

ピンマップをベクタポイントに変換する

ご存知でしたか?... ピンマップをベクタオブジェクトに貼り付けることで、ピンマップをベクタのポイントに変換できます。

ピンマップをベクタポイントに変換することで...

- データベースピンマップからベクタオブジェクトの中にポイント要素を作成できます。
- 全ての選択したピンに対してポイントデータベースが作られます。
- ポイントとデータベースレコード間のアタッチ関係は維持されます。
- ベクタ形式にすると、テーマや属性を使ってピン(ポイント)のスタイルを設定できます。

[コピー (Copy)] アイコン

[貼り付け (Paste)] アイコン

このポイントはピンマップから変換されたものです。ピンマップレイヤをベクタオブジェクトに貼り付けたあと、テーマを使ってスタイル設定しています。

オブジェクト全体または選択したピンをコピーするため、このピンマップレイヤはアクティブレイヤになっています。

コピーしたピンマップを貼り付けるため、このベクタレイヤをアクティブレイヤにしました。

このポイントデータベースは、貼り付けたピンマップレイヤから作られました。

ピンマップをベクタポイントに変換する方法

- メインメニューから [編集 (Edit)]>[空間データ (Spatial Data)](v2007:73 以降は [編集]) を選択します。
- [リファレンス (Reference)] メニューから [追加 (Add)]>[データベースピンマップ (Database Pinmap)](v2007:73 以降は [レイヤ]>[データベースピンマップ]) を選択します。
- ピンマップにするデータベーステーブルを選択します。
- 空間データエディタの表示ウィンドウにある [コピー] アイコンの上でクリックします。
- [リージョンタイプ (Region Type)] を [オブジェクト全体 (Entire Object)] に設定して、[コピー] ボタンをクリックします。
- 貼り付け先のベクタレイヤを開くか、新規のベクタオブジェクトを作ります。
- [貼り付け] アイコンをクリックします。〈貼り付け位置調整ツール (Paste Placement Tool)〉ウィンドウが開きます。
- [貼り付け] ボタンをクリックして、ベクタオブジェクトを保存します。

さらに知りたいことがあれば...

以下の入門書をご覧ください:

ピンマッピング
(Pin Mapping)

