作業事例集-木札の作成 (Inkscape 編)

- 本資料は、レーザー加工機が正常にセットアップされていることが前提になります。
- 本資料は、RSD-SUNMAX シリーズ用制御ソフト RDWorksV8 が正常にインストールされていることを前提にしています。
- 本資料は、Inkscape 1.4 を使用しています。

-本資料を元に作成した製品の出来上がりイメージです。-



① 木札について

既製品の木札材料はサイズ、材質により複数種があります。既製品の材料を使わずに木板を切断して、自由な 形状、サイズで制作ることも可能です。また、両面彫刻を行う場合と、片面のみの彫刻を行う場合もあります。

木札を制作する上において、以下の注意点があります。

- 素材の位置決めを厳密に行う必要があります。僅かな傾き、位置の偏りは製品の品質を著しく低下させ、商品として問題となります。そのため作業テーブル上に位置決め治具を設置する必要があります。位置決め治具については、加工形状に合わせて制作してください。尚、既製品の材料を使わず大きな木板から切断して取り出す場合で、且つ片面のみの彫刻の場合は、形状と内部デザインを同時に加工するので、シビアな位置合わせは必要ありません。
- レーザー加工は熱により素材を燃焼させることより加工を行ないます。したがって、レーザー出力値によっては、明るい色の素材は焦げた色合いになります。この現象を避けるために、水に濡れた紙で素材を覆い彫刻することより焦げ色は低減できます。
- 既製品の材料を使わず大きな木板から切断して取り出す場合は、強出力で輪郭を切断するため、その断面は 焦げた色になります。焦げ色が問題な場合は、ペーパーをかけて磨いてください。

② Inkspace (インクスケープ) について

Inkscape はオープンソースで開発されているベクター画像の編集用ソフトウェアです。

Adobe Illustrator とは異なり印刷物の作成を目的としていませんが、レーザー加工機用のアウトラインデータを 作成する用途としては使用可能です。

フリーソフトウェアであるため、Adobe Illustrator や Corel Draw のように導入コストが発生せず、気軽に始められます。

またインターネット上に多くの記事があるので、操作でわからないことがあっても解決する可能性が高いです。

なお、Incscape は Adobe Illustrator の*.ai ファイルや CorelDraw の*.cdr ファイルを読み込むことはできますが、 *.ai や*.cdr 形式のファイルとしてデータ保存することはできません。レーザー加工機用のアウトラインデータを 作成する際は、*.dxf 形式で保存します。

また、Incscape の*.ai や*.cdr 形式のファイルのインポート精度はあまりよくありません。*.ai は 9.0 以降、7~X4 に対応しています。*.ai や*.cdr ファイルを inkscape が正しくインポートできない場合は、別のソフトウェアを使用して、別のファイル形式に変換してインポートしてください。

2-1 Inkscape のダウンロード・インストール

Inkscape のサイト(<u>https://inkscape.org/ja/</u>)よりダウンロードします。

「Current Stable Version」をダウンロードしてください。

ダウンロードしたら、msi ファイルをダブルクノックして実行してください。インストーラは英語ですが、特に 設定を変更する必要はなく「Next」や「Install」をクリックすれば自動的にインストールされます。

2-2 書体について

Windows にインストールされている OpenType フォントや TrueType フォントが使用できます。 また Windows にインストールせず、Inkscape 専用の書体として、OpenType フォントや TrueType フォントを登

録・使用できます。

2-3 和柄・文様データについて

木札は背景に文様を入れる場合があります。文様データは Inkscape や Adobe Illustrator などのソフトウェア を使用してアウトラインデータとして自作できます。

あるいはインターネット上には様々なサイトでフリーデータが公開されているので、それらをダウンロードして 使用することもできます。

フリーデータのファイル形式は、*. ai、*. svg、 *. eps などで提供されている場合がほとんどです。Inkscape は、 *. eps 形式には対応していません。*. ai、*. svg を使用してください。また、*. jpg や*. png などの画像データと して配布されている場合もありますが、画像データの場合は使用できないことはないですが、使い勝手が良くな いので通常は使用しません。基本的に、*. ai または *. svg をダウンロードしてください。

商用可能なフリー素材がダウンロードできるサイト例

プチ素材 <u>https://www.petit-sozai.com/archives/3161</u>

粋屋 http://www.ikiya.jp/crest/download.html

GAHAG | 著作権フリー写真・イラスト素材集 <u>https://gahag.net/?s=%E5%92%8C%E6%9F%84</u>

illustAC

https://www.ac-

<u>illust.com/main/search_result.php?word_id=13&word=%E5%92%8C%E6%9F%84&search_word=%E5%92%8C%E6%9F%84</u> +%E3%83%A2%E3%83%AE%E3%82%AF%E3%83%AD+%E3%83%91%E3%82%BF%E3%83%BC%E3%83%B3&page=0

2-4 注意

Adobe Illustrator や CorelDraw を使用している場合は、あえて Inkscape を使う利点というのはほぼありません。

Inkscape はあくまでも、フリーソフトウェアを使ってレーザー加工用データを作成するという趣旨での使用です。

③ Inkscapeデータ作成

次の手順で木札を作成します。

フリー素材のサイトからダウンロードした下図のデータ(ai)ファイルを使用します。



木札のサイズは 25 x 55 とします。

1. Inkscape を起動します



2. 文様データをインポートします

メニューの「ファイル」-「インポート」をクリックします。

 新規(N) Ctrl+N テンプレートから新規(T) Ctrl+Alt+N 開く(O) Ctrl+O 最近開いたファイル(R) 復帰(V) 復帰(S) Ctrl+S 名前を付けて保存(A) Shift+Ctrl+S コピーを保存(Y) Shift+Ctrl+Alt+S テンプレートを保存
テンブレートから新規(T) Ctrl+Alt+N 開く(O) Ctrl+O 最近開いたファイル(R) 復帰(V) 保存(S) Ctrl+S 名前を付けて保存(A) Shift+Ctrl+S コピーを保存(Y) Shift+Ctrl+Alt+S テンブレートを保存
開く(O) Ctrl+O 最近開いたファイル(R) 復帰(V) 保存(S) Ctrl+S 名前を付けて保存(A) Shift+Ctrl+S コピーを保存(Y) Shift+Ctrl+Alt+S テンゴル=トを保存

復帰(V) 保存(S) Ctrl+S 名前を付けて保存(A) Shift+Ctrl+S コピーを保存(Y) Shift+Ctrl+Alt+S テンゴレートを保存
保存(S) Ctrl+S 名前を付けて保存(A) Shift+Ctrl+S コピーを保存(Y) Shift+Ctrl+Alt+S テンゴレートを保存
名前を付けて保存(A) Shift+Ctrl+S コピーを保存(Y) Shift+Ctrl+Alt+S テンゴレートを保存
コピーを保存(Y) Shift+Ctrl+Alt+S テンゴレーを保存
インポート(I) Ctrl+L
Web画(キャインボート(W) このドキュメントにどットマップまたは SVG 画像をインボート エクフィボート(c)
印刷(P) Ctrl+P
ドキュメントを整理(U)
ドキュメントのリソース
ドキュメントのプロパティ(D) Shift+Ctrl+D
閉じる(C) Ctrl+W
終了(Q) Ctrl+Q

「インポート」をクリックすると、「インポートするファイルの選択」ダイアログが表示されるので、使用するデ ータを指定します。

🔶 インポートするファイ	(ルの選択						×
ファイルの場所(<u>l</u>):			- G 👂 🛙	• 📰 🕈			
4	名前	^	更新日時		種類	No file selected	
	arc		2025/04/15 13:56		ファイル フォル		
クイック アクセス	seigaiha01.ai		2007/02/18 16:01		Adobe Illus		
	seigaiha02.ai		2007/02/18 16:03		Adobe Illus		
	seigaiha03.ai		2007/02/18 16:05		Adobe Illus		
デスクトップ	🧧 seigaiha04.ai		2007/02/18 16:06		Adobe Illus		
_	🧧 seigaiha05.ai		2007/02/18 16:06		Adobe Illus		
1	🧧 seigaiha06.ai		2007/02/18 16:07		Adobe Illus		
ライブラリ	🧧 seigaiha07.ai		2007/02/18 16:08		Adobe Illus		
	🧧 seigaiha09.ai		2007/02/18 16:09		Adobe Illus		
	🧧 seigaiha10.ai		2007/04/09 21:14		Adobe Illus		
PC	🧧 seigaiha11.ai		2007/04/09 21:16		Adobe Illus		
	🧧 seigaiha12.ai		2007/04/09 21:17		Adobe Illus		
1	🧧 seigaiha13.ai		2007/04/09 21:17		Adobe Illus		
ネットワーク	🧧 seigaiha15.ai		2007/04/09 21:18		Adobe Illus		
17177	🧧 seigaiha16.ai		2007/04/09 21:19		Adobe Illus		
	<				>		
	ファイル名(N):	1		~	開<(<u>O</u>)		
	ファイルの種類(工):	すべての Inkscape ファイル		\sim	キャンセル		

「PDF インポート設定」ダイアログが表示されます。 特に変更する項目はなく、OK をクリックしてください。



OK をクリックすると、下図のようになります。

* ##標序主法以下 5 - Inducation	- 0 X
ファイルター 編集(1) 条件(1) オブジュクト(0) パスター チキスト(1) フィルター(3) エクスタンション(10) ヘルプト(1)	
	o •
	ру лататын 🗸 🗸 🖉
	Q 917/0172916488 👻 🍉
	パス、ショイブ、クローン、またログループを留好してくだ… 📥
	•
	Ð
	D
• ¹	5
la l	-
× 1	
<i>4</i>	×
	H
0	
E	
All-O-M 新聞もし 1 (2010) - 小 Layer 1 🔕 🕜 Alt (73至95月に選択、対対1591日間に選択、物料15959	4 1/4-5/*

インポートするファイルが*.aiの場合は上記の動作になりますが、*.svgファイルの場合は、「PDF インポート 設定」ダイアログではなく「SVG 入力」ダイアログが表示されます。



*. svg ファイルの場合も、特に変更する項目はなく、そのまま OK をクリックしてください。



4. インポートしたデータの確認

モノクロデータとして加工用データを作成するため(白色または黒色を彫る)、インポートしたデータの配色を確認します。

背景データを自作する場合は、白色(#FFFFF)と黒色(#000000)の2色で作成してください。

インターネットなどから取得したデータはモノクロであるとは限らず、またモノクロであったとしても純粋な 白・黒色で作成されているとは限りません。

データの色の確認・変更を行うには、オブジェクト上でマウスを右クリックしてメニューを表示させ、「フィル/ ストローク」をクリックします。



「フィル/ストローク」をクリックすると右パネルに「フィル/ストローク」タブが表示されます。



フィル/ストロークパネルのタブでオブジェクトの線・塗りつぶしを設定します。

ي <i>خ</i> ر	Ŧ	🏹 フィル/ストローク	7(F) 🗙	B	I .	\sim
📕 7า/l/(F)	고 지	コークの塗り(P) 📑	ストローク	መスタイル(Y)		
×		₩ 🗖 ?			U	V
単一色					🚺 HSL	•

「フィル」は塗りつぶし色、「ストロークの塗り」は輪郭線の色、「ストロークのスタイル」は輪郭線の形状を設 定します。 外部から取得したデータは、様々なデータの作り方があり、一概にどうすればいいのか説明することはできません。以下は、例として記載します。

「フィル」タブで塗りつぶし色を設定します。黒色にします。「フィル」タブをクリックして、フィルの設定画面 を表示させ、「単一色」をクリック後、下の方にある RGBA を「000000ff」に設定します。これで塗りつぶし色は 黒色になります。

次に輪郭線を変更します。輪郭線については、データの作り方によって不要である場合があります。 輪郭線が不要な場合は「ストロークの塗り」タブで「塗りなし」にします。

輪郭線が必要な場合は、「ストロークの塗り」タブで「単一色」にして線色を黒(000000ff)または白(fffffff)に 設定します。

インポートしたデータは木札専用というわけではなく、サイズが適切ではない場合があります。 今回のデータの場合は、ひとつのデータを1cm角にして木札のサイズに合わせて敷き詰めるようにします。

ドラックしたデータを選択状態にします。データをクリックすると選択されます。 選択状態は下図のように表示されます。

選択されていない

選択されている

インポートしたデータを選択状態にして、サイズを変更します。 幅と高さを10mmにします。単位がmmでない場合はmmに変更してください。 縦横比固定設定をクリックすると鍵マークが変化します。

のときは、縦横比固定ではありません。

のときは、縦横比固定です。幅、高さのいずれか一方の設定値を変更すると、もう一方も縦横比を保つよう
 に等倍で自動設定されます。

10mm x 10mm になりました。

6. データを敷き詰める

木札のサイズは 25 x 55mm を想定しているので、インポートしたデータをそのサイズ以上に敷き詰めます。
 3 x 6 (30 x 60mm)に配列化します。

配列化するには、メニューの「編集」-「クローン」-「タイルクローンを作成」をクリックします。

「タイルクローンを作成」ダイアログが表示されるので、行列を設定します。今回は行が6、列が3になります。

	×
■ タイルクローンを作成 ×	~
対称化(S) シフト(H) 拡大縮小(A) 回転(R) ぼかしと不透明度(B) 色(L) トレース(T)	
P1: シンブル移動	•
■ 休存したツ1ルのツ1人と位置を使用する 目はからたい 新に方(1)	0

注意 タイルクローンを別の作業で使用した場合、以前の設定が残っている場合があるので、確認してください。

「シフト」タブは下図の設定されていることを確認してください。

対称化(S)	シフト(H)	拡大縮小(A)	回転(R)	ぼかしと不透明度(B)	色(L)	トレース(T)
	=	行ごと:	列ごと:	ランダム化:		
水平シフト:		.000 - +%	0.000 - +	% 0.000 -+%		
垂直シフト:	C	.000 -+%	0.000 - +	% 0.000 -+%		
指数:	1	.000 - +	1.000 - +			
交互に:)				
累積:)				
タイルを考慮しない	N:)				

「拡大縮小」タブ

「回転」タブ

対称化(S)	シフト(H)	拡大縮小(A)	回転(R)	ぼかしと不透明度(B)	色(L)	トレース(T)
	=	行ごと: 📗	列ごと:	ランダム化:		
角度:	o	.000 - + ^ 0.	000 - +	° 0.000 – + %		
交互に:						
累積:						

「ぼかしと不透明度」タブ

対称化(S)	シフト(H)	拡大縮小(A)	回転(R)	ぼかしと不透明度(B)	色(L)	トレース(T)
	=	行ごと:	列ごと:	ランダム化:		
ぼかし:	o	.000 - +%	0.000 - +	% 0.000 -+%		
交互に:		(
不透明度:	0.	.000 - +%	0.000 - +	% 0.000 -+%		
交互に:		(

「色」タブ

「トレース」ダブ

対称化(<u>S</u>)	シフト(<u>H</u>)	拡大縮小(<u>A</u>)	回転(<u>R</u>)	ぼかしと不透明度(<u>B</u>)	色(<u>L</u>)	トレース(工)
🗌 ቃኅルወፕ	側の描画を	トレースする				
1. 描画から採取	又するもの:					
○ €	() R (∋н				
◯ 不透明度	G	⊃s				
	○ B (ΟL				
2. 採取値の補正	E:					
ガンマ補正:	0.000 — +	ランダム化: 0.0	000 - + %			
反転:						
3. 抽出値の適用	用対象:					
🔽 存在 🤅	色					
□ サイズ 〔	不透明度					

「作成」をクリックすると、配列化されます。

🖬 91ルクロ]->を作成 ×					
対称化(S)	シフト(H)	拡大縮小(A)	回転(R)	ぼかしと不透明度(B)	色(L)	トレース
P1: シンプルオ	移動					
タイルクローンに減	商用:					
タイルクローンに減 〇 行、列:	適用: 6 —	+ × 3	-+			
タイルクローンに減 ● 行、列: ● 幅、高さ:	適用: 6 — 13.2292 —	+ × 3 + × 13.229	-+ 2-+	mm 🔻		
タイルクローンに近 ・ 行、列: ・ 幅、高さ: ・ 保存したタイ	直用: 6 - 13.2292 - イルのサイズと位	+ × 3 + × 13.229 2這を使用する	-+ 2-+	mm 💌		
タイルクローンに減 ● 行、列: ● 幅、高さ: ■ 保存したタイ リセット(E)	適用: 6 - 13.2292 - イルのサイズと位	+ × 3 + × 13.229 2置を使用する	-+ 2 -+	mm ▼ 削除(M)	散らす(U)	ſ

「タイルクローン」ダイアログは「作成」ボタンをクリックしても非表示になりません。データが「タイルクロ ーン」ダイアログの下にある場合、作成後の変化が見えないので、「タイルクローン」ダイアログの位置をずらし て確認してください。

データが正常に配列化された場合は、「タイルクローン」ダイアログの×ボタンをクリックして、ダイアログを閉じてください。

配列化を修正したい場合は、設定値を変更して「作成」をクリックすると変更が反映されます。

7. グループ解除

敷き詰めたら、グループ解除を行います。

全体をマウスドラックで囲い、メニューの「オブジェクト」-「グループ解除」をクリックします。店舗―とした データによってはグループ化が入れ子になっている場合があるので、何度か「グループ解除」を行って、グルー プ化されているオブジェクトが残っていないようにしてください。

グループ化されているオブジェクトが残っているかは、「フィル/ストローク」で確認できます。オブジェクトが 選択されている状態で、メニューの「オブジェクト」-「フィル/ストローク」をクリックすると、右パネルに 「レイヤーオブジェクト」タブが表示されます。

オブジェクトリストが表示されますが、その中に「group~」というものがあった場合はグループ化オブジェクト が存在しているということになりますので、グループ解除を行う必要があります。

リスト内に group~が表示されなくなるまで「グループ解除」を繰り返し行ってください。

背景データを敷き詰めたら、木札のサイズの四角形を作ります。 まず、25 x 55mmの四角形を作成します。

四角形オブジェクトを作成するには、左にあるツールバーの「矩形ツール」ボタン■をクリックして、ワークエリアで対角線をドラッグします。場所はどこでも構いません。

※ 描画される四角形の形状などは、Inkscapeの設定により変化します。上図のように塗り潰れない場合もあり ます。

四角形をひとつ作ったら、左にあるツールバーの「選択」ボタン♥をクリックして、矩形モードから抜けます。

そして作った四角形をクリックして選択状態にします。

四角形のサイズを木札のサイズにします。

四角形を木板のサイズにしたら、四角形オブジェクトの上でマウスを右クリックしてメニューを表示させ、「フ ィル/ストローク」をクリックします。

「フィル/ストローク」をクリックすると、右バネルに「フィル/ストローク」タブが表示されます。

まず、四角形の塗りつぶしをなしにするために、「フィル」タブをクリックし、「塗りなし」の×をクリックしま す(はじめから「塗りなし」になっている場合は行う必要はありません)。

次に線色を単一色にします(はじめから「単一色」になっている場合は行う必要はありません)。

① 「ストロークの塗り」タブ をクリック

最後に「ストロークのスタイル」で線幅を 0.01mm にします。 ①「ストロークのスタイル」タブ をクリック

※ 木札の形状が四角形ではなく、角丸四角形の場合は、角丸四角形のデータを作成します 角丸四角形は、四角形オブジェクトを作成したあと、オブジェクトの右上にある円形のノードを操作します。ノ ードをクリックすると青色に変化するので、マウイドラッグで上下すると、角丸のRが変化します。

R値をマウス操作ではなく数値設定する場合は、「垂直半径」に設定してください。

四角形オブジェクトをドラッグさせて、文様に重ねます。位置を調整して、文様が的な位置に来るようにします。 四角形オブジェクトの線上をダブルクリックすると中心に×マークが表示されるので、それをドラッグすると移 動します。

重ね合わせます。

四角形の位置の様が木札の背景になります。

10. クリップの設定

四角形の位置が決まったら、文様データも含めて四角形オブジェクトを選択状態にして、メニューの「オブジェ クト」-「クリップ」-「クリップの設定」をクリックします。

「クリップの設定」を行うと、文様データが四角形のサイズで切り取られます。

11. 地のデータをグループ化する

文様データを全選択して、メニューの「オブジェクト」-「グループ化」をクリックして、グループ化してくだ さい。 12. 木札のデザインデータを作る

地のデータができたら、デザインデータを重ねていきます。

ここで重要なのが、地のデータの黒色を彫るのか、あるいは白色を彫るのかを決めることです。 今回は黒色を「彫り」にします。

まず文字をいれる部分に黒い四角形を重ねます。文字を浮き彫りにするので、文字をいれる部分は彫りの黒色に します。

位置合わせを行う場合は、文様データと追加した四角形を全選択して、メニューの「オブジェクト」-「整列と 配置」をクリックします。

77717(0) /(A(F)) 4A(() 74)	// (3) ±/X//.	232(N) (N)27(N)		
レイヤーとオブジェクト	Shift+Ctrl+L	- + Y: 89.190	-+ 幅: 25.000	-+ + H: 55.000
フィル/ストローク(F)	Shift+Ctrl+F			
オブジェクトのプロパティ(O)	Shift+Ctrl+O		150	P P P P P P P P
シンボル(Y)	Shift+Ctrl+Y			
ペイントサーバー(P)				
セレクターとCSS(S)	Shift+Ctrl+Q			
グループ化(G)	Ctrl+G			
グループ解除(U)	Shift+Ctrl+G			
選択オブジェクトをグループから取り出す(P)				
クリップ(P)	•			
マスク(K)	•			
パターン(N)	•			
オブジェクトをマーカーに(M)				26262
オブジェクトをガイドに(I)	Shift+G			
E↑ 最前面へ(T)	Home			awa
	Page_Up			+× [§] 2+
➡ 背面へ(L)	Page_Down			
➡ 最背面へ(B)	End			alk
■ 90°回転、時計回り	Ctrl+]			112
▲ 90°回転、反時計回り	Ctrl+[Serence a
▲▲ 水平に反転(H)	Н			1 T
➡直に反転(V)	V			
すべて表示				
すべてのロックを解除				
変形(M) クリックする	Shift+Ctrl+M			
整列と配置(A)	Shift+Ctrl+A			

クリックすると右パネルに「整列と配置」タブが表示されるので、「整列」タブで操作して位置合わせを行いま す。

オブジェクトの座標を数値入力したい場合は、オブジェクトを選択して、ツールバーのXとYに座標を設定しま す。Inkscapeのオブジェクトの座標原点は左上です。またワークエリアの原点も左上になります。

複数のオブジェクトが選択されている場合は、選択されているすべてのオブジェクトの最も左上にある位置の座 標です。

数値を変更すると、設定した位置に選択中のオブジェクトが移動します。

次に文字を入れます。家紋なども入れてもいいと思います。

文字を入力するには、左ツールバーの文字列ボタンAをクリックします。

クリックして、ワークエリアでマウスクリックすると、文字列を追加できます。 文字列のフォントなどはツールバーで設定します。

C	フォントの選択 sans-serif A 🗸	太字・斜体など Normal	文字サイズ • • • • • • • •	行間隔 ▲ 1.25 -+ lines ▼	文字揃え	上付き 下付き (×* ×y (横書き 縦書き	文字の向き	文字列方向
									文字間隔 カーニング 回転

フォントの注意

- 文字列を作成するときは、まず横書きの設定でサイズを変更し、おおよその文字サイズを決めたあと、必要に応じて縦書きに変更してください。縦書きの設定で文字サイズを大きくすると文字列が表示されなく場合があります。
- 基本的には文字列の状態では大まかにデータを作り、アウトライン化してから微調整します。

- フォントの選択用リストはファイル名で表示されません。そのため、一般的な日本語のソフトウェアのよう にフォント名では参照できません。また、日本語を含んだフォント名の場合、リストの表示が文字化けする 場合があります。
- フォントに文字列で使用されている文字が含まれていない場合は、初期フォントに置換されます。

例として、「木札」という文字列オブジェクトを作ります。

続いて文字列オブジェクトをパス化します。パス化すると、文字列オブジェクトはアウトライン線に変化します。 文字列オブジェクトを選択して、メニューの「パス」-「オブジェクトをパスへ」をクリックすると、アウトラ イン化されます。

パス化したら、一文字ずつ移動や編集できるようにします。

まずパス化した文字列全体を選択状態にして、メニューの「パス」-「分割」をクリックします。

7ト(0)	パス(P) テキスト(T) フィルター	(S) エクステンション(N)	ヘルプ(H)
. .	オブジェクトをパスへ(O)	Shift+Ctrl+C	T # X: 70.436 -+ Y: 110.212 -+ m
	ストロークをパスに変換(S)	Ctrl+Alt+C	
5	ビットマップのトレース(T)	Shift+Alt+B	75 <u>9</u> 111111111111111111111111111111111111
	🗣 統合(U)	Ctrl++	
	● 差分(D)	Ctrl+-	
	🗣 交差(I)	Ctrl+*	
		Ctrl+^	
		Ctrl+/	N-16 - N-16 - N-14
	?」パスをカット(P)	Ctrl+Alt+/	<u>äsäsä</u>
	中 結合(0)	Ctrl+K	
(⊙] 分解(A)	Shift+Ctrl+K	
	9 バスを分割(H)	Shift+Ctrl+Alt+K	
選択	した八人をサフハスに分解します	Shift+Alt+F	
		Shift+F	
	インセット(N)	Ctrl+(
	アウトセット(E)	Ctrl+)	
	ダイナミックオフセット(Y)	Ctrl+J	
	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	Ctrl+Alt+J	
	パスの間を塗りつぶす		
	簡略化(M)	Ctrl+L	
	向きを逆に(R)		
	パスエフェクト(F)	Ctrl+&	
	パスエフェクトを貼り付け(E)	&	
	パスエフェクトを除去(E)		

次に一文字ずつ選択して、メニューの「パス」-「結合」で文字ごとにパスを結合します。全文字それぞれ結合

してください。					
パス(P) テキスト(T) フィルター(S)	エクステンション(N)	ヘルプ(H)			
オブジェクトをパスへ(O)	Shift+Ctrl+C	T C	X. 103 375	V. 120 610	mm .
ストロークをパスに変換(S)	Ctrl+Alt+C		A. 105.570		
ビットマップのトレース(T)	Shift+Alt+B	³⁰ <mark>0</mark>	175		
🗣 統合(U)	Ctrl++				
💁 差分(D)	Ctrl+-				
🗣 交差(I)	Ctrl+*				
● 排他(X)	Ctrl+^				
🗣 分割(V)	Ctrl+/				
?」パスをカット(P)	Ctrl+Alt+/			<u>8</u> 2	ããã.
(1) 結合(C)	Ctrl+K			80	äeä
인 分解(A)	Shift+Ctrl+K	1777	· • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		2112
8 パスを対き(日)	hift+Ctrl+Alt+K		<u>~~~</u> ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	X	211
🗣 分割(F)	Shift+Alt+F	×.		Ń	2150
✔ パスに戻す(F)	Shift+F	\$		N.	(2)
インセット(N)	Ctrl+(\sim	X	2
アウトセット(E)	Ctrl+)			3	0
ダイナミックオフセット(Y)	Ctrl+J	-		8	
👯 リンクオフセット(L)	Ctrl+Alt+J				
パスの間を塗りつぶす		•			10
簡略化(M)	Ctrl+L	-			azá
向きを逆に(R)					
パスエフェクト(F)	Ctrl+8t				
パスエフェクトを貼り付け(E)	81				
パスエフェクトを除去(E)					

1 文字ごとに結合したら色を変更します。文字列の地が黒い四角形のため、文字色は白色にします。オブジェクトのフィル色を白色にするには、パス化した文字列全体を選択し、マウスを右クリックしてメニューを表示させ、「フィル/ストローク」をクリックします。

- ① 文字列全体を選択状態にして 右クリックする X ₩ 切り取り(T) _____□ピ−(C) 📋 貼り付け(P) 複製(A) □ クローン(C) 💼 削除(D) ② クリックする 差 レイヤーとオブジェクト... オブジェクトのプロパティ(0) 同じオブジェクトを選択(M) 他のレイヤーへ移動(M)... アンカーを作成 (ハイパーリンク) グループ化(G) クリップを設定(1) クリップグループを作成(R) マスクを設定
- 「フィル/ストローク」をクリックすると右パネルに「フィル/ストローク」タブが表示されます。 「フィル」タブで「単一色」をクリックして、RGBA を「ffffffff」にします。

まず「フィル」タブで文字列の塗りつぶし色を白色に設定します。

次に「ストロークの塗り」を塗りなしにします。

設定したら適切な位置に重ね合わせます。

移動させたら、文字を変形させたり、他の文字や図案を追加したりして、デザインを作っていきます。 メニューの「オブジェクト」-「変形」や、左ツールバーのツールを使用してデザインを編集できます。

本紙サンプル

13. データの保存

デザインデータが完成したら、ファイル保存します。

ますデザインを選択状態にして、メニューの「ファイル」-「エクスポート」をクリックします。

エクスポートをクリックするとも右パネルに「エクスポート」タブが表示されます。

⑤の「クリックして確認」は、ボタンをクリックすると「フォーマットのオプションをエクスポート」が表示されます。

この画面で、画質を「100」、プログレッシブが「チェックなし」になっていることを確認してください。別の設 定が表示される場合は、設定を変更してください。

フォーマットのオプションをエクスポート	_
オプション 低品質警告	
直質: 100 -+	パスポート
」プログレッシブ	
	*
V. 12050	* 0.0

設定が終わったら、「エクスポート」をクリックします。

以上でデータの作成は終了です。RDWorksV8 または LaserWorkV6 でインポートして彫刻可能ができます。

④ 制御用ソフトウェアへのインポート

保存した jpeg ファイルを RDWorksV8 (RSD-SUNMAX-RD シリーズ) または LaserWorkV6 (RD-SUNMAX-LT6040ST908) に インポートしてください。

インポート後、制御用ソフトウェアで紐を通す穴用の切断データを付加してください。

また木札の形状に切断する場合も、制御用ソフトウェアで切断データを付けます。