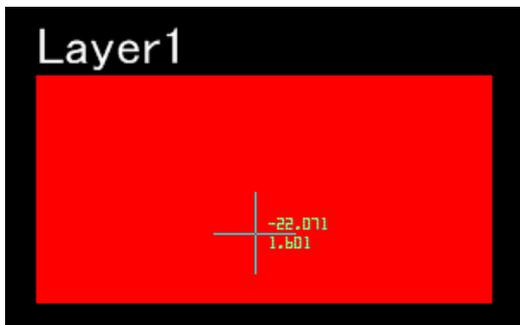


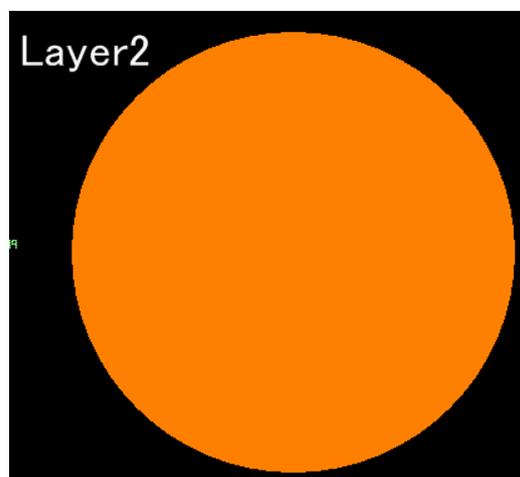
**UNICRAFT****GerbTool**

## レイヤー合成

異なるレイヤーでインポートされたレイヤーを合成する方法です。

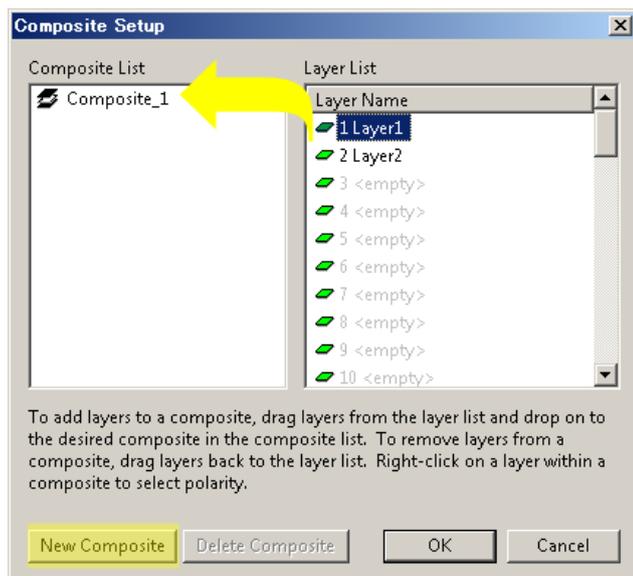


合成させるレイヤーをそれぞれ Layer1 ,Layer2 とします。



Layer1 と Layer2 を同時に表示すると左のようになります。

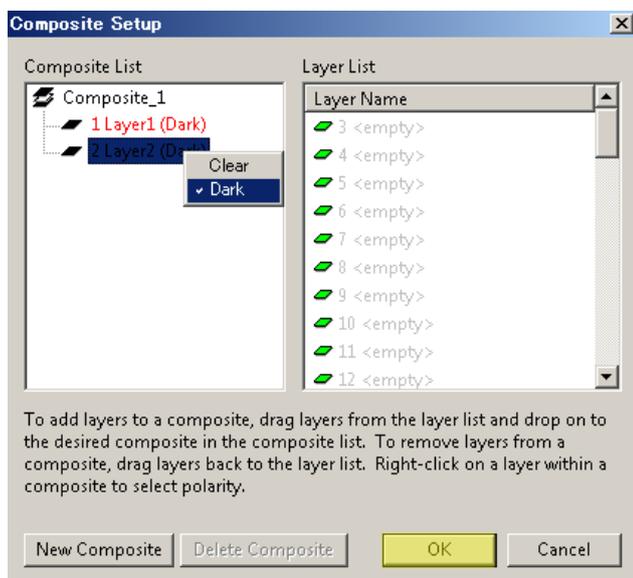
# レイヤー合成



メニューから  
Setup/Composites を選択します。

「New Composite」をクリックし、新規合成レイヤーを作成します。「Composite\_1」

Layer List から合成するレイヤーを作成した  
「Composite\_1」へドラッグします。

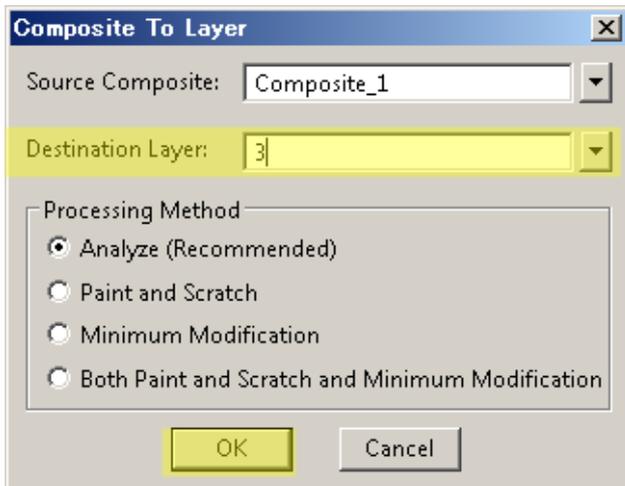


合成するレイヤーどうしをプラスする場合は、両方共に  
「Dark」を選択します。ある一方を減算させる場合は  
「Clear」に設定します。設定はレイヤーを選択して右ク  
リックメニューから行います。

OK をクリックします。



Layer2 を「Clear」に設定すると左のようになります。



合成したレイヤーは単一のレイヤーとして置き換えることが可能です。

メニューから

Tools/Convert/Composite to Layer を選択します。

Destination Layer:単一レイヤー作成先を選択します。

OK をクリックします。



ベターパターンの合成を行う場合は、まずメニューTools/Convert/Layer to Polygons を実行してから作成ください。