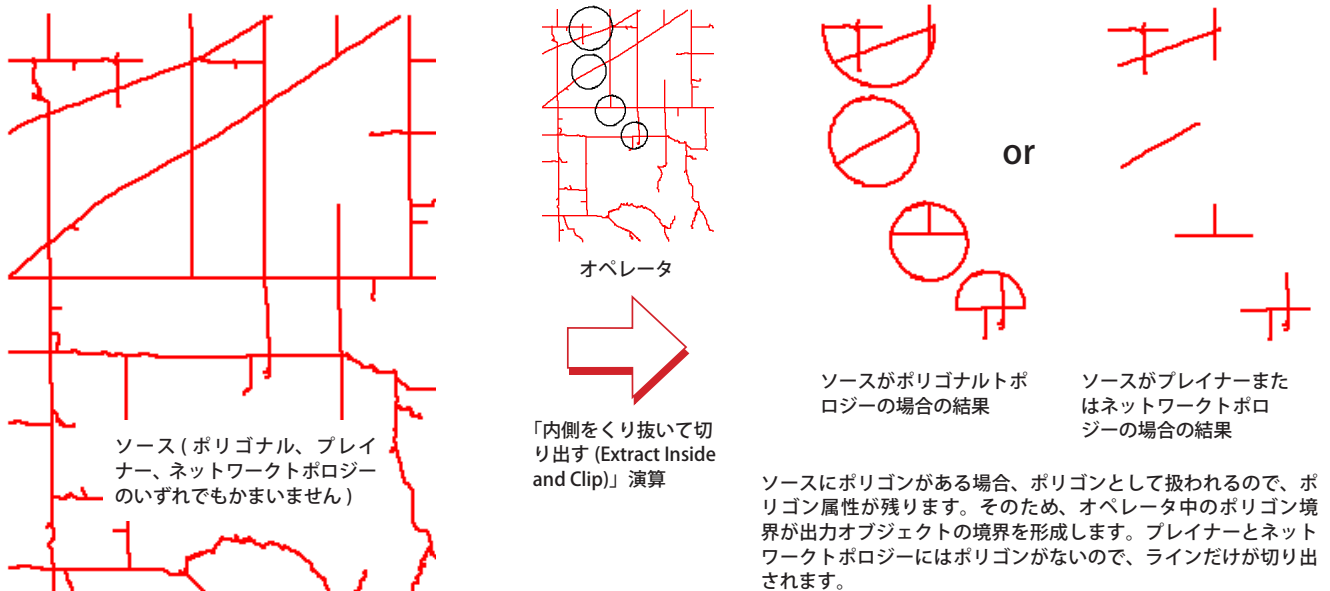


# トポロジタイプによる挙動の違い

テクニカルガイド「ベクタのトポロジータイプ (Vector Topology Types)」では、ポリゴナル、プレイナー、ネットワークの各ベクタオブジェクトの特徴を解説しています。様々なアプリケーションでの各オブジェクトの挙動を知ることが、単に特徴を説明する以上に、違いを深く理解するのに役立ちます。ベクタの組み合わせ演算 (例えば、下の図に示すような内側をくり抜いて切り出すような) の結果から、異なるトポロジタイプ間の機能的な違いが分かります。



上の例では、プレイナーとネットワークトポロジーの結果は似ていますが、ポリゴナルトポロジーの結果とは違います。下の例では、ポリゴナルとプレイナートポロジーの結果は似ていますが、ネットワークトポロジーの結果とは違います。ポリゴナルとプレイナーの3Dベクタオブジェクトに対してトポロジーはX-Y平面内で維持管理されます (ポリゴンの大きさやラインを分割するノードの位置はX-Y平面上への投影によって管理されます)。そのため、ポリゴナルとプレイナーのベクタオブジェクトをマージすると、3次元では実際には交差ししないラインに、X、Y座標が同じところでノードが挿入されてしまいます。挿入されたノードのZ値は補間計算されます。3Dベクタオブジェクトに課せられる2Dトポロジーの制約は、2次元または3次元のラインの交差が許されるので、ネットワークトポロジーでは存在しません。

