



**D5 RENDER**

Wiodące rozwiązania w projektowaniu i wizualizacji

# D5 RENDER 2.8 NOWOŚCI



# D5 RENDER 2.8

<b>Nowości i optymalizacje (wersja krótka)</b>	-----3
<b>Nowości i optymalizacje (wersja szczegółowa)</b>	-----4
<b>AI</b>	-----4
<b>Renderowanie</b>	-----5
<b>Cechy</b>	-----9
<b>Przepływ pracy</b>	-----13
<b>Zasoby</b>	-----14
<b>Podsumowanie najważniejszych wydarzeń w aktualizacji 2.8</b>	-----17

# Nowości i optymalizacje

## ➤ AI

1. AI Enhancer
2. Dodane: style rzeźby i PBR do „Tekst do 3D”
3. Zoptymalizowana, płynna interakcja

## ➤ Rendering

4. Zoptymalizowany efekt półprzezroczystości dla materiałów przezroczystych
5. Dodana mapa krycia do materiałów przemieszczeniowych
6. Kaustyka światła słonecznego
7. Dodana opcja koloru nieba do HDRI
8. Efekt tęczy flary
9. Nakładka AO w podglądzie
10. Obniżone zużycie pamięci szczytowej podczas renderowania obrazów

## ➤ Cechy

11. Ulepszone rozproszenie D5: zapisywanie ustawień wstępnych, usuwanie, wielokrotny wybór niezależnych modeli i zoptymalizowana interakcja dla rozproszenia D5
12. Dodana prędkość myszy do trybów nawigacji
13. Zoptymalizowany obrót Gizmo
14. Dodano kontrolę widoczności klatek kluczowych modeli i warstw
15. Obsługa kontrolera animowanych modeli w trybie wideo
16. Obsługa pakietów językowych dostarczanych przez społeczność

## ➤ Workflow

17. D5 LiveSync dla Rhino
18. D5 LiveSync dla Vectorworks

## ➤ Zasoby

19. Modele placu budowy
20. Materiały półprzezroczyste
21. Ustawienia rozproszenia

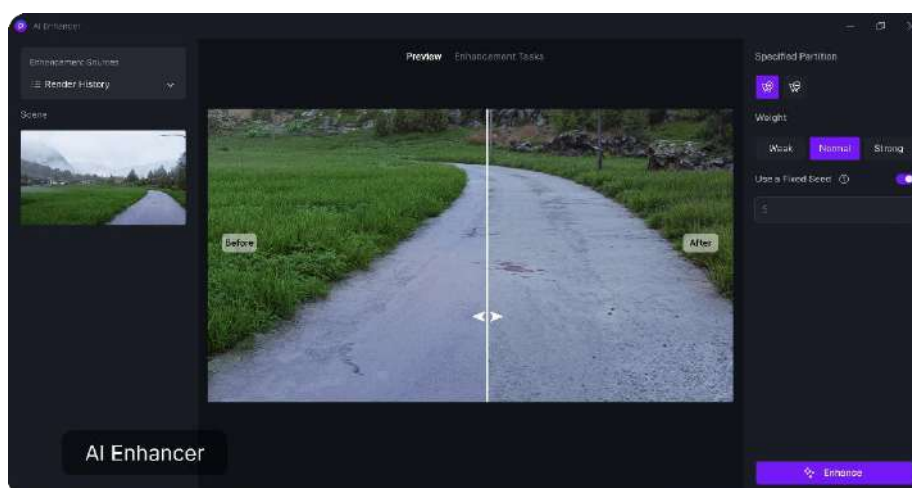
# Nowości i optymalizacje (wersja szczegółowa)

## ➤ AI

### 1. AI Enhancer (beta)

- Dodano opcję „AI Enhancer”, aby poprawić szczegóły renderowanych obrazów (oświetlenie, materiały, postacie, pojazdy, roślinność itp.)
- Uzyskaj dostęp do funkcji „AI Enhancer” z paska nawigacyjnego.
- ✓ Określona partycja: obsługuje wybieranie określonych obszarów obrazu w celu ulepszenia, pozostawiając niewybrane części bez zmian. Jeśli nie zostanie wybrany żaden obszar, cały obraz zostanie domyślnie poprawiony.
- ✓ Waga: obsługuje trzy poziomy intensywności: słaby, normalny i mocny.
- ✓ Użyj stałego ziarna: ziarno to liczba całkowita z zakresu od 1 do 2147483647. Wprowadź ten sam obraz i ziarno, a otrzymasz ten sam wynik.
- Dodano kanał AI Enhancer, aby poprawić dokładność wyboru obszaru podczas korzystania z „AI Enhancer”.
- Zadania ulepszeń są rejestrowane na Twoim koncie D5, co pozwala na śledzenie i przeglądanie historii zadań.

Uwaga: obsługuje tylko ulepszenie obrazów o rozdzielczości do 4K z Historii renderowania.



## 2. Dodane: style rzeźby i PBR do „Tekst na 3D”

- Dodane: style rzeźby i PBR do „Tekst na 3D”

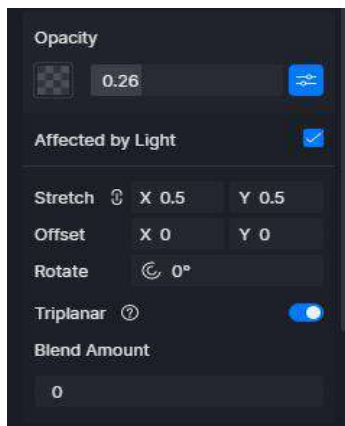
## 3. Zoptymalizowana, płynna interakcja

- Integruje technologie analizy obrazu, aby automatycznie określić, czy bieżąca mapa wymaga usunięcia szwów w pionie, poziomie czy w obu kierunkach

## ➤ Rendering

## 4. Zoptymalizowany efekt półprzezroczystości dla materiałów przezroczystych

- Umożliwia bezpośrednie i pośrednie oświetlenie przezroczystych materiałów dzięki nowej opcji „Wpływ światła”, aby łatwo uzyskać takie efekty, jak kolorowe szkło gradientowe.
- Zaznacz opcję „Wpływ światła”, ustaw wartość krycia mniejszą niż 1, a materiał zostanie oświetlony. Do kontrolowania wzoru krycia można używać map czarno-białych.



## 5. Dodana mapa krycia do szablonu materiału przemieszczenia

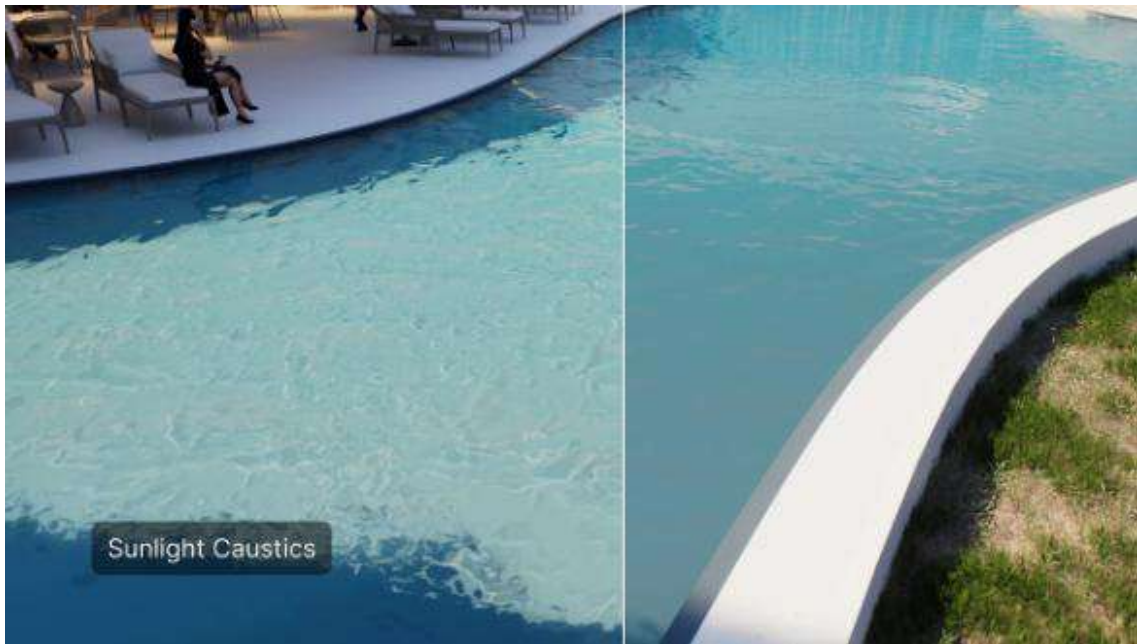
- Dodano mapę krycia do szablonu materiału przemieszczenia, aby umożliwić precyzyjną kontrolę nad cięciem materiałów. Uzyskuje nierówne i puste efekty na żywoplotach, płotach, bambusowych powierzchniach tkackich i innych materiałach



## 6. Kaustyka światła słonecznego

- Dodano kaustykę światła słonecznego, aby symulować efekty załamania i odbicia światła słonecznego.
- Obsługuje kaustykę światła słonecznego w HDRI z niestandardowym słońcem, geo i niebem z regulowanymi parametrami intensywności i miękkości kaustyki.
  - ✓ Intensywność kaustyki: Wartość mnożnika kaustyki. Wyższa wartość powoduje wyraźniejszy efekt kaustyczny.
  - ✓ Miękkość: stopień zmiękczenia wzorów kaustycznych, który ma wpływ, gdy promień dysku słonecznego jest większy niż 0.

Uwaga: Włącz także opcję kaustyki w szablonach materiałów „Niestandardowe”, „Woda” i „Przezroczysty”, aby prawidłowo wyświetlić efekt. „Niestandardowy” obsługuje kaustykę odbicia, podczas gdy szablony „Przezroczysty” i „Woda” obsługują zarówno kaustykę odbicia, jak i załamania.

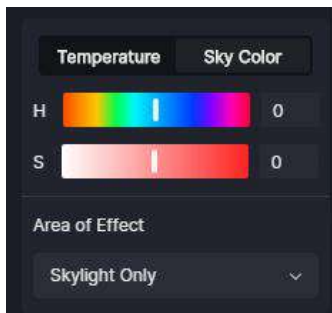


## 7. Dodano opcję koloru nieba dla HDRI

- Dodano opcję „Kolor nieba” do HDRI z regulowaną barwą i nasyceniem.
  - ✓ Barwa: Wartość domyślna nie ma wpływu na oryginalny odcień. Dostosuj parametry, aby zmienić stopień przesunięcia odcienia.
  - ✓ Nasycenie: Intensywność lub czystość kolorów, przy czym parametr mieści się w przedziale od -100 (szary) do 100 (pełne nasycenie)
- Dostosowania temperatury i koloru nieba działają domyślnie tylko w przypadku świetlika (tj. koloru światła nieba). Obsługuje ustawienie „Obszaru efektu” „Tylko tło” lub „Wszystkie”.



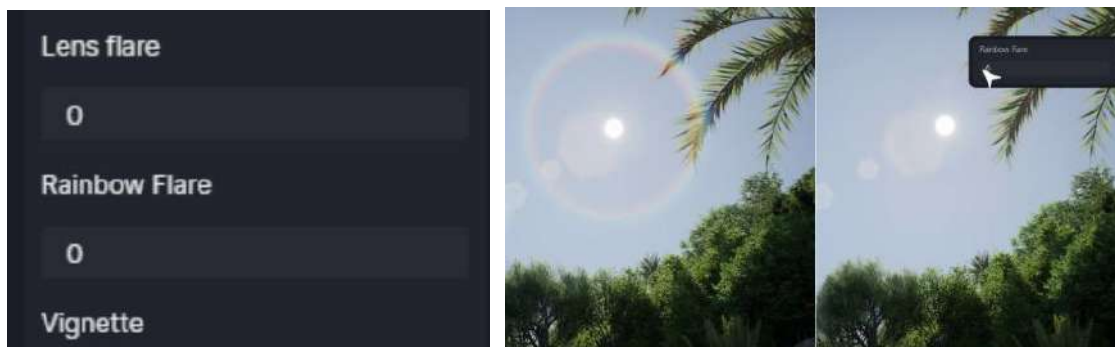
Uwaga: Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zresetować parametry po dostosowaniu temperatury/koloru nieba.



## 8. Efekt tęczowej flary

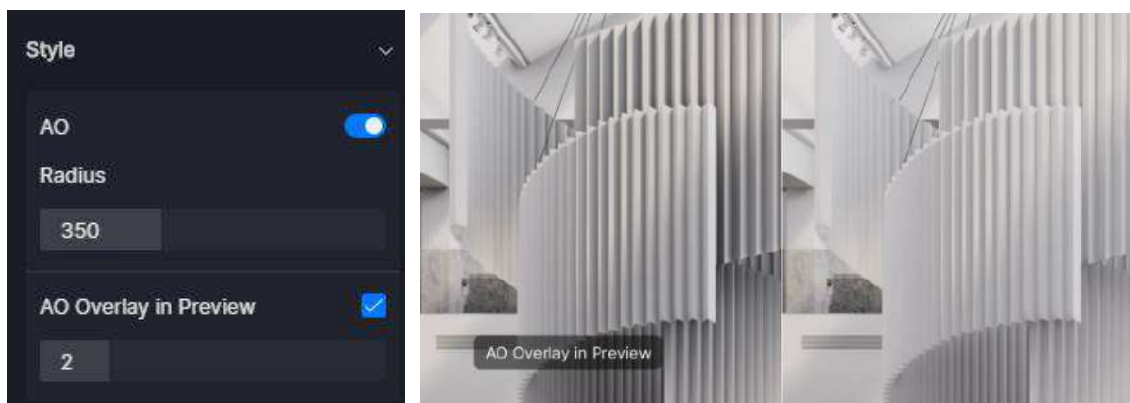
- Do panelu „Efekty” dodano opcję „Tęczowy rozbłysk”, aby symulować kolorową poświatę wokół słońca podczas fotografowania kamerą.

Uwaga: ten efekt jest obsługiwany tylko w przypadku Geo i Niebo



## 9. Dodano nakładkę AO w podglądzie

- Dodano opcję „Nakładka AO w podglądzie” do opcji Efekt > Styl. Obsługuje regulację intensywności efektu AO w rzutni w celu uwydatnienia szczegółów, eliminując potrzebę nakładania kanału AO i eksportowanego obrazu w oprogramowaniu do postprodukcji.





## 10. Obniżone zużycie pamięci szczytowej podczas renderowania obrazów

- Zoptymalizowano algorytmy łączenia do renderowania obrazu, aby zmniejszyć szczytowe zużycie pamięci i ryzyko awarii oprogramowania.

### ➤ Cechy

## 11. Ulepszony Rozproszenie K5

- Dodano efekt Cull, który definiuje obszary wolne od rozproszonych roślin/obiektów.
  - ✓ Wybierz Scatter z listy zasobów. Przejdź do sekcji „Efekty” i wybierz materiał/model (naciśnij klawisz skrótu „X”, aby przełączyć), aby utworzyć efekt Cull.
  - ✓ Kliknij efekt Cull, aby dostosować „Zasięg Cull” i „Obszar opadu” za pomocą opcji „Odległość”, „Gęstość”, „Skala” i „Szum”, jeśli są włączone.
- Obsługuje zapisywanie ustawień Scatter w D5 Studio w celu łatwego użycia później.
  - ✓ Wybierz Scatter, kliknij ikonę „Studio” w prawym panelu i zapisz Scatter z informacjami o obszarze i zawartości w Mojej przestrzeni.
  - ✓ Możesz także zapisać wyłącznie informacje o zawartości Scatter w My Space w sekcji „Treść”.
- Obsługuje wielokrotny wybór odłączonych modeli: Kliknij dwukrotnie, aby aktywować tryb „Odłącz obiekt” i naciśnij klawisz Ctrl, aby wybrać wiele obiektów do odłączenia lub przeciągnąć i zaznaczyć. Odłączone modele pojawią się na liście zasobów.
- Obsługuje metodę „przeciągnij i upuść” w celu dodania niestandardowej mapy i dodał więcej funkcji do menu wyświetlanego po kliknięciu prawym przyciskiem myszy, w tym Import, Lokalizacja pliku, Kopiuj, Wklej i Usuń.

- Obsługuje automatyczne skojarzenie modeli roślin z panelem rozproszonym: Wybranie modelu rośliny w obszarze rozproszonym na scenie spowoduje automatyczne wyświetlenie odpowiedniego panelu zarządzania punktowego na prawym pasku bocznym.



## 12. Dodane: Szybkość myszy do Nawigacji

- Dodano „Szybkość myszy” do „Nawigacji”. Można dowolnie regulować prędkość obracania się kamery wokół obiektu w trybie „Orbita” oraz prędkość obracania się kamery wokół obiektu w trybach „Lot” i „Spacer”.

## 13. Zoptymalizowany obrót gadżetów

- Zoptymalizowano inicjację obrotu poprzez wyznaczenie linii od środka gadżetu do punktu, w którym mysz kliknie na oś obrotu, jako linii początkowej.
- Na ekranie pojawi się linia łącząca środek gadżetu z pozycją myszy. Im większa odległość pomiędzy myszą a środkiem gadżetu, tym bardziej precyzyjna staje się regulacja obrotu.

- Dodano opcję wyłączenia automatycznego przyciągania do kątów 90°, 180° i 0° poprzez naciśnięcie klawisza skrótów „Shift” podczas aktywacji metauchwyty.

#### 14. Dodano kontrolę widoczności klatek kluczowych modeli i warstw

- Dodano przełącznik „Widoczność” dla modeli i warstw, aby ułatwić tworzenie animacji klatek kluczowych, umożliwiając ich pokazywanie/ukrywanie w trybie wideo.

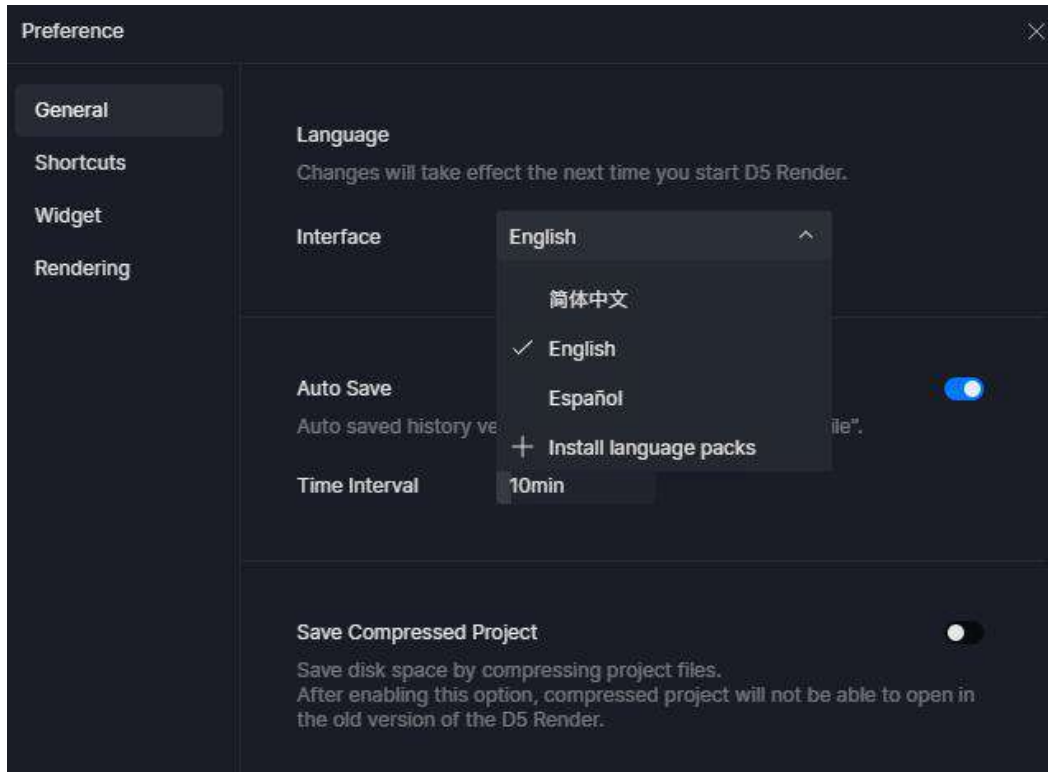


#### 15. Obsługa kontrolera animowanych modeli w trybie wideo

- Dodano kontroler animacji dla animowanych modeli w trybie wideo.

## 16. Obsługuje pakiety językowe dostarczane przez społeczność

- Obsługuje instalowanie pakietów językowych dostarczonych przez społeczność w „Preferencje” > „Język”. Kliknij „Zainstaluj pakiety językowe” i wprowadź link do pobrania pakietu.



## ➤ Workflow

### 17. D5 LiveSync dla Rhino

- Obsługuje synchronizację na żywo edycji modeli, materiałów i innych danych w Rhino bez konieczności ręcznych aktualizacji.
- Informacje o wydaniu
  - ✓ Nowość:
    - obsługuje LiveSync dla Rhino
  - ✓ Optymalizacje
    - a. Poprawiono początkową prędkość połączenia

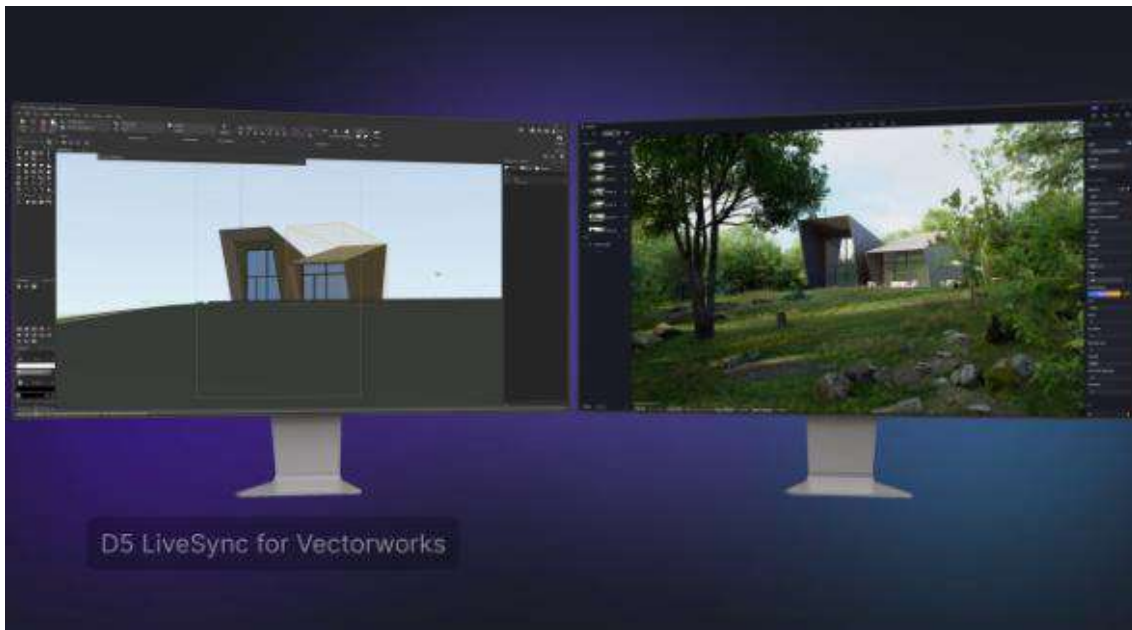
- b. Zoptymalizowane mapowanie materiałów
- c. Zoptymalizowana obsługa obiektów w blokach
- ✓ Obsługiwane
  - a. wersje Rhino 6.1 i nowsze wersje
  - b. D5 Render 2.7 i nowsze wersje



## 18. D5 LiveSync dla Vectorworks

- Obsługuje LiveSync dla Vectorworks, aby przenosić projekty z modelami, materiałami i innymi danymi z Vectorworks do D5 w czasie rzeczywistym
- Informacje o wydaniu:
  - ✓ Funkcje
    - a. Obsługuje LiveSync modeli do D5
    - b. Obsługuje LiveSync tekstur Renderworks do D5
    - c. Obsługuje synchronizację świateł z D5
    - d. Obsługuje LiveSync rzutni pomiędzy Vectorworks i D5
    - e. Obsługuje „Tylko aktywne” dla klasy/warstwy

- ✓ Obsługiwane:  
wersje Vectorworks 2024 b. D5 Render 2.7 i nowsza wersja
- ✓ Znany problem  
Obsługuje tylko widok perspektywiczny



## ➤ Zasoby

### 19. Modele placu budowy

- Postać > Profesjoniści  
Do kategorii „Postać” > „Profesjoniści” dodano 122 pracowników budowlanych, w tym menedżerów, robotników i geodetów, wyposażonych w hełmy i kamizelki ochronne.
- Na zewnątrz > Sprzęt na zewnątrz  
Do kategorii „Na zewnątrz” > „Sprzęt na zewnątrz” dodano 59 elementów sprzętu budowlanego, w tym pojedyncze/grupowe stopy materiałów, balustrady, rury betonowe, armatki mgłowe, szopy warsztatowe i kontenery.
- Pojazd > Pojazd specjalny  
Do kategorii „Pojazd” > „Pojazd specjalny” dodano 7 animowanych pojazdów, w tym



ładowarki, koparki, buldożery itp., obsługujących umieszczanie ścieżek, przelączenie światel i kontroler ładowania towarów.

- Outdoor > Sprzęt outdoorowy

Do kategorii „Outdoor” > „Sprzęt outdoorowy” dodano 2 animowane maszyny, w tym platformę z podnośnikiem nożycowym i dźwig wieżowy z regulowaną wysokością, długością i niestandardową tablicą szyldową.





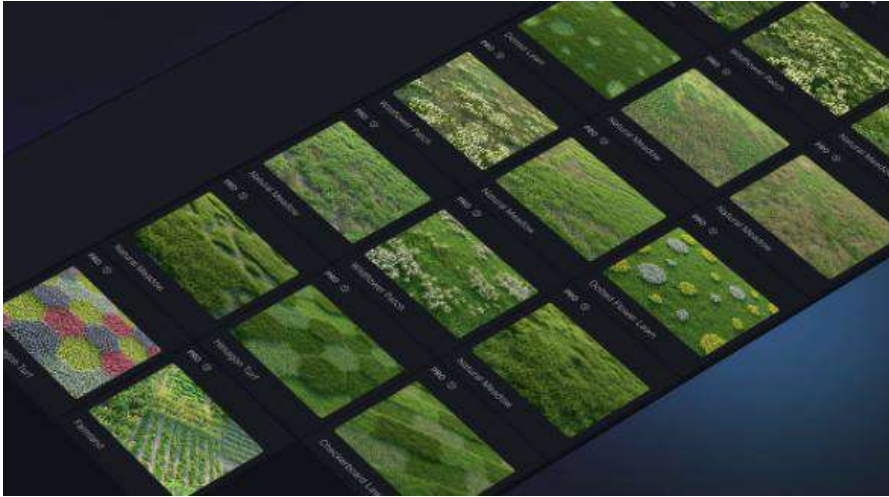
## 20. Materiały półprzezroczyste

- Materiały > Szkło

Do kategorii „Szkło” dodano 4 materiały półprzezroczyste, w tym arkusz poliwęglanowy, matowy akryl, półprzezroczyste szkło gradientowe i podstawowy materiał półprzezroczysty odpowiedni do elewacji otaczających budynków w widoku z lotu ptaka.

## 21. Ustawienia rozproszenia

- Dodano 17 presetów Scatter do biblioteki Scatter.



# Podsumowanie najważniejszych wydarzeń w aktualizacji 2.8

## 1. AI Enhancer

Poprawia szczegóły renderowanych obrazów (oświetlenie, materiały, postacie, pojazdy, roślinność itp.) i wspiera ulepszanie określonych obszarów lub całego obrazu.

## 2. Zoptymalizowany efekt półprzezroczystości dla materiałów przezroczystych

Umożliwia bezpośrednio i pośrednio oświetlenie przezroczystych materiałów dzięki nowej opcji „Wpływ światła”, aby łatwo uzyskać takie efekty, jak kolorowe szkło gradientowe.

## 3. Ulepszony punkt rozproszenia D5: ustawienie wstępne Cull i Save

Pomaga zdefiniować obszary wolne od rozproszonych roślin/obiektów za pomocą efektu Cull, który obsługuje dostosowywanie „Zasięgu usuwania” i „Obszaru opadu” za pomocą „Odległości”, „Gęstości” itp. Obsługuje zapisywanie efektów rozproszenia i ustawienia do D5 Studio, aby ułatwić późniejsze użycie.

## 4. D5 LiveSync dla Rhino

Obsługuje synchronizację na żywo edycji modeli, materiałów i innych danych w Rhino bez konieczności ręcznych aktualizacji oraz poprawia początkową prędkość połączenia, mapowanie materiałów i obsługę obiektów w blokach.

## 5. D5 LiveSync dla Vectorworks

Obsługuje LiveSync dla Vectorworks, aby przenosić projekty z Vectorworks do D5 w czasie rzeczywistym.

## 6. Kaustyka światła słonecznego

Obsługuje kaustykę światła słonecznego w HDRI z niestandardowym słońcem oraz geo i niebem, aby lepiej symulować efekty załamania i odbicia światła słonecznego, z możliwością regulacji „Intensywności” i „Miękości”.

## 7. Modele placów budowy

Dodano ponad 190 modeli placów budowy, w tym pracowników budowlanych, sprzęt, animowane maszyny i pojazdy.



**D5 RENDER**

Wiodące rozwiązania w projektowaniu i wizualizacji

**D5 RENDER 2.8 NOWOŚCI**

**DZIĘKUJEMY!**

