

**NIEUWE FUNCTIES EN
VERBETERINGEN IN XVR 2020**



1. INHOUDSOPGAVE

1. INHOUDSOPGAVE	2
2. NIEUW BEWEGINGSSYSTEEM	4
2.1. PATH FINDING VOOR MENSEN EN VOERTUIGEN	4
2.1.1. OPENEN EN SLUITEN VAN DEUREN	4
2.2. QUICK MOVE	4
2.3. QUICK ROUTE	5
2.4. QUICK TELEPORT	5
2.5. QUICK DRAG	5
2.6. QUICK ROTATE	5
2.7. NIEUWE OBJECT TOOLS VOOR MEER PRECISIE	5
2.7.1. POSITIETOOL	6
2.7.2. ROTATIETOOL	6
2.7.3. VERSCHALINGSTOOL	6
2.7.4. OMNI-TOOL (COMBINATIETOOL)	6
2.7.5. SELECTIETOOL	6
2.7.6. POSITIE- EN SCHALINGSRESET	6
2.7.7. AANPASSEN VAN HET GEDRAG VAN DE OBJECTWERKBALK	6
2.8. AANPASSEN VAN CONNECTOR VERBINDINGEN	7
2.9. SCHAALEIGENSCHAPPEN ALTIJD DIRECT TOEGANKELIJK	7
2.10. AANGEPAST GEDRAG VOOR GROEPEN	7
2.11. NIEUWE VRIJE-PAD FUNCTIES	7
2.11.1. VERZAMELPUNTEN	7
2.11.2. INSCHAKELLEN/UITSCHAKELLEN VAN DE WACHTRIJ	7
2.11.3. BEWERKINGSBESCHERMING WANNEER VRIJE PADEN IN GEBRUIK ZIJN	7
2.12. DEELNAMEBEWEGING OVERSCHRIJVEN	7
2.13. NIEUWE ROTATIE ACTIE	8
2.14. BEWEGINGEN VAN EVENTS/TAKEN HEBBEN ALTIJD VOORRANG	8
3. NIEUWE WARMTEBEELDFUNCTIONALITEIT	8
3.1. WARMTEBEELDCAMERA VOOR GEBRUIKERS VAN EEN VR-HEADSET	8
3.2. WARMTEBRONNEN EN WARMTECONTAINERS	8
3.3. THERMISCH ZICHT VOOR TECHNISCH REGISSEURS	8
3.4. DIVERSE KLEURMODELLEN VOOR THERMISCHE VISUALISATIE	8
3.4.1. NACHTKIJKER MODUS	9
4. MULTIPLAYER VR-FUNCTIONALITEIT	9

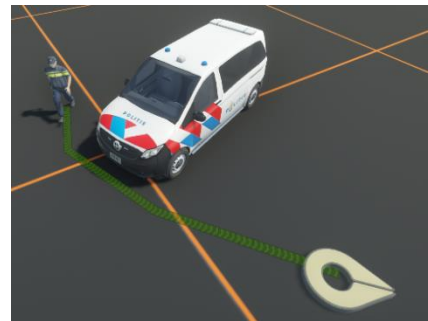
5. VOLGCAMERA	9
6. TRACEERMENU	10
7. INTERNATIONALE XVR CONTENT COMPATIBILITEIT	10
7.1. ALLE OPENBARE OBJECTBIBLIOTHEEK ITEMS WORDEN VRIJGEGEVEN	10
7.2. VOORFILTERING VAN DE OBJECTENBIBLIOTHEEK	10
7.3. ALLE OPENBARE OMGEVINGEN BESCHIKBAAR.....	11
8. VERBETERINGEN AAN LOCATIES.....	11
8.1. LOCATIE CALLSIGNS VERBERGEN	11
8.2. LOCATIES (AUTOMATISCH) INKLAPPEN.....	11
8.3. MEER LOCATIE PLAATSEN.....	11
8.4. VERGRENDING VAN ITEM LOCATIES.....	11
9. NIEUWE ROLINSTELLING: DEELNEMER INTERACTIESTIJL	12
10. SCENARIO'S SAMENVOEGEN MET OORSPRONKELIJKE ITEMPLAATSING	12
11. KWALITATIEVE VERBETERINGEN VOOR HET CONTROL CENTRE	12
11.1. MEER INFORMATIE IN HET TABBLAD LICENTIE	12
11.2. BREEDBEELDONDERSTEUNING	12
12. VERBETERINGEN PADOBJECT	13
12.1. SPOORWEG PADOBJECT EN PADELEMENTEN.....	13
12.2. TUNNEL PADELEMENTEN	13
12.3. WILLEKEURIGE ROTATIEOPTIE VOOR PADELEMENTEN	13
13. WARMTEGLOED EFFECT VOOR FLEXIBELE VUREN	13
14. VERNIEUWD WEERSYSTEEM	13
15. OPTIONELE BEVESTIGINGSPOP-UP BIJ HET VERWIJDEREN VAN ITEMS	14

2. NIEUW BEWEGINGSSYSTEEM

Voor deze versie van XVR On Scene (OS) hebben alle vormen van beweging voor geplaatste items een complete en uitgebreide revisie ondergaan. Dit heeft gevolgen voor de software op meerdere niveaus. In XVR OS 2020 zijn volledig nieuwe bewegingsopties geïntroduceerd, zijn de prestaties/stabiliteit over de gehele linie drastisch verbeterd en is de visuele terugkoppeling en bruikbaarheid verbeterd. Omdat de impact hiervan zo groot is, zijn de veranderingen opgesplitst in afzonderlijke onderdelen.

2.1. PATH FINDING VOOR MENSEN EN VOERTUIGEN

In omgevingen die deze functie ondersteunen (te herkennen aan het icoontje in Control Centre), kunnen items nu automatisch een passende route vinden naar een bepaalde bestemming (ook wel "Path Finding" genoemd). De resulterende route heeft veel gelaagde effecten. Elk geplaatst item dat de opdracht krijgt om ergens naar toe te bewegen, zal obstakels op deze route dynamisch vermijden, ook nadat de route is berekend. Sommige items (zoals mensen en voertuigen) zullen de voorkeur geven aan het verplaatsen over specifieke gebieden van de omgeving die voor hen bestemd zijn (zoals stoepen en wegen). Items die geen passende route kunnen vinden, verplaatsen zich in een rechte lijn naar een bestemming, zodat Events en Tasks altijd voltooid worden.



Het Path Finding systeem werkt volledig synchroon binnen het netwerk, wat betekent dat de route van een item op de computer van de deelnemer, altijd dezelfde is als de route op de computer van de technisch regisseur.

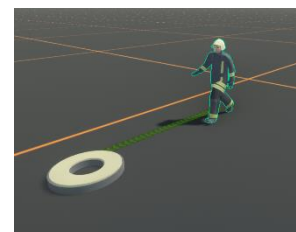
Het is belangrijk om te weten dat het Path Finding systeem weliswaar streeft naar het vinden van een efficiënte route, maar geen rekening houdt met verkeerswetten en andere subtiele navigatiesnufjes. Wanneer het essentieel is dat een item een zeer specifiek traject naar een bestemming volgt, wordt het gebruik van handmatig aangepaste paden toch aanbevolen.

2.1.1. OPENEN EN SLUITEN VAN DEUREN

Wanneer het Path Finding systeem wordt gebruikt, kunnen mensen automatisch ontgrendelde deuren openen wanneer ze hun route volgen. Deuren hebben ook de mogelijkheid gekregen om zichzelf automatisch te sluiten na een bepaalde tijd open te zijn geweest.

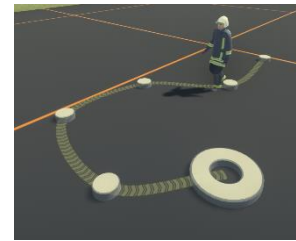
2.2. QUICK MOVE

De voormalige "Quick Interaction" functionaliteit is vervangen door een meer veelzijdige "Quick Move" functie, die ook gebruik kan maken van het hierboven beschreven Path Finding. Met de rechtermuisknop kan de beoogde bestemming en de (optionele) rotatie bij aankomst nog steeds worden ingesteld zoals voorheen. Andere items en geplaatste locaties in het scenario kunnen ook dienen als bestemming voor een Quick Move, waardoor de functionaliteit dichterbij de gescipte Move-acties komt. Tot slot kan door de Shift-toets ingedrukt te houden bij het starten van een Quick Move, de bestemming naar boven of beneden verplaatst worden.



2.3. QUICK ROUTE

Voor die situaties waarin een door Path Finding ondersteunde Quick Move niet de benodigde precisie biedt, bieden 'Quick Routes' een nieuwe manier om de beweging van een item snel en direct onder controle te krijgen. Het maken van Quick Routes gebeurt door de Ctrl-toets ingedrukt te houden en meerdere keren met de rechtermuisknop te klikken. Net als bij Quick Move kan er een rotatie bij aankomst worden ingesteld en kunnen nodes die aan de route worden toegevoegd, in de hoogte naar boven of beneden worden verschoven. Quick Routes negeren opzettelijk alle Path Finding, om ervoor te zorgen dat u de volledige controle heeft over de route van de geselecteerde item(s).



Quick Routes zijn, net als Quick Move, bedoeld om improviserend van aard te zijn. Dat betekent dat een Quick Route op elk moment kan worden geannuleerd of kan worden omgezet in een andere beweging.

2.4. QUICK TELEPORT

Soms moeten een of meer items direct ergens naartoe worden verplaatst. Om dit soort geïmproviseerde teleporteer acties toegankelijker te maken is 'Quick Teleport' geïntroduceerd. Door de alt-toets ingedrukt te houden voordat u met de rechtermuisknop ergens in de scenario-omgeving klikt, kunt u direct een of meer geselecteerde items naar de locatie van uw keuze teleporteren. De rotatie van het item is in te stellen door de rechtermuisknop ingedrukt te houden en te draaien met de muis.



2.5. QUICK DRAG

Het selecteren en slepen van geplaatste items rond de scenario-omgeving werkt nog zoals dat ook in vorige versies werkte, met de uitzondering dat een item eerst moet worden geselecteerd voordat het kan worden verslept. Dit voorkomt het per ongeluk slepen van een item tijdens het selecteren, wat erg waardevol kan zijn om fouten te helpen voorkomen in de hectiek van een trainingssessie.

Natuurlijk zullen sommige gebruikers de voorkeur geven aan de traditionele methode om ongeselecteerde items met één muisklik te kunnen verplaatsen. Deze gebruikers kunnen deze nieuwe veiligheidsmaatregel uitschakelen in het geavanceerde instellingenmenu.



2.6. QUICK ROTATE

Items kunnen nog steeds snel worden geroteerd door de rechtermuisknop ingedrukt te houden en te slepen. De initiële richting wordt bepaald door de beweging van de muis bij het starten van een 'Quick Rotate'. Net als bij 'Quick Drag' vereist de software nu echter dat een item eerst met de linkermuisknop wordt geselecteerd voordat de rotatie kan plaatsvinden, om te voorkomen dat er fouten worden gemaakt.

Dezelfde geavanceerde instelling die het mogelijk maakt om ongeselecteerde items met een enkele klik te verslepen, maakt het ook mogelijk om ongeselecteerde items direct te roteren.



2.7. NIEUWE OBJECT TOOLS VOOR MEER PRECISIE

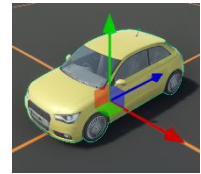
Het vroegere menu van de Objectmanipulatie-interface is omgevormd tot een nieuwe Object werkbalk met directe visuele tools. Dit is bedoeld om gedetailleerde positionering, rotatie en schaling van items in het OS gebruiksvriendelijker te maken.



2.7.1. POSITIETOOL



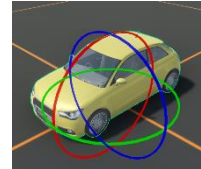
Met de Positietool, toegankelijk via de Objectwerkbalk of door op de '1'-toets te drukken, kunt u een selectie verplaatsen over één of twee positioneringsassen, door met de linkermuisknop te klikken op een van de handgrepen van het gereedschap en deze te verslepen.



2.7.2. ROTATIETOOL



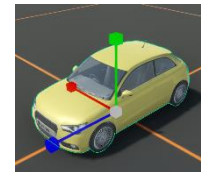
Met de Rotatietool, die toegankelijk is via de Objectwerkbalk of door op de toets '2' te drukken, kunt u een selectie over een van de drie rotatieassen roteren door met de linkermuisknop te klikken en een as te verslepen. U kunt ook de shift-toets ingedrukt houden om in stappen van 45 graden te draaien.



2.7.3. VERSCHALINGSTOOL



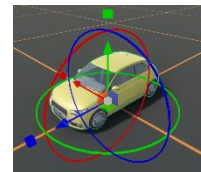
Met de Verschalingstool, die toegankelijk is via de Objectwerkbalk of door op de '3'-toets te drukken, kunt u een selectie over één of drie schaalassen tegelijk schalen door met de linkermuisknop te klikken en één van de schaalassen te verslepen.



2.7.4. OMNI-TOOL (COMBINATIETOOL)



De Omni-Tool, die toegankelijk is via de Objectwerkbalk of door de toets '4' in te drukken, combineert de bovenstaande drie tools tot één volledig uitgeruste combinatie. Alleen voor de meest zelfverzekerde gebruikers!



2.7.5. SELECTIETOOL



De Selectietool, die toegankelijk is via de Objectwerkbalk of door op de spatiebalk te drukken, verwijdert een van de hierboven beschreven tools en geeft de gebruiker het normale gedrag van de muis terug.

2.7.6. POSITIE- EN SCHALINGSRESET

Er zijn speciale resetknoppen beschikbaar om items te resetten naar hun beginstand. De positie-reset kan worden gebruikt om geselecteerde items weer op de grond te plaatsen bij hun standaard koptekst. Schaal reset herstelt de standaardwaarden van de geselecteerde items. Sneltoetsen zijn beschikbaar voor zowel de positie-reset (R) als de schalingsreset (Alt + R).

2.7.7. AANPASSEN VAN HET GEDRAG VAN DE OBJECTWERKBALK

Indien gewenst kunt u enkele aspecten van het gedrag van de Objectwerkbalk en de bijbehorende tools aanpassen.

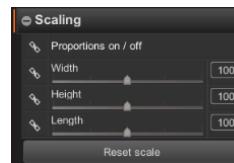
- De Objectwerkbalk verschijnt normaal gesproken alleen als u een of meer items hebt geselecteerd. Indien gewenst, kan deze zo worden ingesteld dat deze altijd zichtbaar blijft.
- Standaard worden de Positie/Rotatie/Verschalings/Omni-Tools gedeactiveerd zodra het geselecteerde item wordt gedeselecteerd, of een nieuw item wordt geselecteerd. Dit zorgt ervoor dat het gereedschap niet langer in beeld is dan nodig. Als echter hetzelfde gereedschap snel achter elkaar moet worden gebruikt, kunnen de tools zo worden ingesteld dat ze tussen de selecties door actief blijven.

2.8. AANPASSEN VAN CONNECTOR VERBINDINGEN

De Positie-, Rotatie- en Omni-gereedschappen kunnen ook worden gebruikt om de positie- en rotatie-verhoudingen voor verbonden items te wijzigen, zowel bij het handmatig verbinden van items, als bij het maken van een verbinding door een Trigger, Event of Taak.

2.9. SCHAALEIGENSCHAPPEN ALTIJD DIRECT TOEGANKELIJK

De schaalwaarden van een item zijn nu altijd beschikbaar onder een apart paneel in het eigenschappenmenu van het item. De functionaliteit van deze schaalwaarden is verder onveranderd en opereert naast de verschalingsstool in de Objectwerkbalk.



2.10. AANGEPAST GEDRAG VOOR GROEPEN

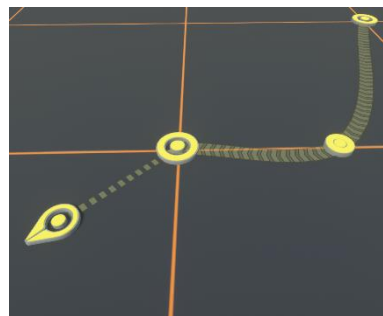
De functionaliteiten van groepen zijn ook gewijzigd in het kader van de bewegingsrevisie. Het onderscheid tussen gekoppelde/ongekoppelde groepsposities is nu verdwenen. Dit betekent dat de items van de groep vrij kunnen bewegen ten opzichte van elkaar, waardoor ook gegroepeerde items beter een vrij pad kunnen volgen.

2.11. NIEUWE VRIJE-PAD FUNCTIES

Het uiterlijk en de functionaliteit van de Vrije Paden zijn op verschillende manieren verbeterd om de nieuwe bewegingsmogelijkheden beter aan te vullen.

2.11.1. VERZAMELPUNTEN

U kunt nu een verzamelpunt instellen voor items die het einde van een Vrij Pad hebben bereikt. Dit zorgt ervoor dat er geen wachtrijen ontstaan aan het einde van een Vrij Pad, omdat items direct doorstromen naar het verzamelpunt. Verplaatsingsacties (Move acties) die gebruik maken van een Vrij Pad zijn daardoor betrouwbaarder.

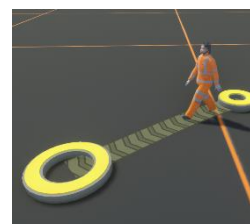


2.11.2. INSCHAKELLEN/UITSCHAKELLEN VAN DE WACHTRIJ

Als alternatief kan het vormen van wachtrijen op een Vrij Pad volledig worden uitgeschakeld, zodat de items altijd direct naar het einde van het pad gaan en hun beweging voltooien. Dit betekent wel dat items elkaar zullen overlappen en door elkaar heen zullen bewegen op het pad.

2.11.3. BEWERKINGSBESCHERMING WANNEER VRIJE PADEN IN GEBRUIK ZIJN

Vrije paden kunnen nu niet meer worden veranderd terwijl er items overheen bewegen. Dit werd gedaan om een stabiel en voorspelbaar functioneel gedrag te garanderen voor items die zich al op het pad bevinden.



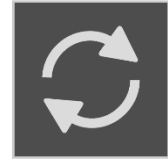
2.12. DEELNAMEBEWEGING OverschRIJVEN

Bewegingscontroles van de deelnemers worden over het algemeen uitgeschakeld wanneer hun rol avatar een bewegingsinstructie krijgt van een technisch regisseur, zij het via een Quick Move, een Quick Path, een Move Actie, enzovoort. Dit betekent dat deelnemers consequent en gemakkelijk kunnen worden bestuurd of verplaatst wanneer dat nodig is.

De bewegingsbesturing van een deelnemer wordt automatisch hersteld zodra de door de technisch regisseur toegewezen beweging is voltooid.

2.13. NIEUWE ROTATIE ACTIE

Om het OS Event/Taak framework uit te breiden, introduceert OS 2020 een Rotatie Actie, waarbij elk doelgericht object in een bepaalde richting kan worden gedraaid. Dit kan nuttig zijn om een rotatie-in-plaats te scripten zonder dat er nog meer locaties of andere referentie-items aan het scenario moeten worden toegevoegd.



2.14. BEWEGINGEN VAN EVENTS/TAKEN HEBBEN ALTIJD VOORRANG

De meeste van de tot nu toe beschreven bewegingsopties kunnen worden overschreven door een ander soort beweging of zelfs helemaal worden gestopt door op de escapetoets in te drukken. Een opvallende uitzondering hierop is echter de beweging die gestart wordt door Events of Taken. Om ervoor te zorgen dat Events en Taken worden uitgevoerd zoals ze zijn gescript, is het niet mogelijk om bewegingen die door een Gebeurtenis/Taak worden gestart te overschrijven zonder deze Gebeurtenis/Taak volledig te stoppen.

3. NIEUWE WARMTEBEELDFUNCTIONALITEIT

Het warmtebeeldsysteem van XVR On Scene is volledig herzien voor de uitgave van XVR On Scene 2020. Zowel de visualisatie van warmte en kou als de opwekking ervan hebben een revisie ondergaan.

3.1. WARMTEBEELDCAMERA VOOR GEBRUIKERS VAN EEN VR-HEADSET

Naast een thermische camera tool voor deelnemers die gebruik maken van een traditioneel scherm, is het nu ook mogelijk om toegang te krijgen tot een werkende handheld thermische camera bij het dragen van een VR-headset.



3.2. WARMTEBRONNEN EN WARMTECONTAINERS

Het genereren van een goed warmtebeeld voor de deelnemers is makkelijker gemaakt. De standaardtemperatuur van elk geplaatst object kan direct worden ingesteld. Temperaturen kunnen worden aangepast door het plaatsen van een of meer "warmtebron" logische objecten om de temperatuurverdeling van een gebied verder aan te passen.

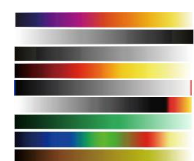
Vaak is het nodig om de invloed van muren en brandwerende compartimenten op de verspreiding van warmte te simuleren. Het logische object "warmtecontainer" kan worden gebruikt om de verspreiding van het effect van een warmtebron te beperken.

3.3. THERMISCH ZICHT VOOR TECHNISCH REGISSEURS

Een optie voor een thermische camera is nu ook direct beschikbaar vanuit de regisseurscamera, zodat bouwers en technisch regisseurs een nauwkeurig live thermisch beeld kunnen krijgen zonder dat ze naar de deelnemerscamera hoeven over te schakelen.

3.4. DIVERSE KLEURMODELLEN VOOR THERMISCHE VISUALISATIE

De warmtebeeldcamera kan nu met een selectie van verschillende kleurmodellen worden uitgerust, die in de praktijk door diverse warmtebeeldcamera's worden gebruikt. Alle kleurmodellen brengen hetzelfde onderliggende temperatuurmodel in kaart, zodat scenario's niet opnieuw hoeven te worden geconfigureerd als er een andere temperatuurvisualisatie wordt gebruikt.



3.4.1. NACHTKIJKER MODUS

Als bijzonder hoogtepunt kan een van de thermische visualisatieopties het effect van het gebruik van een nachtkijker camera simuleren, waardoor het thermische systeem ook buiten de brandbestrijdingscontext toepasbaar is.

4. MULTIPLAYER VR-FUNCTIONALITEIT

OS 2020 introduceert nieuwe manieren om deelnemers die gebruik maken van VR-headsets te visualiseren. Gestileerde generieke avatars geven nauwkeurig de locatie van een deelnemer weer, evenals de positie van hun hoofd en handen. Verschillende VR-deelnemers kunnen elkaar in real-time zien en elementaire gebaren en lichaamstaal uitwisselen.

Het geslacht en de kleur van de generieke VR-avatars kunnen naar wens worden aangepast bij het bouwen of tijdens een live training, zodat deelnemers zichzelf en anderen kunnen identificeren en herkennen. Een aanpasbare VR-compatibele roepnaam (call sign) helpt verder bij het herkennen van andere deelnemers op naam/rol.



Deze nieuwe verbeteringen in het gebruik van VR-headsets maken veel nieuwe VR-multiplayer toepassingen mogelijk voor XVR-gestuurde trainingssessies.

5. VOLGCAMERA

Gebruikers van On Scene hebben gevraagd om meer mogelijkheden voor camerabesturing. De software wordt steeds vaker gebruikt om video's te maken voor instructie- of marketingdoeleinden, of om geënceneerde beelden te maken die in andere vormen van onderwijs kunnen worden gebruikt. XVR technisch regisseurs hebben ook aangegeven dat ze meer hulpmiddelen willen om deelnemers en voertuigen te kunnen volgen. (bijvoorbeeld wanneer een deelnemer naar het incident toe rijdt).

Om deze toepassingen beter te ondersteunen, introduceert On Scene 2020 een Volgcamera functie, die de camera vergrendelt op een specifiek item naar keuze. Het scherm zal mee bewegen met het object totdat de Volgcamera weer wordt gedeactiveerd. Het handmatig verplaatsen van het focuspunt deactiveert de Volgcamera en herstelt het standaard gedrag van de technisch regisseur camera.



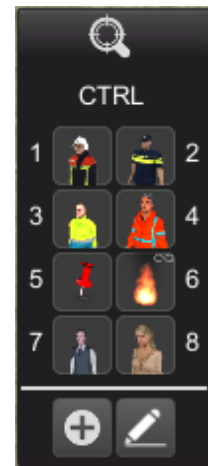
Tijdens het volgen kan de camera kan nog steeds vrij inzoomen en draaien. Indien gewenst kan de rotatie van de camera ook worden vergrendeld tijdens het volgen, zodat de camera altijd over de schouders van het te volgen voorwerp kijkt.

6. TRACEERMENU

In grotere scenario's met veel rollen en/of aandachtspunten kan het voor technisch regisseurs een uitdaging zijn om ontwikkelingen bij te houden en tussen locaties te wisselen. Het Traceermenu is geïntroduceerd om de benodigde tijd voor het vinden en wisselen tussen verschillende rollen/gebieden te verminderen. Dit menu kan door een bouwer/technisch regisseur worden gevuld met relevante rollen, locaties en andere objecten.

Zodra het menu is gevuld, kunnen bouwers en technisch regisseurs hun focuspunt direct naar de locatie van deze items verplaatsen door op de bijbehorende knop in het Traceermenu zelf te drukken, of door op een van de bijbehorende snelkoppelingen op het toetsenbord te drukken.

De inhoud van het Traceermenu wordt in het scenario opgeslagen, zodat elk scenario zijn eigen unieke set van traceerbare items heeft. Indien gewenst kan het Traceermenu zo worden ingesteld dat de Volgcamera automatisch wordt geactiveerd bij een Traceer verzoek.



7. INTERNATIONALE XVR CONTENT COMPATIBILITEIT

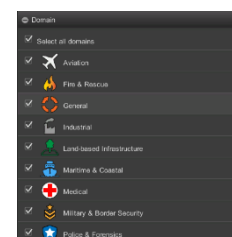
Naarmate de XVR Community op internationale schaal groeit, komt de uitwisseling van scenario's, templates en andere inhoud steeds vaker voor. De levering van XVR On Scene 2020 heeft meerdere verbeteringen om de internationale gebruikers community van XVR Simulation beter te ondersteunen bij de uitwisseling van scenario's, sjablonen, favorieten en meer.

7.1. ALLE OPENBARE OBJECTBIBLIOTHEEK ITEMS WORDEN VRIJGEGEVEN

De release van XVR On Scene 2020 markeert het moment waarop XVR Simulation alle *openbare* OS objectbibliotheek content vrijgeeft voor alle gebruikers wereldwijd¹. Hierdoor is het makkelijker om scenario's en andere On Scene content internationaal te delen. Bibliotheekonderdelen die afgeschermd zijn door een licentie of een installer zullen uiteraard als zodanig behandeld blijven worden.

7.2. VOORFILTERING VAN DE OBJECTENBIBLIOTHEEK

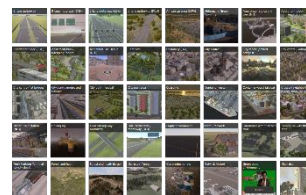
Om ervoor te zorgen dat iemands bibliotheek niet permanent wordt overspoeld met objecten die behoren tot diensten en landen die niet relevant zijn voor hun scenario's, zijn nieuwe objectbibliotheekfilters opgenomen. Hierdoor kunnen grote delen van de bibliotheek worden voorgefilterd per land of geassocieerd domein. Het voorfilter heeft alleen invloed op wat er in de bibliotheek wordt getoond. Alle gefilterde inhoud kan nog steeds worden geladen bij het openen van andere scenario's.



¹ Tenzij anders overeengekomen in de specifieke overeenkomst/het contract

7.3. ALLE OPENBARE OMGEVINGEN BESCHIKBAAR

Het openen van XVR On Scene scenario's van gebruikers uit andere landen, vereist naast de mogelijkheid om alle gebruikte bibliotheekitems te laden ook toegang tot de omgeving die door deze klanten wordt gebruikt. Daarom worden vanaf XVR OS 2020 alle *openbare* omgevingen beschikbaar gesteld aan de gehele XVR Community. Net als bij de bibliotheekitems zullen alle omgevingen die afgeschermd worden door een licentie of installateur, nog steeds als zodanig worden behandeld.



Net als bij de nieuwe objectbibliotheek voorfilteringsfunctie in OS, zullen toekomstige XVR On Scene releases ernaar streven om vergelijkbare filterfuncties voor omgevingen te introduceren.

8. VERBETERINGEN AAN LOCATIES

Scenario's met veel gescipte Events/Taken hebben de neiging om sterk afhankelijk te zijn van Locaties, waardoor, Locaties een van de meest gebruikte logische items maakt. OS 2020 introduceert daarom enkele organisatorische verbeteringen om ervoor te zorgen dat Locaties het scenario niet onoverzichtelijker dan nodig is.

8.1. LOCATIE CALLSIGNS VERBERGEN

Het is nu mogelijk om de roepnamen (callsigns) van Locaties individueel te verbergen. Een globale instelling bepaalt nu ook of roepnamen voor nieuw geplaatste Locaties worden getoond of niet. In plaats van altijd de roepnaam voor elke locatie te zien, kan de bouwer nu zelf bepalen of een zichtbare roepnaam voor een bepaalde locatie wenselijk is.



8.2. LOCATIES (AUTOMATISCH) INKLAPPEN

Locatiemarkeringen kunnen nu worden ingesteld om (automatisch) in te klappen naar een kleiner formaat. Dit kan voor alle Locaties tegelijk worden ingesteld, zodat het mogelijk is om bij het bouwen met grote Locatie Markers te werken en bij het trainen alle Locatie Markers in te klappen. Individuele Locaties kunnen ook het globale inklap gedrag overschrijven, dus full-size, ingeklapt en automatisch inklappende Locaties kunnen allemaal naast elkaar gebruikt worden.



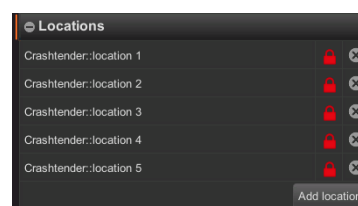
8.3. MEER LOCATIE PLAATSEN

Wanneer meerdere items naar dezelfde locatie bewegen, verzamelen ze zich in een raster. Het aantal "Locatie Plaatsen" dat beschikbaar is voor Locaties in OS 2020 is uitgebreid van 10 naar 25.



8.4. VERGRENDING VAN ITEM LOCATIES

Item Locaties (Locaties die verbonden zijn aan een specifiek item) kunnen nu individueel worden vergrendeld. Vergrendelde Item Locaties kunnen direct worden geselecteerd (in tegenstelling tot Locaties die verbonden zijn met een item), en ze kunnen niet per ongeluk worden verplaatst. Een



vergrendelde itemlocatie beweegt zich nog steeds proportioneel met het hoofditem waarmee het is verbonden.

9. NIEUWE ROLINSTELLING: DEELNEMER INTERACTIESTIJL

XVR OS biedt nu de keuze tussen twee interactiestijlen voor deelnemers die geen gebruik maken van VR-headsets. De "nieuwe" stijl biedt een meer vereenvoudigde interactie, waarbij een enkele druk op de knop voldoende is om te interacteren met elementen in de scenario-omgeving. Deze stijl omzeilt de noodzaak van verdere menu's, maar laat alleen interactie toe met elementen waar de deelnemer direct naar kijkt.

De "oude" stijl, waarbij de deelnemer een lijst met mogelijke interacties in een menu wordt gepresenteerd, blijft beschikbaar voor die situaties waarin deze stijl nog steeds de voorkeur heeft of vereist is.

De interactiestijl die aan een deelnemer ter beschikking wordt gesteld, kan voor elke individuele rol afzonderlijk worden aangepast door naar het menu "Rolleninstellingen" te gaan.

10. SCENARIO'S SAMENVOEGEN MET OORSPRONKELIJKE ITEMPLAATSING

Het samenvoegen van scenario's zonder de samengevoegde items te moeten heroriënteren is nu mogelijk in het samenvoeg menu van XVR OS. Dit maakt het mogelijk om een scenario samen te voegen in dezelfde omgeving waarin het is gemaakt, waarbij alles direct op exact dezelfde locatie wordt geplaatst.

Deze verbetering maakt het mogelijk om scenariobouwtaken op te splitsen in één omgeving, of maakt het makkelijker om templates te maken voor een specifieke omgeving.

11. KWALITATIEVE VERBETERINGEN VOOR HET CONTROL CENTRE

11.1. MEER INFORMATIE IN HET TABBLAD LICENTIE

Het tabblad Licentie in Control Centre kan nu meer informatie geven over het type licentie dat momenteel in gebruik is op het systeem. Dit omvat de mogelijkheden van de licentie (Bouwen/Trainen) en welk type licentie het is (Subscription/Trial/Pay-Per-Use/Perpetual). Voor perpetual licenties geeft de licentie nu aan met welke jaarversies van de software de licentie compatibel is.

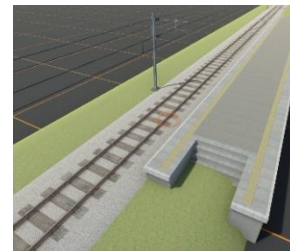
11.2. BREEDBEELDONDERSTEUNING

De verschillende tabbladen en menu's van Control Centre zijn aangepast zodat de toepassing op breedbeeldmonitoren kan worden gemaximaliseerd.

12. VERBETERINGEN PADOBJECT

12.1. SPOORWEG PADOBJECT EN PADELEMENTEN

In samenwerking met onze klant Network Rail is een spoorweg padobject met bijpassende elementen ontwikkeld. Het spoorweg padobject kan gebruikt worden om enkele of dubbele sets van rails te genereren, met een keuze tussen verschillende soorten dwarsliggers en eindpunten. Het pad kan worden aangevuld met speciale nieuwe compatibele padelementen, zoals een derde rail, een treinplatform en een bovenleiding.



12.2. TUNNEL PADELEMENTEN

Het toevoegen van tunnels aan het snelweg padobject is nu ook mogelijk. Er is een keuze tussen een lange en een korte tunnelingang en het plafond van de tunnel kan worden voorzien van functionele en goed functionerende tunnelverlichting.



12.3. WILLEKEURIGE ROTATIEOPTIE VOOR PADELEMENTEN

Wanneer er veel herhalende padelementen (zoals bomen) aanwezig zijn op een padobject, kan het onrealistisch lijken als ze allemaal exact dezelfde rotatie/uitlijning hebben. Om dit verhelpen, bieden de padelementen nu een optie om de rotatie van een specifieke serie van padelementen willekeurig te maken.



13. WARMTEGLOED EFFECT VOOR FLEXIBELE VUREN

De visuele kwaliteit van XVR On Scene 2019's nieuwe Flexibel Vuur is verbeterd. Flexibel Vuur maakt nu gebruik van een "warmtegloed" effect, waardoor de lucht boven deze branden gaat trillen. Dit effect wordt automatisch toegepast op zowel nieuw geplaatste Flexibele Vuren, als op de reeds geplaatste Flexibele Vuren in bestaande scenario's.



14. VERNIEUWD WEERSYSTEEM

Het in XVR On Scene 2019 geïntroduceerde weersysteem is verder verbeterd. Er is een nieuw type standaardmist ingevoerd. Verminderde zichtbaarheid op afstand door dichte mist ziet er daardoor veel beter uit dan voorheen.

De verlichting is over het algemeen ook enigszins in evenwicht gebracht, waardoor de kleurtemperaturen en de lichtintensiteit nog realistischer zijn geworden.



15. OPTIONELE BEVESTIGINGSPOP-UP BIJ HET VERWIJDEREN VAN ITEMS

Het per ongeluk verwijderen van belangrijke scenario items kan voor problemen zorgen tijdens een live trainingssessies of bij het bouwen van scenario's. Om dit te voorkomen, vraagt een pop-up nu om een bevestiging voordat de geselecteerde items worden verwijderd. Gebruik van deze pop-up is weliswaar aanbevolen, maar kan desgewenst worden uitgeschakeld.

