GerbTool

ベタポリゴン編集

インポートしたガーバーデーターのベタポリゴン編集方法です。 以下手順です。

ガーバーデーターインポートします。



インポートしたガーバーデーターを異なるレイヤーへコピー します。

メニューから

Tools/Convert/Composite to Layer を選択

Composite To Laye	er	X
Source Composite:	1:COUNTER2_MAINHIER_29	•
Destination Layer:	2	
Processing Method Analyze (Recor Paint and Scrat Minimum Mod Both Paint and	d mmended) tch dification I Scratch and Minimum Modifica	ation
	Cancel	

Source Composite:コピーするレイヤ Destination Layer : コピー先レイヤー

OK をクリックします。

Colors		•	
Lyr	FC	Name	12
1		COUNTER2_MAINHIER_2	-L
🗹 🖉 2		<unnamed></unnamed>	
		+⊡ Add to Select Group	「デー
		e=ä Copy ⊙⊷ Move	Over
		× Delete	
		📩 Rotate	
		🔁 Mirror	
		♦ Transcode	
		Edit Doode	
		Convert to Polyline	
		Over/Undersize	
		Copy Edge	
		Bring To Front	
		🖌 Dark	
		Clear	
	-		
	Polygon	n Oversize/Undersize	
	Sizing	g Method	~9
	Oute	er: Oversize Undersize	Oute
	Void	ds: Oversize 🕤 Undersize	Void
	Under	rsize by	
	0	Amount: 0.1	Amo
	0	Percent: 10 based on the:	
		 Area of extents (Width * Height) 	OK 2
		Minimum extent (Width or Height)	
		Maximum extent (Width or Height)	
		OK	

インポートしたガーバーデーターのレイヤーを非表示、コピ ーしたレイヤーを表示にします。

データーのベタ面上で右クリックメニューから Over/Undersize を選択

ベタ面を小さくする場合は、 Outer:Undersize Voids:oversize

Amont:設定値を入力

OK をクリックします。



ベタ面のポリゴンが編集されます。

•

