

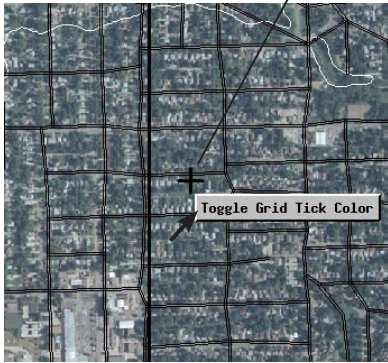
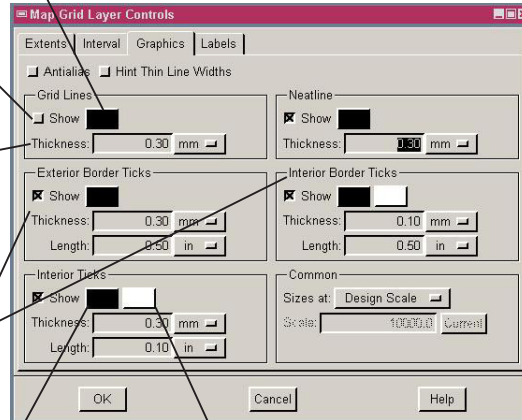
# マップグリッドの目盛りの色調節

マップグリッドのグラフィック要素には、パレットから色を選択したり、独自のカスタムカラーを加えたりできます。テクニカルガイドの「再設計されたラインパターンエディタ (Redesigned Line Pattern Editor)」における色と印刷の考え方がここでも適用されます。

内部の目盛りを使う場合、グリッドラインはたいいてい非表示にします。

グリッドラインの太さをミリメートルかインチまたはポイントで指定します。

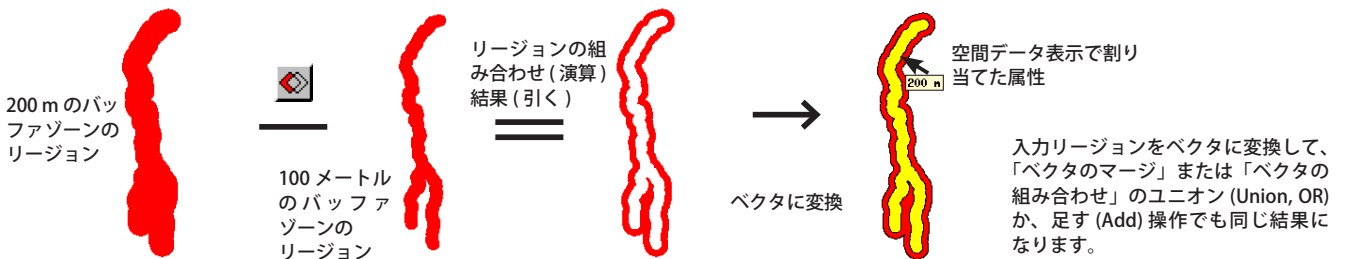
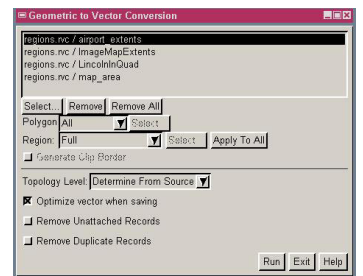
内側と外側の境界の目盛りの色と太さ、長さを別々に設定することができます。



図郭内部の格子線の目盛りの色を任意の2色の間で切り替えることが出来ます。これによって、地図全体のマップグリッドの目盛りをととも見やすくすることが出来ます。ユーザは、最初に内部の全ての目盛りに設定されている第1カラーと、グリッドの目盛りの色を切り替えることによって指定できる第2カラーを選べます。グリッドの目盛りの色を切り替えるには、ジオツールボックスを開いて[選択 (Select)] ツールをアクティブにします。次に図郭内部の目盛りの近くで右クリックして右マウスボタンメニューから[目盛りの色を切り替える (Toggle Grid Tick Color)]を選択すると、その目盛りの色が第1カラーと第2カラーの間で切り替わります。変更するマップグリッドをアクティブレイヤにする必要はありません。マウスクリックした位置に一番近い内部または内部境界のどちらかの目盛りが、指定した他方の色に替わります。この機能の追加に際して、<マップグリッドレイヤのコントロール (Map Grid Layer Controls)> ウィンドウの[グラフィックス (Graphics)] パネルもデザインを変更しています (左図参照)。

# リージョンをベクタポリゴンに変換する

今までは、保存されたリージョンを空間データエディタでベクタに要素として追加することによって、TNTmips でリージョンをベクタに変換していました。今回、[変換 (Convert)] > [各種図形 → ベクタ (Geometric to Vector)] によって複数のリージョンオブジェクトの選択が可能になり、それぞれを別々のベクタオブジェクトに変換することが出来ます。ベクタで出来る殆どの操作がリージョンでも可能ですが、リージョンはエクスポート出来ませんし、一部のベクタの組み合わせ (演算) 操作にリージョンは使えません。また、リージョンに属性を割り当てることは出来ません。このような操作をリージョンで行いたい場合は、リージョンをベクタポリゴンに変換します。



入力リージョンをベクタに変換して、「ベクタのマージ」または「ベクタの組み合わせ」のユニオン (Union, OR) か、足す (Add) 操作でも同じ結果になります。