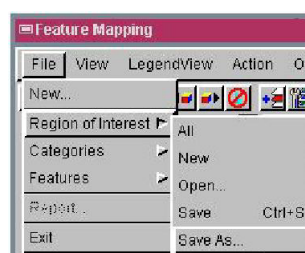
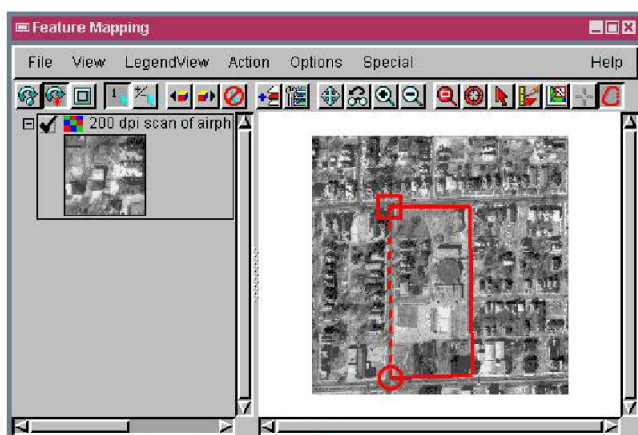


バイナリマスクの作成

ご存知でしたか?... フィーチャマッピングの [対象領域 (Region of Interest)] ツールを使って、バイナリマスクを作成できます。(マスクとは、選択したデータ値だけを通す処理用の領域です。)

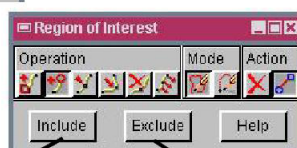
バイナリマスクを作成することで...

- 大きなシーンから処理領域を指定できます。
- 現在の解析から除外すべき部分を遮断できます。
- 長方形や不定形の図形を作成して、マスク領域を指定できます。



対象領域を保存して、他の処理でマスクとして使います。

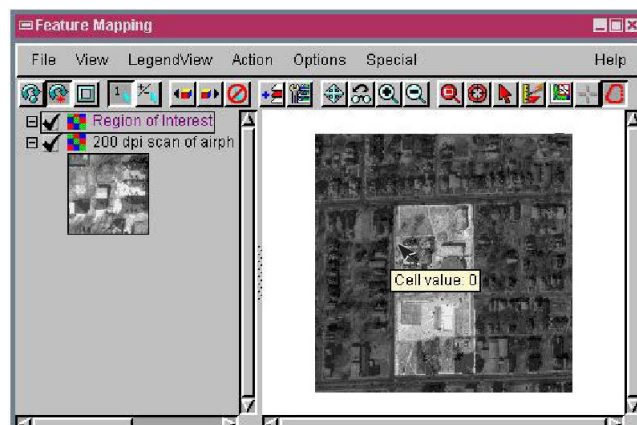
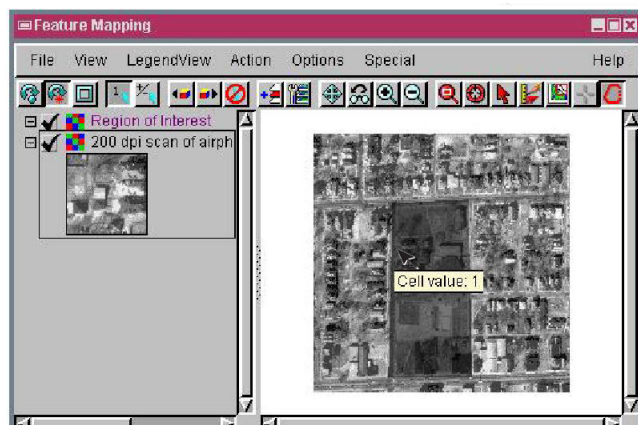
上図のように、〈対象領域〉ウィンドウの中の操作やモードを使って領域を選択します。



処理が行われる領域はマスクにおいて1の値を持ちます。一方、処理から除外する領域は0の値を持ちます。

[含む (Include)] ボタンをクリックすると、選択した領域に1の値が割り当てられます。

[除外 (Exclude)] ボタンをクリックすると、選択した領域の外側の領域に1の値が割り当てられます。



バイナリマスクを作成する方法

- メニューバーから [ラスタ (Raster)]>[解釈 (Interpret)]>[フィーチャマップ (Feature Map)] を選択します。
- 〈対象領域〉ウィンドウの操作やモードアイコンの上でクリックします。
- 処理領域を描いて [含む] ボタンをクリックします。必要に応じて繰り返します。
- [ファイル (File)]>[対象領域 (ROI)(Region of Interest)]>[別名保存 (Save As)] を選択して、バイナリラスタを保存します。

さらに知りたいことがあれば...



以下の入門書をご覧ください
フィーチャマッピング
(Feature Mapping)

