



3次元データ表示・編集 “3D Composer” の紹介:

DEMを使った鳥瞰図化、フライトシミュレーション、水位シミュレーション、その他編解析をおこなうセクションです。

A: 「DEM単体を鳥瞰図表示する場合」

単体で単色表示することで、のちにカラーテーブルを利用し、さまざまな色づけをすることができます。

DEMデータを選択

Load

左側のリストは、×印で削除できます。
から再表示することもできます。

からカラーテーブルを利用し、
お好みのカラー表示ができます。
(DEM単体表示時のみ利用可能)

B: 「DEMに画像を重ねて鳥瞰図表示する場合」

投影情報をもった画像を重ねることができます。フライとシミュレーションや可視域解析などができます。

DEMデータを選択

重ねるデータを選択

右クリックで各バンドにRGBを振り分ける

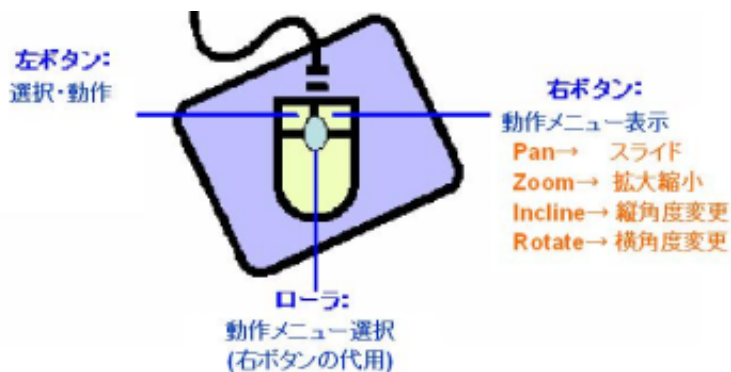
からフライトシミュレーションに切り替えます。

からフライトシミュレーションの経路を事前に指定します。

から可視域解析ができます。

・ DEM単体のみでフライトシミュレーションなどをおこなう場合は、DEMに同じDEMを重ねる手順で実行できます。

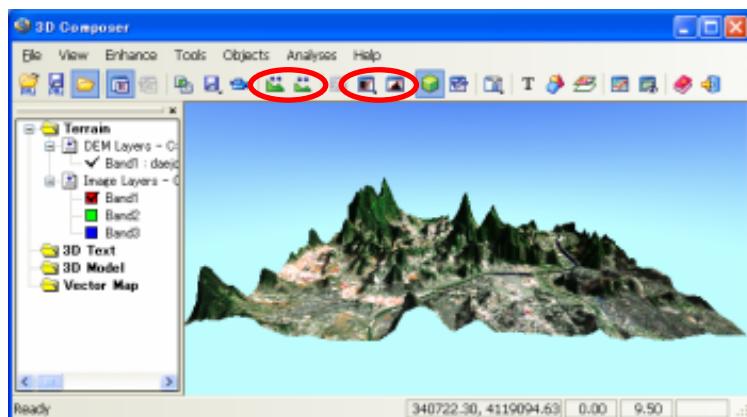
C: 「基本操作」



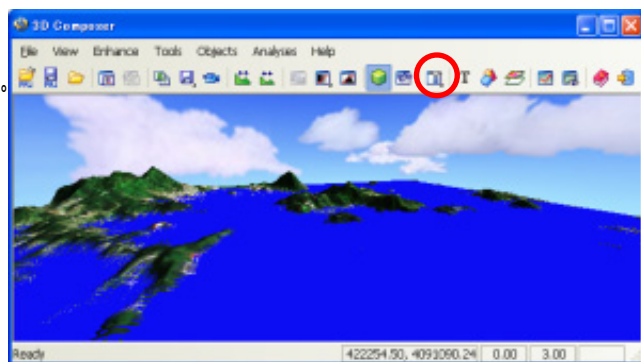
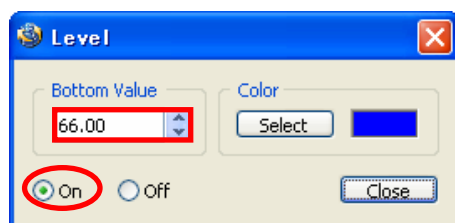
D:「編集」

- ・   で、標高値(Z値)の調整ができます。

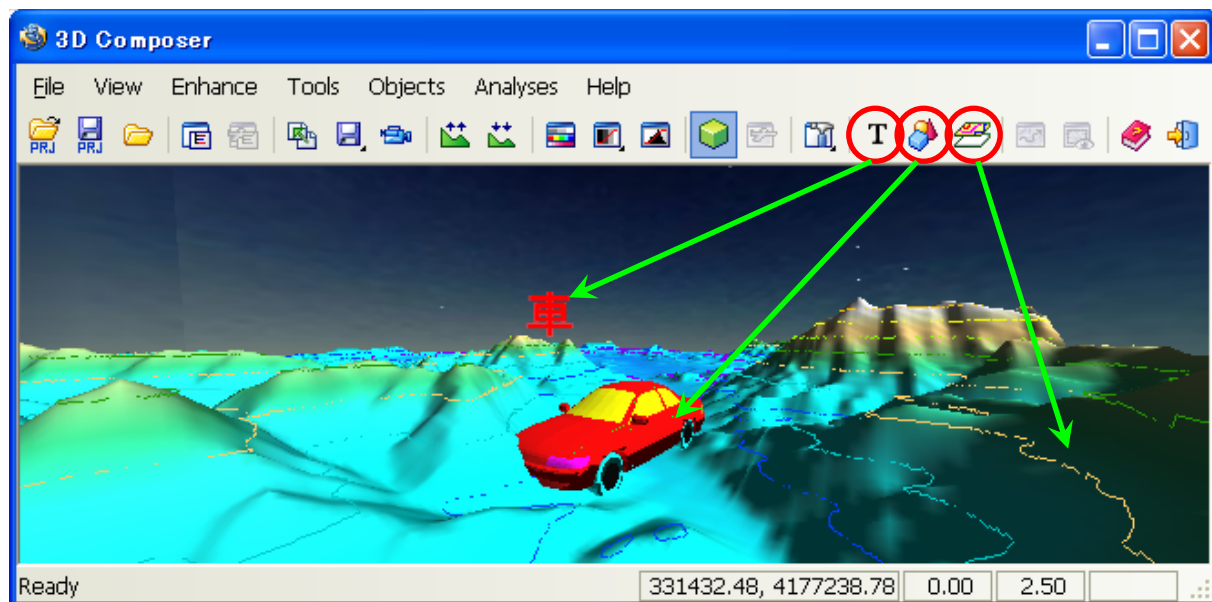
- ・   で、コントラストの調整ができます。



- ・  から、水位シミュレーション(Level Option)や雲の添付(Background)などの表現ができます。

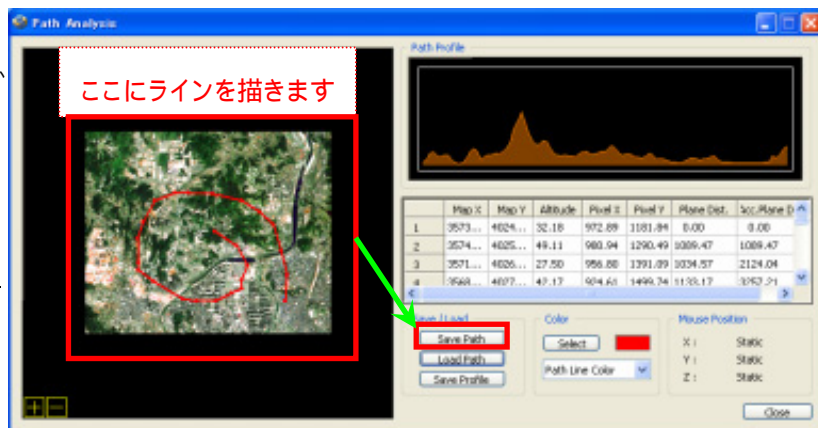


- ・  から"New" → "Select" → 日本語フォントと日本語文字セットを選択 → "OK" → Text欄に文字入力 → 画像内の配置希望箇所をクリック → "Apply" で日本語入力できます。
- ・  から、同様に"Select"からオブジェクトを選択 → "Scale"決定 → 同様にオブジェクトを配置できます。
- ・  から、ベクタデータを呼び出し、重ねて表示できます。



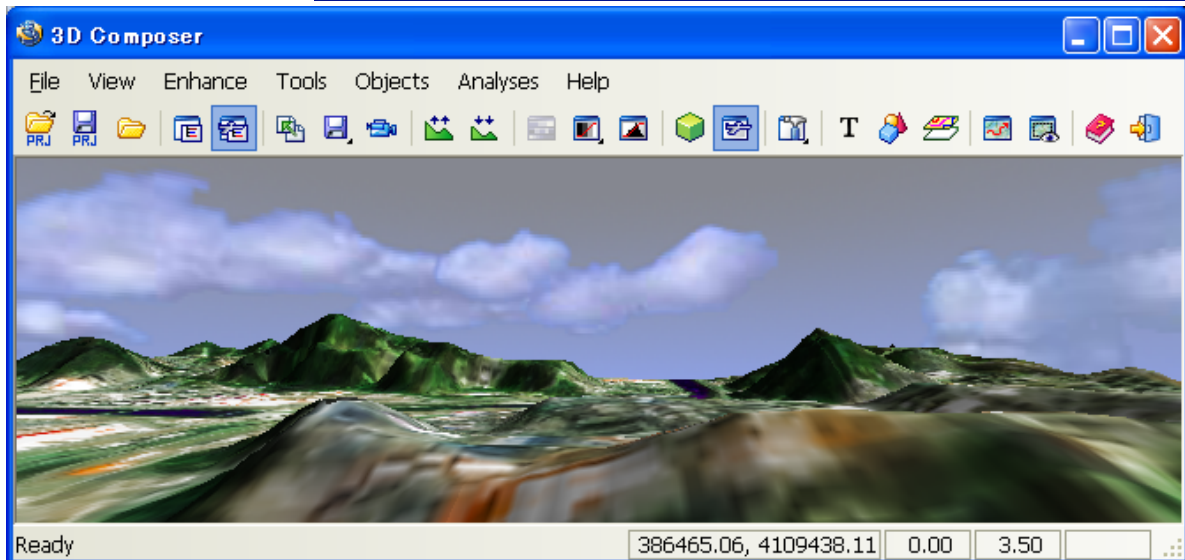
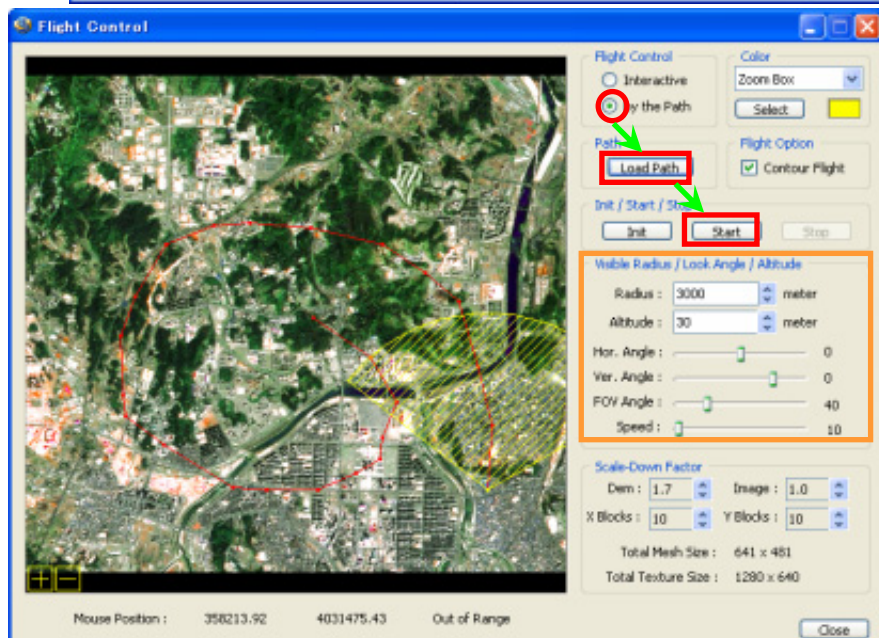
E: 「経路を指定してフライトシミュレーション」

- まず、 から“Path Analysis”ウィンドウを開き、飛行経路を描き、テキストファイルに保存します。
このとき標高の断面図の確認とファイル保存もできます。
-  から、“Flight Control”ウィンドウを開き、飛行経路テキストファイルを呼び出します。



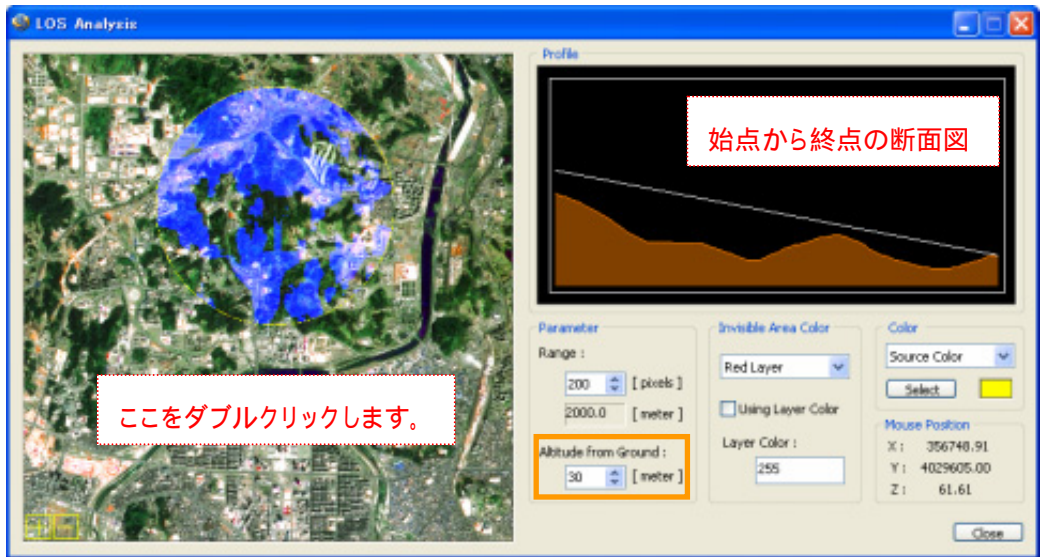
画像上の黄色い扇方の範囲が、フライトシミュレーションの視野範囲です。
□枠内で、
高度(Altitude)、
横首(Hor Angle)、
縦首(Ver Angle)、
近視遠視(FOV Angle)、
移動スピード(Speed)など
細かな設定ができます。

Startボタンを押すと移動を開始します。



F: 「可視域解析」

- から「LOS Analysis」ウィンドウを開き、左の画像内の任意箇所をダブルクリックすると、そのポイント(始点)から現在マウスのあるポイント(終点)間の断面図が左側にリアルタイム表示されます。また、画像上の青く塗られた箇所は、始点から終点を眺めたときに間に障害物があり、終点を見れないとされる箇所となります。「Altitude from Ground」欄で、始点の高さを設定できます、例えばビルの高さなど。



G: 「設定・画像・ムービーのファイル保存」

- から設定ファイルを保存できます。以後 から設定ファイルを読み出すと、同じ標高データと画像データの組み合わせで同じ編集状態の鳥瞰図を再度呼び出せます。
- から、現在表示されている図をBMPに保存できます。
- から、作業過程をAVIムービー形式に録画保存できます。フライトシミュレーションなど特に有効です。
Selectボタンから保存先を指定し、
Record欄の ● を押すと録画を開始します。

Quality欄で録画品質を設定できます。
Highは高品質ですがデータサイズも大きくなります。

