



Проект Объемник рабочая версия 3.6

Перечень изменений по состоянию на 20 ноября 2017 года (информационное письмо)

В данном документе представлен список изменений в программах, входящих в состав комплекса Объемник.

Рабочая версия 3.6, изменения составлены по требованию пользователей.

Компоненты, для которых проведены изменения:



Графический редактор



База данных

Это существенное обновление программы. Проведена огромная работа по улучшению удобства работы с программой и ее качества.

Теперь с уверенностью можно сказать, что нарисовать мебель и расставить элементы интерьера в помещении сможет человек с любыми навыками работы с ПК, без опыта работы с мебелью и мебельными программами.

Также программа окажется удобной и легкой в освоении для уверенных пользователей, полностью удовлетворяет современным требованиям. Удалось всю мощь и функционал программы изложить таким образом, чтобы она оказалась легкой и простой в использовании. Именно такой, какой и должна быть программа для мебельщиков. Простыми движениями мышки по экрану легко создать сложные и дорогостоящие проекты, а в дальнейшем это все необходимо для использования на планшетных ПК, в этом направлении сейчас и ведется основная работа.

Все технические подробности этого обновления описаны ниже.

Технические детали (по компонентам):



Графический редактор

1. Создан новый виджет добавления объектов, полностью переработан механизм добавления объектов и концепция работы с ними:

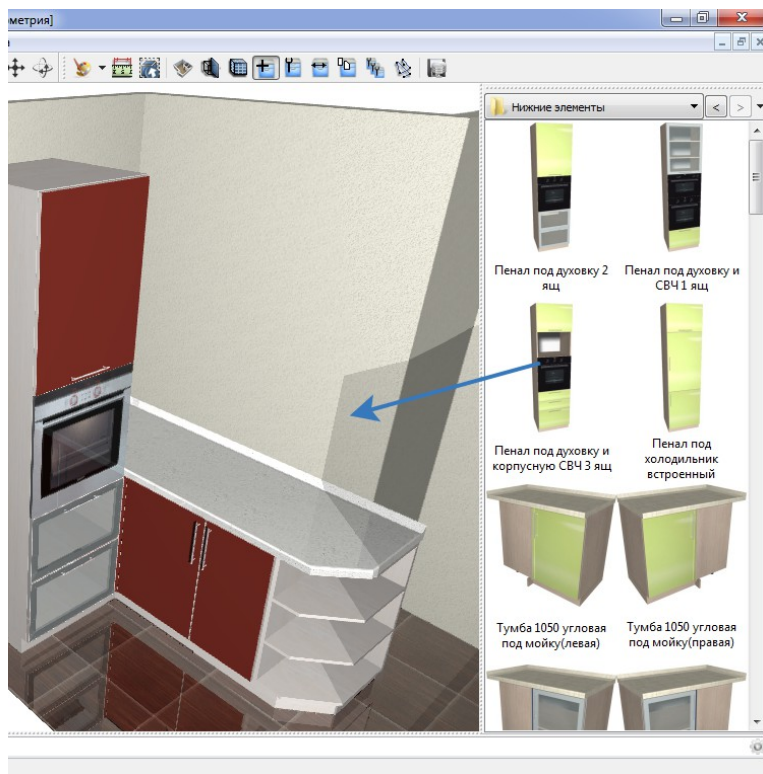


Рис 1. Новый виджет (Windows OS)

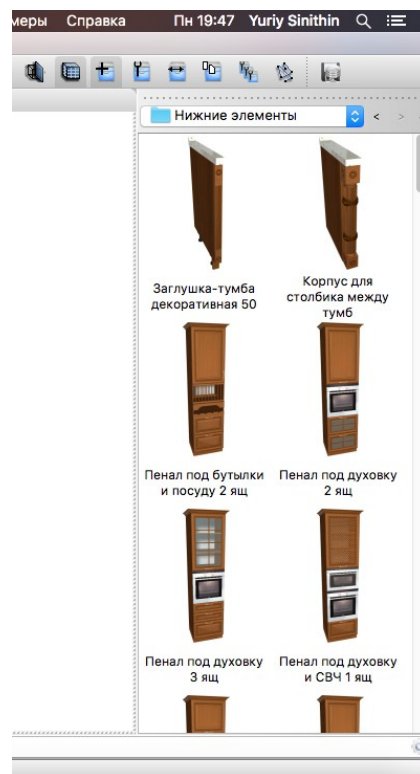


Рис 2. Новый виджет (MAC OS X)

2. Механизм Drag and Drop (Потянуть и бросить) для добавления объектов из нового бокового меню

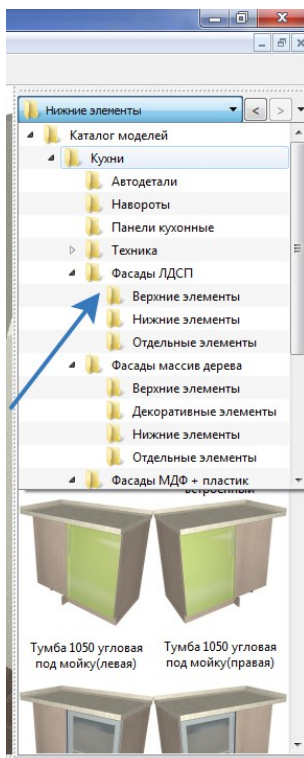
3. Механизм Drag and Drop (Потянуть и бросить) для добавления объектов из файловой системы (тумбы можно перетаскивать из папок в компьютере)

4. Двойной щелчок вызывает редактирование объекта

5. Теперь объекты можно перетаскивать мышкой в сцене. Достаточно просто потянуть тумбу и все.

6. Адаптивный режим перемещения объектов. Программа определяет, какой объект, если это не комната и не ее элементы — производит перемещения. Перемещения также производятся в зависимости от того, что делает пользователь, например, двигает вдоль стены или приставляет к другой тумбе или двигает в нишах стен и т.д.

7. Древоподобное представление папок моделей в списке над моделями, выполнены кнопки Назад/Вперед, небольшая выпадающая кнопка, вызывающая показ папок в проводнике:



Внешний вид структуры и каталогов полностью соответствует установленной ОС, поэтому работать с этой панелью удобно также, как и работать с файлами на компьютере.

Достигнуто визуальное сходство с Проводником Windows, Finder для MAC OS X, Gnome для Linux OS.

Кнопки назад/вперед «перекидывают»

в часто используемые папки и помогают выполнять быструю навигацию без поиска глазами нужных каталогов

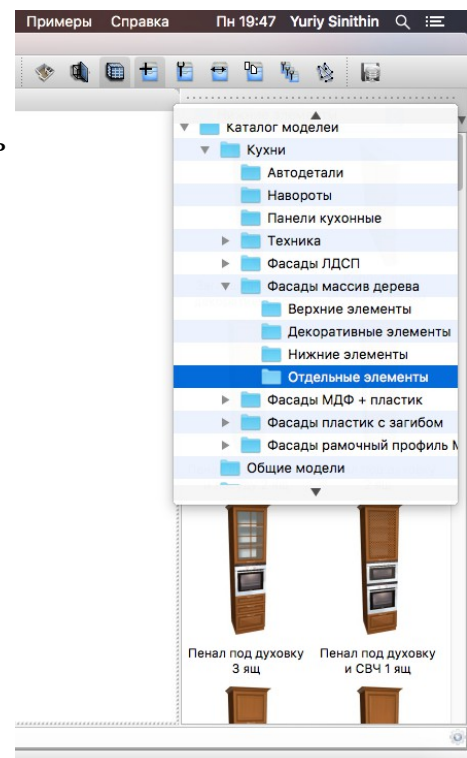


Рис 3. Древоподобная структура моделей в выпадающем списке (Windows OS)

Рис 4. Древоподобная структура моделей в выпадающем списке (MAC OS X)

8. Полный отказ от вспомогательной панели, дублирующей меню, вместо этой панели и запущен виджет добавления объектов

9. Полный отказ от структуры каталогов — каталоги теперь считываются напрямую из существующих папок, не нужно ничего настраивать дополнительно, достаточно сохранять свои модели и раскидывать их по папкам в компьютере.

10. Выполнена адаптация добавления длиномеров и автодеталей с использованием нового виджета добавления объектов — достаточно щелкнуть на длиномере 2 раза чтобы он накрыл собой линии. Также длиномер можно потянуть в сцену для накрытия линий, если они есть, а если нет, то длиномер работает как обычный объект

11. Отказ от режимов Вдоль, Совместить, Приставить и прочих в связи с адаптивным

добавлением объектов

12. Множественные доработки, оптимизация кода, упрощение существующих алгоритмов



База данных

1. Убраны все ограничения по параметрам прототипов минимум и максимум. Функционал остался, таким образом если это необходимо можно задать эти значения.
2. Множество новых прототипов — пеналы под технику, гребенка под бутылки, тарелочница и прочие.
3. Доработка ранних прототипов, расширение по параметрам. Новый подход к установке верхних элементов. Уровень навески остался при задании комнаты, но помимо него все тумбы можно навешивать Над/Под указанным размером. Этот подход более удобный, простой и понятный.

Для компьютеров Apple:

1. Исправлена ошибка, приводящая к аварийному завершению программы при потере фокуса документа.
2. Выполнена сборка на архитектуре PowerPC.

Тестовый стенд:

1. Стационар AMD Athlon Phenom x4 910 2600 MHz, 4 Gb ОЗУ, видео Nvidia GTX650 (1024 Mb) Windows 7, Linux OS
2. MacBook Pro 2012 г.в. (Video: Intel HD4000, Ram: 4 Gb)
3. Для проверки совместимости iMac 2005 г.в. (PowerPC)
4. Для проверки совместимости Intel celeron 1700 2004 г.в.

Обновление установлено, протестировано и готово к работе

_____ (_____)