ePRONICS

© OPUSER V

プリント基板設計

基板にビットマップを挿入

基板ヘ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ヘ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。

| OPUSER - ビットマップ挿入 | | |
|----------------------|----------------------------|---------------------|
| ファイル名 ユニクラフトLOGO bmp | | ブレビュー |
| F∋17∭ , (0S) | Bitmap files (* bmp,*.dib) | |
| フォルダ(圧) | testbmp ユニクラフトLOGO bmp | |
| TEMP | | IINK UKLI |
| | 2 | |
| | | VIIISKAI I |
| | | |
| 1 | <u>J</u> | ▼ 1×-シビ ▼全てレイヤー |
| ディスクファイル プロジェクトファイル | | - <u>3</u> 読み込み 開じる |
| | | |

- 1. ビットマップファイルがあるディレクトリィを選択します。
- ファイルを選択します。全てのレイヤーヘ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。

4. カーソルへファイルがセットされます、クリックして配置します。

BMP・LOGO の追加

| 冯 OPUSER - 製作マネージャ (回路 MAINHIER) [プロジェクト COUNTER] | - | | × |
|---|--|-------------|----------|
| ファイル(E) 編集 レイヤ−(L) ツ−ル(I) 設定(B) マップ(M) 表示(V) 基板デ−タ出力(B) ヘルプ(H) | | | |
| X= - 135.000mmY= 382.000mm 🛏 201 - XX - 🖸 COMP.PRINT - SOLD.PRINT - 🦉 🚰 🧭 🕂 🕂 👫 👫 💱 🎬 🔛 | 😤 🖬 🕿 | Ne 🔁 🛛 | <u>6</u> |
| 🔣 第 🖄 第 🚱 🖬 🗑 🎆 🎼 影影 🧱 🧱 👯 🚺 0500mm 👻 🌒 🥥 👰 ユ 🔯 🗸 📰 🕶 8.000mm 👻 🗮 1.000mm | ▼ 1.0° | • AA | Þ |
| | | | |
| | | | • |
| | | | |
| 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 | | | • |
| | | | : |
| · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | | | |
| | | 1 | |
| | and the second s | | |
| | | | |
| | | 512 | |
| | | | |
| <mark></mark> _400 | | | |
| | | | |
| | | | |
| · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | | | • |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | 900 | | |
| | | <u>`t.ı</u> | ц× |
| | _ | | |
| | | | 11. |

 次にガーバーアートワークからビットマップを出力するレイヤーを選択します。(通常 COMP. PRINT)。メニューツールからアートワーク& Pwr/Gnd 面を選択します。 ガーバーフォーマットで出力するレイヤーを選択し、ビットマップへチェックを入れ、承認を クリックします。

| レイヤープレビュー | | | | | | | | |
|----------------|-------|------------|-----|----------|----------|--------|-------------|--------|
| 部品(TOP)面SMDパッド | ビアパッド | グラフィックアイテム | べ欠面 | トレースセグメン | テキスト | ビットマップ | 九一,角穴 | |
| | V | V | | | N | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | ······ | | |
| | | | | | , | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | - |
| • | | 1 | | | | | |)) |
| | | | | | 白動達 | e | | |
| | | | | | 日初注 | ~ | A 80 | |

- 6. 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。
- 7. 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) ヘインポー トしてデータを確認します。

