

ASPAN

VECTORIALIZACIÓN

MÓDULO OPCIONAL



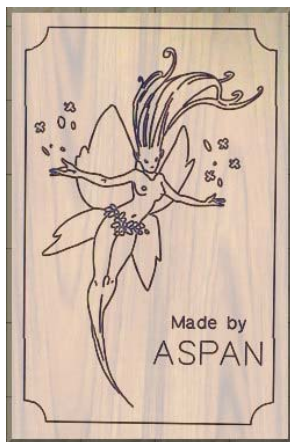
 **AutoSoftware**

Via Virgilio, 27 - 61121 Pesaro (PU)
Tel +39 0721 64135 - fax + 39 0721 33602

La opción vectorialización transforma una **imagen** cualquiera en un **dibujo** que el programa Aspan puede utilizar.

El formato de la imagen que se ha de vectorializar ha de ser archivo **bitmap** de Windows (.BMP).

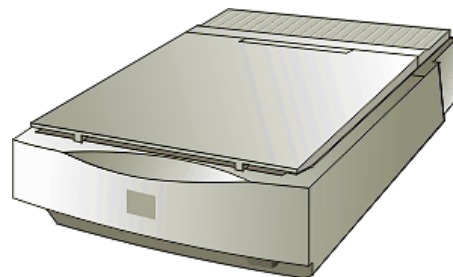
VECTORIALIZACIÓN



La imagen puede contener cualquier tipo de sujeto, como por ejemplo un dibujo artístico, un logotipo, un símbolo o un dibujo geométrico.

La imagen inicial puede ser tanto a colores como en blanco y negro.

Si se tienen a disposición imágenes en papel, las mismas deben transformarse previamente en formato archivo BMP mediante un **escáner** cualquiera.



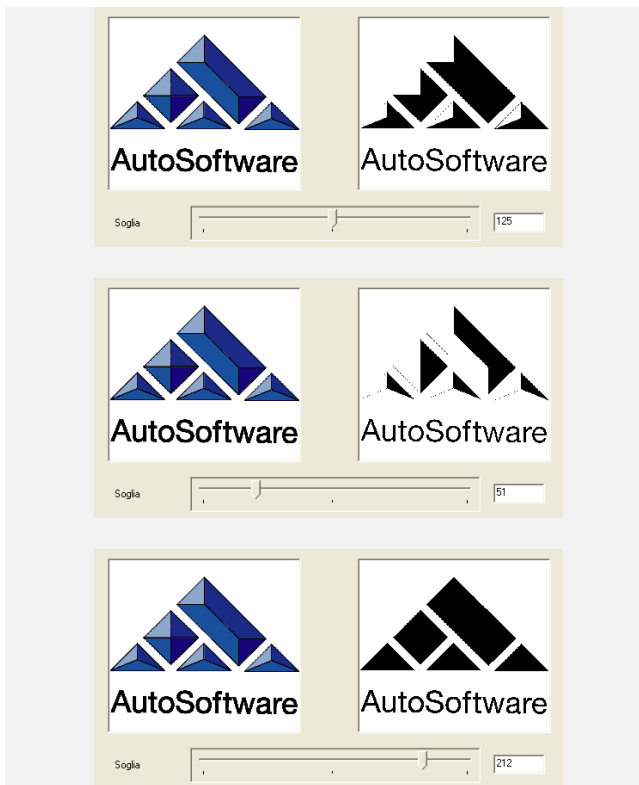
La vectorialización se activa con el mando del SUPERVISOR:

Servicios->vectorializa imagen.

El procedimiento transforma y reagrupa los puntos (pixel) de la imagen en red y arcos de dibujo y sucesivamente conecta entre sí las entidades encontradas, realizando una adecuada reducción de las entidades.

El dibujo resultante depende de la calidad, del estado y de la complejidad de la imagen inicial. En algunos casos podría ser necesario aportar modificaciones al dibujo obtenido a fin de obtener el resultado deseado.

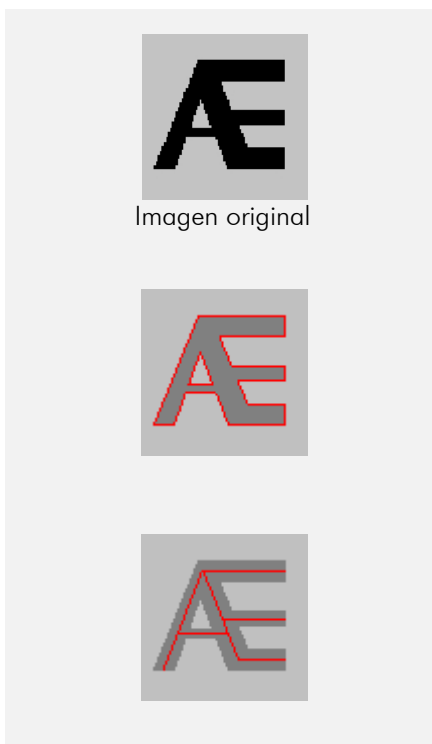
El dibujo resultante de la vectorialización es, a todos los efectos, un **dibujo normal de Aspan**. Por lo tanto se puede modificar, escalar, girar, asignar a herramientas y elaborar en máquina como si de un dibujo tradicional se tratara.



En caso de imagen con **tonos de gris o a colores**, se puede seleccionar previamente qué puntos de la imagen inicial se quieren elaborar y qué puntos se obviarán, por medio de la programación de un **umbral** de separación de los grises o de los colores en blanco y negro, y tener una vista previa del resultado.

De este modo se puede definir si hay que transformar en dibujo algunos trazos de la imagen (en la vista previa se ven de color negro) o bien no (en la vista previa no se ven porque son blancos).

En las figuras de la izquierda se ve que trazos de la imagen se considerarán para la elaboración, en función del umbral programado.



De una imagen inicial más o menos compleja, en función de las propias necesidades, se pueden emplear dos métodos de elaboración de imágenes:

el método por **seguimiento de los bordes**, con el cual se buscan los **contornos** de la imagen

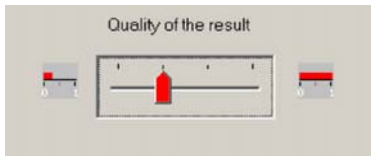
el método por **seguimiento de la línea central**, con el cual se busca **la línea de centro** de cada área cerrada



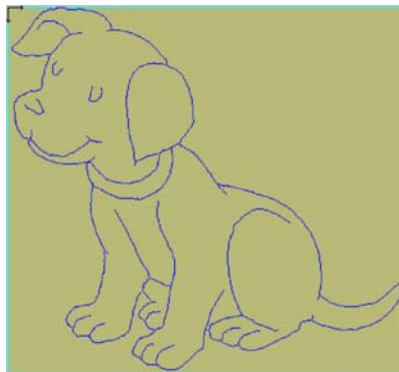
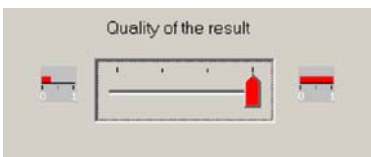
Se puede definir la **calidad del resultado** que se quiere obtener.

Cuanto más alta sea la calidad elegida, más tardará la elaboración de la imagen.

Seguidamente a la izquierda se muestran los resultados obtenidos de la imagen inicial.



En la figura de la izquierda se muestra el resultado obtenido con baja calidad.



En la figura de la izquierda se muestra el resultado obtenido con alta calidad.



De la imagen elaborada se puede tanto crear un **dibujo nuevo** que contenga sólo el resultado de la elaboración, como **añadir** la imagen elaborada a un dibujo ya existente.

En la imagen de la izquierda se ha vectorializado la imagen AE directamente sobre un dibujo de una puerta.

Ejemplo



Partiendo de la imagen de la izquierda se ha realizado el panel de la derecha, con las siguientes operaciones:

- Se ha vectorializado el archivo de la imagen en un nuevo dibujo;
- Se ha añadido el marco y texto "made by ASPAN" con los mandos del CAD de Aspan;
- Se han asignado herramientas en el CAM;
- Se ha generado el programa de la pieza (part-program).

