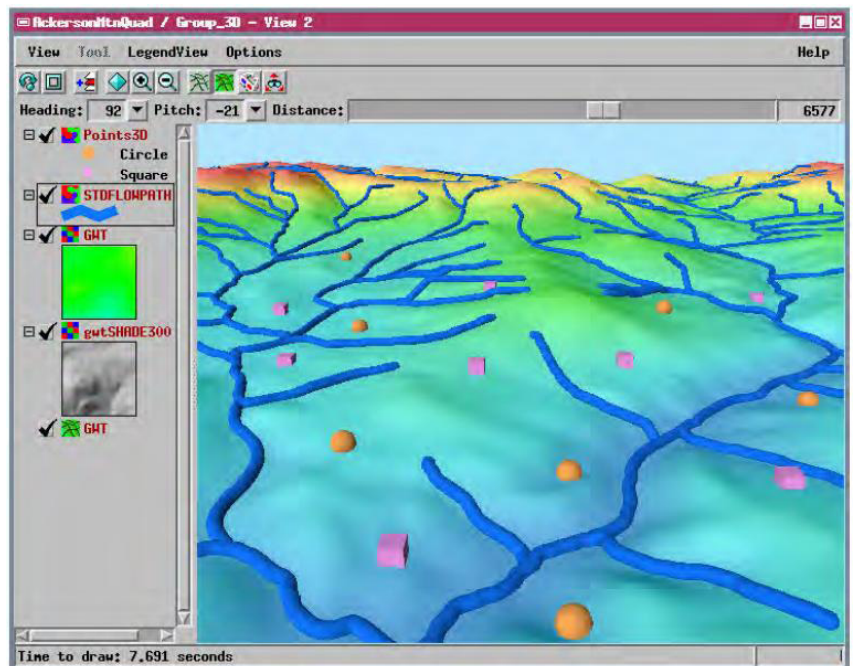


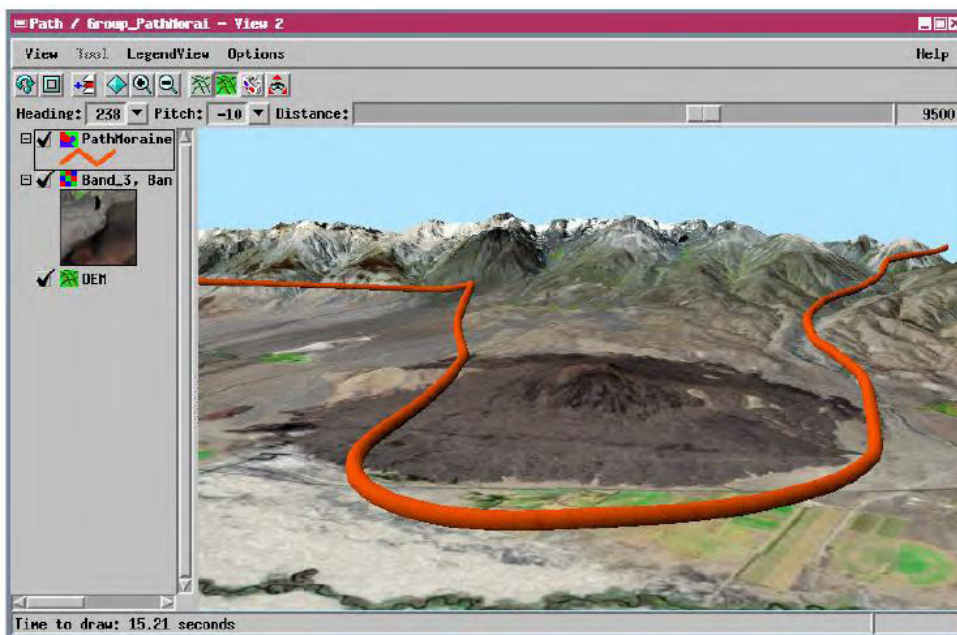
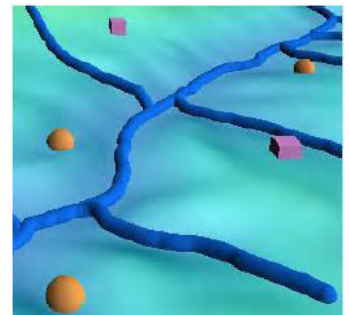
## 3次元ベクタ要素の3Dレンダリング

3次元(XYZ)座標を持つベクタオブジェクトを3次元表示ウィンドウに表示することができます。ラスタの地表面レイヤはあっても無くても構いません。3次元ベクタオブジェクト中の要素は、それらに保存された座標によって指定されるXYZ位置にレンダリングされます。地表面レイヤの上に要素が描かれる訳ではありません。

3次元ベクタオブジェクト中のポイントやライン要素は、陰影を持つ立体図形として自動的に3次元表示ウィンドウにレンダリングされます。3次元のポイントは、2次元のスタイルが円のシンボルであれば立体の球として、あるいは四角形やその他のシンボルであれば立方体として、3次元表示ウィンドウにレンダリングされます。実線は3次元では、連続的な円筒形のパイプとしてレンダリングされます。2次元スタイルのラインパターンは、実線はパイプとして、破線は途切れ途切れのパイプとして、ドットは球として3次元表示ウィンドウに表されます。2次元で設定したサイズと幅は3次元表示ウィンドウに反映されます。デザインスケールやマップスケールで指定したシンボルのサイズは、画面の手前から



上の鳥瞰図は、立体的なパイプとしてレンダリングされた3次元ベクタのライン(小川を表す)と、球や立方体としてレンダリングされたポイントを表示しています。立体的なポイントシンボルのいくつかは、その下のカラー陰影付き地表面と交差しています。右の挿入図は、一部を照射の向きを変えて表示したものです。



地形レイヤ上の飛行経路を表す3次元ラインの鳥瞰図。この経路はTNTsimで記録しました。経路をテキストで保存して、TNTmipsにインポートしました。2次元の実線やラインパターンは、3次元形状を使って自動的にレンダリングされます。

後方に向かって遠近法的に小さくなります。

3次元ポイントやラインが地表面に乗っていると、それらのシンボルは地表面と交わるようにレンダリングされます。地表面の下部分は、地表面に被せた不透明なレイヤによって隠されます。

3次元の立体図形に対する陰影効果は、3次元グループの〈3D視点コントロール(3D Viewpoint Controls)〉ウィンドウの[太陽の高度角(Sun Elevation Angle)]と[太陽の方位角(Sun Azimuth Angle)]のスライダーによって調節できます。