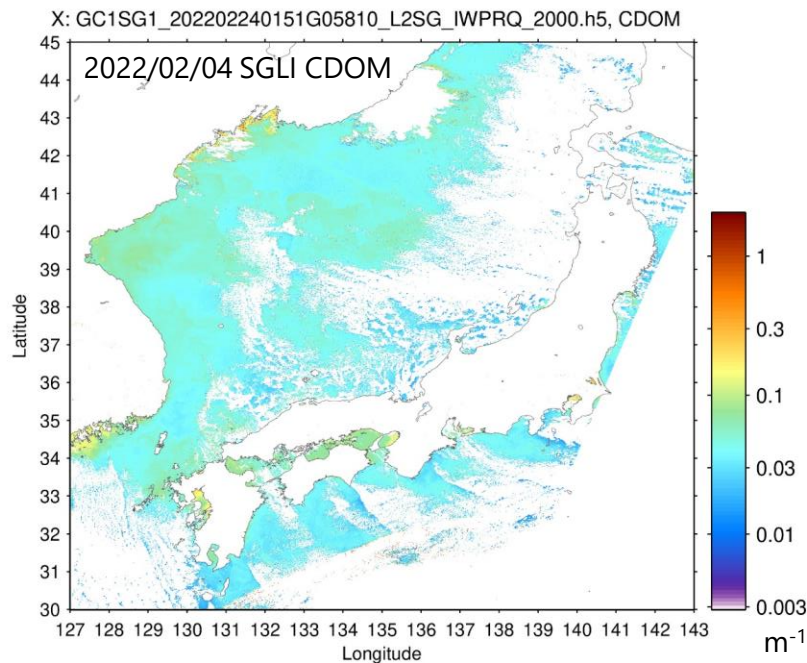


SGLI準リアルなCDOMの処理のバグについて

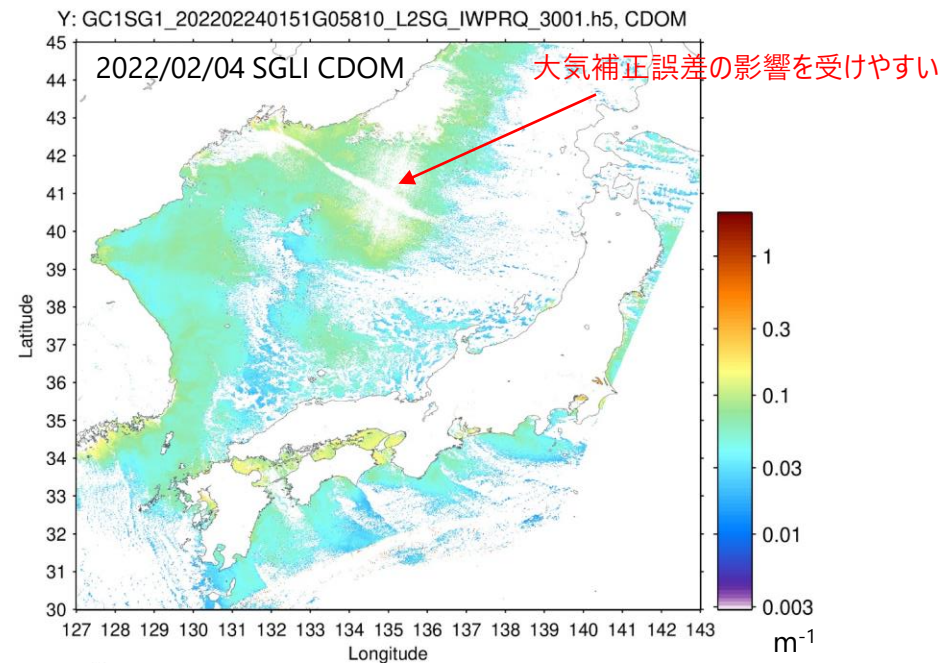
- SGLI準リアルなCDOM処理（注1）に入力するチャンネル指定について誤り（注2）がありました。
 - 正しい波長チャンネルの入力に修正することによって、上記のCDOMプロダクトにおけるCDOM吸収係数（ $>0.03\text{m}^{-1}$ の範囲）の過少見積もりが改善する見込みがあります。
 - ただし、この修正によって欠損域の増加や大気補正誤差の影響の増加が確認されるため、それらの調査・対策の後に修正予定です（4月以降を予定）。
-
- 注1）SGLI準リアルにおけるCDOMの推定では、下記のGCOM-C標準アルゴリズムを用いています。
https://suzaku.eorc.jaxa.jp/GCOM_C/data/ATBD/ver2/V2ATBD_IOP_Hirata.pdf
https://suzaku.eorc.jaxa.jp/GCOM_C/data/ATBD/ver2/V2ATBD_O3AB_CDOMa_Hirata.pdf
（※ 入力に用いる正規化海水射出放射輝度NWLRには以下のSGLI準リアル用大気補正アルゴリズムの出力を用いています。
https://suzaku.eorc.jaxa.jp/GCOM_C/data/files/ATBD_ocean_ac_murakami_v2_en.pdf）
 - 注2）Ver2以降のCDOMアルゴリズムでは、波長380nm, 412nm, 443nm, 490nm, 530nm, 565nmのNWLRを入力するように設計されていましたが、実際のVer.2処理（IWPR中のインターフェース部分）では波長412nm, 443nm, 490nm, 530nm, 565nm, 670nmのNWLRを誤って入力していました。
- ※ G-portalから公開中のVer3のCDOMプロダクトについては正しい380nm, 412nm, 443nm, 490nm, 530nm, 565nmの波長セットで処理されており、問題ありません（Ver.2標準プロダクトでもSGLI準リアルと同様に誤ったチャンネルが入力されていました）。

Image comparison (1)

現状のSGLI準リアル



正しいチャンネルセットの場合



正しいチャンネルセットの場合

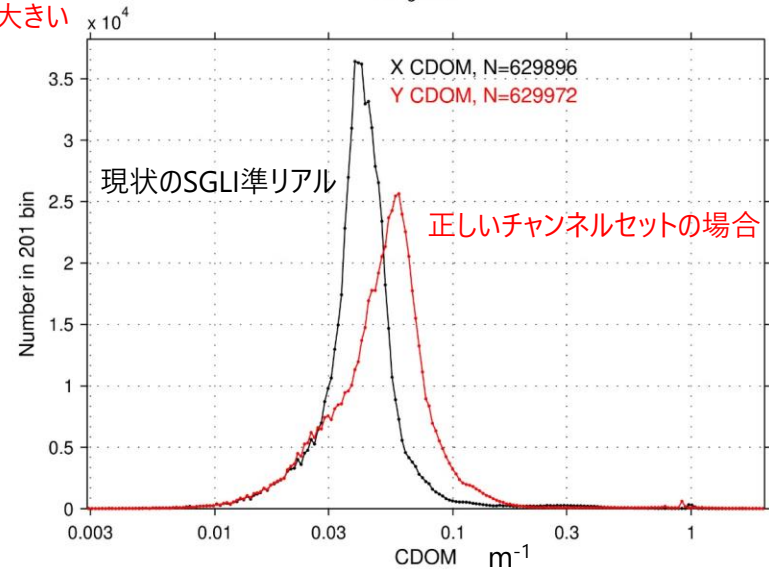
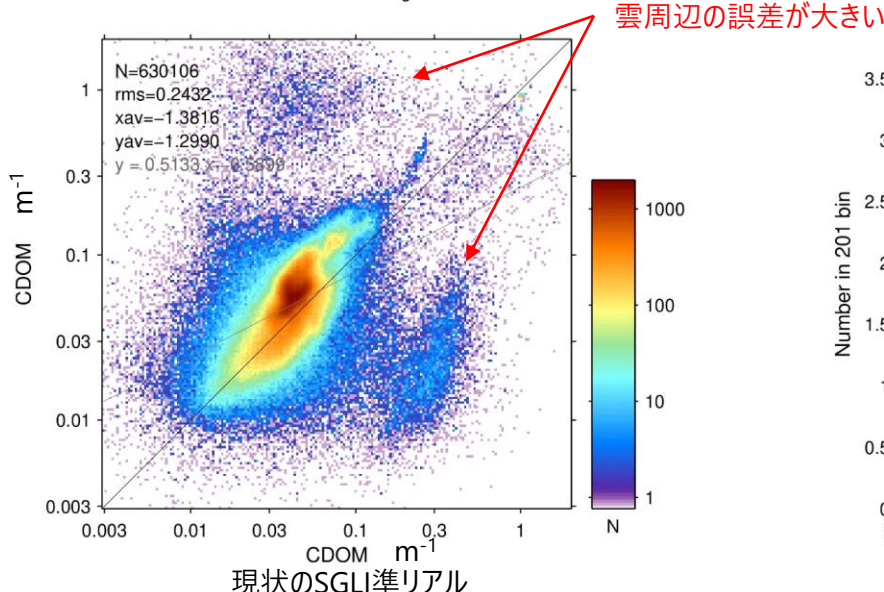
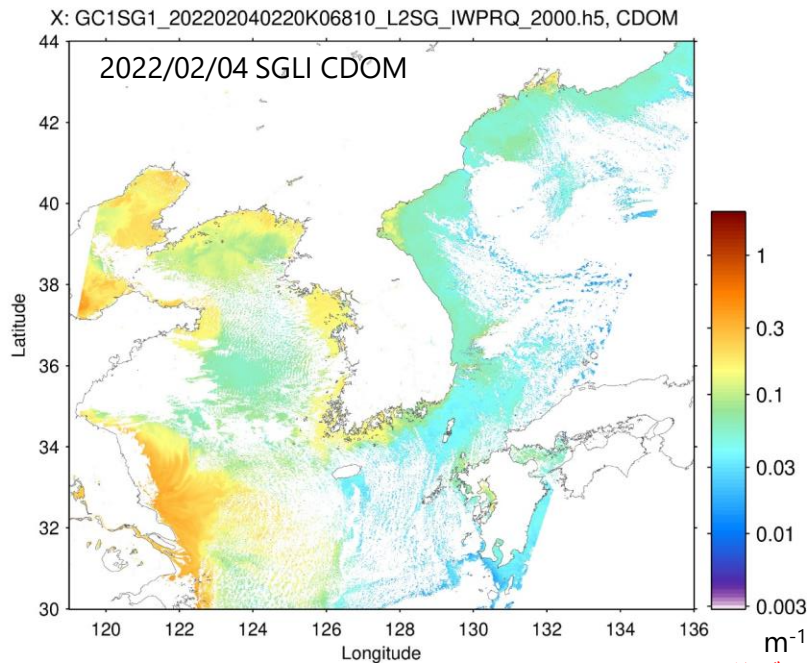
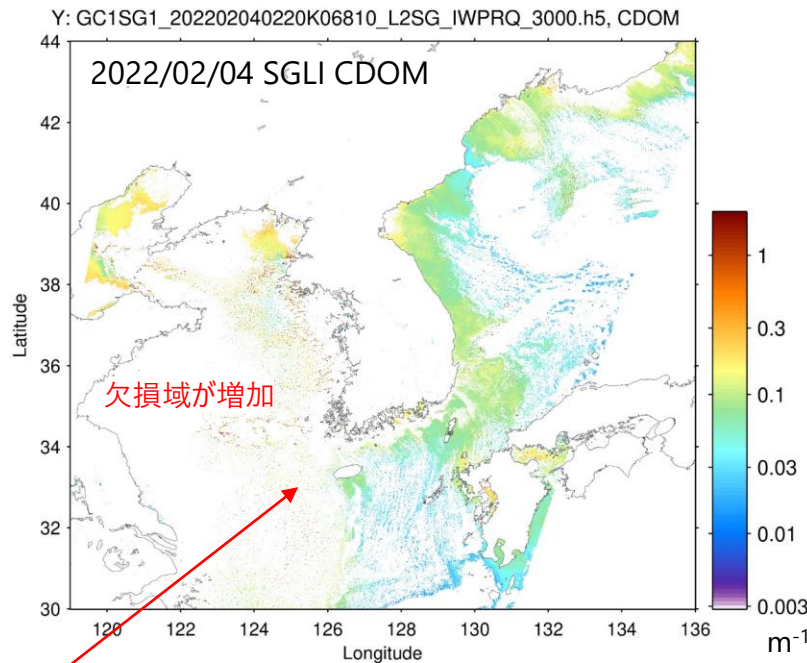


Image comparison (2)

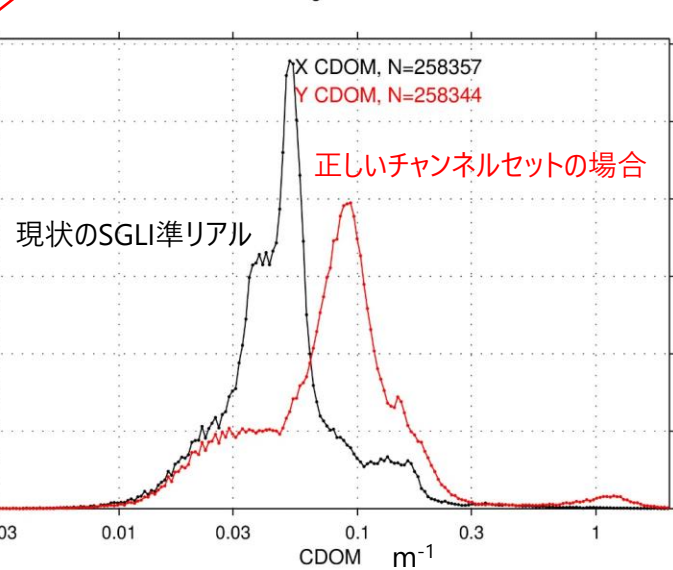
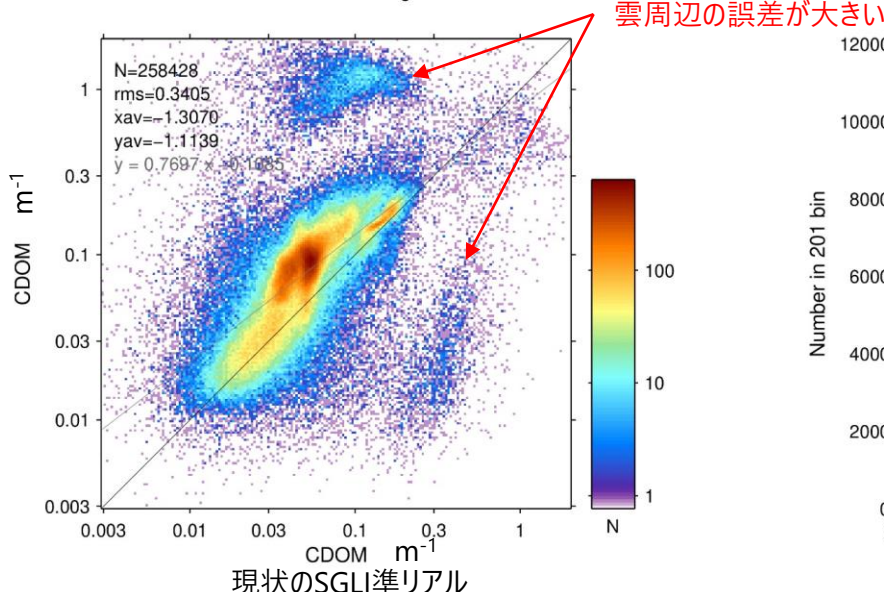
現状のSGLI準リアル



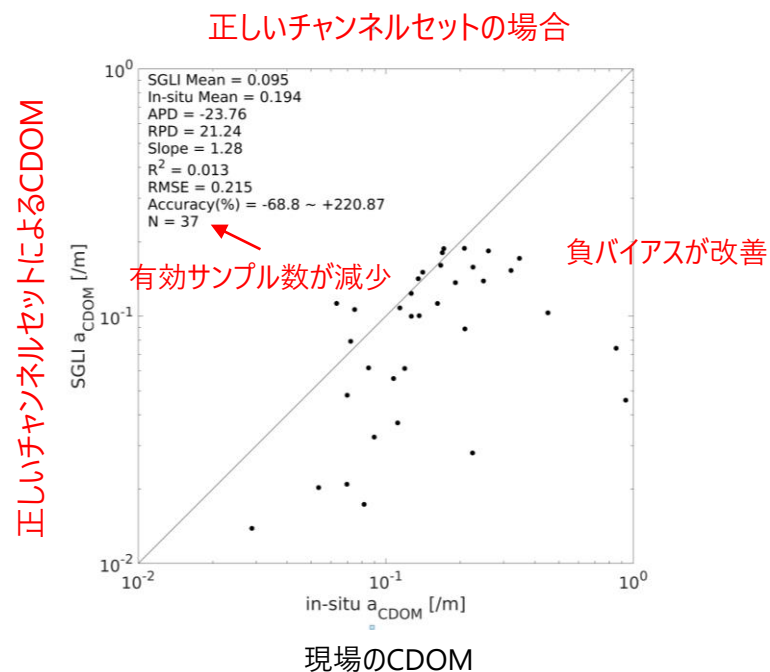
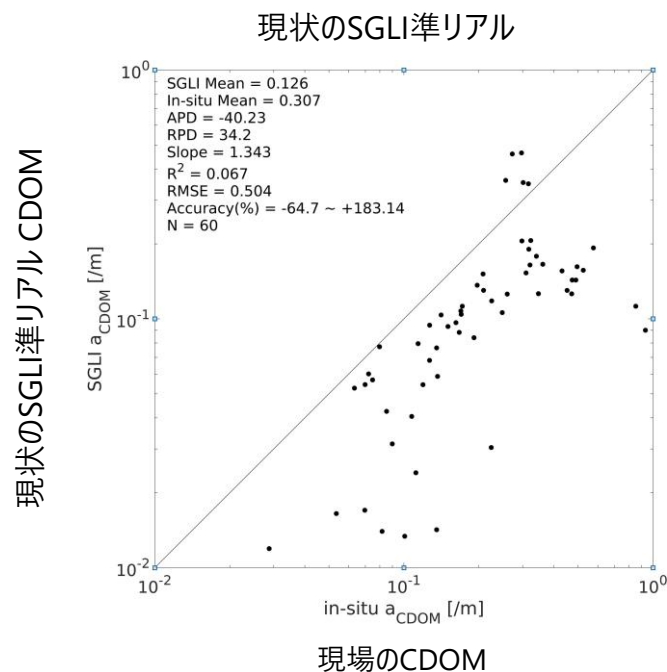
正しいチャンネルセットの場合



正しいチャンネルセットの場合



In-situ match-up validation



- 現場データ & 検証法は下記のGCOM-C標準Ver3プロダクト検証データを利用：
https://suzaku.eorc.jaxa.jp/GCOM_C/data/files/V3_Ocean_en.pdf