

属性によるベクタの分離

ベクタ抜き出し処理(「各種図形」>「抜き出し」>「ベクタ」)では、属性で出力ベクタを分離することが可能です。同じ属性値を持つ要素全てが同じ出力オブジェクトにコピーされ、異なる属性値を持つ要素は別のオブジェクトにコピーされます。出力オブジェクト内の要素の数は、元のオブジェクトにおいて選択した属性値と同じ値を持つ要素の数と等しくなります。

属性によって分離される個別のベクタオブジェクトを、1つのプロジェクトファイルに出力するか、別々のプロジェクトファイルに出力するかを選択できます。出力が1ファイルの場合、デフォルトの出力オブジェクト名は入力オブジェクトの名前と同じになりますが、必要に応じて変更することができます。ファイル内のオブジェクト名はコピーされる要素の属性値を使って命名したり、接頭文字や接尾文字を指定することもできます。接頭文字や接尾文字とオブジェクト名の中の属性値の間にスペースが必要な場合は、接頭文字の後や接尾文字の前にスペースを入力します。出力が1ファイルにつき1オブジェクトの場合は、出力ファイルを保存するフォルダ(新規または既存)を選択します。ユーザが指定した属性値や接頭文字、接尾文字に従って、各ファイルはその中に含まれるオブジェクトと同じ名前が付けられます。

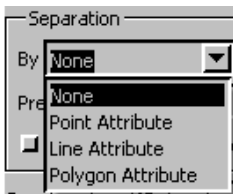


このトグルボタンは分離処理後に入力オブジェクトをクリアするかどうか指定します。

選択した属性は出力オブジェクトに名前を付けるために使用されます。

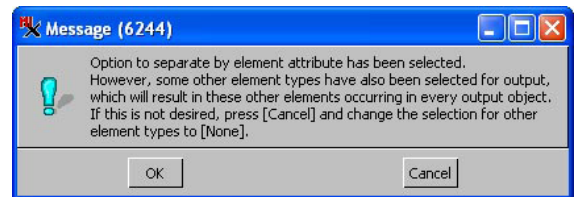
接頭文字と接尾文字の使用は自由です。

このトグルボタンは、すべての出力オブジェクトを同じプロジェクトファイルに保存するか、または別々のプロジェクトファイルに保存するかどうかを指定します。

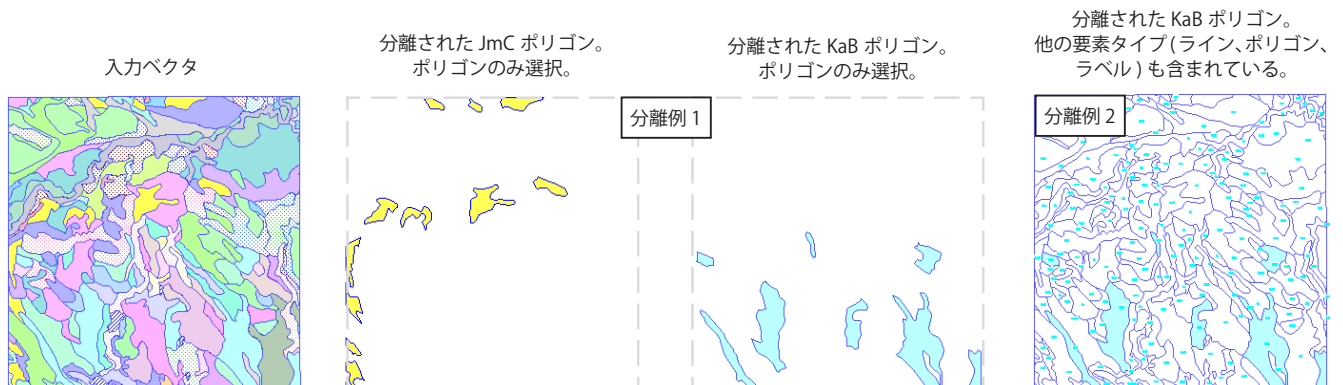


ベクタオブジェクトは一般的に複数の要素タイプを持ちます。属性によって分離・分割するには、1つの要素のタイプを指定する必要があります。(ラベル要素には属性がないので選択できません)。分離に選択した他の要素タイプすべてが出力ベクタにコピーされます。たとえば、

ポリゴン属性による分離・分割を選んで、各ポリゴン属性値ごとに出力オブジェクトを分けるとします。これらの各出力ベクタには、抜き出しで選択した点、線、およびラベルのすべてが含まれます(右下図参照)。分離に使用された要素タイプ以外の要素が選択されている場合は上図のメッセージが表示されます。入力要素を [要素 (Elements)] パネルの [属性による] または [要素による] 選択を使うことによって、分離される要素の数をコントロールすることができます。



分離に使用された要素タイプ以外の要素が出力オブジェクトに含まれる場合、このようなメッセージが表示されます。



この例では、全部で48個の属性値があるポリゴンが選択された場合、生成される48個の出力オブジェクトの例が示されています。元のオブジェクトのスタイルが出力オブジェクトに継承されます。表示する際、最後に使用されたスタイルが割り当てられます。