

Kartenverwandte Anwendungsformen: Programm 3 - Bryce

Die bereits im Programm 1 berechnete 8bit-Darstellungen der Höhenmodelle müssen vor dem Einfügen in ein Bryce-Projekt durch simples Bearbeiten der Header vom AAIGrid- ins PGM-Format umgewandelt werden. Die Datenbereiche der Dateien werden gleich belassen. (vgl. POSKANZER (1991), Yu (2004))

ncols	1024	Spaltenanzahl
nrows	1024	Zeilenanzahl
xllcorner	-111.000416666667	X-Koordinate der linken unteren Ecke
yllcorner	40.1470833333333	Y-Koordinate der linken unteren Ecke
cellsize	0.00083333333333	Ausdehnung eines Pixels
NODATA_value	-32767	„Nullwert“

Tabelle 1: Typischer Header einer AAIGrid-Datei

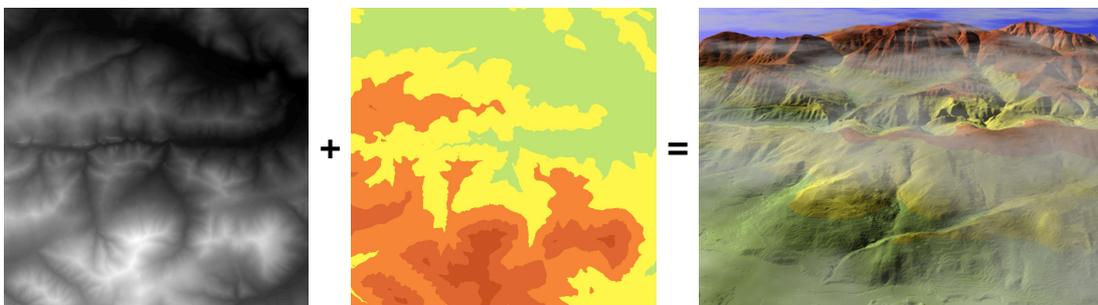
Sieht der Header einer AAIGrid-Datei wie in Tabelle 1 aus und enthält auch kartographische Informationen, ist ein PGM-Header ein Vielfaches einfacher (s. Tabelle 2) und beschreibt die Ausdehnung und den Wertebereich der Datei.

P2	"Magic Word", Formatkennzeichnung
1024	X-Ausdehnung in Pixel
1024	Y-Ausdehnung in Pixel
4114	Maximaler Pixel- = Farbwert

Tabelle 2: Typischer Header einer PGM-Datei

In Bryce wird zuerst mit File->Import Object das so erstellte .pgm-File importiert. Bryce passt in Version 6 die Größe des Terrain-Objekts automatisch an die geladene Datei an, in diesem Fall 1024x1024. Nach Anpassen der Überhöhung des Terrains auf einen gefälligen Wert lädt man im Material-Editor des entstandenen Objekts dessen Textur aus der jeweiligen, ebenfalls in Programm 1 gerederten, Farbstufen-Darstellung.

Zu guter Letzt exportiert man das erstellte Bild mittels File->Render to disk.



Quellen:

POSKANZER, J. (1991): PGM Format Specification. - online: <http://netpbm.sourceforge.net/doc/pgm.html> (zuletzt abgerufen 2009-08-03)

Yu, E. (2004): ArclInfo ASCII Grid Format. - online: <http://docs.codehaus.org/pages/diffpages.action?originalId=56059&pageId=5250> (zuletzt abgerufen 2009-08-03)