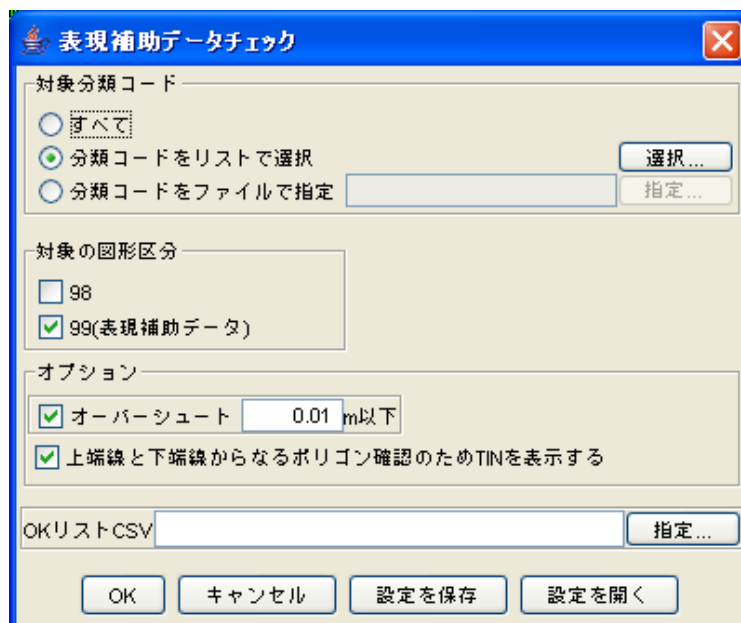
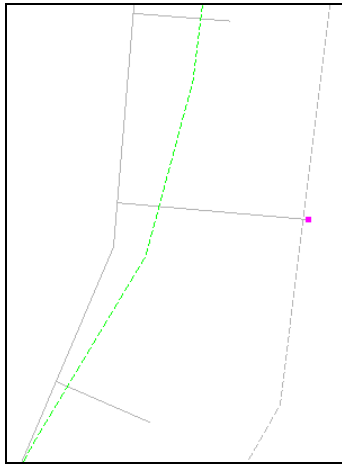


## 1. 表現補助データチェック

新メニュー[チェック]-[表現補助データチェック]を追加しました。以下、説明書からの抜粋です。

人工斜面などのケバ・射影のある非対称記号(図形区分=99 表現補助データ)が射影部の上端線と下端線に囲まれていることをチェックします。分類コード別に射影部の上端線と下端線をつないだポリゴンを作成し、表現補助データのポリラインの点がポリゴンの中に入っていない場合をリストアップします。表現補助データのポリラインの始点と終点については、ポリゴンからわずかにはみ出している場合を許容することができます。

ポリゴンから完全に外れている表現補助データは必ずリストアップします。従って、射影部の上端線と下端線が対になって端点で接続されていないと、ポリゴンができませんから、逆に、閉じていない上端線と下端線を検出することにもなります。



【対象分類コード】人工斜面など、チェックする地物を分類コードで指定します。

【対象の図形区分】チェックするケバの図形区分を指定します。

【オーバーシュート】表現補助データの始点と終点がポリゴンからはみ出してもいい距離を指定します。はみ出しがこの距離以下の場合、リストアップしません。

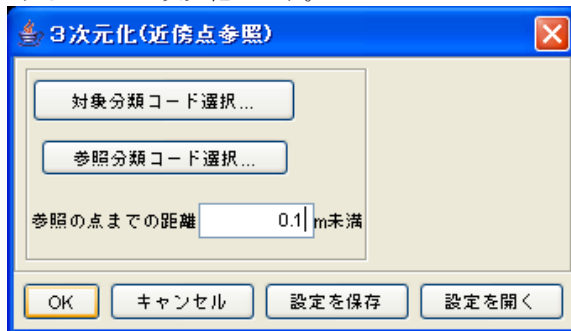
【上端線と下端線からなるポリゴン確認のためにTINを表示する】プログラムで内部的に射影部の上端線と下

端線をつないで、ポリゴンとし TIN を作成しています。表現補助データがその TIN の内側か外側化で判定しています。その TIN を確認のために表示します。射影部の上端線と下端線の端が離れていてポリゴンができずに、表現補助データがリストアップされるケースもあります。

## 2. 3次元化(近傍点参照)

新メニュー[3次元化]-[3次元化(近傍点参照)]を追加しました。以下、説明書からの抜粋です。

2次元の面(E1)線(E2)点(E5)について、3次元の面(E1)線(E2)の頂点および点(E5)を参照して3次元化します。例えば、CADでランダムポイントを結んで作成した2次元の真幅道路があるとして、真幅道路の各点はほとんどランダムポイントに一致しているはずなので、真幅道路の点の近くにある3次元のランダムポイントを探し、その標高値を真幅道路の点の標高値とすることで3次元化します。



### 【対象分類コード】

2次元の真幅道路など3次元したい要素を分類コードで指定します。

### 【参照分類コード】

標高値を参照する3次元要素を分類コードで指定します。

### 【参照の点までの距離】

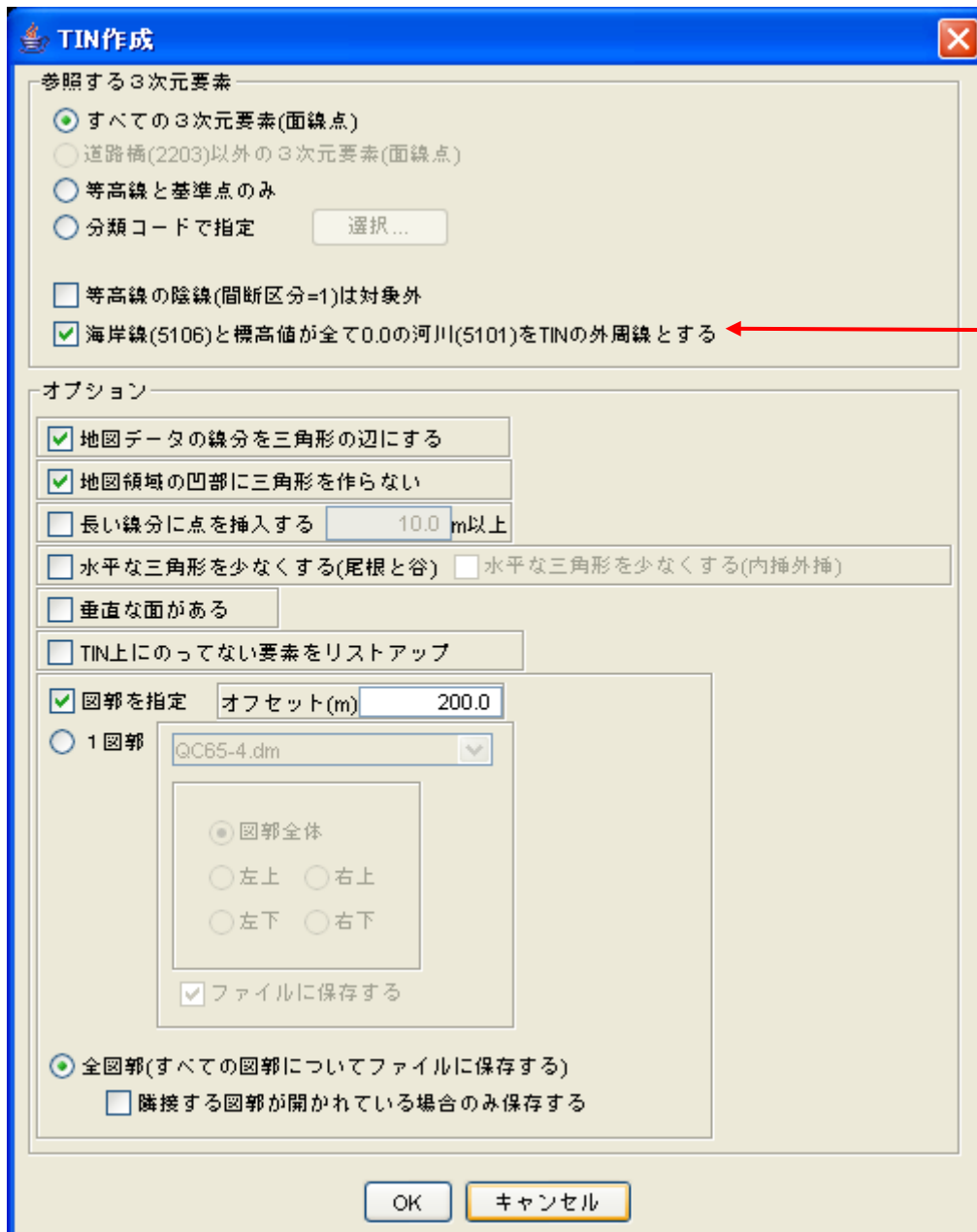
3次元化したい要素の点から、標高値を参照する3次元の要素の点までの距離を指定します。この距離未満で最も近い点を参照します。最も近い点がこの距離以上ならば、3次元化しません。

点(E5)については指定した距離未満に参照する点があれば、その点の標高値を参照し3次元化します。

面(E1)線(E2)については、面(E1)線(E2)のどれかひとつの点の近くに、参照できる点があれば、この要素を3次元化します。面(E1)線(E2)の他の点で近くに参照できる点がなければ、標高値を-999.0mにして、[チェックリスト]にリストアップします。3次元化した点は[確認リスト]にリストアップします。面(E1)線(E2)のすべての点について、近くに参照できる点がない場合、3次元化しません。

## 3. TIN 作成

メニュー[TIN]-[TIN 作成]で、今までは海岸線(5106)と標高値が全て0.0の河川(5101)を地図データの境界として、その外側に TIN を作成しないようにしていましたが、これをオプションとしてダイアログで指定できるようにしました。



#### 4. チェックリストの複数項目選択

「チェックリスト1」で、Ctrl や Shift キーを使って複数の項目を選択し、「OK」状態を切り替えできるようにしました。

