3次元パノラマプロッタ
SDP-300

マリン事業本部　設計部　設計1G

KODEN

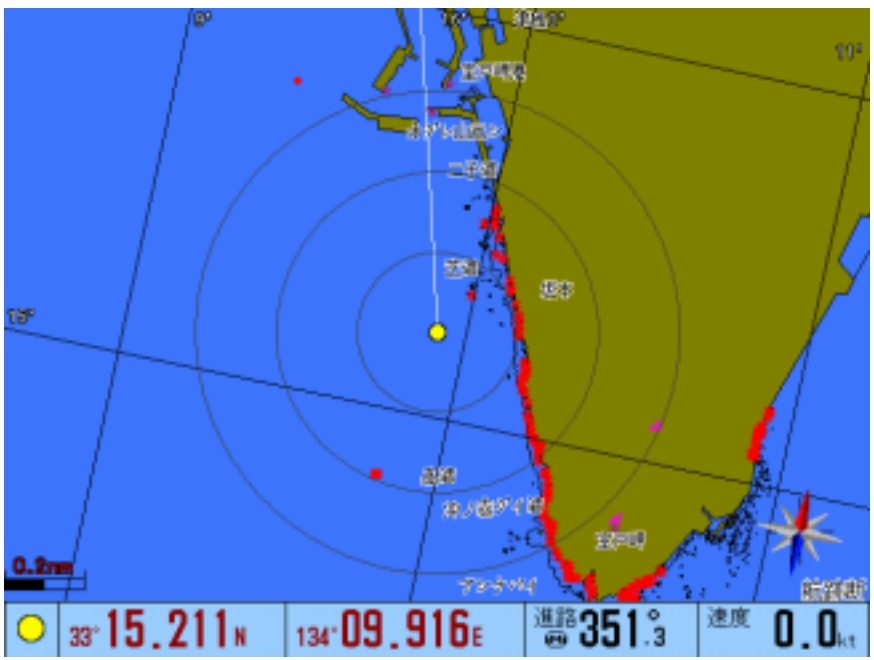
目　次

1. 特長
2. 3次元地図の表示方法
3. デモ映像

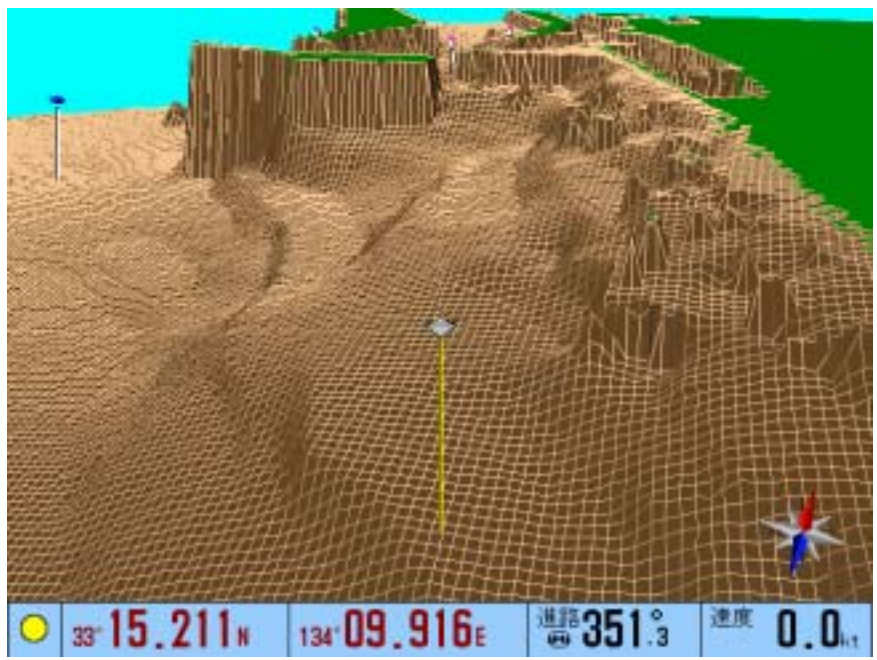
1. 特長

海図では理解しにくい海底地形の起伏を、
実際の海底を見ているかのように、直感的に把握することができる。

＜従来のプロッタ＞



＜SDP-300＞

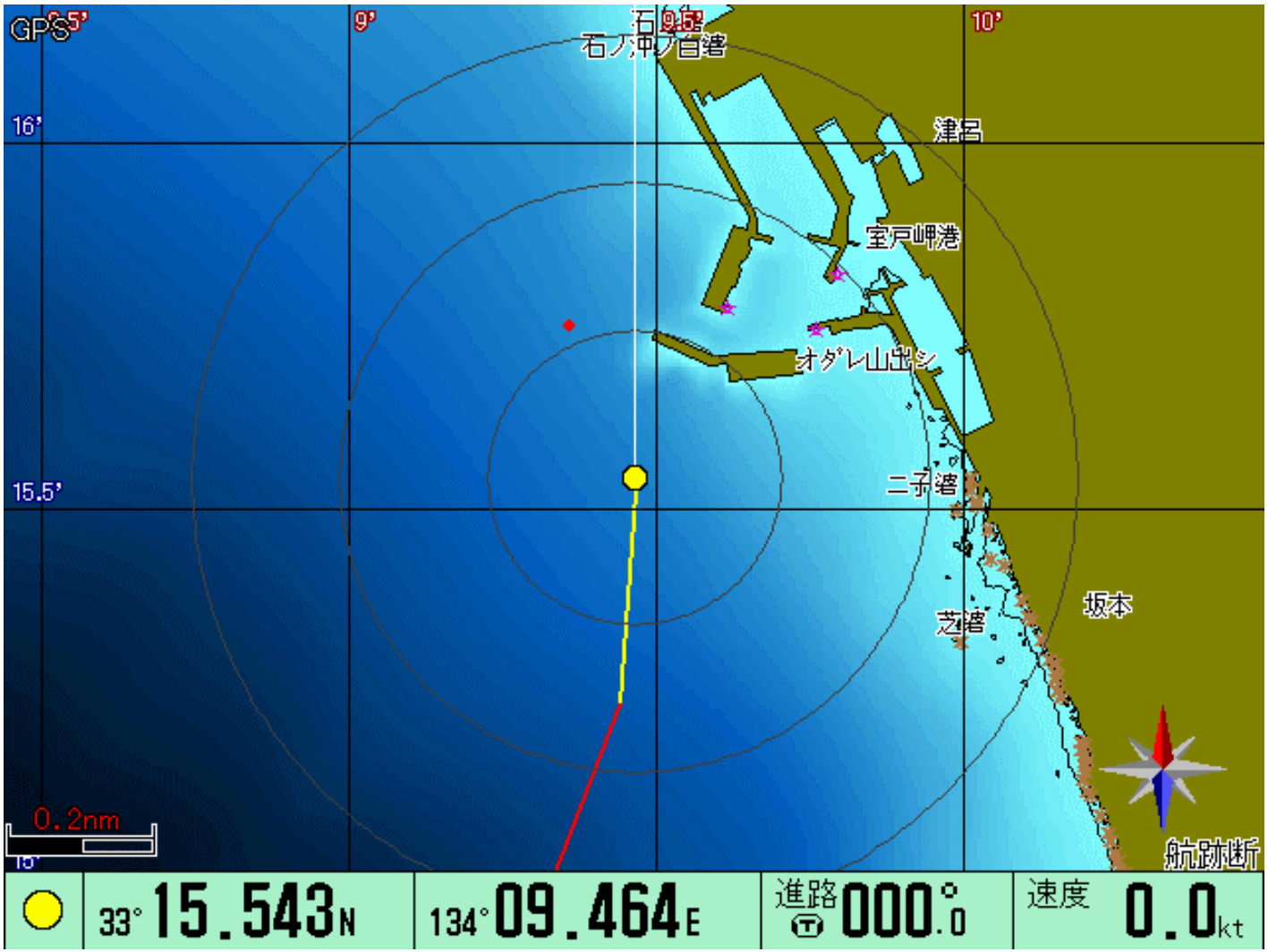


表示画面の種類

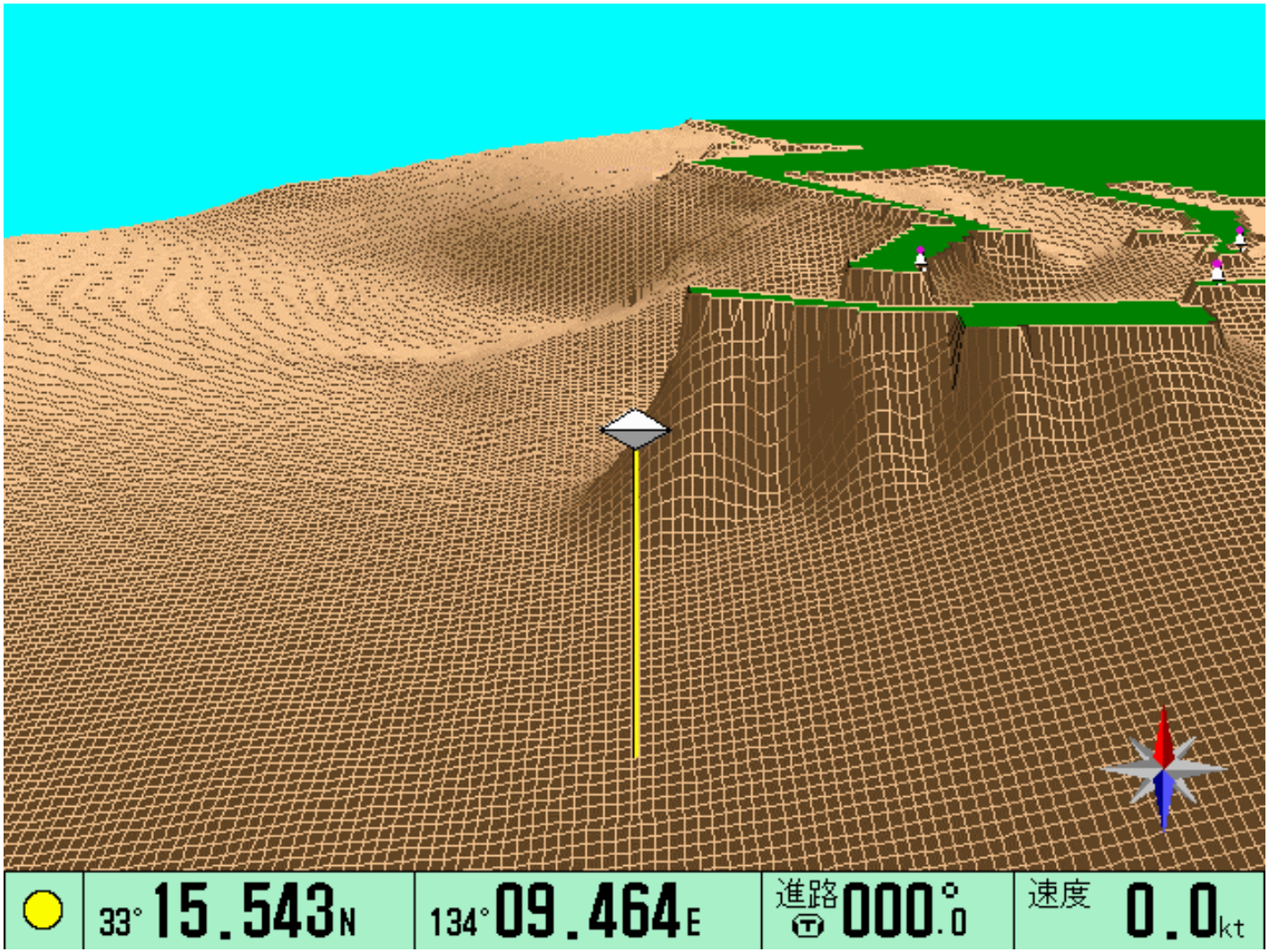
本機には5種類の画面が用意されています。

- 2次元画面
- 3次元画面
- 3次元画面/2次元画面
- 断面図/2次元画面
- 断面図/3次元画面

2次元画面

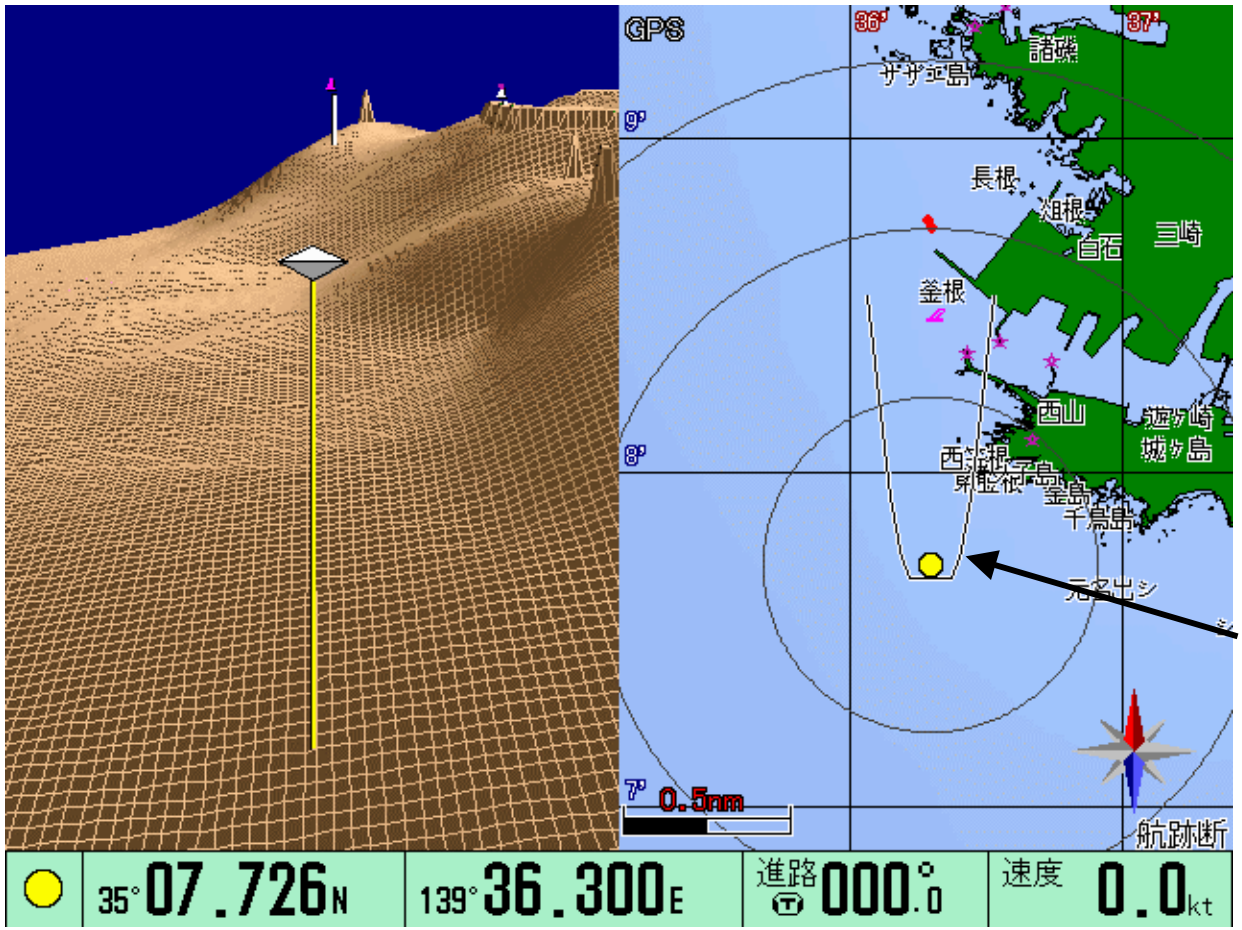

GPS
9'
10'
16'
15.5'
津呂
室戸岬港
オダレ山出シ
二子磯
坂本
芝磯
0.2nm
航跡断
33° 15.543N
134° 09.464E
進路 000.0°
速度 0.0kt

3次元画面



3次元画面/2次元画面

2次元画面をヘッドアップにすれば、進路方向が常に画面上部になるよう地図が回転

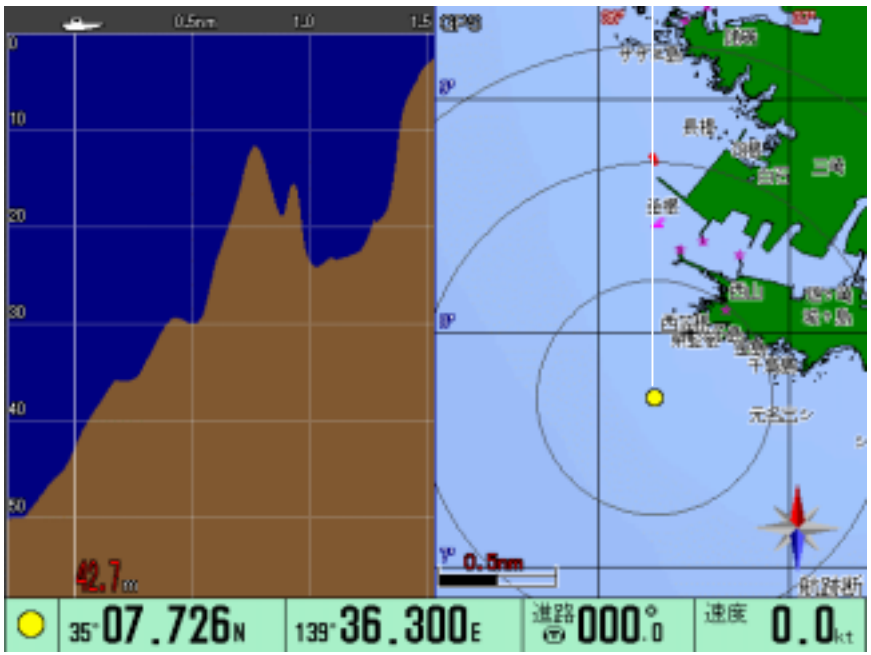


3D表示範囲

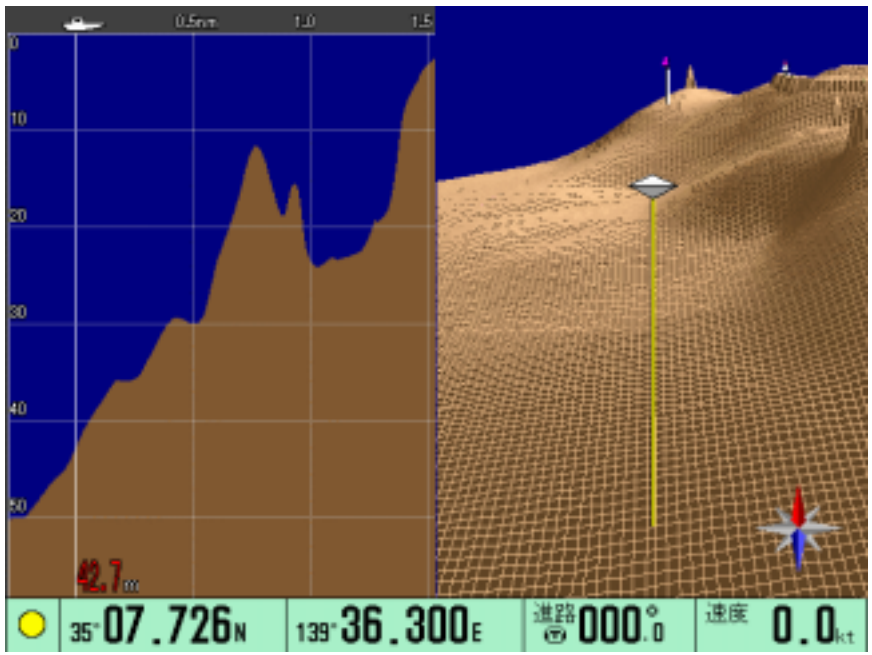
断面図画面

進路方向の海底地形を断面図で表示

＜断面図/２次元画面＞



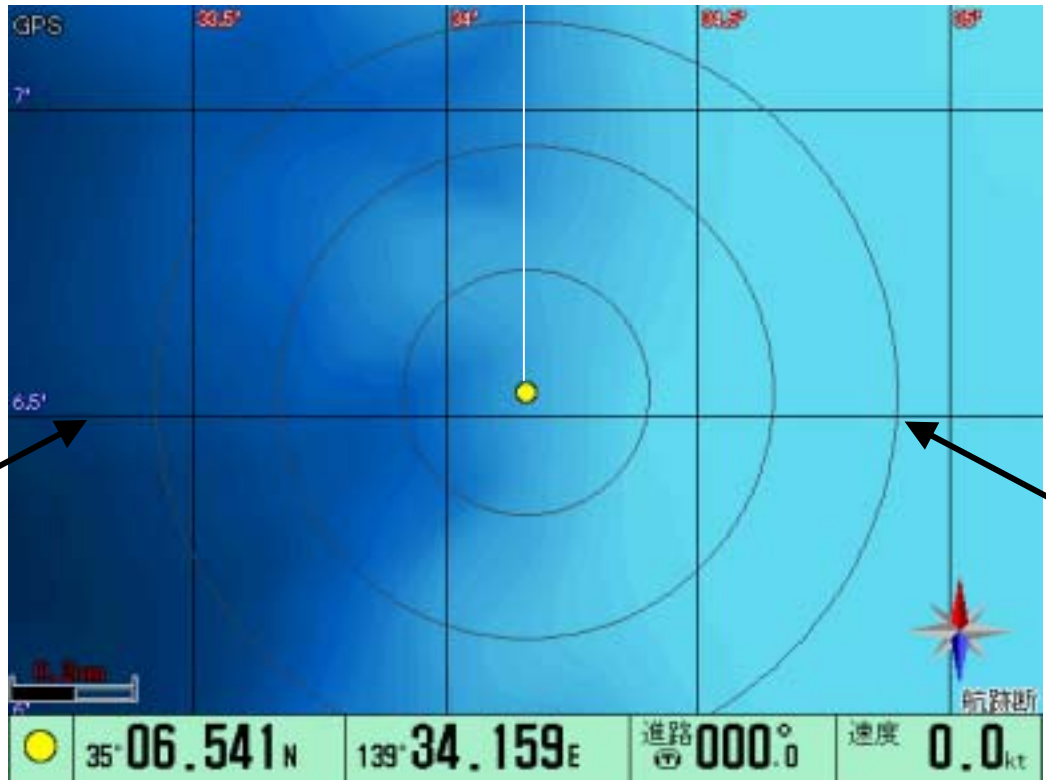
＜断面図/３次元画面＞



海の色を濃淡表示

進路方向が深くなるのか、浅くなるのか直感的に
把握できる。

色が濃いので
深い



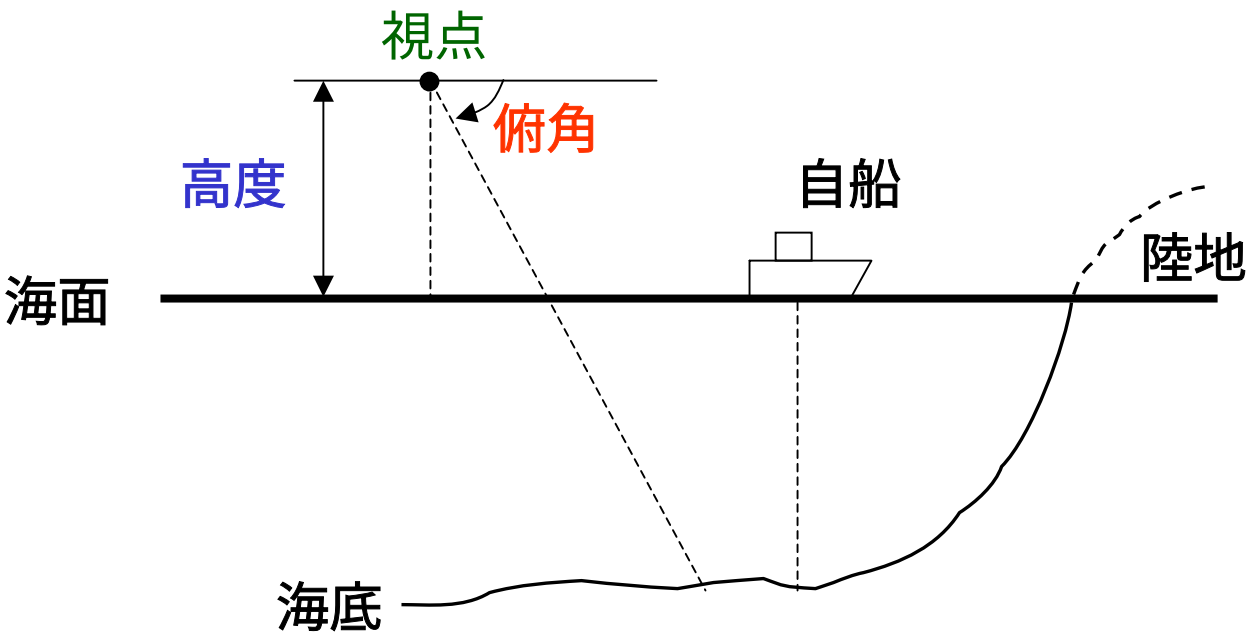
色が薄いので
浅い

水深による色分けや、
独自の色を作成することも可能。

2. 3次元地図の表示方法

視点の高さ（高度）、見下ろす角度（俯角）、視野角により、
表示される範囲が決まる。
特に、高度と俯角は表示する範囲前方を決定する重要な要素。

視点･･･自船後方
高度･･･海面からの高さ
俯角･･･視点から見下ろす角度



高度、俯角、視野角

・高度の設定で行なう目的

遠方の地形を確認したい場合　→高く
自船付近の地形を確認したい場合　→低く

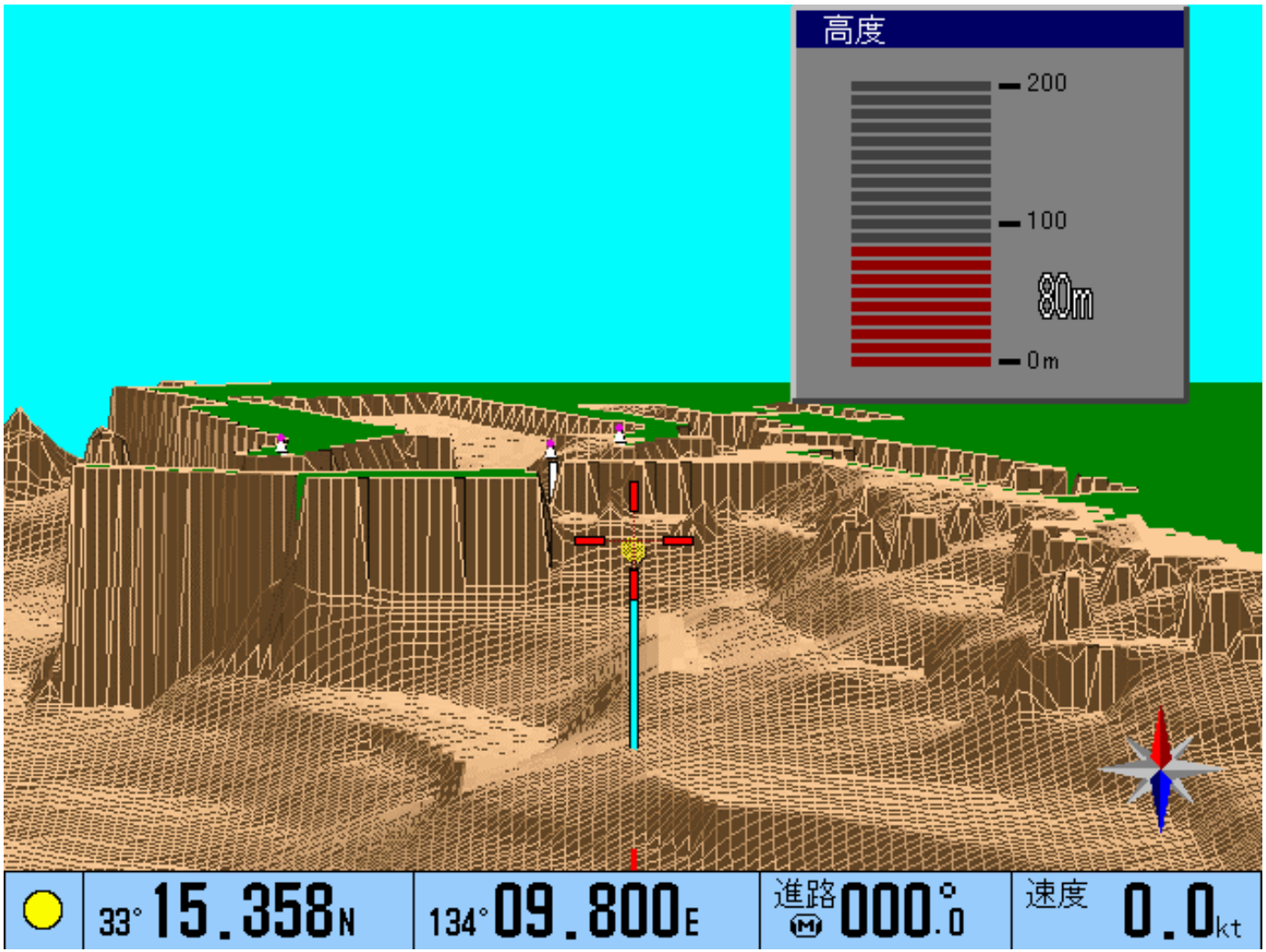
・俯角の設定で行なう目的

自船直下の地形を確認したい場合　→大きく
前方の地形を確認したい場合　→小さく

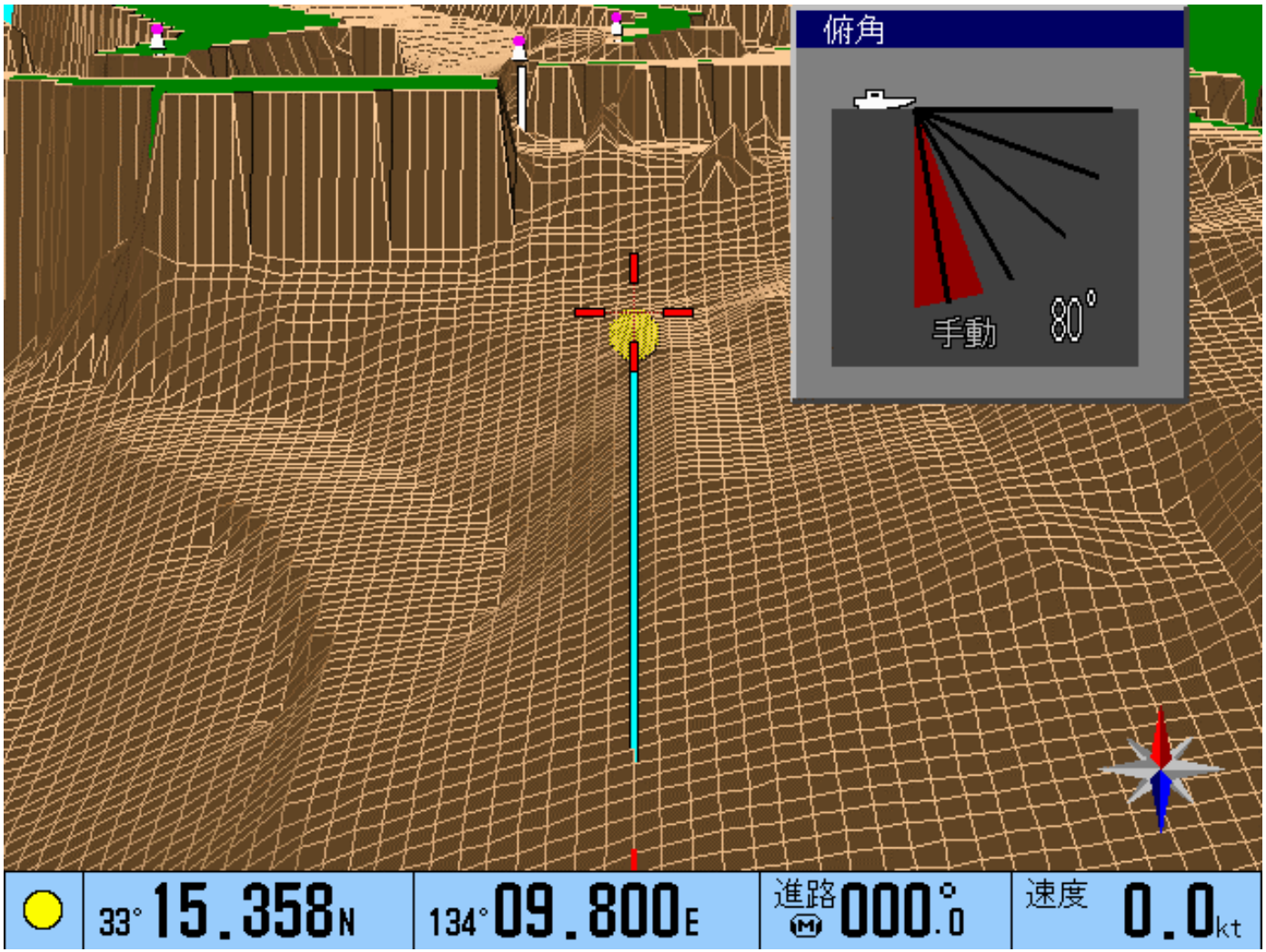
・視野角の設定で行なう目的

広範囲の地形を確認したい場合　→大きく
一部分の地形を確認したい場合　→小さく

高度を変更する



俯角を変更する



3. デモ映像

御清聴ありがとうございました

KODEN

株式会社光電製作所