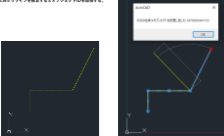









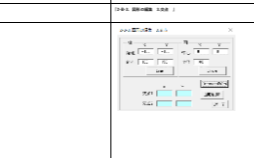

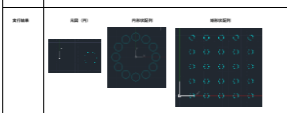






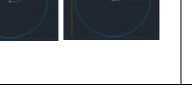


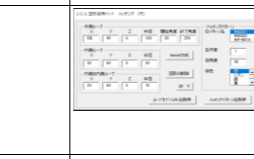
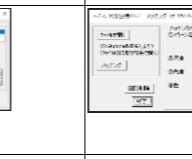

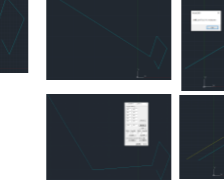
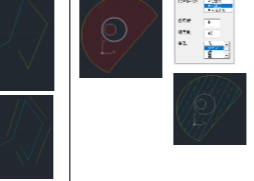


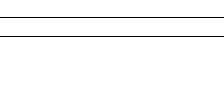
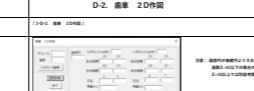





イベント

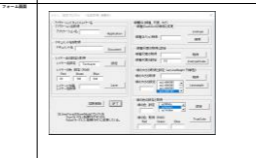
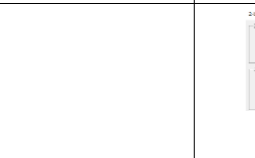
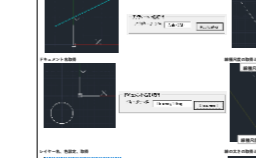

イベント	イベント登録シナリオ
説明	イベント登録シナリオは、イベント発生時に実行される処理の順序を定義する機能です。 イベント発生時に、登録された処理が順番に実行されます。 また、イベント発生時に、登録された処理が同時に実行することも可能です。 イベント登録シナリオは、イベント発生時に実行される処理の順序を定義する機能です。 イベント発生時に、登録された処理が順番に実行されます。 また、イベント発生時に、登録された処理が同時に実行することも可能です。
実行例	
実行例	

モーションコントロール	モーション	モーション
説明	モーションコントロールは、オブジェクトの動きを制御する機能です。 モーションコントロールは、オブジェクトの動きを制御する機能です。 モーションコントロールは、オブジェクトの動きを制御する機能です。	モーションは、オブジェクトの動きを制御する機能です。 モーションは、オブジェクトの動きを制御する機能です。 モーションは、オブジェクトの動きを制御する機能です。
実行例		

メソッド

作成メソッド	A-1. 線画生成	A-2. 円画生成	A-3. リージョン	A-4. リージョンの例 線付け
				
図像メソッド	B-1. 線写、コピー移動	B-2. ミラー、オフセット、回転	B-3. 交点	B-4. 交点マトリクス
				
				
				
図像操作メソッド	C-1. リージョン (線、面、交点)	C-2. L線がリラインの基点透過、分岐等	C-3. ハッチング (円)	C-4. ハッチング (非円形)
				
				
				
図	D-1. 各別レイアウトの配置 (移動、回転)	D-2. 画像 2次元		
				

プロパティ

(A) 共通プロパティ	プロパティ	プロパティ
		
(B) 共通プロパティ	プロパティ	プロパティ
		
(C) 共通プロパティ	プロパティ	プロパティ
	