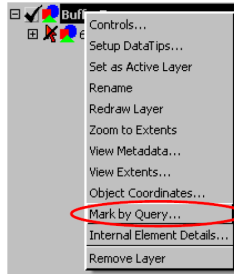


クエリビルダーとレイヤマネージャ

対話型クエリビルダーはレイヤマネージャが使える TNT 処理で利用でき、またレイヤマネージャは表示ウィンドウのある処理に含まれます。クエリを使って要素を選択し処理で直接使用したり、選択した要素を使って処理領域を定義するリージョンを作成したりできます。例えば、ラインを選択してそれに対するバッファゾーンを作成したり、選択したポリゴンをリージョンに変換するといったことができます。以下は処理の具体例です。



左下から レイヤマネージャは [ベクタの抜き出し (Vector Extract)] 処理で [要素による選択 (Select By Element)] を選ぶと表示されます。また「ラスタの抜き出し (Raster Extract)」処理では、[変更 (Modify)] ボタンをクリックすると表示されます。クエリビルダーの特徴については、テクニカルガイド「空間表示：対話型クエリビルダーを使う (Spatial Display: Using the Interactive Query Builder)」を参照して下さい。各種図形オブジェクトに対するレイヤマネージャでレイヤまたは要素レベルで右ボタンクリックすると、[クエリによる選択 (Mark by Query)] というメニューがあり、クエリビルダーが開きます。

ラスタの抜き出し処理

[画像] > [抜き出し] (Image/Extract) で「ラスタの抜き出し」処理を開き、[変更 (Modify)] ボタンをクリックすると、表示ウィンドウとレイヤマネージャが開きます。参照するベクタや他の図形レイヤを追加すれば、クエリビルダーを使って対象のポリゴンを選択できます。

- ①ポリゴンの選択 ②リージョンへの変換
- ③リージョンの保存 ④リージョンによる選択



ポリゴンからリージョンを設定する

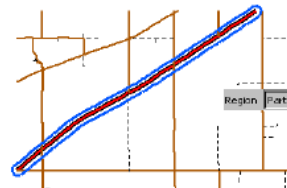


抜き出した結果

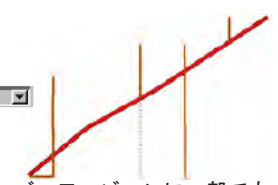
ベクタの抜き出し処理

[各種図形] > [抜き出し] > [ベクタ] (Geometric/Extract to/Vector) で「ベクタへの抜き出し (Extract to Vector)」処理を開き、要素の選択方法を [要素による (By Element)] に設定した後 [選択 (Select)] ボタンをクリックすると、表示ウィンドウとレイヤマネージャが開きます。

- ①ラインの選択 ②バッファゾーンリージョンの生成
- ③リージョンによるクリッピングを設定
- ④リージョンの選択



バッファゾーンを主要道路から 200m に設定する



バッファゾーンに一部でも含まれる道路を抜き出しました

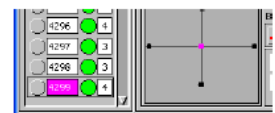
ネットワーク解析

この処理の表示ウィンドウのツールバーの右側にある [レイヤコントロール (Layer Controls)] アイコンをクリックしてレイヤマネージャを開きます。ネットワーク解析を行う場合、1 度を選択したい要素は 1 つの場合が多いです。

- ①ノードまたはラインの選択 ②属性の割り当て



選択されたノード

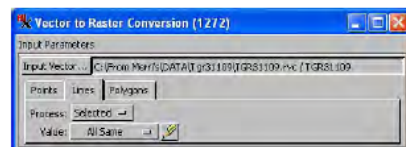


ネットワークの属性をノードに割り当てる

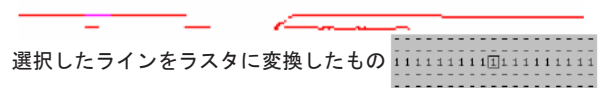
ベクタからラスタへの変換処理

<ベクタからラスタへの変換 (Vector to Raster Conversion) > ウィンドウと一緒に表示ウィンドウとレイヤマネージャが開き、対話型クエリビルダーを使ってラスタへ変換する要素を選択できます。

- ①処理する要素を [選択済み (Selected)] に設定
- ②クエリビルダーを使った要素の選択



クエリビルダーを使って選択したラインをラスタに変換



選択したラインをラスタに変換したもの

上記の選択操作は、レイヤマネージャのある任意の処理で使用可能です。

右上へ ↗