

Nowości:

CARAtvision lub render live:

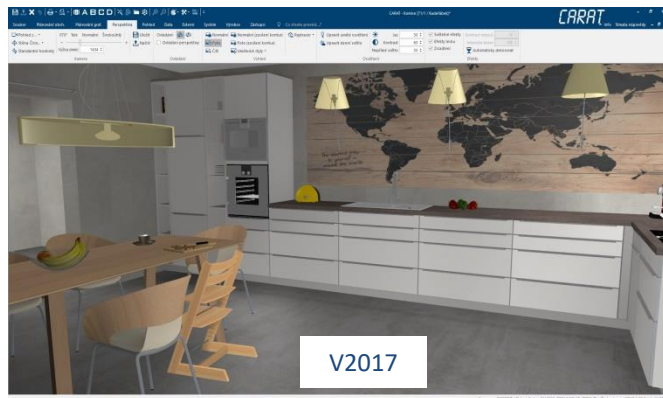
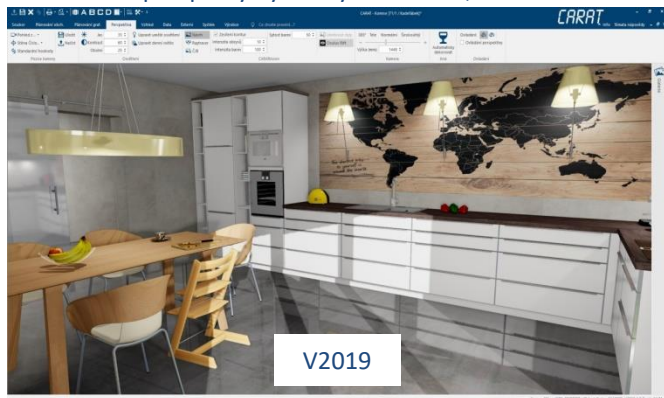
= podgląd perspektywy zbliżony do jakości fotorealistycznej.

Właściwości światła dziennego oraz sztucznego, cienie, właściwości materiałów (stopnie połysku, odbicie...) prezentowane są w czasie rzeczywistym.

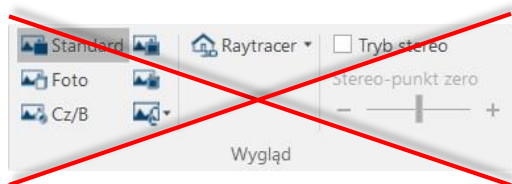


Wydajność zewnętrznej karty graficznej jest istotna dla szybkości odświeżania i dobrej jakości podglądu Perspektywy.

Porównanie perspektywy => tryb standard, nie render



Zmiany w panelu narzędzi Perspektywa:



Anulowano tryby podglądu:

Standard / Foto / Style art

Podgląd dostępny jest teraz w jakości fotorealistycznej, opcjonalnie *bez lub z pogrubieniem konturów.*

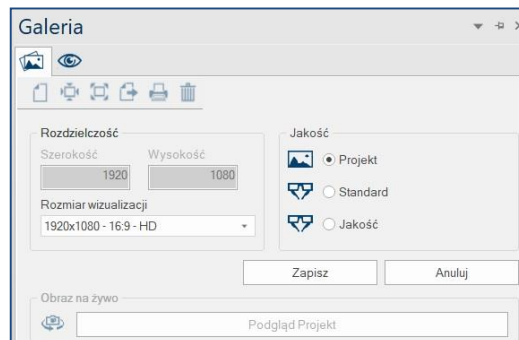
Panel Galeria:

Renderowanie wizualizacji oraz panoramy APP CARATview VR przesunięto do nowego panelu **Galeria** !

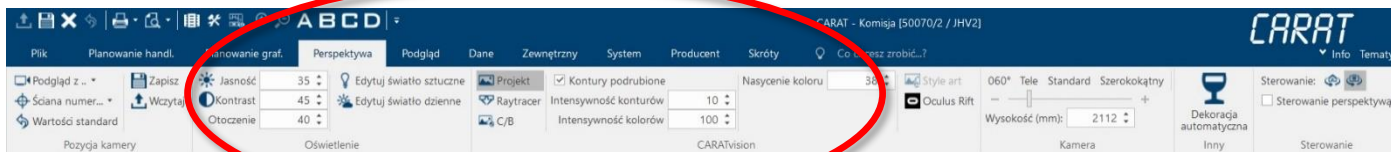
Panel Galeria jest standardowo zwinięty z prawej strony ekranu. Rozwija się po najechnaniu myszą.

Panel posiada dwie zakładki:

1. Renderowanie wizualizacji
2. Renderowanie CARATview VR



Co należy wiedzieć:



Ostateczną formę Perspektywy określają ustawienia następujących parametrów:

- *Jasność*
- *Kontrast*
- *Otoczenie (światło pośrednie)*
- *Światło sztuczne*
- *Światło dzienne*
- *Nasycenie koloru*
- *Kontury pogrubione*
 - *Intensywność konturów*
 - *Intensywność kolorów*
- *C/B – podgląd z konturami*

Powyższe parametry należy ustawić **PRZED** renderowaniem.

Ustawienia są natychmiast widoczne w Perspektywie  wyeliminowany rendering „w ciemno”. Renderowany jest obraz widoczny na ekranie w wybranej jakości.

! Wyrenderowanej sceny nie można edytować **!**

W wersji 2019 nie istnieją profile renderowania.

Podczas renderingu wybierane są: *rozmiar* wizualizacji i *jakość* renderowania.

Do wyboru są 3 poziomy renderowania:

1. **Podgląd** – w jakości projekt
2. **Standard** – w podstawowej jakości renderingu
3. **Jakość** – w najwyższej jakości renderingu

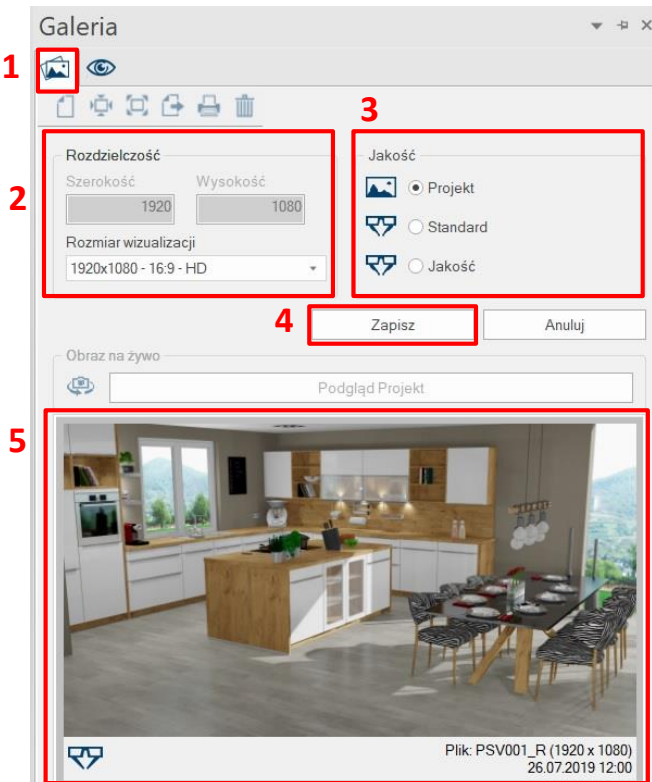
Podgląd zapisuje scenę w aktualnej jakości podglądu perspektywy.

Standard i **Jakość** renderują scenę uwzględniając cienie, odbicia, połyski itp.

Różnica między poziomem **Standard** a **Jakość** spoczywa w prezentacji szczegółów.





Jak renderować:

Renderowanie wizualizacji

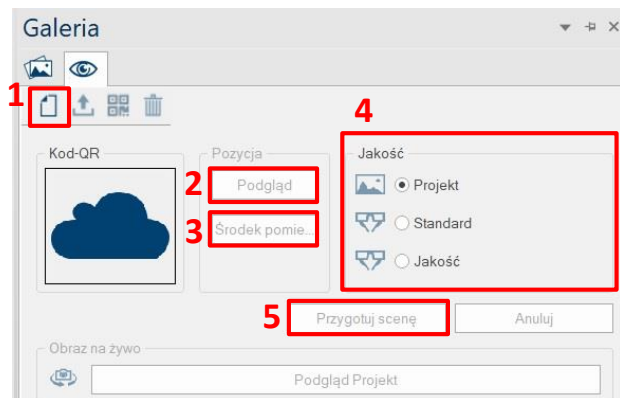


- 1) Nowy
- 2) Wybór rozmiaru: domyślny/własny
- 3) Wybór poziomu renderowania:
 - *Projekt*
 - *Standard*
 - *Jakość*
- 4) Zapisz – uruchomienie renderowania i zapis sceny
- 5) Dolna część panelu Galeria – podglądy wyrenderowanych wizualizacji

Praca z wyrenderowanymi scenami

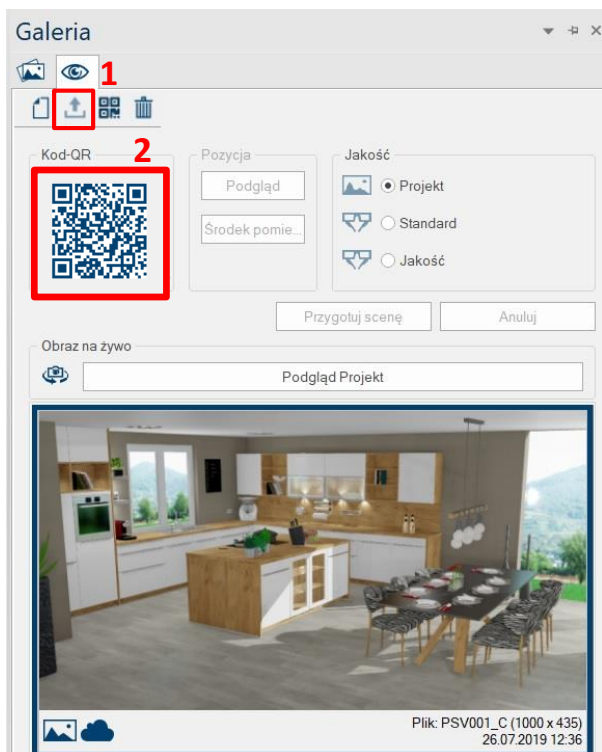
- Kliknięcie w Galerii na podgląd otworzy wizualizację w oknie perspektywy
- Narzędzia dostępne w Galerii:
 - a) Dopasowanie do rozmiaru okna 
 - b) Podgląd w rozmiarze rzeczywistym 
 - c) Eksport do *.JPG 
 - d) Druk / usunięcie 
- Przycisk **Podgląd Projekt** – powrót do trybu projektowania

Jak renderować:



Renderowanie CARATview VR

- 1) Nowy
- 2) Podgląd – kontrola pozycji kamery (obrót 360°)
- 3) Środek pomieszczenia – automatyczne ustawienie kamery w centrum planowania
- 4) Wybór poziomy – tak jak przy renderowaniu wizualizacji
 - *Projekt* – **szybki** i wystarczający do podglądu na tabletach/smartfonach
- 5) Przygotuj scenę – uruchomienie renderowania CV i zapis sceny



Przesłanie CARATview VR na tablet/smartfon

- 1) Przycisk *prześłać* przesunie scenę do CARATcloud i wygeneruje PDF z kodem QR
- 2) Dokument PDF można otworzyć kliknięciem na symbol kodu QR wyświetlony w panelu Galeria.
 - Scenę można pobrać do urządzenia za pomocą czytnika kodów QR w APP CARATview VR.