

編集時の 3 次元表示の利用

ご存知でしたか?... 2次元で編集しているオブジェクトに対して同時に3次元表示を開き、要素の特定などに利用できます。

編集の際 3次元表示を利用することで...

- 3次元表示によってz値のエラーを即座に特定できます。
- 編集するために正しく要素が選択されているかどうか素早く確認できます。
- ユーザの編集データが3次元において適正かどうかを即座に確かめられます。



The screenshot shows the Spatial Data Editor interface. The main window displays a 2D map of a network. A 'Line/Polygon Edit Controls' dialog is open, showing a table of coordinates and a 'Z Coordinate' field. A callout points to the 'Z Coordinate' field with the text 'z 値を入力します。' (Enter z value).

Operation	Mode	Action	
Manual Entry			
12	143007.054026	333955.554438	1197.000000
13	143045.142011	333972.133903	1197.000000
14	143010.547156	333930.913526	1197.000000
15	143380.030031	334030.064408	1195.000000
16	143352.410047	334042.624464	1195.000000
17	143322.640319	334045.742381	1195.000000
18	143395.071025	334030.485576	0.000000

Northing: 148909.07
 Easting: 334050.49
 Z Coordinate: 0.000000
 Projection: United States State Plane 1927
 Distance Units: meters

3次元表示ウィンドウ (3D View):

編集する前 (Before editing): The 3D view shows a network of lines with a vertical line highlighted in pink. The Z coordinate of this line is 0.000000.

編集した後 (After editing): The 3D view shows the same network, but the vertical line is now at a higher Z coordinate, indicating a correction.

異常なz値は地表面のエッジ効果によってよく見られるもので、3次元表示を確認しなければ簡単に見つけることはできません。

オブジェクトの編集作業で3次元表示を使う方法

- 編集用の3次元ベクタを開いて、必要な参照レイヤを追加します。
- <空間データエディタ (Spatial Data Editor)> ウィンドウ (V2012では<エディタ-レイヤ-マネージャ>) の [リファレンス (Reference)] メニューから [3次元表示ウィンドウを開く (Open 3D View)] を選択します。
- 問題の要素がはっきりと見えるように3次元の視点の位置を調節します。
- 2次元表示の要素 (複数可) を選択し、3次元表示で正しく選択したことを確認します。
- 2次元表示で要素を編集して、3次元表示で結果を確認します。

さらに知りたいことがあれば...

以下の入門書をご覧ください:

ベクタ地理データの編集
(Editing Vector Geodata)

(翻訳) 株式会社 オープン GIS
 東京都墨田区吾妻橋 1-19-14
 紀伊国屋ビル 1F
 Tel: (03)3623-2851
 Fax: (03)3623-3025
 E-mail: info@opengis.co.jp

