

プロジェクト境界のクリップ

TNTmips を使うと、Google やマイクロソフト、NASA の各ビューワに適合した構造のタイルセットを作成できます。これらのタイルセットには、以下の形式を含みます。

- Google マップ用タイルオーバーレイ
- Google Earth 用スーパーオーバーレイ
- マイクロソフト Bing Maps 用カスタムタイルレイヤ
- NASA の World Wind 用タイルレイヤ

更に、マイクロイメージの商用製品で使用する TNT ラスタオブジェクト用のタイルセットも含まれます。これら標準のタイルセットは、ベンダー固有のファイル命名法やディレクトリ構造に適合していません。各ディレクトリレベルには、指定されたサイズや画像ファイル形式、およびズームレベルのタイルファイルが含まれます。これらのタイルセット構造は、目的のタイルをどのズームレベルでも高速で検索および表示できるように設計されています。タイル形式とタイルセットのズームレベルについては、テクニカルガイド「タイルセット：タイル画像形式 (Tilesets: Tile Image Formats)」および「タイルセット：ズームレベルの設定 (Setting Zoom Levels)」をご覧ください。

TNTmips の「タイルセットの作成」や「自動モザイク」処理でタイルセットを作成する場合、図形オブジェクト

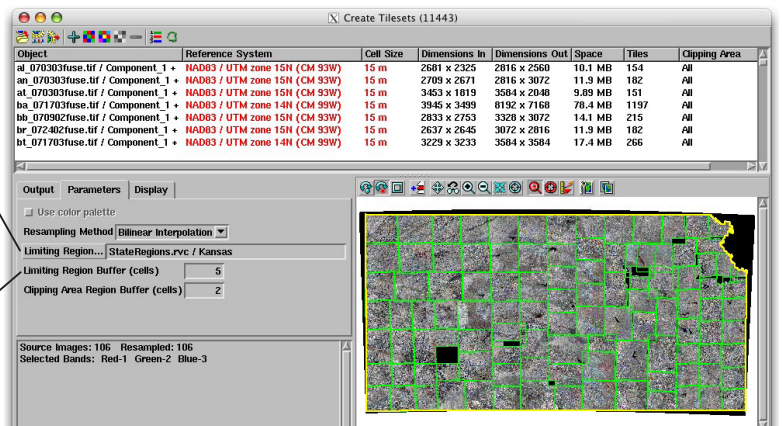
を選択して、タイルセットの出力範囲を制限することができます。これらの境界のポリゴンにバッファゾーンを適用することもできます (テクニカルガイド「タイルセット：入力画像のクリップ (Tilesets: Clipping Input Images)」では、各入力オブジェクトに対してクリップ領域を適用して、タイルセットの作成に使う画像の範囲を制限する方法について説明しています)。

プロジェクトの領域 (制限領域) を定義する図形オブジェクトを予め作成しておいて、出力タイルセットの範囲を制限したり (自動モザイク)、タイルセットの集合に対して制限することができます (タイルセットの作成)。使用できるオブジェクトは、任意の座標参照系のリージョンオブジェクトや、ベクタ、シェイプオブジェクトです。1 個以上のポリゴンやシェイプ図形を含むベクタやシェイプオブジェクトを選択した場合、ポリゴンや各図形の和集合 (ユニオン) の最外郭境界 (島を除く外側の境界) が制限領域として使われます。テクニカルガイドの「タイルセット：入力画像のクリップ (Tilesets: Clipping Input Images)」で説明しているように、表示画面に複数のポリゴンを描き、結果をリージョンオブジェクトとして保存して、領域の制限に使用することもできます。

タイルセットの作成処理

<タイルセットの作成>処理において、[パラメータ] タブパネルの [領域の制限 (Limiting Region)] プッシュボタンを使って、図形オブジェクトを選択し、出力タイルセット全てに対する制限領域を定義します。選択したオブジェクトの輪郭は <タイルセットの作成> ウィンドウの表示ペインに表示されます。右図では、カンザス州の郡の画像のタイルセットが作成されており、州の境界が制限領域です (右図、黄色の線)。

制限領域の周りにバッファゾーンを作成するには、同じタブパネル上の [制限領域に対するバッファ (Limiting Region Buffer)] フィールドに希望するセル数を入力します。



自動モザイク処理

「自動モザイク」でプロジェクト境界を適用するには、[範囲 (Extents)] タブパネルの [選択 (Selection)] メニューから [領域に限定 (Limit to Region)] を選択し、[領域の制限] プッシュボタンを押して希望する図形オブジェクトを選択します。選択したオブジェクトの輪郭が <モザイク> ウィンドウの表示ペインに表示されます。右図では、ネブラスカ郡の 4 分の 1 図郭正射画像がタイルセットへモザイク処理され、郡の境界線が制限領域になっています (右図、黄色の線)。

「自動モザイク」では、同様のバッファゾーンを領域のクリップや制限に使用できます。[パラメータ] タブパネルの [クリップ領域のバッファ (Clipping Area Region Buffer)] フィールドでバッファゾーンの幅をセル単位で設定します。

