


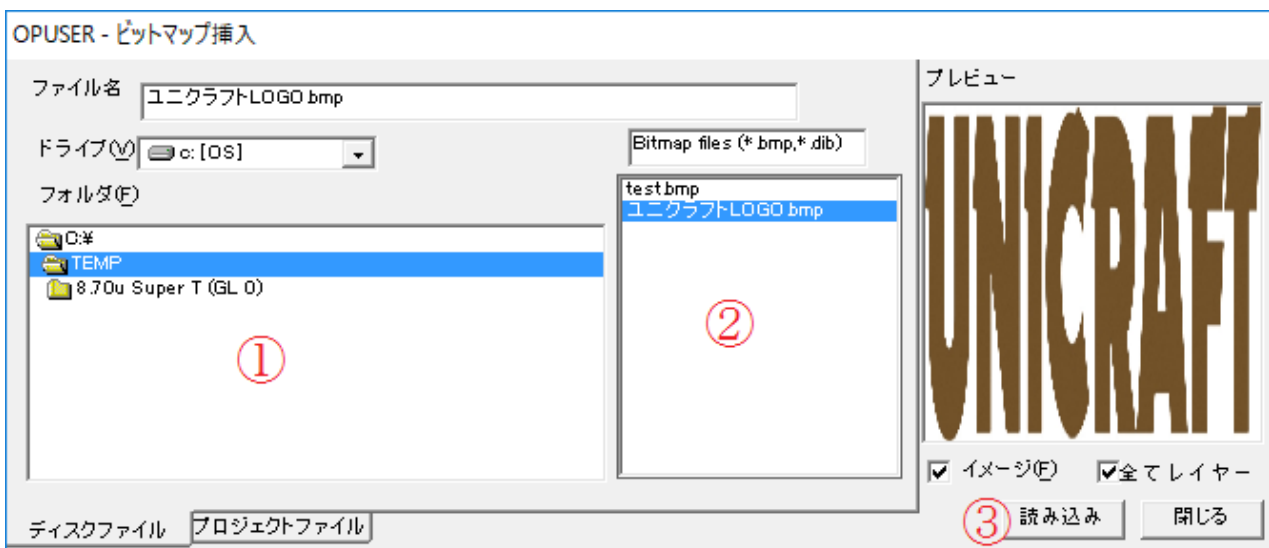
基板にビットマップを挿入

基板へビットマップやロゴを追加する方法です。

OPUSER では製作マネージャを使用して基板へロゴを追加しデザインすることが可能です。BMP ファイルまたは DIB ファイルのサイズは 4MB 未満でなければなりません。カラー画像はサポートされていますが、ガーバーファイルのエクスポート時には白黒へ変換されます。

製作マネージャを起動して、メニューツールからビットマップを選択します。

ファンクションツールからビットマップ挿入  をクリックします。



1. ビットマップファイルがあるディレクトリを選択します。
2. ファイルを選択します。全てのレイヤーへチェックを入れます。レイヤーが分かれている場合はアクティブレイヤーのみ挿入されます。
3. 読み込みをクリックします。

- メニュー基板データ出力からセットアップを選択して、通常通りガーバーファイルをエクスポートします。
- ビットマップが正しく変換されたか、ガーバービューワーソフト（GerbTool 等）へインポートしてデータを確認します。

