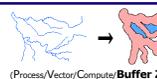
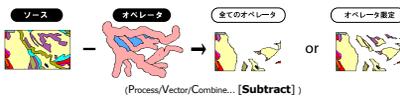
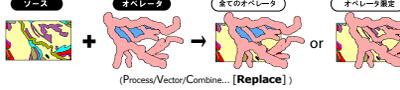
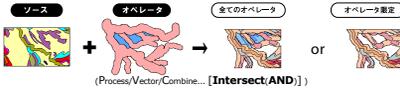
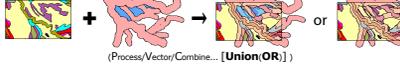
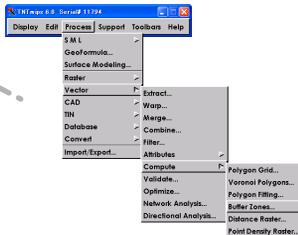
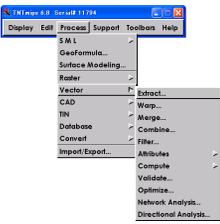


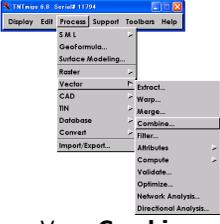
	解説	機能名 (ARC/INFOコマンド)	参考例 (TNTmipsのメニュー操作)
領域作成 (バッファリング)	指定した距離で、緩衝領域ポリゴン を発生する機能。出力形式は、 ベクタとCADを選択できる。 <small>ex. 道路からの距離で高さの等価線を表示</small>	Buffer Zones (BUFFER)	 (Process/Vector/Compute/Buffer Zones...)
抜き出し (エクストラクト)	必要な範囲を、必要な属性だけ、 そのままの形で抜き出す機能。 <small>ex. 指定範囲から鉄鋼管線だけを取り出す</small>	Extract (RESELEC)	 (Process/Vector/Extract...)
切り捨て (サブトラクト)	ソース・ベクタから、オペレータ ソースとCADを選択できる。 <small>ex. 水域を調査対象から外す</small>	Subtract (ERASECOV)	 (Process/Vector/Combine...[Subtract])
置き換え (リプレース)	オペレータ・ポリゴンを、そのまま ソース・ベクタ内に置き換える。 <small>ex. 着の地形分類に現在の人口変更部を追加</small>	Replace (UPDATE)	 (Process/Vector/Combine...[Replace])
組み合わせ (オーバーレイ)	ソース・ベクタとオペレータ・ ポリゴンが共有する部分の抽出。 <small>ex. 最高山帯で且つ国立公園内を抽出</small>	Intersect (AND) (INTERSECT)	 (Process/Vector/Combine...[Intersect:AND])
	ソース・ベクタかオペレータ・ ポリゴンのどちらかが存在する ゾーンの抽出。 <small>ex. 山手線圏内が大江戸線圏内と重なった部分の抽出</small>	Union (OR) (UNION)	 (Process/Vector/Combine...[Union:OR])
	ソース・ベクタかオペレータ・ ポリゴンのどちらかしかない ゾーンの抽出。 <small>ex. 1社しか使えない、競争エリアの抽出</small>	Exclusive Union (XOR)	 (Process/Vector/Combine...[Exclusive Union:XOR])
	オペレータ・ポリゴン内に完全に 含まれるソース・ベクタだけを抽出。 <small>ex. 特定の学区内に立地する企業の抽出</small>	Extract Inside and Clip (CLIP)	 (Process/Vector/Combine...[Extract Inside and Clip])
	オペレータ・ポリゴン内に完全に 含まれるソース・ベクタだけを切り捨てる。 <small>ex. 沿道帯から1km以内の盛り上を切り捨てる</small>	Extract Partially Outside	 (Process/Vector/Combine...[Extract Partially Outside])
	オペレータ・ポリゴンの外側だけを抽出。 ただオペレータ・ポリゴンの枠は残す。 <small>ex. 高圧電線から100m以上離れた場所の抽出</small>	Extract Outside Add Border	 (Process/Vector/Combine...[Extract Outside Add Border])
	オペレータ・ポリゴンの内側を抽出 するが、オペレータ・ポリゴンの枠 は残す。 <small>ex. 多摩川流域内の1支流域だけを抽出</small>	Extract Inside Add Border	 (Process/Vector/Combine...[Extract Inside Add Border])
	オペレータ・ポリゴンの内側に部分的 に含まれるソース・ベクタの抽出。 <small>ex. 新築道路計画で買収される土地の抽出</small>	Extract Partially Inside	 (Process/Vector/Combine...[Extract Partially Inside])
不要な境界の除去 (ディゾルブ・ポリゴン)	属性が、まったく同じエレメント同士 をつなぎ合わせる。 <small>ex. 隣接地帯間のポリゴンを繋げる</small>	Dissolve (DISSOLVE)	 (Process/Vector/Filter...[Dissolve Polygons])
	隣の図幅を繋げる (マージ)	オブジェクトの異なるベクタ同士を 繋げる。お互いの境界はその まま。 <small>ex. 隣接地帯間の繋げるが、境界は消さない</small>	Merge (MAPJOIN)
オブジェクトの異なるベクタ同士を 繋げる。 <small>ex. 荒川ラインと隅田川ラインを繋げる</small>		Merge (APPEND)	 (Process/Vector/Merge...)
重ねて結合 (マージ)	異なるエレメント(ポリゴンやライン) 同士を一つのオブジェクトにする。 <small>ex. 荒川八号ラインと100m距離帯のラインを一体化</small>	Merge (APPEND with the NOTEST option)	 (Process/Vector/Merge...)



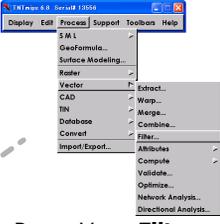
(Process/Vector/Compute/Buffer Zones...)



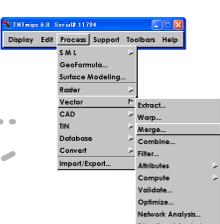
(Process/Vector/Extract...)



(Process/Vector/Combine...)



(Process/Vector/Filter...)



(Process/Vector/Merge...)