

MEscope VES ユーザー様 各位

2023年12月吉日

この度、年間保守・サポート契約中のユーザー様むけに、MEscope VES Version2023 をリリースいたしました。

Version2023 には、Version2022 から以下のような変更点が反映され含まれます。

リリースに先立ち、弊社日本側にてソフトウェア品質を十分に検証した上で、最新バージョンをリリースしております。

【お問い合わせ先】 vt-support@systemplus.co.jp

- 2023年8月20日ビルド

- STR 'Deflection | Remove Background Motion...' (変形 | バックグラウンドモーションを削除) コマンドで使用されるエラーメッセージをクリアしました。STR 'Deflection | Remove Background Motion...' (変形 | バックグラウンドモーションを削除) コマンドを実行する際、DFT からアニメーションしている場合は TWF を選択し直してください。
- メッセージングを明確にするために、いくつかの新しい日本語訳を追加しました。
- インストーラを更新し、未使用の ACQexe をインストールしないようにしました。ACQinterface DLL に新しい ACQexe ハードウェア名を追加。(この ACQexe フレームワークの将来のユーザーのために) 必要に応じて対角外の計算を再利用するために SDI 表示しました。
- ACQexe フレームワークの将来のユーザーのために x86/x64 ACQexe の統合を完了。

- 2023年7月13日ビルド

- VideoODS ウィザードの TWF のソートに関する問題を修正しました。VideoODS ウィザードの TWF が Point の振幅(X/Y Pairs)で正しくソートされるようになりました。
- STR 'Deflection | Remove Background Motion...' (変形 | バックグラウンドモーションを削除) を使用して、関連する TWF データブロックから、選択した Point のモーションを単純に削除するようになりました。選択した Point のデータを他の Point と平均化するかどうかの確認の後に実行されます。
- STR 'Deflection | Remove Background Motion...' (変形 | バックグラウンドモーションを削除) コマンド完了時の余計なメッセージを削除しました。
- STR 'Deflection | Remove Background Motion...' (変形 | バックグラウンドモーションを削除) コマンドのプログレスバーを追加しました。

- 最後に開いたプロジェクトのディレクトリを追跡するセッション変数を実装しました。セッション変数はアプリケーションが終了するまで保持されます。この変数により、ユーザーは新しいプロジェクトを開いたときに同じディレクトリにトラックバックできます。
- Video ODS ウィザードまたは STR の 'Deflection | Remove Background Motion...' (変形 | バックグラウンドモーションを削除) コマンドを使用したときの DFT の測定エンベロープの生成とエンベロープの最初のピークを選択を改善しました。

- 2023年7月6日ビルド

- ストラクチャファイルの UFF エクスポートに関する問題が修正されました。
- ストラクチャモデルのポイントに番号を付けたときに、スプレッドシートのフィルタリングが更新されない問題を修正しました。これにより、フィルタが番号のあるポイントのみを表示するようになっているときに、番号を付けたポイントが「番号を付けたときにすぐにポイントスプレッドシートに表示されない」という問題が修正されました。
- ストラクチャウィンドウのスプレッドシートで複数行同時に変更する際に、選択されたオブジェクトの数が表示されるようになりました。
- STR の「アニメーション方程式 | 測定軸」コマンドを実行したときに測定軸が表示されるように、ポイントスプレッドシート側でもポイントが選択されるようになりました。
- ストラクチャウィンドウでオブジェクト選択を開始したときのデフォルトが「追加選択」になり、オブジェクトを連続で選択していくとそれらが全て選択されるようになりました。以前は新しいオブジェクトを選択すると前に選択したオブジェクトの選択が解除される「標準」の選択状態でした。
- ビデオプロセッシングによるフーリエスペクトルの最初のピークを適切に選択するように修正しました。
- ビデオプロセッシングのストラクチャ出力でラベル表示するポイントセットがなくなりました。
- ビデオプロセッシングのストラクチャ出力で、ヒストグラムステップで除外されたポイントが非表示になりました。
- ストラクチャで、非表示になったポイントは、オービットや矢印を表示しなくなりました。
- ストレージからデータブロックを開くときに、ズーム設定が保持されるようになりました。また、データ収集ウィンドウからデータブロックにデータを保存する際、データブロックウィンドウにデータブロックを表示すると、データ収集ウィンドウのズーム設定が保持されます。

- 2023年6月9日ビルド

- 新しいポイントに対してポイントスプレッドシートの表示ラベル列がデフォルトで No(非表示)になりました。
- 「変形 | 変形無し」「変形 | 並進」「変形 | オービット」「変形 | 矢印」がそれぞれ独立して表示されるようになりました。表示矢印(Display Vector) ”列のテキストをマイナーチェンジ(”表示矢印(Display Vectors) ”から ”表示オービット(Display Orbit) ”の単数形と一致するように)。

- ポイントスプレッドシートの'オービット'または'矢印'をクリックすると、関連する「変形 | オービット」又は「変形 | 矢印」にのみアニメーションが設定されるようになりました。
- ポイントスプレッドシートの'オービット'または'矢印'をクリックすると、(並進のスケールとは独立した)オービット/矢印のスケールを必要な場合のみ再構築するようになりました。
- メニューから「変形 | オービット」を実行したときに「表示 オービット」が Yes に設定されているポイントがない場合、警告が出るようにしました。
- ビデオプロセッシングの結果の時間波形とフーリエスペクトルデータブロックを修正し、同じポイントの X と Y のデータを隣接するトレースとして保持しながら、最大マグニチュードでソートするようになりました。
- オービットアニメーションと矢印アニメーションが、並進アニメーションとは独立でスケールできるようになりました。これによりオービットと矢印の両方がより見やすくなります。矢印はオービットと同じく独立したスケールを使用するために、ポイントの移動量とそのポイントの矢印の長さが異なるという事が起きていました。それらを揃えるように変更しました。

- 2023 年 4 月 20 日ビルド

- BLK ウィンドウと STR ウィンドウで、複数行の編集(スプレッドシートのヘッダーをダブルクリックして複数行をまとめて編集する)時に、フィルタを使用して編集する項目を表示されている(非表示ではない)項目だけに対して行うように変更しました。
- STR ウィンドウと BLK ウィンドウのスプレッドシートフィルタ(スプレッドシート下部にある「全てを表示」「選択」「表示」「ラベル」「DOF あり」)を一度に 1 つだけ選べるように変更しました。
- SDI 計算を改良しました。
- MEScopeVES と MESScope NXT のインストーラに関する問題を修正しました。

- 2023 年 3 月 23 日ビルド

- VES の「スクリプト | 変数の作成...」と VES の「スクリプト | ホットキーの設定...」ダイアログの翻訳を更新しました。
- VES ウィンドウの「ウィンドウ」ツールバーコマンドをリボンコマンドのレイアウトに合わせ、サブメニューに配置し直しました。
- 3 つの新しいデフォルトデモディレクトリが追加されました: 'Modal'、'ODS'、'Video ODS'

- 2023 年 3 月 17 日ビルド

- ライン上に追加されるポイント(STR '作図 | ポイント | ライン上にポイントを追加')のサイズを大きくして、より見やすくした。
- STR '作図 | ポイント | ライン上にポイントを追加'コマンドの解像度を大幅に向上させました。
- STR '作図 | ポイント | ライン上にポイントを追加' コマンドで、長さ 0 のラインが作成されるこ

とがあるバグを修正しました。

- STR '作図 | ポイント | ライン上にポイントを追加' と STR '作図 | ポイント | 面上にポイントを追加' コマンドの一般的なコードの改良。
- ACQ/BLK/SHP スプレッドシートの「単位」ドロップダウンリストの順序を変更し、変位、速度、力の単位を最初に表示します。(この順番で) STR の '表示|ビューコントロール' で行った変更を追跡し、プロジェクトの保存時にその変更を保存できるようにする。
- Video ODS ウィザードで設定された変位の単位を使用して、プロジェクト内の STR ウィンドウの長さの単位を設定します。また、使用する長さの単位の種類に応じて、力と質量の互換性のある単位(インペリアルまたはメートル)を設定します。

● 2023年2月23日ビルド

- ライセンスマネージャの改善。これにより、プロセスの説明が改善。
- インポート処理において、複数ファイルのインポート時に 1 つのファイルしかインポートされない問題を修正しました。

● 2023年1月27日ビルド

- VT-440 (Video ODS) パッケージを追加し、VT-450 (Video ODS Pro) パッケージを変更しました。
- デモ起動画面のパッケージリストの順序を Web サイトで紹介されている順序通りに表示するように変更しました。
- VT-350 パッケージを選択して、そのパッケージに VES780 オプションが設定されている場合、VES700 オプションのチェックをしないようにしました。
- 全測定タイプに「複数形」を追加。(例:複数の TWF 測定の TWFs、複数の DFT 測定の DFTs など)
- 「対話式選択」ツールバーの機能を、より論理的な実装に適合するように変更。また、これに関するいくつかの問題を修正しました。これは最終的に NXT の '対話式選択' ツールバーにも適用される予定です。
- サンプル間を細かく補間できるよう、(スイープとドエルの)サンプル間のサンプル刻みを 0.001 サンプル/ステップ(サンプルの 1/1000)まで許容しました(以前は、この最小値は 0.033 サンプル/ステップ)。新しい最小値 0.001 サンプル/ステップに対応するために、サンプルステップを 0.01 サンプル/ステップ以下に設定する際の問題を修正しました。

● 2023年1月12日ビルド

- ストラクチャウィンドウで「変形 | バックグラウンドモーションを「削除」コマンドを使用していない場合でも、オブジェクトのポリゴン選択ができるように選択ツールバーに新しい項目を追加しまし

た。

- ツールバーのアニメーションコマンドアイコンをプルダウン形式からトグルボタンに切り替えました。

- 2022年12月2日ビルド

- 'Use First Video Frame'の機能を追加。

- 2022年11月24日ビルド

- UFF ファイルから加速度、速度、変位のオートスペクトルをインポートしたときに EU が EU^2 になってしまう問題を修正。

- 2022年10月20日ビルド

- カラー指定ダイアログがフリーズする問題を修正。
- BLK ウィンドウ内のカラー変更の説明を改善。

- 2022年10月6日ビルド

- 数値の表示形式を可能な場所では指数を使用しないように変更。
- ポイントのポリゴン選択でバラバラのグループを選択できるように、選択したポイントが残るように変更。

- 2022年8月5日ビルド

- ソフトウェアの自動アップデートを受け入れるかどうかを確認するダイアログを一度だけ表示し、チェックしない場合には今後自動でアップデートを行うかどうかを確認するメッセージが出なくなるように変更。

以上