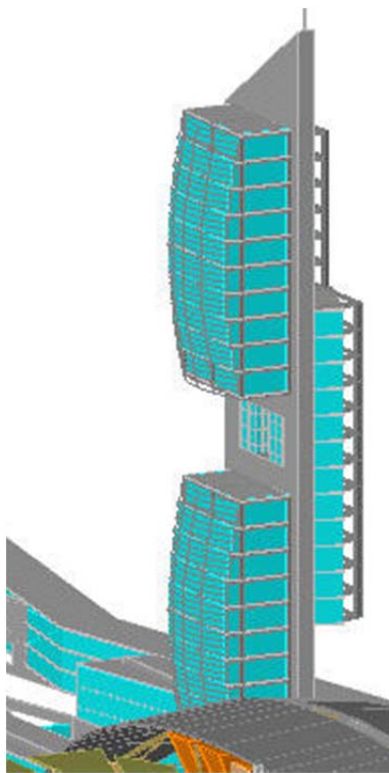


AutoCAD® 2007

# AutoCAD 2007 概説書



AutoCAD® 2007 で、アイデアを思うままにかたちにし、視覚化し、図面化することができます。

コンセプト デザインから詳細図の作成まで、AutoCAD 2007 なら、さまざまなアイデアを新しい手法で表現することができます。

Autodesk®

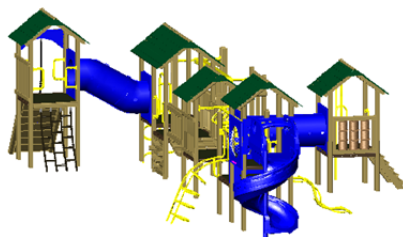
# 目次

はじめに.....	3
アイデアをかたちにする.....	3
新しいコンセプト デザイン のためのツール.....	3
コンセプト デザインのための ツール.....	3
コンセプト デザインのための オプション設定 .....	4
ダイナミック フィードバック.....	4
ダイナミックUCS (作業平面の変更).....	4
オブジェクト スナップをトラッキングする .....	5
AutoCADの作図の知識活用する .....	5
ソリッド、サーフェスの作成 .....	5
ピラミッドのソリッド作成 .....	5
らせんを作成する.....	5
2D 図形の押し出し .....	6
2D 図形の回転.....	6
パスに沿って外形線をスイープ .....	7
複数の外形線をロフトする.....	7
矩形を ポリラインに沿って押し出す .....	7
平面サーフェスを作成する.....	8
ソリッドをサーフェスで切断 .....	8
ソリッド、サーフェスの変換 .....	8
サーフェスに厚みを付けてソリッド変換 .....	8
厚みを持つ 2D オブジェクトをソリッドに変換.....	8
2D オブジェクトをサーフェスに変換する .....	8
ソリッドの分解.....	8
ソリッド、リージョン、サーフェスからワイヤフレーム 図形の書き出し.....	8
ソリッド、サーフェスの編集 .....	9
ソリッドの編集.....	9
干渉チェック.....	9
オブジェクトの位置合わせ .....	9
アイデアを視覚化する .....	10
コンセプトを見せる.....	10
デザインをナビゲートする .....	10
旋回して視点を変える .....	10
カメラを作成する .....	11
ウォークスルーを作成する.....	11
透視モードを変更する .....	11
コンセプト モデルをレンダリングする.....	12
照明の設定 .....	12
マテリアルの適用.....	12

表示スタイルを適用する .....	13
<b>アイデアを図面化する .....</b>	<b>14</b>
断面の設定.....	14
ビューを投影する .....	14
<b>アイデアを共有する .....</b>	<b>15</b>
DWF ファイルを使用する.....	15
PDF 形式に印刷する .....	16
参照ファイルを使用する .....	16
R14 DWGファイル形式での保存.....	16
<b>ユーザの要望を実装.....</b>	<b>17</b>

# はじめに

新しいAutoCADでは、ソリッドやサーフェスを使用して、コンセプト デザインを作成、編集、作成できます。設計者は、ワークスルー アニメーションを始め、強力なスケッチ、レンダリングなどの機能で、アイデアを自由に展開することができます。新しい断面化、フラットショットの機能は、コンセプトモデルを流用して図面を作成できるので設計工程を効率化することもできるでしょう。AutoCAD 2007 は、アイデアをかたちにし、図面化して、設計情報を共有するまでの一連の作業を行うことができるので、さまざまなプロジェクトで、効果的に活用いただけるでしょう。



コンセプト デザイン

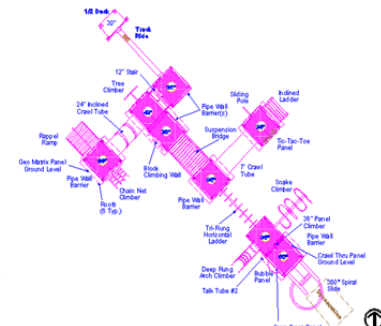


図 1. コンセプト デザインと設計図面

## アイデアをかたちにする

設計の最初のステップは、アイデアを形にすることです。思考を妨げることなく頭の中にあるアイデアをかたちに定着することです。そのためのツールは使いやすく、思いのままに操作できることが重要です。試行錯誤しながらかたちを作るのではなく、思い描いたアイデアを確実にかたちにできるよう、視覚的なフィードバックを得ながら作業を進めるのが理想です。コンセプト デザインを作成するプロセスは直感的でありながら、これまでのAutoCAD の経験を活かせることも重用です。AutoCAD 2007は以下の新しい機能でさまざまなアイデアをかたちにします。

- 新しいコンセプト デザイン のためのツール
- ソリッド、サーフェスの作成
- ソリッド、サーフェスの変換
- ソリッド、サーフェスの編集

## 新しいコンセプト デザイン のためのツール

### コンセプト デザインのための ツール

AutoCAD 2007 で追加した[ダッシュボード]のパレットには、コンセプト デザインのためのツールがまとめられています。[ダッシュボード]は、メニューバーの[ツール] > [パレット] > [ダッシュボード]を選択するか、DASHBOARD[ダッシュボード]コマンドで表示します。[ダッシュボード]にはさまざまなパネルがあり、コンセプト デザインの作成、編集、表示に必要なツールが含まれています。右クリック メニューで表示するコントロール パネルを選択できます。

- [2D 作図]コントロール パネル
- [3D 作成]コントロール パネル
- [3D ナビゲート]コントロール パネル
- [光源]コントロール パネル
- [表示スタイル]コントロール パネル
- [マテリアル]コントロール パネル
- [レンダリング]コントロール パネル



図 2. [ダッシュボード]

[ダッシュボード]は表示サイズの変更、ドッキング、自動的に隠すなどの設定が選択できます。また、[ダッシュボード]の一部を拡張してさら詳細の機能を使用することができます。



図 3. [ダッシュボード]の拡張

### コンセプト デザインのための オプション設定

[オプション]ダイアログに、[3D モデリング]タブが追加されました。コンセプト デザインのための各種のオプション設定ができます。

- 3D クロスヘア表示のカスタマイズ
- UCS アイコンを表示するタイミング指定
- ダイナミック入力時の Z フィールド表示
- 3Dオブジェクト作成時のデフォルト表示スタイルの指定
- サーフェスおよびメッシュ上の U または V 面分割線数を指定
- マウス ホイールによるズームの反転
- ウォークスルーやアニメーションの設定

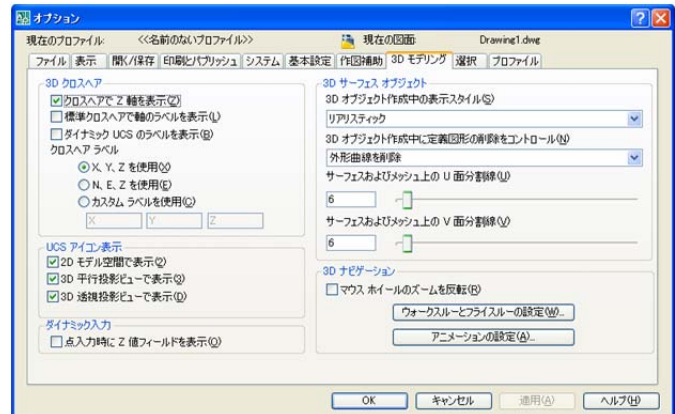


図 4.コンセプト デザイン環境のコントロール

### ダイナミック フィードバック

ダイナミック フィードバック機能により、かたちを直接確認しながらモデルが作れます。たとえば、直方体はマウスの動きに応じて、底面の位置とサイズが表示されます。ダイナミック入力を使用して寸法を入力することもできます。

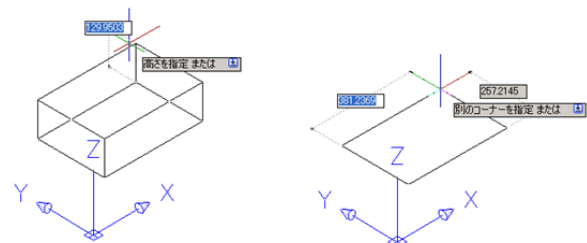


図 5. 直方体の作成

### ダイナミック UCS (作業平面の変更)

ダイナミック UCS 機能は、作業面を指定するだけでUCSを自動的に変更することができます。ステータス バーの[DUCS]ボタンでオン/オフを切り替えます。[DUCS]が有効な場合、ポインタを既存の面に重ねると面がハイライトされ、作業平面が設定されます。

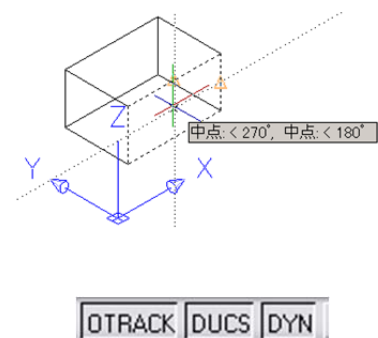


図 6. 作業平面の動的な切り替え

### オブジェクト スナップをトラッキングする

作図補助設定が拡張され、コンセプト デザインおよび 2D ドラフティングの機能が強化されました。取得されたポイントからトラッキングする場合、ダイナミック入力および直接距離入力機能を使用することにより距離を表示、編集できます。自動トラッキングおよびオブジェクト スナップは Z 方向も検出、トラッキングできるようになりました。透視図モードでも使用できます。

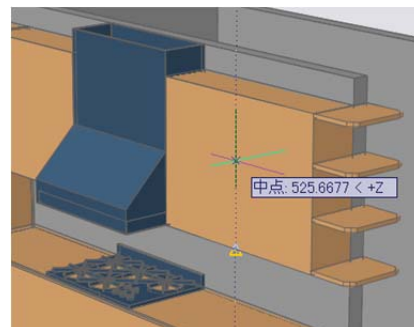


図 7. Z 軸に沿ったオブジェクトのトラッキング

### AutoCAD の作図の知識活用する

AutoCAD の 2D 作図の知識を活用しながら、直感的にソリッド プリミティブを作成できます。たとえば、円柱、円錐、球、ドーナツなどの作成は、円の作成と類似しています。直方体、くさびなどの作成は矩形の作成と類似しています。

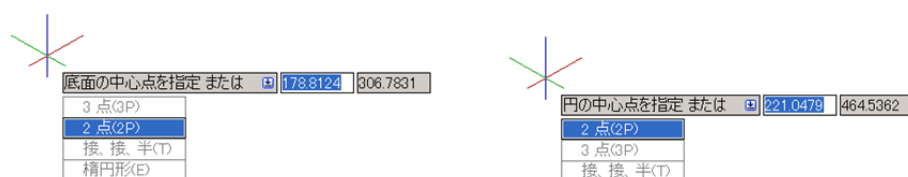


図 8. 円柱および円の作成

## ソリッド、サーフェスの作成

### ピラミッドのソリッド作成

新しい PYRAMID[ピラミッド]コマンドは、ポリゴンの作成と同様にピラミッドのソリッドを作成できます。面の数、底面の半径、エッジ、上面の半径、および高さを指定して、ピラミッド形のさまざまな形状が作成できます。

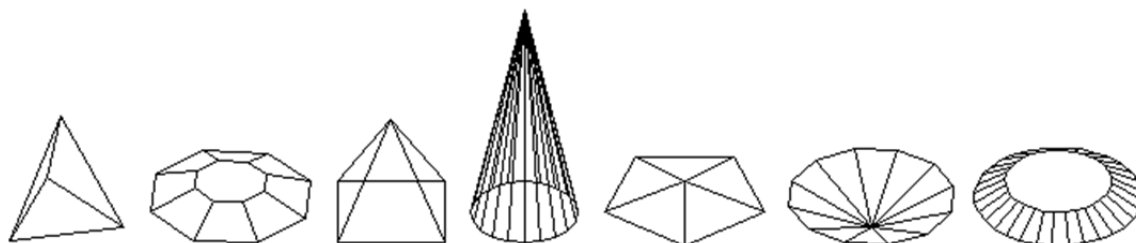


図 9. ピラミッド形のソリッド

### らせんを作成する

らせんは、ばね、ねじ、コイル、スライダードなど多くの場面で使用されています。このような複雑な形状も AutoCAD 2007 で簡単に作成できます。高さ、底面、面の半径、回転数、回転高さ、方向(時計回り/反時計回り)を指定して、ワイヤフレームのらせんが作成できます。

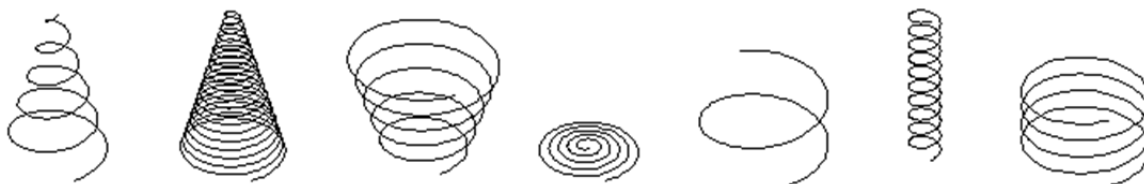


図 10. らせんのワイヤフレーム

ワイヤフレームのらせんを作成した後、それをパスとして使用し、様々ならせんのシェイプが作成できます。

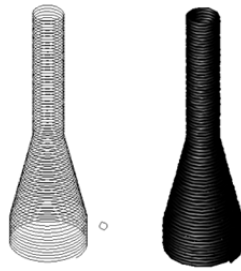


図 11. らせん形状のパスを使用して作成されたドアストップ

## 2D 図形の押し出し

EXTRUDE[押し出し]コマンドが更新され、サーフェスまたはソリッドが作成できます。開いた図形を押し出すとサーフェスが作成され、閉じた図形を押し出すとソリッドが作成されます。1 回の操作で閉じた図形と開いた2次元図形を選択でき、対応するシェイプが自動作成されます。ポインタの移動で、押し出す方向と距離を指定でき、作成されるシェイプを確認できます。

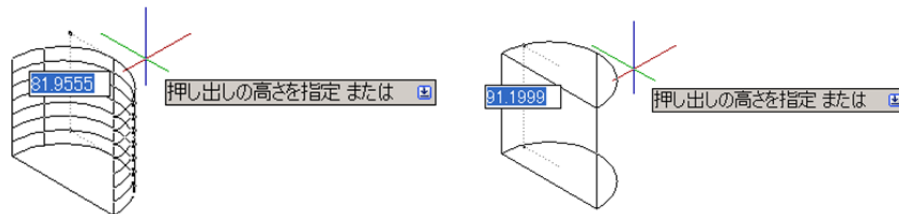


図 12. 外形線の押し出し

2D 図形の押し出しだけでなく、既存のソリッド、サーフェス面を使用して新しいソリッドが作成できます。押し出しコマンド実行時、オブジェクトを選択するプロンプトのとき、[Ctrl]キーを押して面を選択します。

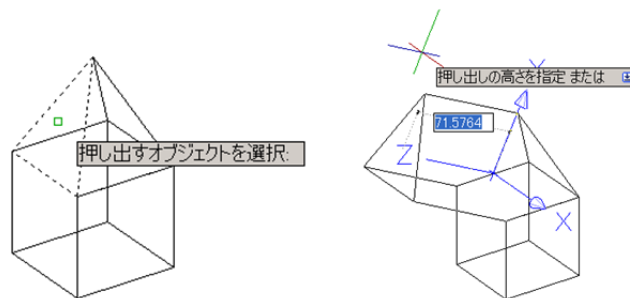


図 13. 面の押し出し

## 2D 図形の回転

REVOLVE[回転ソリッド]コマンドが更新され、外形線と回転の軸に応じてサーフェスまたはソリッドを作成できます。閉じた 2D 外形線に REVOLVE[回転ソリッド]コマンドはソリッドが作成されます。開いた 2D 外形線に REVOLVE[回転ソリッド]コマンドは、回転の軸によって外形線が「閉じていない」場合にはサーフェスが作成されます。たとえば、円弧を「閉じている」軸を中心に円弧を回転する場合、ソリッドが作成されます。ただし、軸を少しずらすとサーフェスが作成されます。

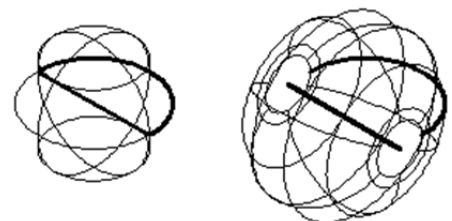


図 14. 回転の軸に応じたソリッドおよびサーフェスの作成

2D 外形線を回転するだけでなく、既存のソリッドまたはサーフェスの面を使用して新しいソリッドを作成することができます。回転するオブジェクトを選択するプロンプトが表示されたら、[Ctrl]キーを押して面を選択します。

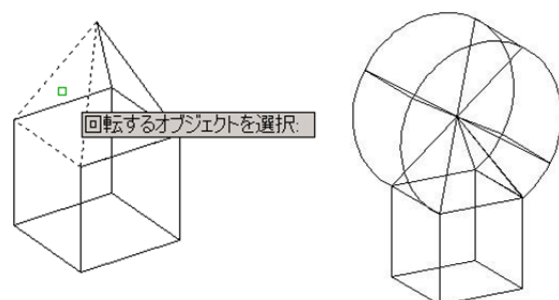


図 15. 回転によるソリッドの作成



### パスに沿って外形線をスイープ

SWEEP[スイープ]コマンドでは、パスに沿って外形線をスイープする場合の柔軟性が格段に向上しました。パスによって外形線が自動的に位置合わせされ、尺度係数、傾斜角度、バンクなどのさまざまなオプションを指定することができます。外形線の曲線が開いているか閉じているかによって、SWEEP[スイープ]コマンドでサーフェスまたはソリッドが作成されます。パスおよび外形線の柔軟性とスイープのオプションを組み合わせることにより、設計の可能性は無限に広がります。



図 16. スイープによるサーフェスおよびソリッドの作成

### 複数の外形線をロフトする

LOFT[ロフト]コマンドでは、サーフェスまたはソリッドが連続した断面曲線で補間されます。断面曲線が開いている場合はサーフェスが作成され、閉じている場合はソリッドが作成されます。断面は任意の数だけ選択することができ、選択した順番によって結果が異なります。



図 17. ロフトによるサーフェスの作成

設定オプションによって[ロフトの設定]ダイアログで、サーフェスの方向を指定します。

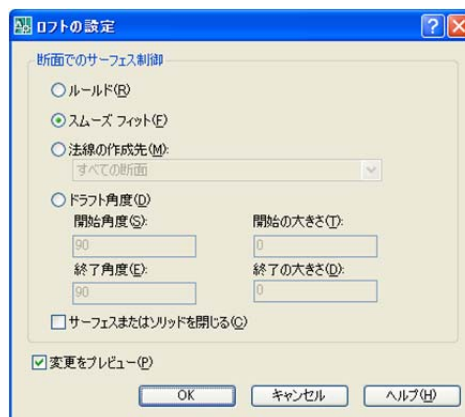


図 18. [ロフトの設定]ダイアログ

### 矩形をポリラインに沿って押し出す

新しい POLYSOLID[ポリソリッド]コマンドは、長さと幅を指定した矩形を、ポリラインと同様の作成方法で、パスに沿って押し出すことができます。[円弧]、[元に戻す]、[閉じる]といったポリラインに関する従来のオプションを使用でき、立体を確認しながらモデルの作成ができます。

パスが既に存在する場合は、POLYSOLID[ポリソリッド]コマンドの[オブジェクト]オプションで、パスに沿って指定した高さと幅の矩形をスイープした形ができます。

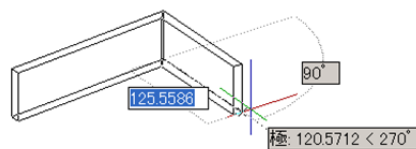


図 19. ポリソリッド



### 平面サーフェスを作成する

新しい PLANESURF[平面サーフェス]コマンドは、平面サーフェスを作成できます。矩形領域を選択するか[オブジェクト]オプションを使用して、囲まれた領域を形成する 1 つまたは複数のオブジェクトを選択します。

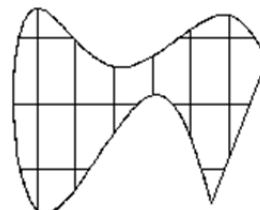
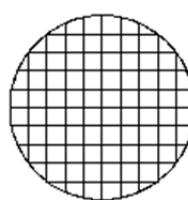
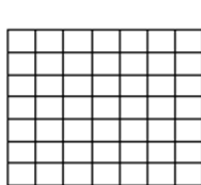


図 20. PLANESURF[平面サーフェス]

コマンドで作成されたサーフェス

### ソリッドをサーフェスで切断

SLICE[切断]コマンドが強化され、ソリッドの切断オブジェクトとしてサーフェスを選択できるようになりました。

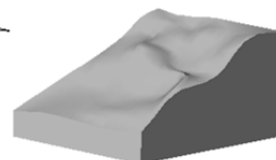
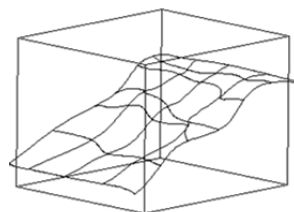


図 21. サーフェスを含むソリッドの切断

## ソリッド、サーフェスの変換

### サーフェスに厚みを付けてソリッド変換

新しい THICKEN[厚みを追加]コマンドは、サーフェスに厚みを付け、ソリッドに変換することができます。

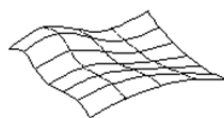


図 22. サーフェスに厚みを付けソリッドに変換

### 厚みを持つ 2D オブジェクトをソリッドに変換

新しい CONVTO SOLID[ソリッドに変換]コマンドは、厚みのある 2D オブジェクトを押し出されたソリッドの状態に変換できます。

### 2D オブジェクトをサーフェスに変換する

新しい CONVTO SURFACE[サーフェスに変換]コマンドは、2D オブジェクトをサーフェスに変換することができます。

### ソリッドの分解

EXPLODE[分解]コマンドは、ソリッドをリージョンとサーフェスに分解できます。ソリッドの平面はリージョンに変換され、曲面はサーフェスに変換されます。

### ソリッド、リージョン、サーフェスからワイヤフレーム 図形の書き出し

新しい XEDGES[エッジ書き出し]コマンドは、ソリッド、サーフェス、リージョンからエッジを取り出し、ワイヤフレーム 図形を書き出すことができます。

## ソリッド、サーフェスの編集

### ソリッドの編集

[プロパティ]パレットが更新され、新しい 3D 機能が実装されています。さまざまな 3D オブジェクトのプロパティを表示、編集できるため、モデル作成の場面で重宝します。

図形を直接編集する場合は、オブジェクトを選択し、グリップを操作します。オブジェクトのタイプによってさまざまなグリップが表示されます。

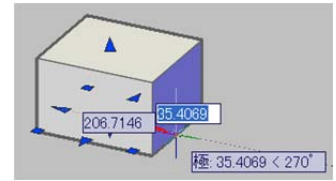
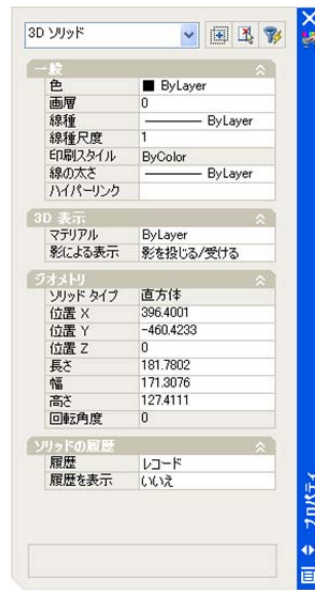


図 23. ソリッドの編集

AutoCAD 2007 では、編集の柔軟性がさらに向上し、ソリッド内の面またはエッジを選択できるようになりました。[Ctrl]キーを押しながらソリッドコンポーネントの上でポインタを移動します。該当する面またはエッジがハイライト表示されたら、それを選択して編集用コマンドを実行します。

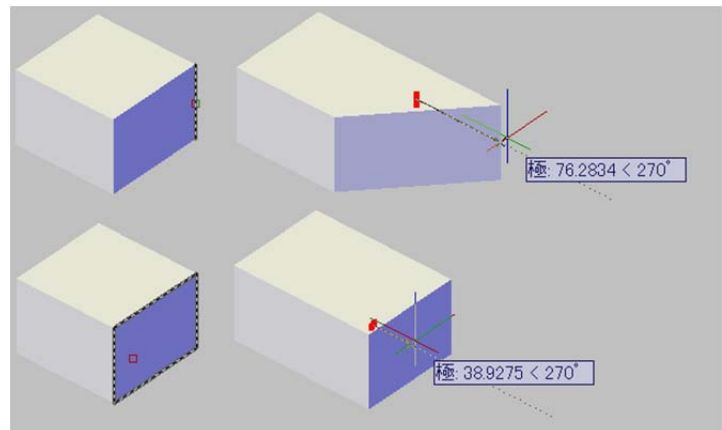


図 24. ソリッドのエッジまたは面の移動

### 干渉チェック

INTERFERE[干渉]コマンドが強化され、ソリッドの干渉チェックがわかりやすくなりました。ブロックや外部参照を選択したり、ブロックまたは外部参照でネストされているソリッドを個別に選択し干渉チェックをすることもできます。

### オブジェクトの位置合わせ

目的のポイントを指定し、選択した図形の位置合わせを確認できるように、ALIGN[位置合わせ]コマンドが強化されました。最初にすべての基点を選択してから、位置合わせのポイントをすべて選択します。

# アイデアを視覚化する

コンセプト デザインを作成した後は、クライアントに正しくアイデアを説明する必要があります。AutoCAD 2007は設計のアイデアを的確に説明するさまざまなツールが実装されました。

## コンセプトを見せる

### デザインをナビゲートする

3DORBIT[3D オービット]コマンドでは、モデルをナビゲートするための手段が増えました。新しい既定値、[拘束オービット]では、誤ってモデルが完全に裏返しにならないように回転角を制限します。水平方向の回転は自由にできますが、上下に回転した場合、真上または真下(北極または南極)に到達すると回転を停止します。拘束オービットを使用する別の方法は、[Shift]キーを押しながらマウスホイールを押して移動します

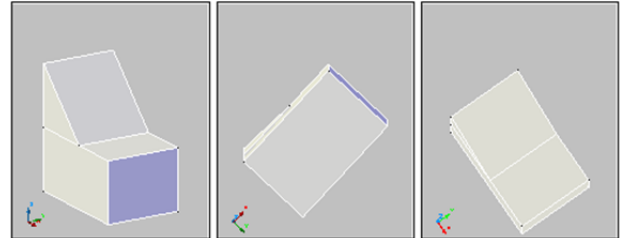


図 25. 拘束オービット

拘束なしでビューを回転する場合は、[自由オービット]モードを使用します。

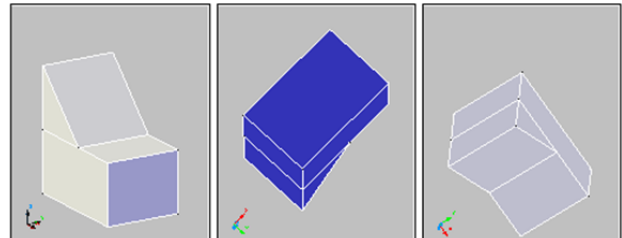


図 26. 自由オービット

選択したオービットのモードに関係なく、[Shift]キーを押すと従来のオービット動作であるアークボールが表示されます。

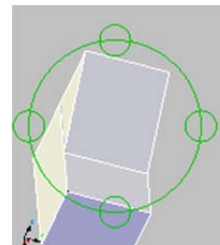


図 27. 3DORBIT[3D オービット]で[Shift]キーを押す

### 旋回して視点を変える

新しい 3DSWIVEL[旋回]コマンドは、三脚に乗せたカメラを動かすように、カメラ位置をそのままに、視点を変えることができます。建物を外から確認するにはオービットを使用するのにに対し、3DSWIVEL[旋回]コマンドは部屋の内観を確認する場合に便利です。



図 28. 旋回による視点の変更

### カメラを作成する

CAMERA コマンドは、カメラとカメラのビューポートを作成します。位置とターゲットを指定しカメラを定義します。その他のオプションでは、カメラの名前、高さ、レンズのサイズ、クリップ平面を指定できます。カメラアイコンが挿入され、カメラの名前のビューが自動的に作成されます。[ダッシュボード]の[3D ナビゲート]コントロール パネルのドロップダウン リストに、カメラのビューが表示され、ビューを表示されます。グリッドまたは[プロパティ]パレットを使用してカメラの操作ができます。

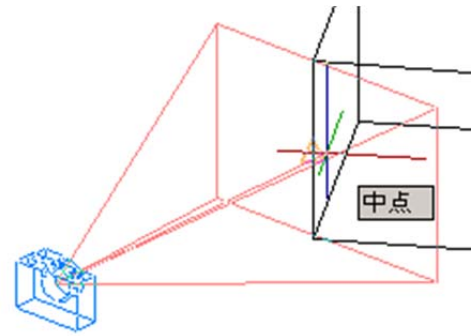


図 29. カメラの作成

### ウォークスルーを作成する

新しい 3DWALK[3D ウォーク]コマンドは、矢印キーまたは [W]、[A]、[S]、[D]の各キーを使用してデザイン内をウォークスルーする(歩きまわる)ことができます。位置ロケータにカメラ位置と目標位置が表示され、インジケータのアイコンをドラッグして位置を編集することができます。



図 30. ウォークスルーの作成

[ダッシュボード]のナビゲーション コントロール機能で、ステップ サイズ、速度、カメラ位置およびターゲット位置を調整できます。記録ツールによりデザインをウォークスルーしながら画面を記録し、アニメーションを AVI、MPG、または WMV 形式に保存して後から再生することもできます。

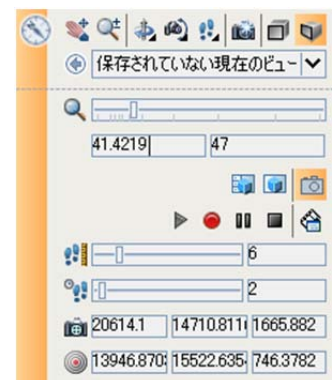


図 31. ナビゲーションのコントロール

### 透視モードを変更する

[ダッシュボード]で該当するボタンを選択するか、新しい PERSPECTIVE システム変数を設定し、平行投影と透視投影の切り替えができます。



図 32. 透視モードの変更

## コンセプト モデルをレンダリングする

### 照明の設定

新しい照明ツールによって照明作成、操作し、リアルなレンダリング結果を作成できます。点光源、スポットライト、および遠隔光源を作成でき、光源オブジェクトのグリップ編集や、[プロパティ]パレットで光源のプロパティが編集できます。すべての光源は、[モデルの光源]ウィンドウに表示されます。

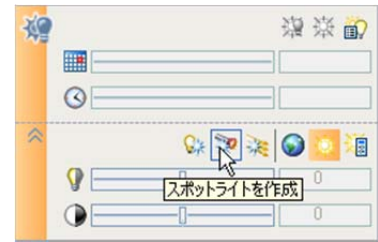


図 33. 光源の作成

### マテリアルの適用

新しいマテリアル ライブラリでは、作成したコンセプト モデルにリアルなマテリアルを簡単に適用できます。マテリアル ライブラリはツールパレットに配置され、マテリアルを確認しながら、モデルの個別の面にドラッグ アンドドロップで設定できます。マテリアルのプロパティは、[ダッシュボード]の[マテリアル]コントロール パネルからマテリアル エディタを起動し現在の図面内で編集できます。



図 34. [マテリアル]パレットの使用

[ダッシュボード]にあるその他のツールでは、マテリアルの表示/非表示、テクスチャのコントロール、マテリアルのマップの設定、画層にあるすべての図形にマテリアルを適用することができます。



図 35. マテリアルの適用

## 表示スタイルを適用する

新しい表示スタイルによって、モデルの表示方法を変更できます。従来のシェーディング モードの機能に代わり、好みの表示に変更でき、より柔軟性が高まりました。不透明度、背景、影、エッジ、面などに表示方法を変更することができます。

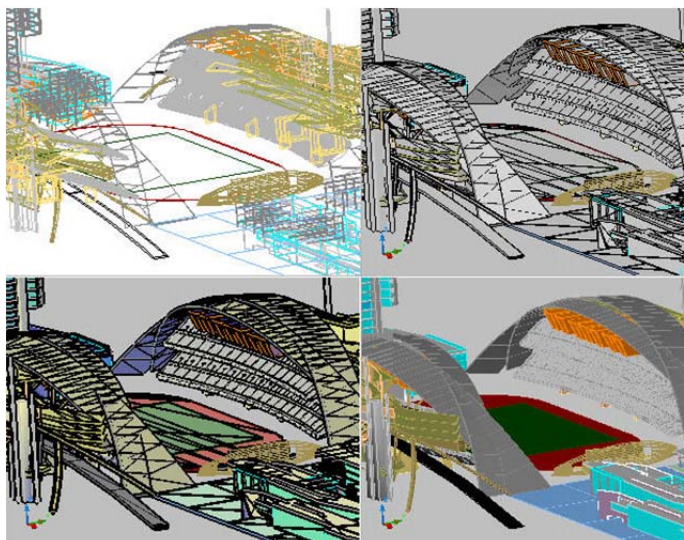


図 36. さまざまな表示スタイルによるモデルの表示

新機能の[表示スタイル管理]は、表示スタイルを修正して保存したり、新規スタイルを作成できます。[表示スタイル管理]は、[ダッシュボード]の[表示スタイル]コントロール パネルから起動します。イメージ ペインで名前の付いた表示スタイルを確認し、選択します。



図 37. 表示スタイルの修正

保存した表示スタイルに影響を与えることなく現在のビューポートの表示プロパティを変更したい場合、[ダッシュボード]パネルの[表示スタイル]コントロール パネルにあるツールを使用できます。

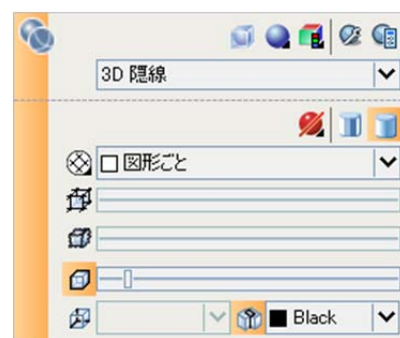


図 38. 表示スタイルの適用



# アイデアを図面化する

## 断面の設定

作成したコンセプト モデルに断面を設定することができます。[断面]ツールは、[ダッシュボード]の[3D 作成]コントロール パネルにあります。作成した断面は、断面境界、断面ボリュームを表示でき、グリップは断面の位置、サイズ、切り取る方向を変更することができます。右クリック メニューには、切り取り図形の表示/非表示のコントロール、2D 断面および 3D 断面の生成、断面に折り曲げを追加することができます。

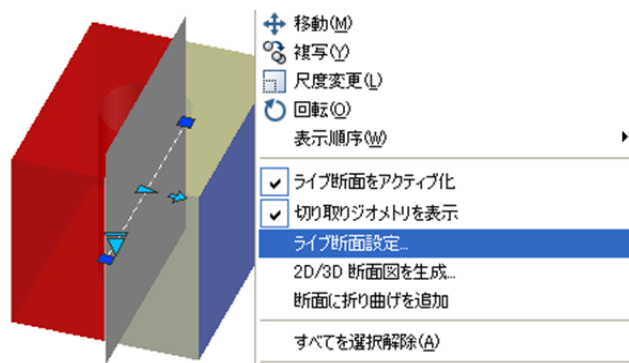


図 39. 断面の作成

ライブ断面の設定では、ハッチング、表示色が指定できます。

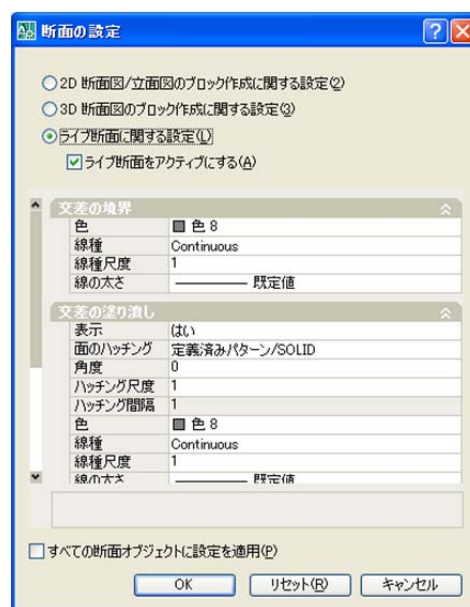


図 40. 断面の設定の修正

## ビューを投影する

FLATSHOT[フラットショット]コマンドは、コンセプト デザインの現在のビューに応じて線による 2D の図面を作成することができます。この新しい 2D 図面は、ブロック定義または外部 DWG ファイルとして作成できます。隠線を表示し、さらに隠線の色や線種を指定することができます。

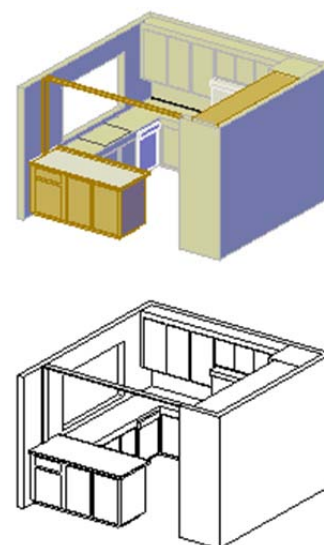


図 41. FLATSHOT[フラットショット]の線による 2D 図面の作成



# アイデアを共有する

DWG 形式で作成した AutoCAD の図面ファイルには重要な設計情報が含まれており、パートナーとの共有が必要なものもあります。しかし、DWG ファイルの共有が面倒であり、リスクを伴うこともあります。DWG ファイルは容量が大きくなることもあります。また、図面ファイルを受ける側がオリジナルの設計内容を変更しないこと「信頼する」必要もあります。DWF™ ファイルなら、AutoCAD の図面データを、安全で、軽量のベクターデータとして共有できます。

## DWF ファイルを使用する

AutoCAD 2007では、外部参照およびイメージの参照を含め、DWF ファイルの安全性と軽量化が実装されています。新しい DWFATTACH[DWF アタッチ]コマンドは、[DWF アンダーレイをアタッチ]ダイアログを表示し、DWF ファイルをアタッチするためのパスの種類、尺度、挿入点、回転などを指定できます。パスワードが設定されている DWF ファイルをアタッチする場合、パスワードの入力が必要です。

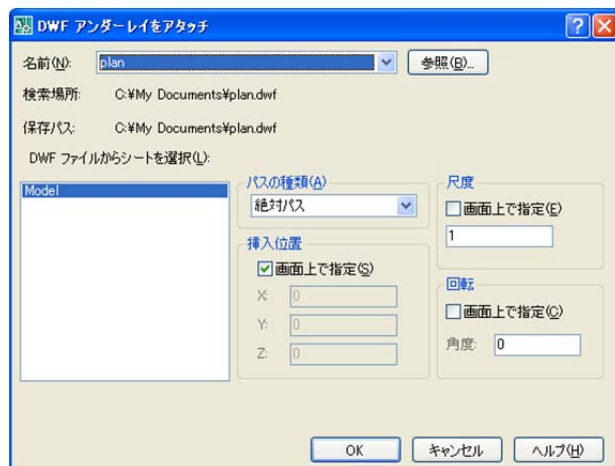


図 42. DWF アンダーレイのアタッチ

DWF ファイルをアタッチした後、図面の表示方法を調整できます。DWFADJUST[DWF 調整]コマンド、または[プロパティ]ウィンドウで、参照した DWF を白黒に表示したり、フェード、コントラストの設定で表示の濃度を設定できます。[プロパティ]ウィンドウには、DWF ファイルの背景色を自動調整するプロパティもあります。

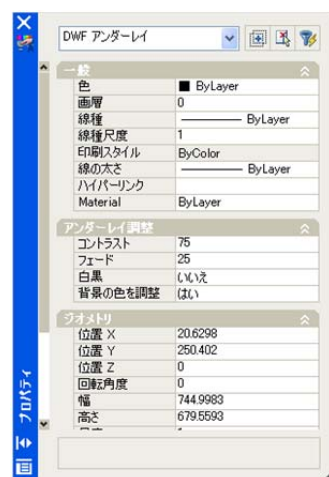
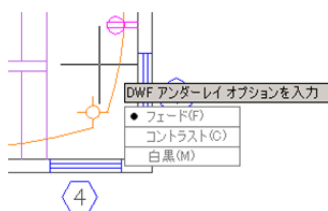


図 43. DWF アンダーレイの外観の調整

DWFCRIP[DWF クリップ]コマンドは、クリップ境界を指定して DWF アンダーレイの表示範囲を指定できます。システム変数DWFFRAMEは、DWF アンダーレイのフレームの表示、印刷の設定をします。DWFO SNAP システム変数は、DWF の図形にスナップするための設定を行います。

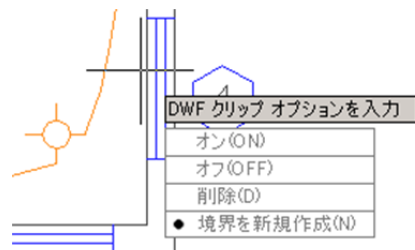


図 44. DWF アンダーレイの表示領域の調整

DWF ファイルをパブリッシュ、表示するDWF 拡張機能があります。2Dと 3D を組み合わせて DWF ファイルをパブリッシュしたり、EXPORT[書き出し]コマンドを使用して 3D のみで DWF ファイルを作成することができます。

DWF ファイルを使い、設計プロセスを効率化するため、AutoCAD 2007 には最新版の Autodesk® DWF™ Viewer が付属しています。3D 断面ツールや 部品のばらし、回転の機能が実装されています。

## PDF 形式に印刷する

AutoCAD 2007 には、図面を PDF 形式に印刷することができる新しいドライバが含まれています。印刷およびページ設定に関するダイアログで、デバイスのリストに PDF ドライバ、DWG to PDF.pc3 を指定してください。

## 参照ファイルを使用する

新しい EXTERNALREFERENCES[[外部参照]ウィンドウ]コマンドを実行すると、1つのパレットで外部参照ファイルをすべて確認できます。新しい[外部参照]ウィンドウには、アタッチされた DWG ファイル、ラスターイメージ、DWF アンダーレイが表示されます。



図 45. [外部参照]ウィンドウ

## R14 DWG ファイル形式での保存

AutoCADは、以前のファイル形式で保存することもできるので、まだアップグレードしていない他メンバーとのデータを交換も行えます。AutoCAD 2007では、AutoCAD® Release 14 以降のすべての DWG 形式で保存できるようになりました。AutoCAD 2007 の優れた機能を効果的にご利用いただくには、AutoCAD 2007の標準ファイル形式、2007形式の DWGファイルで保存することが必要です。

# ユーザの要望を実装

**シート セット:** シートセット内で、複数シートを選択してサブセット等にドラッグ & ドロップで移動する機能追加。

**マルチテキスト エディタ:** 番号付リストまたは箇条書きのリスト内で、[Shift]+[Tab]キーの組み合わせで、サネスト構造を 1 レベル削除できる。

**図面の復元:** 古い図面修復ファイルが自動的に削除されるようになりました。

**ブロック挿入:** ブロックの挿入を実行中、[プロパティ]パレットにプロパティが表示され、色、画層などの値が編集可能。

**ダイナミック ブロック:** 複数の入力プロパティを持つルックアップ テーブルを作成すると、逆ルックアップが自動的に有効になります。

**画層ツール:** ボーナストツールとして英語版で提供しているAutodesk Express Toolsの一部の画層ツールが AutoCAD の製品に含む機能として統合されました。(日本語対応されました)

**空間の変更:** ボーナストツールとして英語版で提供しているAutodesk Express Toolsの一部のCHSPACE[空間変更]ツールがAutoCAD の製品に含む機能として統合されました。(日本語対応されました)

**パレット のアンカー機能:** 各種パレットにアンカー機能が追加されました。左右画面枠に複数のパレットをアンカーとして配置し、ポイントを合わせると自動的に表示することができます。

**フィールド:** フィールドで表示するオブジェクト対象が、ペーパー空間とモデル空間、相互に選択できるようになりました。また、Lisp 変数がフィールドで指定することができます。

**テーブル:** テーブルのセルに書式を設定ができます。たとえば、書式指定により、カンマが座標か桁区切りか判別できるようになります。

**ダイナミック入力:** ツールチップに無効な値を入力した場合、その値は自動ハイライトされ、値の再入力ができます。

**ユーザ インタフェースをカスタマイズする:** CUI 機能が更新され、ツール パレットにコマンドをドラッグ & ドロップで登録できるようになりました。また、新しく[ダブルクリック アクション]ノードが追加され、オブジェクトのダブルクリック動作がカスタマイズできます。たとえば、線分オブジェクトをダブルクリックすると 既定では、[プロパティ]ウィンドウが開きます。線分に関連付けられたダブルクリックを編集し、ダブルクリックでCOPY[複写]コマンドが実行するように変更できます。また、[オプション]ダイアログの[基本設定]タブに追加された新しいコントロールで、ダブルクリック編集のオン/オフを切り替えることができます。

**モデル/レイアウト タブ:** レイアウト、モデルのタブを非表示にして、画面のスペースを広げることができます。モデル、レイアウトタブで右クリックしてオプションを選択すると、タブが非表示となり、ステータス バーにモデル、レイアウトのアイコンが表示されます。アイコンの選択でレイアウトとモデルを切り替えます。



オートデスク株式会社 [www.autodesk.co.jp](http://www.autodesk.co.jp)

〒104-6024 東京都中央区晴海1-8-10

晴海アイランドトリトンスクエア オフィスタワー X24F

〒532-0003 大阪府大阪市淀川区宮原3-5-36 新大阪MTビル2号館3F

TEL: 03-5992-7878 (オートデスク インフォメーション センター)

オートデスク認定リセラー(代理店・販売店)

※Autodesk、AutoCAD、DWFは、米国Autodesk, Inc.の米国およびその他の国における商標または登録商標です。その他記載の会社名および商品名は、各社の商標または登録商標です。

※記載事項は、予告なく変更することがございます。予めご了承ください。©2006 Autodesk, Inc. All rights reserved.

PTD006-0602(SC)