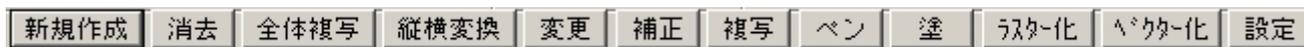


ラスターデータ基本操作

1. はじめに

ラスターデータを操作するには、[ラスター]をクリックし、下図のサブメニューを表示します。ここから操作を行います。



2. 設定

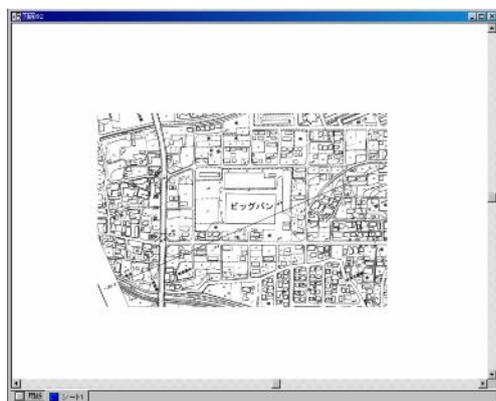
[ラスター]-[設定]をクリックします。



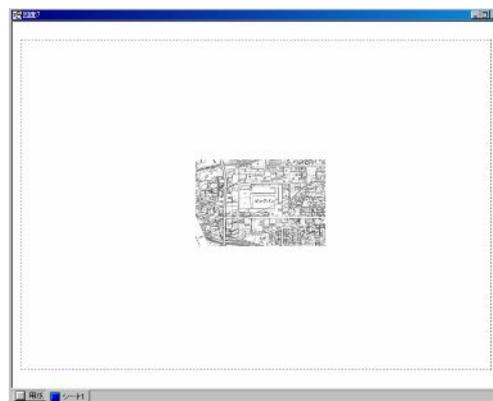
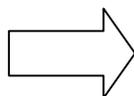
仮想ラスターのパス設定:「仮想ラスター」とはリンクされたラスターです。ラスターそのものは「仮想ラスターパス設定」で設定されたフォルダ内にあります。

通常はラスターそのものを CAD データに取り込みますが、仮想ラスターを設定すると、データ量・メモリ量の節約となり、操作が機敏になります。

BV Family Ver.6 からはラスターのサイズはシートの縮尺に連動します。



図面縮尺 1/1



縮尺 1/2 へ変更

3. 全体複写・移動する

[ラスター]-[全体複写]をクリックします。



「複写」ボタンを押すことにより「移動」ボタンと変わりますので、どちらかを選び、操作してください。



4. 変更する

[ラスター]-[変更]をクリックします。



レイヤ、シート: 現在貼り付けてあるレイヤ、シートから別のレイヤ、シートへ移動します。

データ色、背景色: モノクロラスターの線(通常は黒)、背景色(通常は白)の色を変更します。

DPI: ラスターの解像度を変更します。

仮想ラスター: 貼り付けたラスターを仮想ラスターに変更します。

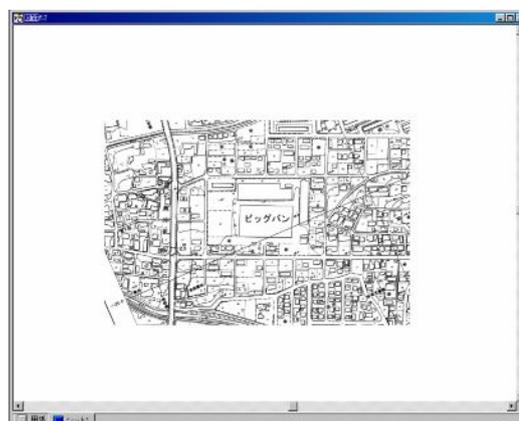
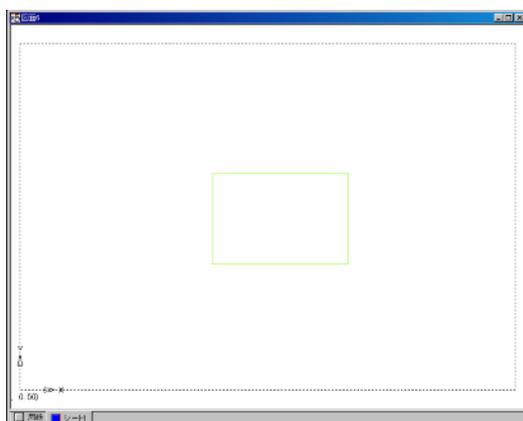
仮想ラスターはウィンドウの表示倍率が設定された範囲内に入り、かつ表示エリア内に入らなければ表示されません。表示倍率の設定をします。

読込パス: 仮想ラスター化したデータの保存先を設定します。

ファイル名: 仮想ラスター化したデータのファイル名を付けます。

ファイル形式: 仮想ラスター化したデータのファイル形式を設定します。

(TIFF,BVI,CG4,BMP(モノクロ))



仮想ラスターの例として、表示開始倍率下限 2 倍とした場合、全画面表示(1倍、左図)だと緑色の矩形枠のみ表示します。表示倍率が 2 倍以上(右図)になった時、表示されます。

5. 補正する

[ラスター]-[補正]をクリックします。

補正には「4点補正」と「2点補正」の2種類があります。

4点補正は4点を指示してラスターを拡張させます。

2点補正は2点を矩形形状(対角)に範囲指定してラスターを拡張させます。縦または横方向の拡張が可能です。

注意事項: ラスターを傾き配置している場合、これらの操作は行えません。

補正先の範囲はラスター内です。補正先の基準点をラスター外で指示した場合、「ノットデータ」となります。

補正元のラスターと補正先のラスターは同じ解像度にしてください。解像度については「6. 一部複写・移動」をご覧ください。

①補正を行う前に

a) ラスターデータの端点・交点をマウス右クリックで読みとれるようにスナップモードを設定します。

[表示]-[スナップモードツールバー]にチェックを入れ、「スナップモードツールバー」を表示させます。

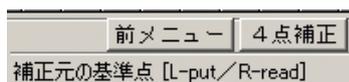
スナップモード(ラスターの端点)、(ラスターの交点)をクリックします。これで右クリック可能となります。



b) 測地座標に合わせて補正を行う場合は、[ラスター]-[設定]で「縮尺を有効にする」にチェックを入れて下さい。

②4点補正

[ラスター]-[補正]ボタンをクリックします。「4点補正」ボタンであることを確認します。



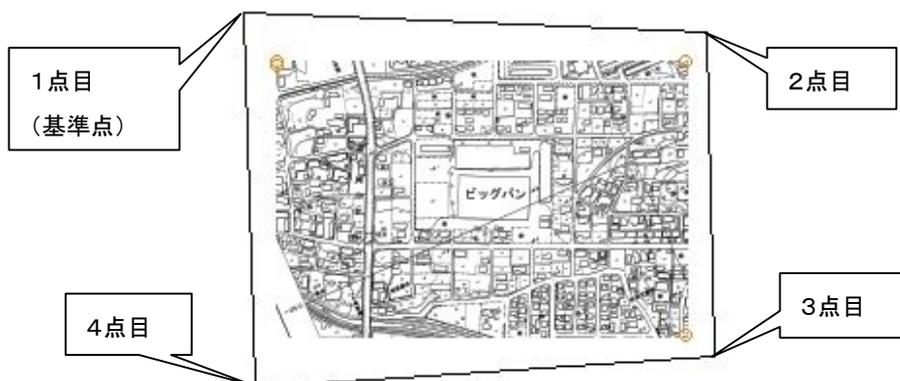
- 1.補正元ラスターの基準点(1点目)をクリックします。
- 2.補正元の2点目をクリックします。同様に3点目、4点目を矩形状にクリックして範囲指定します。



- 3.補正先の基準点をクリックします。その後、サイズを数値入力するか、マウスで指示します。マウス指示の場合は、「4点指示」のボタンをクリックします。



4. 補正先ラスターの基準点(1点目)をクリックします。次に2点目をクリックします。同様に3点目、4点目を矩形状にクリックして範囲指定します。



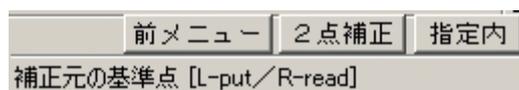
- 5.「実行」ボタンをクリックします。補正先の矩形形状にラスターが伸縮します。



③2点補正

[ラスター]-[補正]ボタンをクリックします。

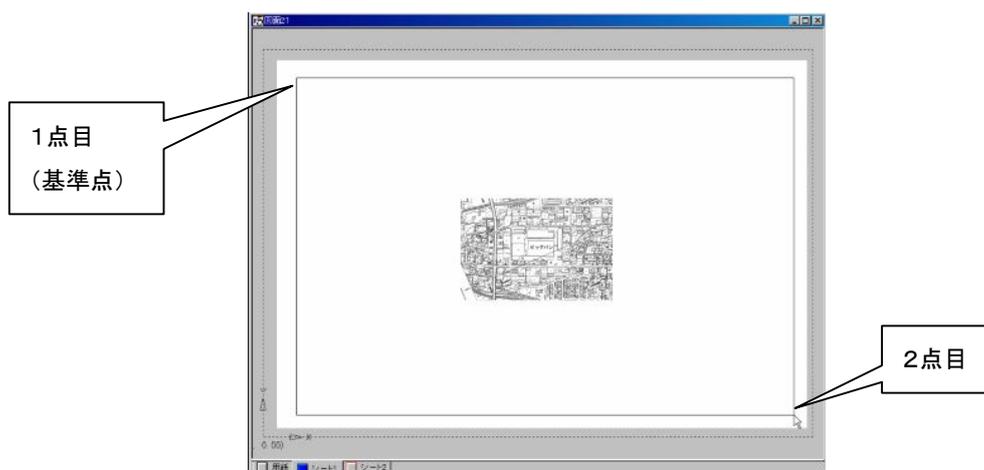
1.「4点補正」のボタンをクリックし、「2点補正」メニューとします。



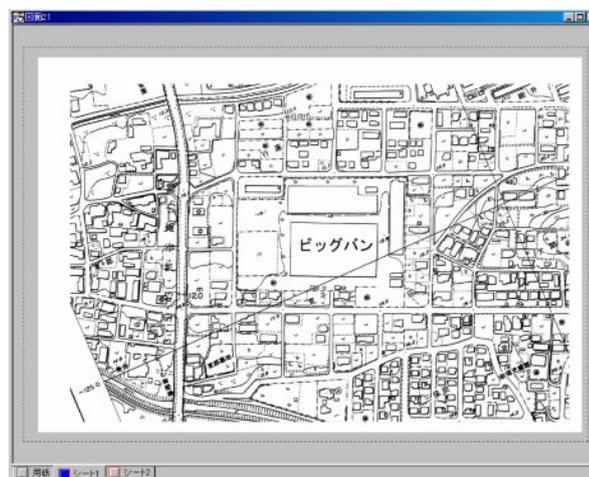
2.補正元ラスターの基準点を指示します。矩形状に範囲指定します。



3.補正先ラスターの基準点を指示します。矩形状に範囲指定します。



4.補正先の矩形形状にラスターが拡宿します。



6. ラスターの一部を移動

[移動]-[枠内移動]をクリックします。

「ラスター(ON)」であることを確認します。

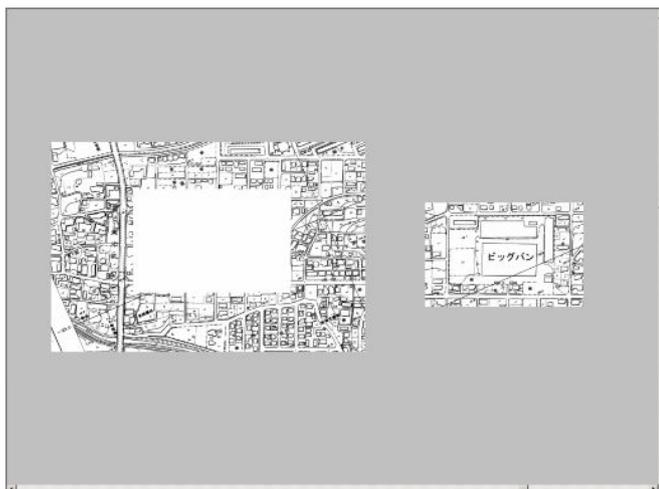


ラスター内で矩形に選択します。

[OK]をクリックします。

グループの原点を指示します。後は通常の[移動]の操作を行います。

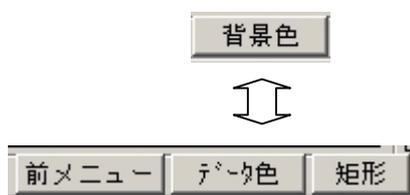
「複写」は[複写]-[枠内複写]をクリックし、同様の操作を行います。



7. ラスターを塗りつぶす

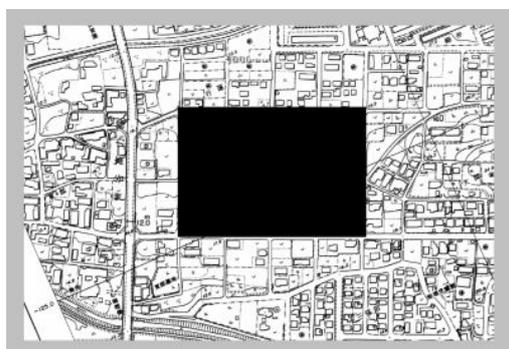
[ラスター]-[塗]をクリックします。

範囲指定する事により、ラスターを塗りつぶす事ができます。

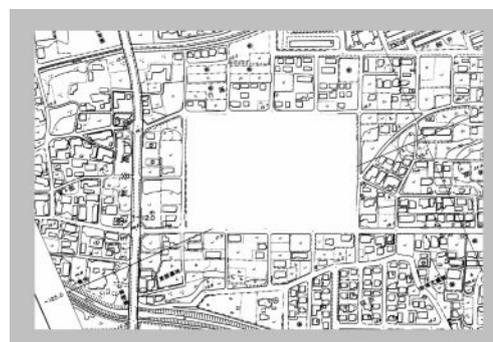


「データ色」ボタンを押すこと、「背景色」になります。

どちらかの色で塗りつぶします。



「データ色」塗りつぶし



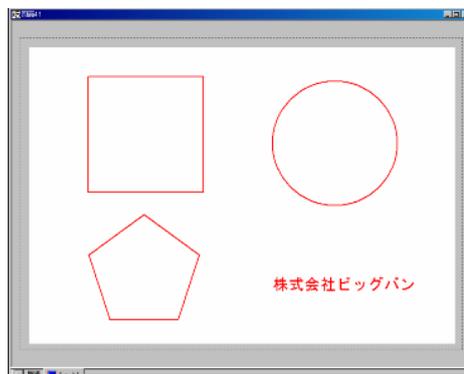
「背景色」塗りつぶし

8. ラスター化

[ラスター]-[ラスター化]をクリックします。

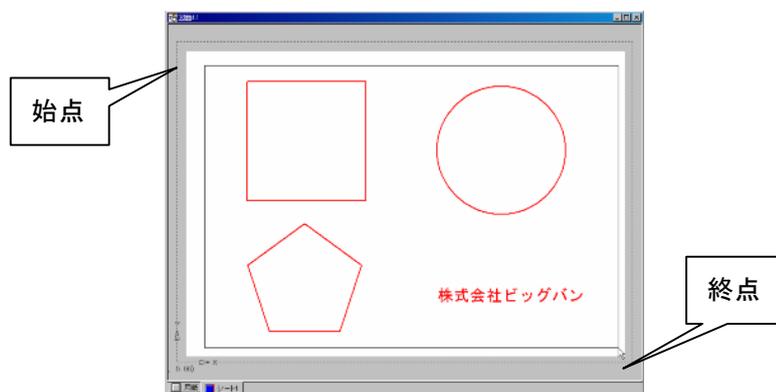
矩形状に範囲指定したベクターデータをラスター化します。

1.ラスターデータをベクターデータ上に新規作成して下さい。



2.「ラスターを指示してください」と表示されるので、新規作成したラスターをクリックします。

3.「始点」をクリック、「終点」で対角にクリックして下さい。



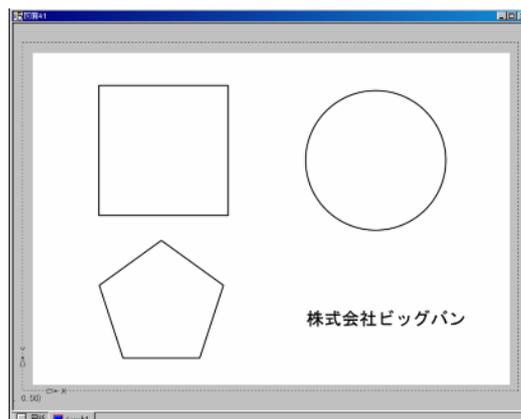
4.「ラスター化しますか」と表示されるので、「実行」をクリックします。しばらくお待ち下さい。

「ベクター削除」をクリック後、「実行」をクリックすると、ラスター化後、ベクターデータを自動削除します。



5.「ベクター削除」をクリックしていない場合はベクターデータが残っていますので、これを削除します。

注意:ラスター化された線の太さは画面の表示倍率に依存します。



9. 全ラスタ化

用紙全体をラスタ化します。

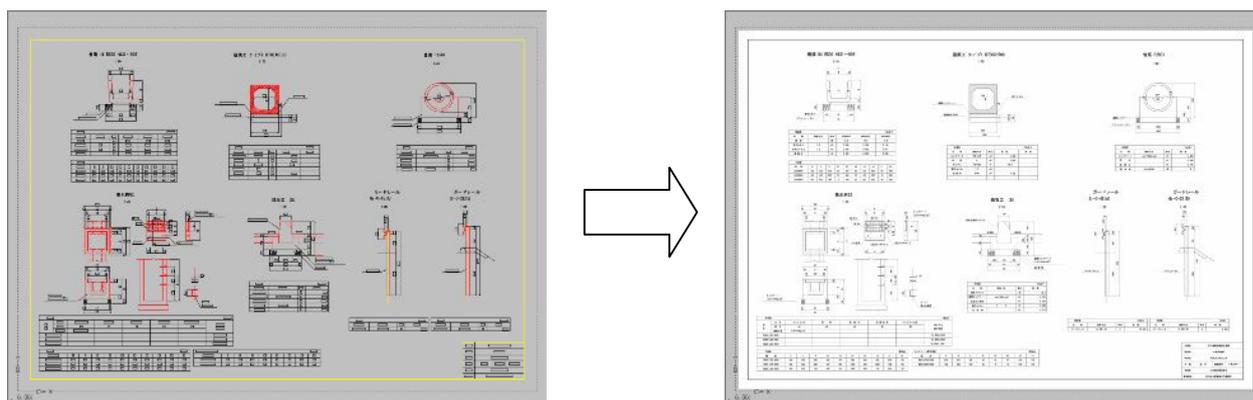
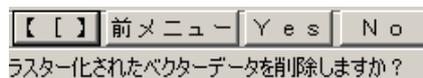
[ラスタ]-[全ラスタ化]をクリックします。

解像度を選択します。



[実行]をクリックします

「ラスタ化されたベクターデータを削除しますか?」と表示します。「Yes」で削除、「No」でベクターデータを残します。



10. ベクター化

[ラスタ]-[ベクター化]をクリックします。

矩形形状に範囲指定したラスタデータをベクター化します。

1.「ラスタを指示してください」と表示されるので、ラスタをクリックします。

2.「始点」をクリック、「終点」で対角にクリックして下さい。

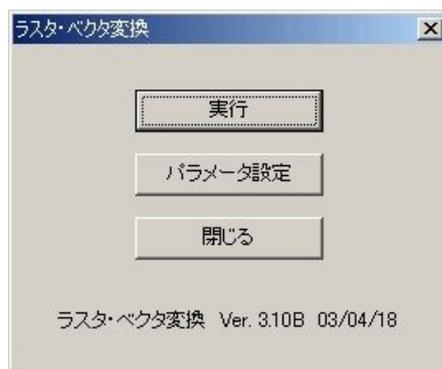


3.「ベクター化しますか」と表示されるので、「決定」をクリックします。

「ラスタ削除」をクリック後「決定」をクリックすると、ベクター化後、ラスタデータのデータ色を自動削除します。

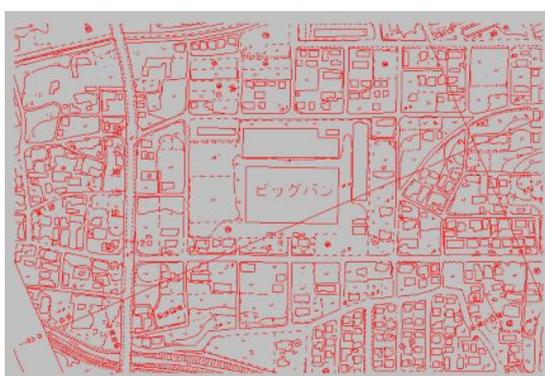


4.「ラスタ・ベクタ変換」窓が開くので、「実行」をクリックします。しばらくお待ち下さい。



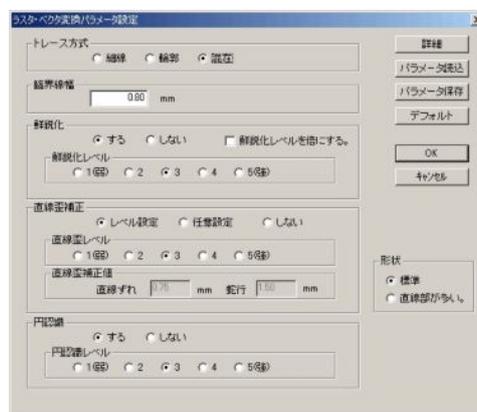
5.ベクター化されるので、ラスタデータを削除します。

線種・線色はペンコントロールパネルで設定した線種・線色に依存します。

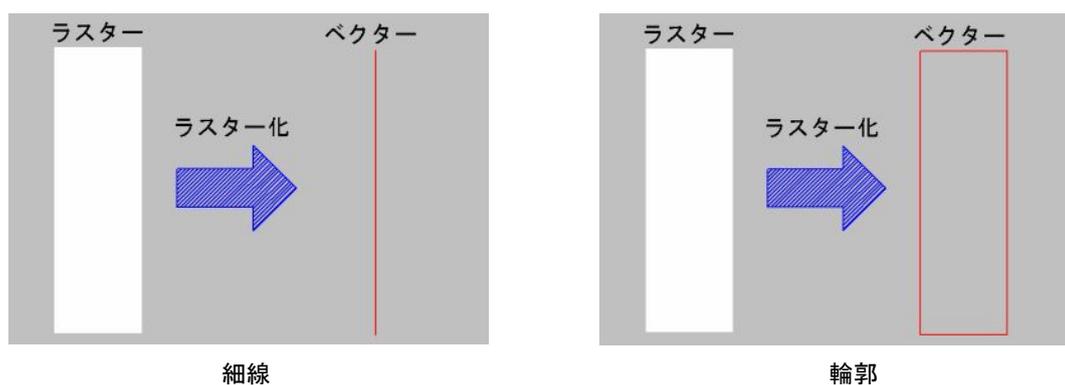


6.パラメータ設定

「ラスタ・ベクタ変換」窓が開いた時、「パラメータ設定」ボタンをクリックします。



トレース方式:ラスタの線の太さにより、細線として変換するか、輪郭として変換するか、それらを混在させるかを選択します。細線と輪郭との区別は「臨界線幅」の数値によって区別します。



直線歪設定:直線の歪みを補正するかどうかの設定を行います。レベルが弱くなる程、小さい歪みに対しては補正されますが、大きな歪みに対しては補正されません。

円認識:円、円弧、自由曲線部を円弧補完するかどうかの設定を行います。レベルがよくなるに従って円、円弧の部分が少なくなります。