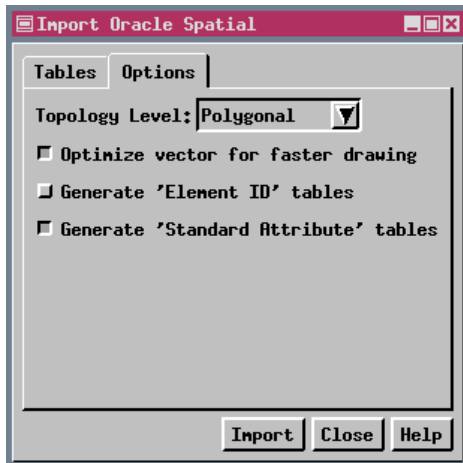


# Oracle Spatial のインポート



TNTmips では、Oracle Spatial レイヤを TNT ベクタオブジェクトとしてインポートする際の位相 (トポロジー) レベルを選択することができます。[位相 (トポロジー) レベル (Topology Level)] メニューを使って、ポリゴン (Polygonal)、プレイナー (Planar)、ネットワーク (Network) の中から選ぶことができます (詳しくはテクニカルガイド「ベクタのトポロジー (位相) タイプ (Vector Object Topology Types)」と「トポロジータイプによる挙動の違い (Behavior of Topology Types)」を参照ください)。Oracle Spatial の空間レイヤには位相 (トポロジー) がありません。空間レイヤが元々位相を持っていて、その後変更されていないければ、そのレイヤの図形間の配置はその位相から変えてはいけません。

インポートしたいレイヤにポリゴン属性があることが分かっている場合、インポートするベクタオブジェクトに対してポリゴナルトポロジーを選択して下さい。ポリゴナルトポロジーを選択すると、線や点に関連する属性も一

緒にインポートされます。インポートしたいレイヤはポリゴンのようなのだが、そのように指定されてなく、属性も持っていない場合は、ポリゴナルかプレイナーのいずれを選択します。このようなレイヤの例として河川があります。湖のようなポリゴン図形がありますが、Oracle Spatial では線だけのレイヤとして作成されています。インポート後に湖に属性を割り当てたければ、ポリゴナルトポロジーを選択して下さい。線情報のみに興味がある場合は、プレイナートポロジーを選びます。線情報のみに興味はあるが、レイヤに放水路を横切るような高架式水道がある場合は、ネットワークトポロジーを選択して下さい。飛行経路やある種のインフラ情報 (下水、上水、埋設ケーブル他) のような二次元平面に投影すれば交差するが、三次元では交差しない線データの場合は、ネットワークトポロジーを選択します。

また、インポートで作成されるベクタオブジェクトを最適化するか、または要素 ID や標準属性テーブルを作成するかの選択肢もあります。最適化することによってベクタオブジェクトの表示時間が短縮できるので、最適化することをお勧めします。通常、最適化していないベクタオブジェクトに比べ、最適化されたベクタは 5 倍速く表示できます。最適化によってベクタオブジェクトの要素の格納方法が変わりますが、トポロジーには影響はありません。要素 ID テーブルには Current と Original の 2 つのフィールドが含まれており、線やポリゴンを分割または削除した後オブジェクトをバリエーションすると更新されます。要素の元の ID 番号が何であったか気にしないのであれば、このテーブルを作る理由はありません。というのも、インポートするベクタオブジェクトと同じ名前のテーブルには ID 番号のフィールドがあるからです (テクニカルガイド「Oracle Spatial レイヤからベクタオブジェクトをインポートする (Importing Vector Objects from Oracle Spatial Layers)」を参照)。標準属性テーブルは線の長さやポリゴンの面積などの情報を持ち、要素の上でマウスクリックして検索したりリスト表示でき、大変便利です。

