

## LaserMarkingSystemV4. 61 について

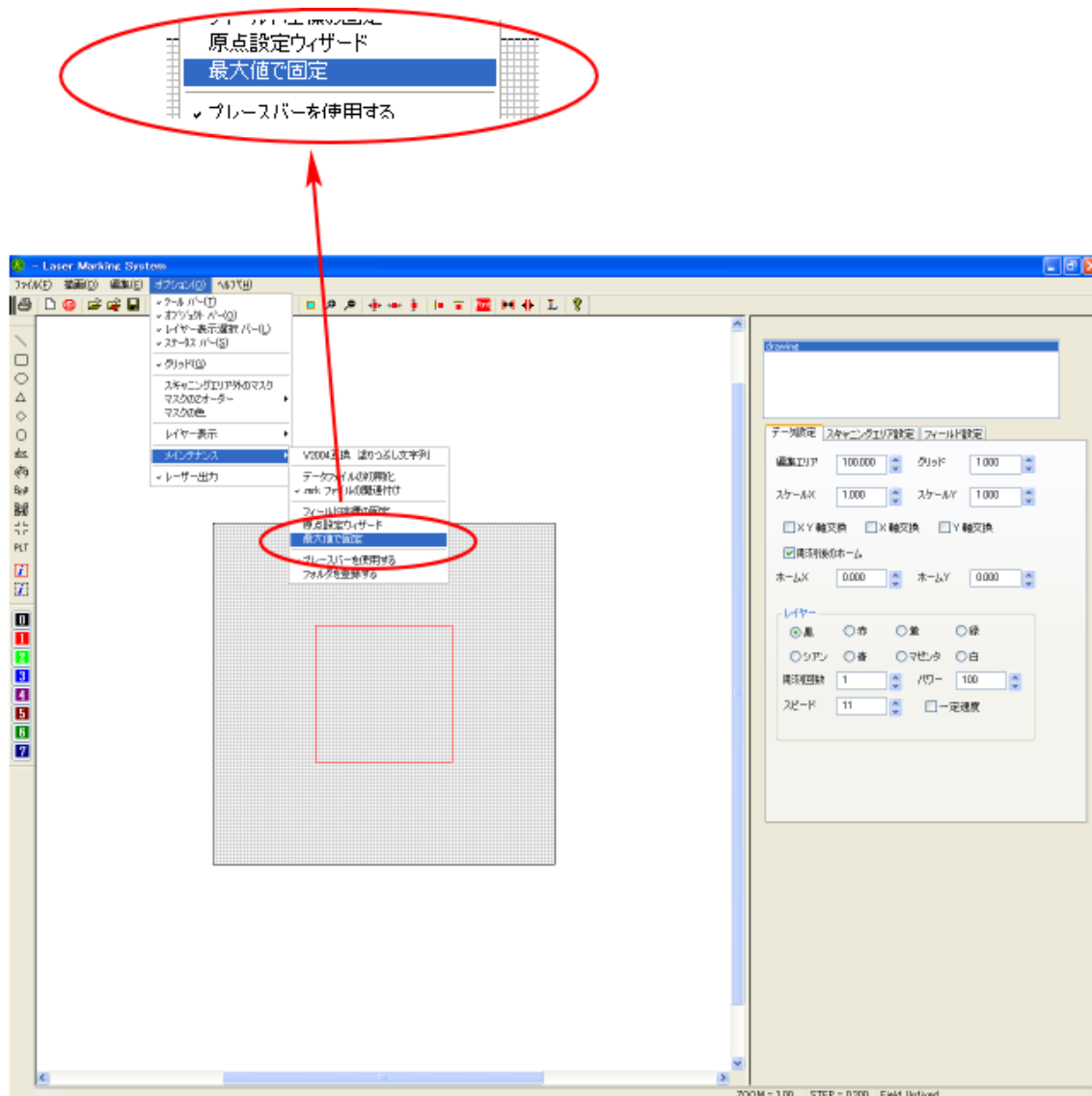
LaserMarkingSystem および LaserMarkingDesigner V4. 6 以前のバージョンでは、原点設定により異なりますが、最大でも B4 サイズ程度の大きさまでのデータしかビットマップが適切に生成されませんでした。限度を超えたデータサイズのビットマップを生成した場合、黒塗り画像になってしまい、LaserCut にインポートしても加工を行うことができませんでした。

V4. 61 (および、以降のバージョン) では、最大 800mm X 800mm のサイズまでのビットマップファイルを生成可能です。

### 設定について

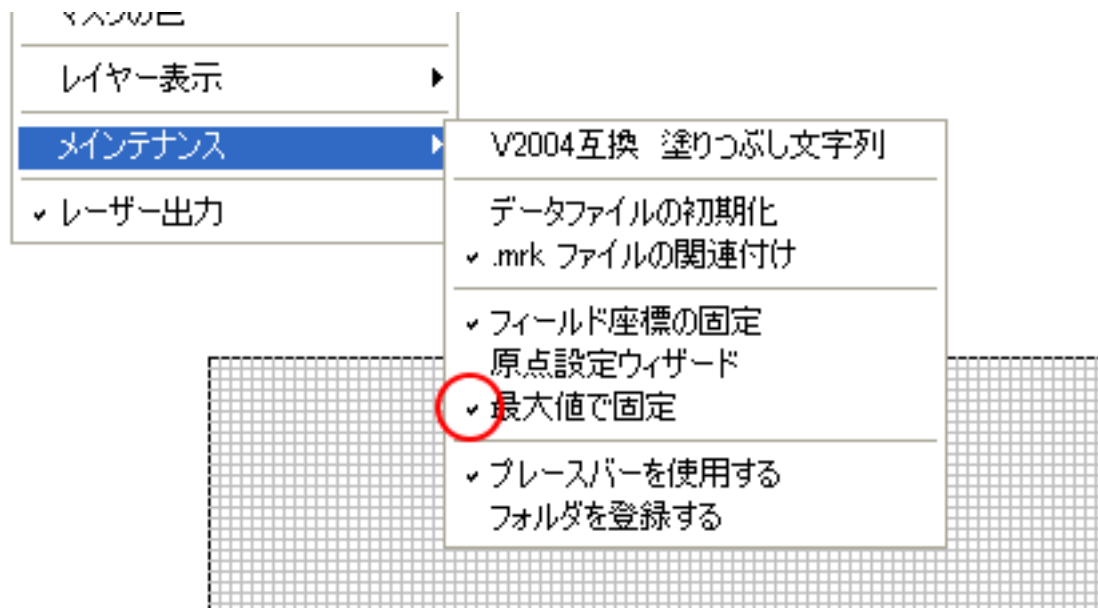
LaserMarkingSystem V4. 61 以降において、最大 800mm X 800mm のサイズまでのビットマップファイルを生成可能にするには、下記のような設定が必要です。LaserMarkingDesigner の場合は、特に設定は必要ありません。

LaserMarkingSystem を起動後、メニューの「オプション - メインテナンス」を開いてください。「最大値で固定」という項目があるので、それをクリックします。



クリック後は、LaserMarkingSystem を再起動してください。

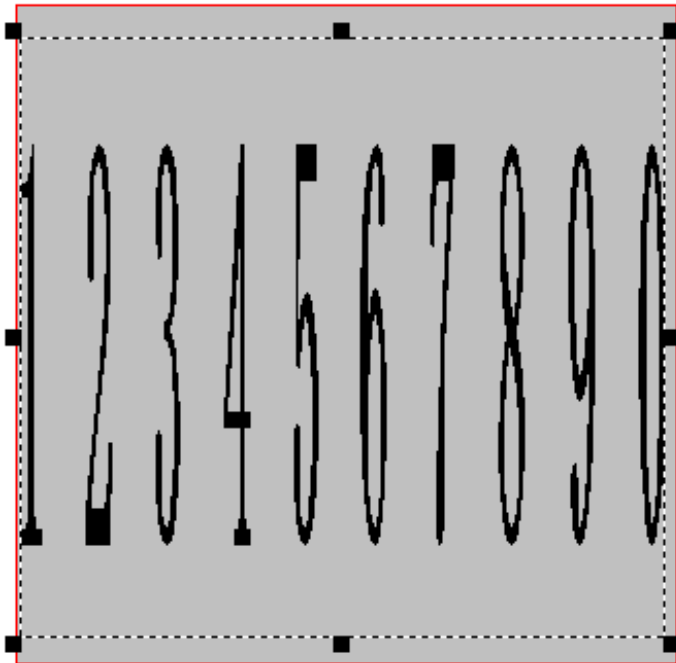
再起動を行うと「最大値で固定」にチェックがついた状態になります。



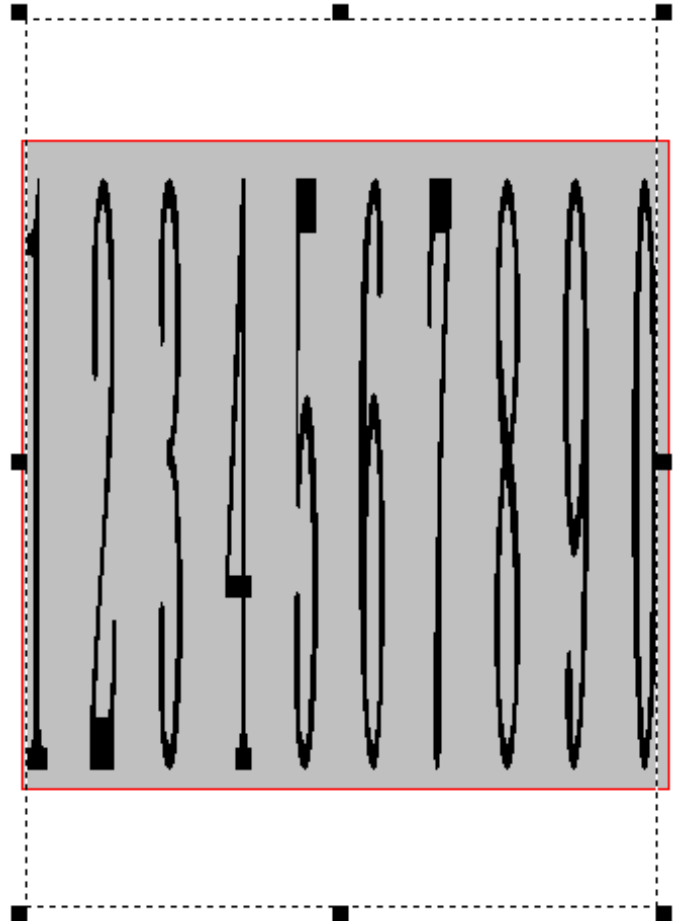
これで設定は終わりです。最大 800mm X 800mm までのサイズのビットマップを作成できます。

## データ作成の注意点

- ・ 800mm X 800mm をはみ出してオブジェクトを配置すると、正しいデータが生成されません。



スキャニングエリア(赤枠)が 800mm X 800mm のとき、文字列オブジェクトはその範囲からはみ出していないので、ビットマップは正しく生成されます。



スキャニングエリア(赤枠)が 800mm X 800mm のとき、文字列はその範囲内に収まっていますが、文字列オブジェクト(黒点線枠のトラック)はその範囲からはみ出しているため、ビットマップは正しく生成されません。

・ データサイズの拡大に伴い、PC のメモリの必要量が増えたため、データ作成時にその負荷がかかります。  
ご使用のパソコンのスペックによってはデータ作成に時間がかかる場合があります。