

🕏 Display Group 1 - View 2 (3776)

@□�QQ∰₩ +≠ 👖¼ +≠ → 🖉 💥 🎄 Heading 340 ¥ Pitch -20 ¥ Distance

View GPS Options HotKeys

MighSierraDEMw

🗆 🖌 🛃 ETtirgbi



## 地形(地表面)レイヤの利用

標高など連続的な数値をもつラスタオブジェクトや Web 上の地形タイルセットは、 地表面レイヤとして TNT 製品の空間表示で使うことができます。表面レイヤは主に、 他のドレープ画像を立体視や3次元鳥瞰図レンダリングによって視覚化するために使

われます。地表面レイヤは、独立したレイヤ として直接表示することもできます。地形レ イヤを用いたレンダリングの例を右と下の図 に示します。

🛠 Display Group 1 - View 1 (3776) View Tools GPS Options HotKeus 🗆 🖌 🛃 EThirghi

10000



Display Group 1 - View 1 (3776)

- **-** X

**√** MighSierraDENwg



カラーの標高データと陰影起伏を用いた 地表面レイヤの表示

地形レイヤ上にドレープした画像の 3 次元鳥瞰図表示



地形の追加 (Add Terrain)



レイヤリストに追加された地表面レイヤ

| ighSierra3D.rvc / HighSierraDEMwg<br>cale 1.0000 Offset 0.0000 |
|--|
| DataTin  |

〈地表面レイヤコントロール〉ウィンドウ にある[オブジェクト]タブパネルで、立 体視と鳥瞰図レンダリングにおける鉛直方 向のスケール (Scale) とオフセット (Offset) を設定することができます。

地形レイヤを使用したド レープ画像のアナグリフ 立体視レンダリング

表示マネージャの[地形(地表面)レイヤの 追加 (Add Terrain)] アイコンを使って、DEM ラスタオブジェクトや Web 上の地形タイル セットを追加します。Web 地形タイルセッ トについてはテクニカルガイド「タイルセッ ト:Web地形タイルセットの構造(Tileset:Web Terrain Structure)」をご覧ください。Web 地形 タイルセットは、地表面レイヤとしてのみ利 用可能です。ローカルまたは Web 上にある地 形タイルセットを地表面零夜として選ぶとき は、それぞれ [追加 (Add)] または [Web レイヤ の追加 (Add Web Layer)] アイコンボタンを使 います。

| * Wisplay Group 1 - View 1 (3776) View Tools GPS Options HotKeys オ G □ ◆ 会 ④ ④ ⑦ ⑦ ※ 計算 音 単 イ                                 | 示ウィンドウ<br>ある [ ステレ<br>(Stereo)] ア<br>コンボタン |
|---|--|
| 🖏 Stereo Settings - Display Group 1 - View 1 (377   | 76) 💶 🖂                                    |
| Relative depth scale 30.0   |  |
| Maximum relief exaggeration 30.0  |  |
| Percentage of depth beyond screen 80  |  |
| Shifted View Right (left eye dominant) 💌  |  |
| 🕱 Show stereo left/right indicators in view   | v window                                   |
| "No Terrain" Color Percentage   | 60   |
| When activate 3D mode with no terrain surf.<br>□ Automatically use online terrain (if ava<br>『 Prompt user for terrain to use | ace layer<br>ilable)                       |
| Device Settings OK (  | Close Apply                                |

〈ステレオ設定 (Stereo Settings)〉ウィンドウでは、 地表面レイヤを設定しないまま立体視モードを起動し た場合の挙動を決めておくことができます。

表示ウィンドウにある [ ステレオ (Stereo)] アイコンボタンを使ってステレオ立体視レンダリング 前に地表面レイヤを選択しておく必要はありません。この場合、地形レイヤの選択を促されるか、ユー ザの表示エリアにあった最も解像度の高いオンライン Web 地形タイルセットが microimages.com か ら自動的にセットされます。どちらの操作を実行するかは、〈ステレオ設定 (Stereo Settings)〉ウィン ドウ(表示ウィンドウの[オプション(Optinos)]メニューにあります)を使って選ぶことができます(上 の図)。テクニカルガイド「ステレオ表示:表示設定 (Display Settings)」をご参照ください。

〈地表面レイヤコントロール (Surface Layer Controls)〉ウィンドウの [オブジェクト (Object)] タブ パネルでは、立体視や鳥瞰図レンダリングにおいて標高値のスケール(倍率)やオフセット(シフト、 ずれ)を設定することができます(左図)。このパネルではレイヤのデータティップ設定も行うことが できます。[単位 (Unit)] メニューの選択肢とデータティップの接頭 / 接尾文字は自動的に Web 地形タ イルセットに設定されます。これらの値は、ラスタのオブジェクト情報 (Object Information) に数値 の型 (Value Type) と単位 (Units) を設定したラスタオブジェクトに対しても自動的に設定されます (ク イックガイド「地形レイヤの数値の型と単位 (Terrain Layer Value Type and Units) を参照してください)。 〈地表面レイヤコントロール〉ウィンドウにある [ レンダー (Render)] パネルにより、地表面を独立し たレイヤとして表示するため設定をすることができます (テクニカルガイド「地形レイヤ:地形レイ ヤの可視化 (Terrain Layer: Visualizing Terrain Layers)」をご覧ください)。