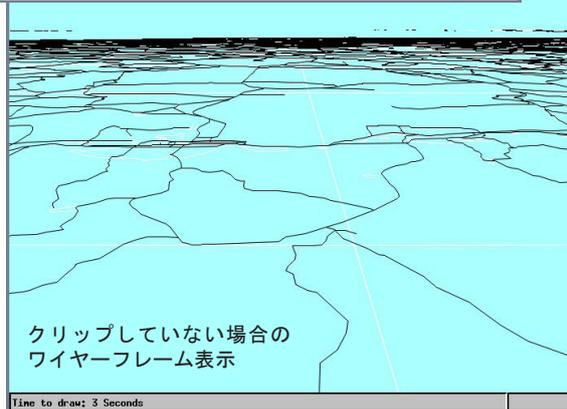
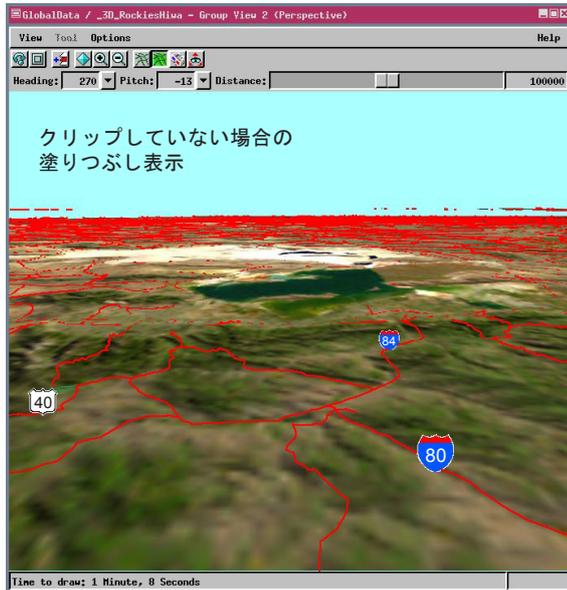
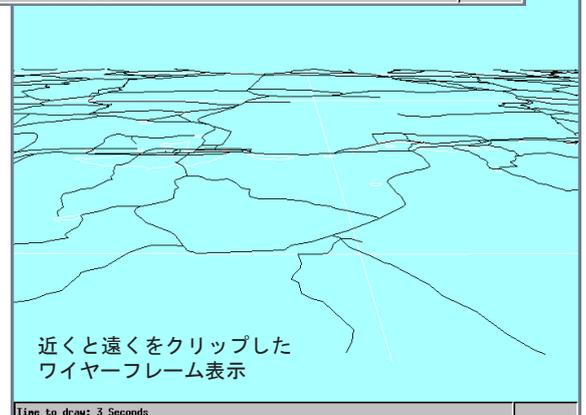
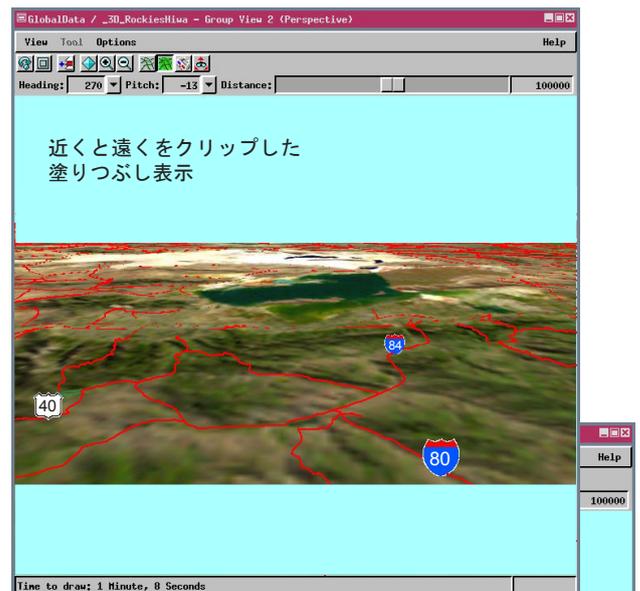


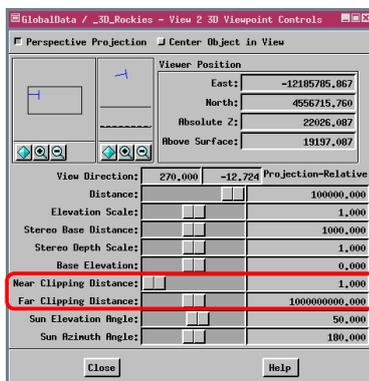
3D 表示の近くと遠くをクリップ



3次元鳥瞰図表示を使ったグローバルデータセットの表示では、広大なエリアと距離を表現できますが、狭い場所のデータを扱っては分からないような問題があります。ベクタのオーバーレイは遠方で積み重なって見え、地平線の近くで塗りつぶされた色の塊りのようになります。この問題を解決するために、3D視点コントロール (3D Viewpoint Controls) にクリップの機能が付け加えられました。この解決策はグローバルデータセットだけでなく、他の広範囲なデータの3次元表示においても役に立ちます。また、必要であれば表示の手前の縁もクリップすることができます。クリップは、[近く / 遠くをクリッピングする距離 (Near / Far Clipping Distance)] スライダーバーで別々に調整することができます。クリップは、山や突き出ているポリゴンなど、前景の障害物を取り除くために使われ、その向こうに何かがあるのを見ることができます。レイキャスティング (Ray Casting) のレンダリングモードはこのクリップをサポートしていません。



〈3D視点コントロール〉ウィンドウの他の距離パラメータのように、クリップ距離はメートルで表されます。[近くをクリッピングする距離 (Near Clipping Distance)] スライ



クリップ距離のデフォルト設定 (上図) と調整した設定 (下図)

Near Clipping Distance:	42500.000
Far Clipping Distance:	400000.000

ダーを右に動かすと、ワイヤーフレームの手前の縁が見えなくなっていきます。[遠くをクリッピングする距離 (Far Clipping Distance)] スライダーを左に動かすと、遠くの要素がワイヤーフレームから見えなくなっていきます。このウィンドウの他の調整機能のように、数値は桁で変わりますが、スライダーの端に達すると、数値の範囲が再調整されます。