

アイコンメニュー コントロールの設定

A. 設定

設定オプションを開きます。

B. アンドゥ

最後の操作を取り消します。

C. リドゥ

最後の取り消しを戻します。

E レーザーの 停止方法

プロジェクトが開始されると、プロジェクトが完了するまでレーザーが継続します。何らかの理由でオペレーターがレーザーを停止する必要がある場合は、次のいずれかのオプションを選択してください。

1. リッドを開けます。

リッドを開くとレーザーを遮断します。これは、緊急時にレーザーを停止する最初の方法です。

2. オン/オフボタンを押します。 Museの上部にあるボタンを1回押して、一時停止します。もう一度押すと続行します。押し続けると停止します。

3. E-Stop. タッチスクリーンの上部の赤いバーは「緊急」停止ボタン (E-Stop) です。

4. ソフトウェアで停止

ソフトウェアで、一時停止ボタンをクリックしてレーザーを停止します。もう一度クリックすると、ジョブが続行されます。「停止」をクリックすると、ジョブが終了します。

インジケータ(下欄)

A. 位置インジケータ

グリッド上のレーザーヘッドの現在位置を表示します。

B. 残り時間

現在のジョブを完了するまでの残り時間を表示します。

C. ステータスインジケータ レーザーがジョブを開始する準備ができているか、現在ジョブを実行しているかを表示します。

D. 同期インジケータ

接続されているデバイスに関する情報を表示します。

E. デバイスの接続状況

リッドインジケータと水流インジケータ。

MUSE 制御

A. キャプチャ

カメラ機能を開始します (カメラ機能の使用を参照)。

B. ベクトル化

画像の選択した領域にベクトル/彫刻を適用します。

C. 予想加工時間

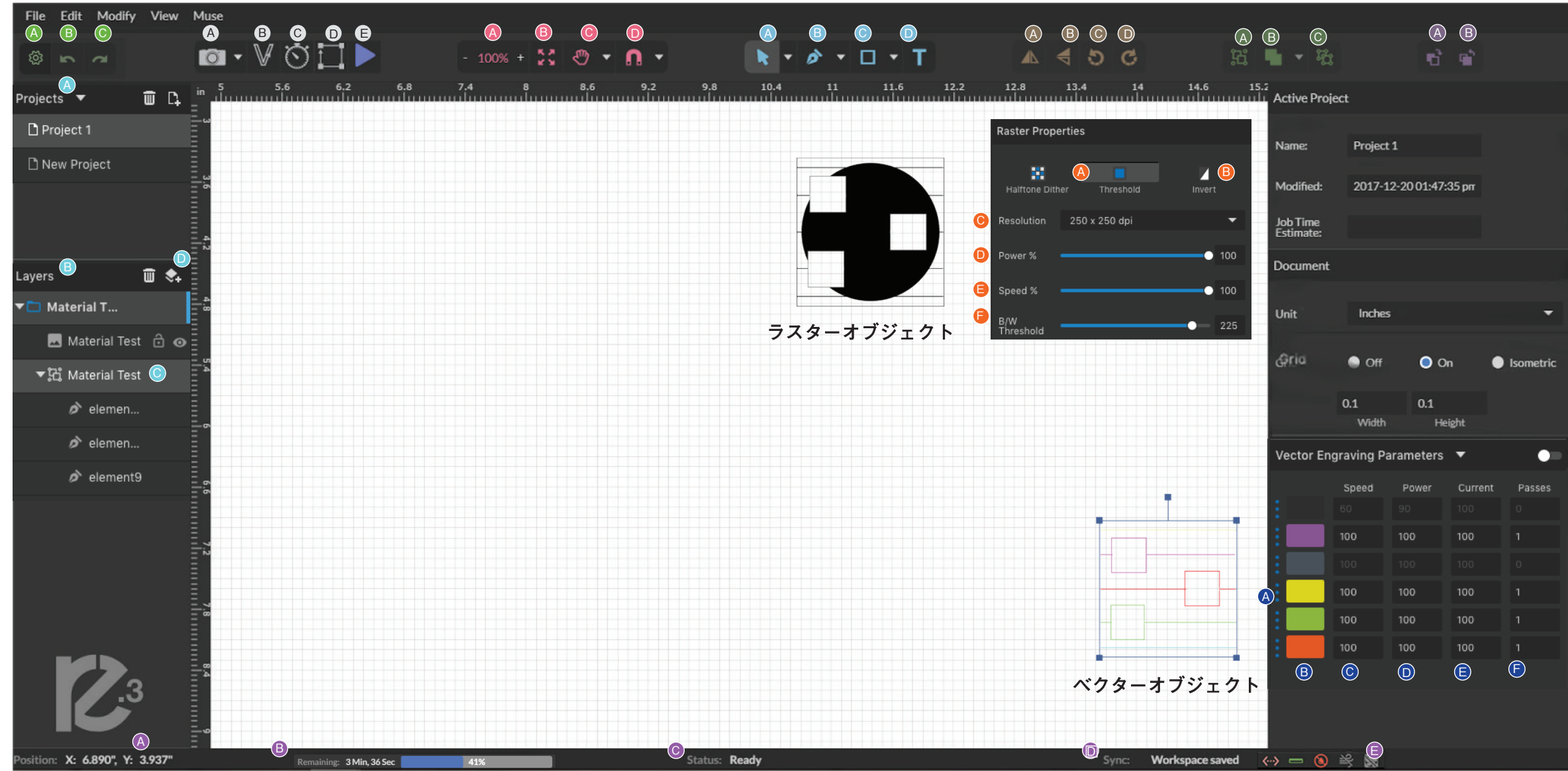
ジョブが完了するまでの時間を予測します。

D. 加工エリア

選択されたジョブの加工範囲を示します。

E. ジョブの実行

プロジェクトを実行します。「再生」を実行すると、「一時停止」と「キャンセル」ボタンが表示されます。



プロジェクトメニュー

現在のプロジェクトに関する情報を表示します。

A. PROJECT

プロジェクトをクリックして、プロパティウィンドウにプロパティを表示および表示します。

B. LAYERS

レイヤーをクリックすると、プロパティウィンドウに複数のレイヤーがあるプロジェクトに関する情報が表示されます。

C. SUBLAYERS

ベクトル部分は、各要素を個別に操作/削除できるため、ベクトルジョブの各要素を表示するように展開できます。

D. CREATE / DELETER LAYERS

プロジェクトを開始または削除します。

ビュー/スナップコントロール

A. ズーム

ワークスペース画面サイズを拡大/縮小します。

B. 画面をフィット

ビューをデフォルトに戻し、プロジェクト全体をワークスペース画面に合わせます。

C. ビュー

マウスを使用してパンおよびズームします。

D. スナップ

スナップ機能を有効または無効にします。

描画コントロール

A. 選択

ポインターを使用します。

B. パス

パスを作成します。

C. シェイプ

図形を描画します。

D. テキスト

テキストで作られたオブジェクトを作成します。

ポジションメニュー

A.水平反転

水平軸に沿ってオブジェクトを反転。

B. 垂直反転

垂直軸に沿ってオブジェクトを反転。

C. 左へ90° 回転

オブジェクトを左に回転。

D. 右へ90° 回転

オブジェクトを右に回転。

グループメニュー

A.グループ

グループにします。

B. マージ

レイヤーを結合します。

C. 分割

オブジェクトを分割します。

アレンジメニュー

A.前面へ移動

ひとつ手前のレイヤーに移動します。

B. 背面へ移動

ひとつ背面のレイヤーに移動します。

ラスター (彫刻) プロパティ

A. ハーフトーンディザ/しきい値

ラスターにしきい値またはハーフトーンディザを適用します。

B. 反転

黒と白の要素を逆にします。

C. 解像度

解像度を250、500、または1000dpiに設定します。

D. ラスターパワー%

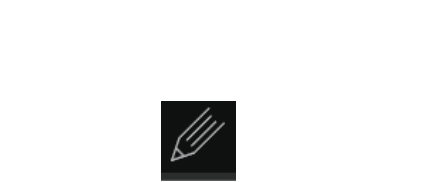
彫刻時のレーザー出力を調整します。

E. ラスタースピード%

彫刻時のレーザーヘッドの移動速度を調整します。

F. 白/黒しきい値

ディザリングとは別に使用され、「黒」として認識される色の範囲を調整します。



デザインビュー

デザインビュー機能へのアクセス (詳細はユーザーマニュアルを参照)

ベクター プロパティ

A. レイヤーの入れ替え

クリックして上下にドラッグし、ベクターレイヤーの順序を変更します。

B. タグ

各オブジェクトの異なるベクトル色を識別し、設定を個別に調整できるようにします。

C. SPEED

マーキングまたは切断時にレーザーヘッドがベクトル線に沿って移動する速度を調整します。

D. POWER

レーザーチューブの電力量を調整します。

E. CURRENT

レーザーチューブの電流量を調整します。

F. PASSES

同じ色のベクトル線の複数のパスを適用します。パスを0に設定すると、ベクターカラーからカラーをスキップします。

プロのヒント

「Current」と「Power」はどちらもレーザーの出力に影響を与えます。「Power」は、切断中のレーザーパルスの周波数を制御します。したがって、レーザーの「Power」が高いほど、エネルギーが材料に蓄積される頻度が高くなります。「Current」は、レーザーがパルスするたびに実際のレーザー出力を制御します。したがって、高いレーザー「Current」は、レーザーパルスが発生するたびに多くのエネルギーが材料に蓄積されることを意味します。注意すべき点の1つは、「Current」はベクタージョブにのみ適用されることです。さまざまな「Current」とベクターの設定を組み合わせることで、さまざまな材料にさまざまな効果を作成できます。これらと「Speed」を使用して、材料への加工を調整します。