注意

本章は Adobe Photoshop CS5 以降のバージョンに搭載された機能を使用します。Adobe Photoshop CS5 以降が 必須になります。

データ作成に当たって

写真・画像データは、「網化」を行うことにより、階調を表現します。しかし写真・画像データはその内容により、暗い/明るい、細かい/粗い、色数が多い/少ないなどの違いがあり、それらを単純に網化しただけでは、 適切な加工結果は得られません。レーザー加工が可能なモノクロデータに変換する過程で、複数のパラメータの 調整が必要になります。これが写真・画像データをレーザー加工するに当たって設定出し・試行が必要になる理 由です。

最も写真・画像データのレーザー加工を困難にしている原因は、レーザー加工の仕上がりの解像度が、階調表現 の再現性と反比例するという現象です。仕上がりの解像度は網化時の「線数」で定義されますが、「線数」を増 やし、細かくするほど階調の表現力は低下します。これは加工素材にレーザー照射してできたレーザースポット が大きいため、線数を増やすと塗りつぶされた状態になってしまうことに起因します。レーザースポット径は、 加工素材やレーザー加工の加工設定より、大きく変動します。従って、適切なバランスを求めるには、さらなる 設定だし・調整が必要になります。

加工に当たって

写真・画像データを加工する場合は、レーザー加工機の状態が適切であることが要求されます。メインテナンス が適切ではなく、機械的な状態が良くない場合、どのようなデータであっても写真・画像データの加工は成功し ません。

下記の3点の確認を行ってください。

・光路が適切であること。

- ・バックラッシュ補正値が適正であること。
- ・焦点距離が適正であること。

上記の項目の1点でも問題がある場合は、必ず調整後に加工を起こってください。

データ加工

写真・画像データを Adobe Photoshop CS5 を使用して、レーザー加工可能なデータに変換します。Adobe Photoshop CS5 より後のバージョンを使用する場合は、適宜読み替えてください。 Adobe Photoshop CS4 以前のバージョンでは、本書のデータ加工は行えません。

Adobe Photoshop CS5 は以降 Photoshop と記します。

画像の用意

レーザー加工を行う写真、画像データを用意します。画像内容、サイズ、解像度は問いません。 本書では、例として下図の森林の風景画像を使用します。



② ファイルを開く

Photoshop で画像ファイルを開きます。



③ 画像解像度

メニューの「イメージ」-「画像解像度」をクリックします。



「画像解像度」をクリックすると、画像解像度ダイアログが表示されます。

	画像解像度	×		
- ピクセル数:795.6K		ОК		
幅(<u>W</u>): <u>639</u>	pixel V	初期化		
高さ(<u>H</u>): 425	pixel 🗸 🔟	自動設定(<u>A</u>)		
ドキュメントのサイズ: ——				
幅(<u>D</u>): 225.43	mm v Ja			
高さ(<u>G</u>): 149.93	mm v Ju			
解像度(<u>R</u>): 72	pixel/inch ∨			
 ✓ スタイルを拡大・縮小(Y) ✓ 縦横比を固定(C) 				
✓ 画像の再サンプル(I):				
バイキュービック法(滑らかなグラデーションに最適) 🗸				

まず、すべてのチェックボックスにチェックが入っているようにします。チェックが入っていない場合は、クリ ックしてチェックマークを表示させてください。

	画像解像度
すべてのチェックを入れる	ピクセル数:795.6K OK 幅(W): 639 pixel V 高さ(日): 425 pixel V 「ドキュメントのサイズ: 10 幅(D): 225.43 mm 高さ(G): 149.93 mm 解像度(R): 72 pixel/inch V
	 ✓ スタイルを拡大・縮小(Y) ✓ 縦横比を固定(C) ✓ 画像の再サンブル(I): バイキュービック法 (滑らかなグラデーションに最適) ∨

画像のサンプリング方法が、「バイキュービック法(滑らかなグラデーションに最適)」になっていることを確認 します。これ以外の設定の場合は、選択し直してください。

ビクセル数: 795.6K (変更前は 795.6K) OK 幅(W): 639 pixel ♥) 高さ(旧): 425 pixel ♥) 前さ(日): 425 pixel ♥) 自動設定(A) ドキュメントのサイズ: (((「ビクレル教: 72 mm))) 解像度(R): 72 pixel/inch ♥)) ● スタイルを拡大・縮小(Y)))) ● 私検比を固定(C)))) ● ごのゆの両サングル(I):))) バイキュービック法()常らかなグラデーションに最適))) アレストネイバー法()))) パイキュービック法()常らかなグラデーションに最適))) パイキュービック法()常らかなグラデーションに最適))) パイキュービック法()常らかなグラデーションに最適))) パイキュービック法()常らか (拡大に最適))) パイキュービック法 - ジャーブ() (縮小に最適))	_	画像解像度 ×
 幅(W): 639 pixel ▼ 高さ(出): 425 pixel ▼ ○ <li< th=""><th>[</th><th>ビクセル数:795.6K (変更前は 795.6K) OK</th></li<>	[ビクセル数:795.6K (変更前は 795.6K) OK
 高さ(H): 425 pxel ▼ 「 自動設定(A) ドキュメントのサイズ: 「幅(D): 225.42 mm ▼ 」 高さ(G): 149.93 mm ▼ 」 高さ(G): 149.93 mm ▼ 」 「高さ(G): 149.93 mm ▼ 」 「アレストな抗大・縮小(Y) 「紅横比を固定(C) ● 画像の再サンブル(I): バイキュービック法(滑らかなグラデーションに最適) ▼ ニアレストネイバー法(ハードな輪郭を維持) バーフア法 バイキュービック法(滑らかなグラデーションに最適) 「バイキュービック法(滑らかなグラデーションに最適) バイキュービック法(滑らかなグラデーションに最適) バイキュービック法(滑らかなグラデーションに最適) バイキュービック法(滑らかなグラデーションに最適) バイキュービック法(滑らかなグラデーション(こ最適) バイキュービック法(滑らかなグラデーション(こ最適) バイキュービック法(治らかなグラデーション(こ最適) バイキュービック法(冷らかなグラデーション(こ最適) 		幅(W): 639 pixel V ヿ 。 キャンセル
 ドキュメントのサイズ: 「幅(D): 225.42 mm ✓ 」 高さ(G): 149.93 mm ✓ 」 耐像度(R): 72 pixel/inch ✓ 公 スタイルを拡大・縮小(Y) 父 縦横比を固定(C) ✓ 画像の再サンブル(I): バイキュービック法 (滑らかなグラデーションに最適) ✓ ニアレストネイバー法 (ハードな輪郭を維持) バイリーア法 バイキュービック法 (滑らかなグラデーションに最適) バイキュービック法 (滑らかなグラデーションに最適) バイキュービック法 (滑らかなグラデーションに最適) バイキュービック法 (滑らかなグラデーションに最適) 		高さ(<u>H</u>): 425
 幅(D): 225.42 mm 高さ(G): 149.93 mm 副徐康度(R): 72 pixel/inch ジスタイルを拡大・縮小(Y) 縦横比を固定(C) 副像の再サンブル(I): バイキュービック法(清らかなグラデーションに最適) ニアレストネイバー法(ハードな輪郭を維持) バイーア法 バイキュービック法(清らかなグラデーションに最適) パイキュービック法(清らかなグラデーションに最適) パイキュービック法(清らかなグラデーションに最適) パイキュービック法(清らかなグラデーションに最適) 	۱	
 高さ(G): 149.93 mm ✓ ● 解像度(R): 72 pixel/inch ✓ スタイルを拡大・縮小(Y) 縦横比を固定(C) ● 画像の再サンブル(I): バイキュービック法()滑らかなグラデーションに最適) ✓ ニアレストネイバー法(ハードな輪郭を維持) バイリーア法 バイキュービック法()滑らかなグラデーションに最適) パイキュービック法()滑らかなグラデーションに最適) パイキュービック法 - 消らか(拡大に最適) パイキュービック法 - シャーブ(縮小に最適) 		幅(<u>D</u>): 225.42 mm V 7。
 解像度(R): 72 pixel/inch ▼ スタイルを拡大・縮小(Y) 縦横比を固定(C) 画像の再サンブル(I): バイキュービック法(清らかなグラデーションに最適) エアレストネイバー法(ハードな輪郭を維持) バイリーア法 バイキュービック法(音らかなグラデーションに最適) バイキュービック法(音らかなグラデーションに最適) バイキュービック法(音らかなグラデーションに最適) バイキュービック法(音らかなグラデーションに最適) バイキュービック法(音らかなグラデーションに最適) 		高さ(<u>G</u>): 149.93 mm 🗸 🚽
 ✓ スタイルを拡大・縮小(Y) ✓ 縦横比を固定(C) ✓ 画像の再サンブル(I): バイキュービック法()滑らかなグラデーション(2最適) ✓ ニアレストネイバー法(ハードな輪郭を維持) バイリーア法 バイキュービック法()滑らかなグラデーション(2最適) バイキュービック法 - 消らか(拡大)(2最適) バイキュービック法 - シャーブ(縮小)(2最適) 		解像度(<u>R</u>): 72 pixel/inch ∨
 ✓ 縦横比を固定(C) ✓ 画像の再サンブル(I): バイキュービック法(清らかなグラデーションに最適) エアレストネイバー法(ハードな輪郭を維持) バイリーア法 バイキュービック法(清らかなグラデーションに最適) バイキュービック法(清らかなグラデーションに最適) バイキュービック法 - 清らか(拡大に最適) バイキュービック法 - シャーブ(縮小に最適) 		✓ スタイルを拡大・縮小(Y)
 ✓ 画像の再サンプル(I): バイキュービック法(滑らかなグラデーションに最適) ニアレストネイバー法(ハードな輪郭を維持) バイリーア法 バイキュービック法(滑らかなグラデーションに最適) ハイキュービック法 - 消らか(拡大に最適) バイキュービック法 - シャーブ(縮小に最適) 	Ī	✓ 縦横比を固定(C)
バイキュービック法()骨らかなグラデーションに最適) ✓ ニアレストネイバー法(ハードな輪郭を維持) バイリーア法 バイキュービック法()骨らかなグラデーションに最適) ハイキュービック法-)滑らか(拡大に最適) バイキュービック法-シャーブ(縮小に最適)	[✔ 画像の再サンブル(I):
ニアレストネイバー法 (ハードな輪郭を維持) バイリーア法 バイキュービック法 (消らかなグラデーションに最適) ハイキュービック法 - 消らか (拡大に最適) バイキュービック法 - シャープ (縮小に最適)		バイキュービック法()骨らかなグラデーションに最適) 🗸
バイリニア法 バイキュービック法(1号らかなグラデーションに最適) バイキュービック法 - 消らか(拡大に最適) バイキュービック法 - シャーブ(縮小に最適)		ニアレストネイバー法(ハードな輪郭を維持)
バイキュービック法(「滑らかなグラデーションに最適) ハイキュービック法 -)滑らか(拡大に最適) バイキュービック法 - シャープ(縮小に最適)		バイリーア法
ハイキュービック法 -)符らか(拡大に最適) バイキュービック法 - シャーブ(縮小に最適)		バイキュービック法(滑らかなグラデーションに最適)
バイキュービック法 - シャーブ (縮小に最適)	1	🧖 ハイキュービック法 -)育らか (拡大に最適)
A STREAM OF THE PARTY OF THE PA		バイキュービック法 - シャーブ (縮小に最適)

まず単位を[mm]に設定になっていることを確認します。mmになっていない場合は、設定し直します。



「幅」と「高さ」はレーザー加工を行ったときの仕上がりのサイズをmm単位で指定します。「縦横比を固定」に チェックが入っているので、「幅」または「高さ」のどちらか一方を入力すれば、もう一方は自動的に変更され ます。

たとえば、幅を120mmで加工したい場合は、120を入力します。

画像解像度		画像解像度 ×
ピクセル数:795.6K (変更前は 795.6K) OK 幅(W): 639 pixel V 高さ(H): 425 pixel V pixel V) 高さ(H): 425 pixel V 「ドキュメントのサイズ: (H): 149.93 「「「キュメントのサイズ:) 「「「「「「」」」」」」 「「「」」」」」 「「」」」」」 「」」」」 「「」」」」 「「」」」」 「「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」 「」」 </td <td>•</td> <td>ピクセル数:225.4K (変更前は 795.6K) OK 幅(W):340 pixel V 高さ(H):226 pixel V 「ドキュメントのサイズ: 10 幅(D):120 mm V 高さ(G):79.81 mm V 解像度(E):72 pixel/inch V ジスタイルを拡大・縮小(Y) 縦横比を固定(C) ジ 面像の再サンプル(J): バイキュービック法 (清らかなグラデーションに最適) V</td>	•	ピクセル数:225.4K (変更前は 795.6K) OK 幅(W):340 pixel V 高さ(H):226 pixel V 「ドキュメントのサイズ: 10 幅(D):120 mm V 高さ(G):79.81 mm V 解像度(E):72 pixel/inch V ジスタイルを拡大・縮小(Y) 縦横比を固定(C) ジ 面像の再サンプル(J): バイキュービック法 (清らかなグラデーションに最適) V

最後に「解像度」を設定します。

まず単位を[pixel/cm]に設定になっていることを確認します。pixel/inchの場合は、設定し直します。

	画像解像度 ×
画像解像度 🔨 👗	
ピクセル数:225.4K (変更前は 795.6K) OK 幅(W):340 pixel マ 高さ(出):226 pixel マ 「ドキュメントのサイズ:	ビクセル数: 225.4K (変更前は 795.6K) 幅(W): 340 pixel ✓ 高さ(H): 226 pixel ✓ 「ドキュメントのサイズ: 幅(D): 120 mm ✓ –
幅(D): 120 mm ∨ 高ざ(G): 79.81 mm ∨ 解像度(E): 28.346 pixel/cm ∨ ダスタイルを拡大・縮小(Y) ✓縦横比を固定(C) ✓ 画像の再サンプル(I): バイキュービック法 (消らかなグラデーションに最適) ∨	「新国(2)・120 「川川川 マ 高さ(G): 79.81 「解像度(R): 28.346 pixel/cm pixel/inch マスタイルを拡大・縮小(Y) pixel/inch 「縦横比を固定(C) pixel/cm 「「イキュービック法(清客かなグラデーションに最適)」

解像度は「400」を設定してください。



最後に「OK」ボタンをクリックして、ダイアログを閉じます。





写真・画像データのオリジナルの解像度により、表示される画像の大きさが変化する場合があります。 表示倍率を変更して、全体が表示されるようにしてください。



④ HDR トーン

メニューの「イメージ」-「色調補正」-「HDR トーン」をクリックします。

」イメージ(I) レイヤー(L) 選択範囲(S) フィルター(T) 解析	f(A) 3D(D) 表示(V) ウィンドウ(W) ヘルフ(H)
€−ド(M)	幅: こ こ
色調補正(A) ▶	明るさ・コントラスト(C)
自動トーン補正(N) Shift+Ctrl+L 自動コントラスト(U) Alt+Shift+Ctrl+L 自動カラー補正(O) Shift+Ctrl+B	レベル補止(L) Ctrl+L トーンカーブ(U) Ctrl+M 露光量(E)
 画像解像度(I) Alt+Ctrl+I カンバスサイズ(S) Alt+Ctrl+C 画像の回転(G) 切り抜き(P) トリミング(R) すべての領域を表示(V) 	自然な彩度(V) 色相・彩度(H) Ctrl+U カラーバランス(B) Ctrl+B 白黒(K) Alt+Shift+Ctrl+B レンズフィルター(F) チャンネルミキサー(X)
複製(D) 画像操作(Y) 演算(C)	階調の反転(I) Ctrl+I ポスタリゼーション(P) 2 階調化(T) グラデーションマップ(G)
変数(B) データオかいトを適田(L)	特定色域の選択(S)
トラッピング(T)	シャドウ・ハイライト(W) HDR トーン パリエーション
	彩度を下げる(D) Shift+Ctrl+U カラーの適用(M) 色の置き換え(R) 平均化 (イコライズ)(Q)



③ 構光量は 32 bit だけで補給します ▶

「HDR トーン」をクリックすると、「HDR トーン」ダイアログが表示されます。



初期値のまま、「OK」をクリックしてください。

HDR	ミトーン	×
ブリセット(E): 初期設定	∨ ≒ ОК	
方法: □-カル割り付け		2)
建さ(5): ()	0.52	
┌ ▼ トーンとディテール ────		
ガンマ (G):	1.00	
露光量(X):	0.00	
ディテール(D):	+30 %	
シャドウ <u>(W)</u> :	0 %	
ハイライト(出):	0 %	
▼ カラー		
自然な彩度():	0 %	
彩度(A):	+20 %	
- ・ トーンカーブおよびヒストグラム		







⑤ グレースケール メニューの「イメージ」-「モード」-「グレースケール」をクリックします。

	イメージ(1) レー	イヤー(L)	選択範囲(S)	フィルター(T)	解析	f(A)	3D(D)	表示(V)	ウィンドウ(W)
(3	モード(M)				È		T./bB 2	2 階詞(B)
B/	色調補正((A)			ŀ		グレース? ダブルト-	ケール(G) -ン(D)	
	自動トーン 自動コント 自動カラー	補正(N ラスト(U 補正(O))) Alt-)	Shift+Ctr +Shift+Ctr Shift+Ctrl	l+L l+L +B	•	インデック RGB カ CMYK カ Lab カラ	クスカラー(1 ラー(R) カラー(C) i=(L)	i)
	画像解像! カンバスサー	宴(I) (ズ(S)		Alt+Ctr Alt+Ctrl	l+I +C		マルチチャ	マンネル(M	1)
	画像の回車 切り抜き(P トリミング(F	⊊(G) ?) {)	-0.0		•	•	8 bit/ ∫ 16 bit/ 32 bit/	ャンネル(チャンネル チャンネル	A) (N) (H)
	·····································	(Y)	(V)			A Diffe	カラーテー	-ブル(T).	
	変数(B) データセット	を適用(L)		ŀ		1	÷.	~
A A A A	トラッピング	(T)	2000 H.L.I		a.	2		*	a c









⑥ 平均化(イコライズ)

メニューの「イメージ」-「色調補正」-「平均化(イコライズ)」をクリックします。

イメージ(I) レイヤー(L) 選択範囲(S) フィルター(T) 解析	(A) 3D(D) 表示(V) ウィンドウ(W)	ヘルプ(H)
ŧ – ド(M)	幅:	境界線を調整
色調補正(A) ▶	明るさ・コントラスト(C)	
自動トーン補正(N) Shift+Ctrl+L 自動コントラスト(U) Alt+Shift+Ctrl+L 自動カラー補正(O) Shift+Ctrl+B	レベル補正(L) トーンカーブ(U) 露光量(E)	Ctrl+L Ctrl+M
画像解像度(I) Alt+Ctrl+I カンバスサイズ(S) Alt+Ctrl+C 画像の回転(G) 切り抜き(P) トリミング(R) すべての領域を表示(V)	自然な彩度(V) 色相・彩度(H) カラーバランス(B) 白黒(K) Alt+Shift・ レンズフィルター(F) チャンネルミキサー(X)	Ctrl+U Ctrl+B +Ctrl+B
複製(D) 画像操作(Y) 演算(C)	階調の反転(I) ポスタリゼーション(P) 2 階調化(T) グラデーションマップ(G)	Ctrl+I
変数(B) ・ データセットを適用(L)	特定色域の選択(S)	
トラッピング(T)	HDR トーン パリエーション	
Real Atal	彩度を下げる(D) Shift- カラーの適用(M)	+Ctrl+U
	色の置き換え(R) 平均化 (イコライズ)(Q)	-





29% 🔞 露光量は 32 bit だけで機能します 🕨

⑦ モノクロ2階調

メニューの「イメージ」-「モード」-「モノクロ2階調」をクリックします。

イメージ(I) レイヤー(L) 選択筆	范囲(S) フィルター(T) 解れ	テ(A) 3D(D) 表示(V) ウィンドウ(W)
€-ド(M)	>	モノクロ 2 階調(B)
色調補正(A)	•	✓ グレースケール(G) ダブルトーン(D)
自動トーン補正(N) 自動コントラスト(U) 自動カラー補正(O)	Shift+Ctrl+L Alt+Shift+Ctrl+L Shift+Ctrl+B	インデックスカラー(I) RGB カラー(R) CMYK カラー(C)
画像解像度(I) カンバスサイズ(S)	Alt+Ctrl+I Alt+Ctrl+C	Lab カラー(L) マルチチャンネル(M)
画像の回転(G) 切り抜き(P) トリミング(R) すべての領域を表示(V)	Þ	 ✓ 8 bit/チャンネル(A) 16 bit/チャンネル(N) 32 bit/チャンネル(H)
複製(D) 画像操作(Y) 演算(C)		אָד <i>ר</i> -ד-אָע(ד)
変数(B) データセットを適用(L)	Þ	
トラッピング(T)		A. Martin



9% (3) 露光量は 32 bit だけで根認します 🕨 <

「モノクロ2階調」をクリックすると、「モノクロ2階調」ダイアログが表示されます。

モノクロ 2 階調	×
解像度 入力: 400 pixel/cm 出力(<u>0</u>): <mark>400</mark> pixel/cm	OK キャンセル
●種類 使用: カスタムパターン ・ カスタムパターン: 2000 ・	

「解像度」の「出力」が、400 [pixel/cm] になっていることを確認してください。 400 [pixel/cm]以外の数値、単位の場合は変更してください。



「種類」を「ハーフトーンスクリーン...」に設定してください。

ハーフトーンスクリーン			
	モノクロ 2 階調	×	
解像度 入力: 400 pixe 出力(<u>0</u>): <u>400</u> 種類 使用: ハーフト	Vcm pixeVcm ∨	ОК キャンセル	
лляци и и	ターン:		

下図のように設定したら「OK」をクリックします。

モノクロ 2 階調	×
— 解像度 入力: 400 pixel/cm 出力(<u>O</u>): <mark>400</mark> pixel/cm ∨	ОК キャンセル
● 種類 使用: ハーフトーンスクリーン… ▼ カスタムパターン: ▼	

OK をクリックすると、「ハーフトーンスクリーン」ダイアログが表示されます。

ハーフトーンスクリーン	×
ハーフトーンスクリーン	OK
線数(E): 25 line/cm ∨	キャンセル
角度(N): 0 度	読み込み(<u>L</u>)
網点形状(H): クロス ∨	保存(<u>S</u>)

上図の設定にします。

- ・線数 25 line/cm
- ・角度 0
- ・網点形状 クロス

設定したら「OK」をクリックします。

ハーフトーンスクリーン	×
ハーフトーンスクリーン	OK
線数(E): 25 line/cm ∨	キャンセル
角度(N): 0 度	読み込み(<u>L</u>)
網点形状(H): クロス ∨	(保存(<u>S</u>)



29% 🔞 霧光量は 32 bit だけで機能します 🕨 <





9% 🔞 露光量は 32 bit だけで機能します 🕨 <

⑧ ファイルの保存

ビットマップ型式で、データを保存します。ファイル形式は「BMP(*.BMP, *.RLE, *.DIB)」に設定します。

O6b.png PNG (*.PNG) Photoshop (*.PSD;*.PDD) ビッサドキュリット 形式(*.P0B) BMP (*.BMP: RLE*.DIB) CompaServe Gir (*.Gir) Photoshop EPS (*.EPS) IFF 形式 (*.IFF;*.TDI) PCX (*.PCX) Photoshop PDF (*.PDF;*.PDP) PNG (*.PNG) Portable Bit Map (*.PBM;*.PGM;*.PPM TIFF (*.TIF;*.TIFF) Wireless Bitmap (*.WBM;*.WBMP)	1;*.PNM;*.PFM;*.PAM)	
Image: Normal State (Section 1) Image: Normal	■ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	2 2712 412 41 20 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10

「保存」ボタンをクリックすると、「BMP オプション」ダイアログが表示されます。設定を変更せず、「OK」をクリックします。

BMP オ	プション 🔨
ファイル形式 ● Windows 標準 OS/2	ОК **>\tz/k
色数 1 bit 4 bit 8 bit 16 bit 24 bit 32 bit 	
 圧縮 (RLE) 行の順序の反転 	言羊糸田モード

加工設定

本資料では、RSD-SUNMAX-QS、GS 用の制御用ソフトウェア LaserCut で説明します。RSD-SUNMAX-LT 用の制御用ソフトウェア LaserCutLT も同様の操作で行いますので、適宜読み替えてください。

① インポート



保存したビットマップファイルを制御用ソフトウェアでインポートします。

※ インポート後は、画像オブジェクトのサイズ変更を行わないでください。

加エモードを「彫刻」にします。





次に彫刻設定を行います。「レイヤー」をクリックして、「彫刻の設定」ダイアログを表示させます。

彫刻の設定 ×			
■参測速度: 400.00 レーザー出力: 20			
走査間隔: 0.02500 □ 拡張スケール 15 👤			
▼ 双方向周刻 □ エアー 詳細			
OK キャンセル			

「彫刻速度」と「レーザー出力」、使用する機種、機体の状態、加工素材によって変化します。各自仕上がりを 見ながら調整する必要があります。

写真・画像のレーザー加工は、ほんの僅かな加工設定値の変更で、仕上がりが大きく変化する、という特徴があ ります。そのため、最も良いと思われるのは、「レーザー出力」値を 20 に固定しておき、彫刻速度の値を変化さ せて、仕上がりの変化を見て、彫刻速度を決めます。通常は 300~400 程度の範囲です。

彫刻速度が決まったら、加工素材によって、レーザー出力値を調整して加工を行います。

「走査間隔」は 0.025 です。それ以外の値に設定すると、適切な加工品質が得られません。

「拡張スケール」は OFF です。

双方向彫刻はチェックを入れてください。