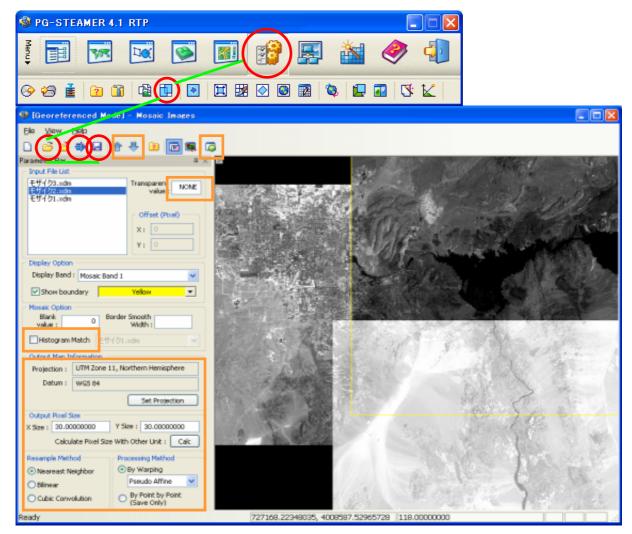
• **世** モザイク:

複数の画像をつなぎ合わせて、一枚の画像にします。

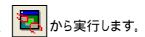
*対象画像すべてになんらかの投影情報が備わっていることが必要です。 備わっていない場合は、 事前に「座標付加」(2章)、または「幾何補正」(7章)をおこなって〈ださい。

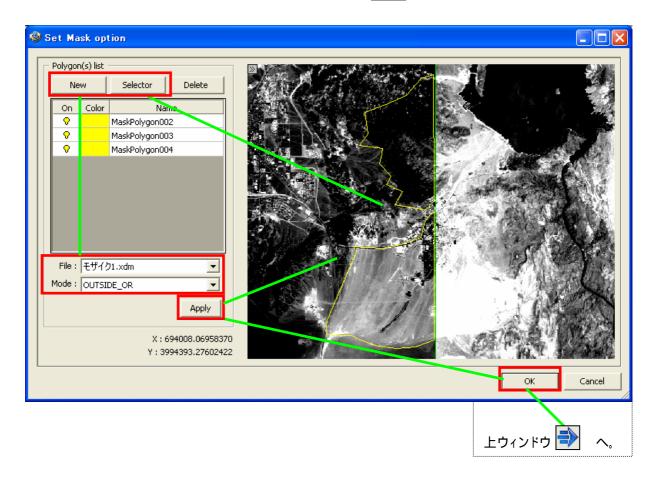


- · in the state of the state o
- ・読み込んだファイルは、"Input File List"にリストされ、選択すると右ウィンドウに黄色枠がかかります。

 で、重ね合わせの上下変更ができます。
- ・各画像のヒストグラムを合わせたい場合は、"Histogram Match"にチェックを入れてから、実行します。
- ・画像の隅にブランク部分があり、それらを除外してモザイクする場合は、
 - "Transparent Value"に 0 を入れてから、実行します。
- ・必要な場合、 枠内で、出力後の投影法、解像度、変換手法を設定します。

・ポリゴンを利用し、つなぎ目に細かな境界を設定する場合、 から実行します。





・まず、"File"から、境界線の対象となるファイルを選択し、"Mode"から切り出し方法(5パターン)を選択します。 切り出し方法の詳細は、同項3ページ・ マスク"を参照ください。 下記A・Bどちらかに進みます。

A:「新規にポリゴンを描き利用する場合」

┃を押してから、左側の画面上にポリゴンを描きます。 ダブルクリックで決定。 続いて、 リストに記載されます。 🔐 をクリックすることで、表示・非表示ができます。 🛛 Apply で登録します。

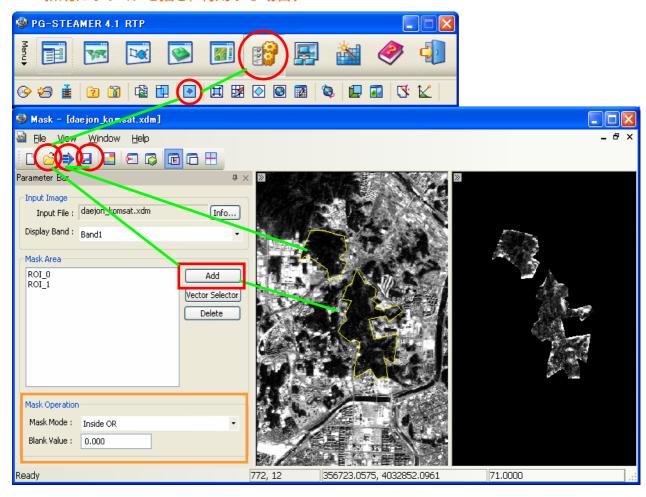
B:「既存のポリゴンを利用する場合」

続いて、 Selector を押してから、以前にAで作成したポリゴンか、別のベクタデータを読み込みます。 リストに記載されます。

・ 💽 マスク:

ポリゴンを利用して画像をお好みの矩形で切り出します。

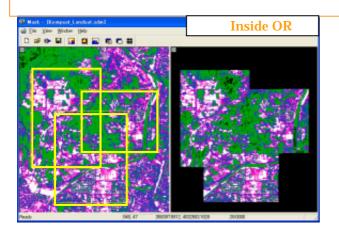
A:「新規にポリゴンを描き、利用する場合」

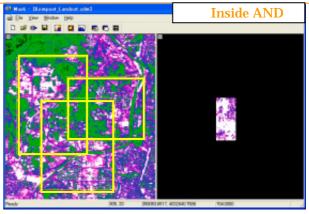


- · 📂 から、対象となる XDMファイルを呼び出します。
- ・ Add を押して、左側の画面上にポリゴンを描きます。 ダブルクリックで決定。
- ・処理後、 で、左右の画面を重ねてカーテン表示比較できます。

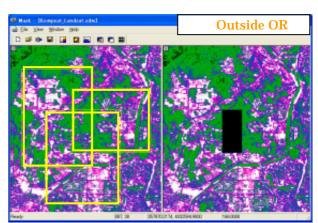
リストに記載されます。 リストを選択し、 Delete から削除できます。

・ "Mask Operation" 欄で、切り出し方法(6パターン)を選択できます。Blank Valueでブランク値指定できます。

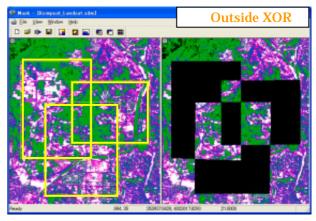




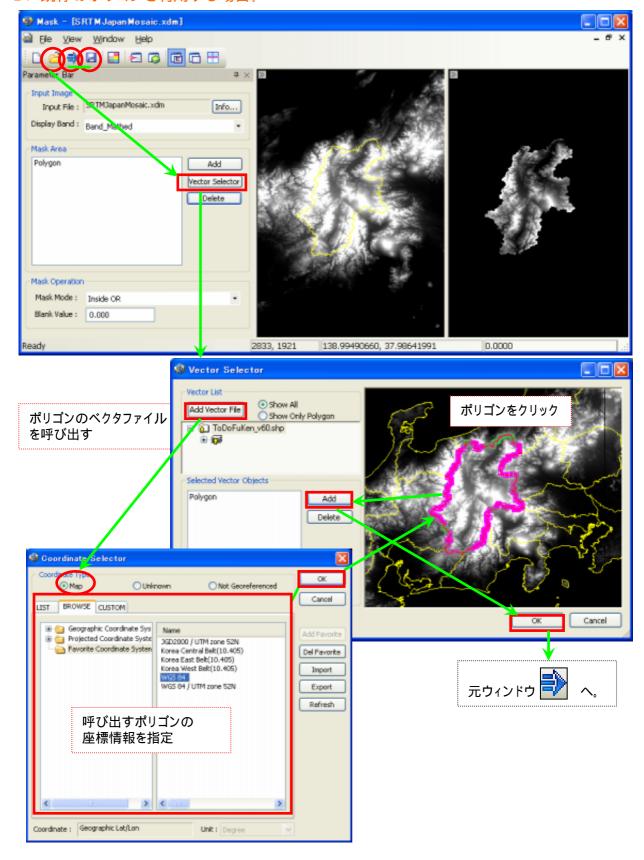








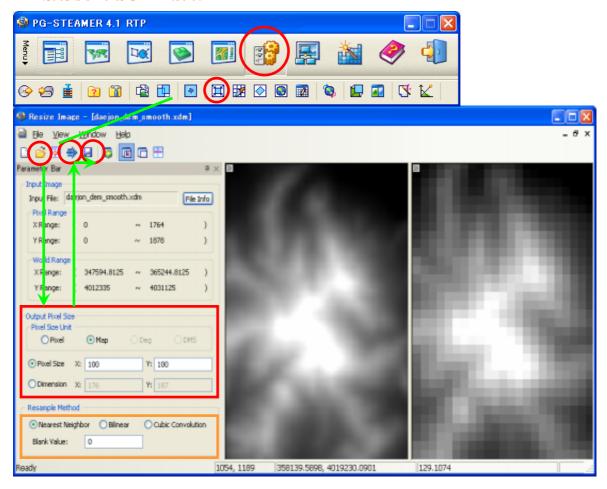
B:「既存のポリゴンを利用する場合」



・ **国** <u>リサイズ</u>:

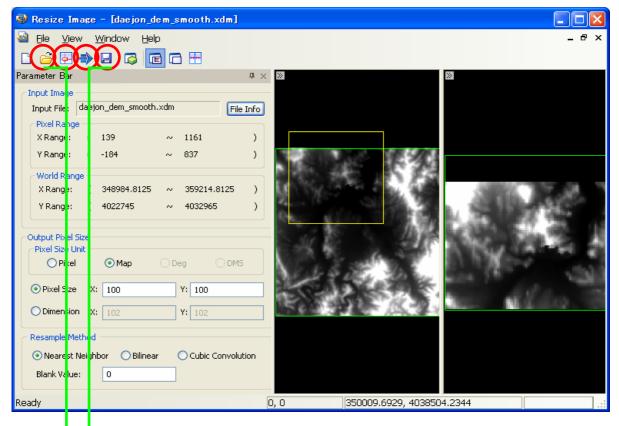
解像度の変更をしたり、簡単な切り出しをおこないます。ファイルサイズを節約するなどに便利です。

A:「解像度を変更する場合」



- ・ここでは、解像度を10Mから100Mに粗くし、ファイルサイズを下げました。左がオリジナルで、右が結果。
- · Resample Method 欄で、補完手法やブランク部分の値を設定できます。

B:「簡単な切り出しをする場合」



· Select Sub Region ダイアログで、切り出し範囲の指定(4パターン)をおこないます。



- ・のちに鳥瞰図でDEMと画像を重ねる場合、パターンBで両画像のエリアを統一しておくと便利です。
- ·パターンC、Dの場合、指定後、Apply Edited Coord で決定する必要があります。
- ・4パターンとも、Reset で指定したものをリセットできます。