

インタラクティブなビットマップパターンの編集

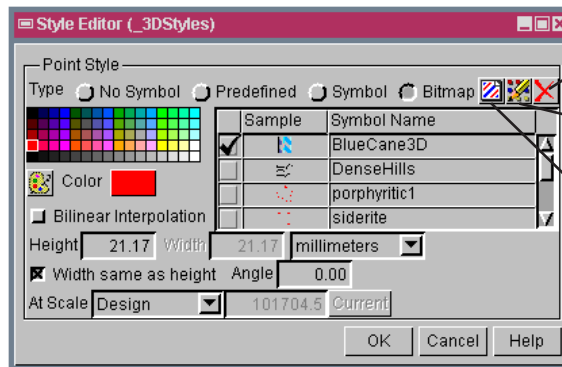
ご存知でしたか?... ビットマップパターンをインタラクティブに編集して、ポリゴン塗りつぶしのパターンやポイントシンボルとして使うことができます。

ビットマップパターンをインタラクティブに編集することで...

- 新たにビットマップパターンを作成したり、今あるパターンを修正できます。
- 既存のビットマップ塗りつぶしパターンをテンプレートとして使って、新しいパターンを作ることができます。
- ビットマップパターンを回転したり反転することができます。
- [ツール (Tools)] を使って、ピクセルをまとめて塗り潰したり置き換えることができます。ピクセルを個別に編集することもできます。



このカラーパレットは、塗りつぶしカラーで描画する時や、可変カラーを持つパターンに対してカラー設定する際に使います。



このアイコンをクリックして、選択したビットマップシンボルを消去します。

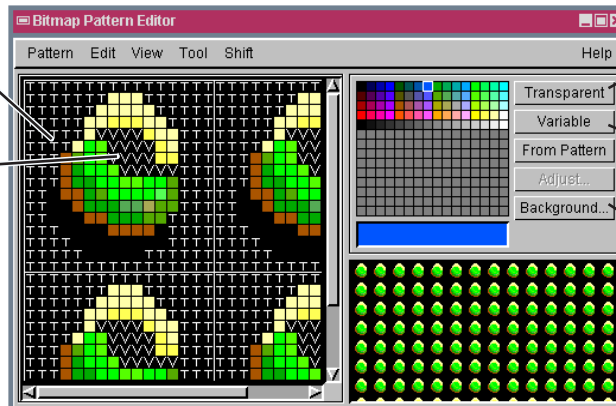
このアイコンをクリックして、スタイルオブジェクト、CAD、CGM、TrueType、ICO、および PNG ファイルからシンボルを挿入します。

このアイコンをクリックすると、〈ビットマップパターンエディタ (Bitmap Pattern Editor)〉ウィンドウが開いて、ビットマップパターンをインタラクティブに編集できます。

ずらりと並んでいる「T」はパターン中の透明なピクセルを示します。

「V」の並んでいる部分はパターン中の可変カラーのピクセルを示します。

パターンを編集してピクセルの位置やカラーを変更します。



クリックして透過性を持つピクセルを追加します。

クリックしてカラー変更可能なピクセルを追加します。

クリックすると背景色を変更できます。

ビットマップパターンをインタラクティブに編集する方法

- ポイントまたはポリゴンの [スタイルエディタ (Style Editor)] を開き、[ビットマップ (Bitmap)] ボタンをトグルオンします。
- [シンボルの作成 / 編集 (Create or Edit Symbols)] アイコンをクリックして、〈ビットマップパターンエディタ〉を開きます。
- [パターン (Pattern)] メニューから [新規作成 (New)] を選択して、新しいパターンを作成します。プロンプトが出たらパターンの幅と高さを入力します。
- [ツール (Tool)]> [ポイント (Point)] を選択すると、ピクセルごとに編集できます。[ツール]> [塗りつぶし] を選ぶと、沢山のピクセルをまとめて編集できます。
- パレットの中の希望の色をクリックして、塗りつぶしのカラーを指定します。または、[変数 (可変) (Variable)] ボタンを押すことで、パターンの編集を終わらせた後、シンボルに任意の色を割り当てられるようにします。
- パターンを描画して、[パターン]> [別名保存 (Save as)] を選んで新しいパターンを保存します。

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：
スタイルの作成と使用
 (Creating and Editing Styles)

(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

