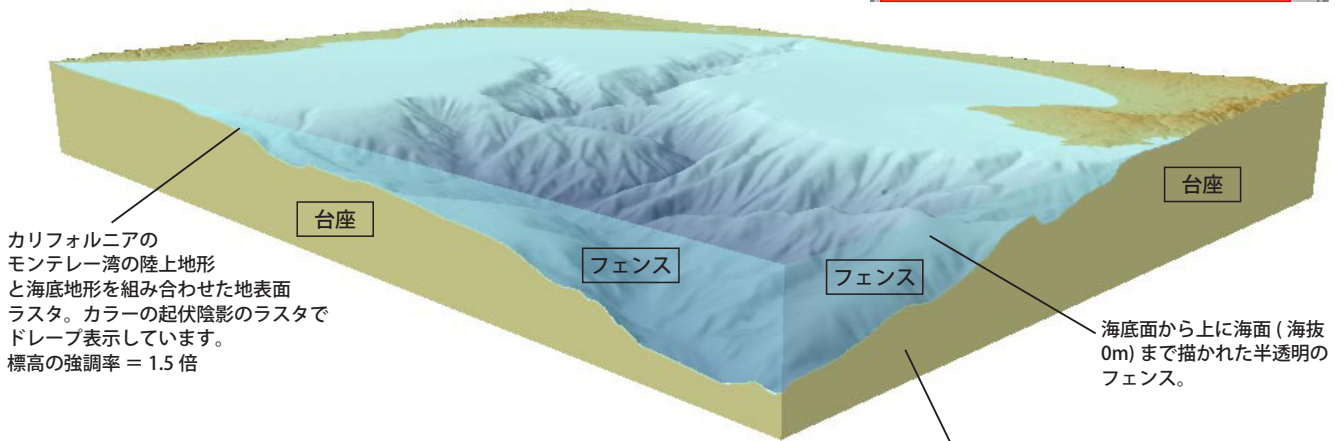
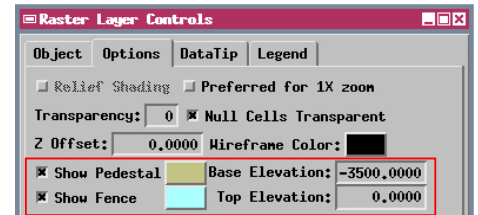


3D 表示の台座とフェンス

TNT 製品の 3D 表示では鳥瞰図をより効果的に見せるために 3D グループにグラフィック要素を加えることができます。3D グループ内のラスタドレイブレイヤに色のついた台座やフェンスを加えることができます。これらの垂直なカーテン状の要素はラスタレイヤの境界面に沿って描かれます (ヌル値やマスクによって 100%透明なセルは除きます)。台座は地形の表面から垂直に下へ向けて指定されたベースの標高まで描かれます。他方、フェンスは地形表面から垂直に上へ指定した最高地点まで描かれます。台座とフェンスの色およびベースの標高と最高地点は、選択したレイヤの〈ラスタレイヤコントロール (Raster Layer Controls)〉ウィンドウの [オプション (Options)] パネルで

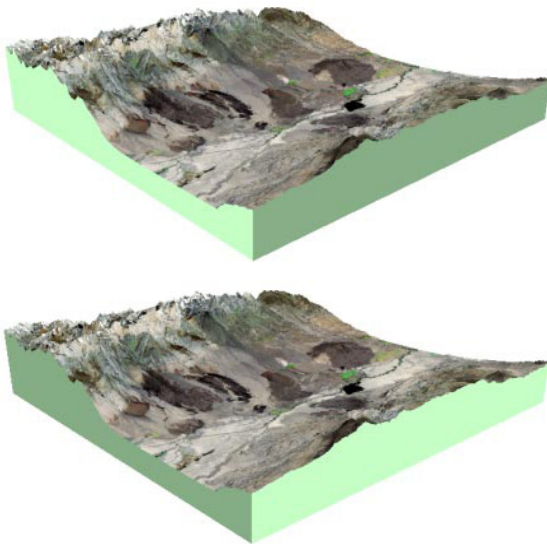
設定します。視覚的効果を与えるためにどちらの要素に対しても透明度が設定できます。台座とフェンスには 3D ウィンドウ内で自動的に陰影が付けられます。照明の方向は〈3D 視点コントロール (3D Viewpoint Controls)〉ウィンドウにある [太陽の方角 (Sun Azimuth Angle)] によって設定します。



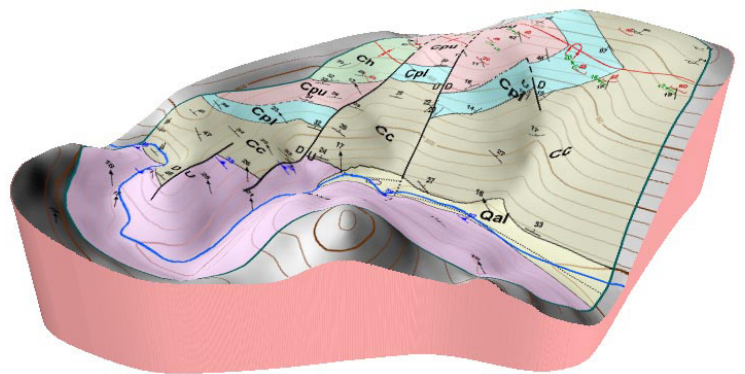
カリフォルニアのモンテレー湾の陸上地形と海底地形を組み合わせた地表面ラスタ。カラーの起伏陰影のラスタでドレイブ表示しています。標高の強調率 = 1.5 倍

海底面から上に海面 (海抜 0m) まで描かれた半透明のフェンス。

地表面から下へ海抜 -3500メートル (海面下 3500メートル) までレンダリングされた不透明な台座。このグループのラスタのフェンスと台座のラスタドレイブの設定は上の図の〈ラスタレイヤコントロール〉に示されている通りです。



別々の方向から照射されている同じ台座を持つ 3D 画像。〈3D 表示〉ウィンドウから開く〈3D 視点コントロール〉ウィンドウには太陽の方角を変えるスライダがあります。台座の一番明るい部分が選択した台座で最大強度になるように太陽の照射方向が自動調整されます。



100%透明設定されたセルを除き、フェンスや台座は使用しているラスタレイヤの境界に沿って描かれます。透明なラスタセルはヌル値 (ヌルセルを透明にするボタンがオン) か、もしくはバイナリマスクによって設定します。フェンスや台座はラスタオブジェクトの外周に沿って表示されます。上の図では、起伏陰影のついた地質図のラスタレイヤを、マスクを使って台座が曲面のように表示しています。