

ベタ彫刻時の画像ファイルのインポート

RSD-SUNMAX-QSにおいて、画像ファイルをインポートしてベタ彫刻を行う際の技術資料です。

※ ベタ彫刻：網化せず、階調表現なしの彫刻、傾斜彫刻を言います。

1 対応画像ファイル形式

モノクロビットマップファイルのみです。

※ モノクロビットマップファイルとは、黒と白の二値のみが使用できるビットマップ形式の画像データです。画像データとして黒と白の二値のみしか色が使われていないデータであっても、16色ビットマップデータ、256色ビットマップデータ、JPEGなど他の形式の画像ファイルは、変換が必要です。

2 モノクロビットマップファイルへの変換

モノクロビットマップファイル以外の画像ファイルは、外部ソフトウェアでモノクロビットマップファイルに変換後、LaserCutにインポートします。

モノクロビットマップファイルへの変換が可能なソフトウェアは多数ありますので、任意のものを使用してください。

本技術資料では、Windowsに標準搭載されている「ペイント」を使用して説明します。

- ① スタートメニューの「アクセサリ」にある、「ペイント」を起動します。
- ② ペイントで、変換を行うファイルを読み込みます。
- ③ ペイントで、「名前をつけて保存」を行います。このとき「ファイルの種類」のコンボボックスをクリックして「モノクロビットマップ *.bmp;*.dib」を選択します。ファイル名は任意のものにしてください。
- ④ ③で保存したモノクロビットマップファイルをLaserCutでインポートします。

3 注意

写真など色数が多いデータは、モノクロビットマップデータに変更すると、適切な加工データにならない場合があります。その場合は、ベタ彫刻ではなく、画像の網化による、写真彫刻を行ってください。