

# Fusionner des Segments ENVISAT

- [Repérage des segments](#)
- [Ouverture et traitement dans BeamVisat](#)
- [Assemblage dans Photoshop](#)

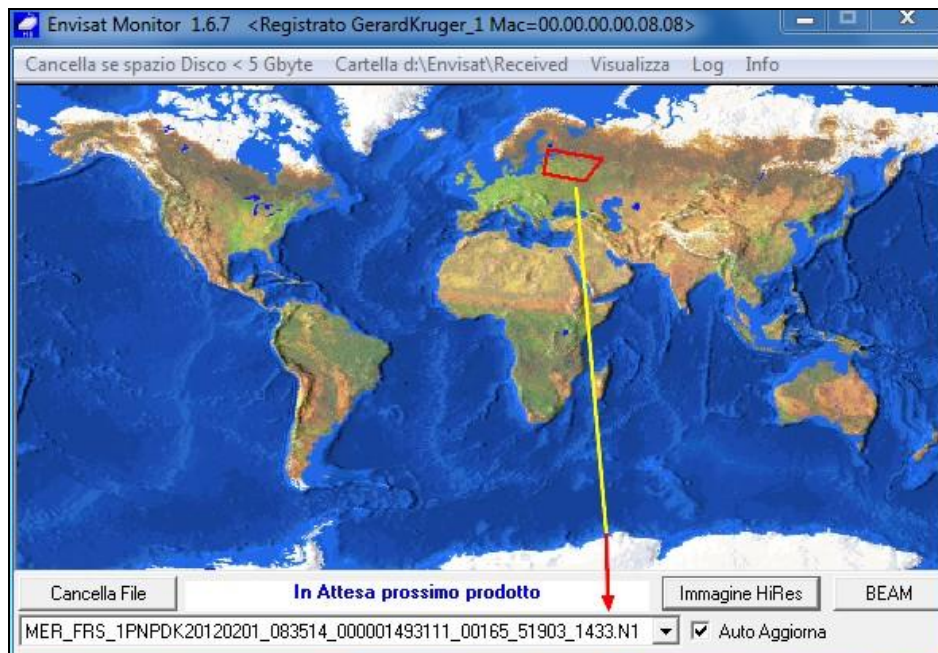
## 1 - Repérer

Il est indispensable tout d'abord de bien repérer les segments dont l'[assemblage](#) est souhaité.

Avec « *Enviham Browser* » la référence du segment s'affiche en passant simplement la souris sur son repère, comme ci-dessous :

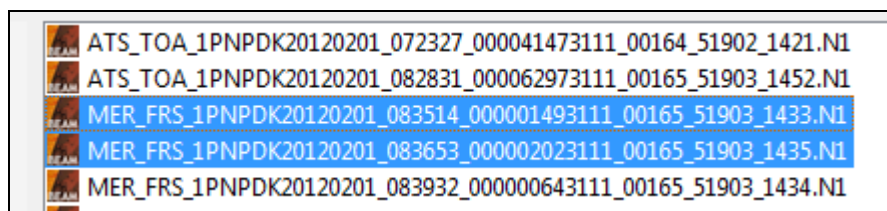


Avec « *Envisat Monitor* » elle apparaît en clair dans fenêtre inférieure :

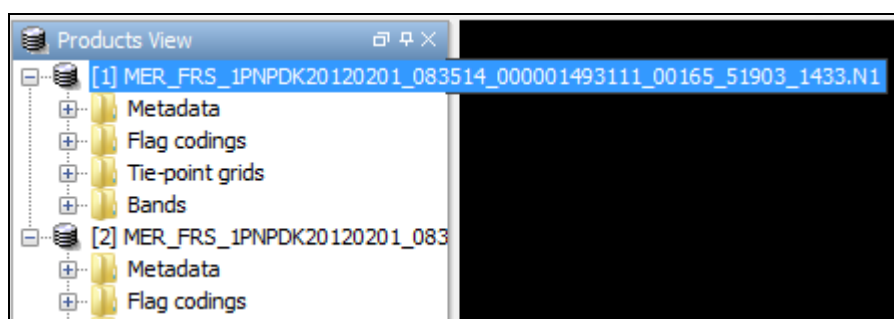


## 2 – Traiter (avec Beam Visat)

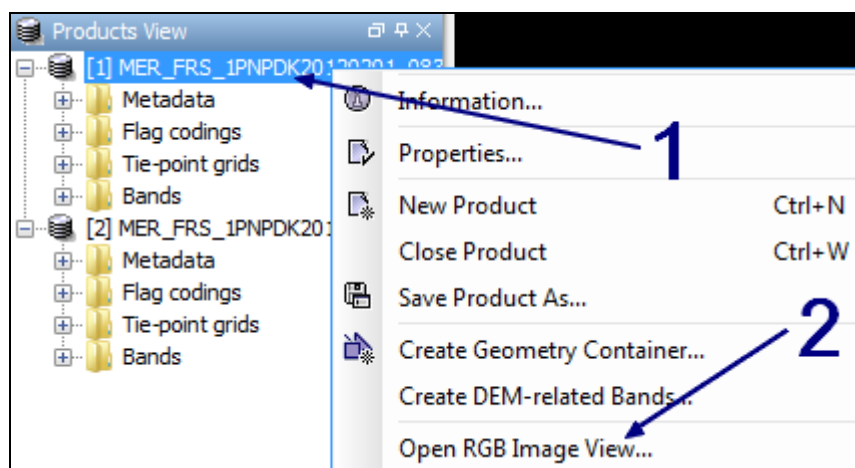
Ouvrir ensuite le logiciel « *Beam* » « *Visat* » puis dans « *File/Open Product* » choisir les fichiers des segments adjacents préalablement repérés (ici 1433 et 1435).



Ils apparaissent alors comme montré ci-dessous dans la fenêtre de *Visat* :



Faire un *clic DROIT* (1) sur le nom d'un fichier importé pour ouvrir un nouveau menu.



Cliquer alors (2) sur « *Open RGB Image view* ». Un pop menu apparaît dans lequel il est possible de choisir différents types de modèles RGB.

Choisir d'abord « *MERIS Lib – Tristimulus* » dont il faudra modifier les valeurs. Ceci est rendu possible par un clic sur chacune des petits repères à droite de chacune des fenêtres « *Red* » « *Green* » et « *Blue* ».

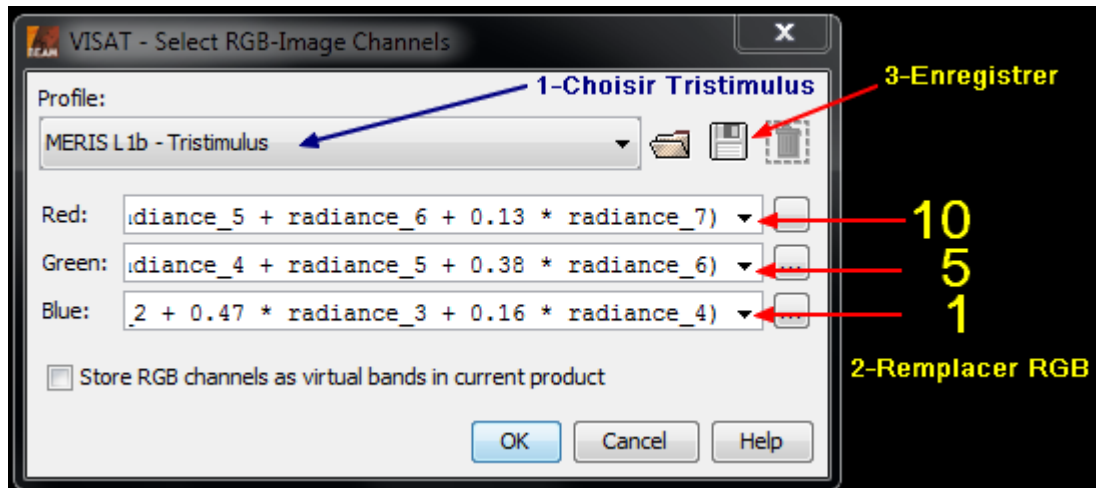
Remplacer les valeurs affichées par les suivantes :

Red par « *radiance\_10* »

Green par « *radiance\_5* » et

Blue par « *radiance\_1* ».

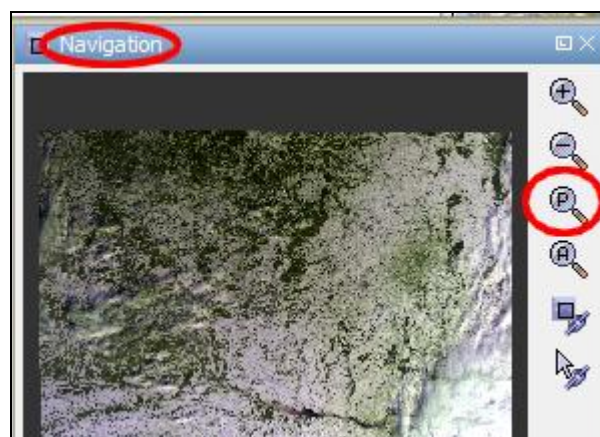
Enregistrer enfin ces nouvelles valeurs sous le nom de son choix (Enviham par exemple) en cliquant sur l'icône prévue à cet effet (3). Ceci permettra de les retrouver par la suite dans la liste déroulante sans avoir à refaire ces manipulations.



Validez maintenant par « *OK* ».

A noter que ces valeurs sont une question de choix personnel et rien n'empêche d'en tester d'autres. Merci par avance de communiquer celles qui vous paraissent coller le mieux à la réalité.

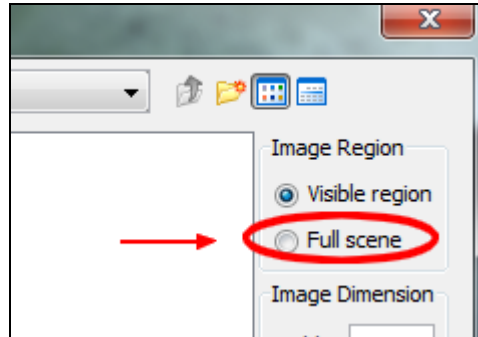
Lorsque l'image est apparue cliquez sur « *P* » dans la fenêtre de navigation afin d'obtenir la meilleure définition possible sans déformation.



Un clic *DROIT* sur l'image en pleine définition ouvre un nouveau menu permettant, entre autres, d'enregistrer l'image. Il s'agit de la fonction « *Export view as image...* » où, classiquement il est possible de choisir le nom, l'emplacement et le type de l'image.

Personnellement je laisse tout en l'état et ne change que l'emplacement du fichier que je préfère sur le « bureau » pour plus de commodité.

En revanche il y a lieu de valider le bouton « *Full scene* » à droite pour sauvegarder la totalité de l'image, faute de quoi seule la partie affichée serait enregistrée.

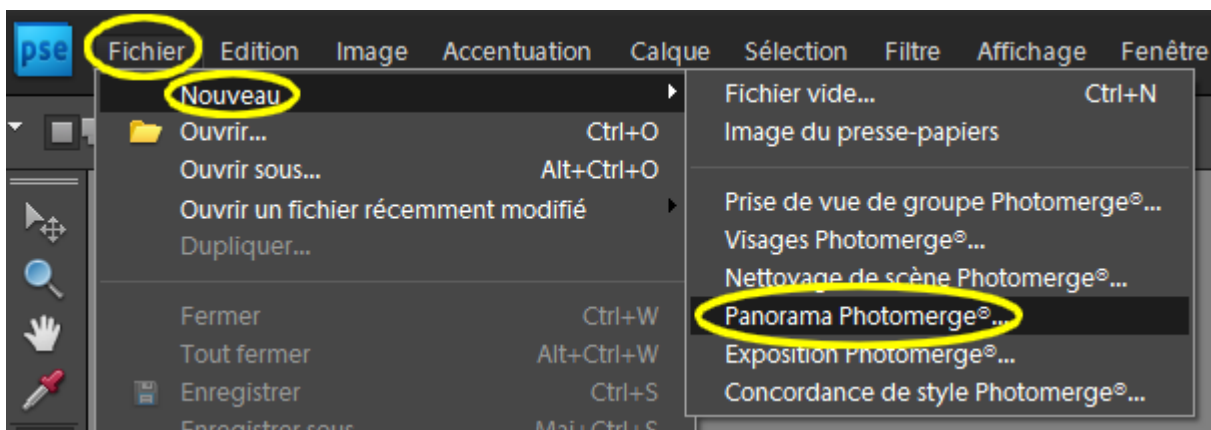


La même manipulation devra bien entendu être répétée pour chacun des segments à assembler.

## 2 - Assembler

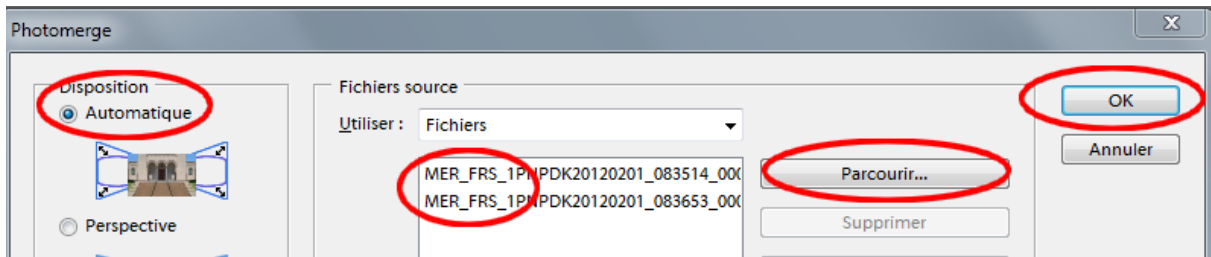
Les [images ainsi obtenues](#) doivent maintenant être assemblées. Plusieurs logiciels existent sans doute pour cette tâche mais seule la méthode qui existe dans « *Photoshop Elements* » sera décrite ici.

Ouvrir *photoshop Elements* puis choisir « *Fichier/Nouveau/Panorama Photomerge...* »  
Comme indiqué dans l'image ci-dessous :



Dans le panneau qui s'ouvre laissez là aussi tout en l'état et cliquez sur « *Parcourir* » pour choisir les images à assembler à l'emplacement (bureau peut-être) où vous venez de les sauvegarder.

Il est possible de choisir à la fois deux ou plusieurs fichiers grâce à la commande « *Ctrl+clic* » plutôt que de les importer un par un.



Un clic sur « *OK* » lance l'assemblage. Au bout de quelques secondes l'image souhaitée est affichée. Il ne reste plus qu'à la sauvegarder de manière très classique à l'emplacement souhaité.

L'image obtenue ne comporte aucune trace d'assemblage dont il est impossible de retrouver la trace.

Il est sans doute possible de procéder de même avec des segments Noaa (LRIT ou HRPT), Metop ou autres mais l'intérêt est moindre, ceux-ci étant traités automatiquement par les logiciels de [David Taylor](#), pour ceux qui les possèdent.

Ne pas perdre de vue que ces images sont très « lourdes ». La tâche décrite ici nécessite beaucoup de mémoire et met à contribution les ressources de votre PC qui sans être un monstre doit être tout de même suffisamment dimensionné.

Bon amusement.

Très cordialement.

Gérard  
F6BEK