

整備範囲	東京 23 区			
データ座標と精度	座標系	平面直角座標系(公共座標系)に準拠した日本測地系座標を使用(単位 : m)		
	精度	計測精度	高さ : ±30cm 水平 : ±70cm	
		データ精度	航空測量データより高さ毎にグループ化をおこなう。 高さ : ±50cm 水平 : ±2.5m	
データ構成	基本構成※1	地盤形状データ	<ul style="list-style-type: none"> <li>地盤形状データ 地盤面を形成する形状モデル。</li> <li>地盤テクスチャ 地盤面を構成する各ポリゴンに貼り付けるテクスチャ用の航空写真画像データ。主要な水域に3dsMAX用の反射マップを設定。</li> </ul>	
		主要構造物	<ul style="list-style-type: none"> <li>建物形状データ 建物を構成するポリゴンおよびそれを構成する頂点で定義される簡易形状モデル。20種類の汎用的な壁面テクスチャをランダムに貼り、テクスチャの窓部分に3dsMAX用の反射マップを設定。</li> <li>ランドマーク 著名で目印となるような建物や橋梁については、現地取材に基づいた専用テクスチャ付の詳細形状モデルを整備している。専用テクスチャの窓部分に3dsMAX用の反射マップを設定。</li> <li>高架物形状データ 鉄道・高速道路および一般道路の高架物モデル。</li> </ul>	
		補助構造物	<ul style="list-style-type: none"> <li>架道橋 道路橋(一般道を跨ぐ道路)、鉄道橋(道路跨ぐ鉄道)の簡易形状モデル。</li> <li>橋梁 河川を渡る橋の簡易形状モデル。</li> </ul>	
		樹木	植栽マップを元に汎用的な3種類の樹木モデルをMultiScatterで配置。	
	夜景効果	上記、プリレンダー版の夜景表現以外に、以下の要素については、別途夜景効果を施している。		
		窓点灯	建物窓マスクよりランダムに点灯した窓灯りを生成	
		大型発光看板	塔屋部分に夜景用マスクをランダムに生成 但し、位置、数量、光源の色などは厳密には実際とは異なります。	
		道路街灯	道路情報に従い、ある程度主要な道路沿いに配置 但し、位置、数量、光源の色などは厳密には実際とは異なります。	
		グラウンド発光	グラウンドや校庭範囲を発光 但し、位置、数量、光源の色などは厳密には実際とは異なります。	
		航空障害灯	一定の基準に従い抽出した航空障害灯位置を点灯。 但し、位置、数量、点滅規則は厳密には実際とは異なります。	
車(点灯)		主要道路上にランダムに配置し、走行アニメーション付け 進行方向にヘッドライト、反対側にテールライトを点灯		
データ取得時期	地図データ : 2014年9月末 / 航空写真および高さデータ : 2012年10月 地図はインクリメント・ピー株式会社、航空写真は株式会社パスコのデータを使用しています。			
更新頻度	「ランドマーク」のみ毎年更新、その他については不定期更新			
データ提供形態	提供単位	4kmx4kmを基本単位とする(縁辺部で例外あり)。		
	フォーマット	3dsMAX (V-Ray使用) テクスチャ : JPEG		
	推奨環境	3dsMAX2017、V-Ray3.6、MultiScatter1.082(樹木利用の場合)		

※1 昼景用のプリレンダー版のREAL 3D MAP TOKYOの構成と同様。詳細については、REAL 3D MAP TOKYOの仕様をご覧ください。  
「REAL 3D MAP TOKYO」シリーズは、インクリメント・ピー株式会社、株式会社パスコおよび株式会社キャドセンターの共同事業です。