

## 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。



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。



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。