

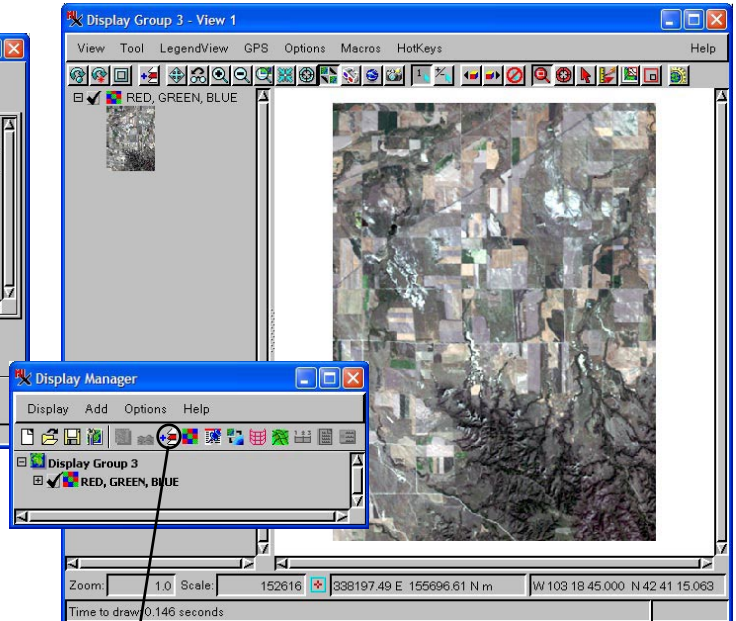
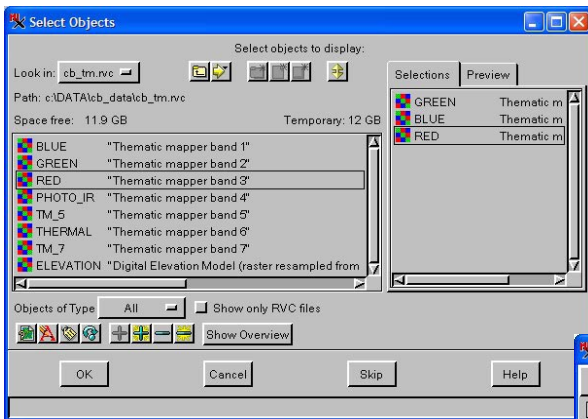
RGB ラスタセットの追加



任意のタイプの単一オブジェクトの追加に使われるアイコンを使って、3つのラスタオブジェクトを組み合わせて1つのRGBレイヤとして追加することができます。オブジェクト名に red, green, blue を含み、ジオリファレンスが同じで、大きさの等しいラスタオブジェクトを3つ選択すると、単一RGBレイヤとして追加されます。オブジェクトは red, green, blue の順に選択する必要はありません。オブジェクトの名前を見てRGBの順番が判断されます。色の名前の識別はアルファベットの大きい文字小さい文字によりません。英語以外の言語でTNT製品を使用している場合でもローカライズされた色の名前が使用できます。

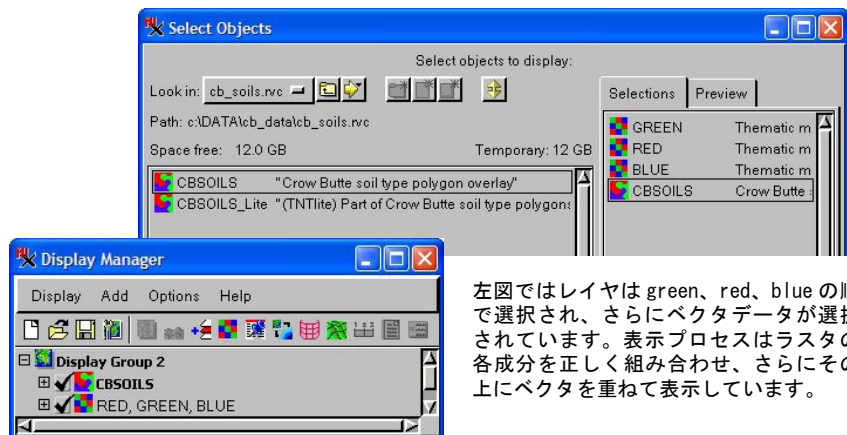
同様の選択ステップで他のレイヤも追加することができます。図で示された例では、選択がさらに続き、Crow Butte 土壌レイヤも選択されています。この場合、土壌のレイヤがRGBレイヤの上に表示されます。各セットごとに

範囲が違えば、複数のRGBセットとして選択することもできます。(同じ範囲の複数セットを選択すると、別々の単一ラスタレイヤとして追加されます。)データの構成を工夫すると、1回のクリックで何百ものRGBセットを仮想的にモザイクして表示することができます。全てのファイルが同じディレクトリの中にあり、red, green, blue のラスタが全て同じファイルに入っていることが必要です。そうしてからディレクトリに移動し、[全てを追加]アイコンをクリックします。仮想モザイクの作成と表示速度に関する詳しい情報は、テクニカルガイドの“Spatial Display: Raster Layer Caching (空間表示: ラスタレイヤのキャッシュ)”をご覧ください。そのガイドに書かれている例はコンポジットラスタレイヤを使用していますが、原理は同じです。



上のレイヤは green, blue, red の順で選択されていますが、名前に対応するカラー成分に割り当てられています。同様の選択ステップで、他のタイプのレイヤや追加RGBラスタセット、単一ラスタなどを追加することができます。

このアイコンを使ってラスタセットを追加します。



左図ではレイヤは green, red, blue の順で選択され、さらにベクタデータが選択されています。表示プロセスはラスタの各成分を正しく組み合わせ、さらにその上にベクタを重ねて表示しています。