

# 編集処理で 3 次元図形要素を追加する

ご存知でしたか?... 図形要素を追加する時、地表面レイヤから Z 値を得ることができます。

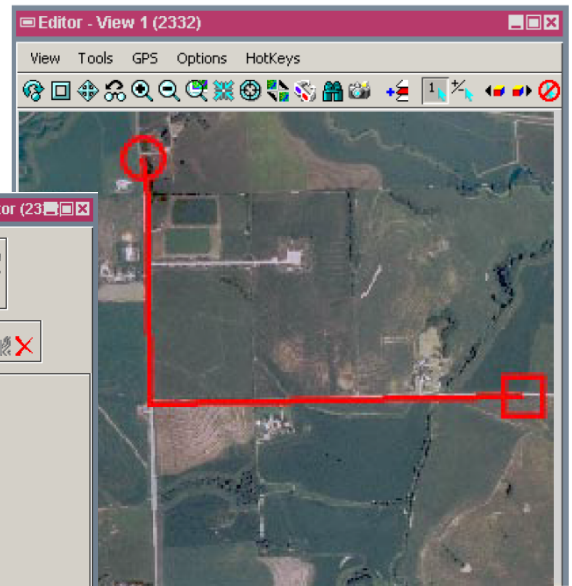
## 地表面レイヤから Z 値を得ることで...

- 地表面レイヤの選択によって Z 座標が提供されます。
- 要素の描画の際、Z 値を自動で表示できます。
- 必要であれば、Z 値を編集できます。

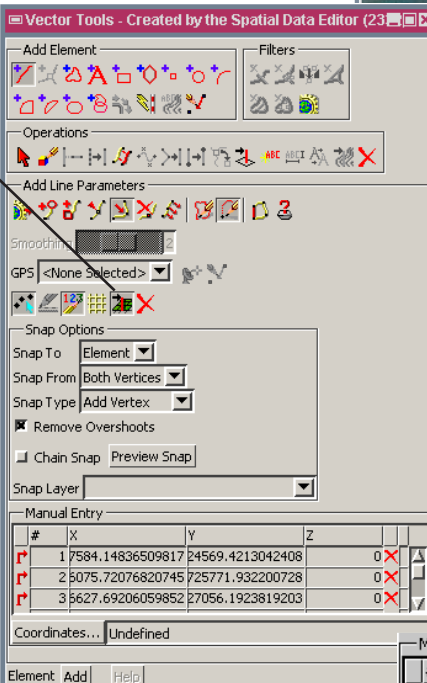


[地表面 (サーフェス) レイヤの追加 (Add Terrain)] アイコンをクリックして、地表面レイヤを追加します。

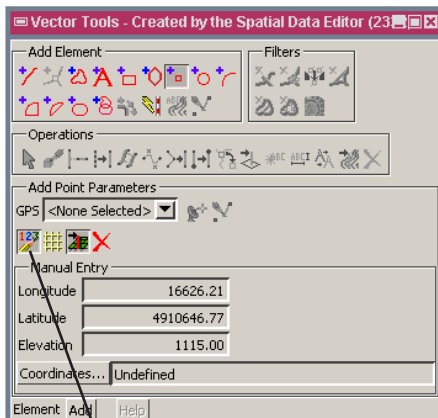
ラインやポイント、ポリゴンを追加する際、地表面レイヤの Z 座標が転写されます。



[地表面レイヤから Z 値を取得 (Z coordinates from surface layer)] アイコンをクリックすると、追加した要素に Z 値が与えられます。

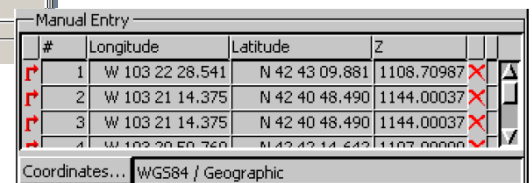


〈エディタ - 表示 (Editor View)〉ウィンドウ (上図) で要素を加える際、選択した座標参照系で [マニュアル入力] パネルに XYZ 値が自動表示されます。



[マニュアル入力 (Manual Entry)] アイコン

[マニュアル入力] アイコンを押した状態のとき、追加した要素の XYZ 値を表示するパネルが開きます。標高の値は地表面レイヤから自動で提供されます。



## 地表面レイヤから Z 座標を得る方法

- 〈エディタ - レイヤマネージャ (Editor - Layer Manager)〉ウィンドウで、[地表面 (サーフェス) レイヤの追加] アイコンをクリックして、地表面レイヤとして使うラスタを選択します。
- 新規の 3D ベクタを作成するか、既存の 3D ベクタを開きます。
- 〈ベクタツール (Vector Tools)〉ウィンドウの [要素の追加 (Add Element)] パネルで、[ラインの追加 (Add Line)]、[ポリゴンの追加 (Add Polygon)] または [ポイントの追加 (Add Point)] から希望のツールをクリックします。
- [マニュアル入力] アイコンをクリックして、[ライン / ポリゴン / ポイントパラメータ] パネルの [地表面レイヤから Z 値を取得] アイコンをクリックします。
- 〈エディタ - 表示〉ウィンドウで、選択したツールで描画を始めます。必要に応じて、[マニュアル入力] パネルで希望の Z 値を編集します。

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：  
ベクタ地理データの編集  
(Editing Vector Geodata)

(翻訳) 株式会社 オープン GIS  
東京都墨田区吾妻橋 1-19-14  
紀伊国屋ビル 1F  
Tel: (03)3623-2851  
Fax: (03)3623-3025  
E-mail: info@opengis.co.jp

