

動態写真測量法について

高知工業高等専門学校 正会員 笠松 清

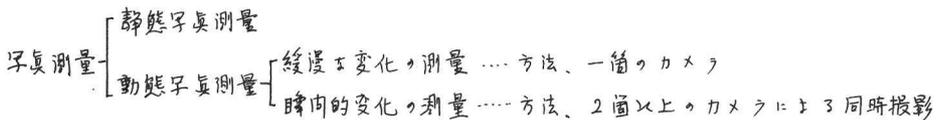
1. はしがき

写真測量法によれば、ステレオ写真から、 X, Y, Z の3軸によって点の位置を測定することができる。これにより各種地形図をつくり、あるいは各種応用測量に用いられている。しかしこれらすべて、静止する対象物の測定であるが、これに対しある所望の時間における位置の測定が必要となることがある。すなわち対象物が静止せずして移動し、その位置が刻々変化する状態を測定するには X, Y, Z の外に時間 T の測定を行い、かつ T と X, Y, Z との関係を測定してやらねばならない。

一般の測量法では、瞬時的状態の測定はむづかしく、同時撮影のステレオ写真による写真測量法によりはじめて可能となる。この方法による撮影から測定までの方法は、必要の精度とこの方法を参考し計算をこなしている現状に鑑み、この種測量法を容易にするため、一貫して原則を確立するを第一とすることを試みた。

2. 動態写真測量法の分野

目標が動く速度によって写真測量を分類すれば次のようになる。



この内緩慢な変化の測量とは、地殻変動、崩壊地、災害調査等の時期と異にした写真からその変化を測定するもので、技術的には静止の場合と変わらない。瞬時の変化の測定には如何なるものがあるか、既往の事例を挙げてみる。

- (1) 流速測定 河川、海面に流速物を流し、これを空中写真法または地上写真法で測定する。
- (2) 回転中の自動車タイヤのむずみの測定
- (3) 気流測定 架橋、乱気流測定のため、空中に目標物を放ち、これを測定し気象を明らかにする。
- (4) 人工な谷の管線
- (5) 船舶航跡図の作製
- (6) 波浪等高線図の作製

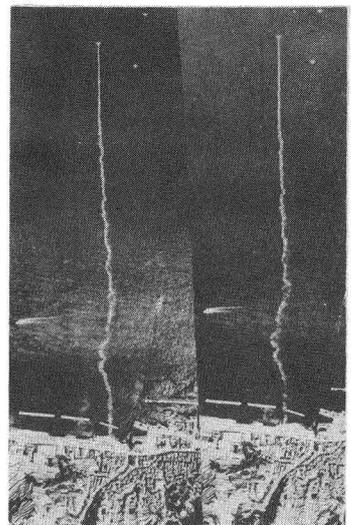
等がその具体例である。

3. 全般計画に共通の特異点

動態測量にありても、要求精度を得るための測量法を確立して実行に入ることが必要で、全般的に特に検討を要する主な事項は下記の通りである。

1) 時間の測定

動く目標物に対しては、撮影内筒の精度と、ステレオカメラの同時性の精度に関し、測量要求精度と満足する



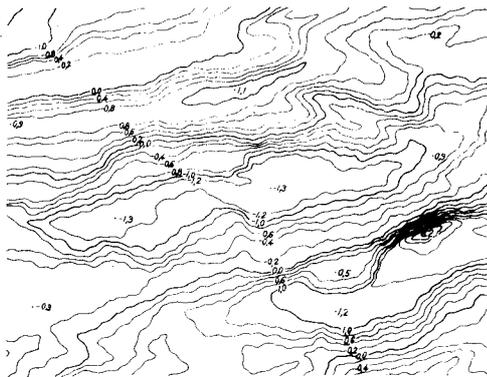
限度を検討しその方法を決定しなければならぬ。

(2) 撮影基線長と撮影高度

空中写真測量法においては、一般に60%重なり連続撮影を行うが動態写真測量法においては、60%保率は困難で70%重なりで計画する方が適当である。

撮影基線長は、地上写真法の場合には次式の表または線図を複製し、距離測定所望の程度 ∂d に応ずる基線長 B を決定する。

$$\partial d = \sqrt{2 \left(\frac{D^2}{f \cdot B} \cdot 0.01 \right)^2} \quad \begin{matrix} f = \text{焦点距離} \\ D = \text{測定距離} \end{matrix}$$

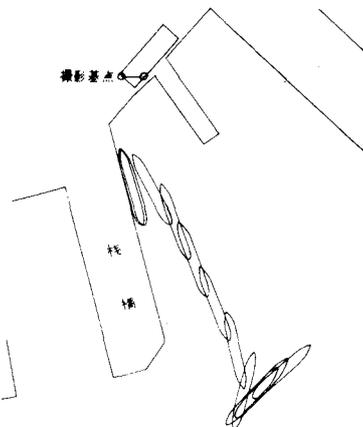


また、空中写真法では、次式により表をつくり、所望の比高程度 ∂H に適する撮影高度を決定する。

$$\partial H = \sqrt{2 \left(\frac{H^m}{b + 0.01} \cdot 0.01 \right)^2} \quad b = \text{写眞上の距離}$$

(3) 特殊器材

写真測量器材は静止目標を前提に製作されるため、動くものに対してはステレオ撮影のなめ同時撮影装置、撮影肉隔短縮装置、場合によっては特殊カメラを製作した後、実行にうつす計画が必要となる。



(4) 測定

測定のために必要なステレオ写真の相関標定および絶対標定に辨別工夫を必要とすることが多い。

4. 撮影

(1) 空中写真法

(a) 空中に浮遊物を放出し、その移動を測定し、あるいは水面の浮遊目標の移動を測定するための空中写真撮影では、次により撮影高度を定める。

$$H = \frac{c \cdot f \cdot v}{d} + h \quad \begin{matrix} h = \text{空中浮遊物の予定高度} & d = \text{写真の大きさ} \\ v = \text{飛行機の速度} & f = \text{カメラの焦点距離} \\ c = \text{オノノ回クステレオ撮影からオノ回ク撮影までの同一地点が同一地点が何れの写真にも撮影されるべき露出肉隔の総和} \end{matrix}$$

(b) カメラの露出時間

移動速度によるフィルム上のズレ量を計算し、露出時間を定めるが、実験の結果は計算で求めた露出時間の2倍も必要が満ちることを確認した。

(c) 水面の撮影

水面の撮影には太陽の反射を避け、あるいは利用する必要がある。波浪の撮影ではある程度反射

