سانتی‌متر است.
- شما حالا می‌توانید دیوارهای محیطی‌ای را که مدل شده است حرکت دهید.
- زمانی که بالای یک دیوار حرکت می‌کنید رنگ آن بسته به اینکه دیوار محیطی یا داخلی یا جدا کننده است تغییر می‌کند.
- دستور **New wall** به شما اجازه می‌دهد زاویه‌ی دیوار جدید را نسبت به دیوار موجود در داخل اتاق یا یک درجه‌ی خالص بدون هیچ نقطه‌ی مرجعی تعیین کنید. ضخامت دیوار جدید به همان مقداری که قبلاً استفاده شده باقی خواهد ماند.
- دیوارهای جدا کننده‌ی بین دو اتاق، حتی زمانی که مدل شده باشند، می‌توانند حرکت داده شوند.

امکانات طراحی Design Features

- امکان ترسیم پنجره‌های **Dormer** (پنجره‌های عمودی بیرون زننده از سقف شیبدار) از طریق انتخاب آنها از بخش اختصاصی **Components window** در آن سقف شیبدار تعبیه کنید.
- شما اکنون می‌توانید به سقف اتاق خود ضخامت بدهید؛ این ویژگی مخصوصاً زمانی اهمیت پیدا می‌کند که از بازشوهای سقفی یا پنجره‌های **dormer** درون سقف‌های تخت یا شیبدار استفاده می‌کنید.
- شما اکنون می‌توانید از نشانه‌گذاری استاندارد سیستم اندازه‌گیری آمریکا استفاده کنید، به طور خاص فوت، اینچ و یا کسری از اینچ. (برای مثال: " 2 3/16' 9")
- سرعت برنامه برای کار با پروژه‌های بسیار بزرگ (آنهايي که تعداد زیادی آیتم سه بعدی دارند) ارتقا پیدا کرده است.
- حالا این امکان وجود دارد که وقتی یک شی را می‌سازید متربالی را با انتخاب از **database** یا فهرستی از متربالی‌هایی که اخیراً بیشتر استفاده کرده‌اید به سطوح آن اختصاص دهید.

محیط سه بعدی Navigation

- کلید میانبر CTRL+3 به سرعت پنجره 3D Navigation را باز خواهد کرد.
- **Real-Time Rendering** (رندرینگ همزمان-بلادرنگ). Domu3D حالا بخش جدیدی را شامل می‌شود که به شما اجازه می‌دهد که صحنه‌ی اتاق خود را به صورت بلادرنگ با جلوه‌ی گرافیکی باکیفیت بالا، چیزی شبیه کیفیت رندهای سنتی، هدایت کنید. رندرینگ بلادرنگ در یک پنجره‌ی جداگانه، در حالت ایدئال در مانیپولر 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 پوستره فنی و تکنیکی نرم‌افزار
- ارزیابی تاثیرات منابع نوری و متریاها در داخل صحنه، بدون الزام به رندر کردن کل صحنه

رندرینگ Rendering

- نورهای LED هم اکنون موجودند.
- یک پالت رنگ جدید اضافی دیفیوز (diffuse) برای متریاها V-Ray اضافه شده است؛ هنگامی که V-Ray در دسترس باشد با پالت رنگی قبلی ترکیب می‌شود.
- **اثرات Tone Mapping** . زمانی که رندرینگ کامل شده است، تعدادی از الگوریتم‌های ToneMapping در پنجره‌ی Edit (ویرایش) در دسترس است که به شما اجازه می‌دهد نقشه‌ی رنگی تصویر را تنظیم کنید. این تنظیمات به شما اجازه می‌دهد تصاویر بیش از اندازه نوردهی شده را بهبود ببخشید. (برای مثال قسمت‌هایی که توسط نور خورشید به شدت سوخته‌اند).
- **نسخه جدید موتور رندر V-Ray** . اگرچه این موتور همچنان به طور کامل و منحصرأ از CPU استفاده می‌کند، این نسخه با افزایش سرعت و بهبود کیفیت تصویر تعریف شده است.
- نقشه‌بندی **Displacement** ارتقا یافته است. این ساختار نقشه‌ها به شما اجازه می‌دهد نتایج خارق‌العاده‌ی واقع‌گرایانه‌ی برای کاشی‌ها که بافت سطحی و یا ارتفاع جزئی دارند به دست بیاورید. Displacement هم در رندرینگ و هم در رندرینگ همزمان (real-time rendering) قابل مشاهده است.
- **White balance** (تعادل سفیدی): قابلیت اتوماتیک تعادل سفیدی هم اکنون در مرحله‌ی پیش تولید فراهم شده است. شما می‌توانید این ویژگی را در منو options فعال کنید.
- **Automatic exposure (آشکارسازی خودکار)**: الگوریتمی که میزان آشکارسازی خودکار را محاسبه می‌کند دیگر نیازی به تنظیمات بعدی رندرینگ ندارد؛ رندرینگ اتوماتیک حالا سریع‌تر است و این به شما امکان می‌دهد به خصوص زمان کار با رندهای آزمایشی و اولیه با سرعت بیشتری کار کنید.
- **Rendering Workflow** (جریان رندرینگ): با اضافه شدن دو ویژگی قبلی، جریان رندرینگ ساده شده است و حالا این امکان وجود دارد که کنترل‌گرهای White balance و Exposure همواره به صورت اتوماتیک تنظیم شوند.

بدون نگرانی درباره آنها در خلال فاز طراحی پروژه شما. شما می‌توانید اگر نیاز بود، اصلاحات نهایی را در مرحله پس تولید post-production انجام دهید.

- از نسخه‌ی ۲۰۲۰،۱ به بعد دیگر موتور رندر Mental-Ray در برنامه در دسترس نیست. پروژه‌های قدیمی کار شده با این موتور رندر به صورت اتوماتیک طوری تغییر می‌کنند که اجازه رندرینگ با موتور V-ray را داشته باشند.
- هم‌اینک امکان استفاده از تصاویر پس زمینه برای جایگذاری در پنجره‌ها وجود دارد، و به شما این اجازه را می‌دهد تا هر پس زمینه‌ای که می‌خواهید، داشته باشید و در نتیجه وضوح تصاویر خود را در مرحله رندرینگ بهبود ببخشید.
- اشکالات نرم‌افزاری نسخه‌ی 2019 رفع شده‌اند.

امکانات کاشی کاری Tiling Features

- خطای موجود هنگام کاشی کاری درون تورفتگی‌های دیواره برطرف شده است.
- خطای موجود هنگام کاشی کاری سقف‌های تخت یا شیب‌دار برطرف شده است.
- خطای موجود هنگام استفاده از ویژگی *Customize Off-shading* (سفارشی‌سازی سایه-روشن) برای کاشی‌های مستطیلی چرخانده شده در حالت 90 و 270 درجه برطرف شده است.
- خطایی که اجازه نمی‌داد قسمت بالایی دیوار کوتاه شده‌ای را کاشی کاری کرد، برطرف شده است.

نمای دوبعدی Surface 2D Window

- کلید میانبر CTRL+2 به سرعت پنجره‌ی Surface 2D نمای دوبعدی را باز می‌کند.
- ویژگی‌های Zoom و Pan ارتقا یافته‌اند و با موارد پنجره Layout تطبیق یافته‌اند.
- خطایی که اجازه‌ی نمایش یا چاپ دیوارهای داخلی را نمی‌داد برطرف شده است.

سایر تغییرات

- شما حالا می‌توانید یک تصویر را بعد از اتمام رندرینگ به عکس خود به حالت چاپی (Watermark) اضافه کنید. این ویژگی به شما اجازه می‌دهد که به آسانی لوگوی کمپانی خود را بر روی تصویر رندری که برای مشتری‌های خود تولید کرده‌اید قرار دهید.
- سامانه‌ی جستجو بر اساس آیتم‌هایی که در پروژه وجود دارند. اگر این قابلیت فعال باشد، لیستی از متریاال‌های استفاده شده در پروژه شما به صورت خودکار در هر بار ذخیره‌سازی برآورد می‌شود. وقتی که شما از قابلیت Open Project استفاده می‌کنید، می‌توانید بر اساس محتویاتی که در پروژه‌ی شما بودند، به جستجو بپردازید. سامانه‌ی جستجو بر اساس کد کالا، نام تولید کننده، نام کالکشن (مجموعه) و توضیحات کالا به بررسی خواهد پرداخت.

- ثبات برنامه در زمانی که کامپیوتر شما در حالت Standby است یا در هنگام تغییر دادن کاربران بهبود یافته است.
- محاسبات آماری: داده‌های جدید آماری میزان مصرف، هم‌اکنون برای مدیران نسخه‌های سرویس گیرنده-سرویس دهنده (Client-Server) در دسترس است. علاوه بر اطلاعات گردآوری شده در نسخه‌های قبلی، شما حالا می‌توانید به موارد زیر دسترسی داشته باشید:
- مجموع تعداد پروژه های هر کاربر
- قابلیت جستجوی پروژه‌های ساخته شده توسط یک کاربر در یک مدت زمان خاص
- زمان اختصاص یافته برای هر پروژه توسط یک کاربر