

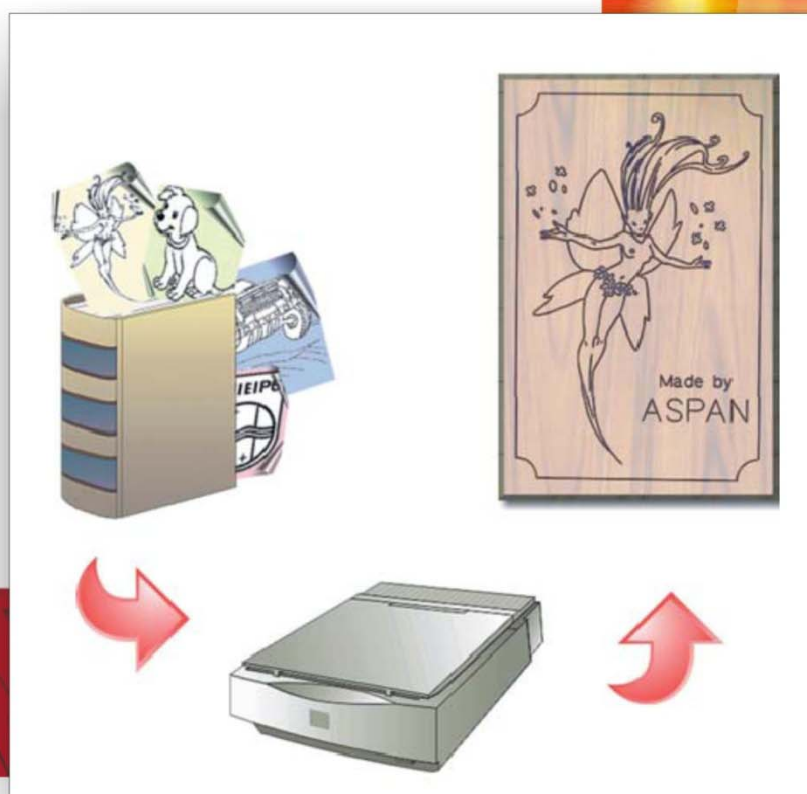


ITALIANO

ASPAN

VETTORIZZATORE

MODULO OPZIONALE



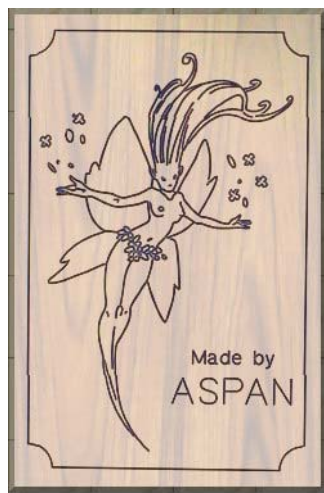
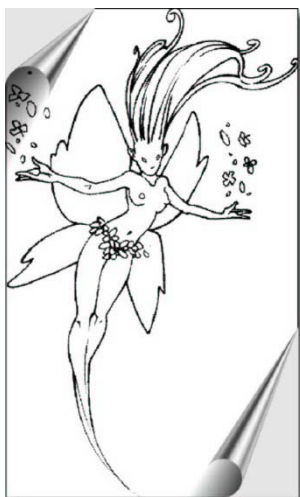
 **AutoSoftware**

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

L'opzione vettorializzatore trasforma un'immagine qualsiasi in un disegno utilizzabile dal programma Aspan. L'immagine da vettorializzare deve essere in formato file **bitmap** di Windows (.BMP).

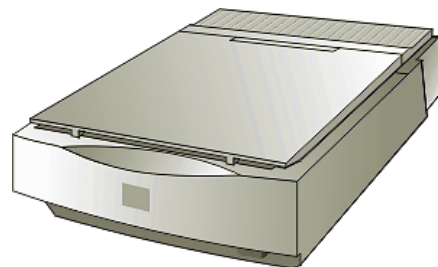
VETTORIALIZZATORE

La procedura si attiva mediante il menù **utilità->Vettorializzatore**.



L'immagine può contenere qualsiasi tipo di soggetto, ad esempio un disegno artistico, un logo, un simbolo, un disegno geometrico, può essere sia a colori (fino a 256 colori) che in bianco-nero.

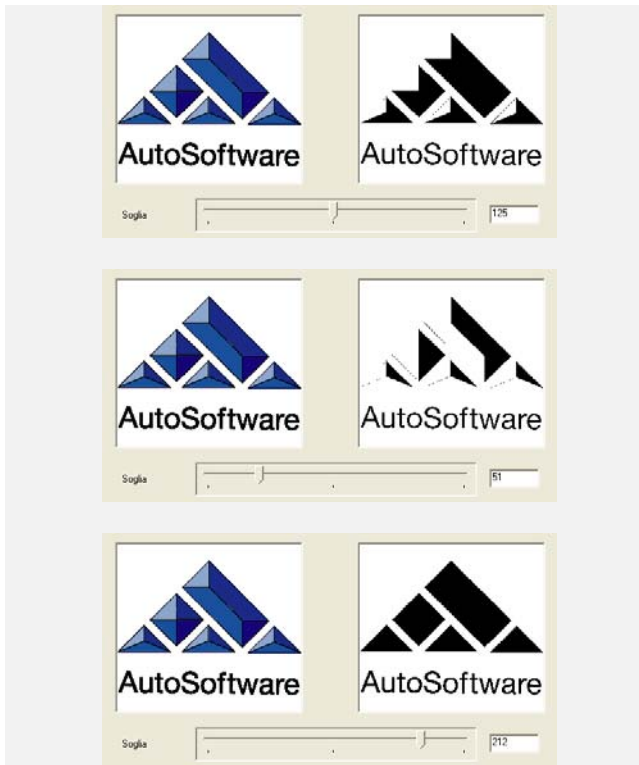
In caso si abbiano a disposizione delle immagini cartacee è necessario che queste vengano preventivamente trasformate in formato file BMP mediante uno **scanner** qualsiasi.



La procedura trasforma e raggruppa i punti (pixel) dell'immagine in rette ed archi di disegno e successivamente collega tra loro le entità trovate, operando una opportuna riduzione delle entità.

Il disegno risultante dipende dalla qualità, dallo stato e dalla complessità dell'immagine di partenza. In taluni casi potrebbe essere necessario apportare modifiche al disegno ottenuto al fine di ottenere il risultato richiesto.

Il disegno risultante dalla vettorializzazione è a tutti gli effetti un **normale disegno di Aspan**. Può essere quindi modificato, scalato, ruotato, assegnato ad utensili e lavorato in macchina come un disegno tradizionale.



In caso di **immagine a toni di grigio o a colori**, è possibile preselezionare quali punti dell'immagine di partenza elaborare e quali non considerare, mediante l'impostazione di una **soglia** per la separazione dei grigi o dei colori in bianchi e neri, e visualizzare in anteprima il risultato.

In questo modo si può definire se alcuni tratti dell'immagine devono essere trasformati in disegno (nell'anteprima si vedono in colore nero) oppure no (nell'anteprima non si vedono perché sono bianchi).

Nelle figure a sinistra si vede quale tratti dell'immagine verranno considerati per l'elaborazione, a secondo della soglia impostata.



Da un'immagine di partenza più o meno complessa, a secondo delle proprie esigenze, si possono adoperare due metodi di elaborazione di immagini:

il metodo ad **inseguimento dei bordi**, con il quale verranno ricercati i **contorni** dell'immagine

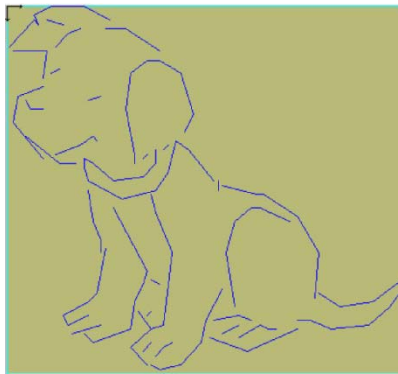
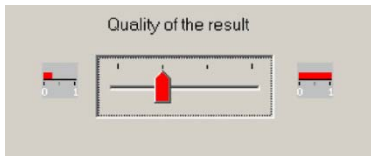
il metodo ad **inseguimento della linea centrale**, con il quale si ricerca la **linea mediana** di ogni area chiusa



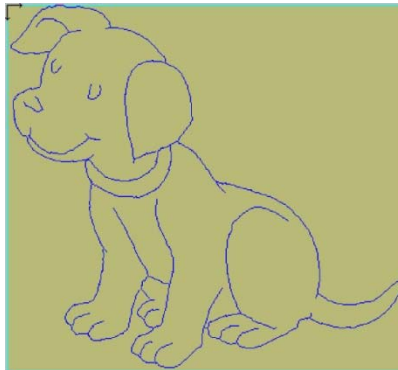
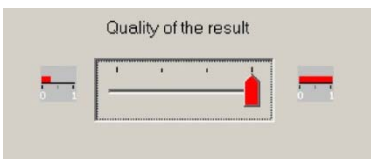
E' possibile definire la **qualità del risultato** che si vuole ottenere.

Più alta è la qualità scelta, più lento è il tempo di elaborazione dell'immagine.

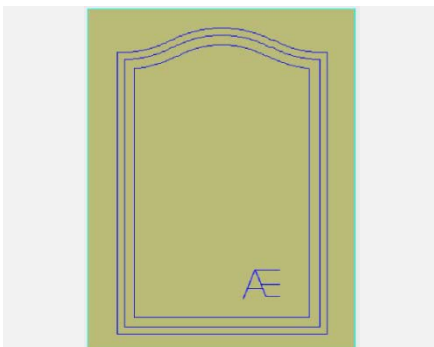
Di seguito sono mostrati i risultati ottenuti dall'immagine di partenza qui a sinistra.



La figura a sinistra è mostra il risultato ottenuto con qualità bassa.



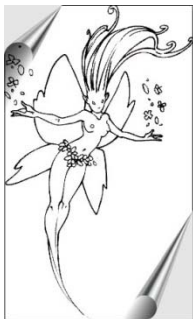
La figura a sinistra è mostra il risultato ottenuto con qualità alta.



Dall'immagine elaborata è possibile sia creare un **disegno nuovo** contenente soltanto il risultato dell'elaborazione, che **aggiungere** l'immagine elaborata ad un disegno già esistente.

Nell'immagine a sinistra è stata vettorializzata l'immagine AE direttamente su un disegno di una porta.

Esempio



Dalla immagine a sinistra è stato realizzato il pannello qua a destra, con le seguenti operazioni:

- vettorializzazione del file dell'immagine su un nuovo disegno;
- aggiunta della cornice e del testo "made by ASPAN" con i normali comandi del CAD di Aspan;
- assegnamento utensili nel CAM;
- generazione part-program.



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