

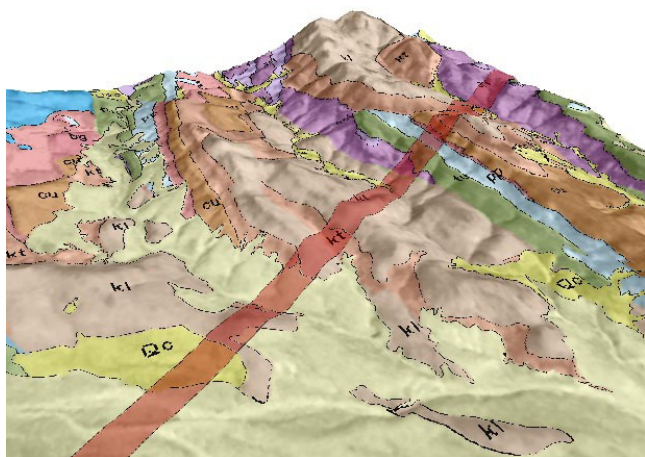
3D 表示画面における透明効果と起伏陰影

3D 鳥瞰図表示画面を使うと複雑な地理データレイヤを効果的に視覚化することができます。鳥瞰図表示により地形の 3D 化ができるばかりでなく、レイヤの透明化や陰影図も含めて、2D 表示での視覚効果を全て使用できます。

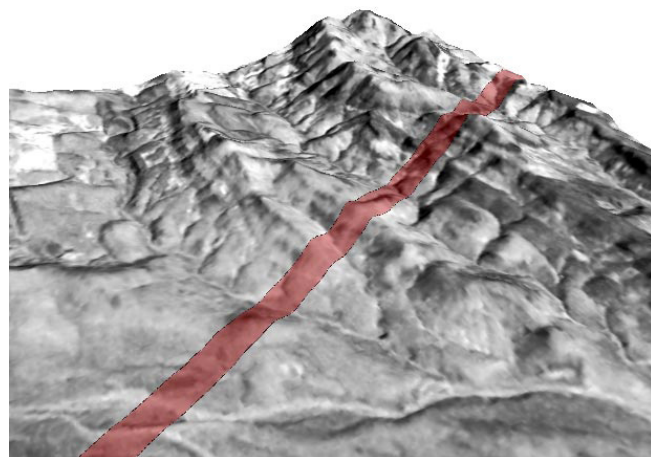
レイヤの透明効果を使うと地形表面上にドレープする複数の表示レイヤを視覚的に組み合わせることができます。透明度はラスタレイヤ全体や、カラーパレットを持つラスタ中の特定の色、またはベクタレイヤのポリゴンの塗りつぶしスタイルに設定できます。表示画面中の任意の数のレ

イヤに対して透明効果を設定できます。透明効果の重なり具合はその時のレンダリングにおけるピクセル単位で決定されます。

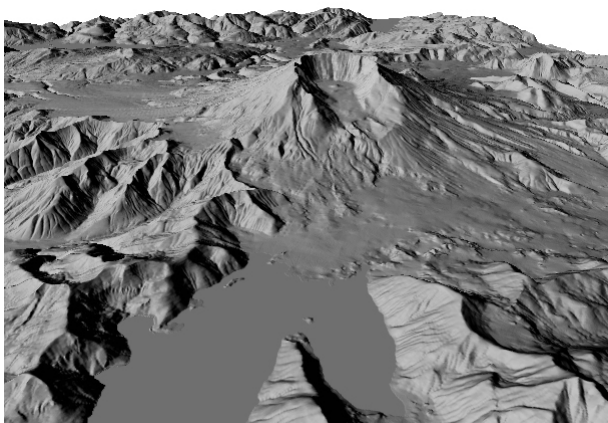
表示画面中の任意のラスタレイヤを起伏陰影として選択でき、太陽の高度と方角、陰影に対する縦方向の強調を自由に変えることができます*。陰影と透明効果を組み合わせ、部分的に半透明にした起伏陰影レイヤを作成したり、その上に半透明の別のレイヤを重ねたりもできます。



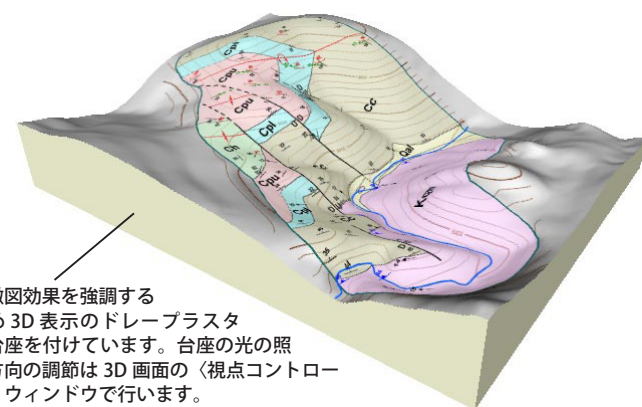
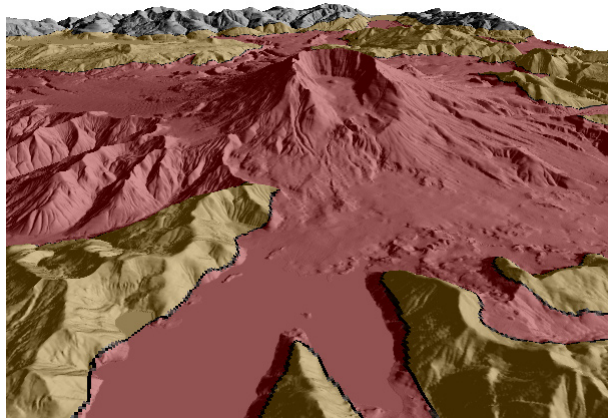
半透明のレイヤの 3D 鳥瞰図表示。左の画面では、ポリゴンの色を部分的に半透明にした 2 つのベクタレイヤがバンクローの SPOT 画像に重ねられています。下のベクタレイヤは地質図ポリゴンで、上のレイヤにはパイプライン



予定地を示す赤の狭い幅のポリゴンが重ねられています。地質図と背景の画像がパイプラインのポリゴン越しに透けて見えています。右の画面では地質図レイヤが削除され、背景画像の上にパイプラインだけが表示されています。



左の 2 つの図は起伏陰影表示をした標高ラスタの鳥瞰図表示画面です。これらの画面は同じ視点位置ですが、下の画面では太陽光の照射方向が異なり、陰影レイヤの上に半透明ポリゴンのベクタレイヤが重ねられています。



鳥瞰図効果を強調するため 3D 表示のドレーブラスタに台座を付けています。台座の光の照射方向の調節は 3D 画面の〈視点コントロール〉ウィンドウで行います。

上の鳥瞰図では地質図のラスタレイヤが起伏陰影図の上にドレープされています。このレイヤは [ラスタ]>[標高]>[地形特性] メニューにより前処理した標高ラスタの陰影レイヤにベクタ地図レイヤを 2D グループで重ね、それをラスタにレンダリングして作りました。

* (訳者注) v73 で 3D 表示プログラムに改訂があり、3D 処理でのオンザフライ起伏陰影表示は出来なくなりました。本機能の復帰については開発元に要求しています (エラー番号 17737E) が、対処法としては一番下の地質図の説明にもありますが、1) 地形特性メニューを使って別途、陰影ラスタを作るか、2) 2D でラスタにレンダリングした画像を使用してください。 2010.6.18