

三次元画像可視化システム

VOLUME EXTRACTOR

ボリューム エクストラクター

使いやすさアップ!

Version 3.0.16

バージョンアップ内容

- **ボリュームレンダリング機能**
ボリュームレンダリング表示で、陰影表示が可能になりました（図1、2、3）。シェーディングの明るさは、Preference ダイアログのボリュームレンダリング タブの“Shading Brightness”で変更可能です。
- **DICOM 座標系によるファイル出力**
等値面生成で、DICOM 座標系での計算と出力が可能になり、STL、DXF、VRML 等で出力可能となりました。本機能により、実物と同じ大きさの造形が可能となります。
- **Voxel Clipping 機能でのバグフィックス**
等値面の座標データ出力に対して、クリッピング時に生じていた座標値のズレを修正しました。

カスタマイズサービス

日常業務等でお悩みの場合、何でもご相談ください!

- ・ 画像処理フィルタの作成
- ・ 処理の自動化
- ・ パラメータ設定
- ・ プログラム開発
- ・ 3D プリンタ用造形モデル作成
- ・ CG/画像処理/WEB etc.

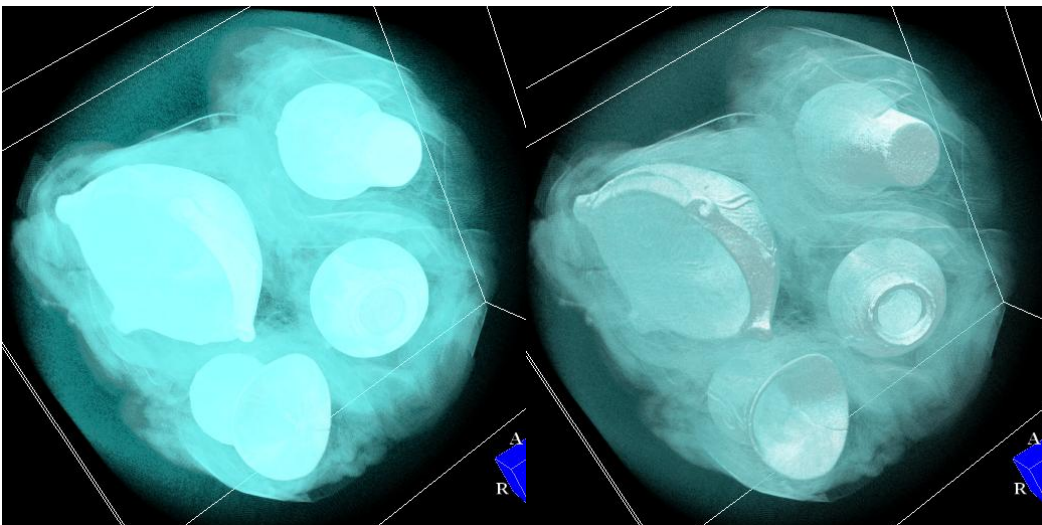


図1 ボリュームレンダリング（Shading 機能なし、あり）

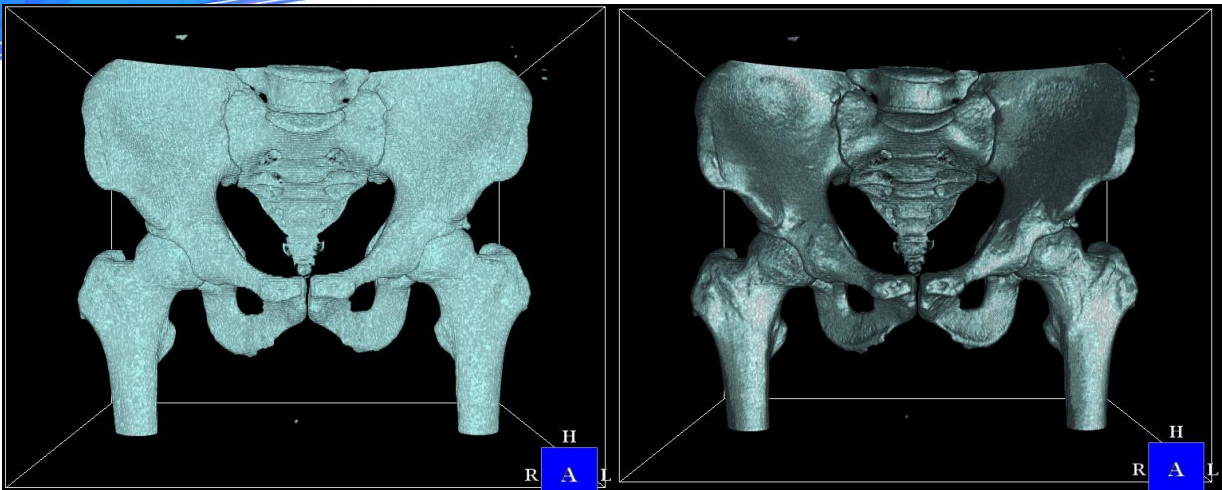


図2 ポリウムレンダリング (Shading 機能なし、あり)

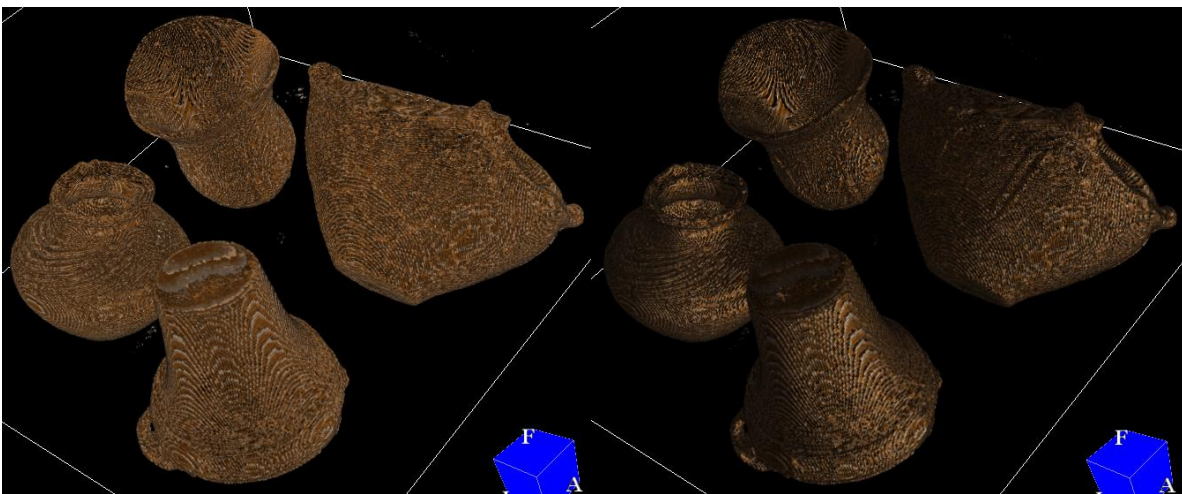


図3 ポリウムレンダリング (Shading 機能なし、あり)