・ 図 メッシュ分割:

指定したメッシュ(枠目)間隔で画像を一度に切り出し、Tiffやxdmで保存します。 また、ベクタデータを利用してメッシュを指定することもできますので、「標準地域メッシュ」などの定型の メッシュ形式をShapeファイルで呼び出し、実行することもできます。

STEAMER 4.1 RTP		
📀 🏍 🛓 🖻 🛍 🔹 🖪 🛛 🗮	🕗 國 📓 🔍 🖆 🖬 🛚 🖾 🗌	
🛞 Tiler – [SRTM Japan Mosaic.xdm]		
🗟 File View Window Help		_ # ×
Parameter Bar 🛛 🗘 🛪	»	>
_ Input Image		
Inpu File : SRTMJapanMosaic.xdm File Info		
Produ Deed Mathed		
Generate Regular Tile		
Make Grid With Number Of Tiles		
Num Tile X : 9 Num Tile Y : 9		
		Contract Proverse F
Make Grid With Number Of Pixels Per Tile		
Num Pixels X : 556 Num Pixels Y : 556		Here with a star
Overlap X : 0 Overlap Y : 0		
C Tile Index		A AND A A
Tile 1 127.032 129.380 43.554787 45.82251		
Tile 2 1 129.380 131.727 43.554787 45.82251		
Tile_3_1 131.727 134.075 43.554787 45.82251		
Tile_4_1 134.075 136.422 43.554787 45.82251		
Tile_5_1 136.422 138.770 43.554787 45.82251 😒		
Modify Tile Remove Tile		
Blank Value : 0		
Ready	0, 0 132.08463717, 59.533365	

A:「手動でメッシュを指定する場合」

· 📑 から、対象となる xdmファイルを呼び出します。

· Generate Regular Tile欄にX軸とY軸のメッシュの数を入力します。

処理実行後、Tile Index欄をクリックするとその箇所が右ウィンドウで確認できます。

B:「ポリゴンデータでメッシュを指定する場合」

・ 🕋 を押して隣の 쯝 をアクティブにし、そこから既存のポリゴンデータを呼び出します。





画像の裏表を反転したり、角度を指定して回転をおこないます。



A:「裏表を反転する場合」

"Flip"欄で、"Flip Horizontal"(縦軸反転)または、"Flip Vertical" (横軸反転)を選択します。
 反転をおこなわない場合は、"Flip None"を選択しておきます

B:「回転をする場合」

- "Counter Clockwise Rotate"欄 "Rotate Type"で、角度を選択します。
 任意の角度を指定する場合は、"Arbitrary"を選択して"Rotation Angle"で、入力します。
- ・ "Blank Value"で、ブランクエリアの値を指定します。



画像データの持つ投影法を別の投影法に変換します。

🚳 PG-STEAMER 4.1 RTP		
🧐 Convert Map Projection - 「PCLioM_静图.xdm]		≤ ×
Parameter Bar # X	»	
Input Image Input File . PRISM 静岡.xdm Info		
Display Band : IMG-NLPSMB003062950-01B2R_UB		
Output Projection Informatio	Jorganization and an annual	
Projection : WGS 84 / UTM zone 52N		
Datum : WGS 84	ANAL ANAL ANAL ANAL	
Unit : metre Set Projection		
- Ouput Pixel Size		
Calculate Divel Site With Other Unit -		
Osarips readed		
- Coord Conversion		
By Warping Pseudo Affine	Scordinate Selector	
	Coordinate Typ OUnknown ONot Georeferenced OK	F
Ready U, U	LIST BROWSE CUSTOM	8
	Geographic Coordinate Syst Geographic Coordinate Syste Gozz000 / UTM zone 52N	
元ウ1ンドウ 📑 🔨	Pavorite Coordinate System Korea Central Beh(10.405) Del Pavorite Korea East Beh(10.405) Tenent	
	WGS 84 UTM zone 52N Export	
・ 蔖 から、 対象となる xdmファイルを	Refresh	
 呼び出します。	処埋後の坐標情報を指定	
. <u>Set Projection</u> から処理後の座標情報を		
指定します。		
・必要な場合、枠で処理後の解像度や	Coordinate : Geographic Lat/Lon Unit : Degree 🛩	
補正手法を 指定できます.		1



2枚の画像間の変化した部分を色で示します。多時期の画像を比較する際に便利です。



- ・ 🏹 から、1枚目の XDMファイルを呼び出します。
- 🛛 🚰 から、2枚目の XDMファイルを呼び出します。
- ・ 🚾 から、"Image Compare"ウィンドウを表示します。 変化がある部分に色が塗られています。

・ "Show Transparent Image"欄で、重なっている2枚の画像の透明度を変更できます。 通常は、2枚目の画像の上に、1枚目の画像が透明化されて重なっており、変化が目立つ部分に配色されています。

("Change Detection"と選択したレイヤーが、透明化され配色されてます。)

- ・ "Change Detection Mode"欄で、表現方法を編集できます。
 - ・ "Change Type"欄で、配色表現(アルゴリズム)の選択
 - · "Angle" は、一次回帰式からの傾きの差で色表現する
 - · "Angle:"欄は、上記"Change Type"で"Angle"を選択した場合、カラーテーブルのストレッチングの値
 - ・"Limit of calc"欄は、影の部分(DN値が低い部分)を配色の対象外とする値
 - · "Color"欄は、カラーテーブルの変更
- · "Select Vectors"欄で、画像の注目すべき部分にポリゴン・ポリライン、テキストを記入できます。

配色された部分をポリゴンで囲っておき、"Show Transparent Image"で"Change Detection"から、 Image1か2に変更し透明度を変えていくと、2枚の画像が除々に入れ替わり、その部分の変化が見て取れます。





1枚目から2枚目の画像まで、これだけ変化があった。

で、描いたポリゴンや差分結果画像を保存できます。