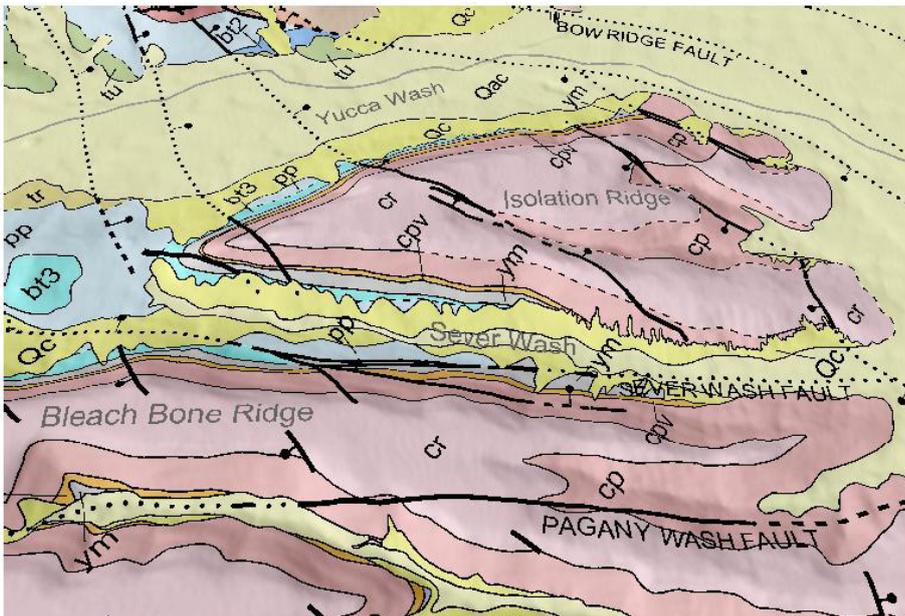


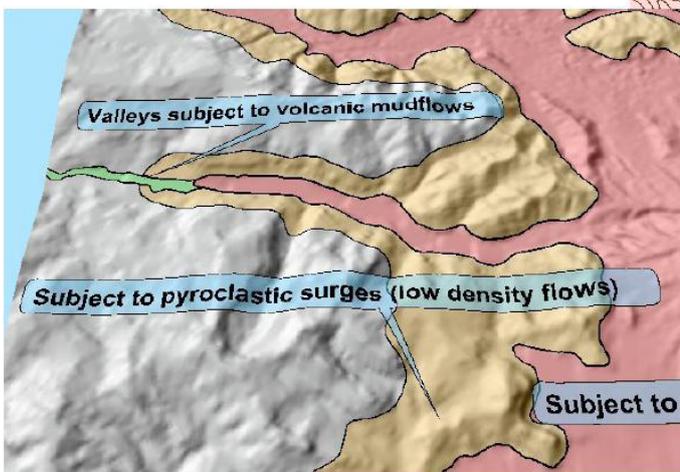
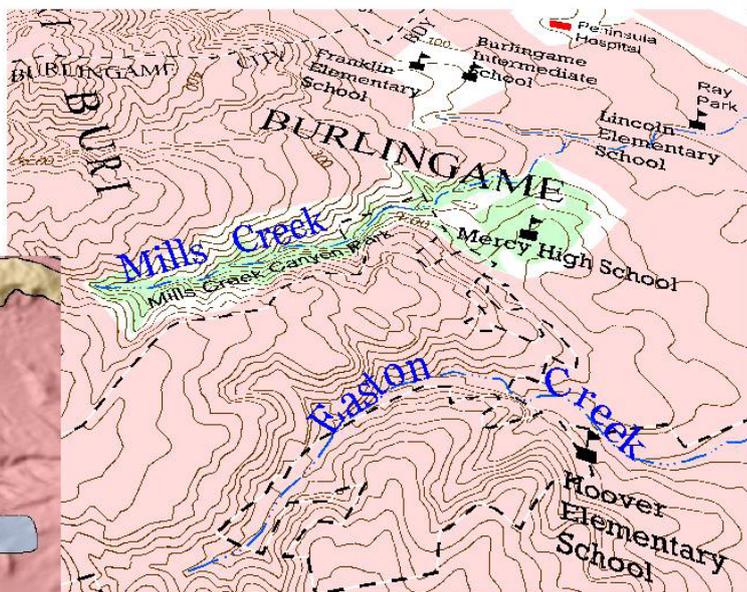
地形にラベルを被せる

グループ中のベクタレイヤにラベルを使うことで、3次元表示での情報を増幅することができます。テキストラベルが3次元鳥瞰表示中にレンダリングされ、2次元のポイントやラインシンボルのように、地形表面上に描くことができます。ポリゴンラベルの引き出し線も地形の上に被せてレンダリングされます。3次元でのラベルのレンダリングは、ベクタオブジェクトから生成したラベル要素や、属性からその場で作られるダイナミックラベルに対していずれの場合でも描画可能です。



どちらのタイプのラベルも、フレーム入りのスタイル設定にすると、より強調することができます。フレームの形には、四角形、角を丸めた四角形、楕円、円があり、任意の透明度でカラー塗りつぶしができます。フレームの塗りつぶしに低めの透明度 (25% ~ 50%) を使うことで、ラベルの読みやすさを損なわずに、ラベルのレンダリングの3次元鳥瞰効果を高めることができます。

この地質図データの3次元レンダリングでは、起伏の陰影ラスターレイヤに6個のベクタレイヤを組み合わせています。地質図のポリゴンを持つレイヤは岩体の記号が付いたポリゴンラベルを含んでいます。引き出し線を使ってポリゴンの外側に描かれているラベルもあります。断層を持つレイヤ (太いライン) は、断層の名前のラインラベルを含んでいます。他のレイヤは地形的特徴についてのテキストラベルです。



引き出し線を持つこれらのポリゴンラベル要素は、角を丸めた四角形のフレームで表示されています。3次元表示の効果を高めるため、フレームの塗りつぶしカラーを透明度 50% に設定しています。

この地形図データの3次元レンダリングでは、9個のベクタレイヤが地形表面に被せてあります。そのうち7個のベクタレイヤは、ポリゴンラベル (市の名前など)、ラインのラベル (川の名前; 青いラベル)、ポイントラベル (学校名など) などのラベル要素を持っています。他の2つのレイヤは市街地 (ピンク) と植生 (緑) がカラーで表示されており、ラベルはありません。