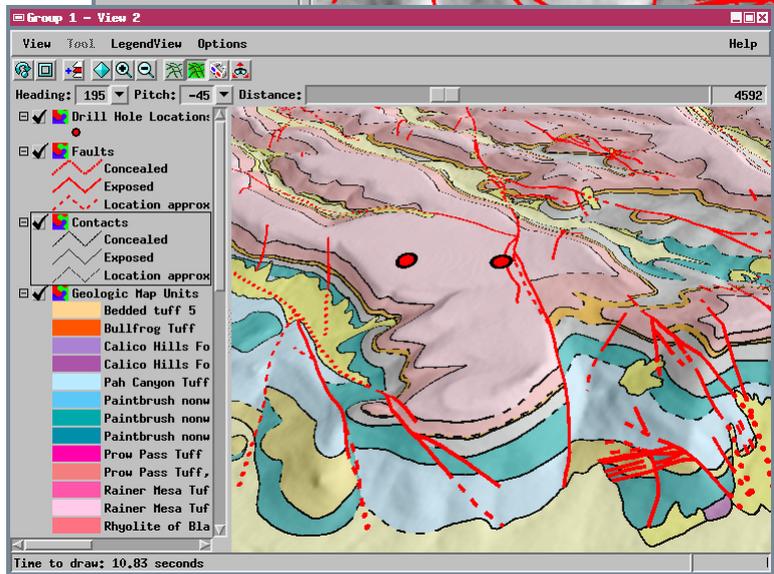
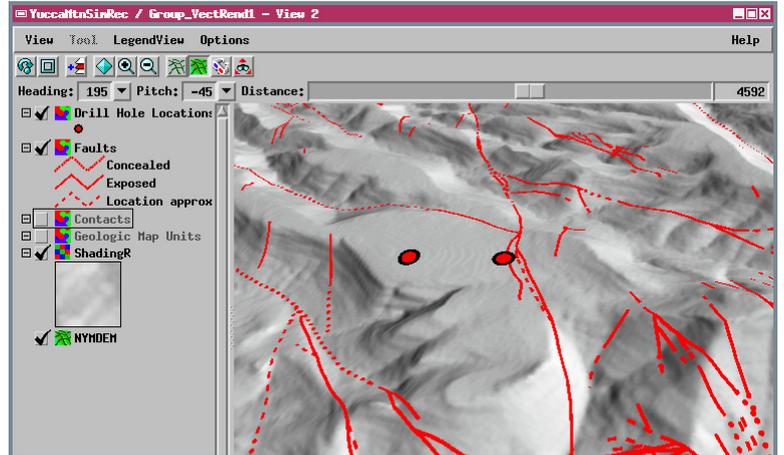


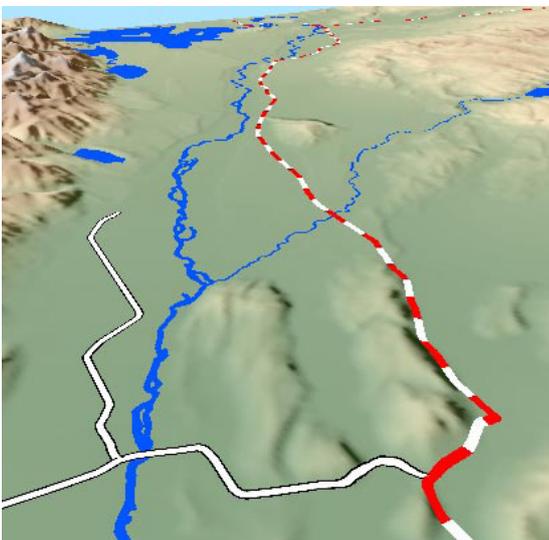
図形レイヤの鳥瞰図レンダリング

3Dグループのレイヤは全て別個に3D表示にレンダリングできます。表示画面の凡例パネルやグループコントロールウィンドウを使ってこれらのレイヤの表示をオン/オフすると、3D表示画面はすぐに更新され再描画されます。

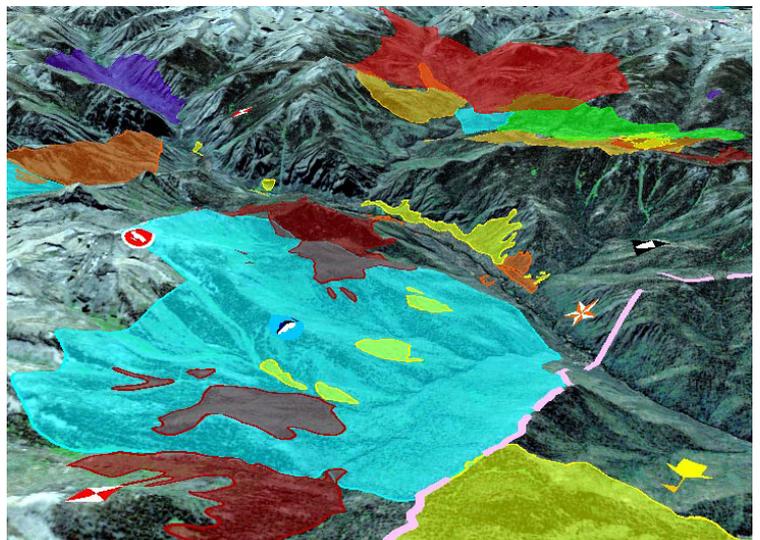
加えて、ベクタ、CADやシェイプオブジェクトなどの図形オブジェクトレイヤ中のラインやポリゴン等の図形要素も個別に3D表示画面にレンダリングされます。レンダリングモードは3D座標(x,y,z)のオブジェクトと2D座標(x,y)のオブジェクトで違います。3Dベクタオブジェクト中の要素は3Dシェイプとして3D表示画面へレンダリングされます(テクニカルガイド「3次元ベクタ要素の3Dレンダリング(3D Display: Render 3D Elements as 3D Shapes)」を参照)。2Dの図形レイヤは地表面の起伏に合わせてレンダリング(ドレープ)されます。(ベクタのポイントとポリゴンは地表面の上または地下へ押し出した形もできます。テクニカルガイド「3次元表示におけるポリゴンの突き出し(Extruded Polygons in 3D View)」参照。)これらの2D要素は画面の解像度でレンダリングされますが、近景ではパターンや記号は高精度で描かれます。スタイルがデザイン(用紙)や地図縮尺に合わせるように設定されている場合、近景の大きな要素が、遠景の消点に近づくにつれて小さくなるように描かれます。スタイルも遠近法に合わせて表示されます。



図形レイヤは個別に表示/非表示できます。上の図では、4枚のベクタレイヤがラスタ陰影図レイヤの上に重なっています。図形レイヤが別々にレンダリングされることで、レンダリング品質が向上し、レイヤの切り替えに対して3D表示の更新が高速に行われます。



ラインパターンも遠近法で表示されています。



2D図形オブジェクトの図形要素は、この図のポリゴンやポイントのように地表面の起伏に沿って描かれます。