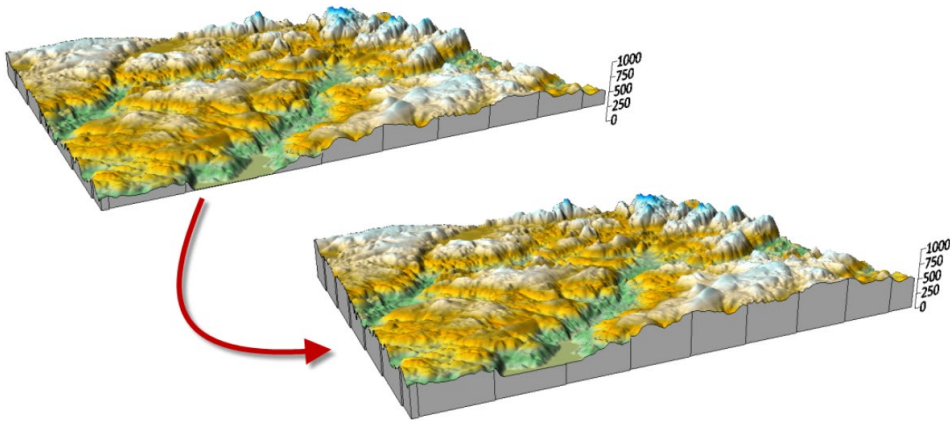


# Surfer23 の新機能

Surfer の最新リリースにいくつかの新機能があります! 新機能のトップは以下のとおりです。

## 改良された 3D サーフェス マップ

3D サーフェス レイヤーのベースを表示する新しいメソッドが追加されました。3 つの異なる Z 値設定を選択して、基準が表示される Z 値を定義できるようになりました。以前は、3D サーフェス レイヤーのベースが、サーフェスからグリッド ファイルの最小 Z 値まで、側面を塗りつぶしました。サーフェスからマップ内の最小 Z 値まで、グリッド内の最小 Z 値、または指定した Z 値まで、ベースを表示するように選択できます。

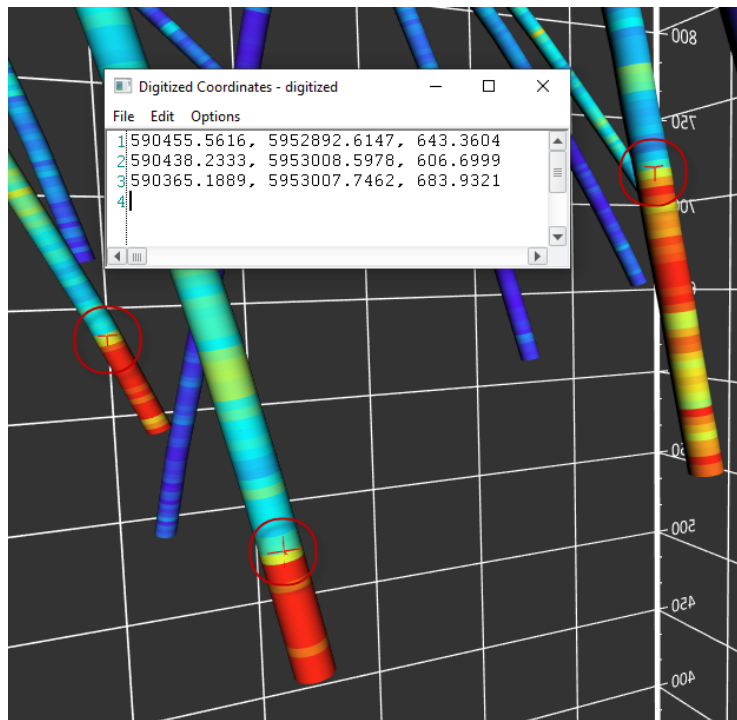


3D サーフェス マップの側面を 0 まで塗りつぶすか、任意のカスタム Z 値を指定

## 3D デジタイズ

この新しいリリースの前に、2D マップで XY 座標をデジタイズすることができました。多くのユーザーは、この機能を使用して、データを空白にします。3D ビューで同じタイプのデータのデジタル化を実行できるようになりました。3D デジタル化では、XY 座標と Z 座標が収集されます。この新しい機能はさまざまな関数で使用できますが、1 つの関数は、サーフェス上の特定のスポット位置または地下のドリルホールパス上のポイントの XYZ 座標を取得する機能です。

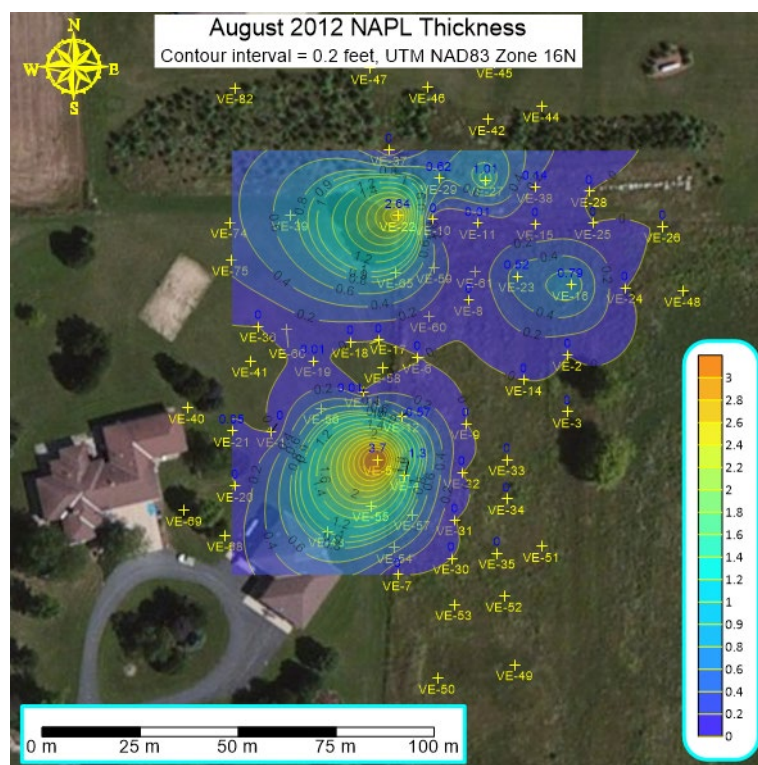
この新機能は、新しいドリルホールマップでうまく機能します。たとえば、3D で表示すると、各ドリルホールの深さで特定の位置をデジタイズできます(例: 表示されているドリルホール データによって決まる、ユニットまたは層状レイヤーの上部)。その後、2D プロット ビューに戻り、デジタイズされた XYZ データをグリッド化し、グリッド ファイルから既存のドリルホール マップに等高線レイヤーを追加することができます。新しいサーフェスはドリルホールパスを使用して 3D ビューにも表示されます。



3D ビューでスポット位置をクリックして XYZ データをデジタイズ

## カラースケール バーとマップ スケール バーの新しいフレーム

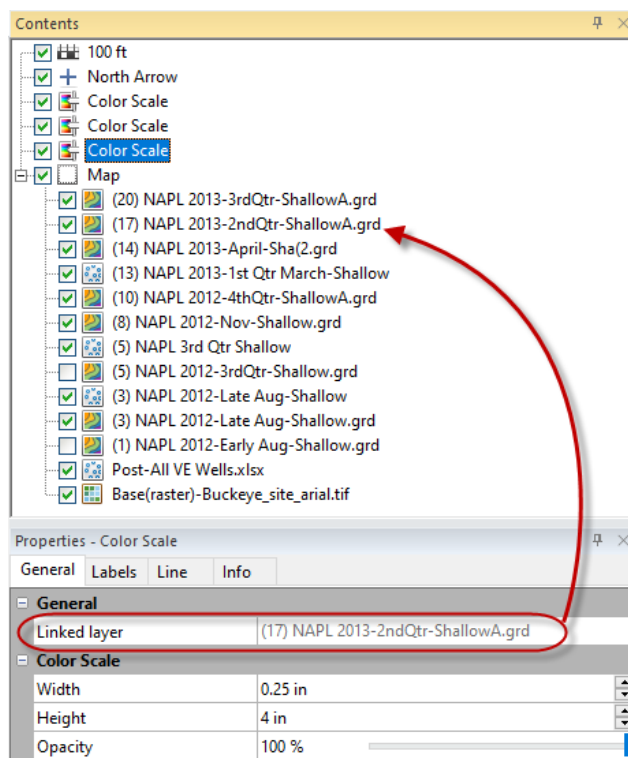
クライアントや同僚に提示する必要があるマップの視覚的な魅力と美学に、2つの重要な機能強化が追加されました。カラー スケール バーとマップ縮尺バーの周囲にフレームを追加したり、カスタマイズできるようになりました。スケール バーのフレームとテキストの間の余白を設定したり、塗りつぶしプロパティと線プロパティを定義したりできます。これは、航空写真などの塗りつぶされたマップの上にカラーまたはマップ縮尺バーを重ね合わせるとき、非常に便利です。



カラー スケール バーとマップ縮尺バーの周囲にフレームを作成し、フレームの形状、塗りつぶし、線のプロパティを指定

## カラースケールバーの詳細

多くの場合、複数のレイヤーを持ち、複数のカラースケールバーを持つマップを構築することがよくあります。新しい機能拡張により、カラースケールバーがどのレイヤーに属しているかを簡単に識別できます。[コンテンツ]ウィンドウで、いずれかのカラー スケールをクリックすると、リンク先のレイヤーの名前が[プロパティ]ウィンドウに表示されます。

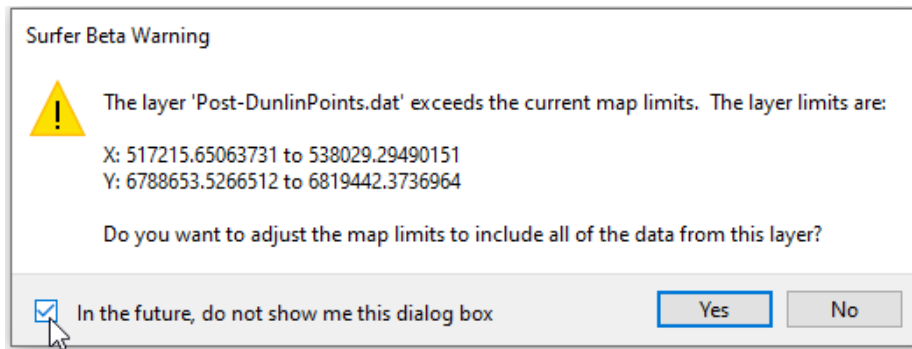


カラースケールプロパティでカラースケールがリンクされているレイヤーを特定

## 警告メッセージと警告の既定の動作を管理

Surfer の柔軟性により、マップに加えた変更によって意図しない結果が生じる可能性がある場合に、アプリケーションから警告が表示されます。たとえば、追加したレイヤーに現在のマップ制限外のデータがある場合、Surfer は新しいレイヤーをマップに追加するときに警告を発します。すべてのデータを含むようにマップの制限を調整するか、制限をそのままにするかを尋ねられます。これらの警告を表示すると、変更を取り消すか、変更を受け入れて続行するかを選択できます。

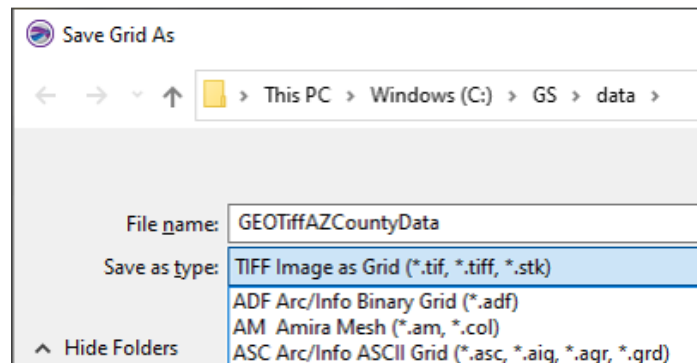
一部のユーザーは、これらの種類の警告を繰り返してトリガーするルーチン タスクを実行し、常に同じ応答を使用します。時間と頭痛を節約するために、我々はこれらの警告のいくつかをオプションにしました。今後、警告自体に直接警告を表示しないか、またはファイル |Options コマンドを使用して、警告を表示するかどうかを制御するか、実行する既定のアクションを指定します。



Surfer で 5 つの異なる警告の表示を制御

## グリッドを GeoTIFF として保存

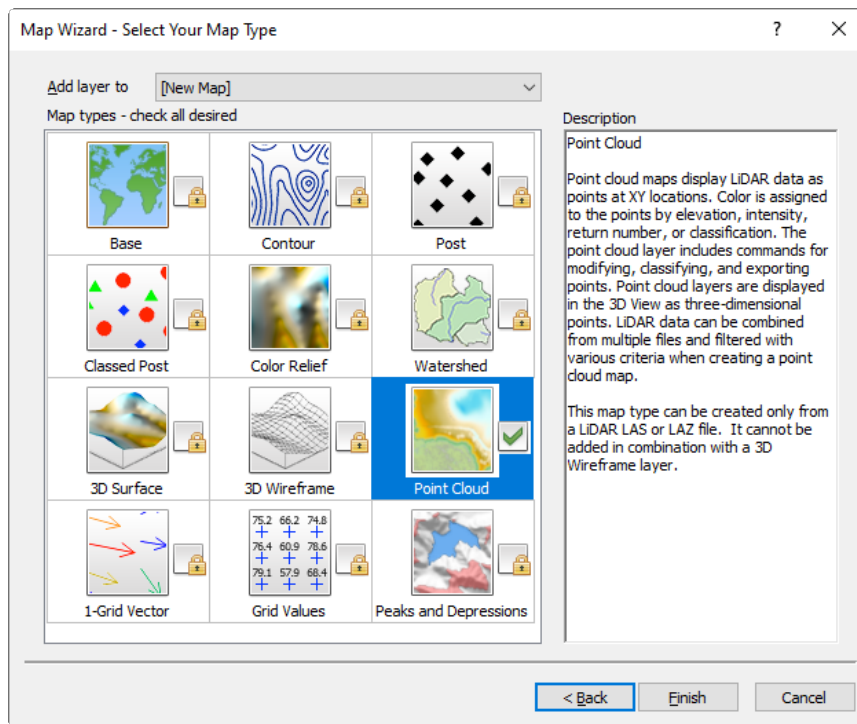
マップをイメージ TIFF としてエクスポートすることもできますが、グリッドを GeoTIFF 形式で保存して、Z 値を画像の色ではなく TIFF ファイルに保存できるようになりました。グリッドを保存できる場所であればどこでも、グリッドを選択してグリッド形式で TIFF イメージに保存できます。



ラスター グリッド ファイルを GeoTIFF 形式で保存

## マップ ウィザードの機能強化

マップ ウィザードには新しいウィザードがいくつか用意されています。作成可能なマップ タイプに[Point Cloud]と[Peaks]マップと[Depression]マップが追加されました。これらの機能強化は、マップ ウィザードで他のマップ タイプを作成するのと同じように機能します。 **Home | Wizard | Map Wizard** コマンドを使用して、データ ファイルまたはグリッド ファイルを選択し、[次へ] をクリックします。作成するマップタイプを選択します。前の手順で LiDAR LAS または LAZ ファイルを選択し、それを点群としてロードするように選択した場合にのみ、[Point Cloud]マップ タイプを選択できることに注意してください。

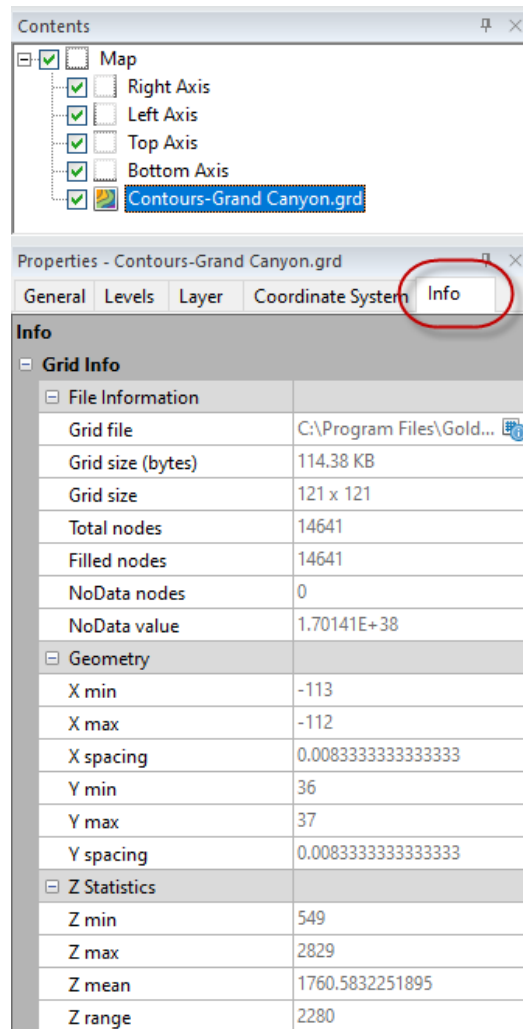


マップ ウィザードで点群マップとピークと凹型マップを作成

## グリッド情報へのクイックアクセス

グリッドベースのレイヤーの[情報] プロパティ ページにこの情報を含めることで、よく使用されるグリッド情報にすばやくアクセスする方法を作成しました。これらの新しい情報ページには、グリッド ファイル自体、XY ジオメトリ、および Z 統計情報に関する情報が含まれています。

[情報のプロパティ] ページでは、印刷ウィンドウのグリッドの情報や、**グリッド エディタ**でアクティブなグリッドを簡単に確認できます。グリッド レイヤーをクリックし、[情報プロパティ] ページを選択するだけで、情報が表示されます。[コピー] ボタンをクリックして、この情報をコピーしてプロットウィンドウまたは別のアプリケーションに貼り付けることもできます。



グリッドベースのレイヤーを選択し、情報ページでグリッドのプロパティをすばやく表示

(Updated January, 2022)