

穴埋め補間 topography_data_fill.bmp

(rgb.r==255 && rgb.g >=102 && rgb.g <=104 && rgb.b == 0)



R:255 G:102 B:0 陸地か水域かも自動決定する。

R:255 G:103 B:0 陸地に設定する

R:255 G:104 B:0 水域に設定する

地形修正 topography_data_edit.bmp

河道 (rgb.r==113 && rgb.g >=100 && rgb.g <=201 && rgb.b == 255)



ID= rgb.g

G 値はパラメータファイルでの河川の ID になる。

流入口 (rgb.r==255 && rgb.g==255 && rgb.b <= 100)



ID= rgb.b

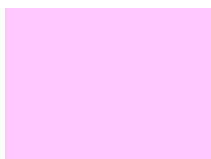
B 値はパラメータファイルでの湧き出し口の ID になる。

堤防（障害壁） (rgb.r==255 && rgb.g < 100 && rgb.b == 255)



ID= rgb.g

堤防除外 (rgb.r==255 && rgb.g==200 && rgb.b == 255)



※堤防自動設定で設定されては困る位置に指定する

不可侵壁 (rgb.r == 255 && rgb.g == 102 && rgb.b == 0)



陸地（島）生成 (rgb.r==255 && rgb.g==0 && rgb.b == 0)



周囲の標高を 2.5m 上げる

水域生成 (rgb.r==0 && rgb.g==0 && rgb.b == 255)



周囲の標高を 3m 下げる