

スクリプトで作成したスタイルを シェイプファイルの*.avlファイルにエクスポートする

ベクタの描写スタイルがスクリプトによって割り当てられている場合、マウスボタンをワンクリックするだけでスタイル割り当て表を作成することができます。[スクリプト→表に変換]ボタンが「ベクタレイヤコントロール」ウィンドウ内に表示されます（表示ウィンドウのどのプロセスにおいても上記の変換機能が使えます）。ボタンをクリックして作成される表は、ベクタオブジェクトをシェイプファイルへエクスポートする際、選択してスタイルに使用することができます。スタイルは同じ名前の*.avlファイルへ変えられ、他のソフトウェアでシェイプファイルを表示する際に使用できます。作成した表は、KMLへエクスポートする際にスタイルを提供するために選択できます。

TNT製品はシェイプファイルの*.avlファイルよりも多くのスタイルオプションをサポートしています。例えば、*.avlファイルにエクスポートするポリゴンのビットマップパターンは、サイズ（8×8の繰り返しパターン）と色の数（2色）が限られています。またシェイプファイルの*.avlファイルはラインの中心からのオフセットを含んだラインパターン要素をサポートしていません。KMLはポリゴンのベタ塗りのみサポートします（パターン塗りはサポートしていません）。シェイプファイルもしくはKMLファイルにエクスポートするつもりでベクタオブジェクトにスタイルを割り当てる際には、この制限を覚えておく必要があります。

（注）最近の*.lyrファイルはバイナリーファイルであり、仕様に関する情報が未公開のため、サポートの予定はありません。

