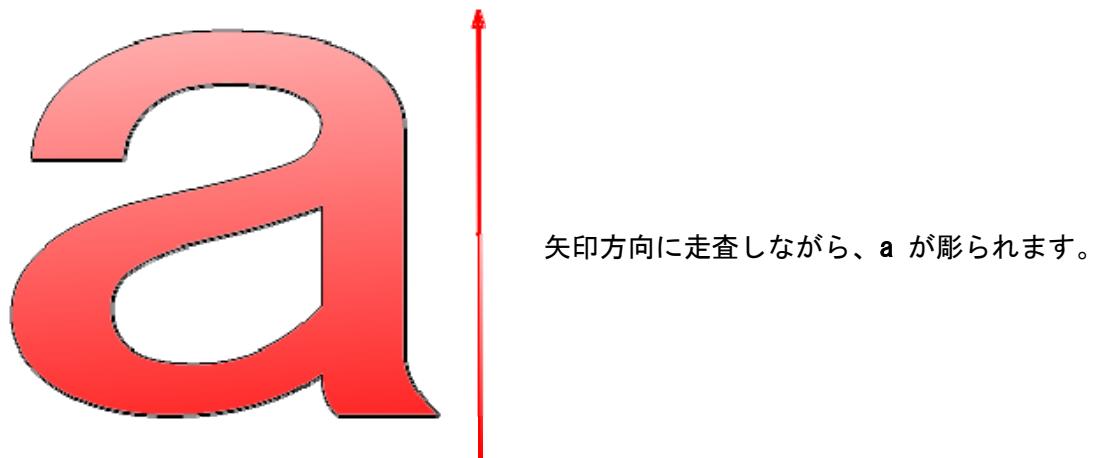


傾斜彫刻モード時の凹彫りと凸彫りについて

RSD-QS 制御用ソフトウェア LaserCut5.3 で凹彫りと凸彫り使い分けを説明します。
これは「傾斜彫刻」モードで加工する際に適用されます。

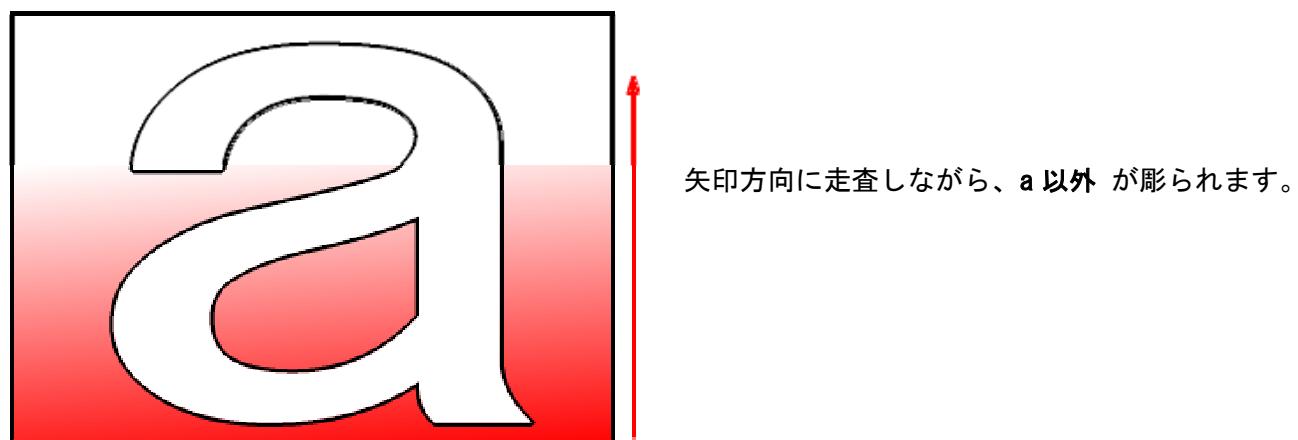
① 凹彫り

LaserCut のデザイン画面上にアウトラインデータのみがある場合、文字は凹彫りとなります。
アウトラインデータとは、LaserCut 上でデザイン・レイアウトした図形や文字列および、他社製ソフトウェアからインポートしたアウトラインデータを指します。



② 凸彫り

LaserCut のデザイン画面上にアウトラインデータのみがある場合、LaserCut のデザイン画面上でデータ全体を四角形などで囲むと、文字は凸彫りになります。
アウトラインデータとは、LaserCut 上でデザイン・レイアウトした図形や文字列および、他社製ソフトウェアからインポートしたアウトラインデータを指します。



③モノクロビットマップファイルをインポートした場合

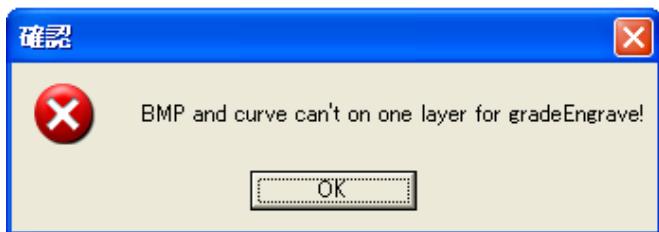
■ データがモノクロビットマップのみの場合

- ・白色を彫刻します(凸彫り)。
- ・インポートしたモノクロビットマップを凹彫りにしたい場合は、モノクロビットマップ画像をクリックして選択状態にした後、メニューバーの「ツール」－「白黒反転」をクリックして、データの色を反転させて下さい。

※ 傾斜彫刻の場合、一度「白黒反転」を行うと、再度「白黒反転」させても凸彫りにはなりません。
新規作成後、ビットマップファイルをインポートして下さい。

■ 同一レイヤーにモノクロビットマップとアウトラインデータが混在する場合

- ・傾斜彫刻は、同一レイヤーにモノクロビットマップとアウトラインデータが混在することができません。
データのダウンロード、シミュレーションなどのデータ作成時にエラーダイアログが表示されます。



④ 彫り方の確認

- ・ツールバーの「シミュレーション」ボタン  をクリックして下さい。
彫る部分が塗りつぶされますので、彫り方の確認ができます。