

Fuzor 2025 リリースノート

サイトコンテキスト機能:

高品質な3Dマップ生成: 立地情報を入力することで、都市の3D地形や建物を生成し、立地計画、立地利用、立地物流計画を立てることができます。

サイトコンテキスト機能の活用: 2D マップや衛星設定を探索してプロジェクト ロケーションを視覚化し、標高や平坦な地形オプションを活用して正確なサイト セットアップを実現します。

サイト環境の変更: スムーズブラシツールを活用し、建設プロジェクトのニーズに合わせてサイトを編集できます。

PDF オーバーレイ: PDF図面オーバーレイを使用することで、用地分析と貴重な建設区域開発のための追加参照ポイントを提供します。

掘削オブジェクトとアニメーションの作成機能:

掘削ツールの実装: リアルな掘削アニメーションのための掘削ゾーン、ピット、ランプ、マルチレベルランプを作成するための機能をご用意しました。

ランプとピットの詳細設定: 掘削シナリオを正確にシミュレートするために、ピットの深さと角度を正確に設定し、スロープの幅、比率、長さ、角度を定義できます。

ピットマテリアルのカスタマイズ: ピットの材質をカスタマイズし、詳細な掘削モデリングにスムーズブラシツールを使用することで、視覚的なリアリズムを向上させます。

掘削サポートによる安全性の向上: 支保工を配置し、タスクに割当て可能です。

フェンスとゲートの配置の最適化: ゲートアニメーションを追加し、フェンスのロゴも変更可能です。

土の変位アニメーションの自動キーフレーム生成: 掘削と土のアニメーションをタスクに割り当て、スケジュールと同期させることが可能です。

ダイナミックグリッドシステム:

グリッドシステムアプリケーション: 正確なライブラリオブジェクトの配置、ジオメトリ操作、グリッドの切り替えやグリッドサイズの調整によるゾーン作成が可能になりました。

2D マップゾーン機能: Fuzorで作成したゾーンは、2Dマップ上に表示されるようになりました。

新規トリガーの追加:

フライスルー・プレイバック・トリガー: インタラクティブな4Dビューアで魅力的なプロジェクトレビューを作成可能。

オブジェクトポイントの近接: 定義したポイントに近づくとアクションが発動します。

オブジェクトが経路の端に到達: トレーニングシナリオを作成して、現場の安全性を向上に役立てます。

オブジェクトPATHのオン/オフの切り替え: オブジェクトは移動を停止するか、パスの最初にリセットされます。

オペレータービュー: 一人称視点によるクレーン作業の安全性向上に役立てます。



スケジュール:

P6タスク更新: 手動スケジュール時にタスクとIDを更新します。

タスクの解消: 削除されたタスクのロジックリンクを保持します。

全般:

メニューベース設定の追加: 他のソフトウェアからFuzor UIへ簡単に移行でき、迅速な導入とユーザビリティの向上が可能です。

アバターカスタマイズワークフロー: アバターをパーソナライズして、プロジェクトのブランディングとアイデンティティを反映します。

PATHを利用した3Dモデルの配置: Revit や SketchUp のオブジェクトなど、他の 3D モデルとの配置機能を拡張します。

ビューの保存機能を拡張: 4Dタイムラインを保存して、建設順序のコミュニケーションと明快さを向上します。

