

旧

■表紙 タイトル「LandXML に準じた 3 次元設計データ交換標準 (案) Ver. 1.1」 発行年度「平成 29 年 3 月」

新

■表紙 タイトル「LandXML に準じた 3 次元設計データ交換標準 (案) Ver. 1.2」 発行年度「平成 30 年 3 月」

(変更)
(変更)

旧

■p. 70

4-3-28 曲線内最大片勾配

要素名	FullSuperelev	論理名	曲線内最大片勾配
パス	/Alignments/Alignment/Superelevation/FullSuperelev		
図			
子要素	-		
テキスト ノード	データ型 slope	勾配 (%) を入力する	
出現回数	1 以上		
内容	曲線内最大片勾配 (%)		

新

■p. 70

4-3-28 曲線内最大片勾配

要素名	FullSuperelev	論理名	曲線内最大片勾配
パス	/Alignments/Alignment/Superelevation/FullSuperelev		
図			
子要素	-		
テキスト ノード	データ型 slope	勾配 (%) を入力する 勾配は左下がりマイナス、右下がりプラスとする。	
出現回数	1 以上		
内容	曲線内最大片勾配 (%)		

(追記)

旧

p. 78

【構成点コード】

前後の横断面で連続する構成点として定義するために、同一の構成点コード (code) を付与することとする。また、横断面の形状が、切土から盛土、または通常の盛土から擁壁に変化するなど、断面間で構成点が変わる場合は、その変化断面において同一測点で開始点側および終了点側の横断面を定義する。

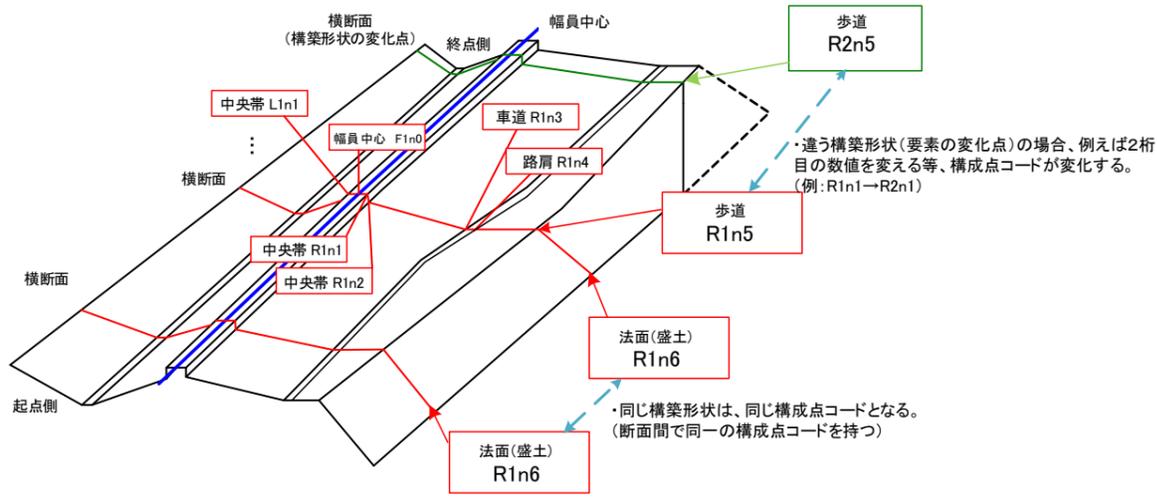


図 4-18 構成点コードの考え方 (コード番号は例)

新

p. 78

【構成点コード】

前後の横断面で連続する構成点として定義するために、同一の構成点コード (code) を付与することとする。また、横断面の形状が、切土から盛土、または通常の盛土から擁壁に変化するなど、断面間で構成点が変わる場合は、その変化断面において同一測点で開始点側および終了点側の横断面を定義する。

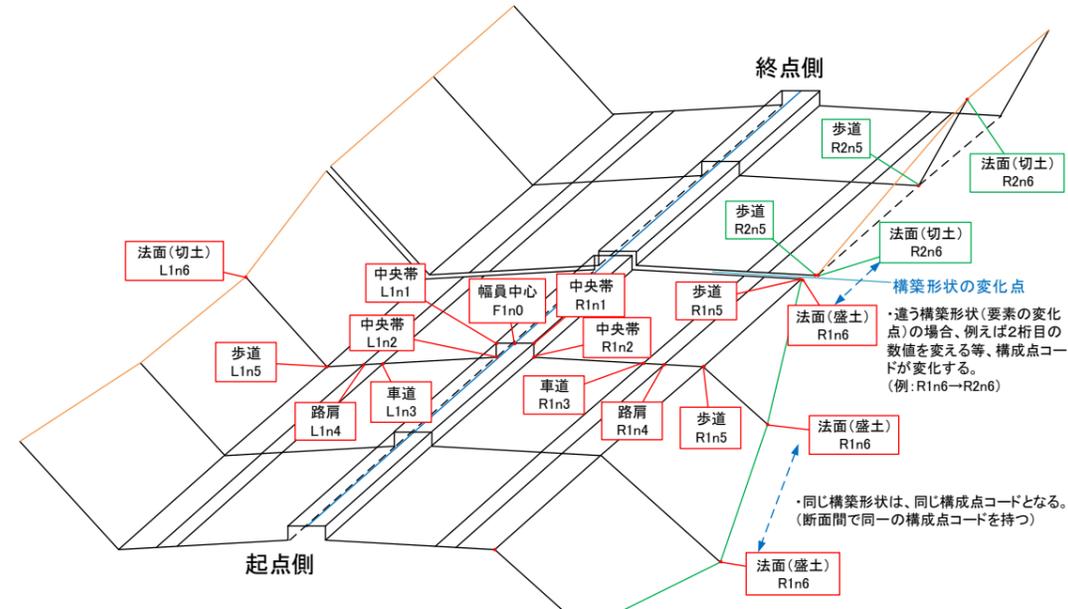


図 4-18 構成点コードの考え方 (コード番号は例)

(変更)

旧

新

■ p. 88

4-3-49 要素種別サーフェス

要素名	Surface		論理名	要素種別サーフェス	
パス	/Surfaces/Surface				
図					
子要素	SourceData Definition				
型	—				
出現回数	1 以上				
属性	name	名称	xs:string	(必須)	
	desc	注記	xs:string		要素種別
内容	要素種別を同じくする複数のサーフェスが存在する場合は、name 属性で管理する。				

- ※ サーフェスセット (Surfaces) には、要素種別ごとに Surface を作成する。Surface の desc 属性に対応する要素種別名 (SubBase、SubGrade、Excavation 等) を入力する。要素種別としては、表 4-2、表 4-3 の他、現況地形 (ExistingGrade)、計画道路面・計画堤防面 (FinishedGrade)、余盛堤防面 (ExtraFill) も含まれる。
- ※ ひとつの道路に対して複数に分かれるサーフェスを作成する場合、Surface の name 属性を用いて管理する。
- ※ 横断面に出力する路床・路体・床掘等のラインを線形方向につなぎ Surface を出力する。

■ p. 88

4-3-49 要素種別サーフェス

要素名	Surface		論理名	要素種別サーフェス	
パス	/Surfaces/Surface				
図					
子要素	SourceData Definition				
型	—				
出現回数	1 以上				
属性	name	名称	xs:string	(必須)	
	desc	注記	xs:string		要素種別
内容	要素種別を同じくする複数のサーフェスが存在する場合は、name 属性で管理する。				

- ※ サーフェスセット (Surfaces) には、要素種別ごとに Surface を作成する。Surface の desc 属性に対応する要素種別名 (SubBase、SubGrade、Excavation 等) を入力する。要素種別としては、表 4-2、表 4-3 の他、現況地形 (ExistingGround)、計画道路面・計画堤防面 (FinishedGrade)、余盛堤防面 (ExtraFill) も含まれる。
- ※ ひとつの道路に対して複数に分かれるサーフェスを作成する場合、Surface の name 属性を用いて管理する。
- ※ 横断面に出力する路床・路体・床掘等のラインを線形方向につなぎ Surface を出力する。

(変更)