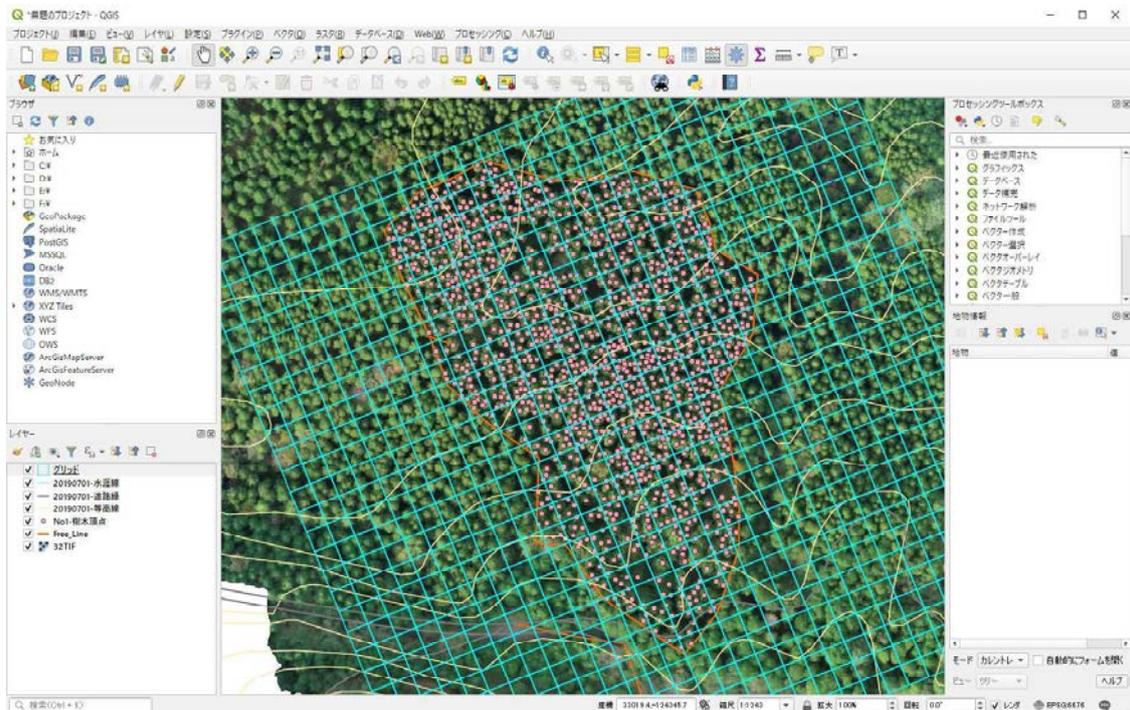
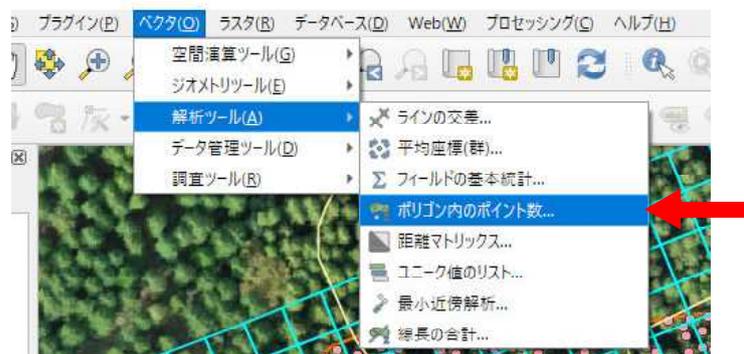


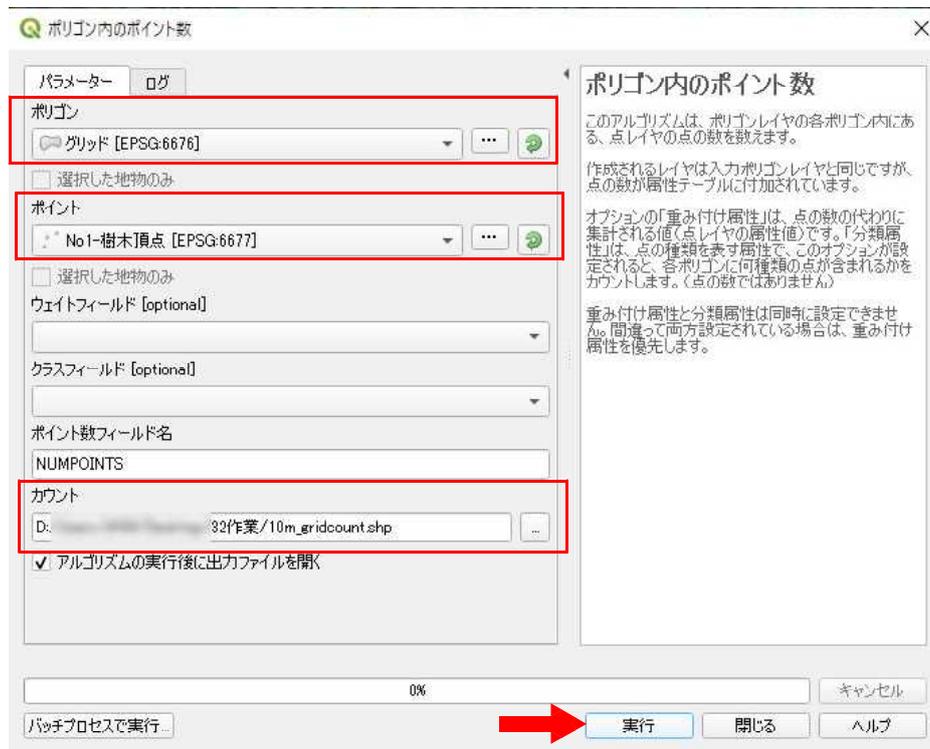
これら二つの機能を使ってグリッドを調整し、「編集モード切替」から保存し、グリッドを確定する。調整する際は、等高線や現地測量時に得た情報を元に、最終的な標本調査区（一列に並ぶグリッドの列）を見据えながら行う。一般的な標準地調査と同様に、グリッドの列が尾根から谷へ並ぶよう、標本調査区が尾根線又は谷線に沿って並ばないよう地形に合わせたものとする。



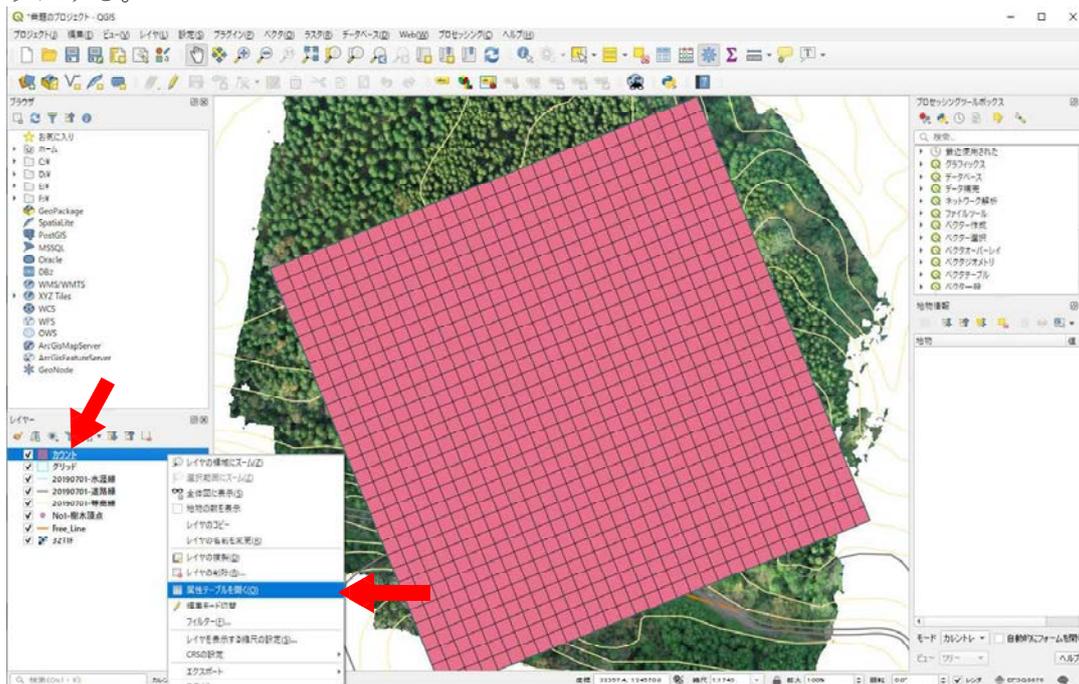
グリッドの調整・確定が完了したら、「ベクタ」→「解析ツール」→「ポリゴン内のポイント数...」をクリックする。



「ポリゴン」には、ここまで調整したグリッドを指定。「ポイント」には、作成した立木頂点を抽出したファイルを指定する。「カウント」には任意のファイル名で任意の場所にシェープファイルとして保存するよう設定し、実行をクリックする。



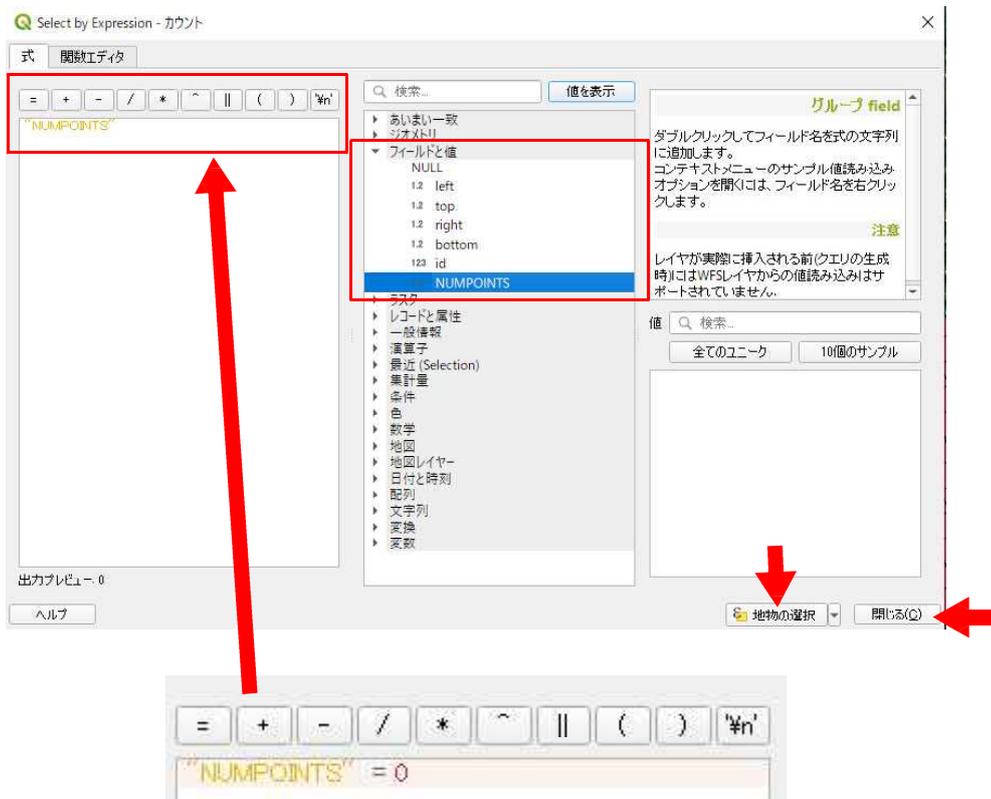
新たに「レイヤ」に「カウント」というグリッドが追加され、表示される。このグリッドを色分けしていくが、このままでは立木を1本も含まないグリッドも混ざってしまうので、まずはそれを除外する。「カウント」を右クリックし、「属性テーブルを開く」をクリックする。



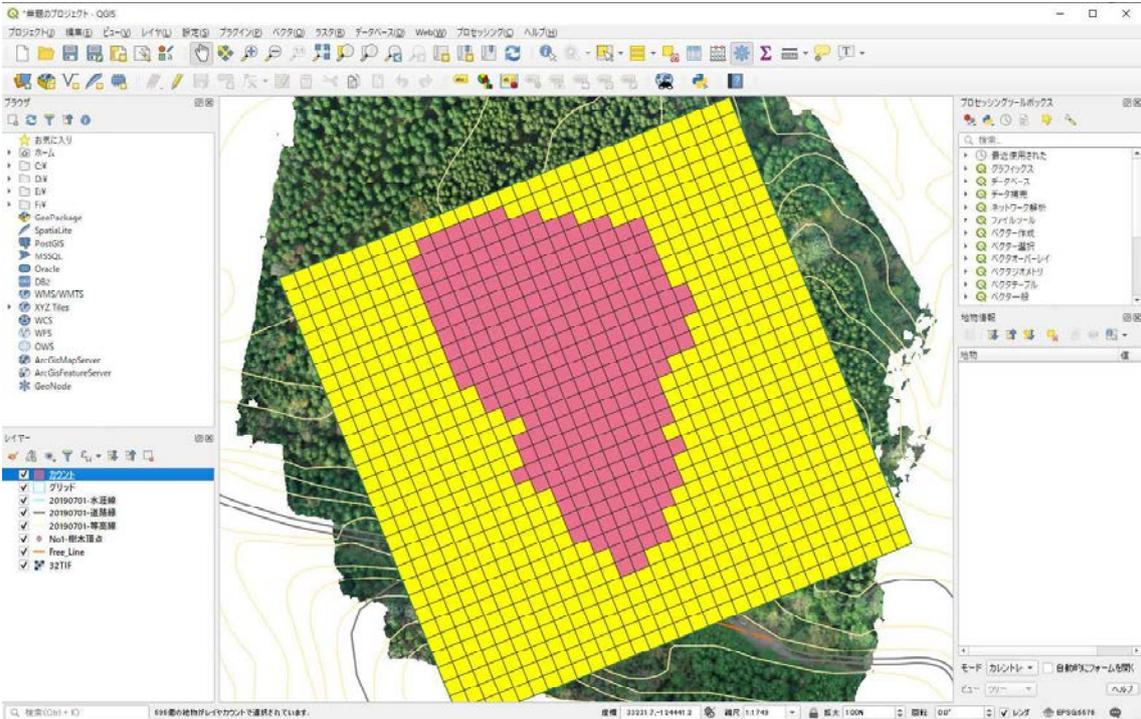
表示されたウィンドウで「式を使った地物選択」をクリックする。

	left	top	式を使った地物選択	bottom	id	NUMPOINTS
1	33155.53719383...	-124314.285453...	33165.53719383...	-124324.285453...	1028	10
2	33155.53719383...	-124304.285453...	33165.53719383...	-124314.285453...	1027	10
3	33155.53719383...	-124294.285453...	33165.53719383...	-124304.285453...	1026	10
4	33155.53719383...	-124364.285453...	33165.53719383...	-124374.285453...	1033	0
5	33155.53719383...	-124354.285453...	33165.53719383...	-124364.285453...	1032	6
6	33155.53719383...	-124344.285453...	33165.53719383...	-124354.285453...	1031	3
7	33155.53719383...	-124334.285453...	33165.53719383...	-124344.285453...	1030	10
8	33155.53719383...	-124324.285453...	33165.53719383...	-124314.285453...	929	3
9	33155.53719383...	-124314.285453...	33165.53719383...	-124304.285453...	928	8
10	33155.53719383...	-124304.285453...	33165.53719383...	-124294.285453...	927	8
11	33155.53719383...	-124294.285453...	33165.53719383...	-124284.285453...	926	5
12	33155.53719383...	-124284.285453...	33165.53719383...	-124274.285453...	925	0
13	33155.53719383...	-124274.285453...	33165.53719383...	-124264.285453...	924	0
14	33155.53719383...	-124264.285453...	33165.53719383...	-124254.285453...	923	0
15	33155.53719383...	-124254.285453...	33165.53719383...	-124244.285453...	922	0
16	33155.53719383...	-124244.285453...	33165.53719383...	-124234.285453...	921	0
17	33155.53719383...	-124234.285453...	33165.53719383...	-124224.285453...	920	0
18	33155.53719383...	-124224.285453...	33165.53719383...	-124214.285453...	919	0
19	33155.53719383...	-124214.285453...	33165.53719383...	-124204.285453...	918	0
20	33155.53719383...	-124204.285453...	33165.53719383...	-124194.285453...	917	0

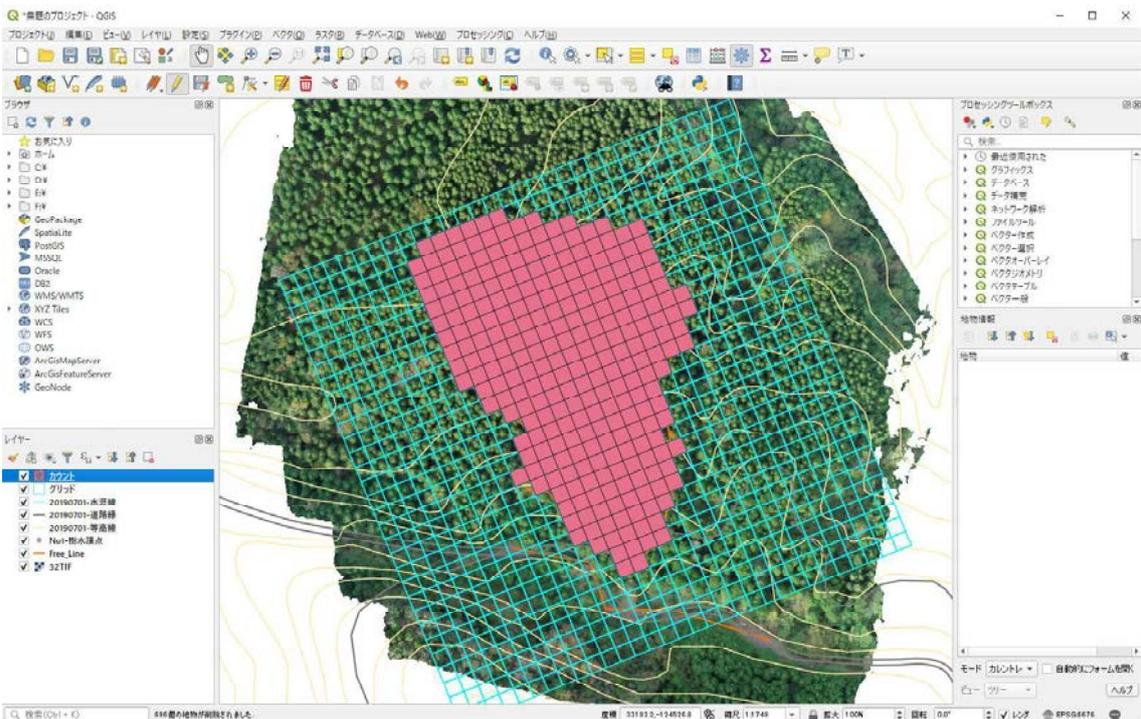
新たに表示されるウィンドウ中央の一覧、「フィールドと値」の項目に「NUMPOINTS」の項目があるので、ダブルクリックする。すると、左の空欄に「"NUMPOINTS"」と入力される。これが「0」となるものが、ひとつも立木の存在しないものになるので、「"NUMPOINTS"=0」となるよう加筆し、「地物の選択」をクリックし、「閉じる」を押す。



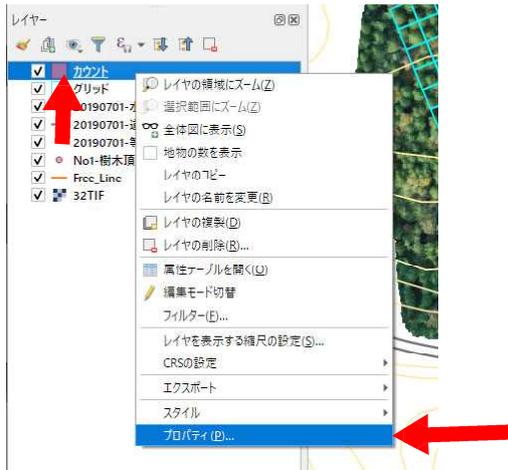
この状態で、元の画面まで戻ると、次の画像のように、立木のない部分のみを選択することができる。先ほどと同じように「編集モード切替」→「選択物の削除」→「編集モード切替」→「保存」で、これらを削除することができる。



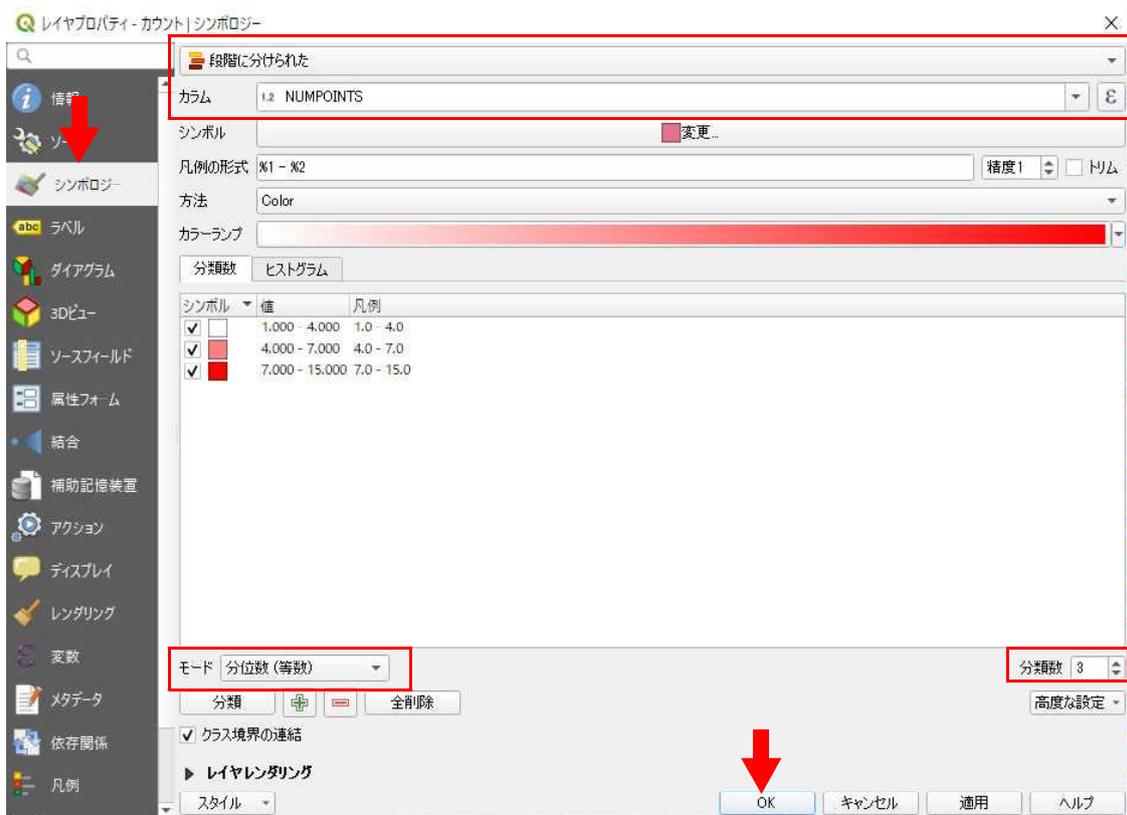
なお、このとき立木配置の関係等から、区域内に除地のように立木のないグリッドが発生し、一緒に削除されてしまうことがある。これを不適切とするか否かも、グリッドの位置を調整する際のひとつの基準となる。



「レイヤ」から「カウント」を右クリックし、「プロパティ」をクリックする。



「シンボロジー」において、一番上の項目は「段階に分けられた」を選択。「カラム」には「NUMPOINTS」を指定する。「モード」は「分位数 (等数)」、「分類数」には「3」を指定し「OK」を押せば、三段階で区分されたグリッド数の差が最も少ない形で、色分けが実行される。



三分区の内訳に関しては、先ほどの「レイヤプロパティ」の「ヒストグラム」で「値の読み込み」をクリックすると表示させることができる。このとき、三分区のそれぞれの総数がぴったりと合うことは、その性質上難しい。一方で、グリッドと収穫区域がぴったりと合うことも難しいため、区域境界付近のグリッドにおいては本数が自然と少なくなり、本数の少ないグリッドとして判定されるものが多いと予想される（必ずしも立木密度が低い）。この2点を鑑みたとき、三分区の中で本数が多いグリッドの総数が最も多くなってしまった場合、その実際のバランスは悪い可能性がある。こういったものが読み取れる場合は、グリッドを移動させ調整しなおすことも考慮するべきである。

