

ポイントシンボルに対してビットマップパターンを使用する

ご存知でしたか?... ポイントシンボルに対してビットマップパターンを使用することができます。

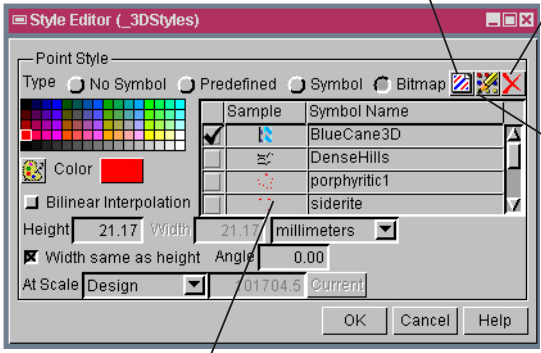
ポイントシンボルに対してビットマップパターンを使用することで...

- 新しいビットマップパターンを作成したり、既存のものを編集することができます。
- ポイントシンボルに対して PNG 形式の画像を使用することができます。
- 既存のビットマップの塗り潰しパターンを選択して、ポイントシンボルとして使用することができます。
- 作成したポイントシンボルを TNTmips での表示と同じように Google Earth 上で表示することができます。

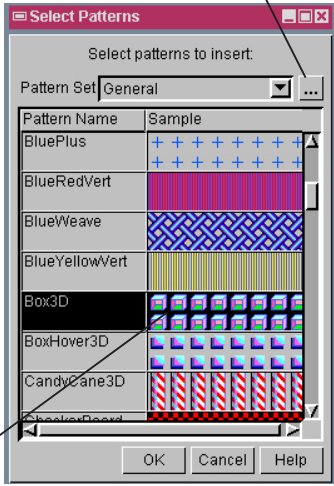
このアイコンをクリックして、ビットマップパターンの作成や編集をします。

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削除します。

このアイコンをクリックすると、ビットマップパターンを含むスタイルオブジェクトを閲覧することができます。



このアイコンをクリックすると、スタイルオブジェクトや CAD、CGN、TrueType、ICO、PNG からシンボルを挿入することができます。



ポイントスタイルのタイプに [ビットマップ (Bitmap)] を設定した場合、ここにビットマップパターンのスタイルオブジェクトが一覧表示されます。

	Sample	Symbol Name
<input type="checkbox"/>		BlueCane3D
<input checked="" type="checkbox"/>		Box3D
<input type="checkbox"/>		DenseGrass
<input type="checkbox"/>		DenseHills

[スタイルオブジェクトから (From Style Object)] を選択した場合、任意の既存のビットマップパターンをポイントシンボルとして使用することができます。選択したパターン(上図)はビットマップシンボルリストに追加されず(左図)。

ポイントシンボルに対してビットマップパターンを使用する方法

- ポイントシンボルのスタイルエディタを開き、[ビットマップ] ボタンを押します。
- [シンボルの作成または編集] アイコンをクリックして、ビットマップパターンを対話的にデザインするか、または[シンボルの挿入] アイコンをクリックします。
- [スタイルオブジェクトから] を選択して既存のシンボルから挿入します。
- 〈パターンの選択 (Select Patterns)〉ウィンドウで、デフォルトのスタイルオブジェクトからパターンを選択するか、[閲覧 (Browse)] アイコンをクリックしてビットマップパターンを含むスタイルオブジェクトを選択します。
- ビットマップシンボルリストの関係するボタンを押します。

さらに知りたいことがあれば...



以下のチュートリアルをご覧ください：
スタイルの作成と編集 (Creating and Editing Styles)

