

Date	Version	修正項目
2018/07/03	2018.10	<p>不具合修正項目</p> <p><基本機能></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 編集、朱書き、ビューのモード切り替えに時間がかかる場合がある点を改善しました。 2. 『3D-変形』のソリッドの差分・交差処理が正しく行われない場合がある点を改善しました。
2018/03/07	2018.00	<p>機能追加項目</p> <p><基本機能></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ポリラインの構成点を間引く『編集-ポリライン-頂点間引き』コマンドを追加しました。 2. 重なっているハッチングを合成する『編集-ハッチング-合成』コマンドを追加しました。 3. 『ツール-電卓』コマンドにおいて文字列の参照や計算結果の作図を行えるようにしました。 4. 印刷設定のインポート、エクスポート機能を追加しました。 5. 『文字入力』ダイアログの履歴表示数を増やせるようにしました。表示数は『設定-その他』コマンドで設定できます。 6. レイヤパネルでレイヤの追加、削除、変更等の操作を行えるようにしました。 7. 災害復旧事業の復旧工法に基づいてブロック積工及び選定図を作図する『構造物標準図-農災復旧』コマンドを追加しました。 8. 指定したレイヤの要素のみを読み込む『ファイル-インポート-レイヤ指定』コマンドを追加しました。 9. 辺長入力で面積表を作図する『施工-展開図』コマンドを追加しました。 <p><3D 機能></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. FBX 形式ファイルのインポート、エクスポートを行う『ファイル-インポート-FBX』『ファイル-エクスポート-FBX』コマンドを追加しました。 2. 要素や属性をツリー管理する『3D-ツール-モデルツリー』コマンドを追加しました。 3. 地形モデルの土量計算を行う『3D-ツール-土量計算』コマンドを追加しました。土量計算の設定は『3D-設定-土量計算設定』コマンドで設定できます。 4. ポリゴン、サーフェス、ソリッド、柱要素の法線を表示する『ウィンドウ-表示モード-法線表示』コマンドを追加しました。 5. 『編集-向き反転』コマンドをサーフェス、ソリッド要素に対応しました。 6. 『ツール-計測-要素数』コマンドに、点群要素の点の総数、サーフェス、ソリッド要素のポリゴンの総数を表示する機能を追加しました。 7. 『3D-ツール-断面図取得(点群)』コマンドを『3D-ツール-断面取得(縦横断)』に改称し、サーフェス要素に対応しました。 8. ビューモードに要素を任意の断面で切断表示、ワイヤーフレーム表示できる『ツール-モデルカット』コマンドを追加しました。 9. ビューモードで Z 軸方向表示倍率を変更できるようにしました。表示倍率は『設定-立体表示設定』コマンドで設定します。

	<p>10. ビューモードの『出力-AVI ファイル』『出力-イメージファイル』コマンドを高解像度出力に対応しました。</p> <p>11. ビューモードのマウス操作を『設定-ユーザー設定-マウス』で設定できるようにしました。</p> <p>仕様変更項目</p> <p><基本機能></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ラスターの編集作業毎にバックアップファイルを作成しないようにしました。 2. 寸法線、引出線要素において文字の背景マスクによって自身の引出線が消えないように引出線の背面に描画するようにしました。 <p><3D 機能></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 『3D-変換』コマンドの「ポリゴン」の表記を「TIN」に変更し、コマンドの並びを変更しました。 2. 『3D-変形-範囲切断(TIN)』コマンドで複数の境界線要素を選択できるようにしました。 <p>不具合修正項目</p> <p><基本機能></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 『作図-寸法-標準寸法 (水平垂直)』コマンドで補助線設定の傾きを指定して寸法を作図した際に異常終了することがある点を修正しました。 2. 『ファイル-一括変換-保存』コマンドで変換対象のページのみページタイトルの確認を行うように修正しました。 3. 外部参照部品登録時の初期フォルダにシステム設定値が反映されない点を修正しました。 4. SXF ファイルを読み込んだ際にレイヤの情報が正しく読み込まれない場合がある点を修正しました。 <p><3D 機能></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 『3D-編集-複写 (軸回転)』コマンドで複写禁止要素が複写できる点を修正しました。
--	--