

DesignCAD Express 25.0 - poznámky k vydání verze z 22/07/2015

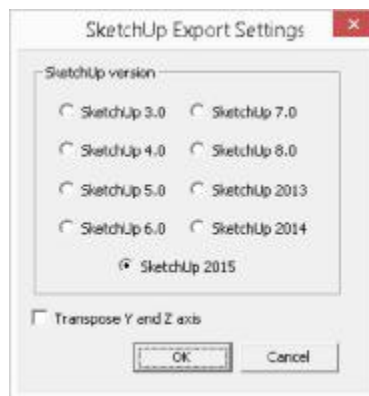
Nové vlastnosti:

DesignCAD je nyní k dispozici jako 64-bit program

Za posledních osmnáct let byly programy DesignCAD dostupné pouze jako 32-bit program. Nyní s verzí DesignCAD 3D Max 25 se to změnilo. Po dlouhé době můžeme nyní konečně nabídnout DesignCAD jak v 32-bit, tak i v 64-bitovém formátu. Zatímco 32-bitová verze je stále omezena přístupem pouze k prvním 2 GB paměti RAM systému, má 64-bitová verze DesignCAD 3D Max 25 přístup ke všem 4 a více GB, které jsou obvykle přítomny v moderních systémech. To znamená, že nyní můžete vytvářet a upravovat výkresy větší než kdy předtím.

DesignCAD nyní může exportovat soubory SKP – SketchUp verze 3.0 - 2015

SketchUp je velmi populární 3D kreslicí program. DesignCAD 3D Max 25 umí nyní export 2D i 3D výkresů a modelů do souborů formátu SKP. Při exportu do formátu SketchUp můžete zvolit cílovou verzi SketchUp a případně prohození osy Y a Z. Přemístění os (Transpose Y and Z axis) pomáhá objekty DesignCADu správně orientovat v aplikaci SketchUp, protože DesignCAD používá Y jako svislou osu, zatímco SketchUp používá jako svislou osu Z.



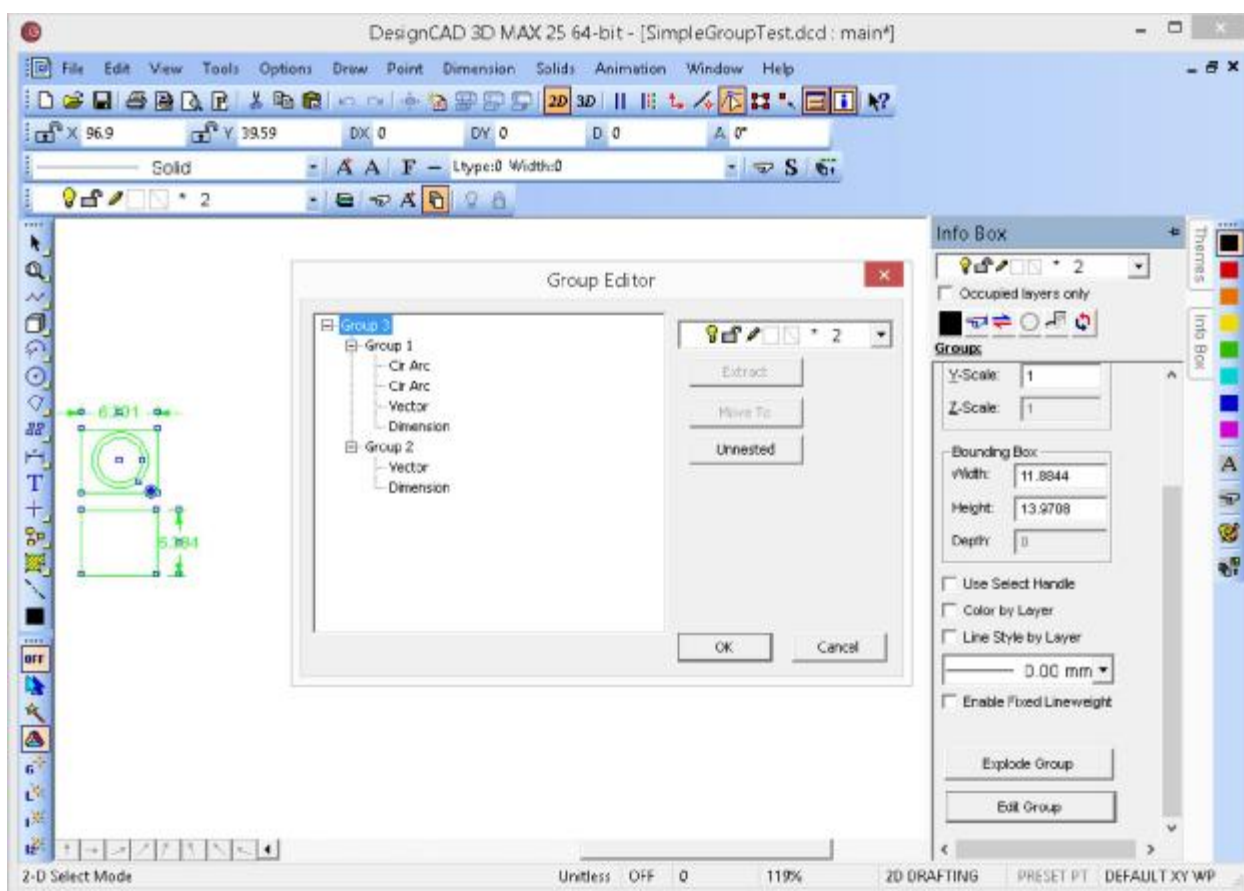
Došlo ke změnám v seznamu podporovaných obrázkových formátů

DesignCAD nyní může načíst tyto obrazové formáty: JPG, BMP, DIB, PNG, PSD, TGA, TIF, PCX, WMF, EMF a nově GIF. *Naopak následující formáty rastrových souborů již načteny být nemohou: PCT, PCD, WPG, EPS a AWD. Také Load Image File podporuje pouze rastrové WMF soubory; vektorové soubory, které pocházejí z DesignCADu musí být importovány pomocí Soubor / Import. Pokud jedna metoda nedokáže načíst soubor WMF, zkuste jinou.*

DesignCAD nyní může uložit následující obrazové formáty: JPG, BMP, TGA, TIF, PCX, PNG a nově GIF. *Tyto formáty rastrových souborů již naopak uložit nelze: PCT, PSD, WMF, WPG, EPS a AWD. Všimněte si, že DesignCAD výkresy mohou být stále exportovány do formátu WMF jako vektorová grafika, ale už je nelze ukládat jako rastrové obrázky.*

Nově je přidán Editor skupin (Group Editor)

U již jednou vytvořených skupin bylo vždy otázkou dohadů, jak určit strukturu vnořených skupin v DesignCADu. Tlačítko Podrobnosti v Info Boxu neobsahovalo seznam žádných podskupin obsažených ve vybrané skupině; byly zde uvedeny pouze nakreslené objekty. Chcete-li tento problém vyřešit, verze 25 nyní nabízí tlačítko **Upravit skupinu** (Edit Group) v okně Info Boxu. Vyberete jednu skupinu a kliknutím na tlačítko Upravit skupinu otevřete **Editor skupin** (Group Editor), který ukazuje vnitřní strukturu skupiny a veškerých podskupin a umožňuje jednoduše provést reorganizaci skupiny, aniž byste ji museli rozbít. Mezi možnosti úprav skupiny patří: **Vyjmout** | **Zrušit prázdnou** (Extrakt) - vyjmutí prvků ze skupiny a také zrušení prázdné skupiny, ze které byly přesunuty všechny prvky; **Přesunout do** (Move to) - přesun prvků z jedné dílčí skupiny do druhé; **Rozbalovací seznam vrstev** pro přesun vybraných prvků nebo skupin do jiné vrstvy; **Zrušit vnořené skupiny** (Unnested) - sloučení všech vnořených skupin a jejich obsahu do skupiny jedné úrovně.



Na obrázku vidíte vybranou skupinu, otevřený Info Box a dialogové okno Editoru skupin (Group Editor), které se otevřelo po kliknutí na tlačítko **Upravit skupinu** (Edit Group). V seznamu můžeme vidět, že vnější obal je skupina 3. Skupiny 1 a 2 jsou vnořené uvnitř skupiny 3. Každá skupina obsahuje několik samostatných prvků.

- Pokud vyberete v seznamu skupinu 3, zvýrazní se rozbalovací seznam vrstev; nyní by bylo možné přiřadit všechny skupiny a jejich obsah do jediné vrstvy. Stačí vybrat

vrstvu a kliknout na OK. To je něco jiného, než přeřadit vrstvu přímo v Info Boxu, kde se změní pouze poloha obalu skupiny 3, zatímco obsah skupiny zůstane ve svých původních vrstvách.

- Pokud v Editoru skupin přiřadíte vrstvu 3 pomocí rozbalovacího seznamu vrstev, přesune se vše obsažené v tomto uzlu (tedy vše, co je zvýrazněno zeleně na displeji) do nové stejné vrstvy.
- Když je vybrána skupina 3, máme také možnost kliknout na tlačítko **Zrušit vnořené** (Unnested) - to způsobí přesun všech prvků do skupiny 3 a odstraní nyní prázdné skupiny 1 a 2. Umístění prvků zůstane zachováno v původních vrstvách.

Pokud vybereme skupinu 1, tlačítko **Zrušit vnořené** (Unnested) zůstává zašedlé, protože skupina 1 neobsahuje žádné vnořené skupiny. Nicméně tlačítka **Vyjmout | Zrušit prázdnou** (Extrakt) a **Přesunout do** (Move to) se zvýrazní a **rozbalovací seznam vrstev** zůstává aktivní.

- Výběrem jiné hladiny v **rozbalovacím seznamu vrstev** by se přesunula skupina 1 a všechny její prvky do jediné nové vrstvy, přestože jednotlivé prvky mohly být předtím v různých vrstvách.
- Kliknutím na tlačítko **Vyjmout | Zrušit prázdnou** (Extrakt) by se odstranila skupina 1 ze skupiny 3 a stala by se samostatnou skupinou.
- Kliknutím na **Přesunout do** (Move to) můžete:
 - přesouvat jednotlivé prvky skupin mezi sebou následným kliknutím na kteroukoli jinou skupinu v rámci vybrané skupiny 3, nebo
 - přesouvat celé skupiny v rámci vybrané skupiny 3. Takže pokud kliknete na tlačítko **Přesunout do**, pak vyberte skupinu 2, skupina 1 a všechny její prvky budou nyní vnořené skupinou uvnitř skupiny 2. Pokud byste přesunuli postupně všechny prvky z určité skupiny do jiných skupin a zbyla by prázdná skupina, vyberete jí a následně smažete kliknutím na tlačítko **Vyjmout | Zrušit prázdnou** (Extrakt).
- Pokud nyní vyberete skupinu 2, tlačítko **Zrušit vnořené** (Unnested) se aktivuje, protože skupina 2 nyní obsahuje vnořené skupinu 1. Kliknutím na tlačítko **Zrušit vnořené** (Unnested) při vybrané skupině 2 dojde k přesunutí všech prvků ze skupiny 1 do skupiny 2 a odstranění skupiny 1.

Konečně, tam jsou tlačítka **OK** a **Storno** (Cancel).

- Pokud kliknete na tlačítko **Storno**, všechny změny, které jste provedli na struktuře skupiny, jsou zapomenuty a vše se vrátí do původního stavu.
- Pokud kliknete na tlačítko **OK**, všechny změny jsou aplikovány trvale do vybrané skupiny.

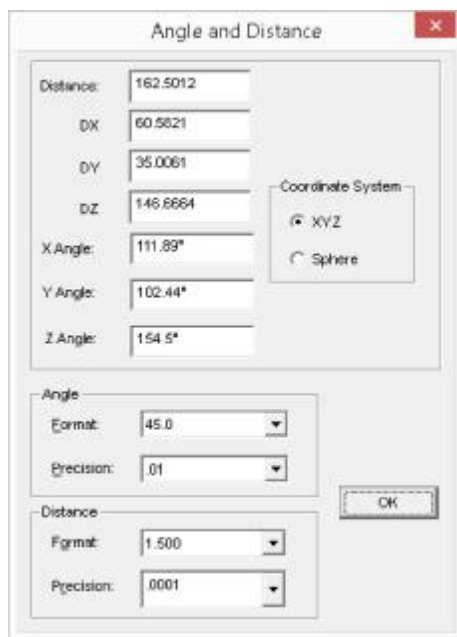
Rozšíření příkazu Text v kruhu (Balloon)

DesignCAD 25 nabízí novou možnost příkazu **Text v kruhu** (Balloon). Stále můžete určit **Průměr kruhu** (Balloon Size) jako dosud (což způsobí, že výška textu se přizpůsobí tak, aby se celý text vešel do bubliny). Nyní máte alternativní možnost stanovit **Výšku textu** (Text Size) - v tomto případě se bude bublina měnit podle velikosti textu. Můžete vybrat jednu nebo druhou možnost - nelze zadat obě nastavení. Tlačítkem **Šipka** (Arrowhead..) lze nastavit její parametry.



Vylepšení příkazu Úhel a vzdálenost dvou bodů (Distance and Angle between Two Points)

V předchozích verzích DesignCADu příkaz **Úhel a vzdálenost dvou bodů** byla zobrazena pouze celková vzdálenost a úhel mezi dvěma body. Verze 25 přidává tři nová pole vzdáleností bodů podle souřadných os **DX**, **DY**, a (v režimu 3D) **DZ**.



Generální opravy a vylepšení (General Fixes and Improvements)

Panel styl čáry (Line Style Toolbox) - Při změně stylu čáry pomocí drop-seznamu v panelu nástrojů **Styl čáry** se musel zvolený řádek vybrat kliknutím před aktuální řádek, aby se aktualizoval. Tento problém byl opraven.

Otočit (Rotate) - Byl odstraněn problém příkazu Otočit (Rotate) v Režimu vlečení (Drag Mode), kdy nebyly dodrženy definované přírůstky Kroky (Increment).

Kóty (Dimensions) - Pro všechny druhy Kótování (Dimension) byla spíš používaná Výška textu uvedená v dialogovém okně Možnosti / Text, než Výška textu definovaná pro specifický typ Kótování. Tento problém byl opraven.

Otevřít (Open) - Pokud se při povelu Otevřít u volby "Soubor typu:" nastavil filtr na "Všechny soubory *.*", po zavření a opětovném spuštění příkazu Otevřít už seznam souborů nezobrazoval žádné názvy souborů, pouze adresáře. Tento problém byl opraven.

Tisk (Print) - V příkazu Tisk, pokud jste vybrali předem definované nastavení měřítka, se muselo vybírat dvakrát, aby nové nastavení "drželo". To bylo opraveno..

Nastavit pohled (Set View) - názvy vlastních kamer uložených z předchozí verze nemusely být viditelné, pokud byl výkres otevřen v novější verzi.

Uložit soubor obrázku (Save Image File) - Při ukládání OpenGL- stínovaného obrazu s vyšším rozlišením než je skutečná zobrazení, byl obraz někdy částečně prázdný.