

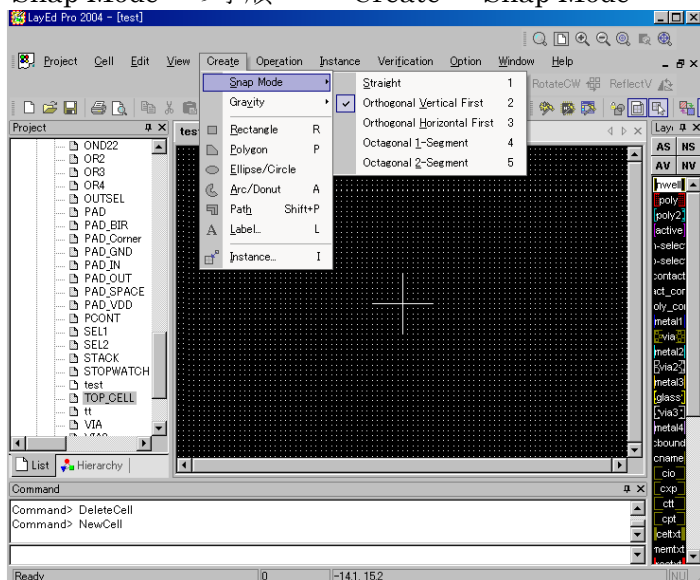


< Snap mode & Gravity 機能 >

・ Snap mode

下図に示されているように 'Snap Mode' には 5 つのタイプがあります。

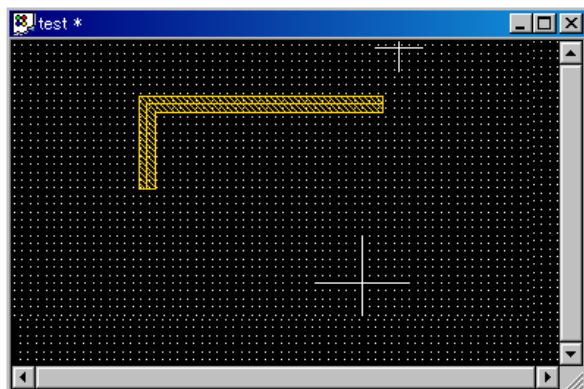
'Snap Mode' の手順 : Create -> Snap Mode



object を描く場合。path や ruler。

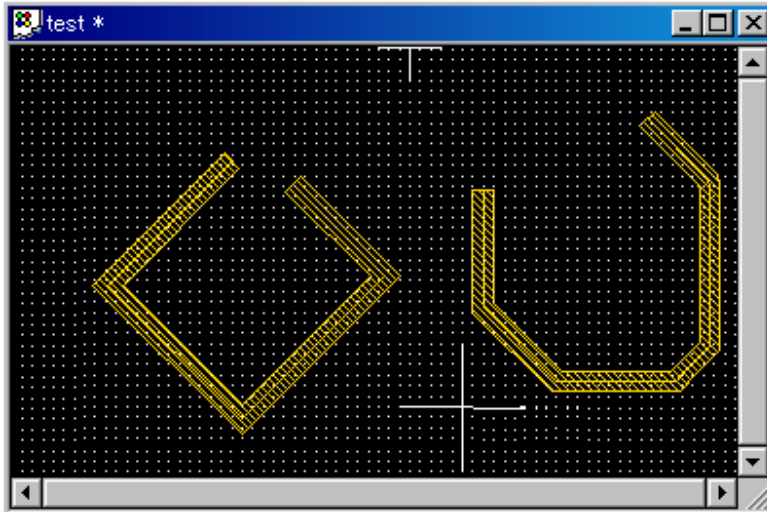
- Straight : 直線は 2 点間で形成されます。
- Orthogonal Vert-First : 直交線は 2 点間で形成されます。(線の垂直部が水平部の前に描かれます。)
- Orthogonal Horiz-First : 直交線は 2 点間で形成されます。(線の水平部が垂直部の前に描かれます。)
- Octagonal 1-Seg : 直交あるいは 45° のいずれかの線が 2 点間で形成されます。(角のポイントでマウスの左ボタンをクリックするべきです。)
- Octagonal 2-Seg : 直交あるいは 45° のいずれかの線が 2 点間で形成されます。(角のポイントは、マウスの左ボタンをクリックすることなく、自動的に形成されます。)

以下のように各モードで path を描いてみて下さい。





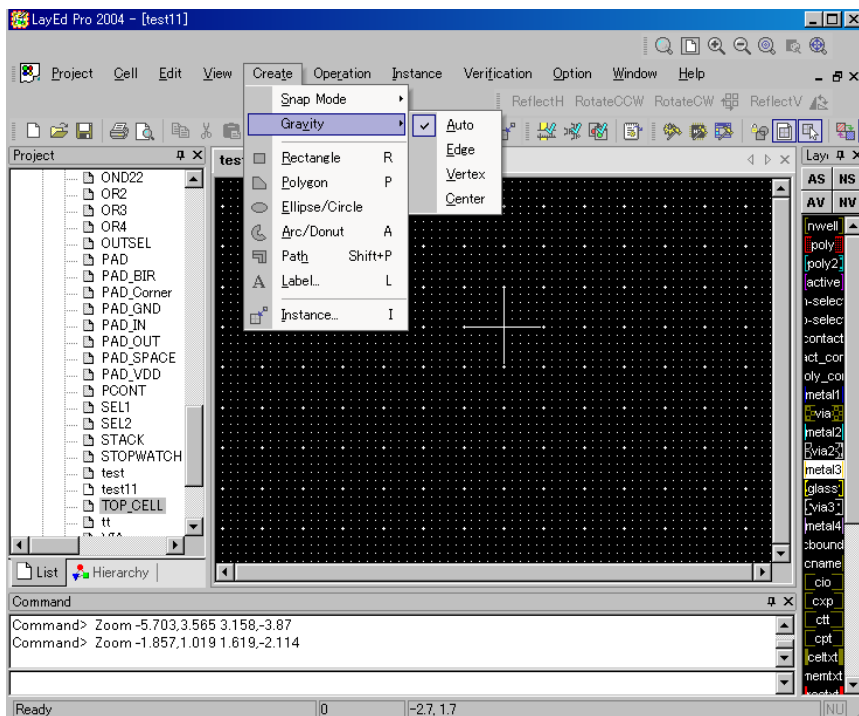
これは、Octagonal 1-Seg (左)と Octagonal 2-Seg(右)の差を示した一例です。



• Gravity

下図に示すように Gravity には 4 つのタイプがあります。

'Gravity の手順 : Create -> Gravity





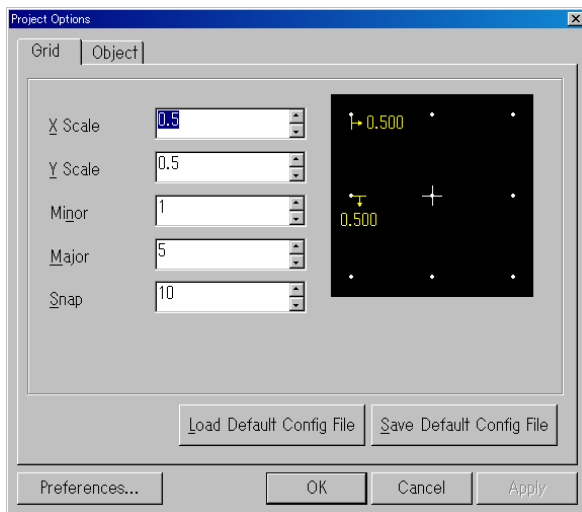
もし、オブジェクトのエッジ、頂点、中心間の距離が、'Snap distance'より短い場合、'Gravity'コマンドはもう一方のエッジ、頂点あるいは中心へオブジェクトを描かせる傾向があります。従ってGravityは、'Snap Distance'に依存します。

'Snap distance' は以下の通りです。

'Snap Distance'は Lambda 値で、吸引力の設定ができます。

例えば、x と y グリッドスケールは両方 0.5um に設定します。

'Snap Distance' は 10 に設定されるので、Snap Distance' 値は、5 um です。 (0.5 x10 um).



オブジェクトの距離が 5um 以下の場所では'Gravity'が起こります。'Gravity'の'Edge'が選択される場合、互いのエッジが隣接されるよう 5um 以下の距離で移動もしくは生成されます。

他の 3 モード(Auto,Vertex,Center)でもそれを試して下さい。

