

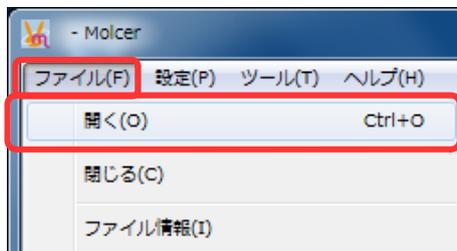
CTデータを見てみよう

v1.36 版

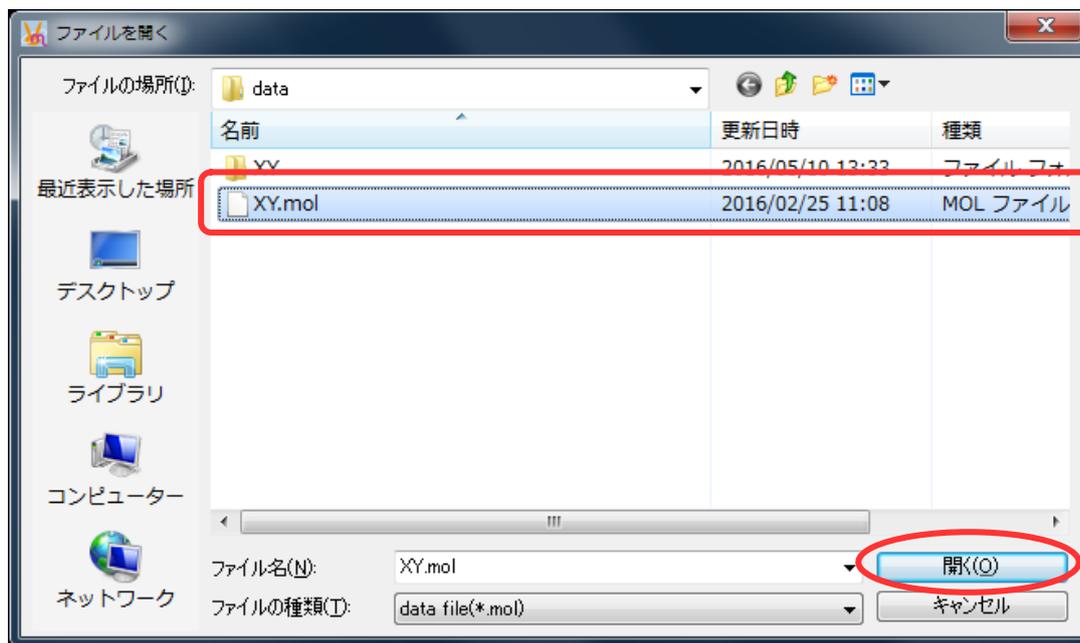
molcer ファイルに記述された連続断面画像から、3Dデータを構築することができます。

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(拡張子.mol)を開きます。



3Dデータが表示されました。



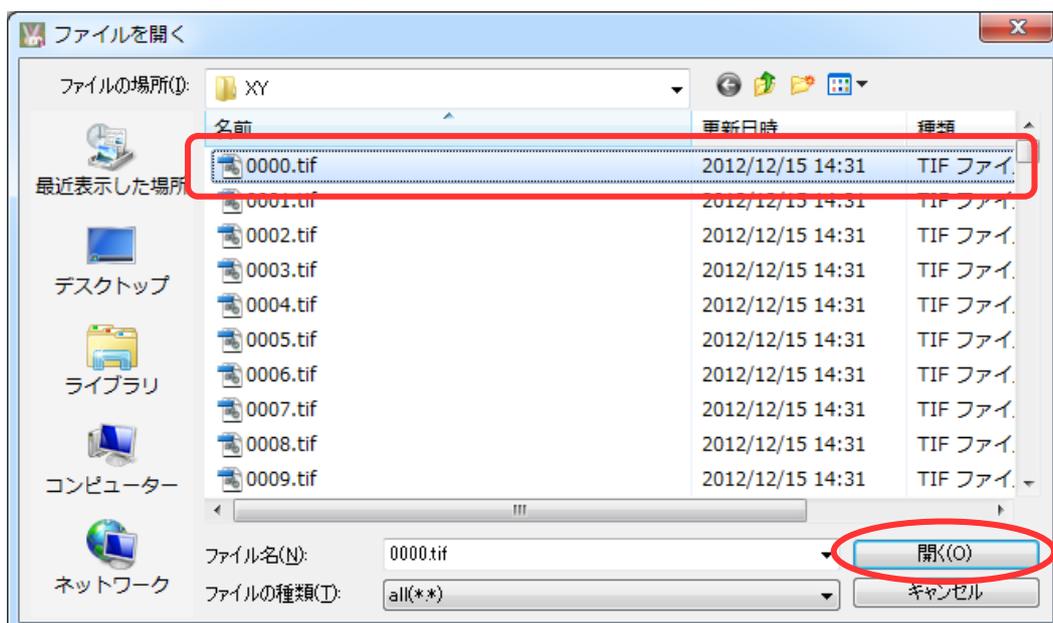
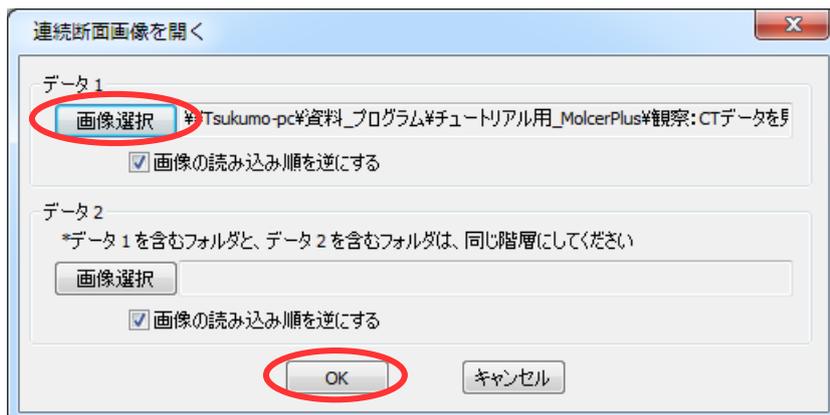
連続断面画像から、3Dデータを構築することができます。

連続断面画像を開く

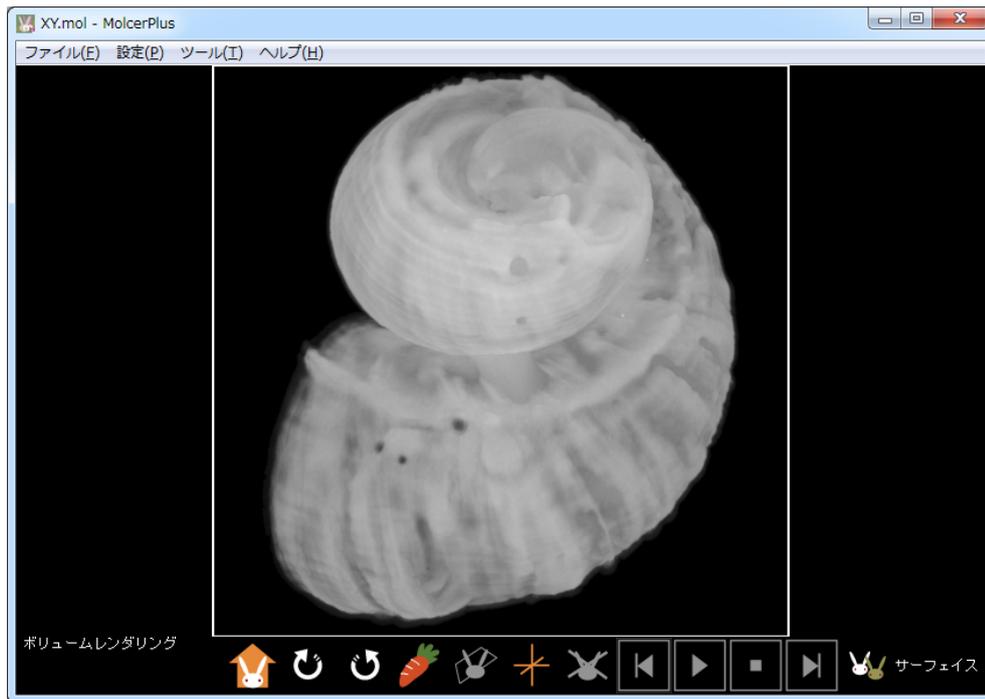
[ファイル(F)] メニューから [連続断面画像を開く(F)] を選択します。



[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。

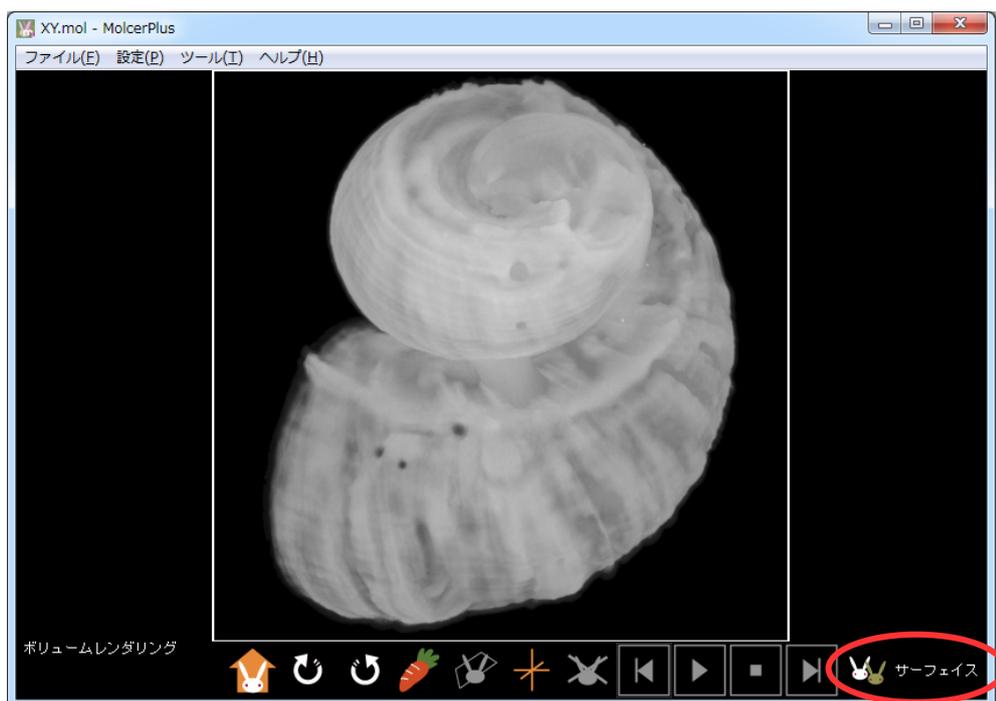


3Dデータが表示されました。

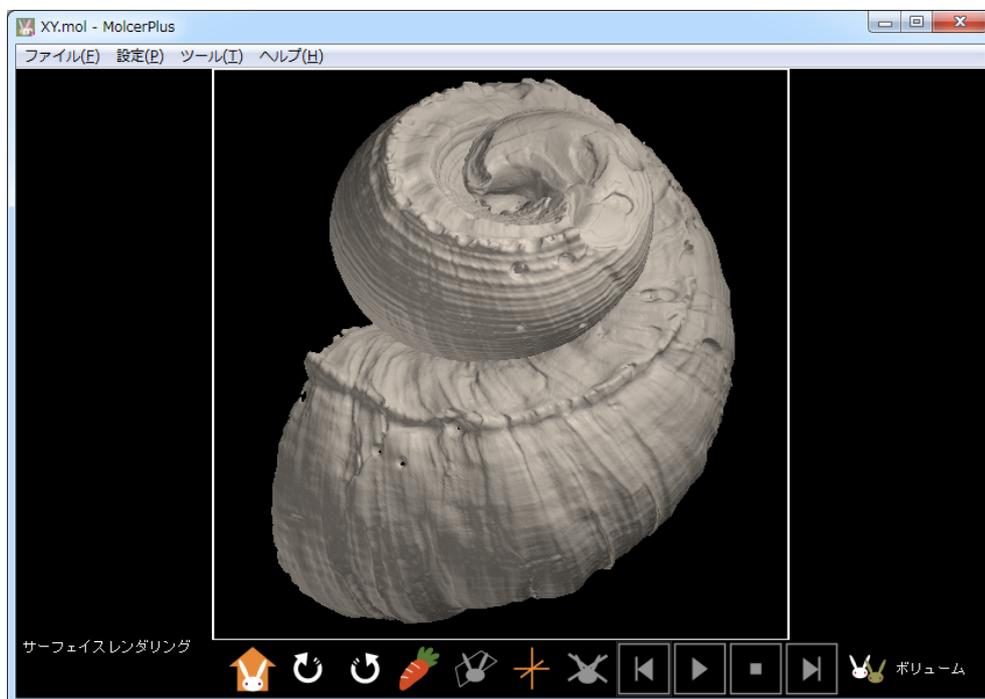


サーフェイスレンダリングを操作する

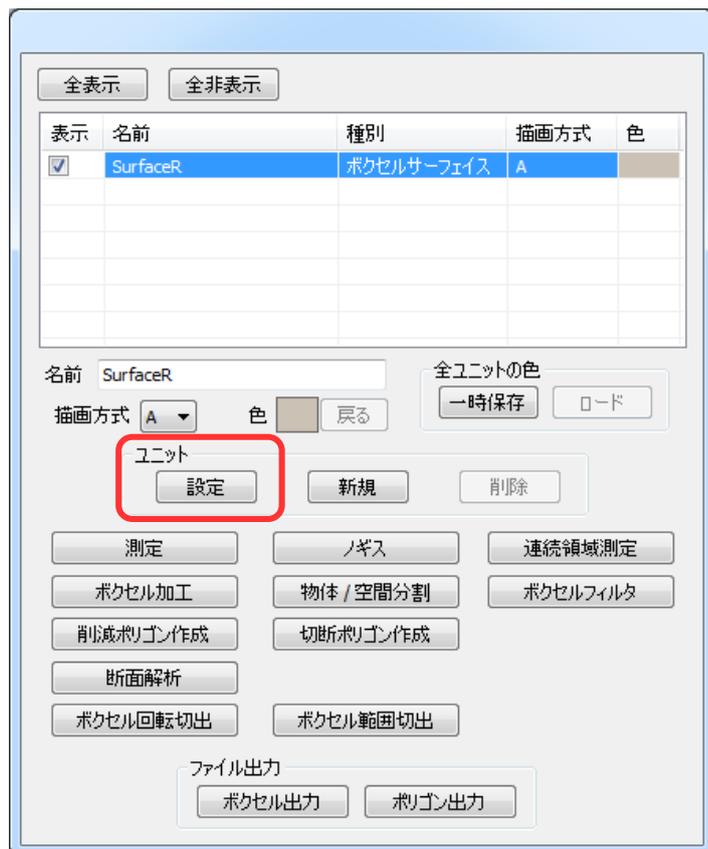
右下の [サーフェイス] をクリックします。



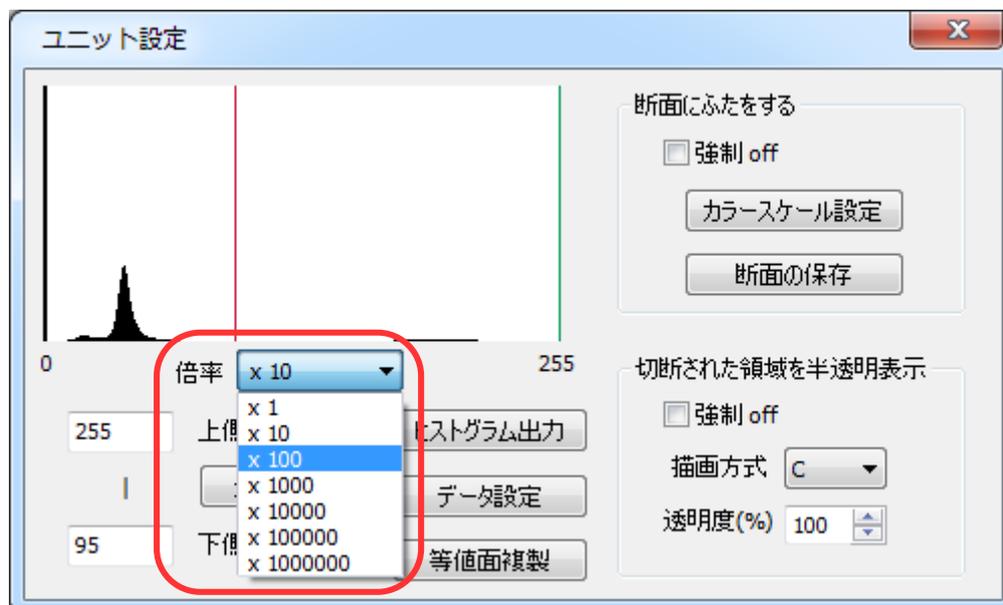
レンダリング方式がサーフェイスになりました。



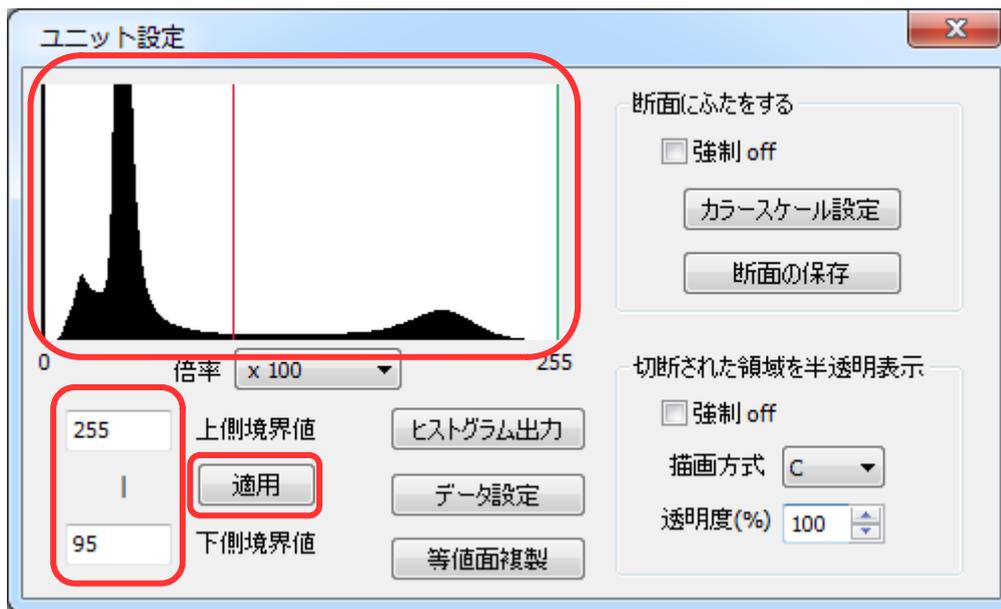
[メインコントロール] の [ユニット設定] を開きます。



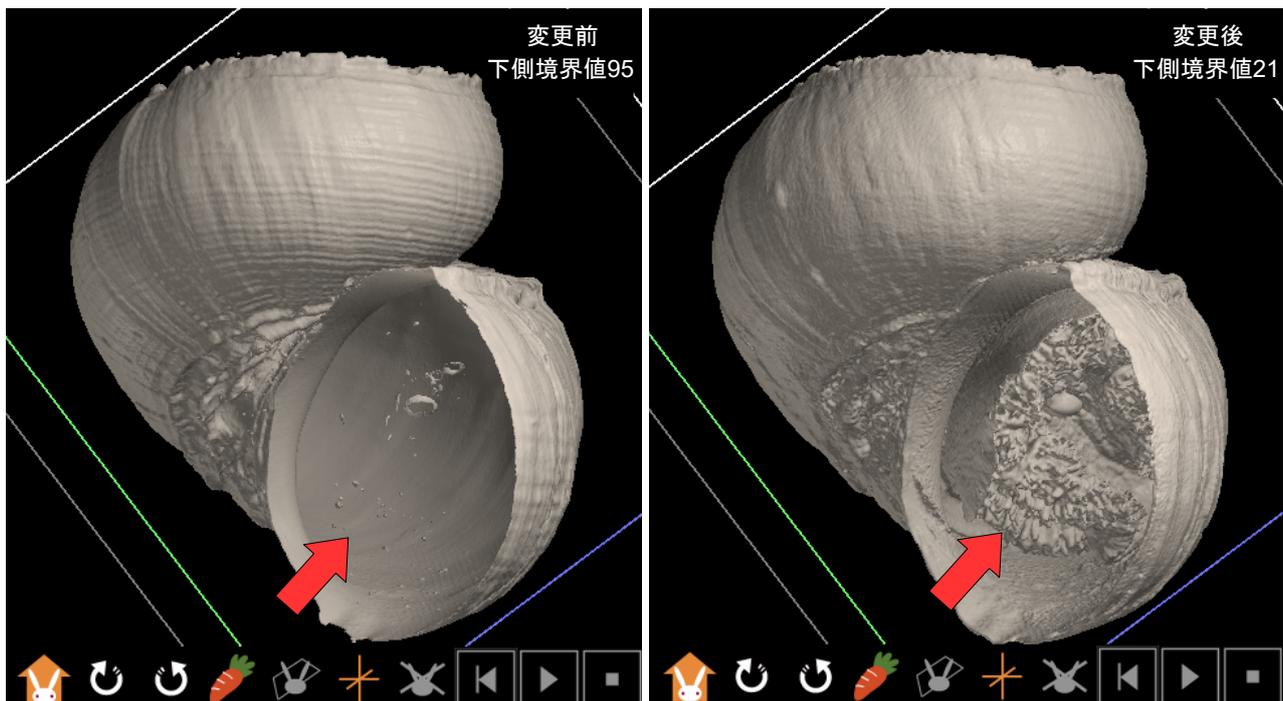
[倍率] を変更して、ヒストグラムを見やすくします。



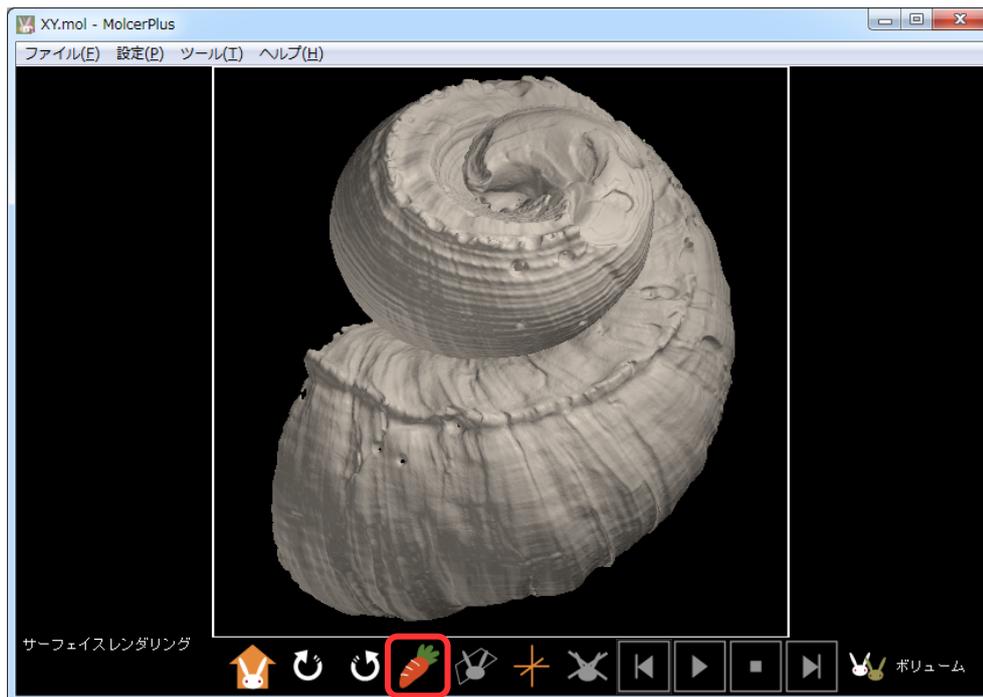
縦の緑線（上側境界値）・赤線（下側境界値）をクリックしたままで左右に動かすか、境界値に適切な数値を入れ、[適用] をクリックします。



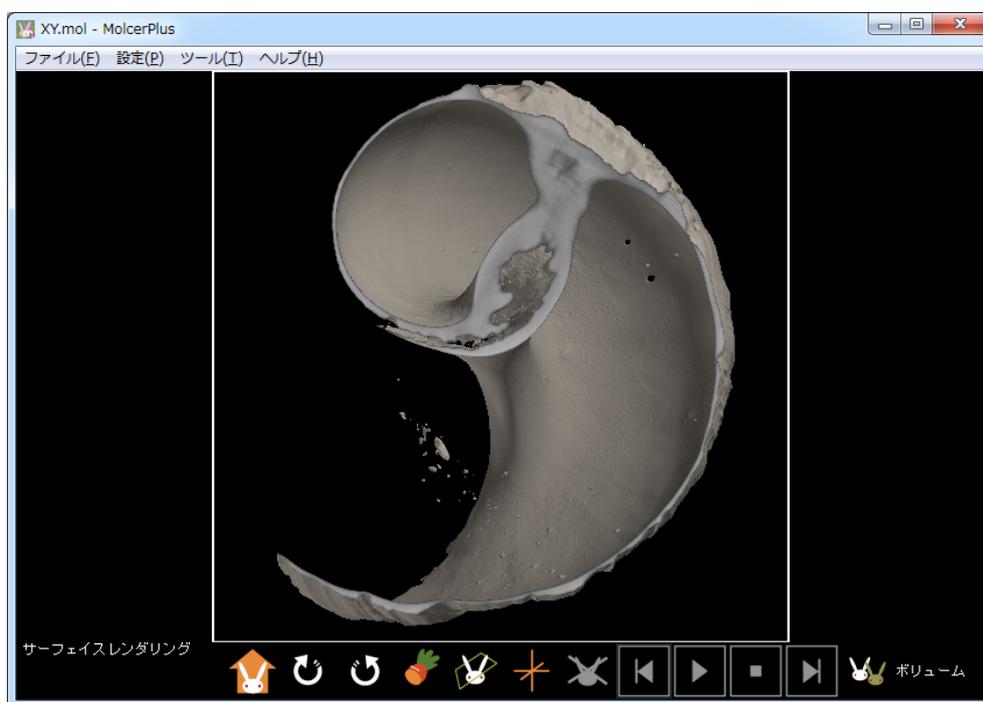
下側境界値を変更した結果、貝の軟体部が描画されました（矢印）。



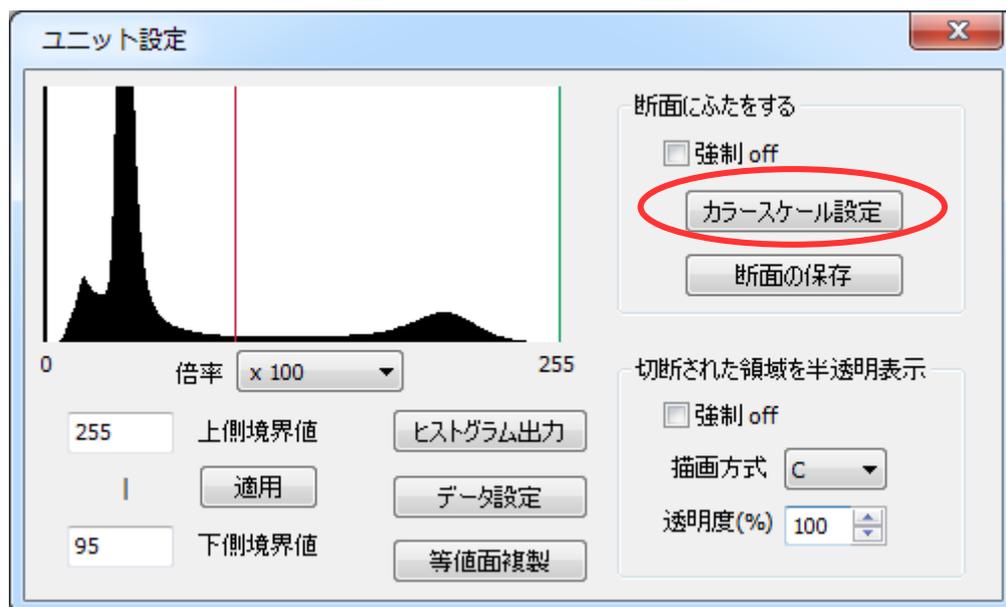
下部の  ボタンをクリックします。



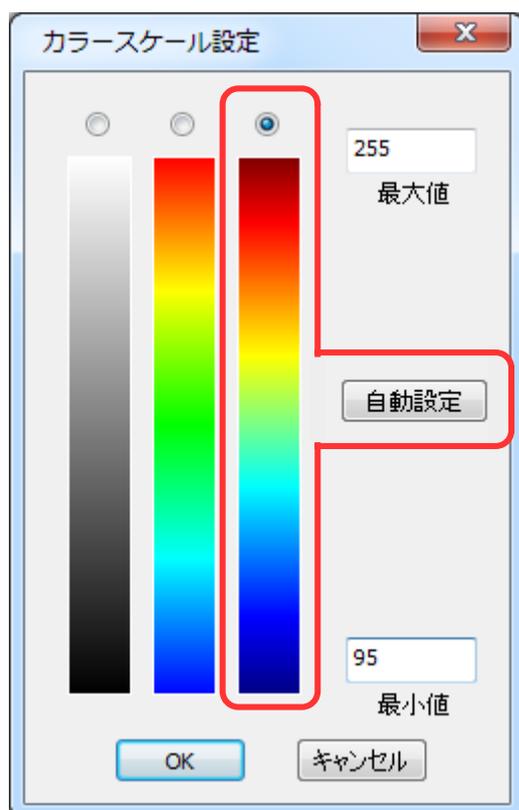
貝の断面が表示されました。



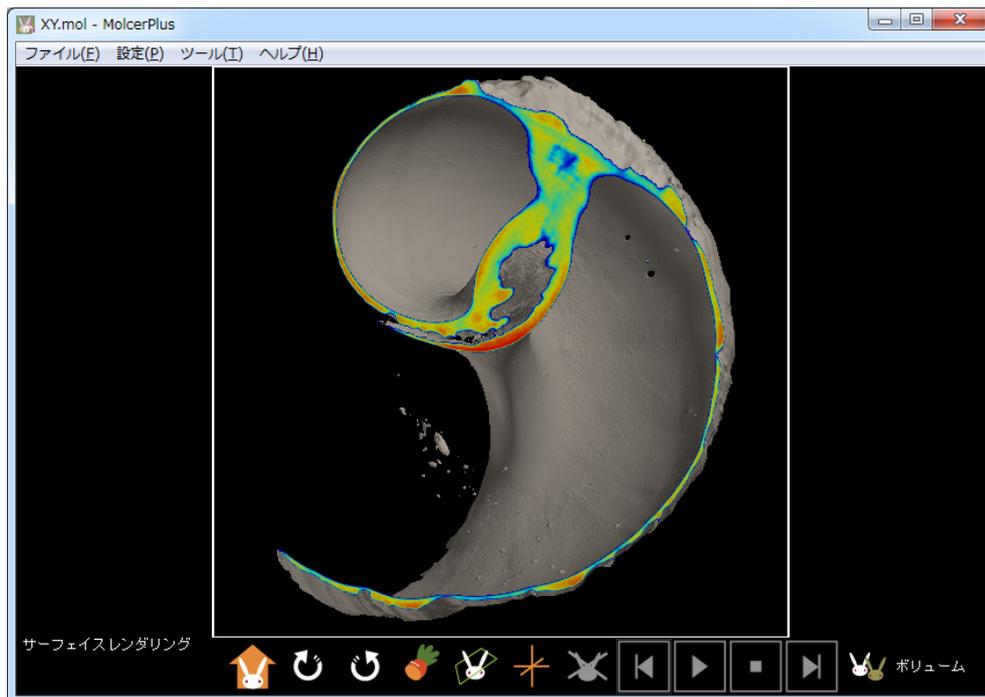
[カラースケール設定] を開きます。



カラーバーを選択したのち [自動設定] を実行し [OK] します。



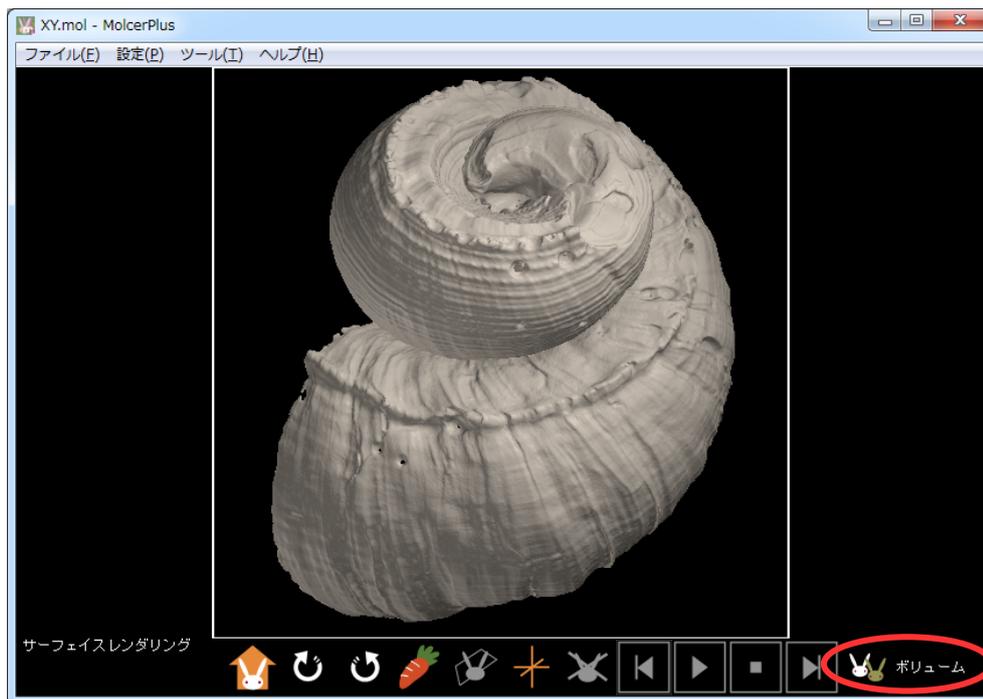
オブジェクトの断面が擬似カラーで表示されました。



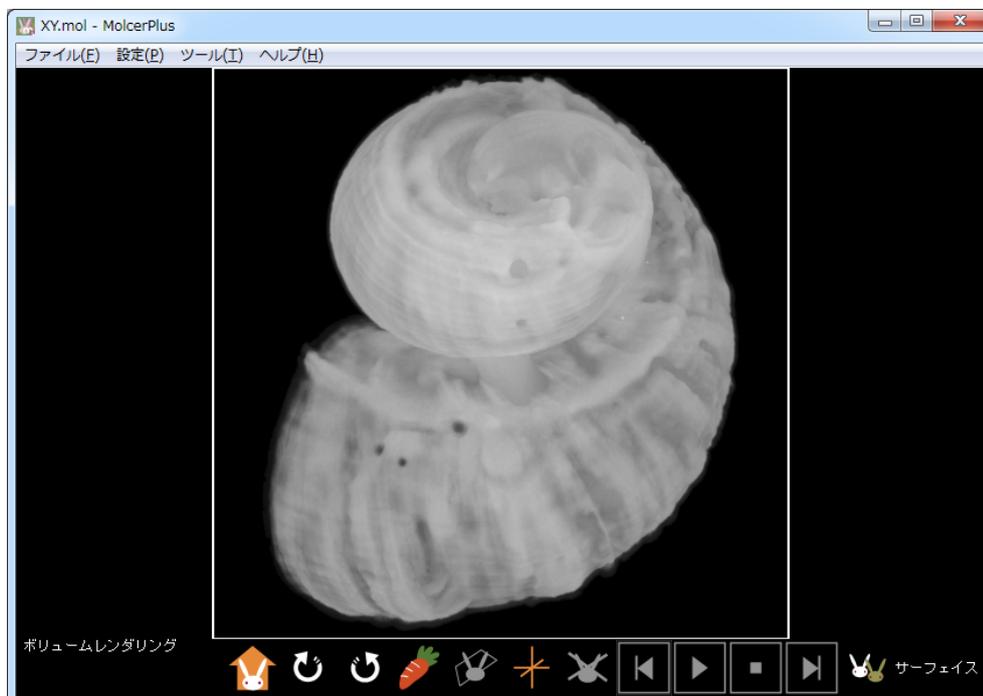
[ユニット設定] を閉じます。

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。

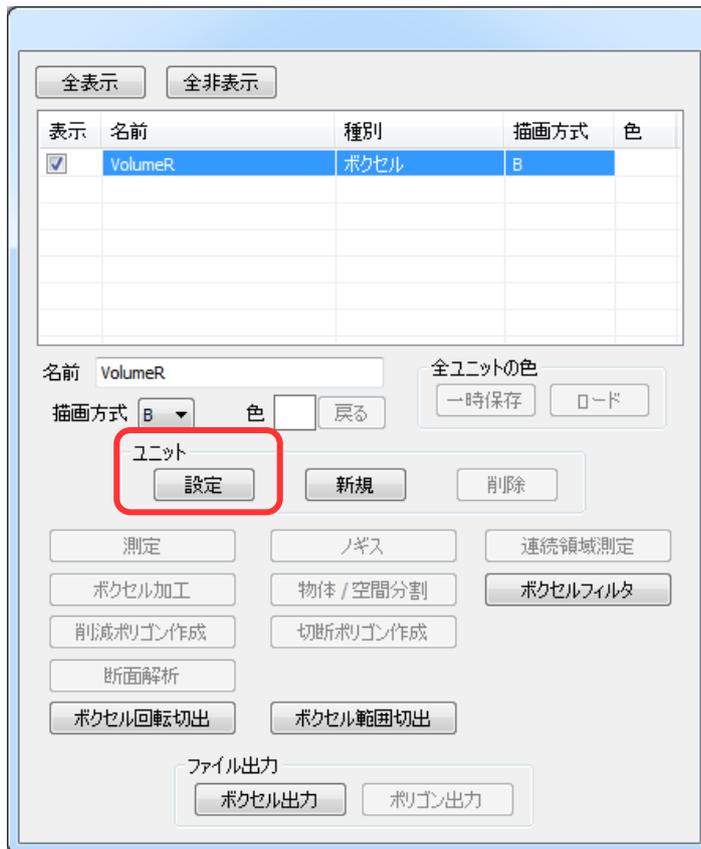


レンダリング方式がボリュームになりました。

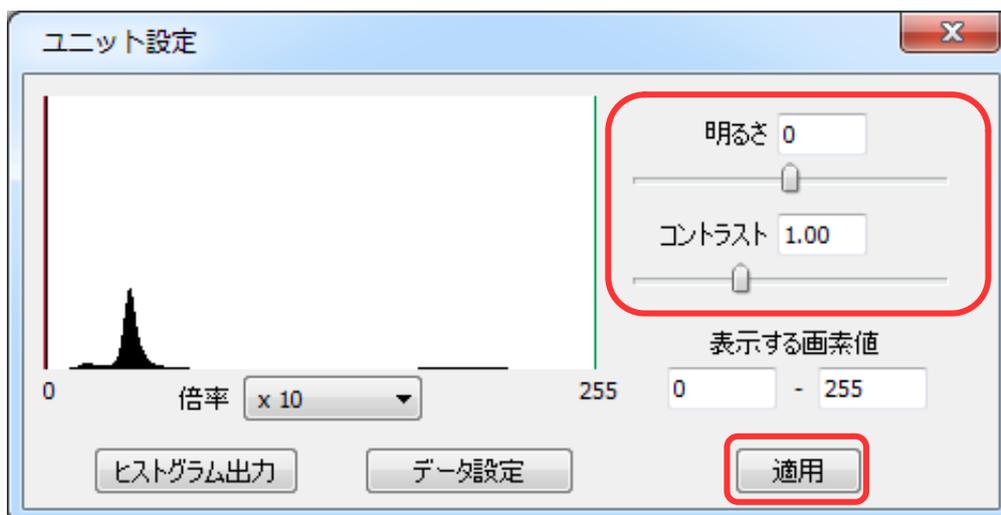


ボリュームレンダリングを操作する

[メインコントロール] の [ユニット設定] を開きます。



[明るさ] [コントラスト] を変更し、[適用] をクリックします。



[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。

