

## CAD:

1. (SP1.00), 修正, 加工プリミティブ, ファイルが保存出来なくなる不具合を修正
2. (SP1.00), 変更, 加工プリミティブ, 面取り・底R指定を無で作成できるように変更
3. (SP1.00), 修正, SATファイル出力, 「22.0(Designer v9.0)」を選ぶと、ACIS R21で出力される。
4. (SP1.00), 修正, DXFファイル入力, 「旧DXF入力使用」モードで閉じたポリラインで最後の要素が描画されない。
5. (SP1.00), 修正, DXFファイル入力, 「新DXF出力使用」寸法グループの要素の出力で失敗する現象を修正
6. (SP1.00), 修正, 寸法編集(傾き), 3線間の水平寸法の傾きを変更すると、右側に飛び出した文字が消える。
7. (SP1.00), 修正, ブリッジ挿入, 1周円を指定した場合に、角度0の位置で分割されないように変更
8. (SP1.00), 修正, 編集, 円弧を選択しダイアログで「キャンセル」ボタンをクリックすると右クリックするまで要素を選択できなくなる。
9. (SP1.00), 修正, 標準抽出, モデル座標からわずかに浮く要素の場合、図形を投影するように変更  
無効にする場合には、model.ini [STDPICK] PROJECT=0 を追加してください。
10. (SP1.00), 修正, 領域内抽出, 自動丸め処理の機能を無効にして成功率を上げるように変更
11. (SP1.00), 修正, 水平/垂直/自由寸法, 同じ点を2回指定すると描画しない。
12. (SP1.00), 変更, フィーチャツリーの「挿入終了」で失敗したフィーチャは「NG」を付けるように変更
13. (SP1.00), 修正, 標準抽出, 抽出精度より短い線があると、追跡できない不具合を修正
14. (SP1.00), 修正, 寸法編集, 同一平面上にない点からの水平/垂直/自由寸法は傾きを変更できないようにした。
15. (SP1.00), 修正, 円弧近似曲線, 変曲点で折れる現象を修正
16. (SP1.00), 修正, 寸法公差記入, 注釈型にした水平/垂直/自由寸法の文字に公差を付けると、文字位置が変更前に戻ってしまう。
17. (SP1.00), 修正, 寸法編集, 公差を付けた水平/垂直/自由寸法の文字を移動すると、文字位置と文字の下の直線の長さが合わなくなる。
18. (SP1.00), 修正, 寸法編集, 水平/垂直/自由寸法の文字選択時、ステータスバーのメッセージに(右クリック:注釈型)を追加。
19. (SP1.00), 修正, 座標寸法(累進), 対称複写すると、引出線と文字位置がずれる。
20. (SP1.00), 修正, 座標寸法(累進), 原点指定する/しない を切り替えて円を選択した時、引出線が出ず、エラーメッセージ「円の外側を指定してください」が出る。
21. (SP1.00), 修正, 寸法編集, 角度寸法(累進モード)の追加・編集で形状が崩れる。
22. (SP1.00), 修正, 枠内選択, 2点目をクリック後、マウスを動かすと要素がとれない不具合を修正
23. (SP1.00), 修正, ブロック表示, 要素がある場合に三角形を表示する機能の高速化
24. (SP1.00), 修正, トリム, トリム処理後、表示のリフレッシュを止めるように変更
25. (SP1.00), 変更, 枠内選択, Wクリックで色を取得する場合、取得した色にチェックが入るように変更
26. (SP1.00), 変更, 枠内選択, Wクリックで色を取得する場合、選択色が無ければWクリックした要素の色にチェックを入れるように変更
27. (SP1.00), 修正, 穴(点)座標出力, 「文字高さを半径と連動」にチェックを付けても、連動しない。
28. (SP1.00), 修正, 寸法編集, 「直径寸法-注釈(外寸)」の数値を文字編集で文字に変更すると寸法編集の時に矢線が円の中心を向かなくなる。
29. (SP1.00), 修正, UndoRedo, 右パネルの要素有無の更新がされない不具合を修正
30. (SP1.00), 修正, 表示, Undo Redo 枠内削除 3D移動複写等で、処理中の表示を切り高速化した。
31. (SP1.00), 修正, 標準抽出, OpenGL表示時に、抽出した要素が直ぐに表示更新されるように修正
32. (SP1.00), 修正, 寸法(複数寸法値), 「公差」ボタンがONのときに寸法値が2個以上あったら、個数分だけ「公差設定」ダイアログを表示し設定できるようにした。
33. (SP1.00), 修正, 注釈記入, 中心モードから要素上点モードに切り替えても円しかハイライトしない。
34. (SP1.00), 修正, 注釈記入, 要素上点モードから中心モードに切り替えると直線が選択できるが「楕円は指定できません」の警告が表示される。
35. (SP1.00), 修正, 注釈記入, 「要素上点」モードで直線を指定しても、ラバーバンドが直線と直交せず、「任意方向」モードと同じになる。
36. (SP1.00), 修正, 円・中心点, 「連続作図」にレ点がある場合、中心点を指定する前に数値+Enterと入力すると、原点に円が配置される。→中心点を指定するまで、円を描画しないようにした。
37. (SP1.00), 修正, 文字, 履歴の表示個数を設定できるようにした。(初期値:20) Model.setファイル  
[TEXT2] RECORD\_NUM=(表示個数)
38. (SP1.00), 修正, 文字, 文字サイズが1未満だと下線と文字が離れすぎる。
39. (SP1.01), 追加, 拡張移動時に文字高もサイズ変更する設定を追加。gauge.ini ファイルに  
[GAUSET\_T] SCALE\_TEXT=1 と記述。
40. (SP1.01), 修正, 水平寸法/垂直寸法/自由寸法, 「寸法値」と「公差」の両方がONのときに寸法値の変更ができない。
41. (SP1.01), 修正, FDB出力, 角度許容値の変更
42. (SP1.01), 修正, スプライン円弧変換, 精度が甘い時に小さなRの円弧が作成されたら、精度を厳しくするように変更
43. (SP1.01), 修正, 表示切替, 非表示レイヤーがある状態で、OpenGLに切り替えた後、レイヤー表示ONにしても表示されない
44. (SP1.01), 変更, FDB入力, 使用する線種モードを「DRAFT」を使用するように変更
45. (SP1.01), 変更, 属性表示, フォントサイズの変更
46. (SP1.01), 変更, 一定Rブレンド拡張, ぼかし面作成一連操作で、面の切断方向を、面直と画面方向ができるように変更
47. (SP1.01), 修正, 変形, 高さの違う水平寸法を選択すると強制終了。寸法文字選択時にエラーメッセージを表示。
48. (SP1.01), 修正, 水平寸法/垂直寸法/自由寸法, 「寸法値」と「公差」の両方がONのときに寸法値の変更ができない。
49. (SP1.01), 修正, 枠内選択, 登録されていない色が存在すると、選択できなくなる不具合を修正
50. (SP1.01), 変更, 断面スライド表示, ダイアログを閉じた時にはコマンドを終了するように変更
51. (SP1.01), 修正, 穴作図, 参照図形で止まりが指定できない不具合を修正
52. (SP1.01), 修正, フェイス削除, トリム処理なしの場合には、フィーチャ解除するように変更
53. (SP1.01), 変更, 論理差, 穴の開いたシート面でも、問題がなければ切断できるように変更
54. (SP1.01), 修正, DBTファイル, 起動直後の情報が出力されない不具合を修正
55. (SP1.01), 修正, UndoRedo, OpenGLで一部が表示されない現象を修正
56. (SP1.01), 修正, OpenGL, 印刷プレビューでキャンセルすると、黒くなった寸法が戻らない現象を修正

57. (SP1.01), 修正, 標準抽出, 作業平面から離れた要素を投影しないように修正
58. (SP1.01), 修正, DXF・DWGファイル入力, 線種の設定できるのが60個までだったので、その制限をなくした。
59. (SP1.01), 新規, 境界ボックス, 『補助(0)→計測→境界ボックス』コマンドを追加。選択した要素の最大値、最小値を表示します。
60. (SP1.01), 変更, フィーチャツリー, 対応要素のハイライトをマウスがツリーから外れたら消すように変更
71. (SP1.01), 修正, オフセット, 「終点側オフセット」欄に「-1Q#000」と表示される。
72. (SP1.01), 修正, DXF・DWGファイル入力, 「!gentile-」で始まる文字とスペースだけの文字が書かれないようにしました。
73. (SP1.01), 修正, Startup.exe, SDLファイルを右クリック→「プログラムから開く」→「MYPAC DESIGNER K-Ver8.5」と表示される。
74. (SP1.01), 修正, ヒーリング, 不正な処理がされるとシステムが不安定になる現象を修正
75. (SP1.02), 修正, 境界ボックス, メニューにアイコン追加。(ToolBar.csv) / 座標値をダイアログからCOPY&PASTE出来るようにした。
76. (SP1.02), 修正, 小数点以下桁数変更, 実行すると接頭語がなくなる。(水平/垂直/自由/空間3D/オフセット/対称/弧長)
77. (SP1.02), 修正, 小数点以下桁数変更, 桁数が変わらない。(角度)
78. (SP1.02), 修正, 小数点以下桁数変更, 高さが変わってしまう。(並列)
79. (SP1.03), 修正, 累進寸法, 基準点0の黒丸の大きさがプロットモードになっていない。
80. (SP1.03), 修正, 累進寸法, 小数点桁数に関わらず、1e-3未満の間隔に寸法記入できない。
81. (SP1.03), 修正, 寸法自動モード, 「水平/垂直」Dialogに寸法値が表示されない。  
「角度」寸法値がDialogには表示されるが、ラバーバンドに対応していない。
82. (SP1.03), 修正, 照合番号/PRESS→図面処理→照合番号・注釈/穴(点)座標出力/寸法編集,  
・【変更】「番号」欄に数字以外を入れられるようにし、半角のアルファベットも連番処理できるようにした。  
・【修正】形状が「三角」の照合番号を寸法編集すると、三角と文字がなくなる。  
・【修正】文字のない照合番号を編集すると、強制終了。
83. (SP1.03), 修正, 水平/垂直寸法, 高さの違う点を取って「センタリング」すると、引出線と寸法線が離れる。
84. (SP1.03), 修正, 水平/垂直寸法, 文字位置指定時に高さの異なる文字をクリックすると、引出線と寸法線が離れる。
85. (SP1.03), 修正, 補助記号記入, コンボボックスにフォーカスがあるときに[Enter]キーを押すと、ダイアログが消えるがコマンドは継続。
86. (SP1.03), 修正, DXF/DWGファイル入力, 「旧DXF入力使用」の時にエラーメッセージ「無効な引数が発生」が出ることがある。
87. (SP1.03), 修正, ツールバーの編集・初期化, 複数のディスプレイ時に対応。
88. (SP1.03), 修正, 曲面のトリム分割, 枠選択後、ダイアログでモードを選択すると強制終了。
89. (SP1.03), 修正, CADLOOK入力, アセンブリ入力に失敗したら、メッセージを表示し、部品入力モードに切り替える
90. (SP1.03), 修正, トリム, 円弧と直線のトリムが、片側がトリムされているとできない不具合を修正
91. (SP1.03), 修正, CADLOOK入力, 黒い要素が存在する場合に緑に変更するようにした。
92. (SP1.03), 修正, 溶接記号, BASISで溶接記号が使用できるように変更
93. (SP1.03), 修正, グループ, グループによる選択ができない不具合を修正
94. (SP1.03), 修正, グループ, グループのついたソリッドを論理和すると、2重に情報がつく不具合を修正
95. (SP1.03), 修正, OpenGL表示, 小さな要素が原点から離れていると表示されない不具合を修正
96. (SP1.03), 修正, 輪郭化, 小さな面を選択した際に、輪郭化できない不具合を修正
97. (SP1.03), 修正, ルールド面, 面と面のエッジを指定した場合、面の向きを合わせるように調整
98. (SP1.03), 修正, OpenGL表示, 表示されない・崩れるなどの原因となる不具合を修正
99. (SP1.03), 修正, 三面図作成, シルエットラインが正常に作成できない不具合を修正
100. (SP1.03), 修正, 角度寸法, 0度から30度までの文字方向をJISに合わせて内側にした。
101. (SP1.03), 修正, 面移動, 「回転角数値指定」+「自動更新」時に回転中心指定後、「確定」ボタンが有効にならない。
102. (SP1.03), 修正, 楕円・配置, 縦横比が1.0を超える楕円を輪郭化すると、エラーメッセージが出る。
103. (SP1.03), 修正, ボディ切断, SP1.02で作成したボディ切断を「フィーチャ操作→再実行」で新しいフィーチャに変更する機能追加
104. (SP1.03), 修正, 文字, 空白行のある文字列を描画し、再度ダイアログを開くと、ダイアログに最初と最後以外の行がなくなっている。
105. (SP1.03), 修正, 寸法編集, 水平・垂直寸法の「内矢⇄外矢」に失敗する。
106. (SP1.03), 変更, 平行線, 通過点なし/距離指定/始点指定前に交点を表示するようにした。
107. (SP1.04), 修正, ハッチング, 端の線が1本抜ける場合がある。(18×6.5の長方形, -45°, 2.5間隔)
108. (SP1.04), 修正, 歯車, 異縮尺対応。
109. (SP1.04), 変更, 幾何公差記入, 異縮尺対応。
110. (SP1.04), 修正, 線分, 角度欄に「1:30」「1:30」または「1,30」と入力し[Enter]キーを押すと0になる。
111. (SP1.04), 修正, 寸法編集, 水平/垂直寸法の引出線消去で両外寸になる場合に寸法線が一部なくなる。
112. (SP1.04), 修正, オフセット, 「抽出点」「抽出要素」モードで抽出した要素の一部しかオフセットしないことがある。
113. (SP1.04), 修正, 自動モード(作図), 円を2回選択すると、同心円が描けるが、円コマンドで「半径」「直径」をONにして置くと、半径を指定する前に描かれる。
114. (SP1.04), 修正, テーパー化(基準になるエッジを指定), [Enter]キーを押すとコマンドが終了する。
115. (SP1.04), 修正, パラメトリック変更, 寸法に対して垂直でない面を指定すると、寸法と合わなくなる。
116. (SP1.04), 修正, 楕円・半径指定, 縦長の楕円を作図し、輪郭作成(標準抽出)すると「不正な輪郭です」とメッセージが出る。
117. (SP1.04), 修正, ブレンドの編集, 「戻り」ボタンをクリックすると強制終了。
118. (SP1.04), 修正, 三面図作成, 実行時に自動的にワイヤフレームにする。
119. (SP1.04), 修正, 面積・周長, ステータスバーに表示される面積・周長の文字に「↑・」が重なる。
120. (SP1.04), 修正, ボディ切断, シートボディの切断ができない不具合を修正
121. (SP1.04), 修正, テーパー面, 作業平面が回っているとできない不具合を修正
122. (SP1.04), 修正, 要素点上, 任意点を指定した場合、任意点から計算するように変更
123. (SP1.04), 修正, OpenGL表示, 切り替え表示時に起きる不具合を修正
124. (SP1.04), 修正, OpenGL表示, 大きな要素を表示・非表示すると表示が崩れる現象を修正
125. (SP1.04), 変更, ナビゲーション, 「中心」で円錐の頂点が取れるように変更

修正変更点 (sp104).txt

126. (SP1.04), 変更, フェイス削除, リトライ機能が動いた場合には、「R」が付くように変更
127. (SP1.04), 変更, グループ名編集, 連続して指定できるように変更
128. (SP1.04), 変更, 面取り, 輪郭図形で、角度付面取りに対応
129. (SP1.04), 修正, 輪郭図形パラメトリック, 移動した輪郭で、正常処理できない不具合を修正
130. (SP1.04), 変更, 表貼り付け, 1つの部品表として対応するように変更  
( Model.set [PASTETABLE] Multi\_table=1 で以前の複数表対応に戻る)
131. (SP1.04), 修正, 表貼り付け, 「”」に対応
132. (SP1.04), 修正, 線分片側消去, 円弧・スプラインに対応
133. (SP1.04), 修正, OpenGL, Aero機能で表示がロックされないように調整
134. (SP1.04), 修正, プリミティブ配置, 「Shift」キーを押しながら配置する場合、任意点のみ配置するように変更
135. (SP1.04), 修正, DXF入力, 旧DXF入力の中で、ファイルバージョン変更ができない場合の、オリジナルのDXFを読み込むように変更
136. (SP1.04), 修正, 面取り, 円弧直線からなる閉図形で、面取りができない現象を修正
137. (SP1.04), 修正, 中空化, 成功率を上げるように、自己干渉処理を追加
138. (SP1.04), 修正, ブレンド編集, ブレンド編集のR変更の行程で、既存の面が変わる場合に対応
139. (SP1.04), 変更, 変更→変形, 距離指定で、移動元からの距離と移動先からの距離を指定できるように変更

PRESS:

1. (SP1.00), 変更, レイアウト編集, 1ステージ目のソリッドに不具合があっても計算できるように変更
2. (SP1.00), 変更, レイアウト編集, レイアウトから離れたごみを消すように変更
3. (SP1.00), 修正, 最適化, 大きな図形を計算させると、最適角度が求まらない現象を修正
4. (SP1.00), 修正, 手動展開, 厚み付けがより成功するように、クリーンモデルを実行するように変更
5. (SP1.01), 修正, 手動展開, 両側指示及び、片面指示の場合に、展開した位置がずれる不具合を修正
6. (SP1.01), 修正, 手動展開, 曲げ部の再編集の際に、移動する要素の検索がうまくいかない不具合を修正
7. (SP1.01), 修正, 手動展開, 部分曲げた要素の編集が出来ない不具合を修正
8. (SP1.04), 修正, 手動展開, レイアウトとファセットができていないとできない不具合を修正
9. (SP1.04), 修正, 製品指定, ソリッドをソートしてブーリアン演算の成功率を上げた
10. (SP1.04), 修正, ストリップレイアウト, 刃先のブーリアンに失敗する箇所をハイライトするように変更
11. (SP1.04), 変更, 手動展開厚み付け, 厚みがついている場合には、2D作成のみ行う機能を追加
12. (SP1.04), 修正, 展開図3D, 2D作成がきれいにできるように調整
13. (SP1.04), 修正, 手動展開, 成形フィーチャで、絞りと穴が一緒になった場合の対応

Mold:

1. (SP1.00), 修正, 縮尺変更, 一周したスプラインの処理が正常にできるように修正
2. (SP1.01), 変更, 成形フィーチャツリー, ソフト終了時にパーティング処理をしないように変更
3. (SP1.01), 変更, 成形フィーチャツリー, パーティング処理のトレラントスティッチの許容値を厳しくして、図形が崩れないように変更
3. (SP1.01), 変更, 成形フィーチャツリー, 表示の高速化
4. (SP1.01), 修正, パーティング面, 要素数が少ない場合に一括処理がより出来るように調整
5. (SP1.01), 変更, 双葉部品, 部品編集ができるように変更
6. (SP1.01), 変更, ガスバンド, 線に先端に工具の回転形状を配置するように変更・バンド部がなくても実行できるように変更
7. (SP1.01), 修正, その他プレート構造, 双葉部品が消える不具合を修正
8. (SP1.01), 修正, その他プレート構造, 大きくサイズを変更すると、部品が正常に認識されない不具合を修正
9. (SP1.03), 修正, 双葉モールド, 配置する際に、既存の部品範囲で大きくするように変更
10. (SP1.03), 修正, キャビ・コア定義, 同じレイヤーに定義してしまう不具合を修正

PRESS/MOLD共通:

1. (SP1.00), 修正, 部品対称複写, 3D配置した部品の対称コピーが正確にできない不具合を修正
2. (SP1.00), 修正, プレート編集, グループ番号を増やした。
3. (SP1.01), 修正, 2D3D変換プレート図, 隠線を作図後、非表示にしても消せない現象を修正
4. (SP1.01), 変更, 部品配置, プレート間に跨る加工をTable.csvでできるように変更し、CB配置時に切るようにした。
5. (SP1.01), 変更, 成形フィーチャツリー, 対応要素のハイライトをマウスがツリーから外れたら消すように変更
6. (SP1.01), 変更, 部品移動, プレートも選べるモードを追加
7. (SP1.03), 変更, 部品配置, 3D配置した際に、XY平面に穴が作図されるように修正
8. (SP1.03), 変更, プレート図穴座標, 型構造でないファイルの場合には、穴座標出力するようにした。
9. (SP1.03), 変更, 部品図, 部品図で部品属性を出せる設定を用意した。
10. (SP1.03), 修正, 部品配置, 3D部品配置すると、価格などの属性が入らない不具合を修正
11. (SP1.03), 修正, 部品配置, 複写差したプレートに3D部品配置が正常にできない不具合を修正
12. (SP1.03), 変更, プレート編集, 範囲指定できない項目は、自動更新するように変更
13. (SP1.04), 変更, 部品複写, 入れ子等の場合、範囲が重なる場合にはレイヤーを変更するように調整
14. (SP1.04), 変更, プレート・部品部品複写, 入れ子等の場合、範囲が重なる場合にはレイヤーを変更するように調整
15. (SP1.04), 変更, ミスミ付属品, 正面図指定の際にグリッドが効かなくなるように変更
16. (SP1.04), 修正, ミスミ付属品, 部品対応ボルトで、「上」の認識をしない不具合を修正
17. (SP1.04), 修正, ミスミ付属品, PT穴のテーパーが表示されない不具合を修正
18. (SP1.04), 変更, CAMワイヤー準備, 条件にあうワイヤーホールが無い場合には、適当に穴を作成
19. (SP1.04), 修正, ミスミ付属品, 36HOLE で段付き下穴貫通にすると、XZ平面で線がはみ出る

SKETCH:

1. (SP1.01), 修正, 三面図作成, 2Dプロパティから操作すると、中心線がトグル式に表示される
2. (SP1.01), 修正, 投影図, 方向指定がうまくいかないときがある現象を修正
3. (SP1.01), 修正, 三面図作成, 穴情報が渡らなくなる不具合を修正

4. (SP1. 04), 修正, 三面図作成, 寸法更新機能で落ちる不具合を修正

## ASSEMBLY

1. (SP1. 01), 変更, 部品対称複写, 新しい構成部品を作成するように変更
2. (SP1. 01), 変更, アセンブリツリー, 対応要素のハイライトをマウスがツリーから外れたら消すように変更
3. (SP1. 04), 修正, アセンブリツリー, サブアセンブリ削除ができるように修正
4. (SP1. 04), 修正, 部品複写, ファスナーが2重にコピーされる不具合を修正

## ADVIZER:

1. (SP1. 01), 変更, Femtet, Femtet起動を追加

## 立上展開:

Sheet:

PIPE:

1. (SP1. 01), 変更, PIPE NC, 延び補正値を、角度による補正値のフォーマットに変更
2. (SP1. 01), 変更, PIPE NC, スプリングバック分のシミュレーションに対応
3. (SP1. 01), 変更, PIPE NC, 干渉時には、詳細データを表示するように変更
4. (SP1. 01), 変更, PIPE NC, ファイル指定のシミュレーションで工具交換に対応
5. (SP1. 03), 修正, PIPE NC, いくつかの不具合を修正
6. (SP1. 04), 修正, PIPE NC, 180度の曲げに対応

## ELEC:

Grid:

## MECHANICAL:

1. (SP1. 00), 変更, 円筒カム, 幅を指定した場合に、論理演算に直ぐに使用できるように処理を追加
2. (SP1. 03), 変更, ベンド, 展開長を指定できるように変更

## TOOL:

1. (SP1. 00), 修正, 開く, default.tolに不正なパス名が入っているSDLファイルを開くと、SDLファイルの読み込みに失敗する。TOOLモード以外の場合は読み込める。
2. (SP1. 00), 修正, 側面加工, 加工工程登録で側面加工2軸半面取りを円弧にしても、エッジを抽出すると2軸半面取りの面取りになる。
3. (SP1. 00), 修正, 穴加工, 工程編集から真円サイクルとザグリを切り替えてCL確認を行うと、径補正のON/OFFが利かない
4. (SP1. 00), 修正, 開く, 旧バージョンの工程に許容値が入っていない場合に加工工程パラメータ登録の内容を割り当てるようにした。
5. (SP1. 00), 修正, 穴加工, 旧バージョンで作成された穴加工の真円加工が、CL描画で径補正後の描画ができない。
6. (SP1. 00), 修正, 穴加工, ワーク設定で指定した板厚が穴深さに反映されない。(穴情報のない2次元の円のみに反映されます)
7. (SP1. 00), 修正, 原点設定, 座標系の制限数(50)を超えて登録すると強制終了する。制限数以上の登録、読み込みをできないように修正
8. (SP1. 00), 修正, 原点設定, 座標系の制限数を50→500に拡張
9. (SP1. 00), 修正, 線上加工, 線上加工の設定ファイルlineXXX.defを使用せずにsokuXXX.defが使われていた
10. (SP1. 00), 追加, 工具検索, 刃先長が足りない場合、一番長い工具情報(形状、加工条件)を取得するパラメータ。作業パラメータ「25:工具検索刃先長が足りない時の処理」を追加。
11. (SP1. 01), 修正, 加工工程パラメータ, 側面加工のダイアログで外区域用の開口部マージンを設定できないものを修正
12. (SP1. 01), 修正, 加工工程登録, 横長のダイアログでマクロ名を指定した場合でも、詳細設定ダイアログ内ではマクロ名が表示されないものを修正
13. (SP1. 01), 変更, 穴加工, 穴加工の加工設定表で、マクロ名を指定し変数指定のダイアログをキャンセルした場合、マクロ名は選択されていないものとして処理するように変更
14. (SP1. 01), 修正, 加工設定, Mなどで設定されている工具呼び径を、加工設定表の左上の項目内で設定すると、XYピック送り%などが反映されない
15. (SP1. 01), 修正, 外区域, 開口部が2箇所以上あると、2つ目以降の開口部の移動送りがピック送りになっている
16. (SP1. 01), 修正, 穴加工, ツリーで穴加工を抽出したもので、XY-XCを変更したものがSDLに保存後に読み込むとXYに戻っている
17. (SP1. 01), 修正, 新工程編集表, 新工程編集表で 有効な項目を編集すると工具検索されたときの、自動計算・同期処理が入ってしまう
18. (SP1. 01), 修正, 加工設定表, Zピク量, XYピク量, ルールドピク量について0未満の場合にエラーを出力するようにした
19. (SP1. 01), 修正, 工程編集表, Win7x64, Office2010 32bit版, Designer 64bit版の組み合わせで、工程編集表からの「出力」ボタンを押すと「Excelがインストールされていない」と表示される
20. (SP1. 01), 変更, 加工設定, アプローチ/エスケープ連動 を[自動計算、同期]がOffでも動作できるようにパラメータを拡張 0:on 1:off (2:常にon を追加)
21. (SP1. 01), 変更, 加工設定, Zピク送り/Zアプローチ送り連動 を[自動計算、同期]がOffでも動作できるようにパラメータを拡張 0:on 1:off (2:常にon を追加)
22. (SP1. 01), 修正, 工程編集, 工程編集から詳細設定を開いた場合、Zピク送り/Zアプローチ送り連動ができないようにしていたものを、連動できるようにした
23. (SP1. 01), 修正, 新工程編集表, 新工程編集表から値を変更した場合に、XYアプローチ/エスケープ, Zピク送り/Zアプローチ送り連動を適用するようにした

修正変更点 (sp104).txt

24. (SP1.01), 修正, 側面加工, 輪郭修正ONの場合+ $\alpha$ 量を入れられるように修正
25. (SP1.01), 修正, 新工程編集表, ツリー表示, 新工程編集表(複合モード)、2段取り以上が表示されている状態で、2段取り目以降の工程を変更されたとき、再計算が変更した工程と別のものにかかり、変更された項目がCLに反映されない
26. (SP1.01), 修正, 加工設定表, 計測から戻ると、工程が呼びなおされてしまう
27. (SP1.01), 修正, 線上加工, 図形抽出後の加工設定表で、径補正を使う工程を呼び出してCL確認まで実行し、その後加工設定表に戻ってそのままCL確認に行くと径補正が掛かってしまう
28. (SP1.02), 変更, 側面加工, 加工工程パラメータ登録に、輪郭修正+ $\alpha$ 量を設定できるようにした。※作業パラメータの輪郭修正+ $\alpha$ 量を使用しなくなります。  
→ 加工工程パラメータ登録で、輪郭修正+ $\alpha$ 量を CTRLキーを押しながら右クリックすると、属性を「直接/工具径%」の切り替えができます。
29. (SP1.02), 変更, 加工工程登録, 側面加工の輪郭修正+ $\alpha$ 量を加工工程登録で登録できるようにした
30. (SP1.02), 修正, 加工マネージャツリーよりからワーク素材を変更した場合、Zピック量もしくはXYピック量が0になりCL再計算が終了しない場合がある。  
→ CL計算前にパラメータのチェックを実行し、エラー判定の場合はCL計算をしないようにした。  
→ CLは削除されるため、工程のグループタイトルが赤く表示されます。
31. (SP1.02), 修正, 加工設定表, 加工工程登録で工具径を数値で指定している場合、ツリーから呼び出される加工設定表で工程を呼び出しなおすと送り速度などが0で固定されてしまう。
32. (SP1.03), 修正, 加工設定表, 工具名に半角スペースが含まれていると、工具を選択しても工具名が表示されない
33. (SP1.03), 修正, 塗りつぶし, 工具軌跡の塗りつぶしで、OpenGLの際に消えてしまう不具合を修正
34. (SP1.04), 修正, 工程編集, パラメータ変更した工程に'/'をつけるとCL再計算されない。
35. (SP1.04), 修正, 工程編集, 印刷ボタンで指示書を作成すると、H、D番号が未入力のもの0が表示される
36. (SP1.04), 修正, 工程編集, 縦方向にスクロールしている状態でT番号などを入力すると、リストの先頭に戻り、位置が保持されなくなっている
37. (SP1.04), 修正, NC出力, ポストでDN(0, 1116)が参照できない

MILL:

NC25:

1. (SP1.01), 修正, 工程編集, 工程編集表で工程を選択すると強制終了する(x64版のみ)
2. (SP1.01), 変更, 加工設定, アプローチ/エスケープ連動 を[自動計算、同期]が0ffでも動作できるようにパラメータを拡張 0:on 1:off (2:常にon を追加)
3. (SP1.01), 変更, NC出力で「分割」でも1工程の場合はNCファイル名を決めることができるようにした
4. (SP1.01), 修正, 加工設定表, Zピク量, XYピク量, ルールドピク量について0未満の場合にエラーを出力するようにした
5. (SP1.01), 変更, 加工設定, Zピク送り/Zアプローチ送り連動 を[自動計算、同期]が0ffでも動作できるようにパラメータを拡張 0:on 1:off (2:常にon を追加)
6. (SP1.04), 修正, 前のバージョンの上面加工が再計算できない。
7. (SP1.04), 修正, NC出力, CL確認, NC出力を複数回行うと項目が表示されなくなったりする。

3D:

1. (SP1.00), 修正, 加工領域計算, 計算を高速化させた

STEP:

WIRE:

1. (SP1.00), 修正, 自動抽出, ワイヤホール付きで1円を抽出すると始点が正常に計算されない。
2. (SP1.00), 修正, コアレス, 加工形状によってカス落ちが発生するパスが作成される。
3. (SP1.00), 修正, 自動抽出, 全円の中心をワイヤホールにし、全円を抽出するとCLが発生しない。
4. (SP1.00), 修正, 抽出済み輪郭の表示フラグを保持できるように仮変更
5. (SP1.04), 修正, ワーク設定でワーク名[Work1]のまま作成したCLデータが、SDL保存後に読み込むと、工程数が0と表示される場合がある
6. (SP1.04), 修正, CL確認, CLの要素数が32767要素を超えると強制終了する
7. (SP1.04), 修正, CL計算, CL計算に失敗しても輪郭のみが作成される
8. (SP1.04), 修正, 工程編集, フィーチャ抽出した形状が、工程編集からの加工順変更で抽出できない。2回目は抽出できる。
9. (SP1.04), 修正, CL確認, 移動指令を使用した場合、CL確認でCLを表示すると図形間の移動のときに異常な線が表示される場合がある。
10. (SP1.04), 修正, CL計算, 移動指令を指定した場合、2個目以降の円弧が元の位置(1個目)の位置でCLに出力されてしまう。
11. (SP1.04), 修正, フィーチャ抽出, 編集/加工フィーチャ変更で付加したワイヤ加工属性を持っている図形をフィーチャ抽出すると、工程編集から順番の入れ替えができない(この修正を適用しても既存CLは再抽出が必要)

TURN:

1. (SP1.00), 修正, 外径倣い, ノーズRオフセット無しで要素を1本だけ抽出するとアプリケーションエラーが発生する。
2. (SP1.01), 修正, 工程編集, 初期表示以外の状態で工程の移動・削除ができない。
3. (SP1.02), 修正, 溝加工、内径加工など計算失敗する場合があった。
4. (SP1.02), 改良, 工程編集, 保護マークに"\*", "¥", "M"を追加。

複合PUNCH:

SINK:  
LASER:

BASIS CAM:

1. (SP1. 00), 修正, 穴抽出, 初回に抽出した穴のデータが出力できない。

複合旋盤:

加工フィード認識:

LayoutPDM:

金型見積:

1. (SP1. 01), 修正, 連続操作, アプリケーションダウンする不具合修正

その他:

1. (SP1. 00), 修正, 旧 S D L 出力, 3 D 加工が含まれている図面を旧 S D L 出力すると読めなくなる。
2. (SP1. 00), 修正, i2x 入力, ファイルが入力できないことがある。
3. (SP1. 04), 修正, model. ini に指定されている k\_temp フォルダが作成できない場合強制終了する。