

# ノードをポイントに変換する

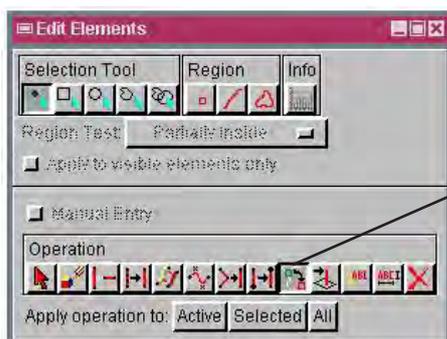
ご存知でしたか?... [ノード→ポイント変換 (Convert Node to Point)] ツールを使って、ノードからポイント要素を生成できます。(ノードとは、ベクタオブジェクトがポリゴナルトポロジーを持っている場合、全てのラインの端や交点に発生するベクタ要素です。)

## ノードをポイントに変換することで...

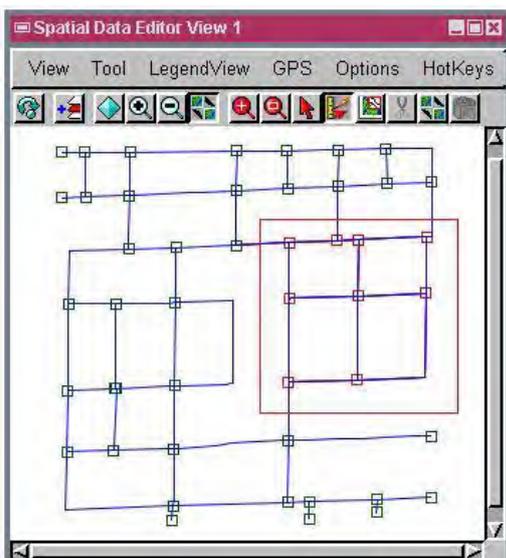
- ノードからポイント要素を生成できます。
- 関連するライン要素が削除されても、ノードをポイントして残すことができます。
- 不要なノードを消去する際、ノードをポイントとして残すことができます。



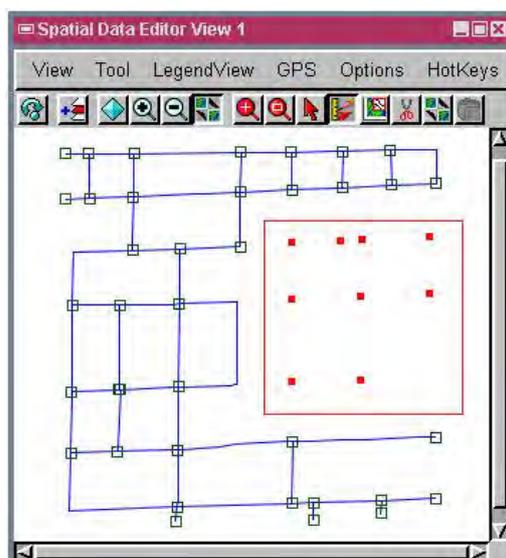
この[要素(エレメント)の修正 (Edit Elements)]アイコンから<要素(エレメント)の修正>ウィンドウを開きます。(v2008:74以降は<ベクタツール (Vector Tools)>ウィンドウから直接操作します。)



[ノード→ポイント変換 (Convert Node to Point)] アイコン



「ノード→ポイント変換」処理を適用するためのノードが選択されています(赤枠の中)。



隣接したラインが削除されても、ポイントに変換したノードは残っています。

## ノードをポイントに変換する方法

- エディタで編集用のベクタオブジェクトを開きます。
- ポイント要素に変換するノードを選択します。
- <ベクタツール (Vector Tools)>ウィンドウの[要素の修正]アイコンをクリックします。(v2008:74以降は<ベクタツール>ウィンドウから直接操作します。)
- [操作 (Operation)] パネルの[ノード→ポイント変換]アイコンをクリックします。
- [すべて (All)] ボタンをクリックして、全てのノードをポイント要素に変換するか、[Selected(複数選択)] ボタンをクリックして選択したノードだけ変換します。

さらに知りたいことがあれば...

以下のテクニカルガイドをご覧ください:

ノードをポイント要素に変換する  
(Convert Nodes to Point Elements)

