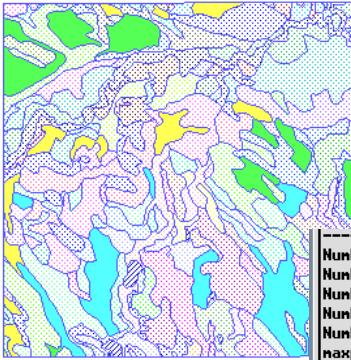


ベクタ地理データのトポロジータイプ

ご存知でしたか?... TNT製品では、ベクタ地理データオブジェクトに対して「ポリゴナル」、「プレイナー」、「ネットワーク」の各トポロジータイプを統合的にサポートしています。

ポリゴナルトポロジー



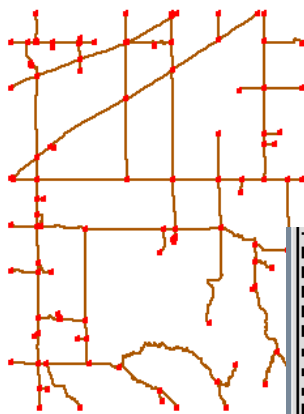
```

NumNodes: 420
NumLines: 629
NumPolys: 212
NumPoints: 0
NumLabels: 205
maxpoints: 32
maxLines: 43
maxislands: 1
PointType: 1 (2D X-Y)
VectorType: 0 (POLYGONAL)

```

- 最高レベルの一番厳密なトポロジータイプです。
- 全てのラインはノード (節点) で始まりノード (節点) で終わります。
- 2つのノードが同じ XY 座標を持つことはありません。
- ラインが交差する所では必ずノードが発生します。
- 囲まれた領域はポリゴンとして定義されます。
- 各ポリゴンの内部には、ポリゴンの属性やトポロジーで利用するポイントが少なくとも一点あります。
- 3次元オブジェクトのトポロジーは XY 平面内で管理されます。
- “属性を持つ” 閉領域のオブジェクトに対して利用します。

プレイナートポロジー



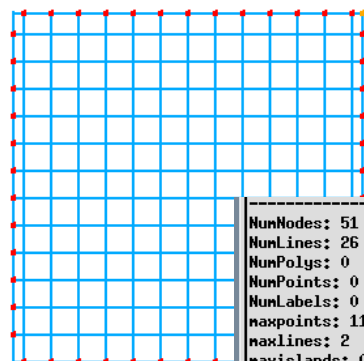
```

NumNodes: 116
NumLines: 134
NumPolys: 0
NumPoints: 0
NumLabels: 0
maxpoints: 131
maxLines: 6
maxislands: 0
PointType: 7 (3D X-Y-Z)
VectorType: 1 (PLANAR)

```

- 全てのラインはノード (節点) で始まりノード (節点) で終わります。
- 2つのノードが同じ XY 座標を持つことはありません。
- ラインが交差する所では必ずノードが発生します。
- 3次元オブジェクトのトポロジーは XY 平面内で管理されます。
- “属性を持たない” 閉領域のオブジェクトに対して利用します。

ネットワークトポロジー



```

NumNodes: 51
NumLines: 26
NumPolys: 0
NumPoints: 0
NumLabels: 0
maxpoints: 11
maxLines: 2
maxislands: 0
PointType: 7 (3D X-Y-Z)
VectorType: 2 (NETWORK)

```

- 全てのラインはノード (節点) で始まりノード (節点) で終わります。
- 2つのノードが同じ XY 座標を持つことがあります。
- ラインはノードを発生することなく、他のラインやそのライン自身と交差できます。
- 2次元トポロジーによって3次元オブジェクトに課せられる制約はありません。
- 立体交差や地下道を持つ道路網のように、ノード (節点) なしで交差するラインを持つオブジェクトに対して使います。

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)

