



FUSION FX NOWOŚCI

Spis treści

Fusion FX 3 zmiany wizerunkowe	2
Interfejs	2
Zmiana interfejsu użytkownika - „Wstążka”	2
Personalizacja programu	2
Dynamiczne objaśnienia funkcji	3
Zarządzanie bazą klientów i projektów	4
Scalenie panelu zarządzania klientami i projektami (dawniej Connect) z programem	4
Eksport wszystkich projektów	4
Projektowanie	5
Nawigacja	5
Nowy tryb 'Nawigacji' i ikony kursora dla poszczególnych jej typów	5
Zsynchronizowana Nawigacja w widokach perspektywy.....	5
Menu Nawigacja w widoku – Mini-plan można teraz powiększyć.....	6
'Tryb Planowania' (Zredukowana Jakość Renderingu)	7
Tła za oknem	7
Tła za oknem są teraz niezależne od renderingów	7
Tła Panoramiczne	8
Możliwość dostosowania jasności tła	8
Ustawienia Generowania Filmów: pozwala użytkownikowi na wybór tła.....	9
Oświetlenie	9
Modyfikacje w Oświetleniu	9
Strefy oświetlenia	10
Złap, przeciągnij i upuść w widoku Perspektywy	11
Ulepszenia w zarządzaniu kolizjami	11
Opcja obrotu wokół środka wybranych elementów	12
Adnotacje	12
Obracanie adnotacji	12
Wytnij, Kopiuj, Wklej i Duplikuj Adnotacje ręczne.....	13
Prezentacja i Drukowanie	13
Zmiany i ulepszenia w renderingu	13
Renderingi oparte na technologii Realtime (Open GL)	13
Optymalizacja procesu obliczania w renderingach	13
Pasek postępu dla procesu renderingu	13
Uproszczony interfejs renderingu	14
Standardowe Renderingi.....	14
Renderingi Artystyczne.....	15
Wydruk	15
Drukuj do PDF.....	15
Szybki wydruk.....	15
Okno wybierz kolor: przycisk 'Zarządzaj materiałami...' i ulepszenia w funkcji 'Zarządzaj materiałami'	17
Możliwość połączenia wielu elementów do tej samej pozycji.....	17
Opcja "Zapisz do PDF" dodana do funkcjonalności 'Zapisz zrzut ekranu'	18
Uproszczony podgląd stylu i produktów	18
Import	18

Fusion FX 3 zmiany wizerunkowe

Interfejs

Nowa wersja Fusion FX zyskała wiele na zmianach wyglądu interfejsu. Nowoczesny, świeży design sprawia, że obcowanie z programem jest jeszcze przyjemniejsze. Zmieniona została również ikona programu oraz ekran powitalny.



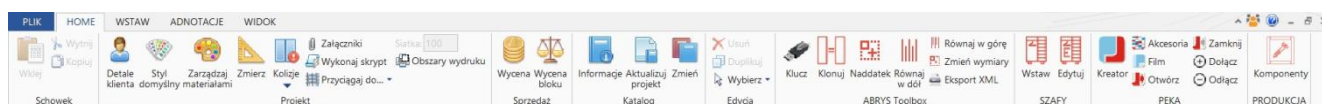
Ikona programu 20-20 Fusion FX



Ekran powitalny 20-20 FusionFX

Zmiana interfejsu użytkownika - „Wstążka”

Oprogramowanie Fusion zostało wyposażone w nowoczesny, dynamiczny i spójny interfejs użytkownika, na wzór zasad stosowanych przez Microsoft ("Ribbon" - "Wstążka") w pakiecie produktów MS Office.



Przykładowe menu "Wstążka"

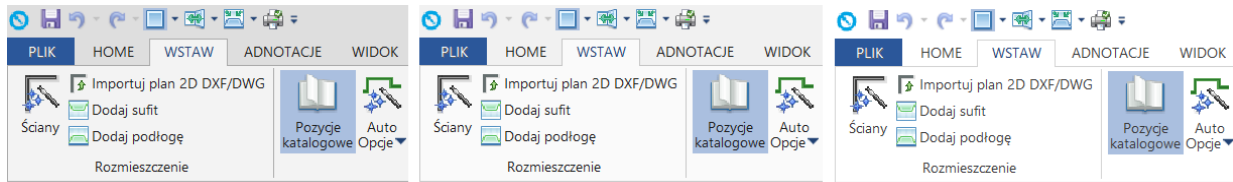
Takie podejście pozwoliło przeanalizować poszczególne funkcje Fusion i zgrupować je tematycznie w serii logicznych zakładek, paneli i zbiorów ikon.

Menu "Wstążka" pozwoliło również na to, aby w pełni korzystać z najnowocześniejszych narzędzi interfejsu jakie dostarcza Microsoft (takich jak menu pływających, menu-galerii, pasków narzędzi szybkiego dostępu i wielu innych), aby zapewnić użytkownikom jeszcze bardziej wygodną i efektywną pracę.

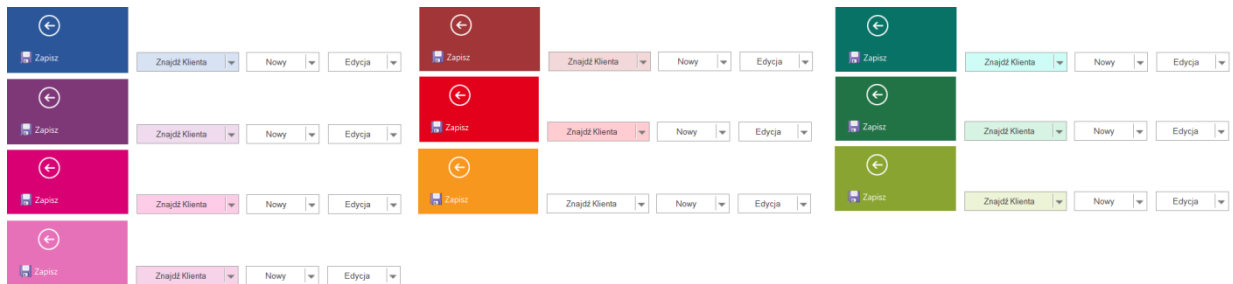
Personalizacja programu

W menu **Opcje** (zakładka **PLIK**) użytkownik będzie mógł wybrać i zastosować:

- różne style interfejsu (biały, jasnoszary lub ciemnoszary);
- kolor akcentu dla aplikacji (niebieski, brązowy, zielony, jasnozielony, purpurowy, pomarańczowy, różowy, ...);
- obraz tła do zastosowania na wstążce ('Słomki', 'Kaligrafia', 'Koła i paski', 'Obwód', 'Chmury', 'Pnie drzew').



Style interfejsu

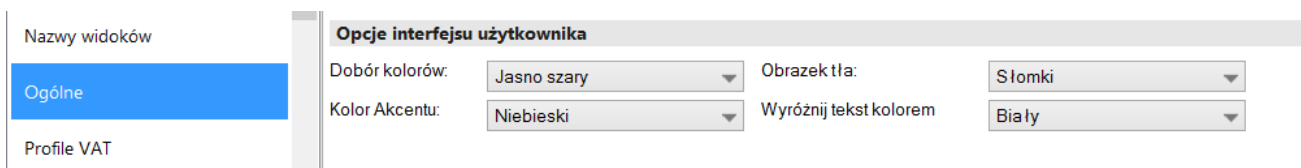


Kolory akcentu aplikacji



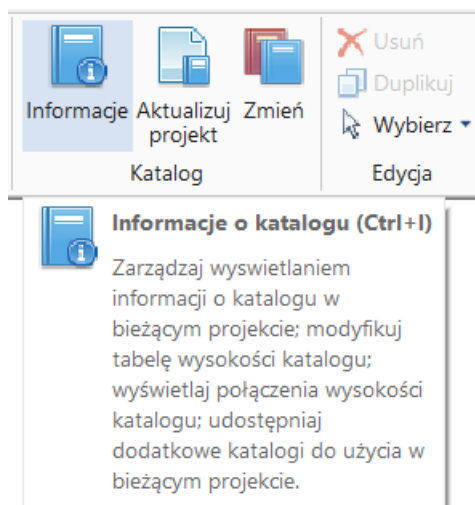
Obrazy tła na wstążce

Aby modyfikować wygląd interfejsu, należy w menu **Opcje** (zakładka **PLIK**) wybrać zakładkę **Ogólne** i odnaleźć **Opcje interfejsu użytkownika**.



Dynamiczne objaśnienia funkcji

Nowy interfejs pomaga również projektantom, którzy rozpoczynają dopiero pracę z Fusion – dzięki objaśnieniom każdej ikony, które pojawiają się po najechaniu na nią myszką – o wiele łatwiej jest poznawać poszczególne funkcje.



Objaśnienie funkcji po najechaniu na ikonę

Zarządzanie bazą klientów i projektów

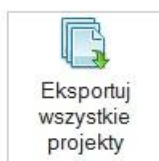
Scalenie panelu zarządzania klientami i projektami (dawniej Connect) z programem

Panel jest teraz scalony z programem i można wygodnie przechodzić do niego podczas projektowania wybierając zakładkę **PLIK**. Tutaj również odnajdziemy menu **Opcje** – służące ustawieniom parametrów programu.

The screenshot displays the Fusion FX 3 software interface. On the left is a dark blue sidebar with navigation icons and labels: Zapisz, Zapisz jako, Zamknij, Klient, Zadania, Historia, Ostatni..., Zarządzaj, Drukuj, Drukuj widok, Zapisz widok do pliku, **19525.10.39: Send to Viewer**, Ekspert, Menadżer katalogów, Opcje, Wyjście. The main window title is '20-20 Fusion FX'. At the top, there are buttons for 'Znajdź Klienta', 'Nowy', 'Edycja', and 'Log'. The client details form includes fields for 'Nazwa' (pan Test Testowy), 'Telefon', 'Sprzedawca' (Admin), 'Adres 1', 'Adres 2', 'E-mail', 'Województwo', 'Kraj/region', and 'Kod pocztowy'. To the right, there are fields for 'Ni Klienta' (ACM/2), 'Status klienta' (Nowy klient), 'Status zmiany danych' (27/10/14), and 'Data otwarcia' (27/10/14). Below this is a 'Notatka' section with tabs for 'Projektant', 'Marketing', and 'Ogólna baza...'. The 'Projekty' section features a table with columns: 'Nazwa projektu', 'Ostatnio modyfikacja', 'Ogólna baza...', 'co', and 'Wyrejestrował'. The table contains entries for 'autoplent', 'szafa', 'kuchnia 01', and 'kuchnia 01'. To the right of the table is a technical drawing of a kitchen layout with a sink and stove.

Ekspert wszystkich projektów

W najnowszej wersji pojawiła się możliwość wykonania eksportu wszystkich projektów dla wszystkich klientów. Wystarczy tylko wybrać folder, w którym chcemy zapisać pliki projektów i program rozpoczyna automatycznie eksport kolejnych projektów do wybranego folderu w formatach .rom.



Eksportuj wszystkie projekty z 20-20 Fusion

- Wyszukaj i eksportuj wszystkie projekty do wybranej lokalizacji

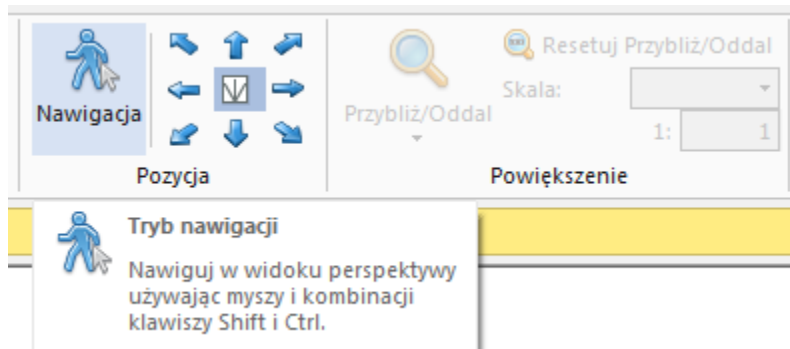
Jeżeli użytkownik ma dużą bazę projektów – należy przyjąć, że taki eksport może potrwać kilka godzin – jeden projekt może być eksportowany kilka minut.

Projektowanie

Nawigacja

Nowy tryb 'Nawigacji' i ikony kursora dla poszczególnych jej typów

Fusion wykorzystuje teraz jeden zintegrowany tryb nawigacji w widoku perspektywy, polegający na użyciu klawiatury w połączeniu z wciśniętym lewym klawiszem myszy. Zastępuje to serię "indywidualnych" typów nawigacji wcześniej dostępnych z menu **Widok**. Korzyści z tej zmiany są dwojakiego rodzaju:

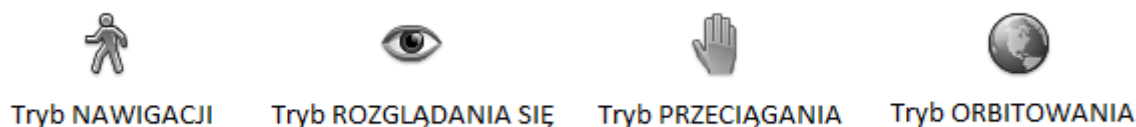


Po pierwsze, nawigacja została tak zmodyfikowana, by wymagała o wiele mniej ruchu myszą. Oznacza to, że użytkownik nie musi przesuwania myszy w sposób ciągły w żądanym kierunku, wystarczy tylko delikatnie zainicjować ruch w określonym kierunku przemieszczania się stopniowo od środka ekranu. Prędkość ruchu będzie zależeć od tego, jak daleko znajdzie się kursor od centrum samego ekranu – kursor bliżej środka spowoduje spowolnienie ruchu, dalej od centrum daje szybszy ruch. Przesuwanie myszy z powrotem do środka ekranu, umożliwia dodatkowe zmiany kierunku.

Po drugie, użytkownik nie musi za każdym razem wybierać różnych ikon nawigacyjnych w menu Widok za każdym razem, kiedy chce zmienić metodę ruchu; teraz wystarczy po prostu wybrać pojedynczy tryb nawigacji i użyć kombinacji klawiszy Shift i Ctrl razem z lewym klawiszem myszy:

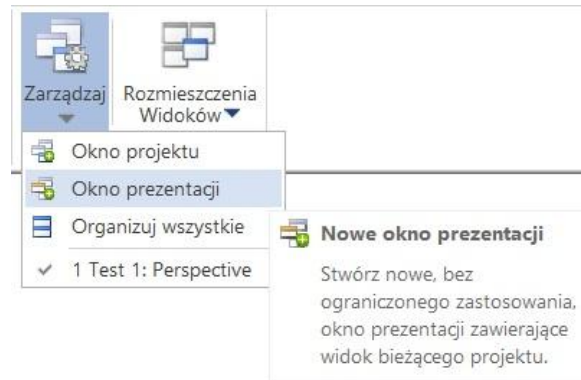
- **Domyślnie:** "Chodzenie"
- **Ctrl:** "Rozglądanie się"
- **Shift:** "Przeciąganie"
- **Ctrl i Shift:** "Orbitowanie"

Przy użyciu różnych kombinacji klawiszy oraz myszki, ikona nawigacji zmieni swój wygląd, wyraźnie wskazując typ nawigacji, który jest obecnie w użyciu:

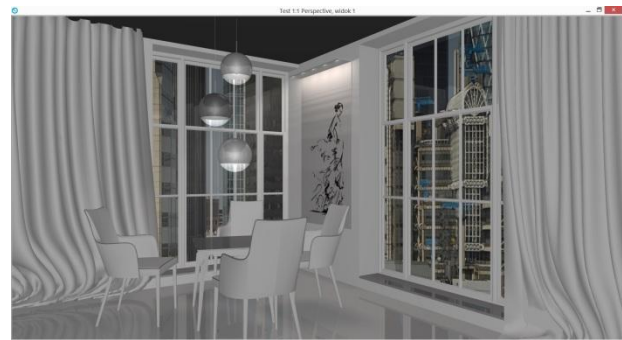
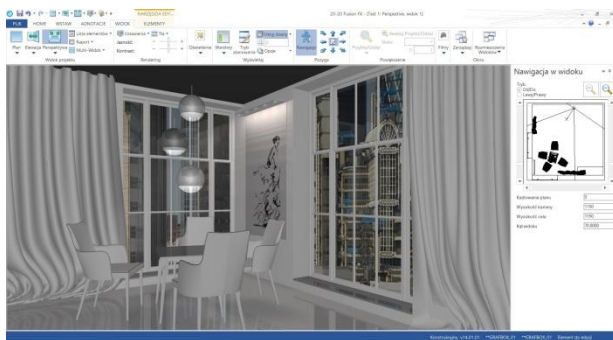


Zsynchronizowana Nawigacja w widokach perspektywy

Projektanci często korzystają z funkcjonalności "**Okno prezentacji**", aby pokazać klientowi widok projektu w osobnym oknie podglądu. Okna prezentacji nie obejmują wstążki z menu programu i innych menu bocznych i są często umieszczane na osobnym monitorze (innym niż ten używany przez projektanta), co pozwala klientowi w pełni koncentrować się tylko na projekcie. Czasem jednak może być tak, że monitor używany do wyświetlania okna prezentacji nie jest w pełni widoczny dla projektanta.



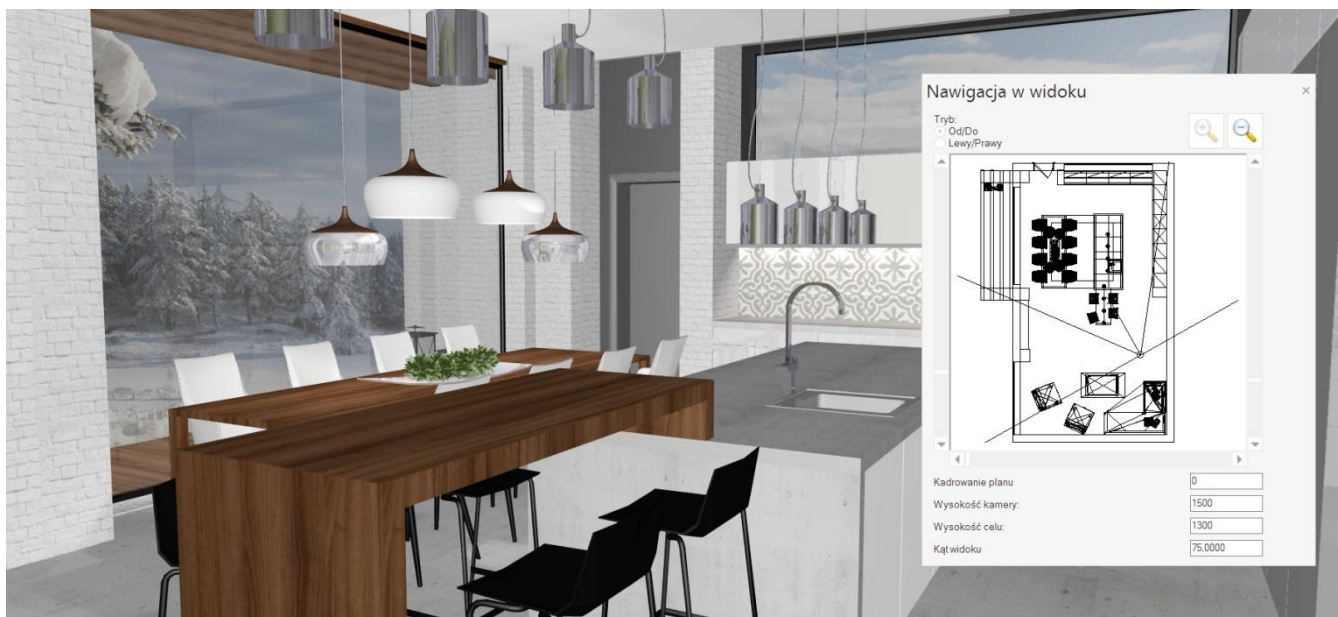
Nowa funkcja umożliwi "synchronizowanie" ruchu w trybie nawigacji między oknem projektu i oknem prezentacji, zapewniając w ten sposób, że klient i projektant zawsze będą widzieć dokładnie to samo na ekranie, podczas poruszania się w trybie nawigacji w widoku perspektywy.



Okno projektu i okno prezentacji

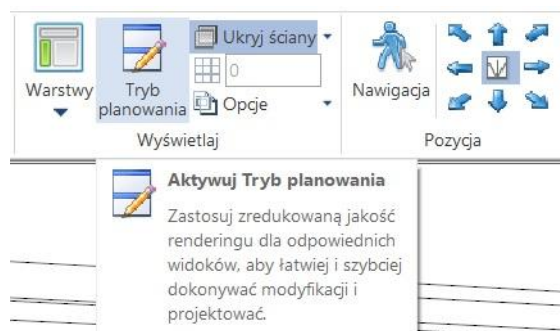
Menu Nawigacja w widoku – Mini-plan można teraz powiększyć

Dzięki nowym możliwościom interfejsu menu **Nawigacja w widoku** możemy teraz umieścić po prawej/lewej stronie czy na przykład stworzyć tzw. menu pływające – czyli osobne okno w programie, które możemy dowolnie przesuwać. Jednak najważniejszą zaletą tego rozwiązania jest to, że pozwala ono zmieniać rozmiar menu, przez co zmienia się wielkość podglądu pomieszczenia (tzw. mini-planu). Ułatwia to znacznie precyzyjne ustawianie widoku (położenia kamery i celu).



'Tryb Planowania' (Zredukowana Jakość Renderingu)

Ta funkcja pozwala projektantowi szybko i łatwo przełączyć się pomiędzy fazami planowania i prezentacji w procesie projektowania bez konieczności ręcznej zmiany ustawień renderingu dla każdego z widoków/okien. Ikona **Tryb planowania** znajduje się w zakładce **WIDOK** w dziale **Wyświetlaj**.



Funkcja ta przydaje się szczególnie wtedy, gdy wysoka jakość renderingu jest już zastosowana do różnych widoków/okien i użytkownik chce jeszcze dokonać szeregu zmian w projekcie. Może wtedy po prostu przełączyć się na "Tryb planowania", który automatycznie zastosuje obniżoną jakość renderingu (Open GL lub Pokaż linie) do wszystkich odpowiednich widoków/okien, w miejsce wyższej jakości wcześniej określonej – by przyspieszyć działanie.

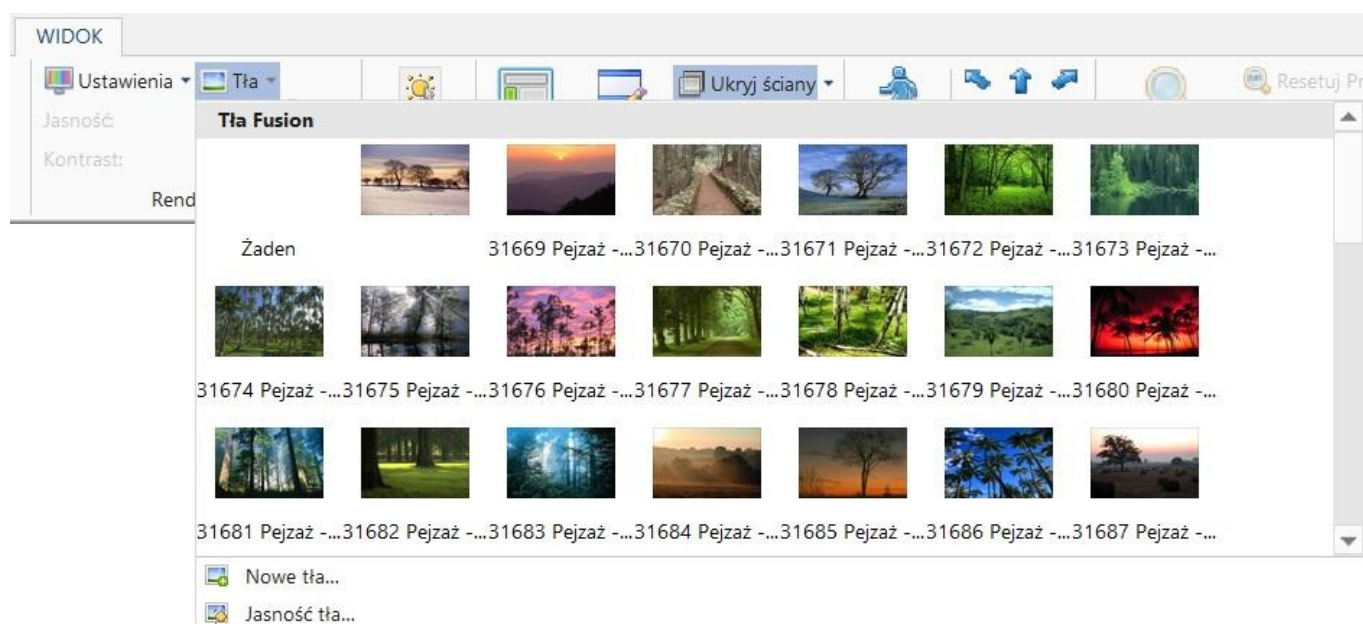
Gdy wszelkie zmiany zostaną już dokonane, użytkownik może wyłączyć "Tryb planowania", a tym samym przywrócić wcześniej zastosowany rendering wysokiej jakości do wszystkich odpowiednich widoków/okien.

Tła za oknem

Tła za oknem są teraz niezależne od renderingu

Dodanie tła za oknem do projektu jest teraz o wiele prostsze, ponieważ zostało uniezależnione od typu używanego renderingu. Teraz możesz dodać tło bazując na widoku planu, elewacji i perspektywy, a ono będzie wyświetlane za oknami w każdym z typów renderingu jaki wybierzesz bez potrzeby dodatkowej konfiguracji.

Podglądy dostępnych tła zarówno tych z katalogu (ponad dwieście tła w programie), jak i tych dodanych przez użytkownika są dostępne z dedykowanej galerii na pasku w menu **WIDOK**.



Ustawienie domyślnego tła za oknem dla widoku planu, elewacji i perspektywy dla nowego projektu można zdefiniować poprzez **Początkowe ustawienia tła** w dziale **Ustawienia renderingu** w menu **Opcje** (zakładka **PLIK**).

Uwaga: Funkcja dodawania swojego tła za oknem jest dostępna w wersjach: STANDARD, PRO i BRW!

Tła Panoramiczne

Dodatkowo, wprowadzono zmiany w sposobie dostępu i dodawania tła za oknem do projektu, teraz w Fusion można wyświetlać tło panoramiczne za oknem (HDR) w różnych typach obrazów [czyli np. *angular map* (mapowanie sferyczne), *horizontal/vertical cross cube map* (mapowanie sześciennie) i *latitude-longitude map*] oraz formatach (czyli bmp, jpg, png, hdr i tif).

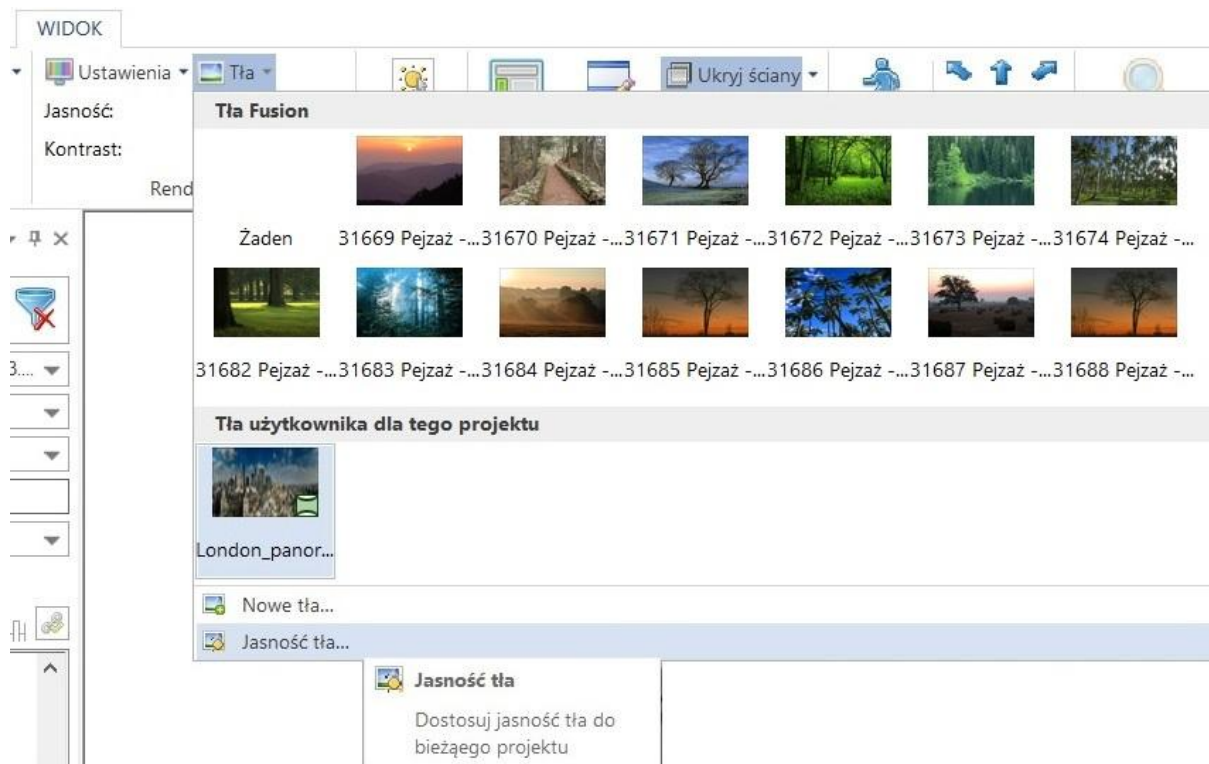
Takie tła pokazują prawdziwy obraz 3D, reprezentację tego, co widać przez okno lub otwór, gdy użytkownik zmienia położenie kamery. Stosowanie tych rodzajów tła daje największy efekt i korzyści, gdy używane są w połączeniu z funkcją generowania filmu, tworząc gładziwy i bardziej realistyczny efekt dla widza.



Tła panoramiczne - panorama 360° – na dwóch ujęciach różne widoki za oknem

Możliwość dostosowania jasności tła

Projektanci mogą teraz również dostosować jasność wybranego tła za oknem. Wystarczy wybrać opcję **Tła** (dział **Rendering**, zakładka **WIDOK**) i ustawić wartość procentową (od 0 do 200).





Ustawienia Generowania Filmów: pozwala użytkownikowi na wybór tła

W następstwie wdrożenia opcji 'Tła niezależnego od renderingu' i zastosowania tła panoramicznego, funkcja generowania filmu została również wzbogacona w celu umożliwienia użytkownikowi wyboru spośród wszystkich dostępnych tła dla generowania filmu.

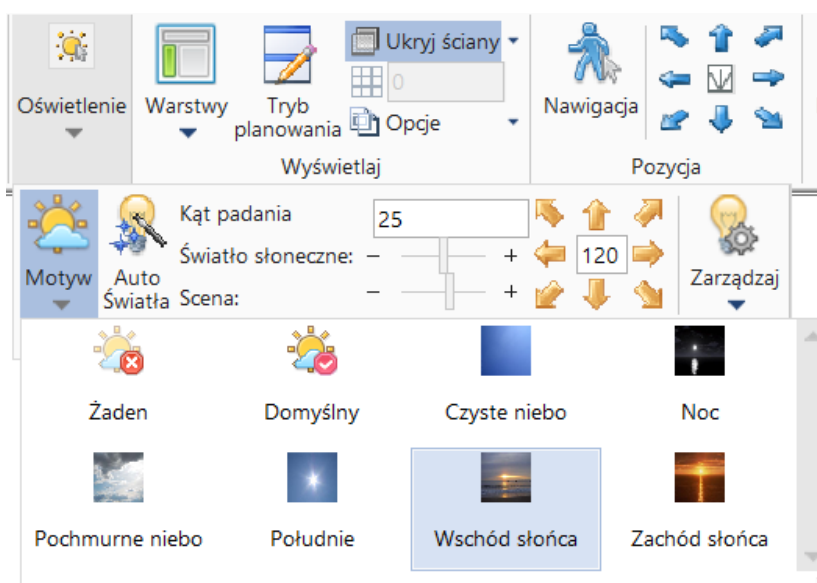


Oświetlenie

Modyfikacje w Oświetleniu

Użytkownik może modyfikować teraz o wiele więcej parametrów oświetlenia przy użyciu narzędzi w sekcji **Oświetlenie** w zakładce **WIDOK**:

- **Motywy oświetlenia** - Funkcja ta zapewnia możliwość stosowania różnych motywów oświetlenia zewnętrznego (światło słoneczne). Wybór motywu zastosuje zewnętrzne źródło światła słonecznego o określonym nachyleniu i właściwym kolorze odwzorowujące porę dnia. Standardowy "dzienny" motyw będzie stosowany do nowych projektów domyślnie.



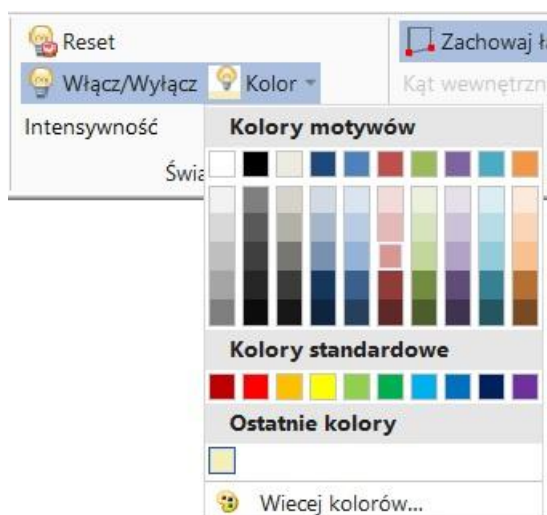


Przykłady oświetlenia dla motywów Wschód słońca i Zachód słońca

- **Kierunek i kąt padania promieni słonecznych** – można te parametry dowolnie modyfikować, domyślnie będą stosowane w oparciu o położenie największego okna w projekcie – ustawiane pod kątem padania 45 stopni.
- **Intensywność światła słonecznego i intensywność oświetlenia sceny (pomieszczenia)** – w menu Oświetlenie znajdują się suwaki do regulowania intensywności światła wewnątrz i światła słonecznego.

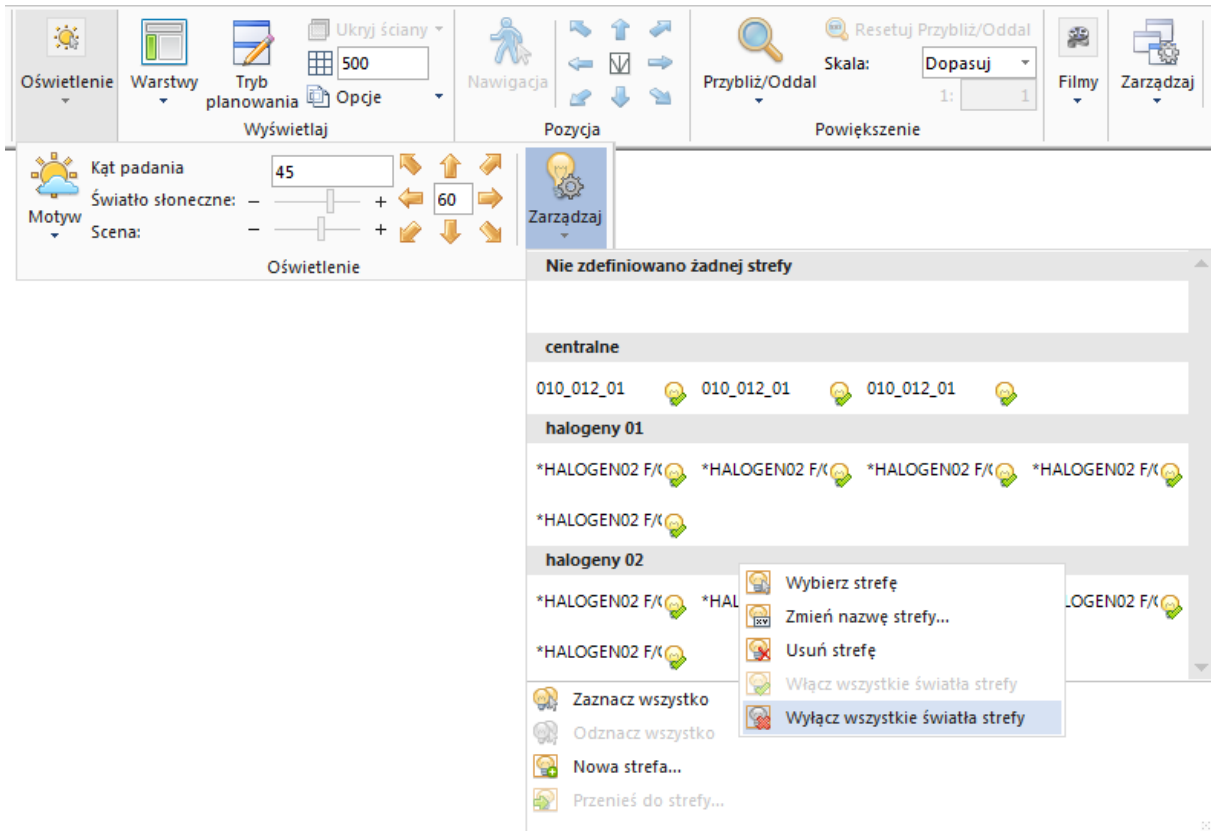
Projektanci mają teraz również możliwość modyfikacji właściwości pojedynczych lub wielu wybranych świateł takich jak np. światła punktowe (menu **Światła** w zakładce **ELEMENTY** pojawiającej się po zaznaczeniu jednego lub grupy punktów świetlnych).

- **włączanie/wyłączanie**
- **modyfikacja koloru**
- **modyfikacja intensywności**



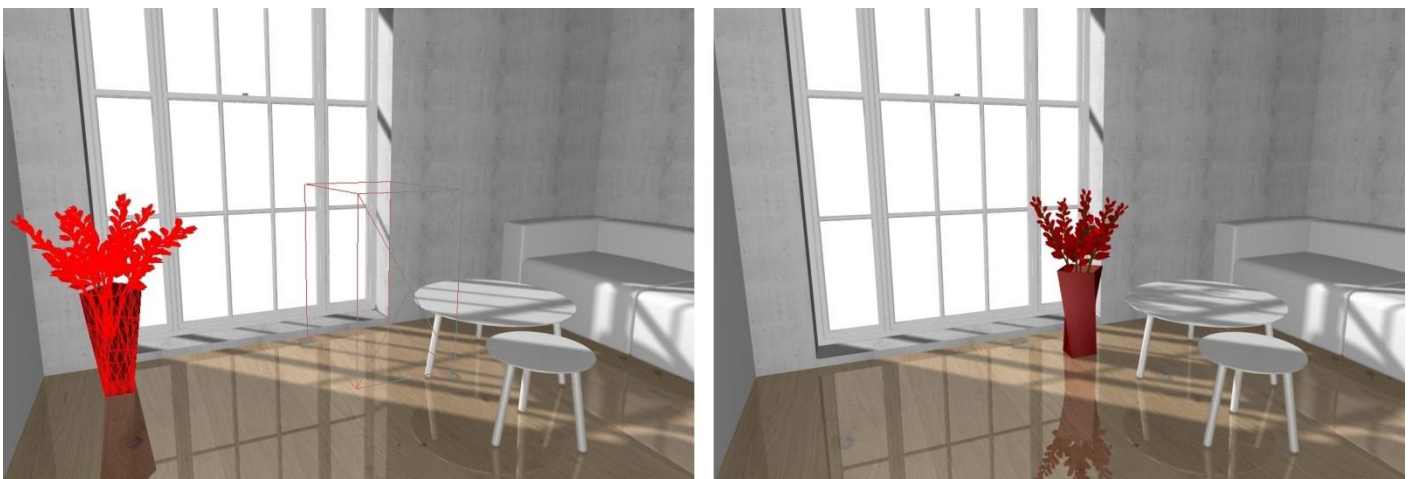
Strefy oświetlenia

Ponadto, możliwe jest stworzenie "**stref oświetlenia**", a mianowicie grup świateł, do których projektant może chcieć zastosować identyczne właściwości, ze względu np. na to, że wszystkie one działają na tym samym obszarze. W ten sposób, wszystkie światła w danym obszarze można szybko i łatwo włączyć lub wyłączyć, zmienić ich kolor, a także zbiorowo przyciemnić lub rozjaśnić eliminując w ten sposób konieczność zaznaczania ich wszystkich, a następnie zmiany ich właściwości w dziale **Oświetlenie** menu **WIDOK**.



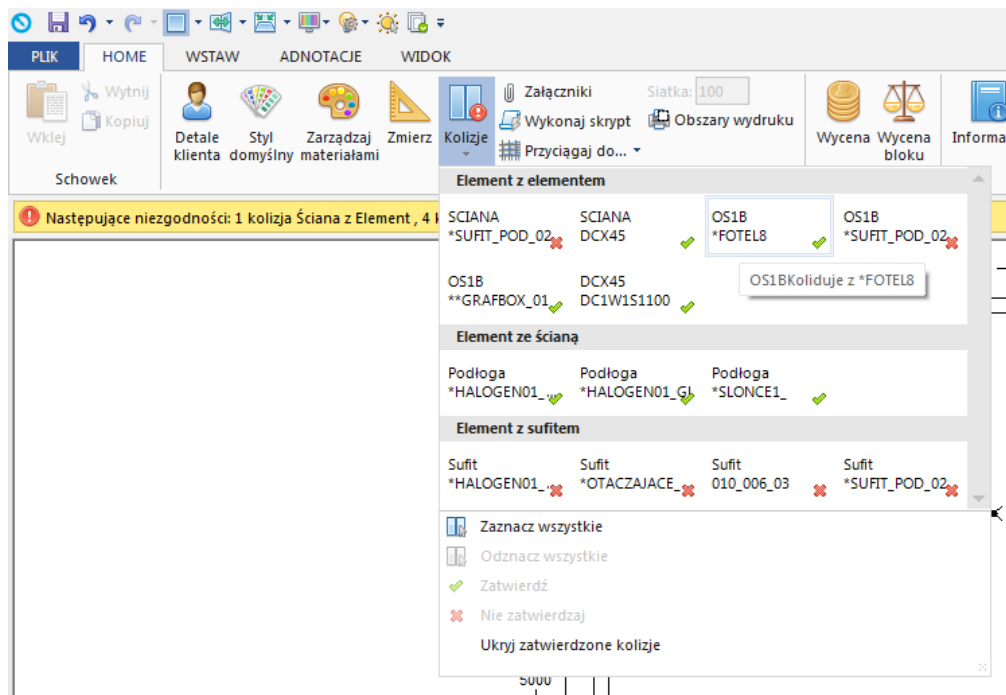
Złap, przeciągnij i upuść w widoku Perspektywy

We Fusion FX 3 pojawia się nowa funkcjonalność dodawania i przesuwania elementów metodą “złap, przeciągnij i upuść” w widoku perspektywy. Do tej pory użytkownicy mogli używać tej metody w widoku planu i elewacji. Teraz projektanci będą mogli dodawać oraz przesuwać elementy bezpośrednio w widoku perspektywy.



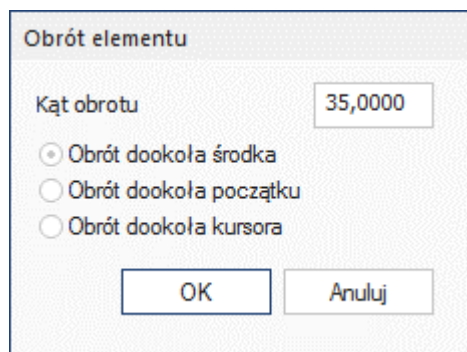
Ulepszenia w zarządzaniu kolizjami

Wprowadzony został mechanizm powiadomień o kolizjach poprzez pasek powiadomień pod Wstążką oraz sekcja **Kolizje** w menu **HOME**, gdzie projektant ma pełny przegląd wszystkich kolizji w projekcie. Przy wyborze poszczególnych wpisów zostaną pokazane kolidujące ze sobą obiekty. Wybrane kolizje mogą być przez projektanta uznane, jeżeli są według niego do zaakceptowania – w ten sposób nie będą już one wyświetlane ponownie na pasku ostrzeżeń.



Opcja obrotu wokół środka wybranych elementów

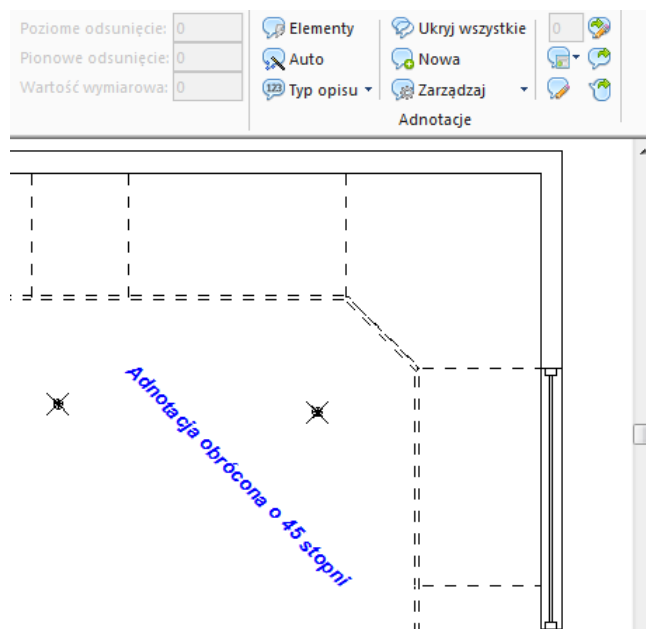
Program zapewnia użytkownikowi możliwość wyboru jednego lub więcej elementów i obrotu zaznaczonych elementów wokół osi X, Y lub Z. Do tej pory projektant mógł określić dokładny kąt obrotu i wybrać obrót dookoła początku lub dookoła kursora. Dodanie funkcji '**Obrót dookoła środka**' pozwala projektantom obracać wybrane elementy wokół ich punktu środkowego o określony kąt (wpisywany z klawiatury).



Adnotacje

Obracanie adnotacji

Dodatkowe narzędzia (Ustaw obrót, Obrót o i Obrót o 90°), które zostały dodane do menu **Adnotacje**, pozwalają projektantowi wybrać jedną lub więcej automatycznych lub ręcznych adnotacji i obrócić je o określony kąt lub w relacji do początku projektu.



Wytnij, Kopiuj, Wklej i Duplikuj Adnotacje ręczne

Projektanci będą mieli teraz możliwość użycia opcji: Wytnij, Kopiuj, Wklej i Duplikuj ręczne adnotacje pomiędzy różnymi widokami i projektami w ramach bieżącej sesji Fusion FX. Wszystkie atrybuty adnotacji (czcionka, tekst, typ grot) zostaną skopiowane/wklejone podczas procesu.

Prezentacja i Drukowanie

Zmiany i ulepszenia w renderingu

Renderingi oparte na technologii Realtime (Open GL)

Optymalizacja procesu obliczania w renderingach

Kilka istotnych zmian dokonano w szczególności w metodach renderingu, drukowania i nawigacji, obejmujących nie tylko skorzystanie z najnowszej wersji silnika renderującego LightWorks, ale również szereg rozległych działań na rzecz uproszczenia i optymalizacji.

Użytkownicy nie byli w stanie osiągnąć dobrego efektu oświetlenia pomieszczenia, bez konieczności dodawania świateł, które nie były przewidziane w projekcie a służyły tylko doświetleniu samej sceny do renderingu. Rozwiązanie renderujące w FX 3 pozwala teraz na tworzenie dobrze oświetlonych projektów korzystając jedynie z kombinacji światła słonecznego i świateł w projekcie.

Pasek postępu dla procesu renderingu

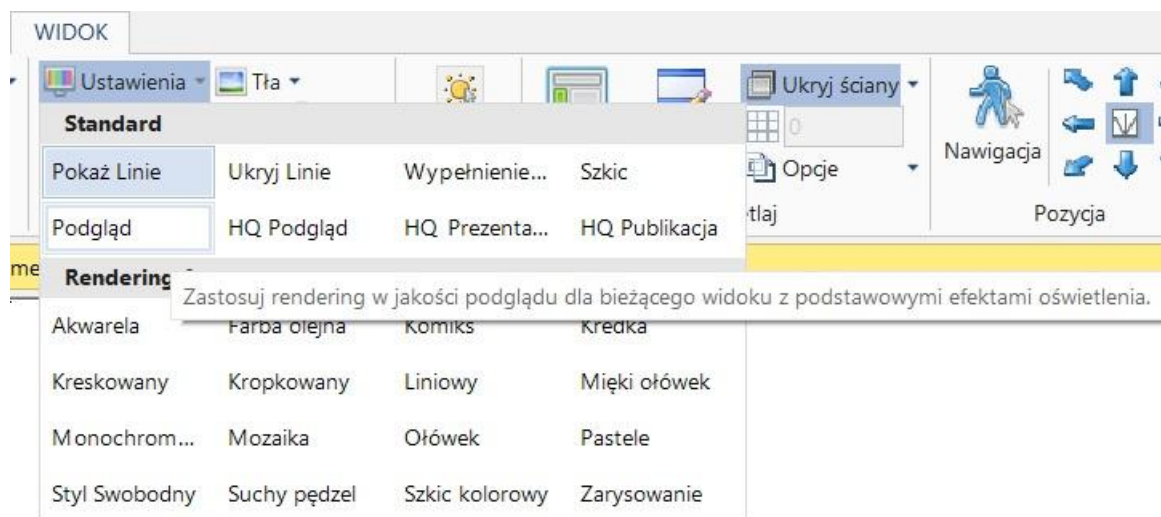
Wprowadzono również pasek postępu procesu dla renderingu – bardzo pomocne narzędzie informujące użytkownika na jakim etapie jest dany rendering.



Uproszczony interfejs renderingu

W opinii wielu klientów proces ustawień renderingu był zbyt skomplikowany, z nadmierną ilością mylących opcji konfiguracyjnych dostępnych dla użytkownika. Wymogiem była mniejsza ilość opcji, minimalna ilość konfiguracji, oraz takie, które są proste, zrozumiałe.

Projektanci będą mogli wybierać z szeregu zdefiniowanych już dla nich renderingów pokazanych w prostym menu, podzielonym na dwie części zawierające standardowe renderingu (dostępne dla wszystkich użytkowników domyślnie) i rendering artystyczny (**rendering artystyczny dostępny dla użytkowników pakietów STANDARD i PRO**).

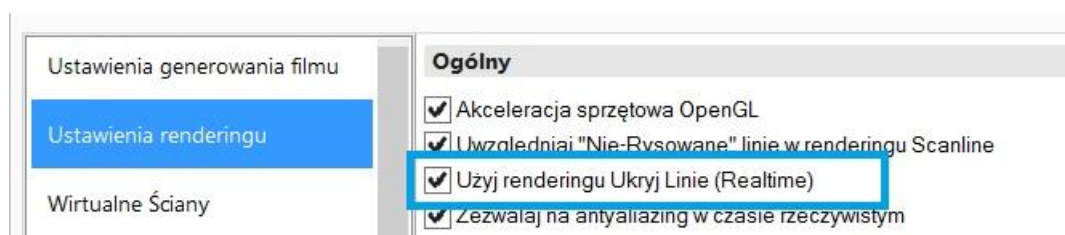


Standardowe Renderingu

Osiem standardowych renderingów zostało stworzonych by jak najtrafniej spełnić wymagania projektantów na każdym etapie procesu projektowania, od podstawowego renderingu **Pokaż Linie** dla początkowych faz, po rendering **HQ Publikacja** do wydruku i wysokiej jakości prezentacji.

Wszystkie standardowe renderingu nie są modyfikowalne, z wyjątkiem renderingu **Ukryj Linie**, który może być skonfigurowany za pomocą preferencji w menu **Opcje** (patrz poniżej). Szczegóły renderingów są następujące:

- Istniejący rendering **Pokaż Linie** jest niezmienny.
- **Ukryj Linie** oferuje szybki rendering i jest w nim możliwe użycie nawigacji. Jednak nie może być stosowany w połączeniu z funkcją kolorowych linii dla warstw. Dla tych użytkowników, którzy często korzystają z tej funkcji, konfiguracja oryginalnego (nie-nawigowalnego) renderingu Ukryj Linie może być przywrócona w oknie Opcje:



- **Wypełnienie kolorem** oferuje szybki kolorowy rendering (włącznie z pokazaniem krawędzi), nadaje się do bardzo podstawowego oglądania barw i użycia nawigacji.
- **Szkic** daje podstawowy zbliżony do foto-realistycznego efekt renderingu stosunkowo szybko, zapewniając wystarczającą ilość szczegółów, jak również pokazując efekt oświetlenia zewnętrznego. Ten rendering dobrze nadaje się do pierwszych etapów tworzenia projektu, gdy projektant pragnie rozważyć, jak ich budowa może wyglądać bardziej szczegółowo; jest to również jeden z renderingów zalecany do tworzenia filmów we Fusion.
- **Podgląd** zapewnia bardziej zaawansowany foto-realistyczny efekt, pokazując konkretne działanie światła dodanego przez użytkownika, ale bez odbić. Jest także polecany do generowania filmów Fusion.

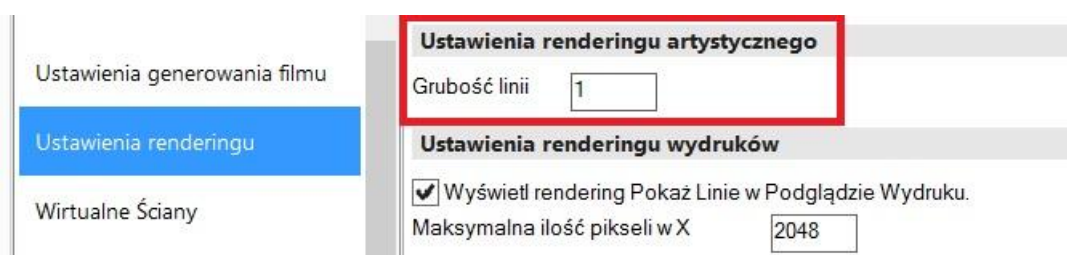
Trzy spośród standardowych renderingu zostały stworzone specjalnie do zastosowania w późniejszych etapach tworzenia projektu, podczas końcowych prezentacji dla klientów i do tworzenia wysokiej jakości wydruków, wyświetlając prawdziwe oświetlenie i prawdziwe odbicia.

Są to renderingi: **HQ Podgląd**, **HQ Prezentacja** oraz **HQ Publikacja**. Każdy z nich oparty jest na technologii 'Global Illumination', która była wcześniej dostępna w starszych wersjach Fusion, ale która została **znacząco zoptymalizowana** tak, że tylko niezbędne obliczenia wstępne odbywają się podczas renderowania i w maksymalnym stopniu ponownie wykorzystuje się buforowane informacje, zapewniając, że Fusion w pełni optymalizuje proces renderingu.

Ponadto, renderingi **HQ Prezentacja** i **HQ Publikacja** korzystają z tzw. technologii 'progressive rendering', podczas którego renderingi o coraz wyższej jakości są nakładane na pierwotny rendering.

Renderingi Artystyczne

Projektanci mają do wyboru szesnaście renderingu artystycznych, które zostały tak zmodyfikowane, aby zapewnić najlepszy możliwy do uzyskania efekt. Istnieje Możliwość konfiguracji szerokości linii dla tych renderingu poprzez **Ustawienia Renderingu** w sekcji **Opcje** (menu **PLIK**).

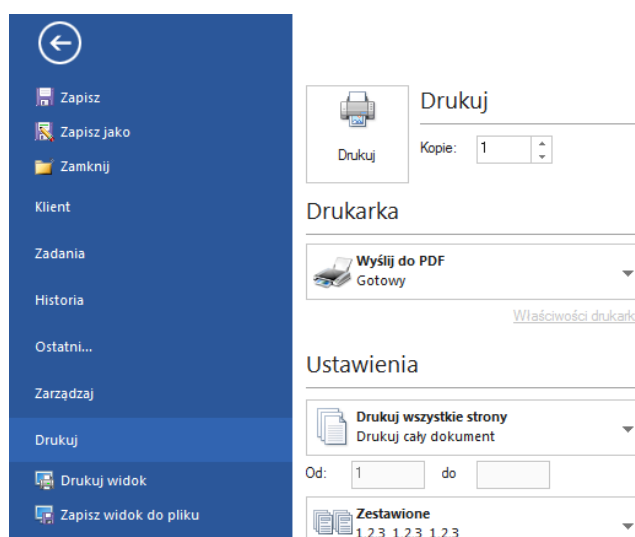


Wydruk

Drukuj do PDF

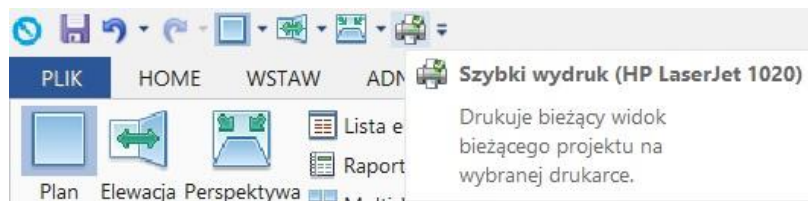
Możliwość wygenerowania pliku PDF stała się teraz standardową funkcjonalnością w Fusion FX, a użytkownicy nie są już więcej uzależnieni od zewnętrznych programów do generowania plików PDF.

Nowa opcja wydruku jest nazwana "Wyślij do PDF" i została dodana do listy „Drukarka” w widoku menu wydruku w menu **PLIK**.



Szybki wydruk

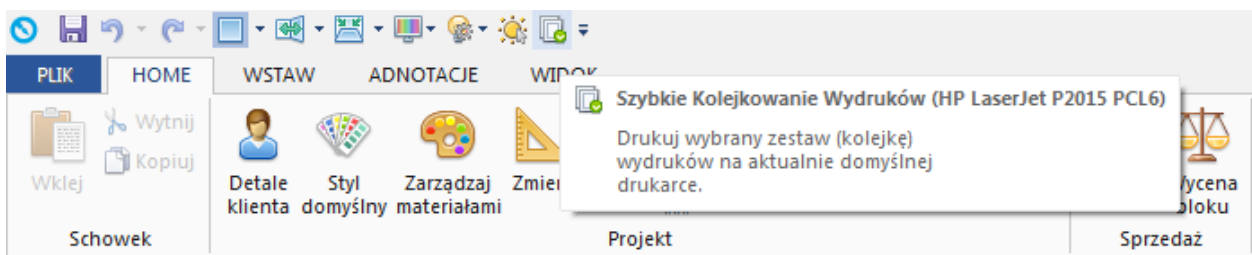
Projektanci mają teraz możliwość, aby dodać opcję **Szybki wydruk** do paska narzędzi **Szybki dostęp**. Pozwoli to wysłać aktualny widok aktywnego projektu do druku bezpośrednio do aktualnie wybranej drukarki, bez konieczności przechodzenia do menu "Drukuj".



Szybkie Kolejowanie Wydruków

Fusion posiada już zdolność konfiguracji i drukowania całych zestawów wydruków: czyli zadania drukowania zawierające szereg stron, składających się z kombinacji automatycznie wygenerowanych widoków, nazwanych widoków i raportów. Aby wybrać i wydrukować zestaw kolejki wydruków w nowym interfejsie użytkownika, projektant wchodzi w menu Drukuj i widok podglądu wydruków. To może być czasochłonne dla większych zestawów wydruków, ponieważ generowany jest wtedy podgląd wydruku dla wszystkich stron.

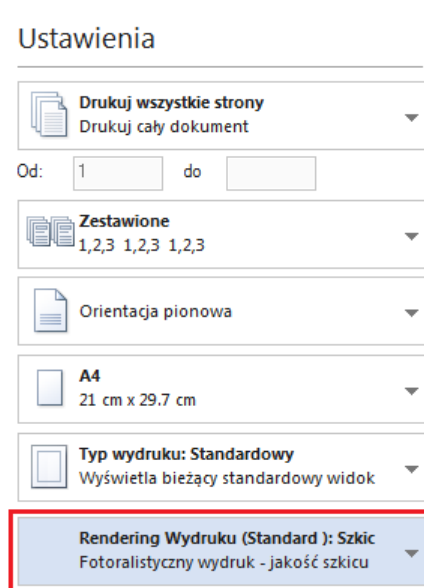
Nowa funkcja pozwala użytkownikowi dodać opcję „Szybkie Kolejowanie Wydruków” do paska narzędzi Szybki Dostęp, pozwalając mu bezpośrednio wybrać i wydrukować zestaw wydruku bez konieczności uprzedniego podglądu.



Wybór ustawień renderingu wydruku w widoku podglądu wydruku

W poprzednich wersjach Fusion, ustawienia renderingu wydruku i renderingu na ekranie mogły być określane tylko jako część ogólnych "ustawień renderingu"; zmiany mogły być dokonywane tylko w ramach istniejących ustawień konkretnego renderingu, lub poprzez stworzenie nowych. Mogło to być kłopotliwe i czasochłonne dla użytkownika.

W ramach ogólnego celu uproszczenia procesu renderingu i drukowania we Fusion FX, opcje te zostały rozdzielone. "Rendering Wydruku" dla każdego widoku można teraz szybko i łatwo wybrać w widoku podglądu wydruku, w menu **PLIK**. Domyślnym ustawieniem w podglądzie wydruku jest ten sam rendering co ten wybrany dla ekranu, ale można to zmienić.



Ustawienie "Maksymalnej ilości pikseli w X", wcześniej definiowane przy definicji konkretnego renderingu, zostało przeniesione do **Ustawień Renderingu** w menu **Opcje** i obecnie pełni funkcję globalnych ustawień dla wszystkich renderingu wydruku.

Ustawienia renderingu wydruków Wyświetl rendering Pokaż Linie w Podglądzie Wydruku.

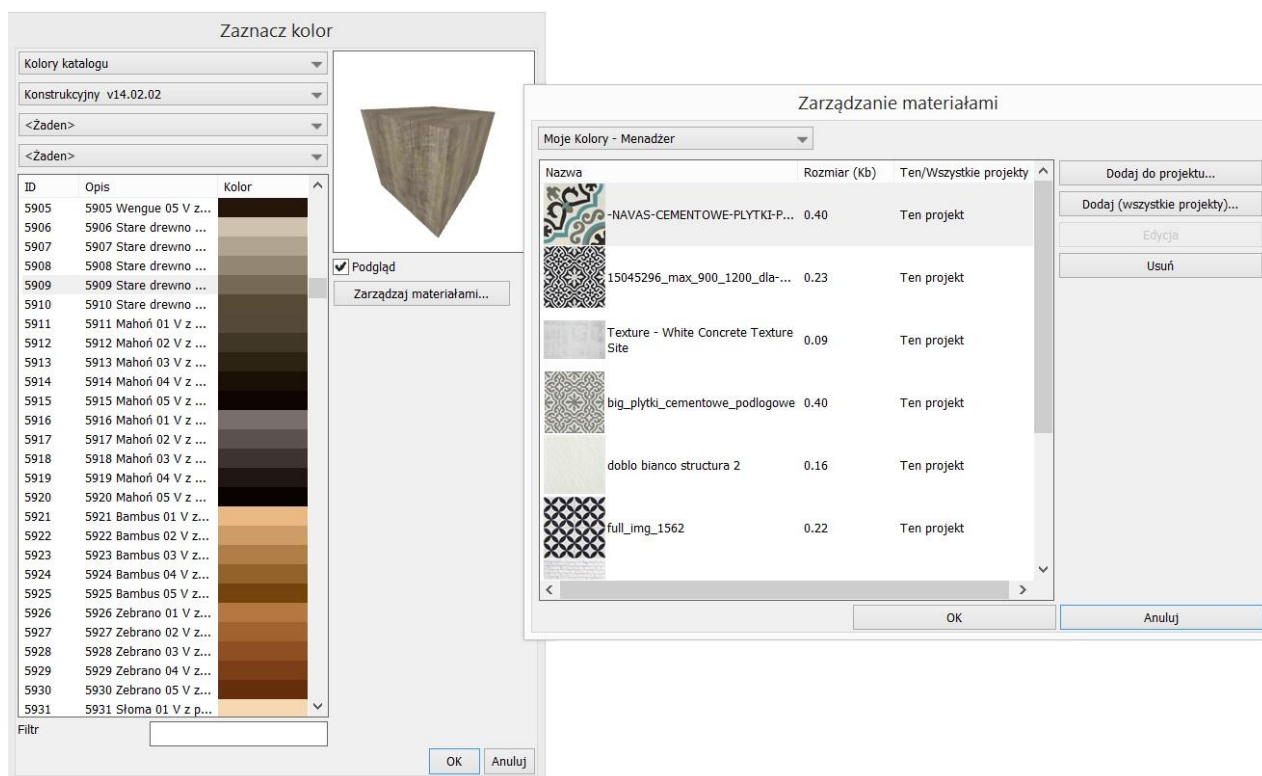
Maksymalna ilość pikseli w X

2048

Okno wybierz kolor: przycisk 'Zarządzaj materiałami...' i ulepszenia w funkcji 'Zarządzaj materiałami'

Wielu użytkowników doświadczało sytuacji, w których podczas próby zmiany koloru lub materiału nie mogli znaleźć dokładnie tego, czego oczekiwali. W takiej sytuacji, trzeba było zamknąć wszystkie okna dialogowe zmiany koloru i stworzyć/zaimportować nowy kolor/materiał przez funkcję "Zarządzaj materiałami" w zakładce **HOME**, po czym ponownie wrócić do opcji "Zmiana koloru" by zastosować utworzony materiał lub kolor.

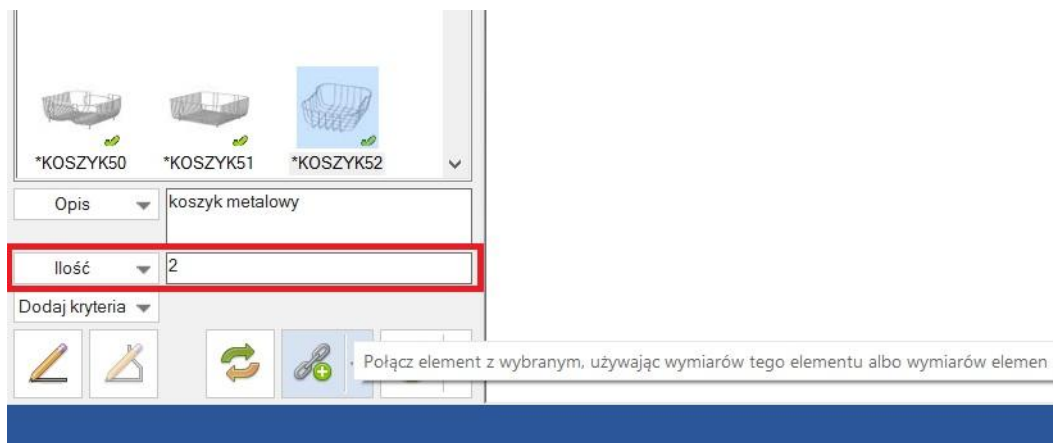
To ulepszenie daje teraz użytkownikowi bezpośrednie połączenie do tego samego okna importu/tworzenia materiału bez potrzeby wychodzenia z okna Zmień kolor.



Po otwarciu, projektant dostrzeże także ulepszenia w układzie i wyświetlaniu okna dialogowego zarządzania materiałami, w tym możliwość korzystania z podglądu miniatur dla materiałów i dodanych kolorów RGB.

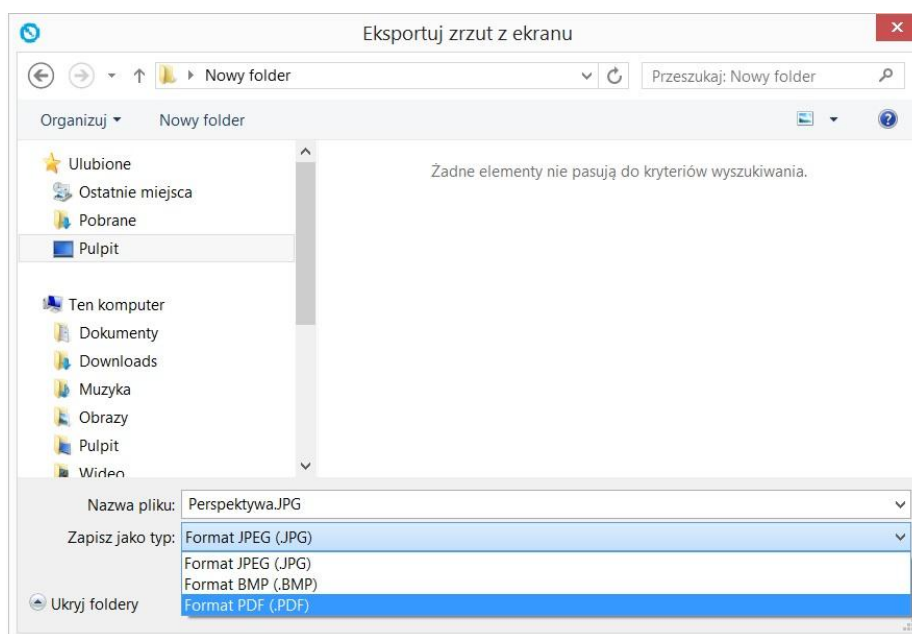
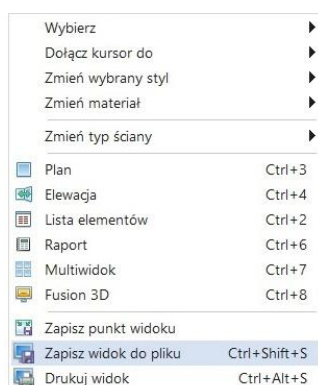
Możliwość połączenia wielu elementów do tej samej pozycji

Fusion zapewnia teraz użytkownikowi możliwość połączenia różnych ilości tego samego elementu do wybranej pozycji w projekcie.



Opcja "Zapisz do PDF" dodana do funkcjonalności 'Zapisz zrzut ekranu'

Najnowsza wersja wprowadziła w pełni zintegrowany eksport do formatu PDF, udostępniony użytkownikom jako dodatkową opcję dla funkcji "Drukuj", bez konieczności instalowania jakichkolwiek innych sterowników eksportu do PDF. Funkcjonalność ta jest obecnie zastosowana również w opcji 'Zapisz zrzut ekranu', a użytkownicy mogą teraz zapisać aktywny widok w formacie PDF; obok formatów JPG i BMP.



Uproszczony podgląd stylu i produktów

Podczas wyświetlania podglądu stylu dla drzwi, materiałów, produktów w ramach projektu, lub niestandardowych rysunków, kluczowym wymogiem dla projektanta jest możliwość szybkiego i wyraźnego zobaczenia elementu.

W każdym oknie dialogowym: Detale Stylu (standardowy i rozszerzony), Właściwości elementu, Elementy niestandardowe, Edycja kolorów, Wybór kolorów, nie jest już konieczne aby wybierać ustawienia renderingu podglądu; wszystkie obszary podglądu domyślnie używają ustawień renderingu najbardziej dostosowanych do ich potrzeb.

Import

Import rysunków DXF/DWG – import formatów 2014

Fusion FX 3 zapewnia teraz obsługę plików rysunków w formacie DXF/DWG od wersji 2.5 aż do formatów 2014, przy użyciu funkcji 'Import modelu 3D'.

Uaktualnienie funkcji Importuj plan projektu

Funkcja Importuj plan projektu podobnie została zaktualizowana w FX 3; również zapewniając wsparcie formatu dla aktualnych formatów DXF/DWG. Ponadto, najnowsza implementacja zapewnia możliwość korzystania z plików importu zawierających "Blok" i "Warstwy".

Trimble SketchUp Wsparcie 64-bitowe

Fusion FX 3 zapewnia teraz obsługę aktualnych plików do wersji SketchUp 2013.