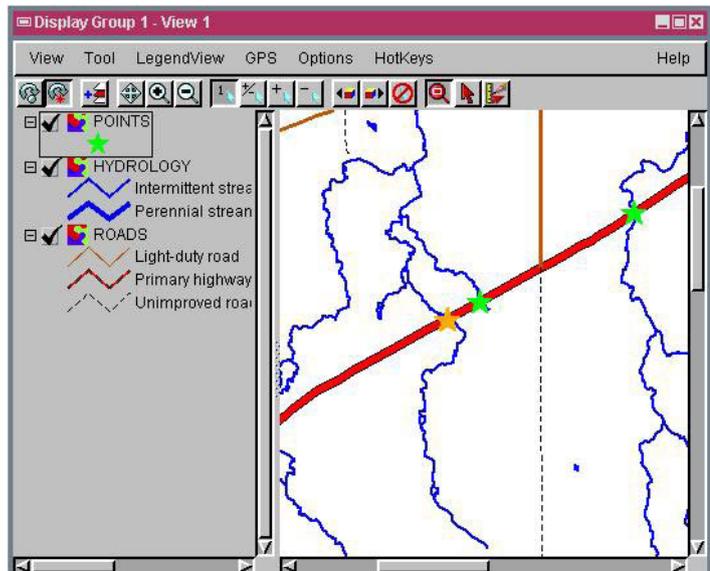
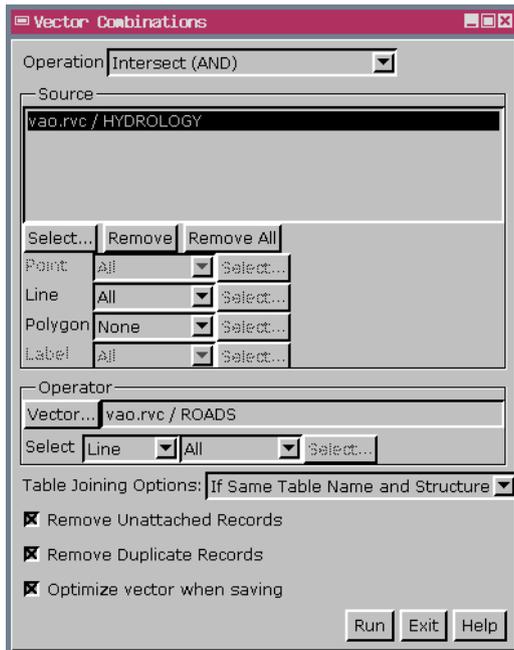


# ラインの交点にポイントを生成する

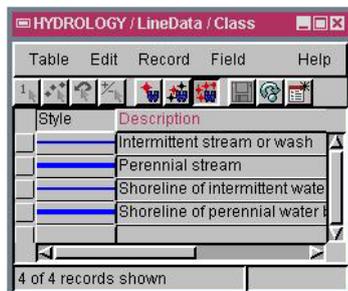
ご存知でしたか?... 2つの異なるベクタオブジェクトのライン要素が交差したところに、ベクタポイントを生成できます。

## ラインの交点にポイントを生成することで...

- 新たなベクタオブジェクトを作成して、ラインの交点をポイント要素として保存できます。
- 同じ名前や構造を持つラインのデータベーステーブルを結合できます。
- データベーステーブルの結合の際、アタッチされていないレコードや重複レコードを消去できます。



上の例では、新規ベクタオブジェクトが作成され、roadsレイヤと hydrology レイヤのライン要素の交差箇所から 76 ポイントが生成されました。このポイントには、交差するラインの属性が割り当てられています。



選択したポイントの属性

“ソース”のベクタオブジェクト中のラインデータベーステーブル

“オペレータ”のベクタオブジェクト中のラインデータベーステーブル

出力ベクタオブジェクト中のポイントデータベーステーブル

## ラインの交点にポイントを生成する方法

- メニューバーから [各種図形 (Geometric)] > [組み合わせ (演算) (Combine)] を選択します。
- <ベクタの組み合わせ (オーバーレイ) (Vector Combinations)> ウィンドウの [操作 (Operation)] を [インターセクト (AND) (Intersect (AND))] に設定します。
- [ソース (Source)] パネルで、[選択 (Select)] ボタンをクリックしてベクタオブジェクトを選び、[ライン (Line)] を [すべて (All)]、[ポリゴン (Polygons)] を [なし (None)] に設定します。
- [オペレータ (Operator)] パネルで、[ベクタ (Vector)] ボタンをクリックしてベクタオブジェクトを選択し、[選択] メニューから [ライン] を選びます。
- [実行 (Run)] ボタンをクリックします。

さらに知りたいことがあれば...



以下の入門書をご覧ください  
ベクタ解析処理  
(Vector Analysis Operations)

