CTデータを見てみよう

v1.36 版

molcer ファイルに記述された連続断面画像から、3Dデータを構築することができます。

molcerファイルを開く

[ファイル(F)] メニューから [開く(O)] を選択します。

🖌 - Molcer			
ファイル(F)	設定(P)	ツール(T)	ヘルプ(H)
開<(0)		Ctrl+O
閉じる(C)			
ファイ	ル情報(I)		

molcerファイル(拡張子.mol)を開きます。

🏑 ファイルを開く				
ファイルの場所(1):	퉬 data	•	G 🤌 📂 🛄 -	
ea	名前	*	更新日時	種類
会び またした 埋所			2016/05/10 13:33	ファイルフォ
	XY.mol		2016/02/25 11:08	MOL ファイル
デスクトップ				
ライブラリ				
コンピューター	•			•
	- (4.7/0)	Wind		BB/(0)
ネットワーク				
191.2.2	ファイルの種類(工):	data file(*.mol)		キャンセル

3 Dデータが表示されました。



連続断面画像から、3Dデータを構築することができます。

連続断面画像を開く

[ファイル(F)] メニューから [連続断面画像を開く(F)] を選択します。



[画像選択]から連続断面画像を1つ指定して開き、[OK]をクリックします。

連続断面画像を開く
データ1 「画像選択」 ⁹ Tsukumo-pc¥資料_プログラム¥チュートリアル用_MolcerPlus¥観察:CTデータを見
🖉 画像の読み込み順を逆にする
データ 2 *データ 1 を含むフォルダと、データ 2 を含むフォルダは、同じ階層にしてください
画像選択
☑ 画像の読み込み順を逆にする
OK キャンセル

💹 ファイルを開く					×
ファイルの場所(1):	🐌 XY		•	G 🤌 📂 🛄 🗸	
(Ang	久前	*		軍新日時	種類
最近表示した場所	電 0000.tif			2012/12/15 14:31	TIF ファイ.
400142/31070-90/7				2012/12/13 14.31	11-ファイ.
	<table-of-contents> 0002.tif</table-of-contents>			2012/12/15 14:31	TIF ファイ.
デフクトップ	<table-of-contents> 0003.tif</table-of-contents>			2012/12/15 14:31	TIF ファイ.
7.25592	🗟 0004.tif			2012/12/15 14:31	TIF ファイ.
	🗟 0005.tif			2012/12/15 14:31	TIF ファイ.
ライブラリ	📷 0006.tif			2012/12/15 14:31	TIF ファイ.
	<table-of-contents> 0007.tif</table-of-contents>			2012/12/15 14:31	TIF ファイ.
	<table-of-contents> 0008.tif</table-of-contents>			2012/12/15 14:31	TIF ファイ.
コンピューター	📸 0009.tif			2012/12/15 14:31	TIF ファイ. 👻
	•		III		+
	ファイル:名(<u>N</u>):	0000.tif			開((0)
ネットワーク	ファイルの種類(工):	all(*.*)			キャンセル

3 Dデータが表示されました。



サーフェイスレンダリングを操作する

右下の [サーフェイス] をクリックします。



レンダリング方式がサーフェイスになりました。



[メインコントロール]の [ユニット設定] を開きます。

全表示	全非表示					
表示 名詞	ň		種別		描画方式	色
Sur	faceR		ボクセルサーフ	גרבי	А	
名前 Surfa	aceR		È	È코드ット	の色 	
描画方式 A 🔻 色 🖉 戻る 一時保存 ロード						
	ユニット)	新規	[] 	除	
川	腚		ノギス		連続領域測	肥定
ボクセ	umi	物体	/空間分割		ボクセルフィ	ия
「 市成ポリゴン作成 切断ポリゴン作成						
断面	酮析					
ボクセル	回転切出	ボクセ	2ル範囲切出			
	- ファイル出た ボクセ	カ ル出力	ポリゴン	出力		

[倍率] を変更して、ヒストグラムを見やすくします。

「ユニット設	定		×
			断面にふたをする ・ 強制 off カラースケール設定 ・ 断面の保存
0	倍率 x 10 🔻	255	切断された領域を半透明表示
255	上1 × 1 × 10	ヒストグラム出力	□ 強制 off
 95	× 1000 × 10000 下信 × 100000 下信 × 100000	データ設定	抽曲方式 C ▼ 透明度(%) 100 葈

縦の緑線(上側境界値)・赤線(下側境界値)をクリックしたままで左右に動かすか、境界値に適当な数値を 入れ、[適用] をクリックします。

ユニット設定	×
	断面にふたをする 登制 off カラースケール設定 断面の保存
0 倍率 x 100 ▼ 255	切断された領域を半透明表示
255 上側境界値 ヒストグラム出力	■ 強制 off
Ⅰ 適用 データ設定 95 下側境界値 等値面複製	描画方式 C ▼ 透明度(%) 100 ÷

下側境界値を変更した結果、貝の軟体部が描画されました(矢印)。







貝の断面が表示されました。



[カラースケール設定] を開きます。



カラーバーを選択したのち [自動設定] を実行し [OK] します。



オブジェクトの断面が擬似カラーで表示されました。



[ユニット設定] を閉じます。

ボリュームレンダリングを操作する

右下の [ボリュームレンダリング] をクリックします。



レンダリング方式がボリュームになりました。



ボリュームレンダリングを操作する

[メインコントロール]の[ユニット設定]を開きます。

	名前	種別	描画方式 色
V	VolumeR	ボクセル	B
名前	VolumeR	全ユニ	<u>いたの色</u>
描画	方式 🖪 👻 🕇 1	<u>ک</u> چھ	朝兼任 ロード
	- ユニット	新規	削除
	測定	ノギス	連続領域測定
	ボクセル加工	物体/空間分割	ボクセルフィルタ
<u> </u>	8-40-75-25-F	切断ポリゴン作成	
 [削	/AV/NY LI JT F/X		
 []]	断面解析		

[明るさ] [コントラスト] を変更し、[適用] をクリックします。

=	ユニット設定		×
	4		明るさ 0 コントラスト 1.00
		▼ 255	表示する画素値 0 - 255
	ヒストグラム出力	データ設定	適用

[明るさ] [コントラスト] を変更した結果、貝殻の見え方が変わりました。

