

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「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。



矢印方向に走査しながら、**a** が彫られます。

② 凸彫り

LaserCut のデザイン画面に**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。



矢印方向に走査しながら、**a 以外** が彫られます。

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

- ・ 黒色を彫刻します(凹彫り)。
- ・ インポートしたモノクロビットマップを凸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。


■ データ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

- ・ モノクロビットマップのデータの輪郭(黒と白の境目)がアウトラインデータと同様に見なされます。従って、色の種別は関係なく、上記①凹彫り、②凸彫りと同様な結果となります。

④ アウトラインデータやビットマップデータが重なっている場合

- ・ 重なっている部分は排他的に処理されますので、全てのオブジェクトがひとつのアウトラインデータのように見なされ、処理されます。

⑤ 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。