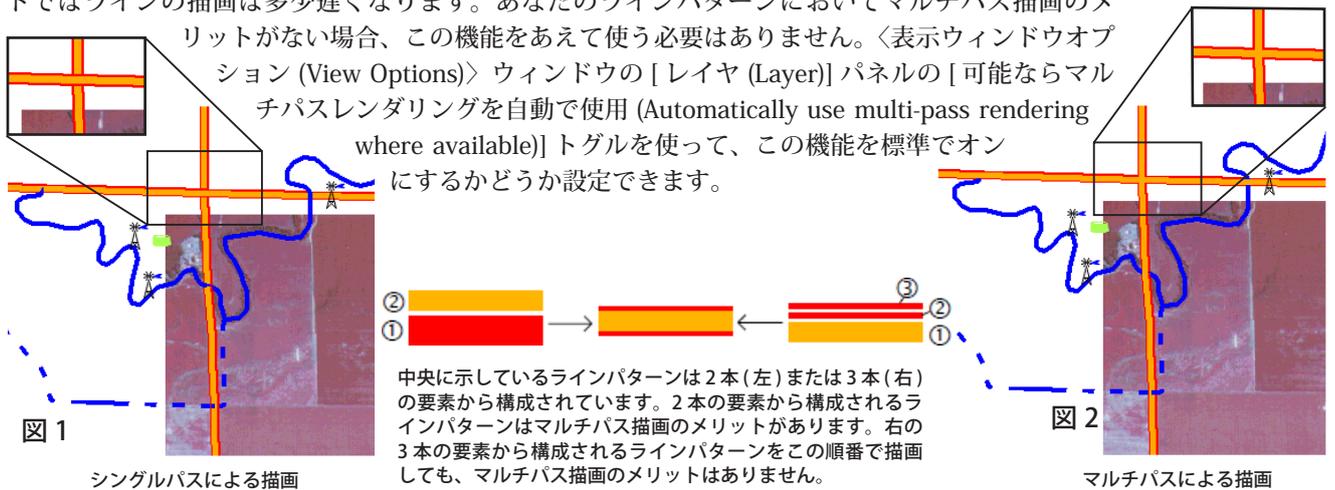


ライン交差部の描画の改善

ラインパターンを"シングルパス"で描くと、ラインの交差部は、図1のように歩道橋や地下道のような立体交差に見えます。ラインパターンはいくつかのスタイルの異なる要素の組み合わせで構成されます。ライン要素の構成が異なると、シングルパスでは同じに見えても、マルチパスで描くと違って見えます。"マルチパス"によるライン描画では、ラインを構成する各要素を別々に描きます。つまり、最初の要素を最初のパスで全ての線に対して描画し、2度目のパスで2つ目の要素を全ての線に対して描きます。これを全ての要素が描画し終わるまで続けます。幅の広い線の上にある線をマルチパスで描画すると、図2のように交差点らしく見えます。

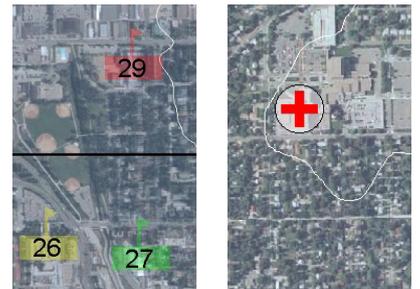
マルチパスラインの描画は、〈ベクタレイヤコントロール〉ウィンドウの[ライン]タブパネルにある[スタイルの結合を改善するためマルチパスを使用 (Use multi-pass for improved style joining)] トグルをオンにします。マルチパスモードではラインの描画は多少遅くなります。あなたのラインパターンにおいてマルチパス描画のメリットがない場合、この機能をあえて使う必要はありません。〈表示ウィンドウオプション (View Options)〉ウィンドウの[レイヤ (Layer)] パネルの[可能ならマルチパスレンダリングを自動で使用 (Automatically use multi-pass rendering where available)] トグルを使って、この機能を標準でオンにするかどうか設定できます。



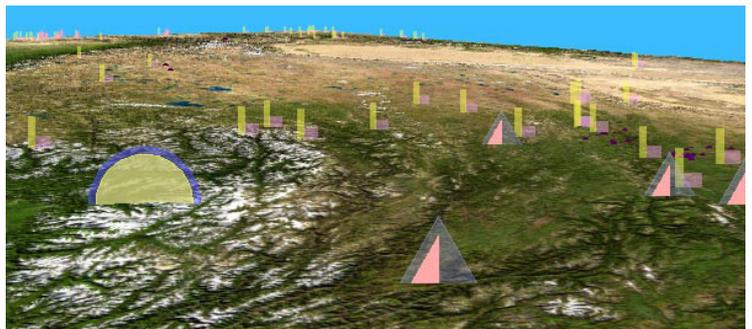
半透明の記号

2D や 3D で表示する際、ユーザは記号を作成し、それを点要素に割り当てることができます。これらの記号の各要素に対して塗り潰しまたは半透明の色を使用することができます。半透明の要素とそうでない要素を含む3種類のサンプルを、右図(2D表示)と右下図(3D表示)に示します。

記号のカラーパレットには、カスタムカラーに割り当てることができる114個のパレットタイルと共に、64色の標準色と16段階のグレイがあります。カスタムカラーを作成するには、80番目以降のカラータイルをクリックし、[調整 (Adjust)] ボタンをクリックします。標準パレットにない色を作成したり、カスタムカラーに希望する透明度をパーセントで設定することが可能です。半透明の記号要素は、



記号の下の画像を透かして見ることができます。



〈記号エディタ (Symbol Editor)〉の[調整 (Adjust)] ボタンを押すことによって〈カラーエディタ (Color Editor)〉が開きます。