1. Class Hierarchyを使ってどういう土地利用に分類したいのかを決める。事前に土地利用の分類項目を決めることが重要。



2. Process Treeを使ってセグメントの大きさ(Scale parameter)を決定する。大きすぎるとおお ざっぱな分類になるが、小さすぎるとごちゃごちゃし過ぎて分からない。 今回は「FOLを採用

今回は、「50」を採用。

次に、classificationのところで、最初に分類する土地利用を決定する。今回は、森林と畑を 優先的に分類した。

また、森林と畑以外は、Seg2でScale parameter を更に小さくして分類を試みた。(結果を出すま ではできなかった。)



3. 土地利用を分けるには、セグメントの輝度値のヒストグラムを見ながら各土地利用の輝度 値の範囲を決定する。

図は、ForestとArableのヒストグラム。今回は、ALOSの1~4バンドとNDVIを使用。NDVIでは各 土地利用の輝度値が重なるが、それ以外では曖昧な領域が限られている。特に、バンド2を 使えば確実に分類できることが分かる。

ヒストグラムを出すためには、土地利用が明らか なセグメント(教師となり得るセグメント)を選択し、 Sample Editor上で右クリックし、Computeを選択す ればよい。

Sam	nple	Edito	r							×
	ctive	e clas:	s ———			Compare class				
F	orest	:				-	Arab	le		
	60.0	76.1	92.3	108.4	124.5	140.6	156.8	172.9	189.0	Mean Layer 1 (NN) [64.0 - 72.6] StdDev. [75.7 - 83.3] StdDev. Overlap : 0.00
-	39.0	59.0	79.0	99.0	119.0	139.0	159.0	179.0	199.0	Mean Layer 2 (NN) [46.5 - 58.5] StdDev. [72.3 - 77.3] StdDev. Overlap : 0.00
-	26.0	19.8	73.5	97.3	121.0	144.8	168.5	192.3	216.0	Mean Layer 3 (NN) [36.4 - 58.0] StdDev. [66.2 - 84.9] StdDev. Overlap : 0.00
			۸D							Mean Layer 4 (NN) [40.2 - 52.6] StdDev. [55.4 - 78.6] StdDev.
	8.0	26.U	44.U	62.U		98.D	116.U	134.U	152.0	Overlap : 0.00 NDVI (NN) [-0.1 - 0.0] StdDev.: ([-0.2 - 0.1] StdDev.: (
	-1.0	-0.75	-0.50	-0.25	0.00	0.25	0.50	0.75	1.0	Overlap : 0.00

3. SegmentationとClassificationを施して得られたのが、下の図。拡大したところを見てみると、 都市、グリーンハウス、道路などがかなり綺麗に分割できているようである。 ただし、更に細かく見るとグリーンハウスの中に畑が混じっている所もある。これらは、更に小 さいセグメンテーションを作ることで対応できると思われる。



(1068, 940) = (6113.00 Meters, 2861.00 Meters)

RGB Layer 4 Linear (1.00%) 100 %

・今回使ったパラメーター覧

<pre></pre>	el1' w Level'		
Algorithm parameters Algorithm parameters S0 [shape:0.1 compct:0.5] creating 'level1' Algorithm Image Cbject Domain pixel level Image Object Domain pixel level Image objects Ino condition Maximum number of image objects: Loops & Cycles Loop while something changes Number of cycles	Edit Process	Algorithm parameters Parameter Active classes Erase old classification, if there is Use class description	Value Arable, Forest No Yes











Class Description
Class Description
<u>QK</u> <u>Cancel</u>