

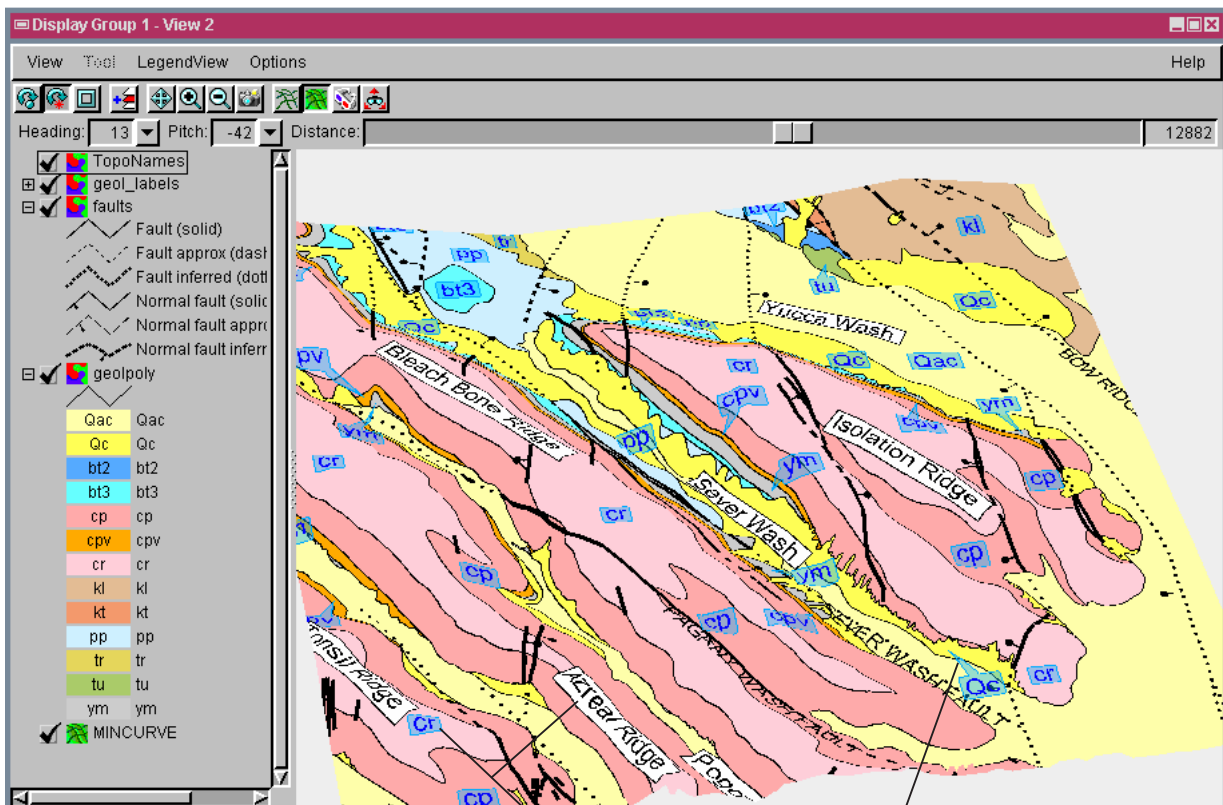
# 地形にラベルを被せる

ご存知でしたか?.. 3次元表示において、地形の上にベクタオブジェクトのラベルを被せることができます。

## 地形にラベルを被せることで...

- 3次元鳥瞰図表示において、あらゆるテキストラベルをレンダリングできます。
- 固定のラベルやダイナミックラベルが使えます。
- ポリゴンのラベルに引き出し線を表示できます。
- テキストフレーム図形の中にラベルを表示できます。

ラベルを地形に被せて表示した3次元鳥瞰図



地形の上に任意の色や透過度で  
枠入りのラベルを被せられます。

ラベルに引き出し線を付けて表示できます。

## 地形にラベルを被せる方法

- ラスタオブジェクトを追加して標高地表面を決めます。
- ドレープレイヤとしてテキストラベルを持つベクタオブジェクトをいくつか加えるか、ベクタ要素にダイナミックラベルを表示します。
- [表示 (Display)] メニューから、[3次元表示ウィンドウを開く (Open 3D View)] を選びます。
- [視点コントロール (Viewpoint Controls)] アイコンをクリックして、表示ウィンドウの位置、距離、方向、標高スケールを設定します。

さらに知りたいことがあれば...

以下のテクニカルガイドをご覧ください：3次元表示

地形にラベルを被せる  
(Drape Labels over Terrain)

