

## Изменения в программе просмотра результатов

- Добавлено отображение ID выбранного агента в строке состояния.
- Добавлена возможность поиска агента по ID.
- Обновлено диалоговое окно текстур окружения, чтобы изменения сразу отображались на сцене. Кнопка текстур окружения теперь открывает диалоговое окно, а не показывает/скрывает текстуры окружения.
- Улучшено освещение при использовании освещения на основе изображений и изображений с высоким динамическим диапазоном (HDR) с яркими источниками света.
- Добавлено диалоговое окно редактирования шкалы для раскраски агентов.
- Добавлены новые контуры агентов для скопления и максимального скопления.
- Добавлена раскраска агентов в соответствие со скоплением.
- Исправлена ошибка, когда подложки могли не отображаться.

## Изменения в Pathfinder 2022.3.1207 по сравнению с 2022.2.0803:

- Добавлена поддержка панорамирования средней кнопкой мыши при использовании 3D инструментов.
- Улучшен инструмент добавления групп агентов, чтобы позвонить создавать прямоугольные области в добавление к прямоугольным областям.
- Источники агентов теперь можно «рандомизировать», при этом меняется распределение профилей, поведений, локаций и скорости потока для генерации агентов.
- В источнике агентов теперь можно задавать начальную ориентацию агентов.
- Добавлена возможность задавать расписание интервалов введения агентов для источника агентов.
- Добавлена возможность задавать случайные интервалы введения для источника агентов с использованием новой функции расписания. Время введения может быть основано на точечном процессе Пуассона или могут планироваться случайным образом в течение интервала.
- Добавлена возможность автоматически рассчитать начальную ориентацию агентов, создаваемых источников агентов.
- Добавлена возможность указывать времена введения и расположения отдельных агентов для источника агентов.
- На панель свойств источника агентов добавлено полное прогнозируемое количество агентов.
- Добавлена возможность выпускать агентов из источника агентов на максимальной скорости, что сейчас делается по умолчанию.
- Добавлена поддержка импорта glTF 2.0 (Graphics Language Transmission Format).
- Добавлена возможность импортировать файлы glTF как аватары агентов.
- Добавлена возможность импортировать агентов с помощью импорта файла CSV, содержащего их расположения.
- Добавлена возможность запускать все модели Pathfinder в директории из командной строки.
- Для действия ожидания добавлен выбор режима, как агент будет себя вести при ожидании: избегать других агентов (существующее поведение) или ждать без движения.
- На панель свойств добавлено свойство, отображающее количество целей агентов в выбранной группе целей.
- Исправлена ошибка, когда можно было переименовать корневые узлы в дереве объектов.

- Исправлена ошибка, когда агенты могли идти вверх по лестнице, чтобы войти в лифт, вместо того чтобы входить в лифт на своем этаже.
- Исправлена ошибка, когда некоторые свойства профилей агентов, заданные при выбранной английской системе единиц, приводили к использованию неверных значений при расчете.