

グリッドの生成

TNTmipsのベクタグリッド生成処理では領域を小さな多角形に分割し、生成した多角形ポリゴンを他の利用のためにベクタオブジェクトとして保存することができます。分割する領域として、既存の地理空間データの全範囲か、あるいは希望する座標参照系で範囲を手動で指定することができます。また、ベクタのポリゴンやリージョンに対してグリッドセルを作ることができます。たくさんの幾何図形から選択してグリッドセルを作り、選択した図形に基づいてセルサイズのパラメータを調節することができます。グリッドの参照番号を格納するデータベーステーブルの自動作成のための機能もあります。

〈グリッド生成 (Grid Generation)〉ウィンドウには2つのパネルがあり、分割する領域の範囲の指定やセルの形状パラメータを設定することができます。[境界 (Border)] タブパネルから任意の地理空間オブジェクトを選択し、その範囲をグリッド生成に使うことができます。一度ソースオブジェクトを選択すると、そのオブジェクトは範囲を指定したレイヤと一緒に〈グリッド生成ビューワ〉ウィンドウに表示されます。座標参照系と範囲情報が[境界]タブパネルに自動的に現れます。ソースオブジェクトの範囲を使う代わりに、希望する座標参照系で範囲を手動で入力することも

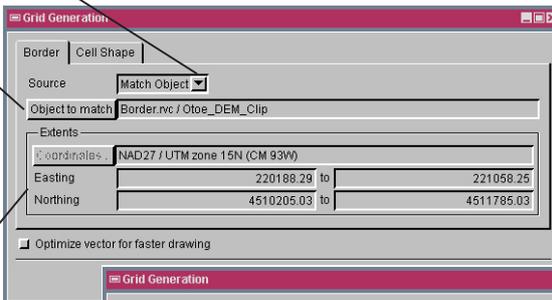
できます。[セルの形 (Cell Shape)] タブパネルから、以下のような形状のグリッドを生成することができます：三角形、長方形、六角形、ランダムな長方形、平行直線。[セルの形] メニューに一覧表示されたこれらの形状のうち1つを選択すると、

グリッドのサイズを決めるため、選択したセル形状に対するパラメータを調節することができます。グリッドセルの向きは、[セルの形]タブパネルのスナップモードや角度、原点の値を手動で指定したり、〈グリッド生成ビューワ〉ウィンドウでマウスを使って対話的に設定することができます。[グリッド生成ビューワ]ウィンドウに表示される結果のグリッドに満足であれば、グリッドをベクタオブジェクトとして保存することができます。

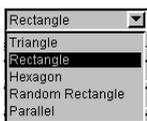
クリックしてソースを選択し、グリッド生成処理で分割する領域を指定します。



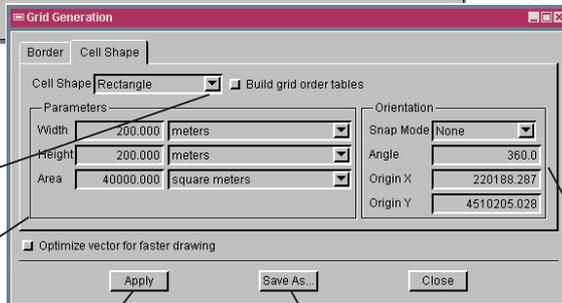
クリックしてソースオブジェクトを選択します。[ソース]メニューでの選択によってこのボタンの名前が変わることに注意してください。



ソースオブジェクトを選択すると、この部分に自動的に値が入ります。



クリックしてグリッドセルの形状を選択します。



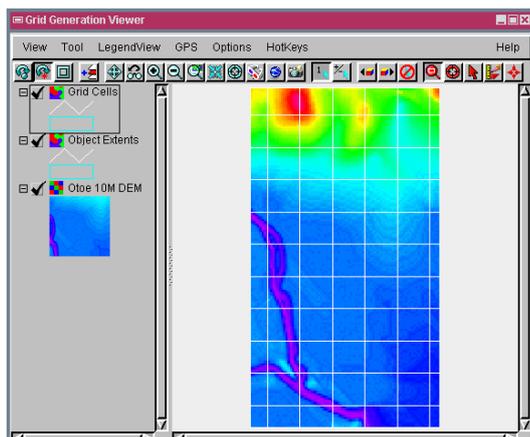
「パラメータ」を変更してセルのサイズを定義します。選択したセルの形によってパラメータが変わります。

クリックすると指定したグリッドセルが生成され、表示ウィンドウに結果が表示されます。

クリックしてグリッドセルをベクタオブジェクトとして保存します。

「向き (Orientation)」を変更して、グリッドセルの向きを設定します。グリッドセルの向きを対話的に設定する場合は、この値は自動的に調節されません。

[向き (Orientation)] ツールを使ってグリッドセルの向きを対話的に設定します。



左図はラスタオブジェクト (オトエ 10m DEM) の範囲を使って生成した長方形のグリッドセルです。右図はベクタオブジェクト (農場境界) の中のポリゴンを使って生成した六角形のグリッドセルです。

