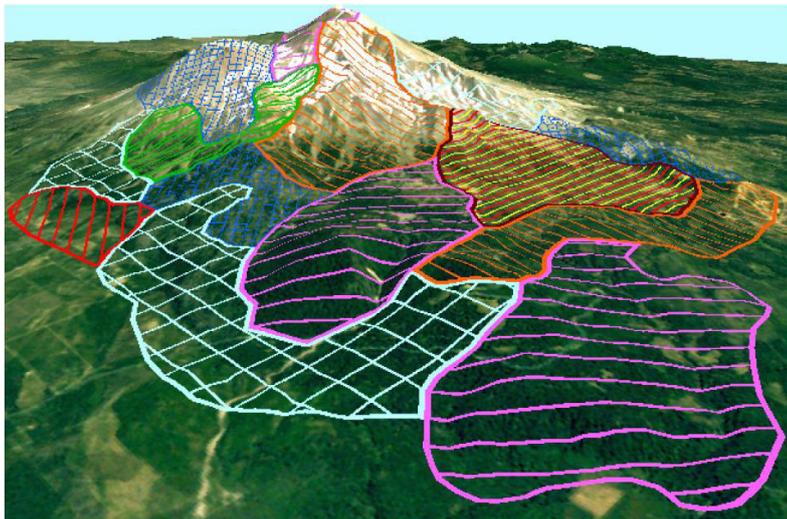
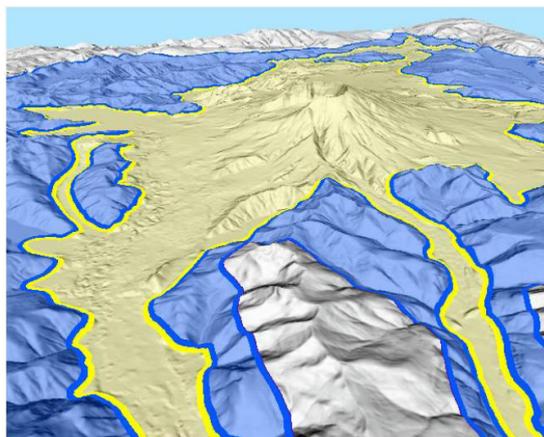


## ポリゴンのスタイル設定オプション

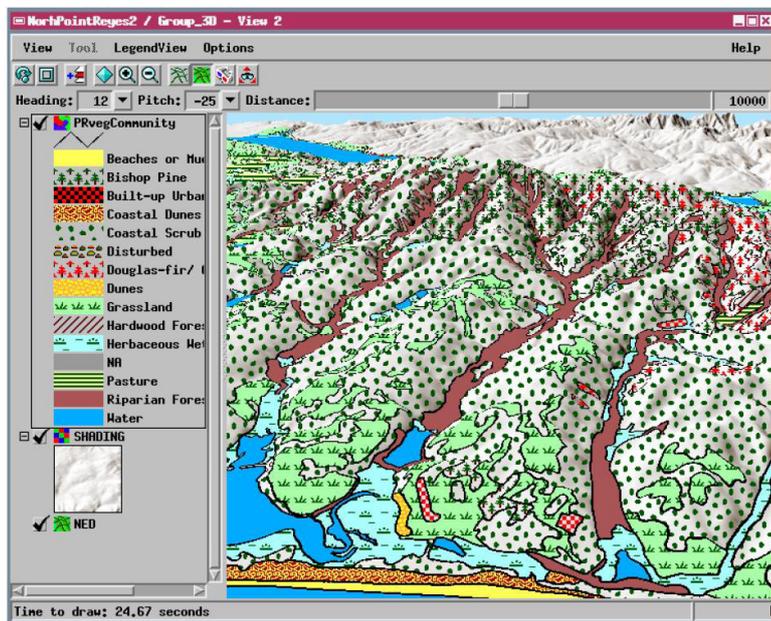


ポリゴンのハッチパターンを形成するラインは、ポリゴンの輪郭線同様、起伏のある地形表面上にドレープされます。ハッチは地理データの座標系に対して一定方向に描かれます。このような特性により、ハッチパターンは3次元表示において遠近法の効果を付け加えます。また、下にあるレイヤを透かして見るために、ハッチパターンの背景を透明に出来ます。

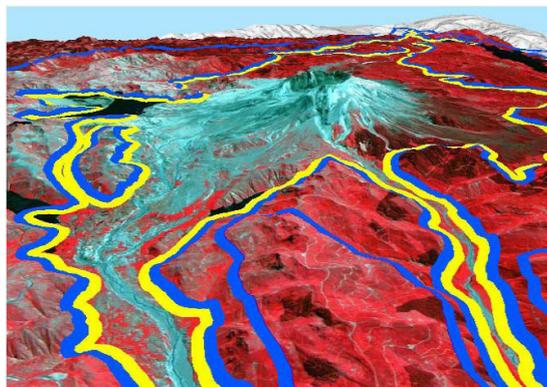
ポリゴンを持つベクタレイヤは、2次元表示で使えるスタイル設定を使って3次元表示でもレンダリングできます。色の塗り潰し(不透明か透明度を変えて)や、ビットマップパターン、ハッチパターンを使ってポリゴンをレンダリングすることができます。ポリゴンの輪郭は、任意の色の実線や、ラインパターンを使ってレンダリングできます。3次元表示においてポリゴンの輪郭はポリゴン境界より内側に描かれます。隣接するポリゴンの輪郭部は重なり合うことはなく、ポリゴン境界が明確に表示されます。



ポリゴンの塗り潰しカラーには、下のレイヤが分かるように透明度(0~100%)を設定することができます。ここで示す陰影ラスタのように、半透明の塗り潰しは効果的です。



上の表示ウィンドウにあるベクタレイヤでは、不透明のベタ塗りとビットマップパターンによる塗り潰しが使われています。ビットマップパターンには、完全透過の背景と不透明なカラー背景のどちらでも設定できます。表示画面のように、地図単位で作った草原や湿原、マツの一群の、記号を組み込んだビットマップパターンをデザインすることもできます。ただし、ビットマップは遠近法的なスケージングなしで画面にレンダリングされます。透明な背景を持つビットマップ表示は3次元表示では一番効果的です。この表示の陰影ラスタのように、下のレイヤが見えて、より鳥瞰図的な効果を与えるからです。



面の塗り潰しはせずに、輪郭を太線で描画したポリゴンは、カラー画像のような視覚的に複雑なレイヤの上に被せると、下の画像が詳細に表示され、ポリゴンのエリア内の状況を明瞭に識別することができます。