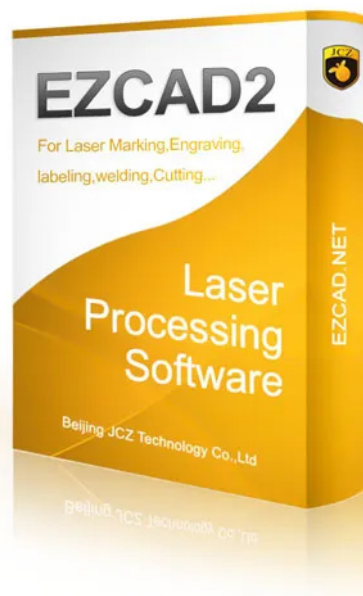




MegaLaser

Manual de Usuario EzCad2.8UNI

ESPAÑOL



Megalaser ® Argentina

Cuenca 5284, Villa Pueyrredón - (1419)

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

Teléfono: +54 9 11 5254 0173

Email: laser@magalaser.com.ar



www.megalaser.com.ar



[/megalaser.pantografos](https://www.facebook.com/megalaser.pantografos)



[/megalaser_argentina](https://www.instagram.com/megalaser_argentina)



[/MegalaserArg](https://www.youtube.com/MegalaserArg)

Contenido

Capítulo 1 Introducción	5
1.1 Breve introducción a EzCad2	5
1.1.1 Instalación del software	5
1.1.2 Función del software	5
1.1.3 Introducción a la interfaz	6
1.2 Acerca del Manual del usuario de EzCad2	7
1.2.1 Disposición de contenidos	7
1.2.2 Anuncio	7
Capítulo 2 Menú Archivo	8
2.1 Nuevo (N)	8
2.2 Abierto (O)	9
2.3 Guardar (S) / Guardar como (A)	10
2.4 Imprimir	11
2.5 Obtener imágenes escaneadas (M)	11
2.6 Parámetros del sistema (P)	11
2.6.1 General	11
2.6.2 Color	13
2.6.3 Espacio de trabajo	13
2.6.4 Guardar automáticamente	14
2.6.5 Mover-Rotar	14
2.6.6 Administrador de enchufes	15
2.6.7 Administrador de usuarios	15
2.6.8 Idioma	16
2.7 Lista de archivos recientes	17
2.8 Salir (X)	17



2.9 Lista de objetos	17
2.10 Propiedades del objeto	18
Capítulo 3 EditMenu	20
3.1 Deshacer (U) / Rehacer (R)	20
3.2 Cortar (T) / Copiar (C) / Pegar (P)	20
3.3 Combinar / Combinar	20
3.4 Agrupar / Desagrupar	21
3.5 Escotilla	21
3.6 A la curva	27
3.7 A punteado	27
3.8 Compensación	27
Capítulo 4 DrawMenu	28
4.1 Punto (D)	29
4.2 Curva	30
4.3 Rectángulo	30
4.4 Círculo	31
4.5 Elipse	32
4.6 Polígono	32
4.7 Texto	33
4.7.1 Propiedades de los caracteres	33
4.7.2 Función de texto de curva	34
4.7.3 Texto del círculo	36
4.7.4 Texto de código de barras	37
4.7.4 Texto variable	42
4.8 Mapa de bits	56
4.9 Archivo vectorial	59
4.10 Lapso de tiempo	60
4.11 Puerto de entrada	61
4.12 Puerto de salida	61



4.13 Seleccione	61
4.14 Edición de nodos	63
4.17 Distancia del codificador	65
Capítulo 5 ModifyMenu	65
5.1 Matriz	65
5.2 Transformación	66
5.2.1 Mover	67
5.2.2 Rotar	67
5.2.3 Espejo	68
5.2.4 Zoom	68
5.2.5 Inclinar.....	69
5.3 Plástico	69
5.4 Distribución	69
5.5 Edición de curvas	71
5.6 Alinear	72
5.7 Fuente JSF	72
5.8 Resort	78
5.9 Recorte.....	78
Capítulo 6 ViewMenu	78
6.1 Zoom	79
6.2 Regla / Cuadrícula / Línea de guía	79
6.3 Snap Grid	79
6.4 Línea guía rápida	79
6.5 Ajustar objetos	80
6.6 Barra de herramientas del sistema / Ver barra de herramientas / Dibujar barra de herramientas / Barra de estado / Lista de objetos Barra de herramientas / Objeto/Barra de herramientas de propiedades / Barra de herramientas de parámetros de marca	80
6.7 Estado IO	80



Capítulo 7 Especial	80
7.1 Cambiar texto	80
7.2 Configuración de IPG	81
7.3 Configuración de marca de vuelo	82
Capítulo 8 Láser	84
8.1 Marcado rotativo	84
8.2 Marcado rotativo 2	87
8.3 Marca de globo	88
8.4 Marca de varias partes	94
8.5 Teclado de potencia	98
8.6 Regla de poder	100
8.7 Marca giratoria	106
8.8 Rotar marca de texto	109
8.9 Marca de división 2	109
8.10 Marca de archivo múltiple.....	116
8.10 Marca de proyecto	118
Capítulo 9 Ayuda	119
9.1 Acerca de EzCad2	119
Capítulo 10 Marcado	119
10.1 Lista de plumas	119
10.2 Base de parámetros de marcado	120
10.3 Barra de control de marcas	124
10.4 Parámetros de la máquina	125
10.4.1 Parámetro de campo	125
10.4.2 Parámetros de control láser	127
10.4.3 Parámetro de puerto	130
10.4.4 Otros	131
10.4.5 Información de hardware	135



Capítulo 1 Introducción

1.1 Breve introducción a EzCad2

1.1.1 Instalación del software

El software EzCad2 se ejecuta en una PC con CPU de 900 MHz y 256 MB de RAM como mínimo. En general, recomendamos la PC más rápida disponible. EzCad2 se desarrolló en Microsoft Windows XP y se ejecutará en Windows 7, Windows 10, Windows XP y VISTA. La instalación de EzCad2 es muy fácil. Los usuarios simplemente necesitan copiar la carpeta EzCad2 que se encuentra en el CD de instalación en el disco duro, y luego hacer doble clic en Ezcad2.exe en el directorio de EzCad2 para ejecutar el software. EzCad2 requiere un dispositivo de seguridad de software a veces conocido como 'dongle'. Este dispositivo se conecta al puerto USB de la PC. Si no hay dongle o el dongle no se instala correctamente, aparecerá una advertencia y el software funcionará en estado de demostración. En estado de demostración, podemos evaluar el software pero no podemos guardar archivos y no podemos controlar el dispositivo láser.

1.1.2 Función de software

Funciones principales del software:

- Los usuarios pueden diseñar sus gráficos libremente.
- Se admiten varios tipos de fuentes. Como TrueType, SHX, JSF (fuente de línea única definida por EzCad2), DMF (fuente de matriz de puntos), código de barras unidimensional, código de barras bidimensional, etc.)
- Text Texto variable flexible: cambia el texto en tiempo real durante el procesamiento láser. Se admite la hoja de datos de Excel.
- Puede a través del puerto serie leer datos de texto directamente
- Puede a través de la red leer datos de texto directamente
- La fuerte función de edición de nodos hace que la modificación de la curva sea más fácil
- El software puede admitir 265 "lápices", que solían dibujar gráficos y se pueden configurar diferentes parámetros de procesamiento.
- Se admiten tipos comunes de imágenes. (bmp, jpg, gif, tga, png, tif ...)
- Se admiten imágenes vectoriales comunes. (ai, dxf, dst, plt ...)
- Procesamiento de imagen (escala de grises, transformaciones blanco / negro)
- Potentes funciones de sombreado, como el soporte de sombreado redondo.
- Operations Operaciones IO más convenientes y más fácil de armonizar los equipos auxiliares.
- Admite el enfoque dinámico (sistema de procesamiento de 3 ejes)
- Admite directamente el láser de fibra SPI G3 y el más nuevo láser de fibra IPG_YLP e IPG_YLPM
- Un sistema de soporte de idioma de apertura facilita la ejecución del software en la plataforma de varios idiomas.



1.1.3 Introducción a la interfaz

Interfaz de inicio de software

La imagen (Figura 1-1) aparece mientras se ejecuta el programa y, mientras tanto, las operaciones iniciales se realizan en segundo plano.



Figura 1-1 Interfaz de inicio del programa

Interfaz principal (Figura 1-2)

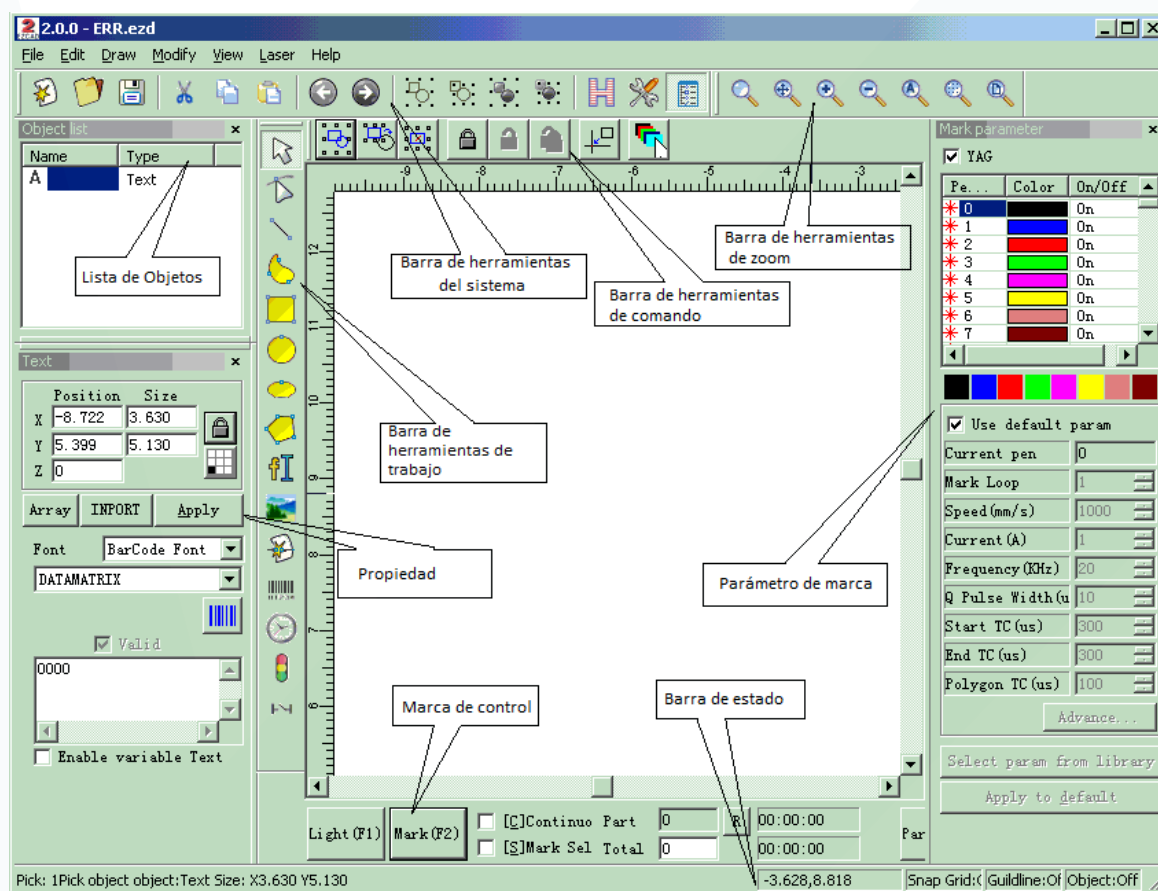


Figura 1-2 Ventana principal de EzCad2

1.2 Acerca del manual del usuario de EzCad2

1.2.1 Disposición de contenidos

El Manual del usuario presentará cada menú (Archivo, Editar, Dibujar, Modificar, Ver, Ayuda) a su vez.

1.2.2 Anuncio



Capítulo 2 Menú Archivo

El menú Archivo se usa para funciones de archivo comunes como abrir, guardar, importar imágenes desde el equipo Twain, etc. (Figura 2-1)

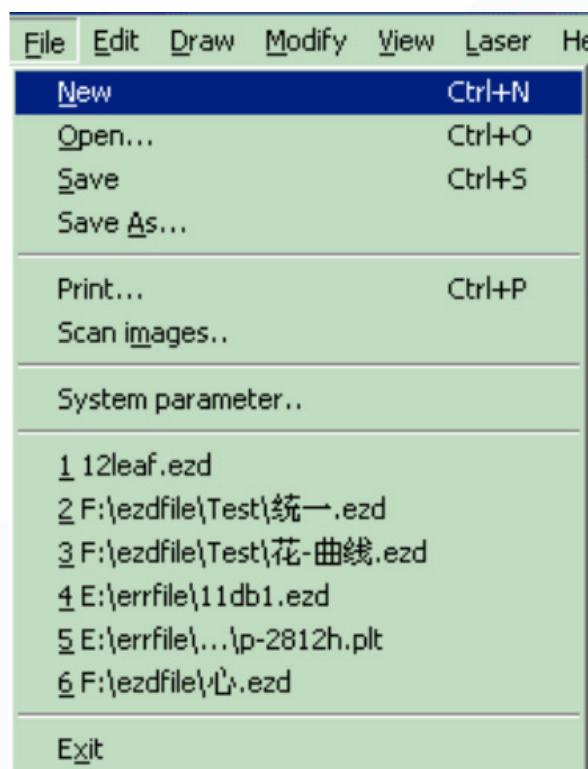


Figura 2-1 Menú Archivo

2.1 Nuevo (N)

"Nuevo" se utiliza para crear un espacio de trabajo en blanco para construir objetos, y su tecla de acceso directo es "Ctrl + N". Cuando se hace clic en "Nuevo", el software cerrará los documentos que está editando y, mientras tanto, creará un nuevo archivo. Si los documentos en los que está trabajando aún no se han guardado, el software le preguntará si desea guardarlos.

El icono de "Nuevo" en la barra de herramientas es. Haga clic en este icono para lograr la misma operación.

Si mueve el cursor del mouse sobre el ícono mencionado anteriormente y lo mantiene por un tiempo, aparecerá una información rápida (información sobre herramientas), que explica brevemente la función de este ícono, y también aparecerán algunas explicaciones detalladas en el estado barra en la parte inferior de la ventana principal. Y si mueve el cursor del mouse hacia "Nuevo" en el Menú Archivo, solo se mostrarán explicaciones detalladas en la barra de estado.



"Ctrl + N" se refiere a presionar la tecla "N" mientras presiona la tecla "Ctrl". Los siguientes contenidos hacen lo mismo. contraseña "PSK"

Recordatorio: en el software EzCad2, cada icono en la barra de herramientas contiene una función de mostrar información breve y rápida y mostrar una explicación detallada. Además, cada icono tiene un elemento de menú correspondiente, y ambas formas llevan a cabo la misma función. El Manual del usuario no lo volverá a mencionar en los siguientes capítulos.

2.2 Abierto (O)

"Abrir" se utiliza para cargar un archivo ".ezd" guardado, y su tecla de acceso directo es "Ctrl + O". (Figura 2-2) Cuando haga clic en "Abrir", el software abrirá un cuadro de diálogo de archivo abierto para pedirle que seleccione el archivo que desea abrir, consulte la figura 2-2. Cuando selecciona un archivo ".ezd" válido, el cuadro de diálogo mostrará la vista previa del archivo (debe haber guardado la vista previa al guardar el archivo).

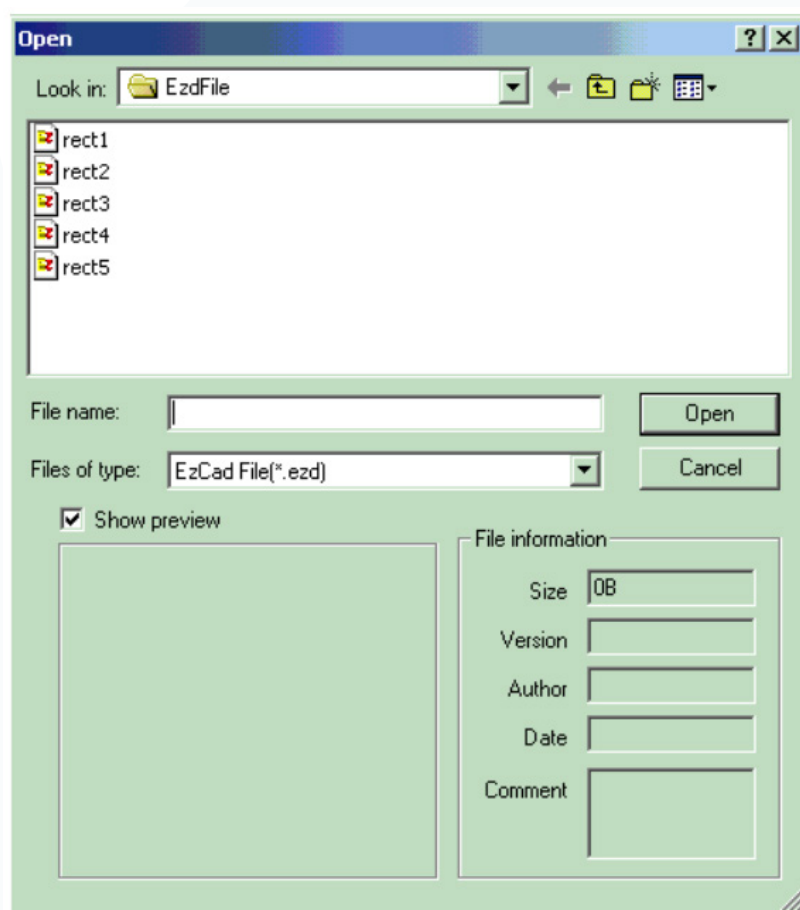


Figura 2-2 Cuadro de diálogo "Abrir"

El icono de "Abrir" en la barra de herramientas es.

El comando "Abrir" no abrirá los archivos guardados con otro formato de archivo.



2.3 Guardar (S) / Guardar como (A)

El archivo "Guardar" se utiliza para guardar el estado actual de un documento de marca en el disco. "Guardar como" se utiliza para escribir la marca actual Documento al disco con otro nombre. Escribir un archivo con su nombre actual es lo mismo que la función Guardar.

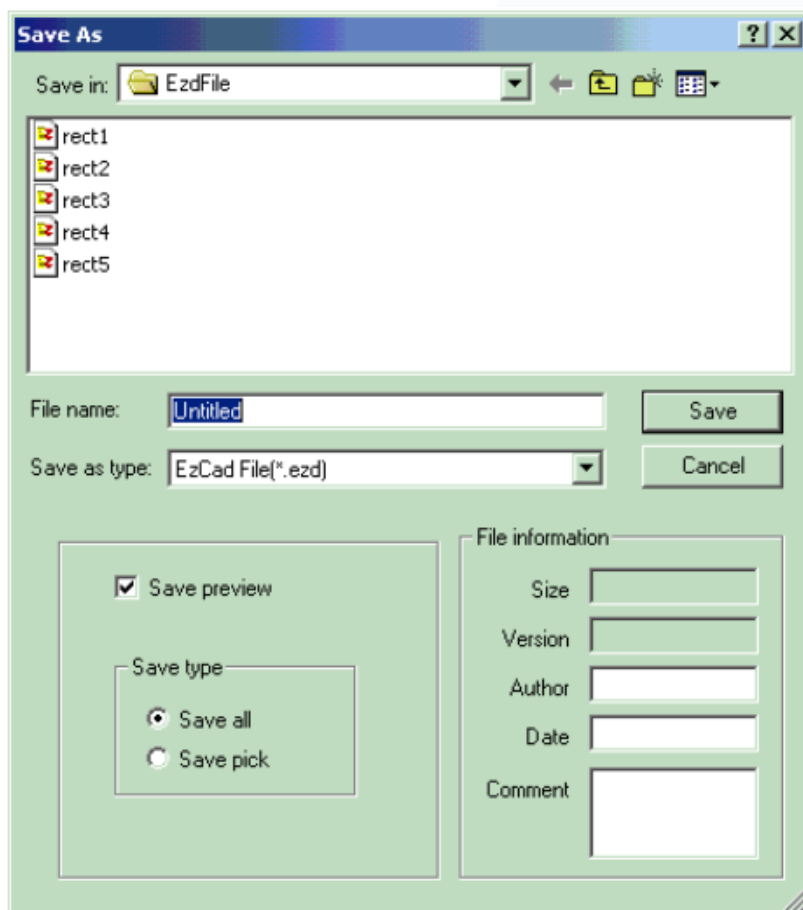


Figura 2-3 Cuadro de diálogo "Guardar"

Si el documento actual ya ha sido nombrado, se selecciona "Guardar" para guardarlo con el nombre que se utilizó para abrir el archivo, o el software le pedirá al usuario que elija una ruta de destino y escriba un nombre. Ya sea que se nombre o no el archivo actual, aparecerá "Guardar como" para solicitar un nuevo nombre para guardar el archivo, y el archivo anterior no se sobrescribirá.

Si selecciona "Guardar imagen de vista previa", verá la vista previa cuando abra el archivo (consulte la función "Abrir").

El icono de "Guardar" en la barra de herramientas es.



2.4 Imprimir

"Imprimir" se utiliza para imprimir las imágenes con las que está trabajando.

2.5 Obtener imágenes escaneadas (M)

"Escanear imágenes" se usa para obtener objetos gráficos digitales del dispositivo Twain. Cuando se selecciona, la función "Escanear imágenes" le pedirá al usuario que elija un dispositivo Twain. (El dispositivo Twain que figura en la columna debe ser el que se haya instalado legalmente en la computadora). Cuando se selecciona el dispositivo adecuado, ahora puede insertar un objeto gráfico en el documento seleccionado actualmente. (Los diferentes dispositivos muestran diferentes indicaciones. Consulte la referencia de funcionamiento de los dispositivos).

2.6 Parámetros del sistema (P)

"Parámetros del sistema" configura el software, y el icono de "Parámetros del sistema" en la barra de herramientas es .

Los usuarios pueden usar este comando para cambiar la configuración predeterminada de Pantalla, Guardar e Idioma, etc.

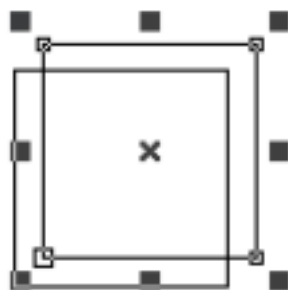
Cuando se selecciona, aparecerá un cuadro de diálogo y puede configurar la unidad que utiliza el software, el color que se muestra, el parámetro del espacio de trabajo, el intervalo de guardado automático, el idioma de la configuración regional, etc.

2.6.1 General

En "General", se pueden configurar parámetros comunes. (Figura 2-5)

"Tipo de unidad": milímetro y pulgada son dos opciones que se pueden seleccionar.

"Pegar X" y "Pegar Y": los desplazamientos relativos al objeto anterior al pegar.



"Cuadrícula": muestra u oculta la cuadrícula.

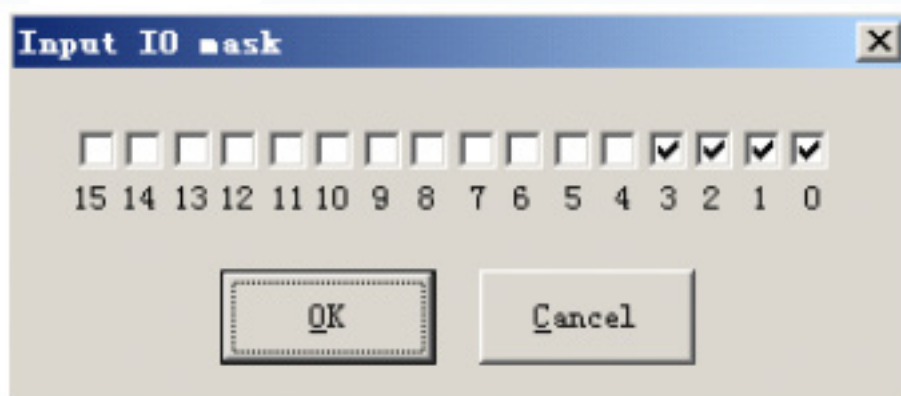
"Espacio de cuadrícula": ajuste la distancia en la cuadrícula.

"Habilitar Mark Mutex (EZCAD2MUTEX_MARKING)": esta opción se utiliza para sincronizar el programa Ezcad con programas de terceros. Si está marcado, el software Ezcad crea un objeto mutex llamado "EZCAD2MUTEX_MARKING".

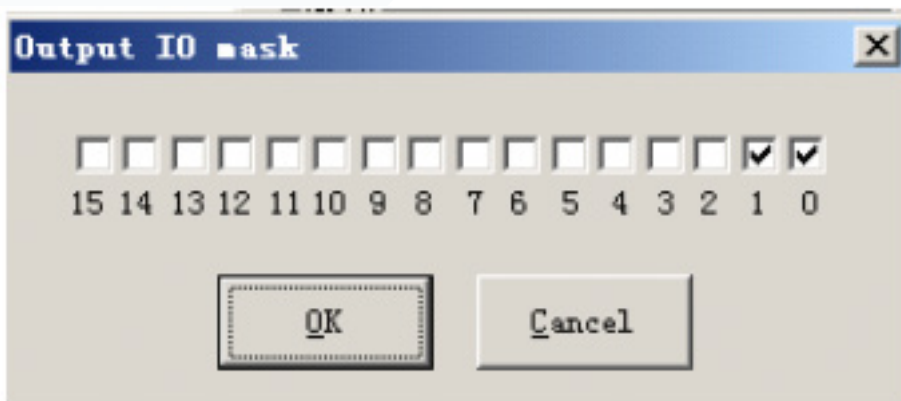
El comando mark no se puede ejecutar hasta que el mutex sea "señalado" por otros programas. Después de marcar, el software Ezcad cambiará el mutex al estado "no señalizado" **"Ejecutar cuando se inicie Ezcad":** el archivo exe designado aquí se ejecutará cuando se inicie el software Ezcad.

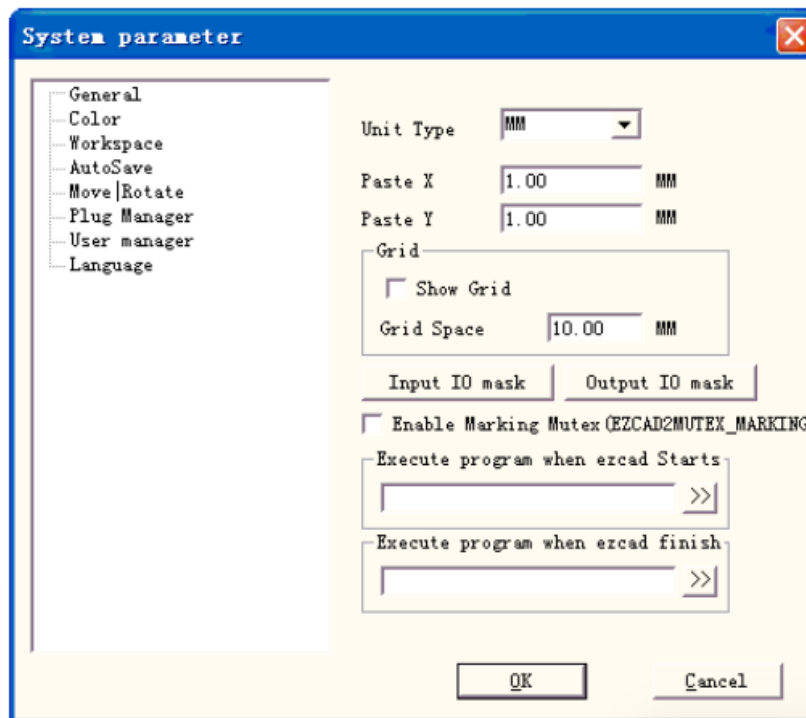
"Ejecutar cuando Ezcad finalice": el archivo exe designado aquí se ejecutará cuando finalice el software Ezcad

Máscara de entrada IO: el usuario puede elegir el puerto IO a través de la máscara de entrada IO, por ejemplo, si desea usar IO 0,1,2,3, puede hacer clic en 0,1,2,3.



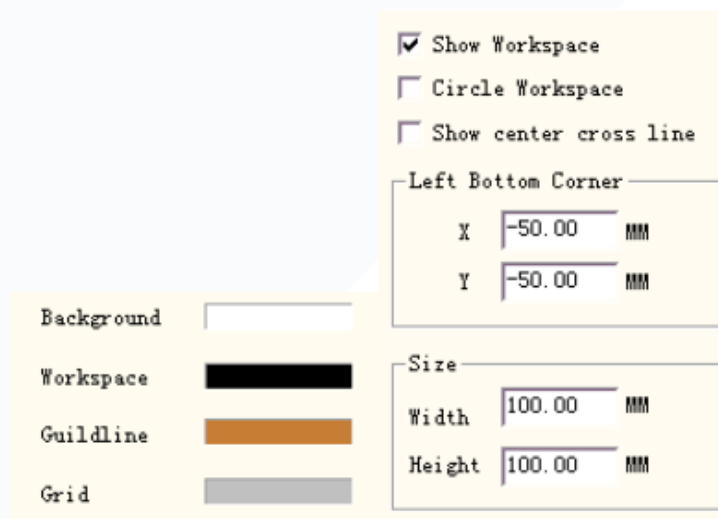
Máscara IO de salida: el usuario puede elegir el puerto IO a través de la máscara IO de salida, por ejemplo, si desea usar IO 0,1, puede hacer clic en 0,1.





2.6.2 Color

"Color" se utiliza para establecer el color de fondo, el espacio de trabajo, la línea de guía y la cuadrícula, etc. Haga doble clic en la franja de color para cambiar el color deseado. (Figura 2-5)



(Figura 2-5)

(Figura 2-6)

2.6.3 Espacio de trabajo

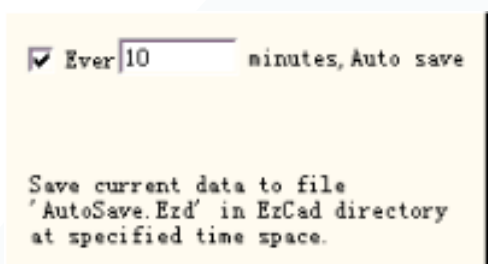
El conjunto de propiedades del espacio de trabajo contiene la configuración del tamaño, tipo y posición en el espacio de trabajo. (Figura 2-6)



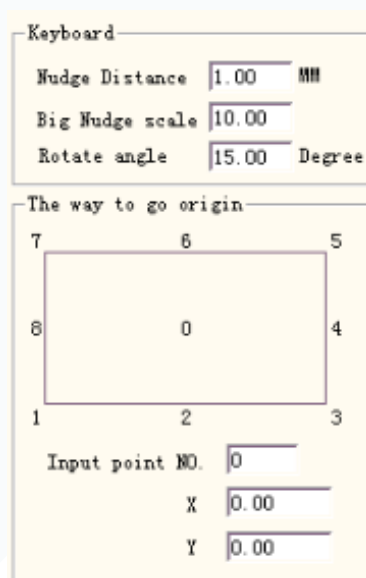
El espacio de trabajo es el área rectangular o circular en la ventana principal de la interfaz. Este espacio se corresponde con el campo de trabajo disponible de la máquina láser, y cualquier objeto dibujado en esta área se marcará en funcionamiento. Debido al límite del campo, los objetos extraídos de este espacio no pueden marcarse.

2.6.4 Guardar automáticamente

"Guardar automáticamente" se refiere al tiempo de intervalo entre dos guardados automáticos, y el valor inicial es 10, lo que significa guardar el archivo cada diez minutos. El archivo guardado se denomina "AutoSave.ezd" en el directorio de EzCad2. (Figura 2-7)



(Figura 2-7)



(Figura 2-8)

2.6.5 Mover-Rotar

Ver figura 2-8.

Distancia de empuje: la distancia que el objeto se movió al presionar las teclas de dirección cada vez.



Escala de empuje grande: indica el número que el usuario desea medir la distancia de empuje para alcanzar cada vez más cuando presiona sincrónicamente las teclas de dirección y la tecla "shift"

Ángulo de rotación: el ángulo de rotación del objeto cada vez que se presionan las teclas de dirección y la tecla "Ctrl"

Origen del objeto: cuando se usa la función "Poner a origen", qué punto del objeto se debe poner en el origen.

2.6.6 Administrador de enchufes

La lista muestra el complemento de software EzCad que ya se ha instalado en la computadora.

Los usuarios pueden activar o desactivar cada enchufe. Presione la tecla "en blanco" o haga doble clic en el nombre del enchufe para cambiar el estado activo. (Figura 2-9) Los cambios tendrán efecto en el próximo inicio de EzCad.



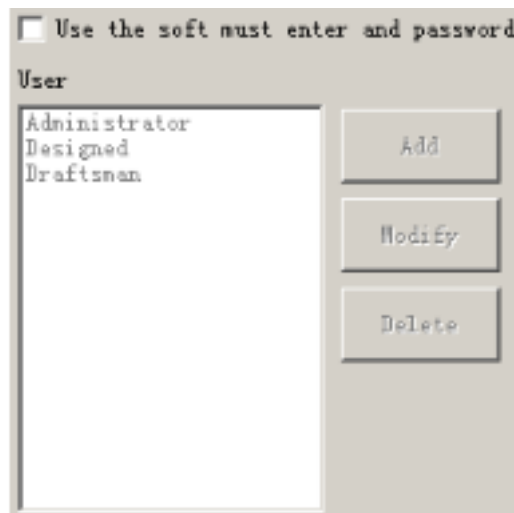
(Figura 2-9)

2.6.7 Administrador de usuarios

Se usa para elegir si se debe usar el software actual para ingresar la contraseña del usuario, como se muestra en la Figura 2-10

Cuando habilite "Debe ingresar y contraseña antes de usar", el sistema predeterminado tiene un administrador y un diseñador, el usuario puede aumentar el operador.

La jurisdicción del administrador es usar software todas las funciones La jurisdicción del diseñador es revisar todo el software función además de la información del usuario.



(Figura 2-10)

La jurisdicción del dibujante es dibujar el archivo, establecer el parámetro de la máquina, pero no puede establecer la información del usuario, el parámetro del sistema y el archivo de la máquina.

La jurisdicción del operador solo puede abrir un documento ya completado, no puede revisar y preservar el documento, así como también revisar el parámetro del sistema, esto puede evitar que el operador cambie los parámetros del sistema para que el equipo funcione por error y no sea normal.

Después de ingresar el software con el usuario, el archivo cuyo nombre es inicio de sesión se mostrará en la carpeta, con el nombre de usuario y la hora de ingreso del usuario.

2.6.8 Idioma

Este elemento se usa para cambiar idiomas entre chino e inglés. (Figura 2-11)

Los cambios surtirán efecto al reiniciar el software de marcado.



(Figura 2-11)



2.7 Lista de archivos recientes

Debajo del elemento de menú de Parámetros del sistema, se muestra una lista para mostrar los últimos archivos de documentos abiertos, y la cantidad máxima de los elementos del archivo es diez. No hay ningún archivo en la lista si los usuarios nunca han abierto / guardado ningún archivo ".ezd" y "Archivo reciente" no está disponible.

2.8 Salir (X)

Salga del software EzCad. Cuando se selecciona, la función Salir le preguntará al usuario si desea guardar los archivos que aún no se han guardado.

2.9 Lista de objetos

La Lista de objetos está en el lado izquierdo de la ventana principal de la interfaz.

Los objetos marcados se agrupan en una estructura de objetos o se desagrupan a muchos objetos. (Figura 2-12)

Cuando esté en proceso de marcado, el sistema seguirá el orden para marcar los objetos enumerados.

Los usuarios pueden reorganizar la lista arrastrando directamente el objeto hacia arriba / abajo o el teclado derecho para cambiar el orden de marcado.

Los usuarios pueden hacer doble clic en la barra de objetos para nombrarlos.

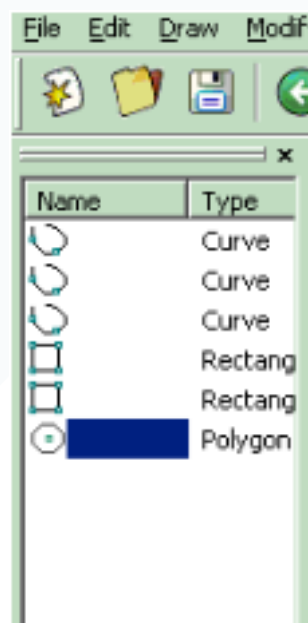


Figura 2-12 Lista de objetos

2.10 Propiedades del objeto

Las propiedades del objeto se muestran en el lado izquierdo de la ventana principal de la interfaz.

- **Posición X:** la coordenada X del punto en la esquina izquierda del botón del objeto seleccionado.
- **Posición Y:** la coordenada Y del punto en la esquina izquierda del botón del objeto seleccionado
- **Posición Z:** la coordenada Z del objeto seleccionado
- **Tamaño X:** ancho del objeto seleccionado
- **Tamaño Y:** altura del objeto seleccionado



Bloquea la proporción actual de ancho / alto del objeto seleccionado. Si el usuario cambia el tamaño del objeto, el sistema mantendrá la relación X / Y. Haga clic en el botón para cambiar al estado de desbloqueo



Los datos de coordenadas (posición X, posición Y) se asignan a qué punto del objeto.



Figura 2-13 Propiedad del objeto

Matriz: copie el objeto actual y organícelos según los usuarios de destino que desee estableciendo el número de fila | columna y el espacio

Cuenta X: la cuenta de la fila

Recuento Y: el recuento de la columna.

Inc (mm): el espacio entre cada fila | columna.



La Figura 2-14 representa la situación cuando

"X = 3, Y = 2"

La Figura 2-15 representa la situación cuando

"X = 2, Y = 3"

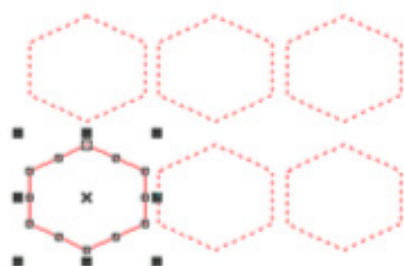


Figura 2-14 Matriz (X = 3, Y = 2)

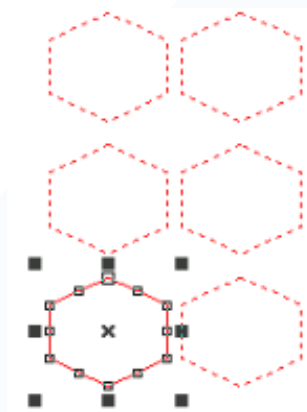


Figura 2-15 Matriz (X = 2, Y = 3)



: establecer filas de matrices como prioridad de marcado



: establece la matriz hacia la dirección vertical como prioridad de marcado



: Marcado unidireccional.



: Marcado bidireccional

Condición de control de E / S: el sistema lee primero el puerto de entrada y luego compara si la señal de entrada actual es igual a la "Condición de control de E / S" del objeto, y si lo hace, el objeto actual se marcará o , el sistema omitirá el objeto actual y manejará el siguiente objeto.

Solo cuatro bits (0, 1, 2, 3) están disponibles ahora. Cada bit tiene tres estados. El estado en gris significa omitir esta señal. El estado sin marcar significa que si queremos marcar este objeto, entonces la señal de este bit debe ser un voltaje de bajo nivel (compatibilidad TTL). El estado verificado significa el voltaje de alto nivel (compatibilidad TTL) necesario.



: esperar el alto nivel de voltaje



: esperar el bajo nivel de voltaje



: omita la señal

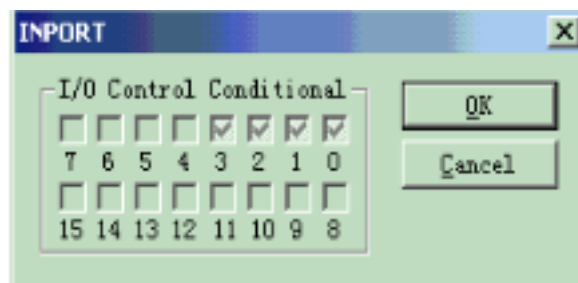


Figura 2-16 Puerto de entrada

Capítulo 3 Menú Editar

El "Menú de edición" realiza la operación de edición de un objeto. (Figura 3-1)

Edit	Draw	Modify	View	Laser
Undo Pick			Ctrl+Z	
Redo			Ctrl+Y	
Cut\tCtrl+X				
Copy\tCtrl+C				
Paste\tCtrl+V				
Combine\tCtrl+L				
UnCombine\tCtrl+K				
Group\tCtrl+G				
UnGroup\tCtrl+U				
Hatch\tCtrl+H				
To Curve\tCtrl+Q				
To Dashed				
Offset				

3.1 Deshacer (U) / Rehacer (R)

"Deshacer" deshacerá la última acción que el usuario realizó en EzCad2. Por ejemplo, si el usuario eliminó un objeto accidentalmente, al hacer clic en Deshacer, el programa volverá un paso a donde ese elemento todavía existía. Y el usuario también puede seleccionar "Rehacer" para rehacer la última acción que acaba de eliminar.

3.2 Cortar (T) / Copiar (C) / Pegar (P)

"Cortar" eliminará el objeto seleccionado de EzCad2 y lo copiará al portapapeles. Se puede volver a insertar en el archivo .ezd más tarde utilizando la función "Pegar". Tenga en cuenta que se perderá si se copian otros datos en el portapapeles.

"Copiar" copiará el objeto seleccionado al portapapeles y reservará el objeto actual.

"Pegar" pegará el objeto del portapapeles al archivo del documento actual.

Las teclas de acceso directo de "Cortar", "Copiar" y "Pegar" respectivamente son: Ctrl + X, Ctrl + C y Ctrl + V

3.3 Combinar / Descombinar

"Combinar" ignorará todas las propiedades de curva de los objetos seleccionados y combinará esos objetos en una nueva combinación de curva con nuevas propiedades de curva. Al igual que otros objetos, esta nueva combinación se puede seleccionar, copiar, pegar y establecer propiedades.



"Descombinar" devolverá la combinación a los objetos de curva por separado. Los objetos después de "Descombinar" pueden ser diferentes de los anteriores a "Combinar". "Deshacer" se debe utilizar para restaurar los objetos originales

El ícono de la función Combinar en la barra de herramientas es , y el ícono de la función Sin Combinar en la barra de herramientas es .

Las teclas de acceso directo de "Combinar" y "Descombinar" respectivamente son: Ctrl + L y Ctrl + K.

3.4 Agrupar / Desagrupar

Cuando se selecciona, la función "Grupo" mantendrá las propiedades originales de los objetos seleccionados y los convertirá en un nuevo objeto, y este nuevo grupo, al igual que otro objeto, se puede seleccionar, copiar, pegar y establecer propiedades de objeto.

"Desagrupar" convertirá el objeto que se acaba de agrupar en una situación anterior. El objeto que acaba de ser agrupado por más de 1000 objetos se convertirá en 10 objetos. Si el objeto es un archivo vectorial que tiene un color de lápiz diferente, se convertirá en algunos objetos según el color.

El ícono de Grupo en la barra de herramientas es , y el de Desagrupar es .

Las teclas de acceso directo de "Agrupar" y "Desagrupar" respectivamente son: Ctrl + G y Ctrl + U.

3.5 Sombreado

"Sombreado" se utiliza para forzar a EzCad a calcular los rellenos de sombreado para los objetos actuales. El objeto a rellenar debe ser una curva cerrada, y si elige muchos objetos para rellenar, estas figuras pueden ser objetos anidados mutuamente. Dos objetos pueden no tener partes intersectantes (Figura 3-2)



Figura 3-2 Escotilla

(Los objetos a la izquierda se pueden llenar; los dos rectángulos a la derecha pueden obtener resultados inesperados porque se cruzan entre sí).

El icono de sombreado en la barra de herramientas es , y cuando se selecciona, aparecerá un cuadro de diálogo de sombreado como se muestra en la Figura 3-3.

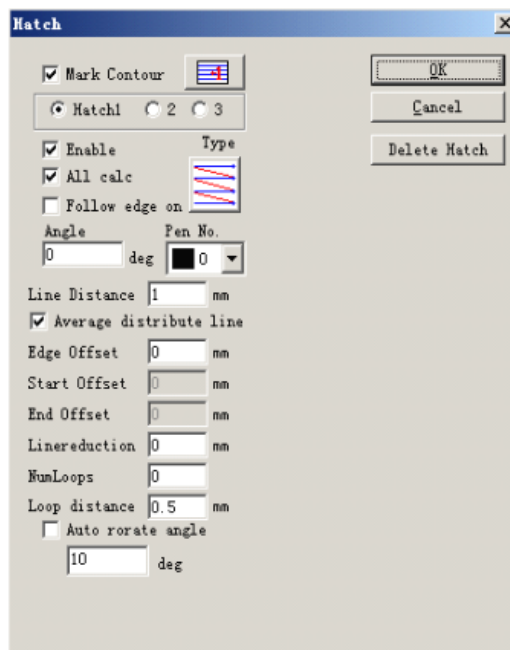


Figura 3-3

Marcar contorno: mostrar o marcar el contorno del objeto actual o no  significa hacer clic en "Marcar contorno", marcar la línea de sombreado primero y luego marcar contorno  significa hacer clic en "Marcar contorno", marcar el contorno primero y luego marcar la línea de sombreado

Sombreado 1 / Sombreado 2 / Sombreado 3: los usuarios pueden tener tres parámetros de sombreado independientes para sombrear el mismo objeto al mismo tiempo. A cada conjunto de parámetros de sombreado se le puede asignar un número de lápiz que representa un conjunto de parámetros de marcado.

Habilitar: si se debe permitir la validez del parámetro de sombreado actual.

All Calc: Calcule todos los objetos seleccionados como un todo. Esta es una opción de optimización. En algunos casos, la velocidad de marcado puede aumentar mucho. Tomará mucho tiempo calcular objetos grandes y complejos. Cuando no se selecciona, los objetos se calcularán por separado.

Por ejemplo: dibuja tres rectángulos, la distancia de la línea es de 1 mm, el ángulo es de 0.

1. No haga clic en "All Calc", el sistema marcará como el orden en la lista de objetos, marcará la línea de sombreado en el primer rectángulo y luego marcará la línea de sombreado en el segundo rectángulo, y así sucesivamente.

2. Haga clic en "Todos los cálculos", marque toda la línea de sombreado al mismo tiempo, marque toda la línea de sombreado en la misma línea.

3. Resultado de marcado como sigue fig 3-4:

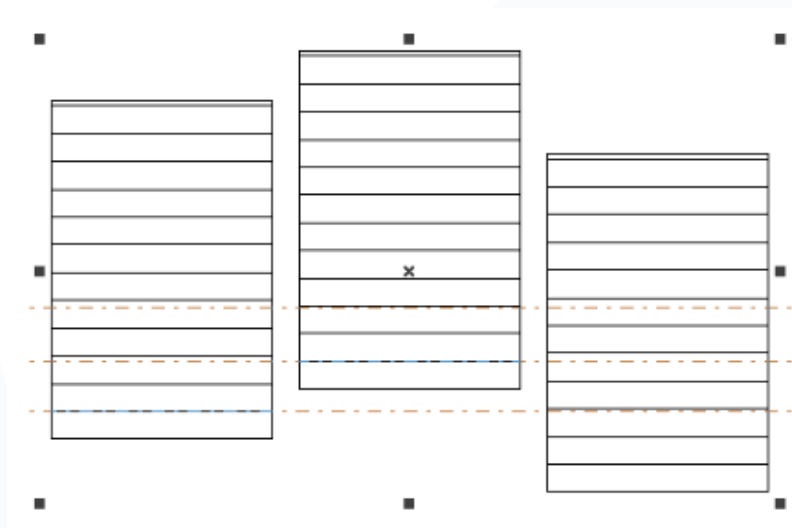


Fig. 3-4 (a) no haga clic en "Todo Calc", la línea de sombreado no está en la misma línea

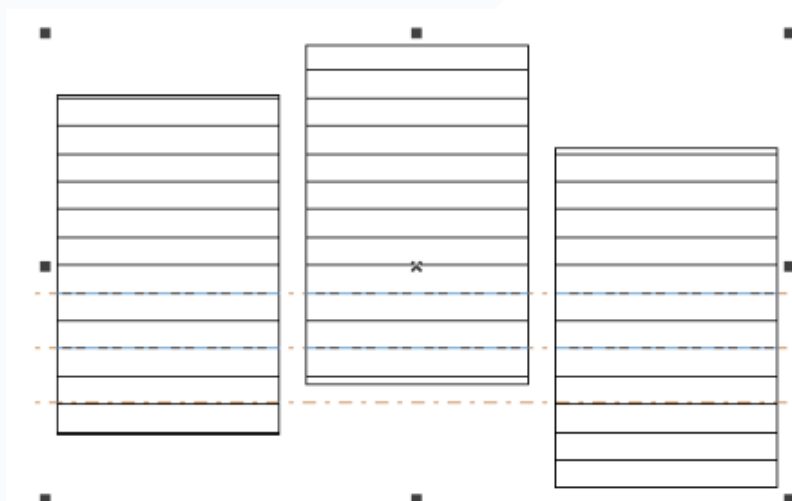


Fig. 3-4 (b) haga clic en "Todos los cálculos", la línea de sombreado está en la misma línea

Tipo de sombreado: (Figura 3-5)



Escotilla unidireccional: las líneas de escotilla se marcarán de izquierda a derecha.



Escotilla bidireccional: las líneas de escotilla se marcarán primero de izquierda a derecha y luego de derecha a izquierda.



Escotilla en forma de anillo: llena los objetos desde afuera hacia adentro como un anillo.



Escotilla de optimización de dos vías: similar a la escotilla bidireccional, pero el final de cada extremo se conecta.

Haga clic en el botón para cambiar entre la escotilla unidireccional, bidireccional y en forma de anillo.

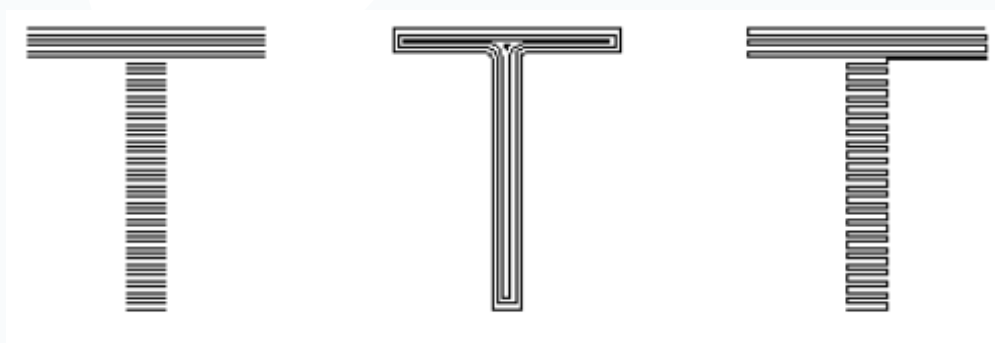


Figura 3-5 Tipos de sombreado

(El objeto izquierdo se llena con un sombreado unidireccional o un sombreado bidireccional, el objeto del medio con un sombreado tipo anillo, y el derecho es el sombreado de optimización de dos vías)

Optimización del sombreado tipo Gong: similar a Gong, saltará en lugar nulo.



Sombreado tipo gong

Optimización de sombreado tipo gong





Por encima de 5 tipos, todos se pueden cambiar haciendo clic en el botón , elíjalo de acuerdo con la aplicación diferente.

Ángulo: El ángulo de sombreado representa los ángulos entre las líneas de sombreado y el eje X, y la Figura 3-6 es la característica cuando el ángulo es de 45 grados.

Line Space: the space between two hatch lines

Edge offset: the distance between hatch lines and the object's outline (Figure 3-7)

Espacio lineal: el espacio entre dos líneas de sombreado
Desplazamiento del borde: la distancia entre las líneas de sombreado y el contorno del objeto (Figura 3-7)

Espacio lineal: el espacio entre dos líneas de sombreado
Desplazamiento del borde: la distancia entre las líneas de sombreado y el contorno del objeto (Figura 3-7)

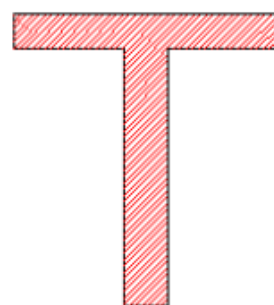


Figura 3-6 grados

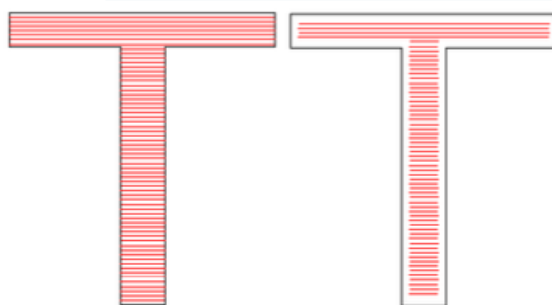


Figura 3-7 Distancia del borde

(El objeto izquierdo muestra la figura cuando el desplazamiento del borde es 0 y el derecho muestra cuando es 0,5).

Siga el borde una vez: dibuja el contorno una vez alrededor de las líneas de sombreado después del relleno (Figura 3-8)

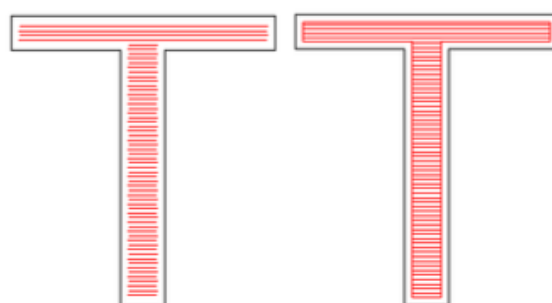


Figura 3-8 Siga el borde uno

(El objeto izquierdo no habilita esta opción y el derecho sí).



Comience la compensación: la distancia entre la primera línea de relleno y el borde del objeto.

Desplazamiento final: la distancia entre la última línea de relleno y el borde del objeto
La Figura 3-9 muestra la función cuando se llena.

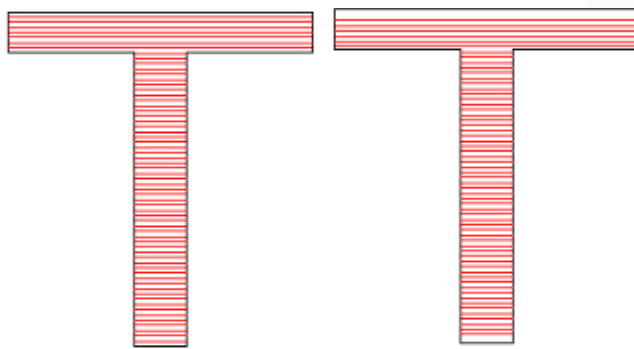


Figura 3-9 Distancias de desplazamiento

(La figura de la izquierda es el objeto cuando la compensación de inicio y la compensación de finalización son 0, y la figura de la derecha es el objeto cuando la compensación de inicio y la compensación de finalización son 0,5).

Línea de distribución promedio: la solución de la línea de sombreado inicial y final son preguntas de distribución no promedio cuando se trama el objeto. Después de seleccionar este elemento, el software ajustará automáticamente el espacio de la línea de sombreado en la base del espacio de la línea de sombreado del usuario, permitirá que el promedio de la línea de sombreado se distribuya.

Reducción de línea: reducción de ambos lados de la línea de sombreado. (Figura 3-10)

NumLoops: los tiempos de eclosión tipo anillo antes de la eclosión de aclimatación (Figura 3-11).

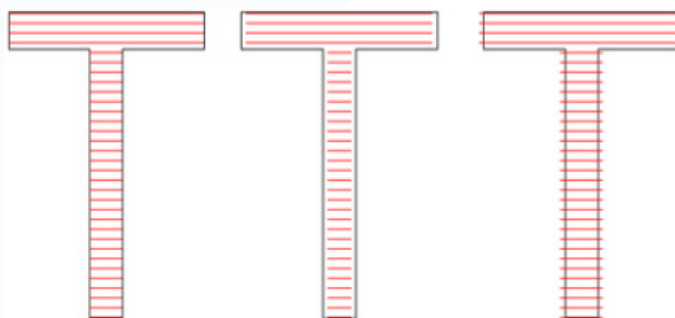


Figura 3-11 NumLoops

(La figura izquierda es el objeto cuando NumLoops es 0, y la figura derecha es el objeto cuando NumLoops es 2)

Rotación automática de sombreado: se refiere a que después de cada marca, la línea de sombreado llenará el ángulo giratorio que configuramos automáticamente para marcar nuevamente. Por ejemplo, el ángulo es 0, el ángulo de rotación automática es 30, el primer ángulo de marca es 0, el segundo es 30, el tercero es 60, y así.

Deshacer sombreado: eliminar sombreado

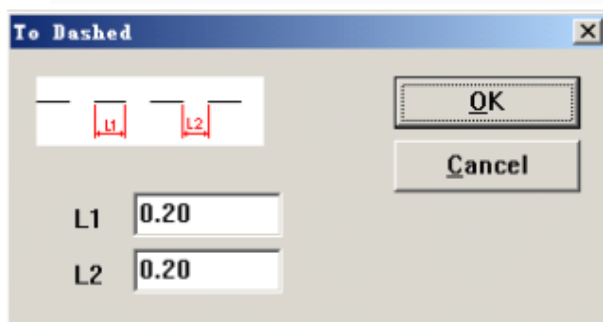
Sombreado uno por uno: elija objetos múltiples y sombree juntos, después de sombrear, objeto aún independiente. sucesivamente.

3.6 A la curva

"A la curva" convierte el objeto de gráficos vectoriales seleccionado en objeto de curva

3.7 Punteado

"Punteado" convierte el objeto de gráficos vectoriales seleccionado actual en un objeto punteado, como la figura 3-12



La figura 3-12 convierte los gráficos vectoriales en objeto discontinuo

El uso podría establecer la longitud de la línea y la distancia entre dos líneas

3.8 Compensación



Dist. Desplazada: la distancia entre la curva anterior y el objeto original

Después de que el usuario establezca la distancia de desplazamiento, haga clic en el lado derecho del objeto, el objeto se moverá hacia la derecha, haga clic en el lado izquierdo del objeto, el objeto se moverá hacia el lado izquierdo.



3.9 Desagrupar texto

Haga el texto en grupo de acuerdo con cada carácter, luego el nombre del objeto del grupo es el nombre del personaje.

Capítulo 4 Menú Dibujar

El "menú de dibujo" consta de varios elementos comunes para dibujar, por ejemplo, puntos, líneas, curvas, polígonos, etc. El menú de dibujo tiene una barra de herramientas correspondiente, y todas las operaciones se pueden lograr presionando el icono en la barra de herramientas. Por ejemplo, como muestra la Figura 4-1, cuando ha seleccionado el comando de dibujo o el ícono en la Barra de herramientas, la Barra de herramientas de comando actual en la parte superior de la ventana principal cambiará para mostrar algunas opciones del comando actual.

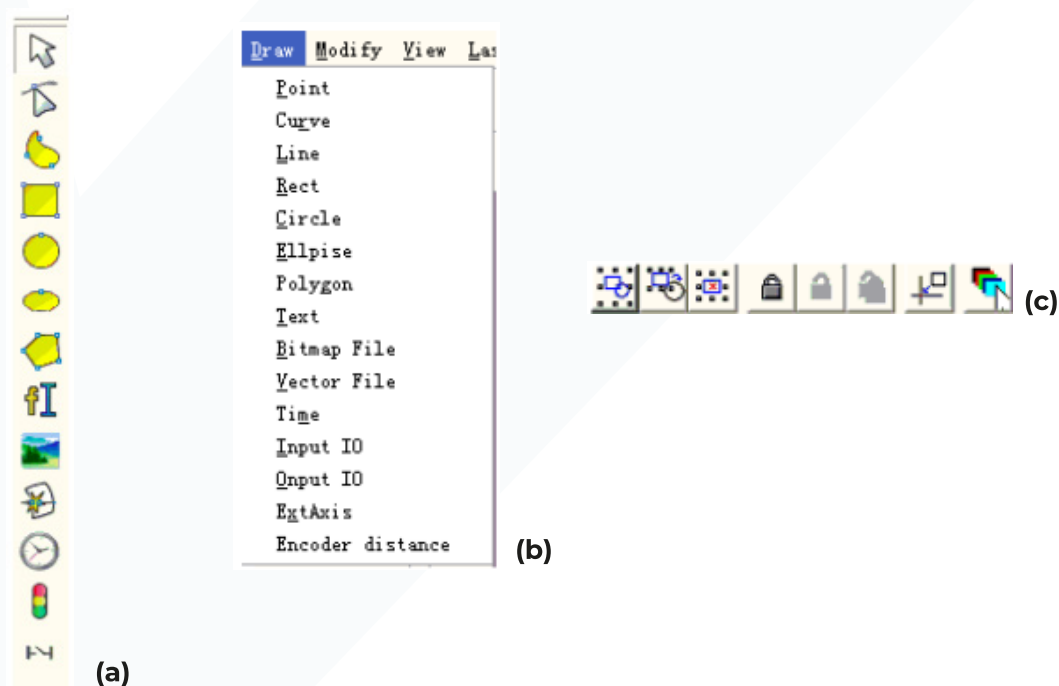


Figura 4-1 Menú de dibujo

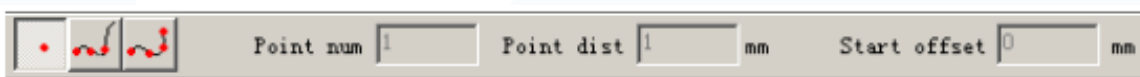
(Las tres imágenes de arriba representan: (a) Barra de herramientas de dibujo; (b) Menú de dibujo; (c) Barra de herramientas de comandos)



4.1 Punto (D)

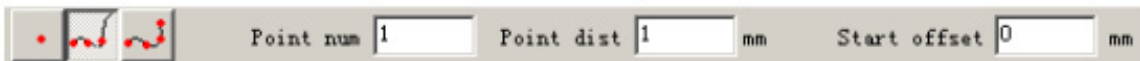
Dibujar un punto en el espacio de trabajo es una de las operaciones de dibujo más fáciles. Cuando se selecciona, el puntero del mouse se cambiará a una función cruzada, y los usuarios simplemente presionan el botón izquierdo del mouse en un lugar apropiado, se puede dibujar un punto. Además, los usuarios pueden dibujar más puntos presionando el botón izquierdo, cuando haya terminado, el usuario puede presionar el botón derecho del mouse para finalizar el comando de dibujo, y luego el último punto dibujado se muestra como objeto seleccionado.

En el modo de dibujo de puntos, la barra de herramientas de comando actual se mostrará como:



 usado para dibujar un punto

Si los usuarios presionan el botón , se colocará un conjunto de puntos con la misma distancia a lo largo de una curva. Haga clic en este botón, la barra de herramientas se convierte en:

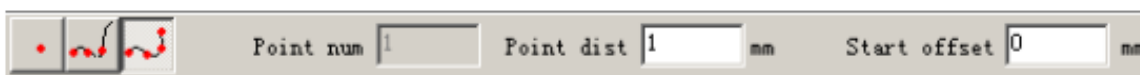


Número de punto: la cantidad de puntos establecidos en la curva

Distancia del punto: la distancia entre los dos puntos delimitados

Comience la compensación: la distancia entre el primer punto y el comienzo de la curva

Nota: si no puede transportar todos los puntos, el sistema colocará los puntos restantes desde el comienzo de la curva hasta que termine todos los puntos utilizados en 'Número de punto' 



Puede establecer la distancia de puntos según las necesidades del usuario, el sistema calculará el número de puntos como la distancia de puntos

4.2 Punto (D)

Para dibujar una curva, los usuarios pueden seleccionar el comando "Curva" en el menú Dibujar o hacer clic en el icono  (Figura 4-2)



Figura 4-2 Dibujar una curva

Cuando se selecciona el comando "Curva", los usuarios pueden dibujar curvas libres presionando el botón izquierdo del mouse y arrastrándolo.

Cuando se selecciona el comando "Curva", los usuarios pueden mover el mouse a los nodos en el medio de la curva y presionar el botón izquierdo del mouse para eliminar el nodo actual.

Cuando se seleccionan los comandos "Curva", el usuario puede mover el mouse al nodo al comienzo de la curva y presionar el botón izquierdo del mouse para cerrar la curva actual automáticamente.

Cuando se selecciona el comando "Curva", los usuarios pueden mover el mouse al nodo al final de la curva y presionar el botón izquierdo del mouse para cambiar el nodo del objeto actual a "sostenido".

Cuando se selecciona el comando "Curva", los usuarios pueden mover el mouse a los puntos que no son nodos y presionar el botón izquierdo del mouse para agregar un nodo a la posición actual de la curva.

4.3 Rectángulo

Para dibujar un rectángulo, los usuarios pueden seleccionar el comando "Rectángulo" en el menú Dibujar o hacer clic en el icono .

Bajo el comando "Rectángulo", los usuarios pueden presionar el botón izquierdo del mouse y arrastrarlo para dibujar un rectángulo.

Bajo el comando "Rectángulo", los usuarios pueden dibujar un cuadrado presionando el botón izquierdo del mouse y dibujándolo cuando presionen la tecla "Ctrl" sincrónicamente.

Después de dibujar y seleccionar, la barra de herramientas Propiedades mostrará una característica como la que se muestra en la Figura 4-3.

Radio de arco: se refiere al grado de suavidad de las cuatro esquinas del rectángulo, y cuando los grados son del 100%, el rectángulo cambia a un círculo.

Ronda de todas las esquinas: cuando se selecciona, los usuarios pueden cambiar los ángulos de las cuatro esquinas al mismo tiempo con solo cambiar una de ellas.

NOTA: Después de cambiar los parámetros en la barra de herramientas de propiedades cada vez, debemos hacer clic en el botón "Aplicar" para actualizar el objeto con nuevos parámetros.

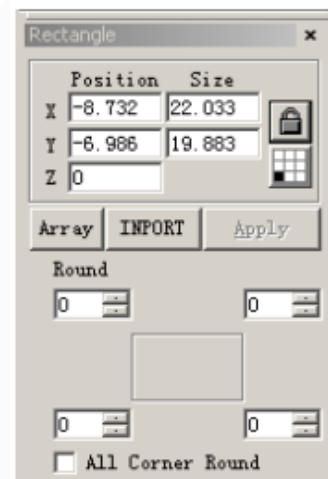


Figura 4-3 Propiedades del rectángulo

4.4 Círculo

Para dibujar un círculo, los usuarios pueden seleccionar el comando "Círculo" en el menú Dibujar o hacer clic en el icono .

Bajo el comando "Círculo", los usuarios pueden presionar el botón izquierdo y arrastrarlo para dibujar un círculo.

Después de dibujar y seleccionar, la barra de herramientas Propiedades mostrará una característica como la que se muestra en la Figura 4-4.

Diámetro: el diámetro del círculo.

Ángulo inicial: el ángulo entre el punto inicial y el centro de un círculo.

 : Esta figura se refiere a la dirección de dibujo del círculo en el sentido de las agujas del reloj.

 : Esta figura se refiere a la dirección de dibujo del círculo en sentido antihorario.



Figura 4-4 Propiedades del círculo



4.5 Elipse

Para dibujar una elipse, los usuarios pueden seleccionar el comando "Elipse" en el menú Dibujar o hacer clic en el icono .

Bajo el comando "Elipse", los usuarios pueden presionar el botón izquierdo del mouse y arrastrarlo para dibujar una elipse.

Bajo el comando "Elipse", los usuarios pueden dibujar un círculo presionando el botón izquierdo del mouse y dibujándolo cuando presionen la tecla "Ctrl" sincrónicamente. Después de dibujar y seleccionar, la barra de herramientas Propiedades mostrará una característica como la que se muestra en la Figura 4-5.

Ángulo de inicio: el ángulo entre el punto de inicio y el centro de una elipse

Ángulo final: el ángulo entre el punto final y el centro de una elipse

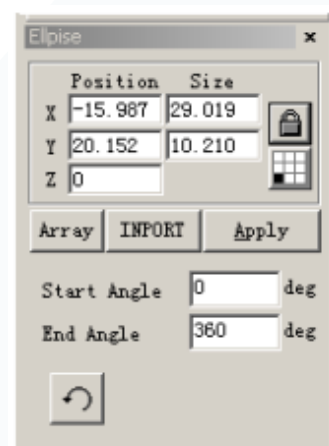


Figura 4-5 Propiedades de elipse

 : Esta figura se refiere a la dirección de dibujo de la elipse en el sentido de las agujas del reloj.

 : Esta figura se refiere a la dirección de dibujo del a elipse es en sentido antihorario.

4.6 Polígono

Para dibujar un polígono, los usuarios pueden seleccionar el comando "Polígono" en el menú Dibujar o hacer clic en el icono .

Bajo el comando "Polígono", los usuarios pueden presionar el botón izquierdo del mouse y arrastrarlo para dibujar un polígono.

Después de dibujar y seleccionar, la barra de herramientas Propiedades mostrará una característica como la que se muestra en la Figura 4-6.

Número de borde: este elemento indica el número de bordes del polígono, y eso es al menos tres. Normalmente, el número de borde es inferior a diez, y con bordes superiores a diez, el polígono se verá como un círculo.

 : Cuando se selecciona, el polígono actual que se dibujará será un polígono convexo.

 : Cuando se selecciona, el polígono actua que se dibujará será una estrella.

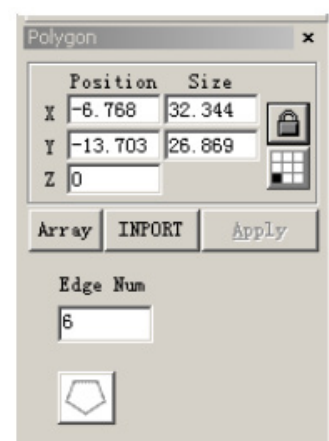


Figura 4-6 Propiedades del polígono



4.7 Texto

Escribir texto directamente en el espacio de trabajo es compatible con EzCad2, y muchos tipos de fuentes son compatibles. Para escribir texto, los usuarios pueden seleccionar el comando "Texto" en el menú Dibujar o hacer clic en el icono .

Bajo el comando "Texto", los usuarios pueden configurar un punto de partida en cualquier posición deseada en el espacio de trabajo para escribir caracteres con el botón izquierdo del mouse.

4.7.1 Propiedades de los caracteres

.Cuando se selecciona, la barra de herramientas Propiedades mostrará una característica como la que se muestra en la Figura 4-7. Los usuarios pueden cambiar los caracteres escribiendo en el cuadro de texto.

EzCad2 admite cinco tipos de texto. (Figura 4-8)

Cuando los usuarios seleccionan un tipo, aparecerá una lista de fuentes debajo de ese tipo para mostrar todas las fuentes disponibles. La Figura 4-9 es la lista de TrueType.

Altura: la altura promedio de los caracteres

 :La Figura 4-11 muestra el cuadro de diálogo después de hacer clic en este icono.



: Cuando se selecciona, el texto actual se alinea a la izquierda.



: Cuando se selecciona, el texto actual se alinea al centro.



: Cuando se selecciona, el texto actual se alinea a la derecha.

Negrita: cuando se selecciona, el texto actual se pone en negrita.

Cursiva: cuando se selecciona, el texto actual se convierte en cursiva.

Habilite el mismo carácter de ancho: haga que el ancho de todos los caracteres sea el mismo

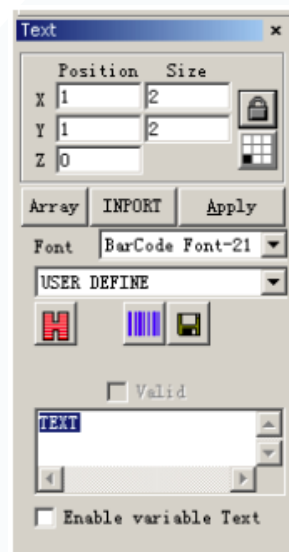
Ancho de caracteres: el ancho promedio de los caracteres

Ángulo de los caracteres: los grados de inclinación de los personajes

Espacio de caracteres: la distancia entre personajes

Espacio de líneas: la distancia entre filas

Ancho de caracteres vacíos: el ancho de caracteres vacíos



4-7 Propiedades de los caracteres

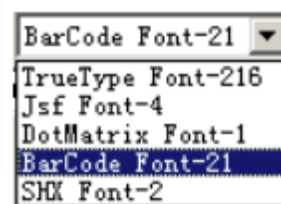


Figura 4-8 Tipos de texto

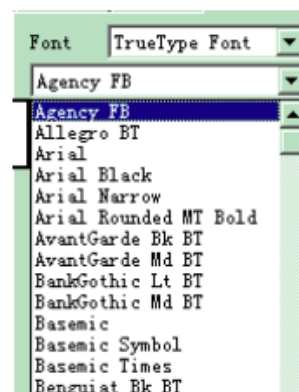


Figura 4-9 Lista TrueType



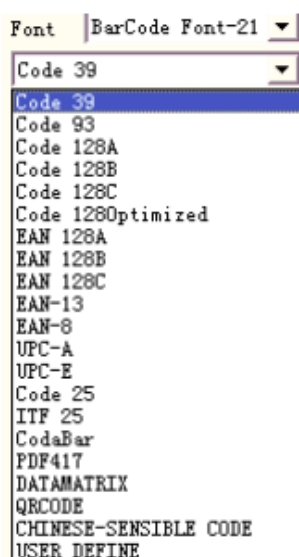


Figura 4-10 Lista de tipo de código



Figura 4-11 Opciones de caracteres

4.7.2 Función de texto de curva

EzCad2 admite la función de texto de curva, si el usuario dibuja el texto lo suficientemente cerca de la curva, el texto se organizará a lo largo de la curva.

Cuando el texto actual es texto de curva, haga clic , aparecerá la figura 4-12 emergente:



El texto medio será paralelo a la curva, como en la figura 4-13.



Fig. 4-13 disposición normal



significa que el texto será vertical con la curva, como en la figura 4-14.



Fig. 4-14 disposición vertical

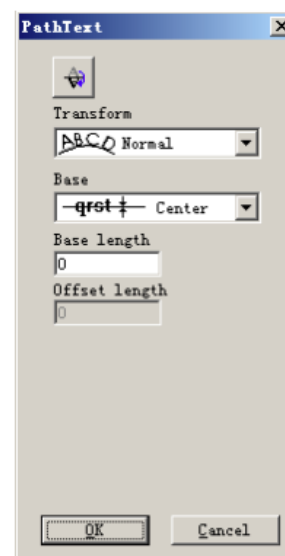


Figura 4-12 texto de curva





significa que la línea base del texto está superpuesta con la curva, como en la figura 4-13.



significa que la parte superior del texto está superpuesta con la curva, como en la figura 4-15.



Fig. 4-15 arreglo superior



significa que la parte inferior del texto es superposición con curva, como en la figura 4-16.



Fig. 4-16 arreglo inferior



significa que la mitad del texto está superpuesta con una curva, como en la figura 4-17.

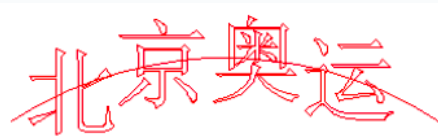


Fig. 4-17 disposición



significa que el texto permanece libremente en la curva junto con la curva, la posición del texto depende de la figura 4-18.



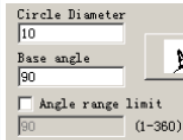
La figura 4-18 arregla libremente



coloque el texto al otro lado de la curva, después de esta función, la figura 4-13 tendrá gusto de la figura 4-19.



La figura 4-19 pone el texto al otro



cuando ponemos texto en círculo, usamos esta función.

Ángulo base: significa el ángulo de la línea base del texto.

Límite de rango de ángulo: cuando hacemos clic en él, no importa cuántos caracteres ingresemos, el sistema comprimirá todos los caracteres en el ángulo límite, como se muestra en la figura 4-20.



La figura 4-20 limita el ángulo

4.7.3 Texto circular

EzCad2 admite texto circular, después de seleccionarlo en la figura 4-11, el texto se alineará de acuerdo con el diámetro del círculo de definición del usuario.

El gráfico de demostración en la Figura 4-12 está de acuerdo con la creación de parámetros de la Figura 4-11.

Ángulo base: el punto de referencia del texto que alinea el círculo.

Límite de rango de ángulo: cuando está marcado, no importa cuántos caracteres escriban los usuarios, el texto estará limitado en el rango de ángulo. (Figura 4-13)

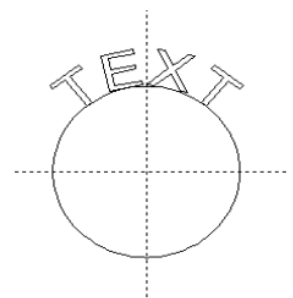


Figura 4-12 Texto circular



Figura 4-13 Comparación de dos



4.7.4 Texto de código de barras

Cuando los usuarios hacen clic en el icono , se mostrará un cuadro de diálogo como se muestra en la Figura 4-14.

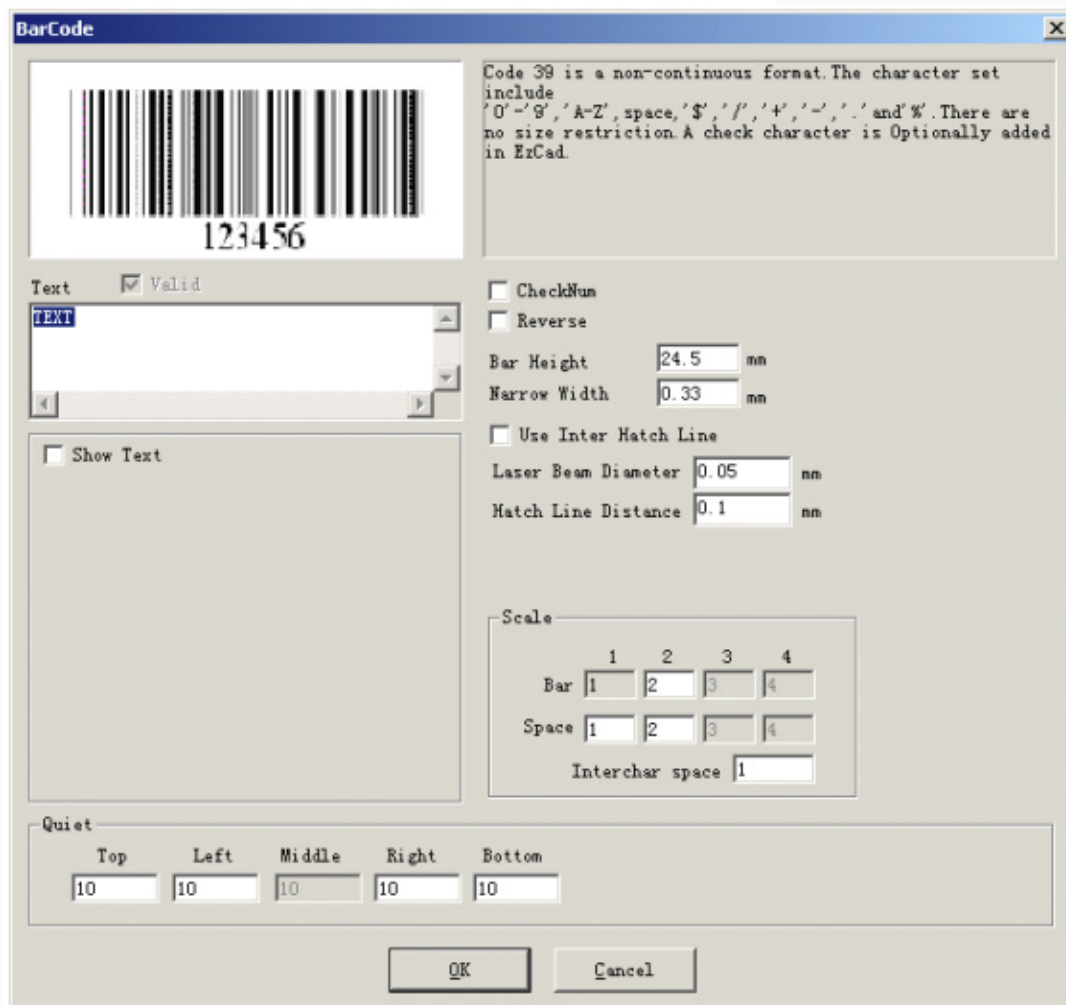


Figura 4-14 Texto de código de barras

1. Bosquejo del mapa

El bosquejo del mapa es que se verá el código de barras actual.

2. Información del código de barras

La explicación del código de barras muestra cierta información sobre el formato del código de barras actual, y si los usuarios no son muy claros con el formato, se recomienda leer primero la sugerencia para saber qué tipos de caracteres son válidos.



3. Texto

Este elemento se refiere al texto que se convertirá en código de barras. Y si los caracteres que los usuarios escriben en el espacio de Texto son válidos, habrá una cruz seleccionada que muestra que los caracteres actuales son válidos para convertirse en un código de barras.

4. Mostrar texto

Si se debe mostrar un texto correspondiente debajo del código de barras (Figura 4-15)



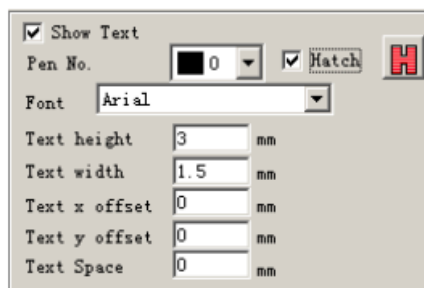


Figura 4-14 Texto de código de barras

Sombreado: el texto se sombrea como la configuración de sombreado en el texto del espectáculo si se selecciona el sombreado; de lo contrario, la eclosión es lo mismo que el código de barras.

Fuente: la fuente de los caracteres actuales que se mostrarán

Ancho: el ancho de los caracteres

Altura: la altura de los personajes.

Desplazamiento de texto X: cuando se selecciona y configura, el texto que se muestra debajo del código de barras se moverá hacia las direcciones positiva o negativa del eje X.

Desplazamiento de texto Y: cuando se selecciona y configura, el texto que se muestra debajo del código de barras se moverá hacia las direcciones positiva o negativa del eje Y.

Espacio de texto: el espacio entre caracteres

5. Tranquilo: Consulte el tamaño del área en blanco del código de barras, cuando permita que el código de barras "Inverso" sea válido.

• Código de barras unidimensional

Este tipo de código de barras consiste en **barra y espacio** uno por uno. La información del código de barras es transportada por diferentes anchos y posiciones de las barras y el espacio, y el volumen de información que llevan está decidido por el ancho y la precisión. Más amplio es el código de barras, más las barras y el espacio incluido, y más información transportada. Este tipo de tecnología de código de barras puede almacenar información solo hacia Unidirección a través de la permutación y la combinación de las barras y el espacio, por lo que se llama código de barras unidimensional.

La Figura 4-16 muestra una característica de la configuración de parámetros cuando se elige un código de barras unidimensional.

Número de verificación: se refiere a si el código de barras actual necesita verificar el código. Los usuarios pueden elegir libremente en qué código de barras desean agregar el código de verificación, y los usuarios tienen la decisión de usar el código de verificación o no.

Invertir: Esto se refiere a si invertir las partes que deben marcarse en las partes inesperadas de un objeto. Esta función se usa en algunos materiales que aparecen de color claro después del marcado.

Altura de barra: la altura del código de barras

Ancho más estrecho: se refiere al ancho de la barra de unidades. Comúnmente, un código de barras unidimensional consiste en barras con cuatro tipos de ancho y espacio con cuatro tipos de ancho, 1\2\3\4. El ancho de la barra más estrecha indica que el ancho es 1 unidad.



☐ CheckNum
☐ Reverse
 Bar Height mm
 Narrow Width mm

Scale
 Bar
 Space
 Interchar space

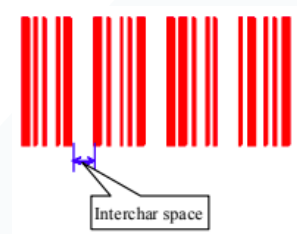


Figura 4-17 Distancia de caracteres

Espacio de interchar: se prescribe que algunos códigos de barras tienen una distancia entre caracteres. (p. ej., Código 39) Este parámetro se usa para establecer esto como se muestra en la Figura 4-17.

Use Línea de sombreado: Si el diámetro de la fábula del rayo láser es grande, habrá una media fábula sobre los límites después de la trama común, entonces la pistola codificadora no puede distinguir porque el ancho de marcado real es mayor que el ancho de diseño. Por eso diseñamos especialmente esta escotilla. La línea de sombreado es la línea de proa y no tiene contorno.

Diámetro del rayo láser: el tamaño de la fábula láser.

Distancia de línea de sombreado: el espacio entre dos líneas de sombreado

Escala:

Barra: establece el ancho de una barra.

Espacio: establecer el ancho del espacio

Tranquilo:

Consulte el tamaño del área en blanco de los códigos de barras, cuando permita que el código de barras "Inverso" sea válido. El tamaño real del área en blanco es el múltiplo de la barra de unidades.

• Código de barras bidimensional

1. Código de barras PDF417

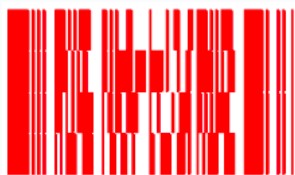


Figura 4-18 Código de barras PDF417

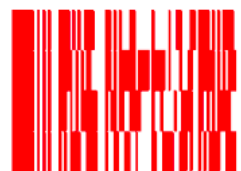


Figura 4-19 Comprimir el código de barras

PDF es la abreviatura del archivo de datos portátil. La figura 4-18 es la demostración del código de barras PDF417 y la figura 4-19 del código de barras Compress PDF417. La Figura 4-20 es la configuración de parámetros del código de barras PDF417.



Altura de barra: la altura del código de barras.

Ancho estrecho: se refiere al ancho de la barra de la unidad.

Nivel: el nivel de comprobación de errores del código de barras PDF417, de 0 a 8.

Líneas y columnas: las líneas y columnas del código de barras PDF417.

La Figura 4-18 muestra una característica de un código de barras con el número de la fila cuatro y la columna cuatro.



Figura 4-20 parámetro PDF417

2. Código de barras de la matriz de datos:

Data Matrix es un tipo de código de barras bidimensional basado en Matrix, y actualmente hay dos tipos: Ecc000-140 y Ecc200. EzCad2 es compatible con Ecc200 en la actualidad. La Figura 4-21 muestra la configuración de parámetros de Data Matrix Barcode.

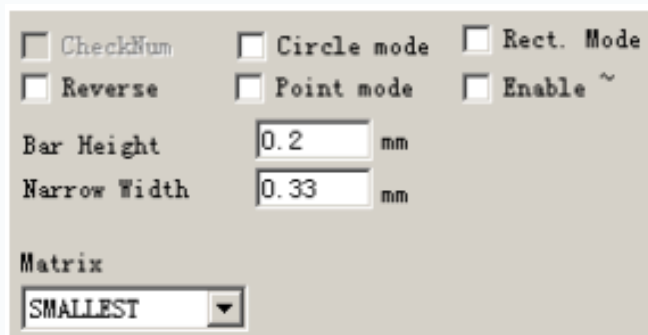


Figura 4-21 Configuración del parámetro del código de barras de la matriz de datos

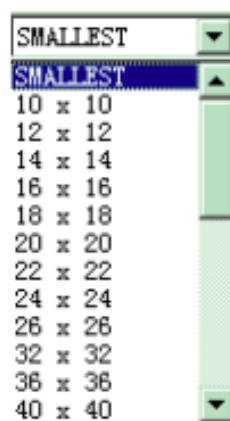


Figura 4-22 Tamaño del código de barras de la matriz de datos



Figura 4-23 Ancho de código de barras de matriz de datos

La matriz de datos tiene varios tamaños fijos, y los usuarios pueden elegir lo que quieran. Si se elige el tamaño más pequeño, el sistema seleccionará automáticamente el marco más pequeño para adaptarse a todos los textos que los usuarios han escrito.



Ancho estrecho: el ancho de la barra de la unidad (Figura 4-23)

3. Código de barras QRCODE:

QRCODE Barcode es un formato de código bidimensional (2D). El juego de caracteres incluye todos los valores ASCII. No hay restricciones de tamaño.

La figura 4-24, 4-25, 4-26 son el parámetro del código de barras QRCODE.



Figura 4-24 Código de barras QRCODE

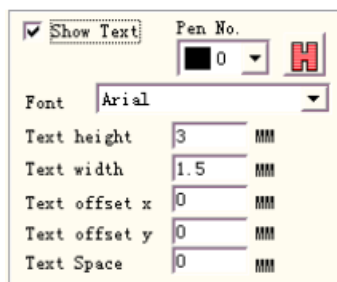


Figura 4-25 Configuración del texto del código de barras QRCODE

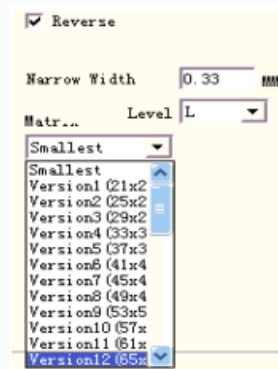


Figura 4-26 Configuración del parámetro de código de barras QRCODE

4. MicroQRCODE

Simplemente de código QR

5. CÓDIGO SENSIBLE CHINO

Código de barras 2D chino, incluye todas las palabras ASCII y chinas

6. Código de DEFINICIÓN DEL USUARIO:

USER DEFINE Code es el usuario puede definir el formato del código por sí mismo. La Figura 4-27 y la Figura 4-28 son la demostración del código definido por el usuario.

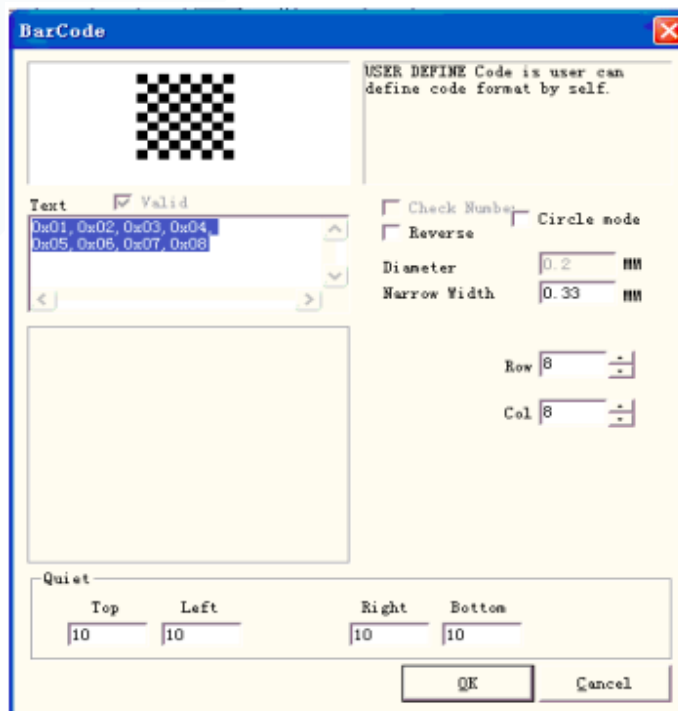


Figura 4-27 Configuración del parámetro de código de definición del usuario



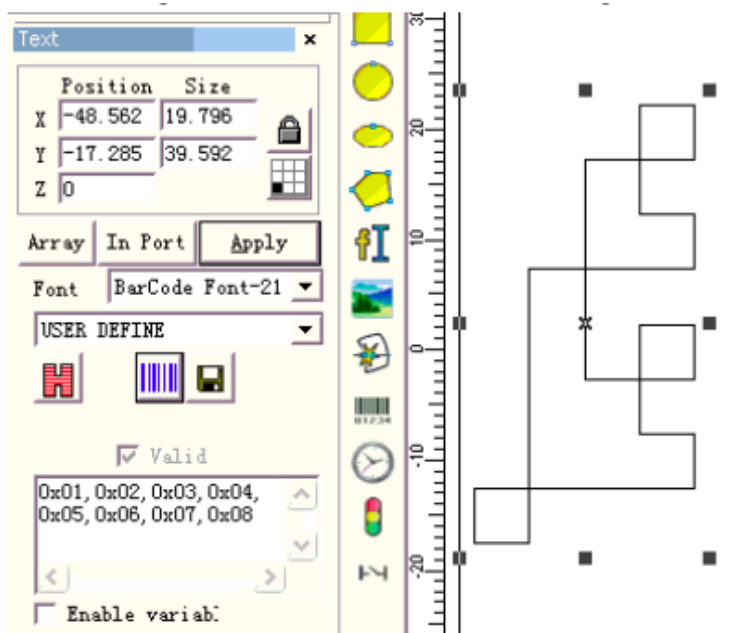


Figura 4-28 Código DEFINIR USUARIO

4.7.4 Texto variable

La función de texto variable está disponible después de que se selecciona.

☐ Enable variable Text

El texto variable es un texto disciplinario y dinámico que se puede personalizar durante la operación.

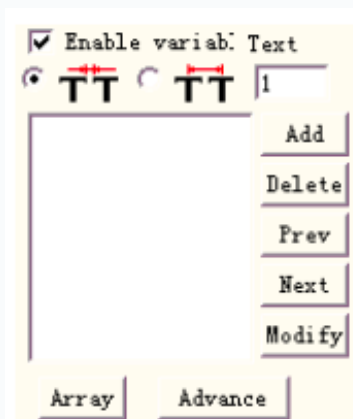


Figura 4-29 Atributos de texto variable



La distancia de caracteres adyacentes en la situación actual de disposición de caracteres de texto



A lo que se refiere el cálculo del espaciado entre caracteres adyacentes es al lado izquierdo del límite derecho del carácter al lado derecho distancia del límite izquierdo del carácter, vea la figura 4-30:



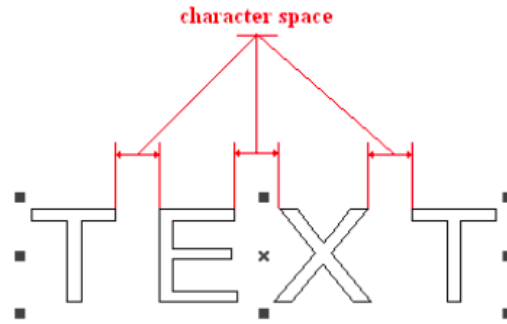


Figura 4-30 Calcular el espaciado según el límite de caracteres



A lo que se refiere el cálculo del espaciado de caracteres adyacente es al lado izquierdo del centro de caracteres a la distancia del centro de caracteres del lado derecho, vea la figura 4-31:

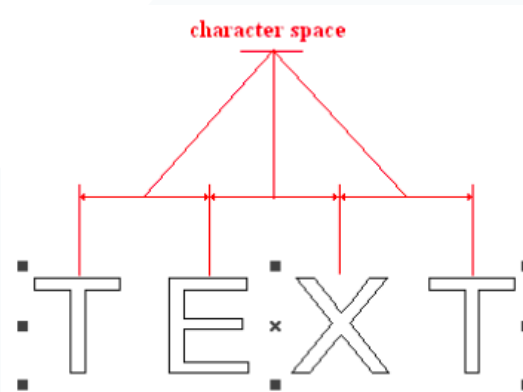


Figura 4-31 Calcular el espacio según el centro de caracteres

Array

es la matriz especial que se usa en la matriz de texto variable, cuando usa esta matriz el texto del tiempo para cambiar automáticamente, pero la propiedad del objeto 2.11 dice que la matriz no cambiará el objeto de texto, esta es la diferencia sobre estas dos matrices. Dentro de la edición internacional de EZCAD2, el texto variable es una cadena de caracteres de acuerdo con el orden sucesivo de cada tipo de elemento de texto de cambio en tiempo real diferente. El usuario puede, según la necesidad de aumentar cada tipo de elemento de texto variable, puede llevar el orden de clasificación al elemento de texto. Después de que el usuario haga clic en "aumenta", el sistema mostrará un cuadro de diálogo como se muestra en la Figura 4-32.



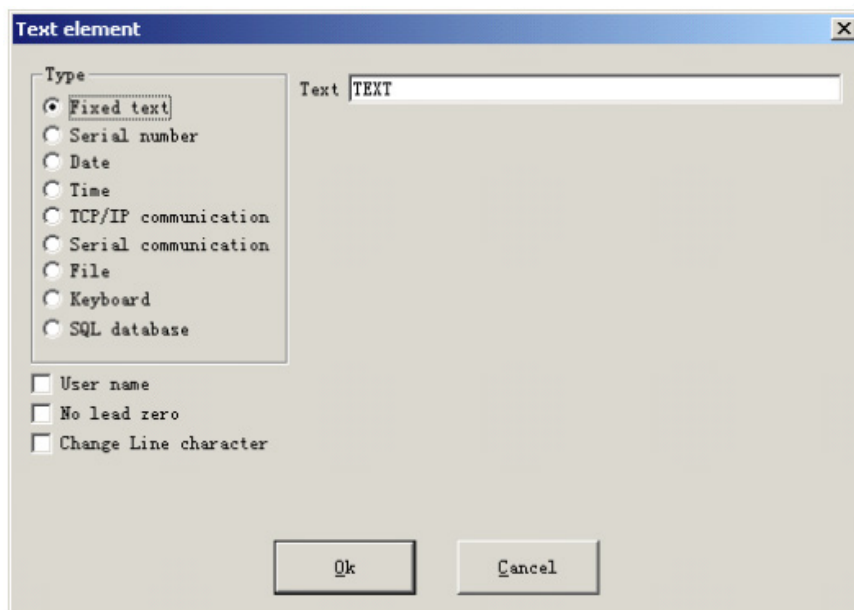


Figura 4-32 Cuadro de diálogo del elemento de texto

Actualmente EzCad2 admite 9 tipos de texto variable:

Texto fijo: se refiere al elemento invariable fijo en el proceso operativo.

Número de serie: el sistema cambiará el texto de acuerdo con el incremento fijo durante el proceso operativo.

Código de fecha: cuando se realiza la operación, el sistema recogerá automáticamente la información de fecha de la computadora como un nuevo texto formado.

Hora: cuando se realiza la operación, el sistema recogerá automáticamente la información de la hora de la computadora como un nuevo texto formado.

Comunicación TCP / IP: cuando se realiza la operación, el sistema recogerá el texto de la red.

Comunicación en serie: cuando se realiza la operación, el sistema recogerá el texto del puerto en serie.

Archivo: El sistema leerá en serie lo que se marcará en el archivo de texto personalizado línea por línea.

Teclado: los usuarios pueden escribir texto para marcarlo a través del teclado cuando la marca está en proceso.

Base de datos SQL: el sistema leerá en serie lo que se marcará en la base de datos línea por línea.

Texto fijo

El texto fijo se refiere al elemento fijo invariable en el proceso de operación.



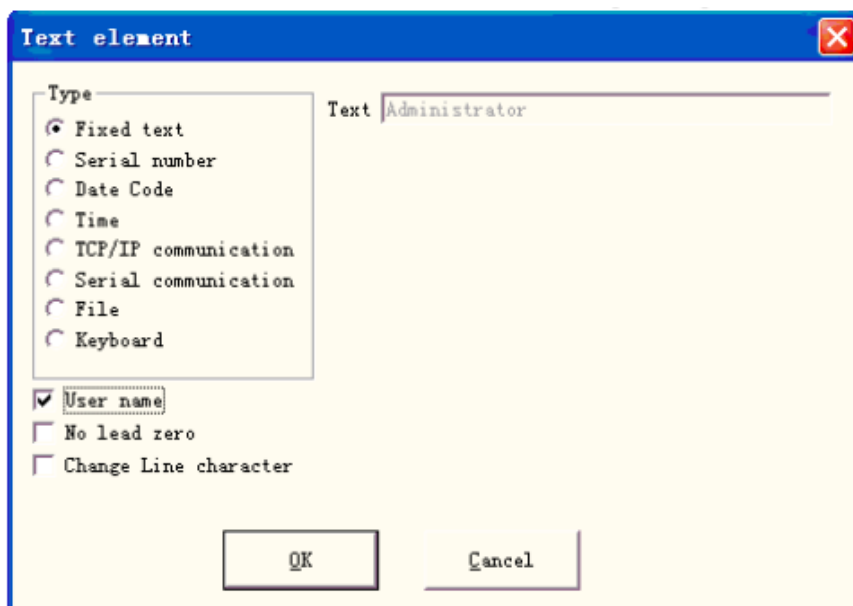


Figura 4-33 Texto fijo

Cambiar el carácter de la línea: se utiliza en texto variable, puede resolver la pregunta sobre el marcado de varias ramas del texto. Cuando la aplicación, aumenta un carácter de línea de cambio entre dos textos variables, el software de acuerdo con la rama de texto automático de posición de carácter de línea de cambio. Si muchos textos necesitan dividirse en líneas múltiples, solo necesita en la parte de atrás donde desea bifurcar el texto para aumentar un carácter de línea de cambio.

El texto fijo tiene una opción especial: cuando elige este elemento  **User name**, el sistema usa el nombre de usuario actual para reemplazar el texto fijo automáticamente. A continuación se explican con ejemplos la situación que debe utilizar en el texto fijo la función de nombre de usuario.

Si el presente debe procesar un lote de pieza de trabajo como se muestra en la Figura 4-34, debido a que el trabajador tiene tres turnos todos los días, para controlar la calidad que necesita cada operador marca su propio nombre, no procesa el parte en la pieza de trabajo. Debido a que solo el diseñador y el administrador tienen la jurisdicción del documento de procesamiento de cambios, el operador no puede cambiar el documento de procesamiento para aumentar su propio nombre, esta vez debe usar en el texto fijo la función de nombre de usuario.

El administrador debe habilitar "Debe ingresar y contraseña antes de usar" (consulte el Capítulo 2.6.7), luego establece un nombre de usuario y la contraseña para cada operador. El diseñador completa el documento de procesamiento que, como se muestra en la Figura 4-34, el último texto establece el nombre de usuario en la lista de objetos. Después de esto, cada operador se pone a trabajar, después de abrir EZCAD2, debe ingresar su propio nombre de usuario y la contraseña, en los procesos de este documento, el sistema cambia automáticamente al último nombre del operador de texto.

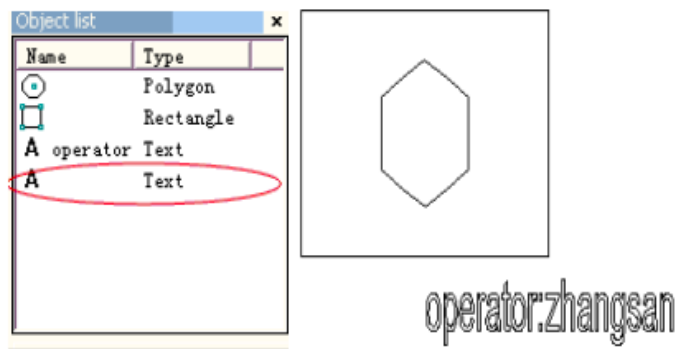


Figura 4-34 el ejemplo de procesamiento tiene el nombre de usuario en el texto fijo

Número de serie

El texto del número de serie es un texto que se cambia de acuerdo con el incremento fijo durante el proceso operativo.

Cuando se selecciona, una configuración de parámetro de número de serie aparecerá automáticamente en el cuadro de diálogo de texto variable. (Figura 4-35)

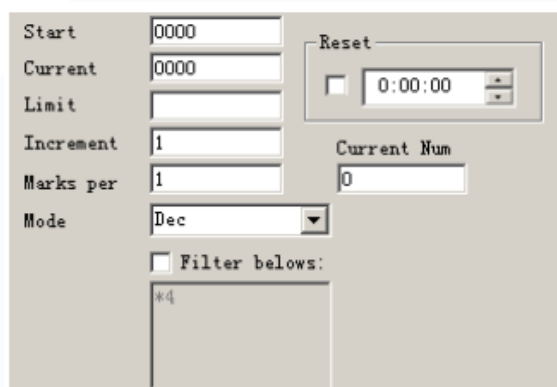


Figura 4-35 Definición del parámetro de número de serie

Modo: el número de serie actual del modo utilizado, consulte la figura 4-36.

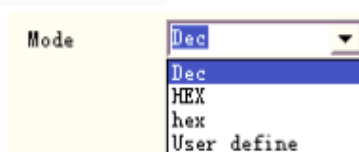


Figura 4-36 Modo de número de serie

Decimal: el número de serie se lleva de acuerdo con el sistema decimal, el carácter efectivo es de cero a nueve.

HEXADECIMAL: el número de serie se lleva según el sistema hexadecimal con mayúscula, el carácter efectivo es de A a F.

Hexadecimal: el número de serie se lleva de acuerdo con el sistema hexadecimal de letras minúsculas, el carácter efectivo es de a a f.

Definición del usuario: el número de serie lleva definido según el sistema de definición del usuario, después de seleccionar, el sistema mostrará un cuadro de diálogo como muestra la Figura 4-37.

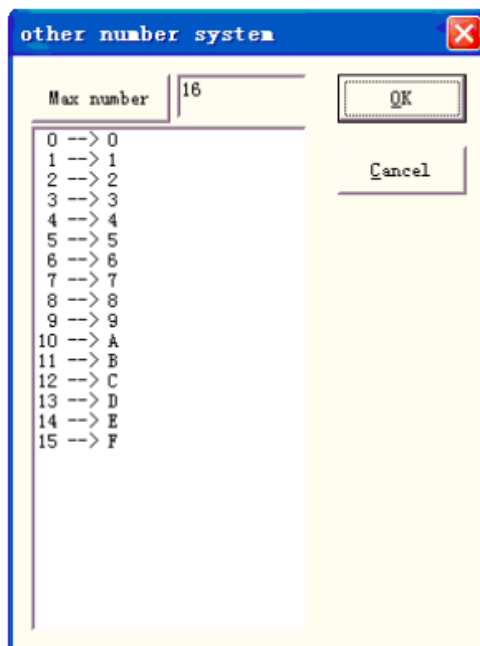


Figura 4-37 Cuadro de diálogo de otro sistema de números definido por el usuario

El usuario puede definir formas de transporte discrecionales entre 2 y 64, solo necesita definir el número máximo, y luego revisa cada número de serie correspondiente al texto

Inicio SN: este elemento indica el primer número de serie que se marcará actualmente

SN actual: el número de serie que se marcará actualmente

Límite: cuando marque el número de serie límite, volverá a comenzar automáticamente el número de serie

Incremento: el incremento del número de serie actual. El valor puede ser más o menos

Cuando el incremento es "1", y si el número de serie inicial es 0000, se agregará un incremento "1" al número de serie anterior. Por ejemplo, 0000, 0001, 0002, 0003 ... 9997, 9998, 9999, y cuando se trata de 9999, el sistema volverá a 0000 automáticamente. Cuando el incremento es "5", y si el número de serie inicial es 0000, el número de serie es: 0000, 0005, 0010, 0015, 0020, 0025 ... Otros pueden ser analogizados por esto.

Marcas por: El número marcado. Este elemento indica cuántas veces se marca cada número de serie antes de cambiar.

Número actual: el tiempo de marcado del número de serie actual, cuando el número de marcado es igual a las marcas por, pasará a 0 automáticamente

☐ **Filter belows:** si hace clic en él, el software no marcará un número especial en un dígito especial.



no marcará números que terminen en 4, * significa cualquier dígito. Restablecer: el número se convertirá en el SN de inicio en el tiempo establecido.

Código de fecha

Cuando se realiza la operación, el sistema recogerá automáticamente la información de la fecha de la computadora como un nuevo texto formado.

Cuando se selecciona, una definición de parámetro de fecha se mostrará automáticamente en el cuadro de diálogo. Como muestra la Figura 4-38, los usuarios pueden elegir directamente el tipo que prefieran.



Figura 4-38 Definición del parámetro de datos

Año — 2008: Use el año actual del reloj de la computadora para el texto correspondiente, el formulario tiene cuatro caracteres.

Año — 08: use el año actual del reloj de la computadora para el texto correspondiente, el formulario tiene dos caracteres: los últimos dos dígitos son efectivos para el año.

Mes — 07: Use el mes actual del reloj de la computadora para el texto correspondiente, el formulario tiene dos caracteres.

Día — 04: Use la fecha actual de cada mes del reloj de la computadora para el texto correspondiente, el formulario tiene dos caracteres.

Día — 186: El uso del reloj actual de la computadora este día toma el texto correspondiente del 1 de enero varios días, el formulario es de tres caracteres. (Lo que representa 001 es el 1 de enero, lo que representa 002 es el 2 de enero, lo que representa 003 es el 3 de enero, ex analogia)

Día de la semana — 5: use la fecha actual de la semana del reloj de la computadora para el texto correspondiente, el formulario tiene un carácter

Semana del año — 27: El uso del reloj actual de la computadora este día es varias semanas de este año para el texto que corresponde, la forma tiene dos caracteres (del 1 de enero al 7 de enero es 01, del 8 de enero al 14 de enero es 002, ex analogia)

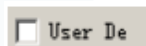
Fecha: cuando el sistema lee la fecha del reloj de la computadora, debe agregar que la fecha de desplazamiento es la fecha final, esta función se utiliza principalmente en el procesamiento de la pieza de trabajo que tiene la fecha de producción y garantiza las profesiones de la fecha de la naturaleza, etc.

Carácter de mes definido por el usuario: cuando se selecciona el mes como el texto correspondiente, se mostrará la Figura 4-39. Los usuarios pueden definir el carácter del mes, los cambios a otros caracteres que ya no usan el dígito que el software predeterminado, solo necesita hacer doble clic en el mes seleccionado, ingresar el mes otros caracteres, finalmente el mes que se muestra en el espacio de trabajo del software es con la entrada personaje.

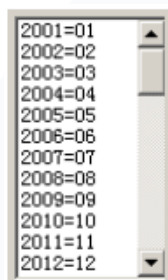




Figura 4-39 Carácter de mes definido por el usuario



haga clic, se mostrará el cuadro de diálogo siguiente, el usuario podría definir el año como necesidad del usuario



Hora

Cuando se realiza la operación, el sistema recogerá automáticamente la información de tiempo de la computadora como un nuevo texto formado.

Cuando se selecciona, una definición de parámetro de tiempo se mostrará en el cuadro de diálogo automáticamente. Como muestra la Figura 4-40, los usuarios pueden elegir directamente el tipo que prefieran.

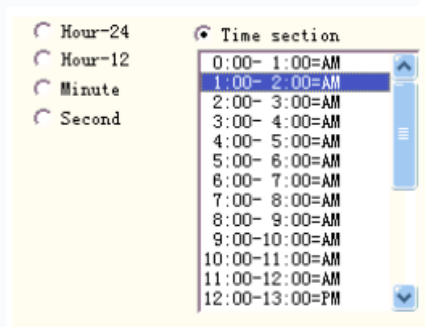


Figura 4-40 Sección de tiempo

Hora — 24: Use la hora actual del reloj de la computadora para el texto correspondiente, el formato de hora es el ajuste de 24 horas

Hora — 12: Use la hora actual del reloj de la computadora para el texto correspondiente, el formato de hora es el ajuste de 12 horas

Minuto: Use el minuto actual del reloj de la computadora para el texto correspondiente.

Segundo: Use el segundo reloj actual de la computadora para el texto correspondiente.

Sección de tiempo: se divide en 24 secciones de tiempo un día de 24 horas, el usuario puede definir que cada sección de tiempo sea un texto. Esta función utiliza principalmente en la pieza de trabajo el procesamiento que necesita tener la cantidad de información de ejecuciones.

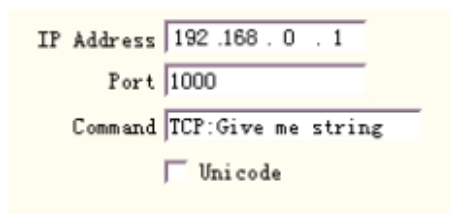


Comunicación TCP / IP

Cuando se realiza la operación, el sistema recogerá el texto de la red.

Aviso: La interfaz de red aquí es la interfaz de red que se usa en el acuerdo TCP / IP.

Cuando el usuario seleccionó la "comunicación TCP / IP", el parámetro definido se mostrará automáticamente en el cuadro de diálogo, consulte la figura 4-41:



IP Address 192.168.0.1
Port 1000
Command TCP:Give me string
☒ Unicode

Figura 4-41 Definición del parámetro de comunicación TCP / IP

Dirección IP: seleccione la dirección IP que lee los datos

Puerto: seleccione el puerto que usó la comunicación TCP / IP

Comando: cuando el sistema procesa este objeto de texto, el sistema a través de la interfaz de red transmitirá esta cadena de caracteres de orden a una computadora asignada a la dirección IP, solicita que la computadora envíe la cadena de caracteres que necesita procesar en este momento, el sistema no volverá hasta la que la computadora responda, después de la respuesta de la computadora, el sistema procesará el texto devuelto automáticamente.

Unicode: después de elegir esta opción, el sistema de transmisión a la computadora que el carácter de lectura asigna es el Unicode, de lo contrario es el formulario ASCII.

El siguiente ejemplo muestra cómo usar esta función:

Ahora tiene un cliente para procesar 10000 piezas de trabajo, en la pieza de trabajo el contenido marcado es un texto, pero cada pieza de trabajo que debe procesar el contenido de texto es diferente, por lo tanto, antes de procesar cada pieza de trabajo, debe leer en tiempo real el contenido de procesamiento a través de la red desde la red de área local en un servidor de computadora. (IP: 192.168.0.1 port is 1000)

1. Abra ezcad2 para establecer un objeto de texto, ajuste el tamaño del texto, la posición y el parámetro de procesamiento.
2. Elija el objeto de texto, seleccione "habilitar texto variable", haga clic en el botón "aumentar", el sistema activará un cuadro de diálogo Figura como 4-32, seleccione la comunicación TCP / IP, establezca el parámetro de interfaz de red, el parámetro de dirección de la IP se llena en la IP del servidor la computadora, aquí es 192.168.0.1; el parámetro del puerto se establece para usar en la comunicación el número de puerto, aquí es 1000, el parámetro de la interfaz de red debe ser idéntico con la computadora del servidor encendida, de lo contrario, no se podrá comunicar.
3. Establecer el comando es TCP: Dame cadena. (Este comando puede ser para el comando de definición de servidor aleatorio)
4. Después de cerrar el cuadro de diálogo, haga clic en el botón de la aplicación.
5. Haga clic en F2 para comenzar a procesar, la computadora enviará el comando "TCP: Dame una cadena" al servidor inmediatamente a través de la boca de la red y esperará a que el servidor regrese.
6. Después de que el servidor descubrió que la interfaz de red recibe el comando "TCP: Dame una cadena", lee la base de datos inmediatamente para obtener el texto que debe procesar la corriente y luego le da a la computadora local a través de la respuesta de la interfaz de red.



7. Después de que la computadora local obtiene el texto que debe procesar, cambia los datos de procesamiento para transmitirlos inmediatamente al tablero de marcado.
8. Después de que el tablero de marcado recibe los datos de procesamiento, controle el mecanizado para marcar la pieza de trabajo inmediatamente.

Diagrama de flujo como se muestra en la Figura 4-42:

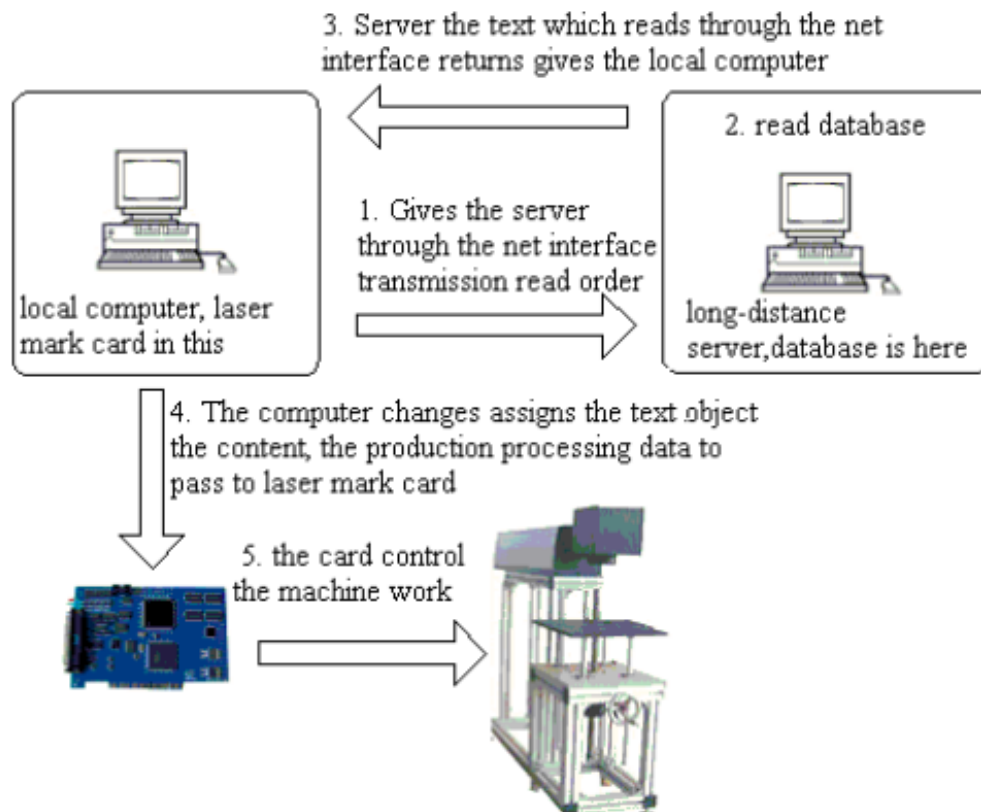


Figura 4-44 Diagrama de flujo de comunicación en serie

Archivo

Los archivos Txt y Excel son compatibles ahora.

1. Archivos de texto

Cuando seleccione el archivo TXT, se mostrará un cuadro de diálogo como se muestra en la Figura 4-45 para solicitar el nombre del archivo y el número de línea del texto actual.

Reinicio automático: si está marcado, el número de línea cambiará a 0 automáticamente Cuando llegue a la última línea. La siguiente marca comenzará desde la primera línea nuevamente. Leer todas las líneas: cuando los procesos del documento de texto leen directamente todo el documento.

2. Excel archivos

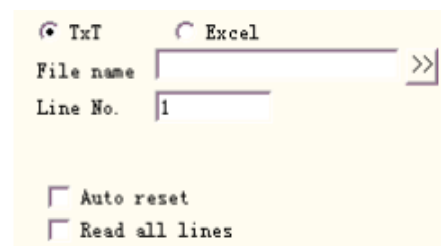


Figura 4-45 no esta en el doc



Tenemos que nombrar el nombre del archivo, el nombre del campo, el número de línea para indicarle al software qué celda de la tabla de Excel se marcará.

Nombre del archivo: la cadena de texto de la primera fila de la hoja de datos 1. Este parámetro indica qué columna se marcará.

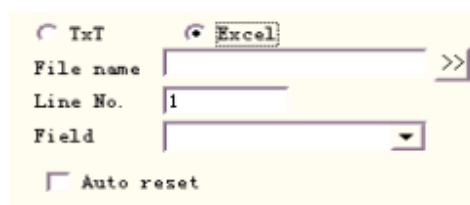


Figura 4-46 Definición del parámetro del documento de Excel

Teclado

El elemento del teclado es el texto que debe procesar desde la entrada del teclado por el usuario, cuando selecciona el elemento del teclado, se mostrará un cuadro de diálogo como se muestra en la Figura 4-47-a para pedirle al usuario que establezca el parámetro del elemento del teclado.

Recuento de caracteres fijo: el usuario debe ingresar una cadena con dígitos iguales a este recuento

Aviso: en el procesamiento, el sistema activará el cuadro de diálogo de entrada que solicita que el usuario ingrese el texto de procesamiento cuando se encuentra con el texto variable del teclado, como muestra la figura 4-47-b, esta vez el usuario ingresa directamente texto.

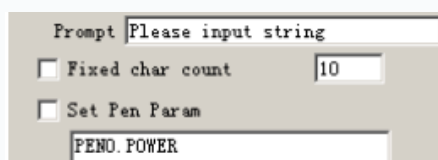


Figura 4-47-a Parámetro del elemento del teclado

Establecer el parámetro de lápiz:

Cuando se selecciona, podemos obtener potencia, velocidad, frecuencia desde la entrada del teclado, solo a través de la configuración de pen *.power, pen *.speed o pen *.freq. El "1" es el número de bolígrafo.

La función del elemento del teclado se usa con frecuencia en este tipo de situaciones cuando el procesamiento necesita la entrada en tiempo real del contenido del procesamiento. Si la necesidad del cliente actual es procesar un lote de piezas de trabajo, en cada pieza de trabajo se imprime con un código de barras, cuando el procesamiento necesita que el usuario escanee con la pistola de escaneo de códigos de barras en tiempo real la pieza de trabajo para leer el contenido del código de barras, luego con láser para marcar la pieza de trabajo asignada en la posición, en este momento puede usar la función del elemento del teclado. En los resortes del sistema de tiempo de procesamiento, como la figura 4-47-b muestra el cuadro de diálogo, el operador con la pieza de trabajo del código de barras de lectura de la pistola de escaneo de códigos de barras, la pistola de escaneo de códigos de barras ingresa el contenido leído en el cuadro de diálogo dentro y cierra automáticamente, entonces el sistema comenzará a procesar el contenido leído hace un momento automáticamente.



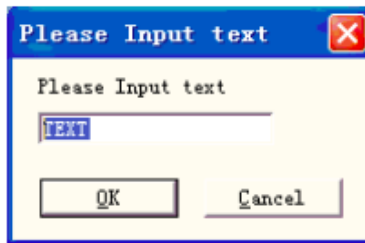


Figura 4--47-b Cuadro de diálogo de texto de entrada del teclado

Avanzar

Haga clic en "Avanzar" y se mostrará el cuadro de diálogo como se muestra en la Figura 4-48

Habilitar ancho fijo: No importa cuánto tiempo sea el texto, la longitud será limitada en este rango.

Marcar uno mismo: en ciertas situaciones, el usuario necesita dividir el texto del teclado de entrada y luego colocarlos en una posición diferente para marcar, al mismo tiempo también necesita marcar este texto del teclado, la aplicación esta la función puede cumplir estos requisitos

Después de establecer los parámetros del carácter de división, seleccione "Marcar a sí mismo, cuando la marcación marca el carácter de división además, también marcará todo el texto del teclado en la posición correspondiente que ingresó hace un momento.

En la actualidad, la función Advance tiene una función de cadena de caracteres dividida. El siguiente ejemplo de procesamiento lo explicará.

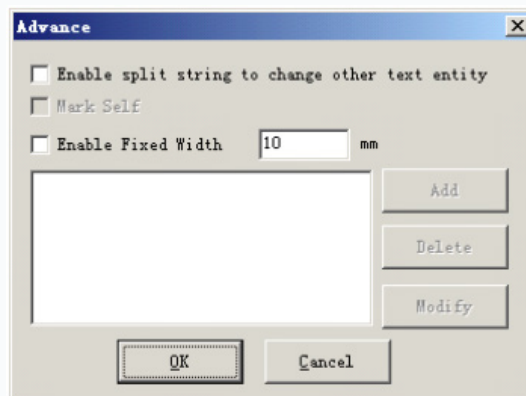


Figura 4-48 Cuadro de diálogo de función avanzada

Por ejemplo: en los Juegos Olímpicos de Beijing, el boleto imprime en el código de barras el número de entrada del campo deportivo y la información del número de asiento, pero el humano no puede distinguir el código de barras directamente, debe usar el láser para marcar esta información en el boleto asigna en el puesto. En este momento podemos usar la función de cadena de caracteres divididos, a través de la pistola de lectura de códigos de barras lee el número de serie, luego divide el número de serie automáticamente y procesa para asignar la posición. Como se muestra en la Figura 4-49, el boceto del boleto de los Juegos Olímpicos, el código de barras que sigue al número de serie es el contenido del código de barras, el número de serie tiene 7 caracteres, primero 3

número de entrada de expresión de caracteres, último número de asiento de expresión de 4 caracteres, qué lectura de la pistola de lectura de códigos de barras es la cadena de caracteres completa, EZCAD2 debe dividir el número de serie de lecturas de acuerdo con la solicitud y asigna automáticamente la posición.



número de entrada de expresión de caracteres, último número de asiento de expresión de 4 caracteres, qué lectura de la pistola de lectura de códigos de barras es la cadena de caracteres completa, EZCAD2 debe dividir el número de serie de lecturas de acuerdo con la solicitud y asigna automáticamente la posición.



Figura 4—49 Mapa de bocetos de boletos para los Juegos Olímpicos

1. Primero establece un texto variable de teclado:
establecer texto— → habilitar texto variable— → agregar— → teclado, como la figura 4-50-a:

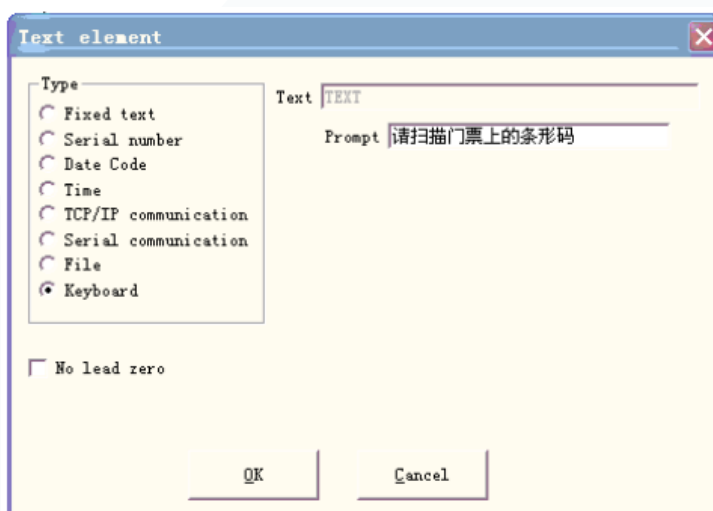


Figura 4-50-a Teclado

2. Ingrese el mensaje de solicitud, haga clic en "Aceptar", luego podemos obtener la figura 4-50-b.

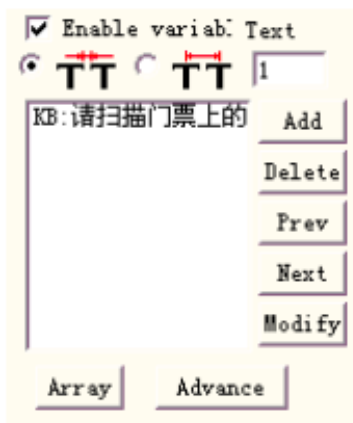


Figura 4-50-b Parámetro de texto del teclado

3. Seleccione "Avanzar" y luego se mostrará el cuadro de diálogo como se muestra en la Figura 4-48.

4. Seleccione "habilitar cadena dividida para cambiar otra entidad de texto" para revisar que le haya asignado el nombre del objeto de texto, haga clic en "Agregar" y luego se mostrará el cuadro de diálogo como se muestra en la Figura 4-50-c.

Índice del primer carácter en la cadena: en el texto TEXT1, el primer carácter son los varios caracteres en la cadena de caracteres de texto variable del teclado.

El número de caracteres para extraer de la cadena: extraiga cuántos caracteres en la cadena de caracteres del texto variable del teclado.

El nombre de la entidad de texto que desea cambiar: el nombre de texto fijo en el que se encuentra el carácter de la lectura dividida.

Agregar CharMode: haga clic en él y luego agregue los caracteres divididos detrás del texto

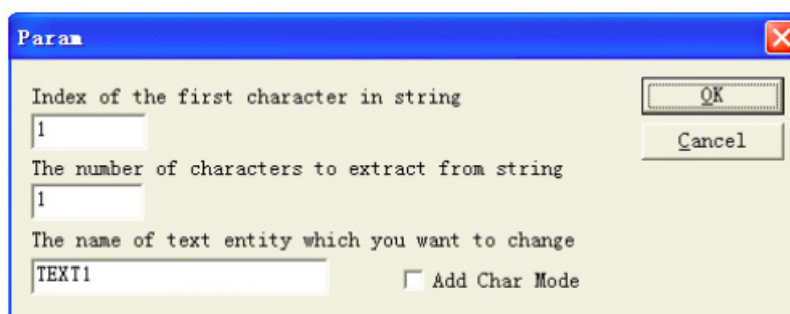


Figura 4-50-c Agregar parámetro de cadena de caracteres divididos

Aquí aumenta dos condiciones, una revisa TEXT1 el objeto, comienza desde el 1er carácter para tomar 3 caracteres, la otra revisa TEXT2 el objeto, comienza desde el 4to carácter para tomar 4 caracteres. Finalmente, el resultado como la figura 4-50-d muestra el cuadro de diálogo.

5. Establezca dos objetos de texto y cambie su nombre TEXT1, TEXT2.

Aquí debe prestar atención a que el texto variable del teclado debe organizarse antes de dos textos fijos en la lista de objetos, el objeto TEXT1 coloca la posición que debe procesar el número de entrada, el objeto TEXT2 coloca la posición que debe procesar el número de asiento, luego establece el procesamiento parámetro.

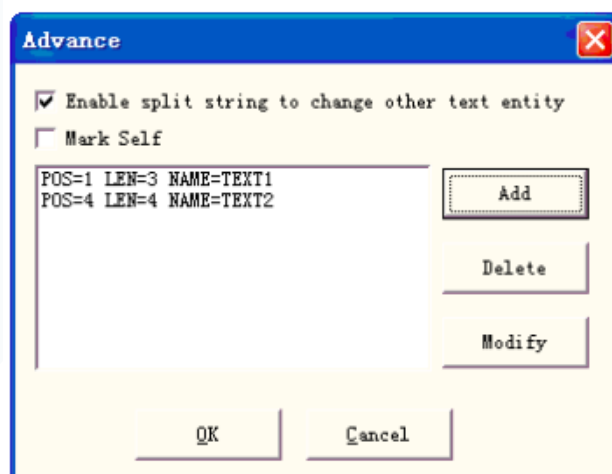


Figura 4-50-d El resultado agrega una cadena de caracteres dividida

6. Haga clic en "Marcar" y luego se mostrará el cuadro de diálogo que se muestra como la Figura 4-50-e, el usuario usa la pistola de escaneo de códigos de barras escaneando el código de barras del ticket, el sistema colocará la división del número de serie dentro de TEXT1 y TEXT2 y procesará automáticamente.

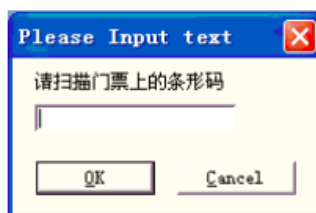


Figura 4-50-c Agregar parámetro de cadena de caracteres divididos

4.8 Mapa de bits

Para agregar una foto, los usuarios pueden seleccionar el comando "Mapa de bits" en el menú Dibujar o hacer clic en el icono  en la barra de herramientas



Luego, el sistema abrirá un cuadro de diálogo como se muestra en la Figura 4-51 para abrir un archivo gráfico.

Los formatos de archivos gráficos compatibles actuales son: Bmp ; Jpeg, Jpg ; Gif ; Tga ; Png ; Tiff, Tif ;

Mostrar vista previa: cuando los usuarios seleccionen un archivo gráfico, se mostrará una vista previa en el cuadro de diálogo.

Poner al centro: coloca el centro de la foto en el origen

Cuando termine de agregar una foto, aparecerá una configuración de parámetro "Mapa de bits" en la barra de herramientas de propiedades, como se muestra en la Figura 4-52.



Archivo dinámico: si volver a leer los archivos cuando está en proceso.

DPI fijo: cuando se selecciona, el sistema sujetará el DPI no fijado de la foto dinámica. Cuanto más alto es el nivel de DPI, más cerca se juntan los puntos; y la precisión de la foto es mejor, entonces el tiempo de marcado es más largo.

DPI: punto por pulgada; 1 pulgada es de aproximadamente 25.4 milímetros

Tamaño fijo X: cuando se marca, el ancho de la foto dinámica se conservará en un tamaño designado, y si no se marca, el ancho de la foto será el tamaño original de la foto.

Tamaño fijo Y: cuando se marca, la altura de la foto dinámica se conservará en un tamaño designado, y si no se marca, la altura de la foto será el tamaño original de la foto.

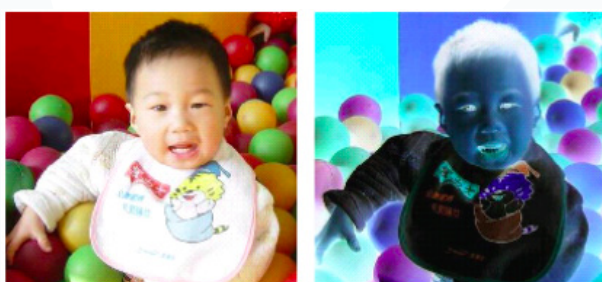


Figura 4-53 Efecto invertido (izquierda es original)

Gris: cambie las fotos en color a gris del nivel 256 (Figura 4-54)

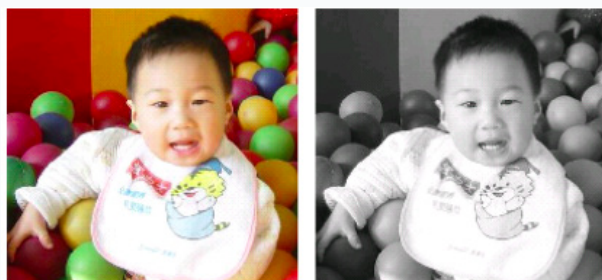


Figura 4-54 Color y gris (la izquierda es original)

Dither: este efecto es similar con la función "Ajuste de gris" en Adobe PhotoShop. Utiliza el color blanco y negro para simular una imagen gris, a fin de lograr un efecto gris con puntos dispuestos en diferentes densidades, como muestra la Figura 4-55. (La barra blanca en la foto fue causada por la pantalla, que no se marcará).

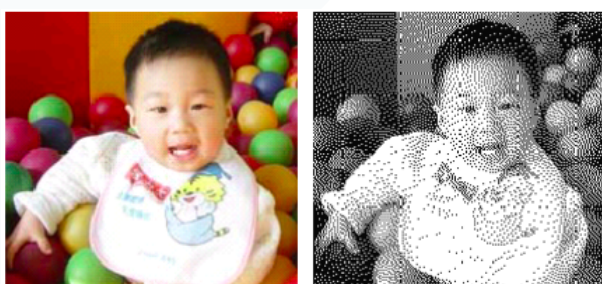


Figura 4-55 Dither



Figura 4-52

Parámetro de mapa de bits

Haga clic en el botón "Expandir" para ejecutar el cuadro de diálogo "Mapa de bits". (Figura 4-56)

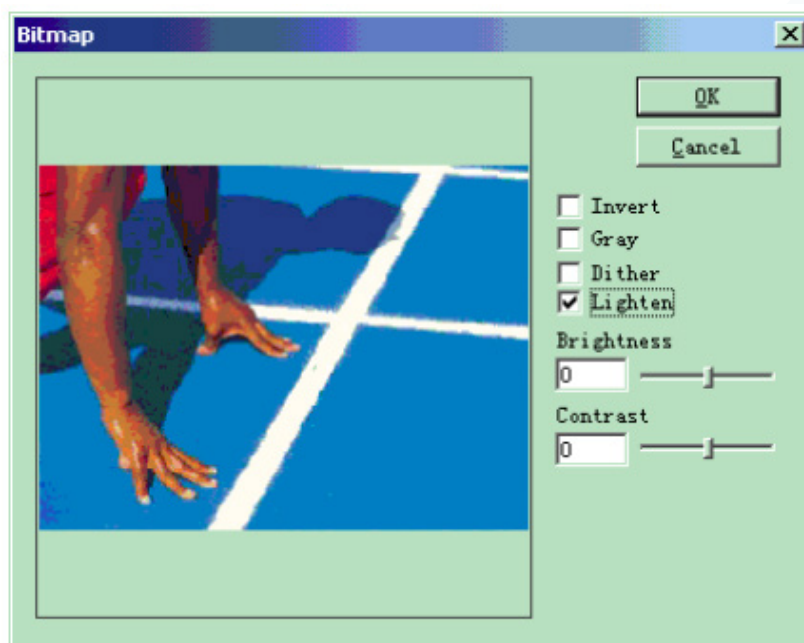


Figura 4-56 Cuadro de diálogo de mapa de bits

Aclarar: ajusta los valores de brillo y contraste de la imagen actual.

Modo de escaneo:

Escaneo bidireccional: el modo de escaneo es bidireccional cuando está en proceso de marcado (Figura 4-57)

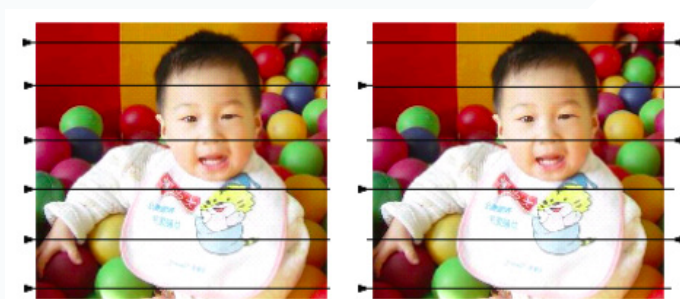


Figura 4-57 La izquierda es un escaneo unilateral; derecho es bidireccional

Modo de marca:

Modo de perforación: si el láser se mantiene encendido o restringido en el tiempo designado para cada marca de punto cuando está en proceso

Ajustar potencia: si la potencia del láser se ajusta de acuerdo con el nivel de gris de cada punto cuando está en proceso

Ampliar parámetro: Figura 4-58

Exploración Y: la exploración se ejecutará a lo largo del eje Y línea por línea.



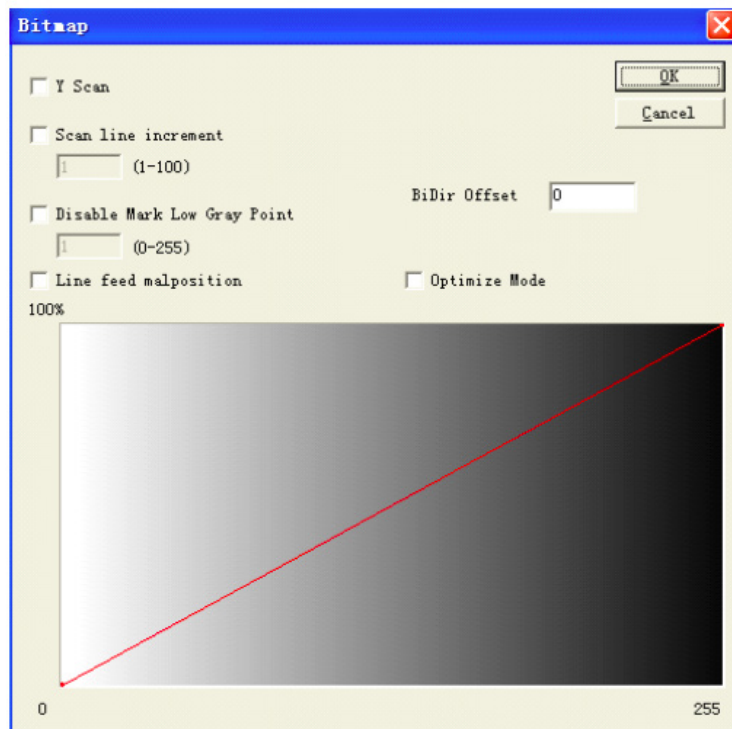


Figura 4-58 Parámetro de escaneo

Incremento de línea de escaneo: este elemento indica si escanear línea por línea u omitir algunas líneas. Esta función puede acelerar la velocidad de marcado cuando se requiere un marcado de baja precisión.

Deshabilitar Marcar punto gris bajo: este elemento indica que cada punto está marcado o solo marca puntos grises más grandes. Esta función puede acelerar la velocidad de marcado cuando se requiere un marcado de baja precisión.

Malposición de avance de línea: el punto no está alineado entre dos filas adyacentes, pero el punto está alineado con la posición que está en el medio de dos puntos en la línea anterior, para evitar el rastro de marcado.

Figura de potencia gris: para mejorar los resultados de marcado, puede modificar parte de la escala de grises correspondiente a la potencia

Modo de optimización: calcule la velocidad de marcado de acuerdo con el DPI y la frecuencia para optimizar la velocidad de marcado y el resultado

BiDir Offset: mejora el problema de marcado de borde no alineado

4.9 Archivo vectorial

Para ingresar un archivo vectorial, los usuarios pueden seleccionar el comando "Archivo vectorial" en el menú Dibujar o hacer clic en el icono.



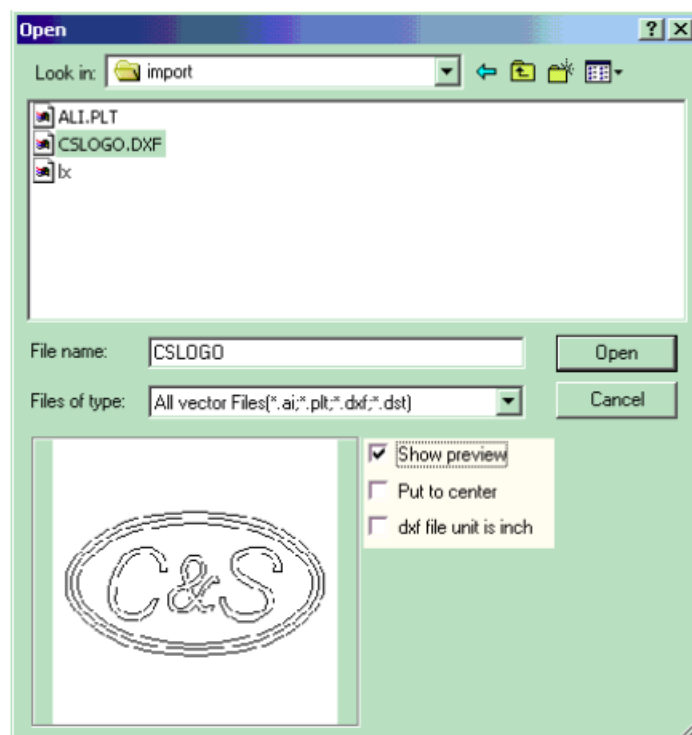


Figura 4-59 Ingrese un archivo vectorial

Aparecerá un cuadro de diálogo emergente para solicitar que se ingrese el archivo vectorial.

Los formatos de archivo de vectores compatibles actuales son: PLT, DXF, AI, DST; SVG; NC; BOT

NOTA: Si los archivos vectoriales incluyen información de color (cuando lo dibuja con un software de imagen como CorelDraw, AutoCAD, Photoshop, etc.), Ezcad puede distinguir el color automáticamente. Luego, el usuario puede elegir el objeto de acuerdo con el color o el lápiz (consulte el Capítulo 4.12) y establecer los parámetros de marcado (consulte el Capítulo 10.1 "color", "lápiz")

Cuando los usuarios han abierto un archivo vectorial, aparecerá una configuración de parámetros de archivo vectorial como muestra la Figura 4-60.

4.10 Lapso de tiempo

Para ingresar el Time-lapser, los usuarios pueden seleccionar el comando "Time-lapser" en menú de dibujo o hacer clic en el icono.



Cuando se selecciona, habrá una configuración de propiedad del lapso de tiempo que se muestra en la barra de herramientas de propiedades como muestra la Figura 4-61.

Tiempo de espera: la marca se detendrá hasta que haya pasado un tiempo específico.



Figura 4-61 Tiempo de espera

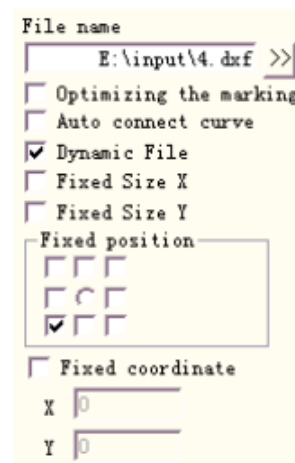


Figura 4-60 Configuración del parámetro del archivo vectorial



4.11 Puerto de entrada

Para verificar la señal de entrada, los usuarios pueden seleccionar el comando "Puerto de entrada" en el menú Dibujar o hacer clic en el icono. 

Cuando se selecciona, aparecerá una configuración de propiedad de puerto de entrada en la Barra de herramientas de propiedades como muestra la Figura 4-62.

Condición de control de E / S: el software hará una pausa hasta que la señal de entrada sea igual a la condición de control de E / S.

Mensaje: Si está marcado, el software abrirá un cuadro de mensaje para informar al usuario. El texto del mensaje puede ser definido de forma personalizada.

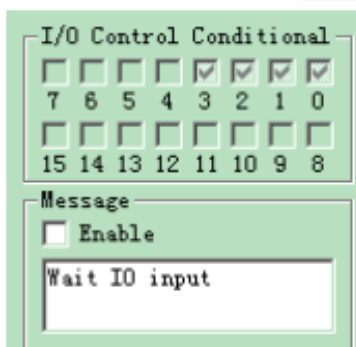


Figura 4-62 Parámetro de entrada

4.12 Puerto de salida

Para emitir la señal, los usuarios pueden seleccionar el comando "Puerto de salida" en el menú Dibujar o hacer clic en el icono. 

Cuando está marcada, aparecerá una configuración de propiedad del puerto de salida en la Barra de herramientas de propiedades como muestra la Figura 4-63.

 : Este icono indica que el sistema exportará un voltaje de alto nivel (compatible con TTL) cuando la operación se realice en el puerto de salida actual.

 : Este icono indica que el sistema exportará un voltaje de bajo nivel (compatible con TTL) cuando la operación se realice en el puerto de salida actual.

 : Este icono indica que el sistema exportará un nivel fijo.

 : Este icono indica que el sistema exportará un pulso.

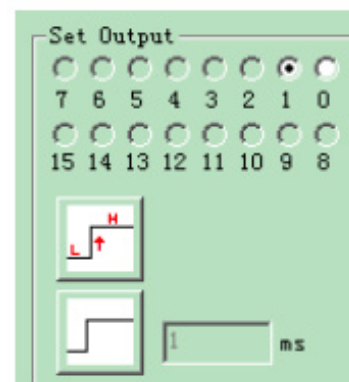


Figura 4-63

4.13 Seleccionar

El icono  en la parte superior de la barra de herramientas Dibujar se usa para seleccionar un objeto. El estado presionado de este icono indica que el comando actual es "seleccionar". Ahora, puede usar el mouse para hacer clic en el objeto en el espacio de trabajo para seleccionarlo. El software EzCad2 tiene la función de "ajuste automático". Cuando mueve el mouse en el espacio de trabajo y se acerca a una curva, el puntero del mouse se cambiará automáticamente  y ahora puede presionar el botón izquierdo del mouse para seleccionar el objeto.





Figura 4-64 Seleccionar barra de herramientas

También puede seleccionar un objeto moviendo el mouse mientras presiona el botón izquierdo del mouse, y aparecerá un marco punteado en el área a medida que se mueve el mouse. Este método de selección se llama "Selección de cuadro". Si la dirección de movimiento del mouse es de izquierda a derecha, solo se seleccionarán los objetos completamente involucrados en el marco discontinuo; y si la dirección de movimiento del mouse es de derecha a izquierda, se seleccionarán todos los objetos tocados por el marco punteado.

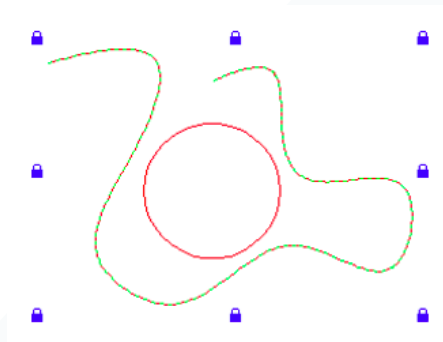


Figura 4-65 Bloquear un objeto

Cuando se elige el comando "Seleccionar", aparecerá una barra de herramientas Seleccionar y puede realizar algunas operaciones específicas. (Figura 4-64)



: Este icono indica que debe seleccionar todos los objetos en el espacio de trabajo actual.



: Invertir selección



: Este icono indica que se debe eliminar el objeto actual seleccionado.



: Este icono indica que el objeto actual está bloqueado. Los usuarios no pueden realizar ninguna operación sobre el objeto bloqueado, y aparecerán algunos iconos de bloqueo alrededor del objeto (Figura 4-65)



: desbloquear el objeto bloqueado



: Este ícono indica que se desbloquean todos los objetos bloqueados.

Como muestra la Figura 4-65, la curva de Bezier está bloqueada y el círculo no, y ahora no puede realizar ninguna operación en el objeto de la curva, como editar, modificar, mover, hacer zoom, etc.



: Poner el objeto seleccionado en el origen



: Este ícono indica que debe usar un lápiz diferente para seleccionar objetos. Al hacer clic, aparecerá un cuadro de diálogo como muestra la Figura 4-66.

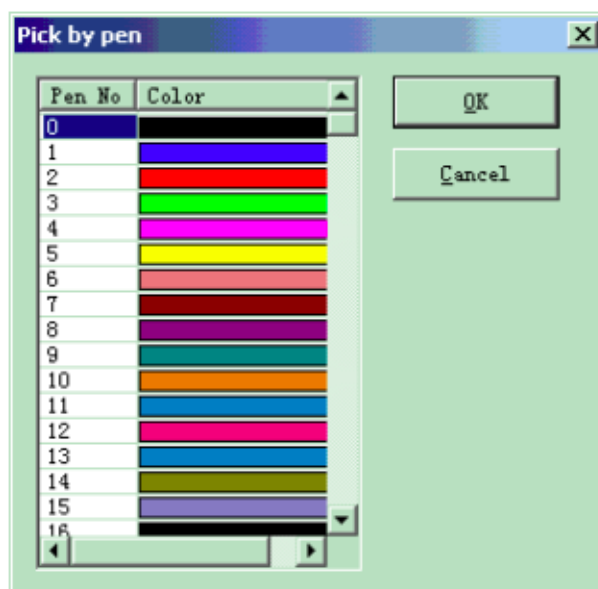


Figura 4-66 Seleccionar objeto por lápiz

4.14 Edición de nodos

Todos los objetos dibujados en EzCad2 son gráficos vectoriales. Los usuarios pueden modificar la forma de un objeto editando los nodos.

Para editar nodos, puede presionar el icono  en la barra de herramientas Dibujar. Al hacer clic en un objeto en el espacio de trabajo, aparecerá un nodo alrededor del objeto. Los nodos se denotan como cuadrados huecos, y el más grande es el punto de partida de la curva. Cuando se selecciona, aparecerá una barra de herramientas de edición de nodos como se muestra en la Figura 4-67.

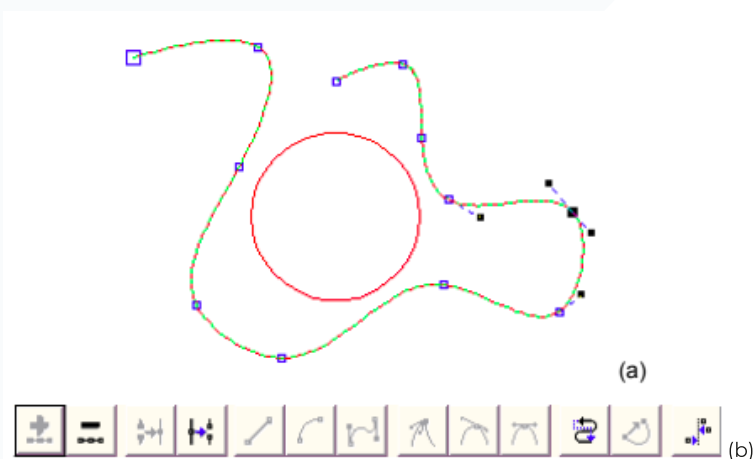


Figura 4-67 Edición de nodos
(a) Nodos (b) Barra de herramientas de edición de nodos



: Este icono se utiliza para agregar un nodo. Cuando haga clic en cualquier punto de la curva donde no haya nodo, aparecerá un círculo negro sólido, y ahora los usuarios pueden agregar un nodo haciendo clic en este icono.



: Este icono se utiliza para eliminar un nodo. Al hacer clic en cualquier nodo de la curva, el nodo se oscurecerá, y aquí los usuarios pueden hacer clic en este icono para eliminarlo.



: Este icono se utiliza para combinar dos nodos. Si dos nodos están lo suficientemente cerca, los usuarios pueden "seleccionar marco" los dos nodos y hacer clic en este icono para combinarlos en un nodo.



: Este icono se utiliza para separar un nodo. Cuando los usuarios hacen clic en un nodo en la curva, el nodo se oscurecerá, y luego podemos hacer clic en este icono para separar este nodo en dos nodos separados.



: Este icono se utiliza para convertir curvas en líneas. Los usuarios pueden hacer clic en cualquier posición entre dos nodos vecinos y seleccionar el comando "Línea" para hacer la curva (línea / arco / curva) entre los dos nodos en una línea.



: Este icono se utiliza para convertir curvas en arcos. Los usuarios pueden hacer clic en cualquier posición entre dos nodos vecinos y seleccionar el comando "Arco" para convertir la curva (línea / arco / curva) entre los dos nodos en un arco.



: Este icono se utiliza para convertir curvas en curvas. Los usuarios pueden hacer clic en cualquier posición entre dos nodos vecinos y seleccionar el comando "Curva" para convertir la curva (línea / arco / curva) entre los dos nodos en una curva.



: Este icono se utiliza para afilar un nodo. Cuando se selecciona, una nitidez ocupará el lugar del nodo, y la curva es aguda.



: Este icono se utiliza para suavizar un nodo. Cuando se selecciona, el nodo se cambiará a una curva suave.



: Este icono se utiliza para simular una curva. Si hace clic en un nodo y selecciona el comando "Simimetrizar", las curvas en ambos lados del nodo se simularán.



: Este icono se usa para cambiar las direcciones de una curva, intercambiando los puntos de inicio y finalización.



: Este icono se utiliza para cerrar una curva.



: Este icono se utiliza para alinear objetos. Cuando los usuarios "seleccionan marco" más de dos nodos y hacen clic en este icono, aparecerá un cuadro de diálogo de Alineación de nodos, y puede elegir las formas de alineación, arriba, abajo, izquierda, derecha, por ejemplo.

NOTA: No puede editar nodos en objetos de texto y objetos de sombreado; Puede editar los nodos de ruta de textos curvos.

4.17 Distancia del codificador

Seleccione el comando "Distancia del codificador" en el menú Dibujar, la Lista de objetos mostrará la distancia del codificador como muestra la Figura 4-68.

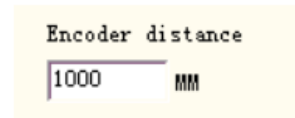


Figura 4-68 Distancia del codificador

La "distancia del codificador" se utiliza para probar la distancia de movimiento en la marca de vuelo. Parámetros del codificador, consulte "Instrucciones de marcado sobre la marcha".

Capítulo 5 Menú Modificar

Los comandos en el menú Modificar llevarán a cabo operaciones sencillas en objetos seleccionados, como Transformación, Plástico, Edición de curvas, Alineación, etc. (Figura 5-1)

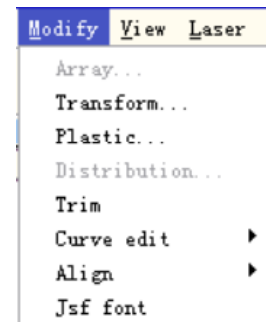


Figura 5-1 Menú Modificar

5.1 Matriz

Haga clic en "Matriz", podemos ver la figura 5-2 (a)

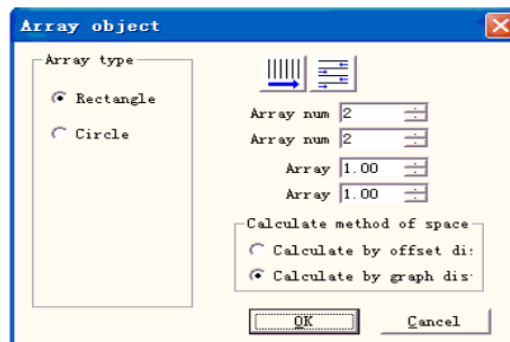


Figura 5-2-a Cuadro de diálogo Matriz (Rectángulo)

Rectángulo: el gráfico de acuerdo con la matriz rectangular

Círculo: el gráfico de acuerdo con la matriz circular

La figura 5-2 (a) es el cuadro de diálogo Rectangle Array



: Establecer la fila de la matriz como marca de precedencia



: Matriz bidireccional

Numero de matriz : el número de fila

Numero de matriz : el número de columna

Matriz: el espacio entre dos objetos en dirección X

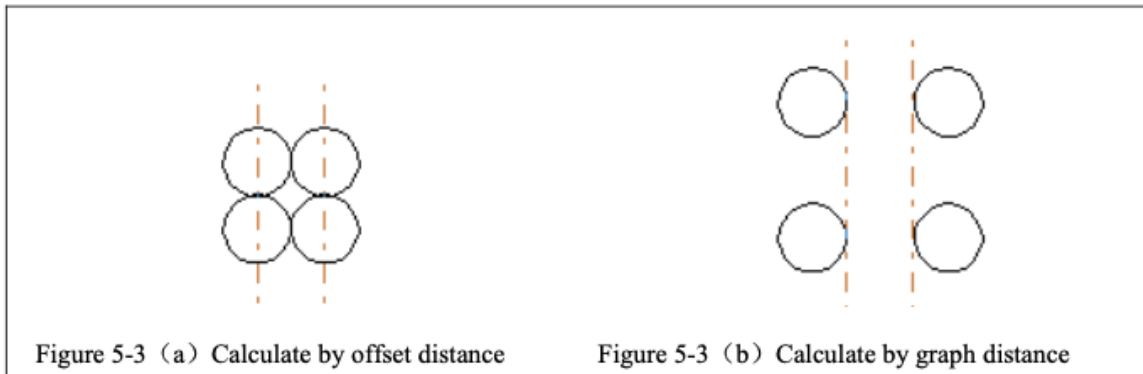
Matriz: el espacio entre dos objetos en dirección Y



Calcular por distancia de desplazamiento: el espacio de los gráficos se calcula por distancia de desplazamiento. (Figura 5-3 (a))

Calcular por distancia del gráfico: el espacio de los gráficos se calcula por la distancia del gráfico. (Figura 5-3 (b))

Si seleccionamos el tipo de matriz es "Círculo", podemos ver la figura 5-2 (b):



: La matriz de gráficos es en sentido horario o antihorario.

Número de matriz: el número de gráfico.

Radio: El radio del círculo.

Ángulo inicial: el ángulo entre los gráficos iniciales del círculo.

Ángulo: el ángulo entre dos gráficos.

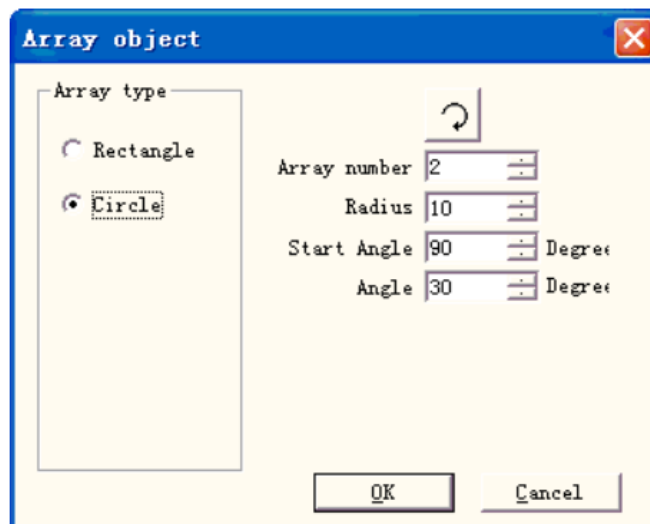


Figura 5-2-b Cuadro de diálogo Matriz (círculo)

5.2 Transformación

Cuando se selecciona, aparecerá un cuadro de configuración de parámetros como muestra la Figura 5-4.



5.2.1 Mover



: herramienta de paseo para mover objetos

Posición: las coordenadas de la marca de referencia del objeto actual seleccionado. Esta función es la misma que la Posición, que se introduce en la etiqueta de objeto de la barra de herramientas de propiedades en el capítulo 2.10.



: seleccione una marca de referencia de un objeto

Posición relativa: use coordenadas relativas

Apply : Activar la modificación

Apply to copy object : Este elemento se usa para copiar el objeto seleccionado actual y moverlo a un nuevo lugar.

5.2.2 Rotar



: gira tu objeto

Cuando se selecciona, aparecerá una configuración de parámetro en el cuadro de configuración de transformación como se muestra en la Figura 5-5.

Ángulo: ángulo para rotar

Centro: las coordenadas de la marca de referencia del objeto seleccionado actualmente



: Seleccione una marca de referencia de un objeto

Centro relativo: cambie las coordenadas actuales en coordenadas relativas

Apply : Aplicar. Deje activa la modificación del objeto actual

Apply to copy object : Este elemento se usa para copiar el objeto seleccionado actual y rotarlo a un nuevo lugar.

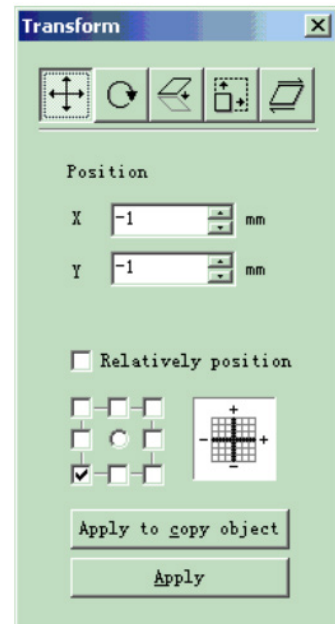


Figura 5-4 Transformación

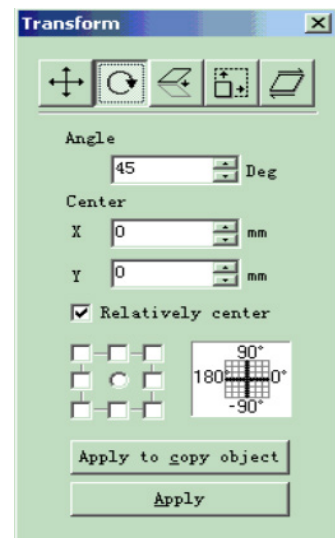


Figura 5-5 Rotar



5.2.3 Espejo



: refleja el objeto seleccionado actual

Cuando seleccione el comando espejo, aparecerá un cuadro de configuración de parámetros como muestra la Figura 5-6.

Escala: la relación de zoom del tamaño X / Y después de reflejarse



: El espejo vertical del objeto actual



: El espejo horizontal del objeto actual



: seleccione una marca de referencia de un objeto

Apply

: Dejar activa la modificación del objeto actual

Apply to copy object

: Este elemento se utiliza para copiar el objeto seleccionado actual y reflejarlo en un lugar ahora.

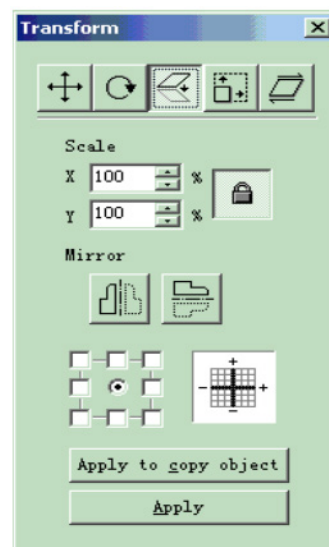


Figura 5-6 Espejo

5.2.4 Zoom



: acerca tus objetos

Cuando se selecciona, aparecerá un cuadro de diálogo como se muestra en la Figura 5-7.

Tamaño: el tamaño después de hacer zoom. Esta función es la misma que el Tamaño que se introduce en la etiqueta de objeto de la barra de herramientas de propiedades en el capítulo 2.10.



: seleccione una marca de referencia de un objeto

Apply

: Dejar activa la modificación del objeto actual

Apply to copy object

: Este elemento se usa para copiar el objeto seleccionado actual y acercarlo a un lugar ahora.

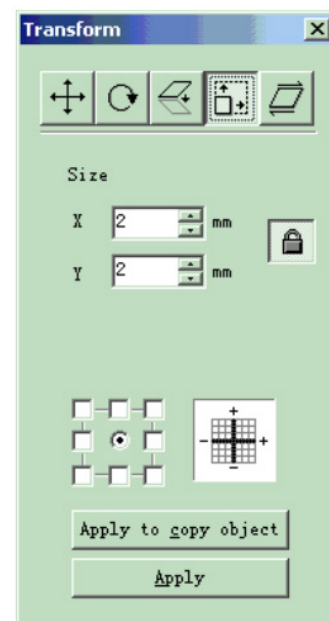


Figura 5-7 Zoom



5.2.5 Inclinar



: inclinar el objeto seleccionado actual

Cuando se selecciona, aparecerá un cuadro de configuración de parámetros como muestra la Figura 5-8.

Ángulo: el ángulo de inclinación del objeto.



: seleccione una marca de referencia de un objeto

Apply

: Dejar activa la modificación del objeto actual

Apply to copy object : Este elemento se usa para copiar el objeto seleccionado actual y apoyarlo en un lugar ahora.

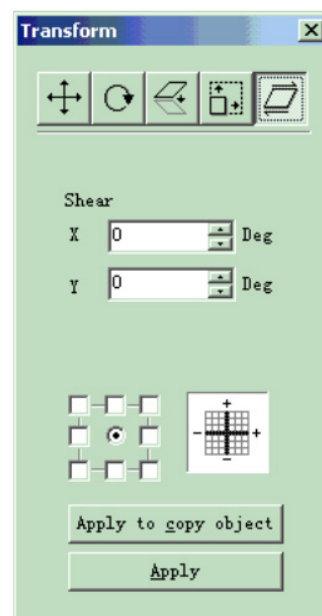


Figura 5-8 Inclinar

5.3 Plástico

Cuando se selecciona, aparecerá un cuadro de configuración de parámetros como muestra la Figura 5-9. La Figura 5-10 muestra ejemplos de los siguientes tres elementos.



: Junta dos áreas de intersección cercanas en una



: Corte un área de intersección cercana contenida en otra



: recoge la parte de intersección de dos áreas de intersección cercanas

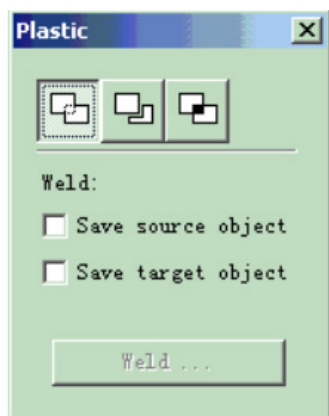


Figura 5-9 Plástico

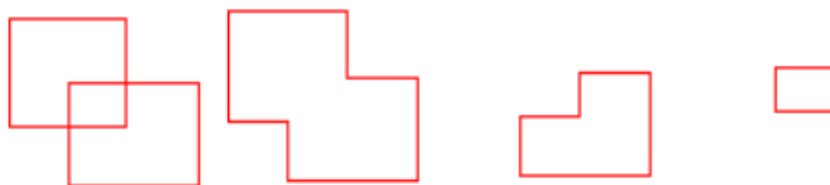
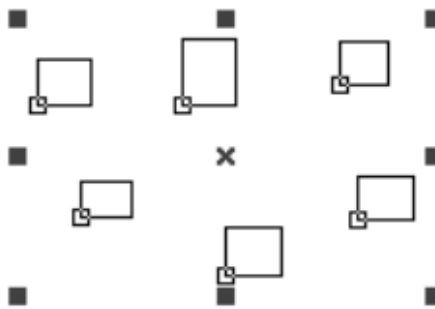


Figura 5-10 Plástico 1. Original 2. Junta 3. Corte 4. Intersección

5.4 Distribución

La distribución es a varios objetos que se distribuyen en el lugar de trabajo como se considera regular.

Por ejemplo: hay 6 rectángulos en el lugar de trabajo, cuando haga clic en distribuir, aparecerá una ventana emergente de diálogo:



Izquierda : Distribuir izquierda y derecha en función de la línea izquierda ;



Medio : Distribuye a la izquierda y a la derecha según la línea del medio ;



Distancia: distribuir a izquierda y derecha en función de la distancia entre dos objetos ;



Derecha : Distribuya izquierda y derecha en función de la línea derecha;



Parte superior : Distribuya hacia arriba y hacia abajo según la línea superior;



Medio: Distribuya hacia arriba y hacia abajo según la línea del medio;



Distancia: distribuir hacia arriba y hacia abajo según la distancia entre dos objetos;



Fondo : Distribuye hacia arriba y hacia abajo según la línea de fondo ;

Tome la figura 5-11 como ejemplo para presentar el uso y el resultado de la "distribución", haga clic  y  resultado como figura 5-12:

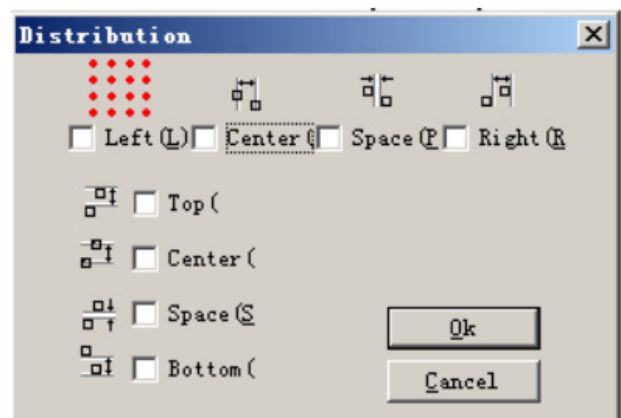


Fig. 5-11 ventana de diálogo de distribución

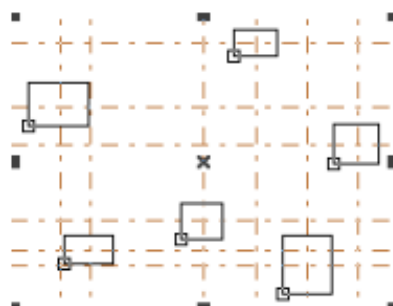


Fig 5-12 (a) objects before distribution

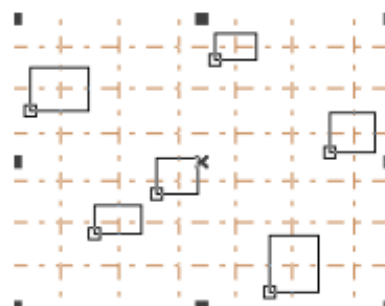


Fig 5-12 (b) objects after distribution

Fig. 5-12 (a) objetos antes de la distribución

Fig. 5-12 (b) objetos después de la distribución



Antes de la "distribución" (figura 5-12a), la distancia entre el centro de cada objeto es diferente, y después de la "distribución", la distancia entre el centro de cada objeto es la misma (figura 5-12b).

5.5 Edición de curvas

1. Conexión automática: cuando se selecciona, aparecerá un cuadro de diálogo como se muestra en la Figura 5-11.

Error de conexión automática: si la distancia entre los puntos inicial y final de dos curvas es menor que el conjunto de parámetros, las dos curvas se unirán en una.



Figura 5-11 Conexión automática

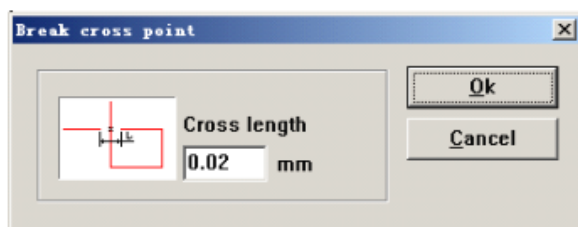
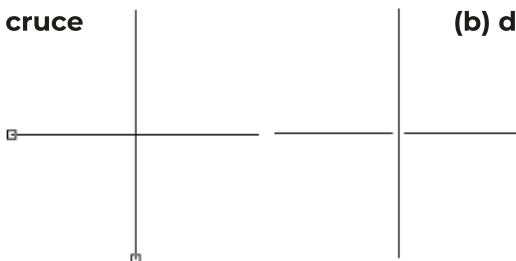


Figura 5-14 punto de cruce

La longitud del punto de cruz significa la longitud de la parte de la línea de cruz que diseñamos, como la figura 5-14, tome la siguiente figura 5-15, por ejemplo:

(a) antes del punto de cruce



(b) después del punto de corte

Fig 5-15

5.6 Alinear

El comando "Alinear" estará disponible solo cuando se seleccione más de un objeto en el espacio de trabajo. "Alinear" se utiliza para alinear los objetos que los usuarios seleccionan en el plano bidimensional. Hay varias formas de alinear:

Izquierda: todos los objetos se alinean a la izquierda.

Derecha: todos los objetos se alinean a la derecha.

Vertical: todos los objetos se alinean verticalmente.

Estas tres formas anteriores solo son compatibles para mover objetos en dirección horizontal.

Arriba: todos los objetos se alinean arriba.

Inferior: todos los objetos se alinean en la parte inferior.

Horizontal: todos los objetos se alinean horizontalmente.

Estas tres formas anteriores solo admiten mover objetos en dirección vertical.

Centro: todos los objetos se alinean en el centro. De esta manera puede causar movimientos en ambas direcciones horizontal y vertical.



Nota: El punto de referencia para alinear está de acuerdo con el último objeto seleccionado por los usuarios, y otros objetos se alinean detrás de él. Si selecciona varios objetos mediante "Seleccionar marco", el sistema difícilmente identificará cuál es el último, y esto puede causar una alineación inesperada. Se recomienda encarecidamente que seleccione el objeto que será el punto de referencia al final cuando desee alinear varios objetos.

5.7 fuente JSF

5.7.1 La definición de la función de la biblioteca de fuentes JSF.

La fuente JSF es la fuente dedicada del software EZCAD; los usuarios pueden construir sus propias fuentes JSF.

El archivo con postfix "JSF" es el archivo de fuente patentado de EzCad, cada archivo de fuente JSF tiene un tipo de fuente.

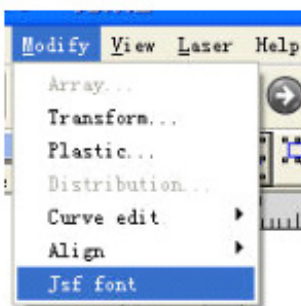


Fig 5-16

Cuando el usuario hace clic en la fuente JSF, el sistema mostrará un diálogo como en la figura 5-17.

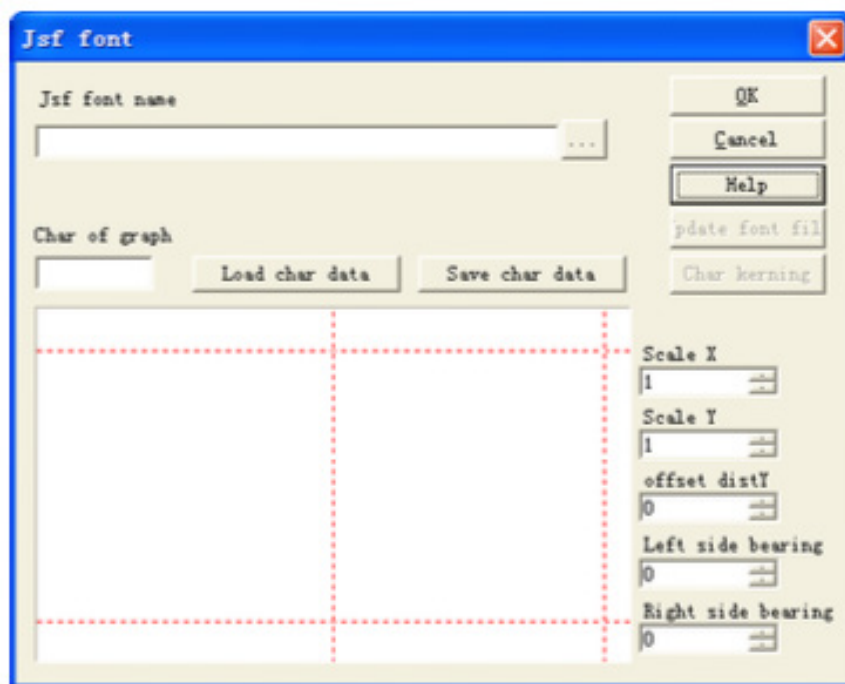


Fig. 5-17 Fuente JSF



Luego, presentemos las funciones de varios parámetros y teclas de funciones que se muestran en el gráfico anterior.

Antes de usar la función para crear o modificar nuestro archivo de fuente, debemos aprender más sobre la estructura de fuente JSF de los aviones de caracteres. Haga clic en el botón "Ayuda" para mostrar el gráfico 5-18.

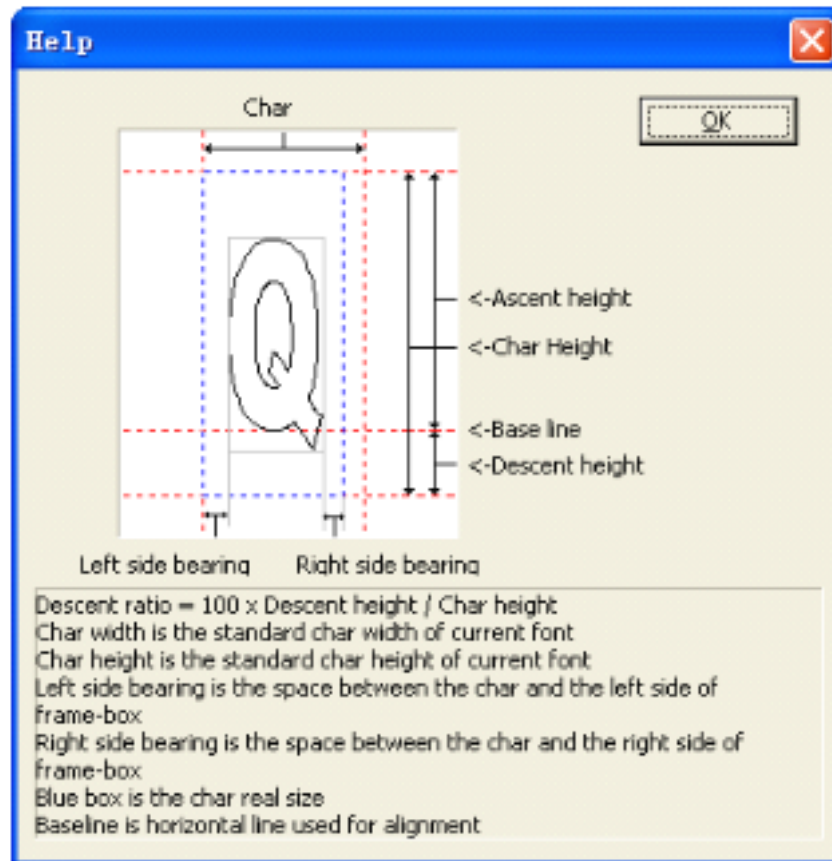


Figura 5-18 Ayuda

A través de la Figura 5-18 podemos ver que, además del ancho y la altura que representan los caracteres gráficos, el software también identifica el tamaño de fuente en 'Altura de ascenso', 'Altura de descenso', 'Cojinete del lado izquierdo', 'Cojinete del lado derecho', etc., es decir, si la figura que diseñamos que representa los caracteres Q está en el alcance gris como definen los gráficos 5-18, bueno, en realidad, la EZCAD "Q" identificada es el área con el punto azul línea.

El software puede modificar todo el ancho, altura, "Altura de ascenso", "Altura de descenso", "Cojinete lateral izquierdo", "Cojinete lateral derecho" que diseñamos.

Nombre de fuente Jsf: El nombre de la fuente necesitaba ser establecido o modificado.

Char of graph: el carácter que corresponde con los gráficos en "Vista previa".

Cargar datos de caracteres: Datos de caracteres cargados: Cargue los datos del carácter de la biblioteca de fuentes.

Nota:

La biblioteca de fuentes y los caracteres ya existen. Guardar datos de caracteres: Reemplace los caracteres correspondientes con el gráfico directo en "Vista previa". Si se trata de los caracteres renovados, debe guardar el gráfico en "Vista previa" en los datos correspondientes.



Escala X: la escala de dirección X del gráfico en "Vista previa". Al cambiar este parámetro, podemos ajustar el ancho del gráfico que diseñamos, que puede representar los caracteres. El valor predeterminado es 1. Auméntelo, los gráficos se vuelven amplios; reducirlo, los gráficos se reducen.

Escala Y: la escala de dirección Y del gráfico en "Vista previa". Al cambiar este parámetro, podemos ajustar el ancho del gráfico que diseñamos, que puede representar los caracteres. El valor predeterminado es 1. Auméntelo, los gráficos se vuelven amplios; reducirlo, los gráficos se reducen.

Distancia de desplazamiento Y: el desplazamiento de la dirección Y del gráfico en "Vista previa". El valor predeterminado es 0. Aumenta, los gráficos se mueven hacia arriba; reducirlo, los gráficos se mueven hacia abajo. **Cojinete del lado izquierdo:** como en la figura 5-18, es decir, la distancia del marco izquierdo del cuadro gris y el marco izquierdo del cuadro azul.

Marco del lado derecho: como en la figura 5-18, es decir, la distancia del marco derecho del cuadro gris y el marco derecho del cuadro azul. En la Figura 5-18, podemos ver "actualizar el archivo de fuente" y "Char kerning", dos botones funcionales están deshabilitados. Aquí tenemos que elegir el nombre de la biblioteca de fuentes jsf, el botón funcional  está

detrás del cuadro de entrada . **Teclas de función:** la función las teclas abren el diálogo "abrir" -> Seleccione el nombre de la biblioteca de fuentes que necesitamos modificar -> Al hacer clic en "Aceptar" (indicará la ruta del archivo). Como se muestra en la figura 5-19.

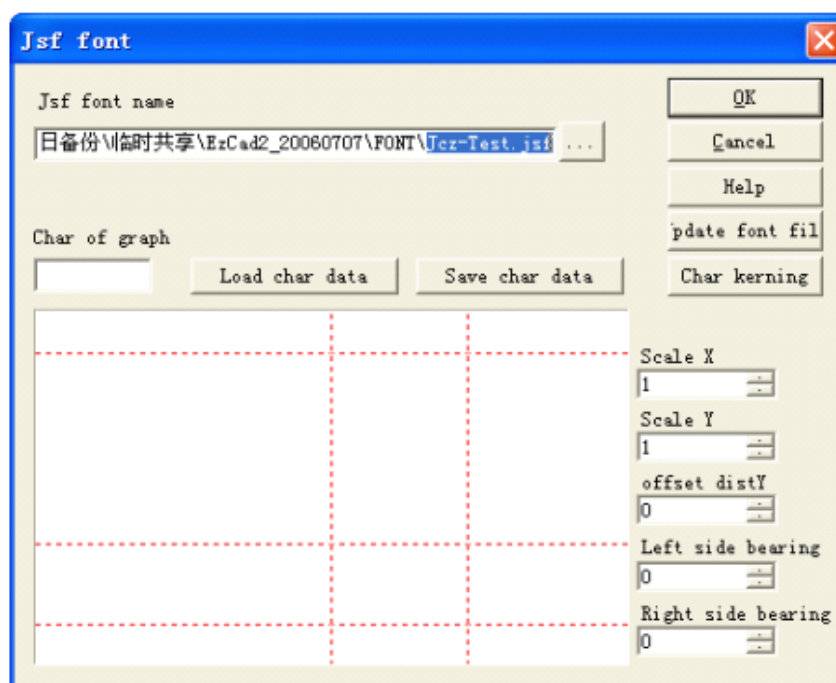


Figure 5-19 select a font file

Ahora, "actualizar archivo de fuente" y "Char kerning" dos botones funcionales están en estado válido.

"Actualizar archivo de fuente": haga clic en este botón-> cuadro de diálogo "Atributos de caracteres" como se muestra en la figura 5-20.



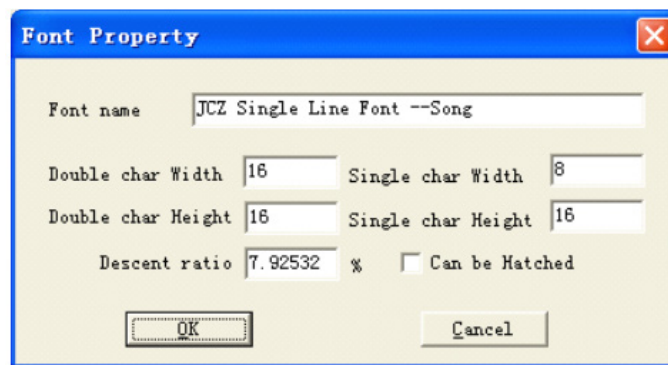


Figura 5-20 propiedad de fuente

Nombre de fuente: el nombre del carácter que el archivo de biblioteca de fuentes guardó.

Ancho / alto de doble carácter: como caracteres de doble byte como chino, el ancho y alto del carácter que corresponden.

Ancho / alto de carácter único: como caracteres de un solo byte como inglés y dígito, el ancho y alto del carácter que corresponden.

Proporción de descenso: el porcentaje de altura en adelante, la línea de base que representa la altura estándar del personaje.

Se puede sombrear: verifíquelo, significa permitir sombrear los caracteres o, de lo contrario, no está permitido.

Kerning de caracteres: haga clic en este botón -> cuadro de diálogo "Kerning de caracteres", como se muestra en la figura 5-21.

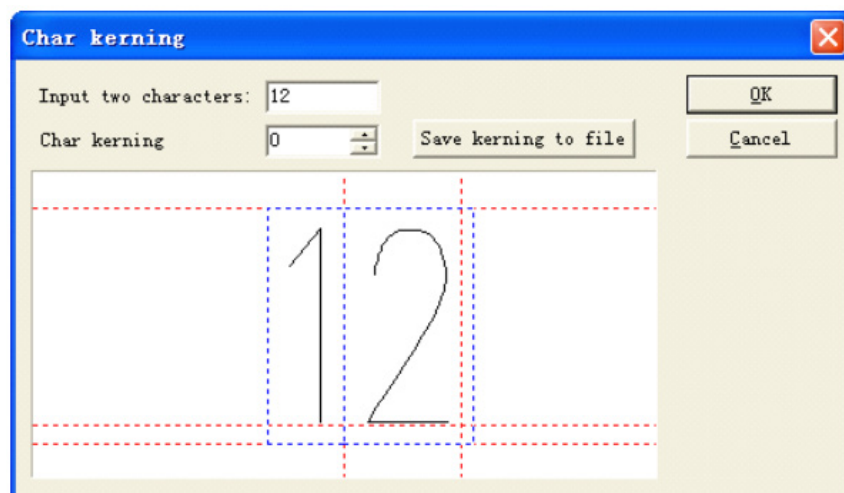


Figura 5-21 kerning de caracteres

Ingrese dos caracteres: los dos caracteres que necesitan ajustar el espacio.

Intervalo de caracteres: el espacio entre los dos caracteres que deben ajustarse, la flecha hacia arriba representa incremento, la flecha hacia abajo representa convergencia. También puede ingresar digital directamente.

Guardar kerning en archivo: guarde el espacio en el archivo de estilo de caracteres.



5.7.2 Instrucciones para los pasos para establecer la biblioteca de fuentes

Tomemos un ejemplo para mostrar cómo usar la función de la biblioteca de caracteres JSF. Ej1: establezca una biblioteca de fuentes llamada ezcad0521 y agréguele el carácter "a".

Utilice el software para editar "a" que necesitamos representar o importar uno y hacer gráficos en el estado seleccionado. Como figura 5-22.

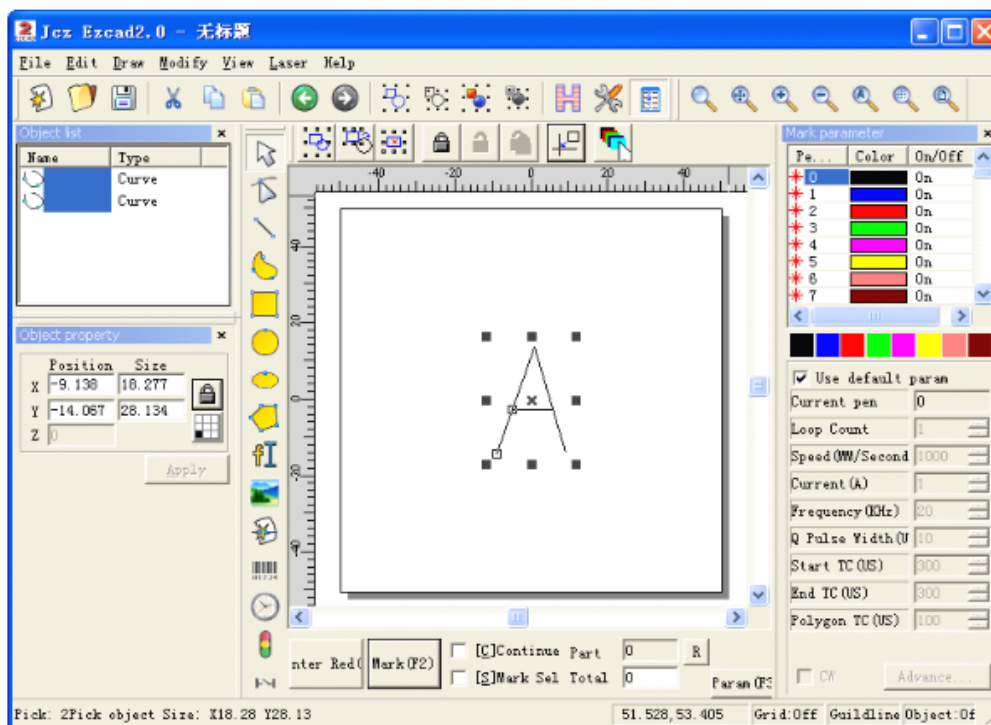


Figura 5-21 kerning de caracteres

Haga clic en "Modificar" "Fuentes JSF", luego se muestra un cuadro de diálogo de fuente como figura 5-17. Haga clic en el botón  y busque el catálogo de fuentes ezcad2 \ en el diálogo, ingrese "EZCAD0521", y luego haga clic en el botón para indicar el diálogo como sigue. Figura 5-23.

Tenga en cuenta: la ruta de las fuentes del sistema es ezcad2 \ font, por lo que debe crear en la carpeta un nuevo nombre del archivo; de lo contrario, el software no obtendrá la recuperación del archivo. Ahora el sistema encontrará un archivo llamado fuente "EZCAD0521" en la ruta: ezcad2 \ font, si no se encuentra, el sistema iniciará un diálogo para recordar a los usuarios si establecer el documento o no. Haga clic en "ok" para establecer el documento EZCAD0521.jsf, luego se muestra un diálogo "Atributos de caracteres" como figura 5-18, después de enmendar el atributos, como la altura de doble-> carácter y carácter único, el ancho de doble-> carácter y carácter individual, altura de descenso de sombreado, etc. (Normalmente predeterminado) -> haga clic en "Aceptar", luego el sistema ya ha guardado el documento llamado "EZCAD0521, jsf".

Ingrese el carácter "a" en el cuadro de edición de caracteres correspondiente, luego modifique la relación de caracteres, la distancia de desplazamiento y el ancho de permanencia es paramétrico para que el gráfico se coloque en la posición adecuada-> Haga clic en el botón: "Guardar datos de caracteres". Ahora los datos del patrón se han guardado en la posición donde correspondía el carácter "a". Como figura 5-23.



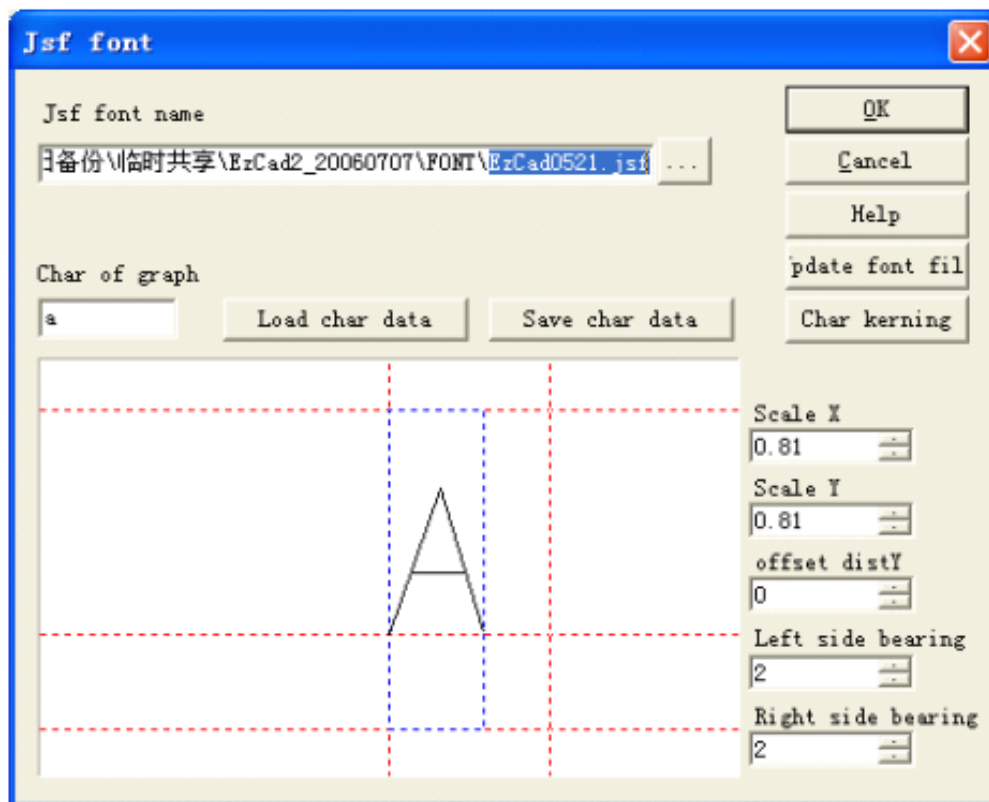


Figura 5-23 guardar

Salga del diálogo de fuentes JSF: reinicie el software. Establezca un objeto de texto. Seleccione "Fuente JSF" en la lista de fuentes de la columna Atributos de texto. Seleccione nuestra nueva fuente EZCAD0521. Ingrese "a" en el cuadro de texto y haga clic en "Aplicar". Luego podría editarse los gráficos de los caracteres "a" que requerimos. Como en la figura 5-24.

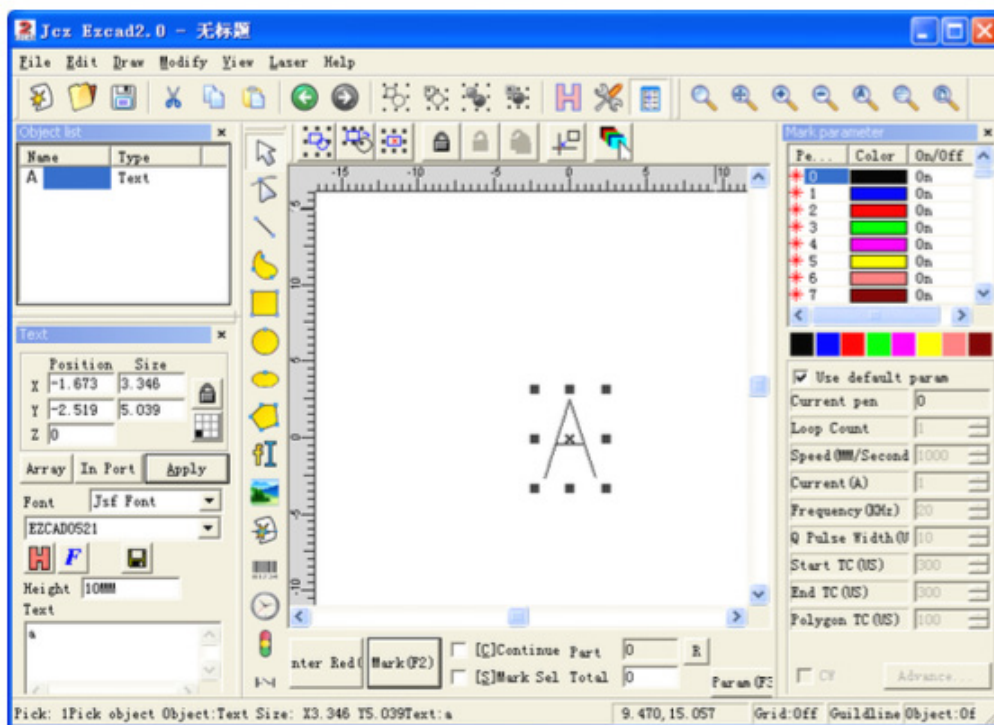


Figura 5-24 nuevo caracter "a"



Ej2 Modifique el caracter A en el archivo "EZCAD521", luego modifique la estructura de caracteres de toda la biblioteca de fuentes.

1. Haga clic en "Fuentes JSF" en el menú "Modificar", luego se muestra el diálogo de fuentes JSF, como en la figura 5-17-> Haga clic  , abra el diálogo para encontrar la ruta: ezcad2 \ fuente-> Ingrese "EZCAD0521" - Æ Haga clic en el botón.
2. Ingrese 'a' en el campo de entrada correspondiente al gráfico, haga clic en el botón 'Cargar datos de caracteres', luego apareció en el cuadro de vista previa un gráfico que es representativo A. Al modificar la escala XY, la distancia de desplazamiento y la demora para lograr el efecto resultado que necesitamos. Luego haga clic en el botón "Guardar datos de char".
3. Haga clic en el botón "Actualizar archivo de fuente", y se muestra un diálogo como figura 5-24. Aquí podemos modificar el nombre de la fuente, la altura y el ancho de los caracteres dobles y simples, la relación de descenso, sombrear o no, etc.
4. Haga clic en 'Aceptar' -> salir del diálogo de fuente JSF-> Establecer un objeto de texto-> Seleccione "Fuente única" en la lista de 'Atributo de texto' -> Establecer la fuente titulada "EZCAD0521" -> Ingrese 'a' en la entrada de texto .-> Haga clic en "Aplicación". Luego podemos editar el gráfico de caracteres "a" modificado.

5.8 Resort

Después de elegir esta función, se mostrará  , haga clic a la izquierda, un software marcará a través de la dirección Y, si hace clic en el segundo icono, la dirección de la marca será X, si hace clic en Reversa, todas las direcciones se invierten

5.9 Recorte

Cuando lo elija, mostrará una cizalla, y cuando mueva la cizalla a la línea, se volverá de color azul y luego podrá cortar la línea.

Capítulo 6 Menú Ver

El Menú Ver se utiliza para configurar todas las opciones de visualización en la ventana EzCad2, como se muestra en la Figura 6-1.



Figura 6-1 Menú Ver



6.1 Zoom

La barra de herramientas del menú de zoom es



, y hay siete



: Este elemento se utiliza para llenar toda el área de la vista con el área designada. Los usuarios pueden usar el mouse para seleccionar el área del rectángulo para acercar. Si presiona el botón derecho del mouse, la vista actual se alejará por una vez con la posición del puntero del mouse como centro; y si presiona el botón izquierdo del mouse, la vista actual se ampliará por una vez con la posición del puntero del mouse como centro.



: Para mover la vista actual



: Acercarse



: Disminuir el zoom



: Rellena el área de vista completa con todos los objetos



: Rellena toda el área de vista solo con los objetos seleccionados



: Rellene toda el área de vista con todo el espacio de trabajo

6.2 Regla / Cuadrícula / Línea de guía

Hay indicadores horizontales, indicadores verticales, cuadrículas y líneas de guía para la selección.

6.3 Cuadrícula de ajuste

Este elemento se usa para poner automáticamente los puntos que dibujas en la cuadrícula.

6.4 Línea guía rápida

Este elemento se utiliza para hacer que los objetos se acerquen a las líneas de guía automáticamente al mover el objeto.

6.4 Línea guía rápida

Este elemento se utiliza para hacer que los objetos se acerquen a las líneas de guía automáticamente al mover el objeto.

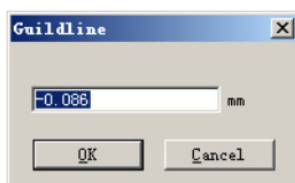


Fig. 6-2 línea guía rápida



6.5 Ajustar objetos

Este elemento se utiliza para ajustar la parte superior, el centro, los nodos, el centro del círculo, los puntos de intersección, etc. de un objeto.

6.6 Barra de herramientas del sistema / Barra de herramientas Ver / Barra de herramientas Dibujar / Barra de estado / Barra de herramientas Lista de objetos / Barra de herramientas Propiedades del objeto / Barra de herramientas Marcar parámetro

EzCad2 admite muchas barras de herramientas para lograr diferentes funciones. Las barras de herramientas se pueden mostrar u ocultar seleccionando las opciones correspondientes en el menú Ver; y también se puede mostrar u ocultar la barra de estado. Cuando hay un "✓" seleccionado en frente del submenú, las barras de herramientas o la barra de estado correspondientes están visibles, y si no, están ocultas.

6.7 Estado IO

Compruebe el estado actual de entrada y salida, siga la figura 6-3

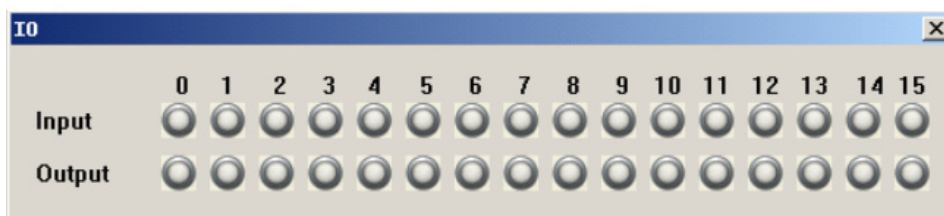


Fig. 6-3 Estado IO

Gris significa bajo nivel, verde significa alto nivel.

Capítulo 7 Especial

7.1 Cambiar texto

Haga clic en cambiar texto, aparecerá una ventana emergente de diálogo, como en la figura 7-1.

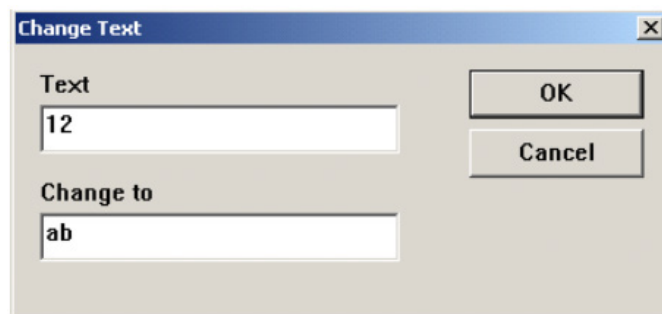


Fig. 7-1 cambiar la interfaz de texto

El contenido bajo "texto" debe ser reemplazado, el contenido bajo "cambiar a" es eso después de reemplazar. La figura 7-2b es el resultado después de operar la figura 7-2a como el método de la figura 7-1.

12 ab
1234 1234

Fig. 7-2a contenido antes de reemplazar Fig. 7-2b contenido después de reemplazar

El nombre del texto se reemplaza, pero el contenido del texto no se cambia.

7.2 Configuración de IPG

Haga clic en Configuración IPG en el menú "especial", aparecerá el siguiente cuadro de diálogo, Fig.7-3. Conecta la computadora y el láser a través de la línea serial para series de láser IPGM, y el láser puede enviar la señal de estado de sí mismos al software, como temperatura, estado de energía.



Fig.7-3

Después de presionar el botón de conectar, todas las luces antes de que la señal de estado del láser se vuelva verde, y esto expresa que el estado es normal. Puede cambiar el ancho de pulso del láser alto entre 4 y 200 ns

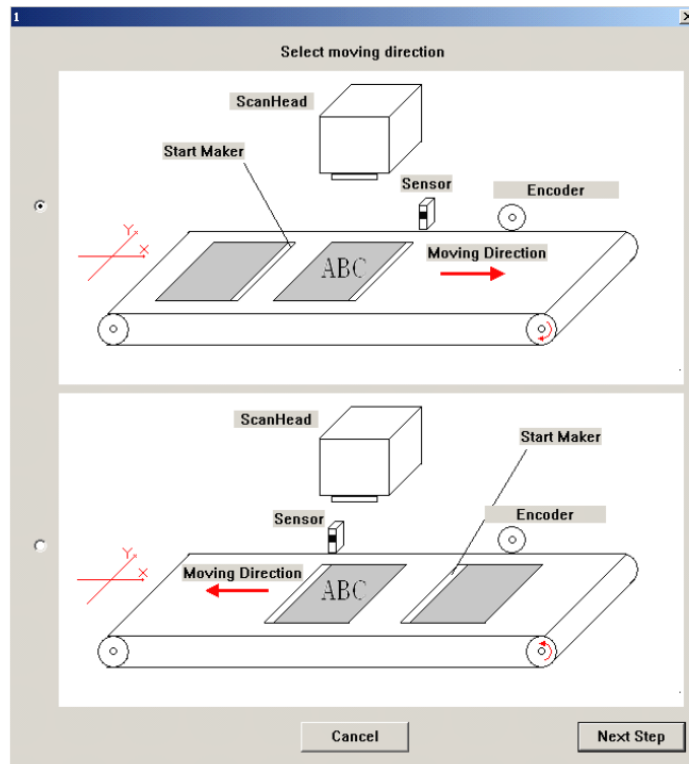
Pulse Duration	0.0	ns
----------------	-----	----

. Y puede cambiar la frecuencia entre 1 y 1000 kHz en el parámetro.



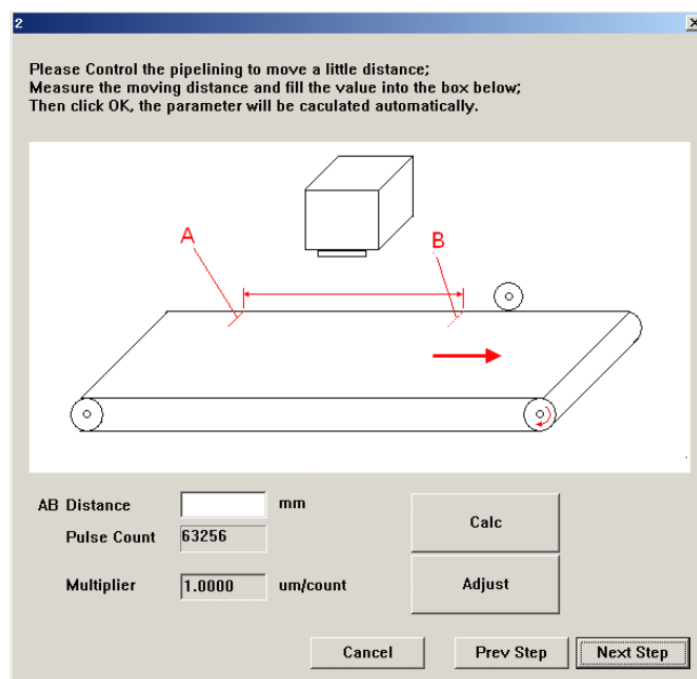
7.3 Configuración de marca de vuelo

Establezca el parámetro de marca de vuelo en este menú, no es necesario hacer clic en 'configuración del codificador', simplifique la operación. Haga clic en 'Especial' y luego en 'configuración de marca de vuelo', como se muestra en la siguiente imagen (figura 1):



(Figura 1)

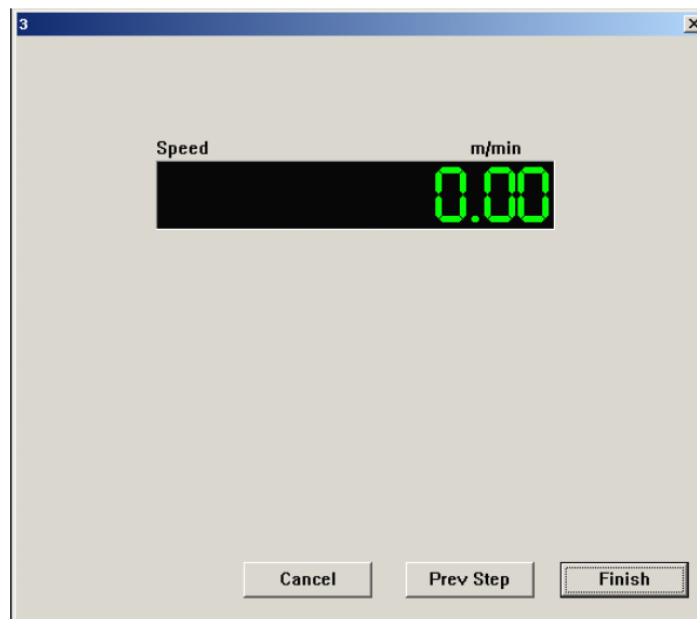
En la figura, elija la dirección de movimiento, luego haga clic en 'siguiente', como en la figura 2:



(Figura 2)

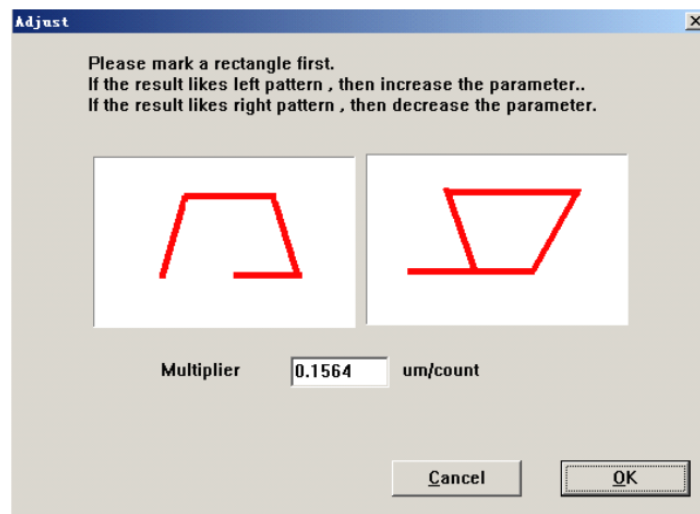


De acuerdo con la figura anterior, controle manualmente el transportador y mida la distancia, luego ingrese a 'AB' Distancia ', haga clic en ' Calc ', haga clic en ' Siguiente 'y luego obtendrá un valor como el siguiente fig3:



(Figura 3)

Si el resultado no es bueno, configure el parámetro en la figura 2 haciendo clic en 'ajustar'



(Figura 4)

Si el transportador no puede dejar de funcionar, puede evaluar un valor de velocidad, luego ingresarlo y ajustarlo nuevamente.

7.4 TEXTO SN



Capítulo 8 Láser

El menú láser apunta principalmente al control del eje de expansión, incluye los siguientes módulos. Como se muestra en la Figura 8-1:

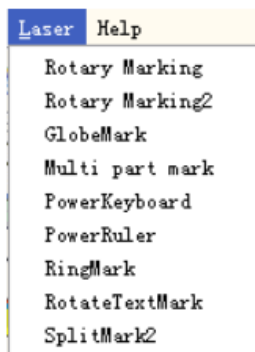


Figura 8-1

8.1 Marcado rotativo

El archivo AngleRotate.plg bajo el directorio EzCad2\plug es el módulo que cumple con el marcado rotativo. Cuando el software EzCad comienza a ejecutarse, buscará todos los archivos con extensión plg en el directorio EzCad / plug. La marca rotativa del elemento de menú se habilitará si el archivo existe en el directorio de plug.

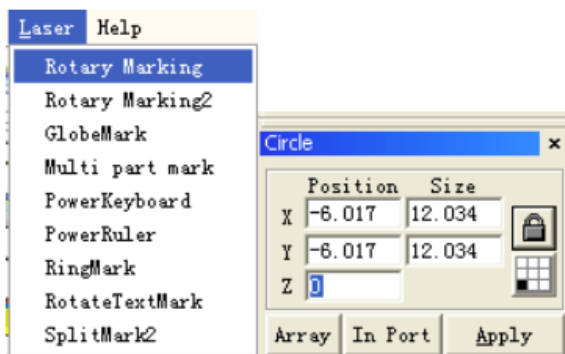


Figure 8-2

Figure 8-3

El valor de coordenadas del eje Z representa el ángulo rotativo en el marcado rotativo. El software rotará la pieza de trabajo primero antes de marcar. Por lo tanto, debemos establecer un ángulo de rotación para cada objeto cuando dibujemos objetos en el espacio de trabajo y colocar cada objeto en el medio del espacio de trabajo (como se muestra en la Figura 8-3). El parámetro de configuración se muestra en la Figura 8-4 a continuación:



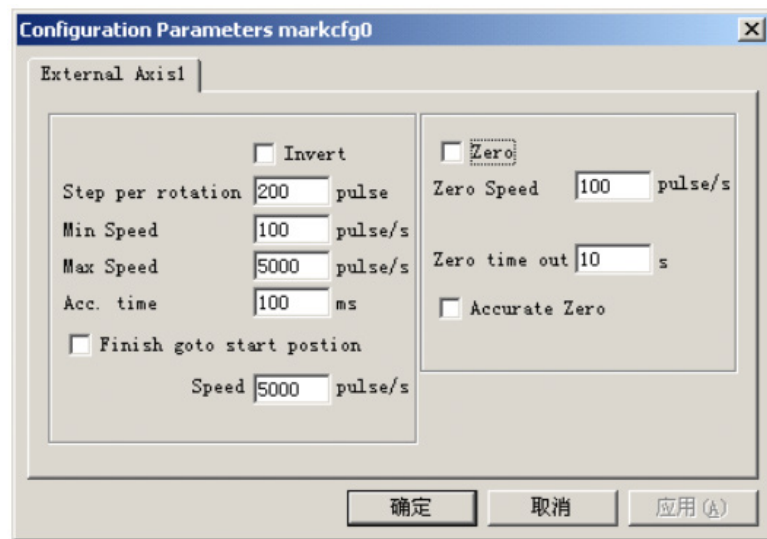


Figura 8-4 Cuadro de diálogo de parámetros de configuración

Invertir: Invierte la dirección de movimiento del eje de expansión.

Pulsos por ronda: el pulso numera cada ronda que gira el eje de expansión. Podemos calcularlo a través de la siguiente fórmula:

$$X = (360/N) * n$$

En eso:

X denota pulsos por ronda.

N denota el ángulo de paso del motor paso a paso.

n denota micro-paso establecido por el motor paso a paso.

Velocidad mínima: la velocidad de rotación mínima del eje de expansión.

Velocidad máxima: la velocidad máxima de rotación del eje de expansión.

Acc. tiempo: tiempo de aceleración necesario cuando el eje de expansión se mueve de la velocidad mínima a la velocidad máxima.

Ir a la posición de inicio después de terminar: el eje de expansión volverá a la posición inicial después de terminar el marcador.

Velocidad: la velocidad del eje que vuelve a la posición inicial después de terminar el marcador.

Cero: si el eje de expansión actual tiene señal de entrada de interruptor cero. Sin señal cero, el software no puede construir coordenadas absolutas. Marcando un conjunto de partes, necesitamos hacer cada marca en la misma posición. Para marcar la figura en la misma posición cada vez, el sistema toma el eje de expansión actual como un punto original predeterminado antes de marcar en el caso de sin señal cero. Después de procesar una parte, el sistema mueve el eje a la posición original automáticamente. De esta manera, cada parte se marcará en la misma posición.

Si el **cero** está habilitado, el conmutador cero se encontrará automáticamente. El software crea una coordenada absoluta después de descubrir el conmutador cero. Si el sistema no pudo encontrar el conmutador cero, el eje de expansión no se puede utilizar hasta que el tiempo establecido por el tiempo de espera cero del parámetro haya expirado.



Nota: El conmutador utilizado para la señal cero debe ser de tipo abierto normal y la señal debe conectarse al puerto de entrada 0.

Velocidad de ir a cero: la velocidad de movimiento cuando el eje de expansión va a cero.

Tiempo de espera cero: el sistema presentará "Tiempo de espera cero" cuando no se haya alcanzado la posición donde se ensambló el conmutador de cero dentro del tiempo designado.

Precisión cero: cuando se selecciona, el eje debe dar tres señales de cero en el proceso de ir a cero; y no está seleccionado, el eje solo necesita una señal.

Origen del eje correcto: el eje de expansión actual pasa a cero y restablece las coordenadas. El siguiente ejemplo explica cómo usar este módulo.

Requisito: Marque tres letras a、b、c en la superficie de una columna, los intervalos de ángulo entre dos letras adyacentes son treinta grados.

Paso 1: Dibuja la letra a en el espacio de trabajo. Establezca la coordenada Z en 0 y haga clic en el botón Aplicar. Haga clic en el botón poner en origen en la barra de herramientas para colocar la letra a en el centro del espacio de trabajo. Como se muestra en la Figura 85-1.

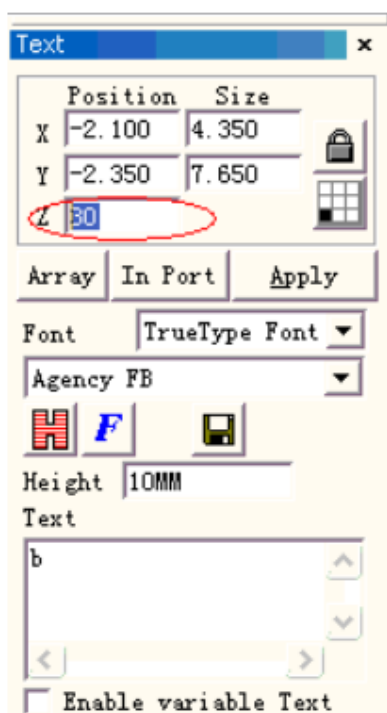


Figura 8-5-1 configuración de la letra a Figura 8-5-2 letra de ajuste b Figura 8-7-3 configuración de la letra c

Paso 2: Dibuja la letra b en el espacio de trabajo de manera similar. Establezca la coordenada Z en 30. Luego haga clic en el botón Aplicar y haga clic en el botón poner al origen, como se muestra en la Figura 8-5-2.

Paso 3: Dibuje la letra c en el espacio de trabajo y establezca la coordenada Z en 60. Luego haga clic en el botón Aplicar y luego en el botón poner al origen. Como se muestra en la figura 8-5-3.

Paso 4: haga clic en el elemento del menú marcado rotativo. Aparecerá el cuadro de diálogo que se muestra a continuación en la Figura 8-5-4.



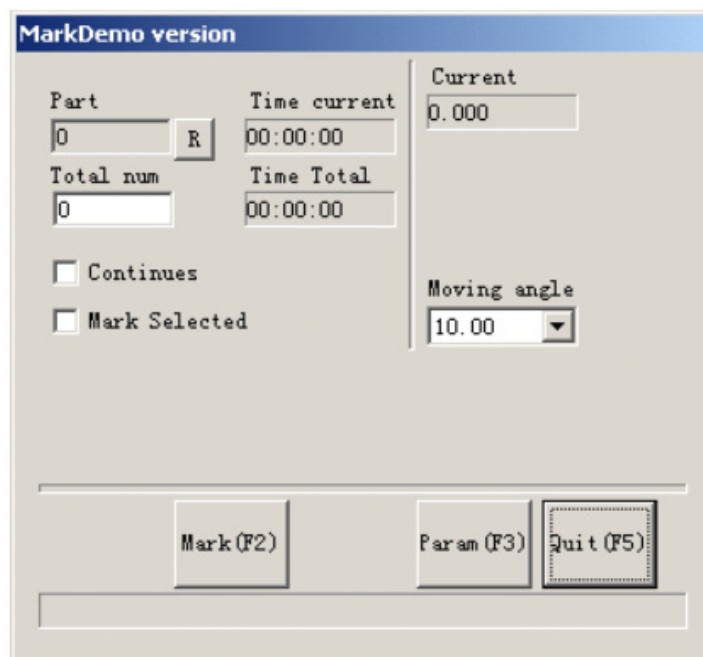


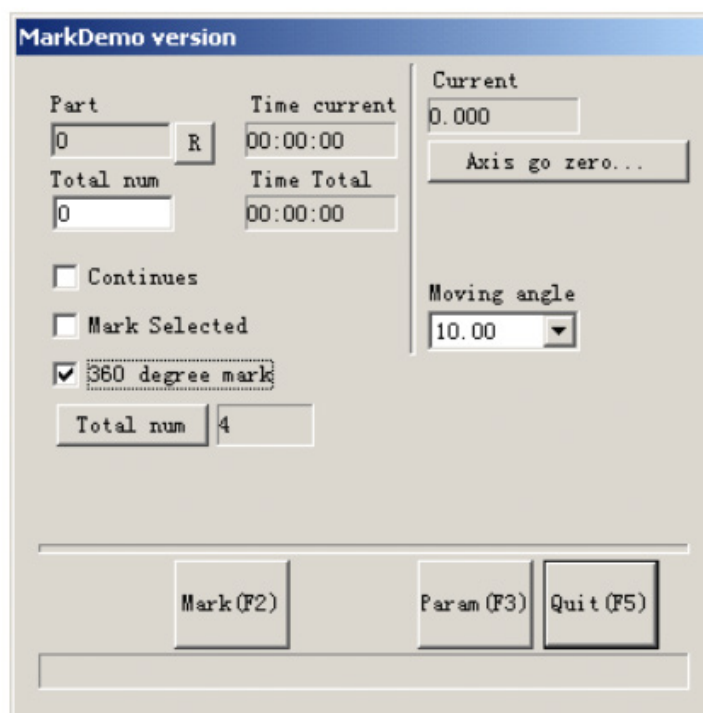
Figura 8-5-4 cuadro de diálogo marcado rotativo

Paso 5: haga clic en el botón Param (F3) o presione la tecla F3 para configurar los parámetros de configuración.

Paso 6: haga clic en el botón Marcar (F2) o presione la tecla F2 para iniciar el trabajo.

8.2 Marcado rotativo 2

Excepto la nueva opción de marca de 360 grados, los otros parámetros en Marcado rotativo 2 son los mismos que en marcador rotativo, como se muestra en la Figura 8-6.



Marca de 360 grados: seleccionada para marcar la figura en la columna de manera uniforme.

Número total: el recuento de la figura que se marcará en la columna con un intervalo uniforme.

Si no marcamos la marca de 360 grados, se mostrará el botón Incremento.

Incremento: el ángulo que debe girar la columna después de marcar cada figura. Es el intervalo de ángulo entre dos figuras adyacentes.

Aplicación 1: Dibuje la figura que necesita marcar en el espacio de trabajo y colóquela en el centro. Asegúrese de que la coordenada Z sea cero. Seleccione la marca de 360 grados y establezca Número total en 10, y luego haga clic en el botón Marcar. Todo el procedimiento de marca es que: en primer lugar, marque la figura; Luego, la columna gira 36 grados ($360/10$), y marca la figura nuevamente, hasta que el total de 10 cifras se haya marcado en la columna de manera uniforme.

Aplicación 2: Dibuje la figura que necesita marcar en el espacio de trabajo y colóquela en el centro. Asegúrese de que la coordenada Z sea cero. Desmarca la marca de 360 grados. Establezca Número total a 10 e incremental a 45. Haga clic en el botón Marcar para comenzar.

El procedimiento de marca es el siguiente: Primero, marque la figura; Luego, la columna gira 45 grados y marca la figura nuevamente, hasta que se hayan marcado un total de 10 figuras en la columna.

Nota: Solo se puede utilizar el eje de expansión A en el módulo de marcado rotativo y el módulo de marcado rotativo 2. Tenga cuidado al conectar el cable.

El siguiente ejemplo explica cómo usar este módulo.

Requisito: Marque la misma letra a en la columna de manera uniforme. El recuento total es cinco.

Paso 1: Dibuje la letra a en el espacio de trabajo. Haga clic en el botón Aplicar después de configurar la fuente y el tamaño.

Paso 2: haga clic en menú item marcado rotativo 2 y en el cuadro de diálogo que se muestra en la Figura 8-8 emergente.

Paso 3: Seleccione la marca de 360 grados y establezca Número total en cinco.

Paso 4: haga clic en el botón Marcar (F2) o presione la tecla F2 para iniciar el trabajo.

8.3 GlobeMark

Haga clic en "Globe Globe" para editar el Globe, como se muestra en la Figura 8-7:



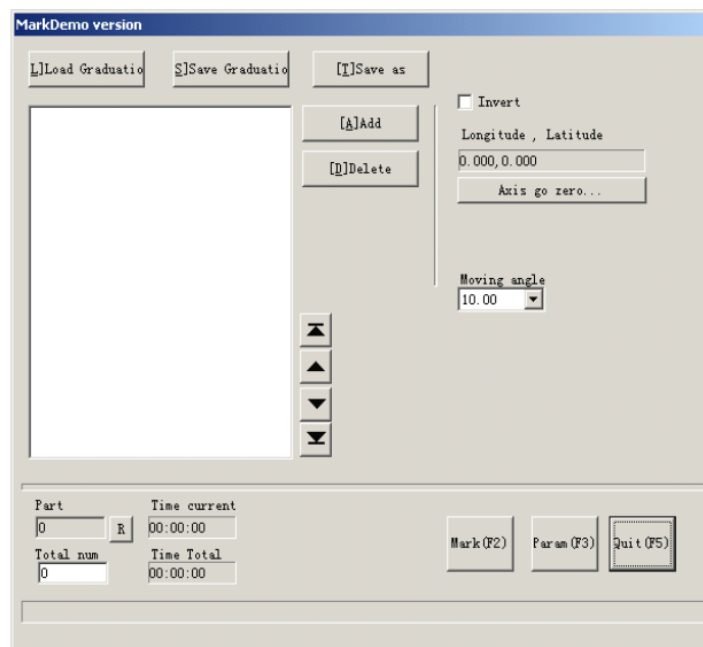


Figura 8-7

Cargar graduación: cargue un archivo ".globe" guardado.

Guardar graduación: guarda el documento actual en el disco.

Guardar como: guarda el documento actual en el disco con otro nombre.

Agregar: crea un espacio de trabajo en blanco para construir objetos

Eliminar: eliminar el documento seleccionado

Marca: para ejecutar el marcado

Parámetro: parámetro de la máquina. La tecla "F3" es la tecla de acceso directo de esta función.

Salir: salir Globe Mark

Parte: el total cuenta que se ha ejecutado el comando de marca

Número total: el total cuenta que el comando de marca debe ejecutarse. El valor disminuirá 1 automáticamente después de que se haya ejecutado el comando de marca cada vez. No está disponible en el modo de Marcado continuo. Cuando está en proceso de marcado, si el número de cantidad es mayor que 1, la operación de marcado no se detendrá hasta que el número de marcado sea 0. Presione el botón R hacia la derecha para restablecer el recuento de piezas.

Hora actual: la marca de tiempo del documento actual utilizado.

Tiempo total: la marca de tiempo N veces consecutivas

Haga clic en "Agregar" para editar el globo, como se muestra en la Figura 8-8:



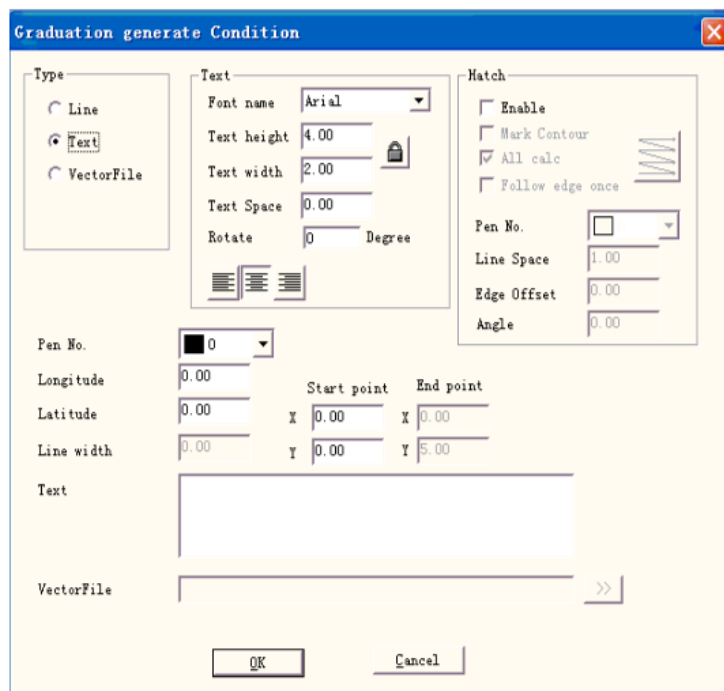


Figura 8-8

Línea: el parámetro actual es el valor del parámetro de línea

Texto: el parámetro actual es el valor del parámetro de texto

Archivo vectorial: el parámetro actual es el valor del parámetro del archivo vectorial

Ángulo: El ángulo de sombreado representa los ángulos entre las líneas de sombreado y el eje X

Nº de bolígrafo: este elemento indica que los objetos con el número de bolígrafo seleccionado se marcarán

Longitud: coordina X del texto

Latitud: coordina Y del texto

Ancho de línea: el ancho de la línea.

Punto de inicio: el punto de inicio de las coordenadas de la línea

Punto final: el punto final de las coordenadas de la línea

Texto: la información de texto se muestra en el mundo.

Archivo vectorial: el programa de información de archivos vectoriales en el mundo. Haga clic en " >>> " y luego en la ventana emergente del cuadro de diálogo que se muestra como Figura 8-9

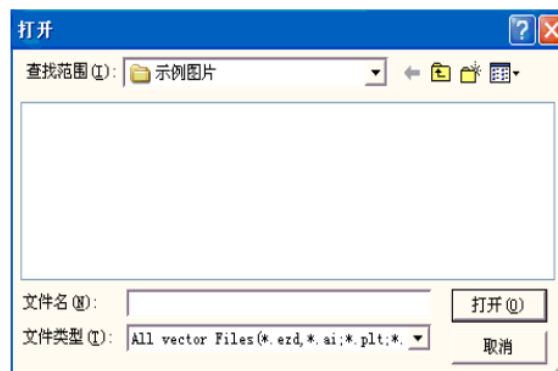


Figura 8-9



Haga clic en "Parámetro" y luego aparecerá el cuadro de diálogo que se muestra como Figura 8-10

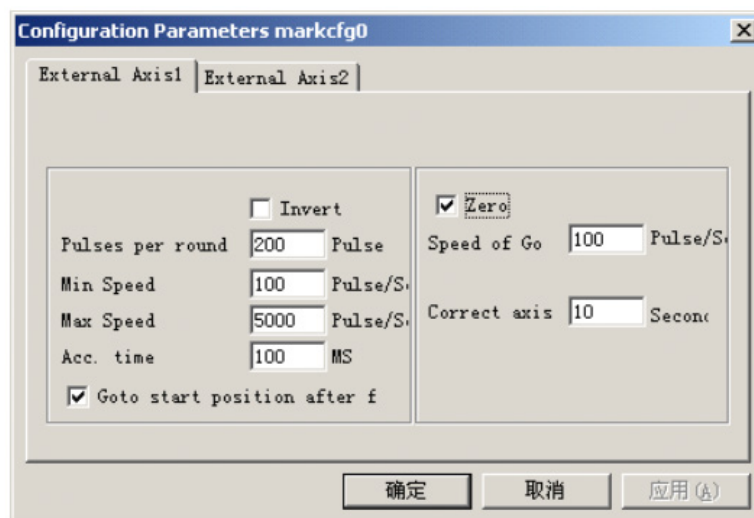


Figura 8-10

Habilitar: Habilita el eje de expansión actual.

ID: El eje de expansión actual se usará como eje X / Y / Z.

ID es X, la figura se dividirá en la dirección X para marcar.

ID es Y, la figura se dividirá en la dirección Y para marcar.

ID es Z, el eje de expansión se moverá a la posición designada para marcar.

Pulsos por ronda: el pulso numera cada ronda que gira el eje de expansión. Podemos calcularlo a través de la siguiente fórmula:

$$X = (360 / N) * n$$

X denota pulsos por ronda.

N denota el ángulo de paso del motor paso a paso.

n denota micro-paso establecido por el motor paso a paso.

Velocidad mínima: la velocidad de rotación mínima del eje de expansión.

Velocidad máxima: la velocidad máxima de rotación del eje de expansión.

Acc. tiempo: tiempo de aceleración necesario cuando el eje de expansión se mueve de la velocidad mínima a la velocidad máxima.

Ir a la posición de inicio después de terminar: el eje de expansión volverá a la posición inicial después de terminar el marcador.

Cero: si el eje de expansión actual tiene señal cero. Cuando el eje de expansión no ha habilitado la señal cero, no puede configurar coordenadas absolutas. Por lo tanto, marcar un conjunto de piezas requiere ajustar el sitio para que cada procesamiento permanezca en el mismo sitio. Entonces, el sistema toma el eje de expansión como punto de origen predeterminado antes del procesamiento. Después de procesar una pieza de trabajo, el sistema moverá el eje de expansión hacia atrás. De esta manera, cada pieza de trabajo se procesará en el mismo sitio.

Velocidad de ir a cero: la velocidad de movimiento del eje de expansión que busca la señal cero.

Tiempo de espera cero: establezca el tiempo del eje de expansión para encontrar el punto cero. Si lo excede, el sistema presentará "horas extras".



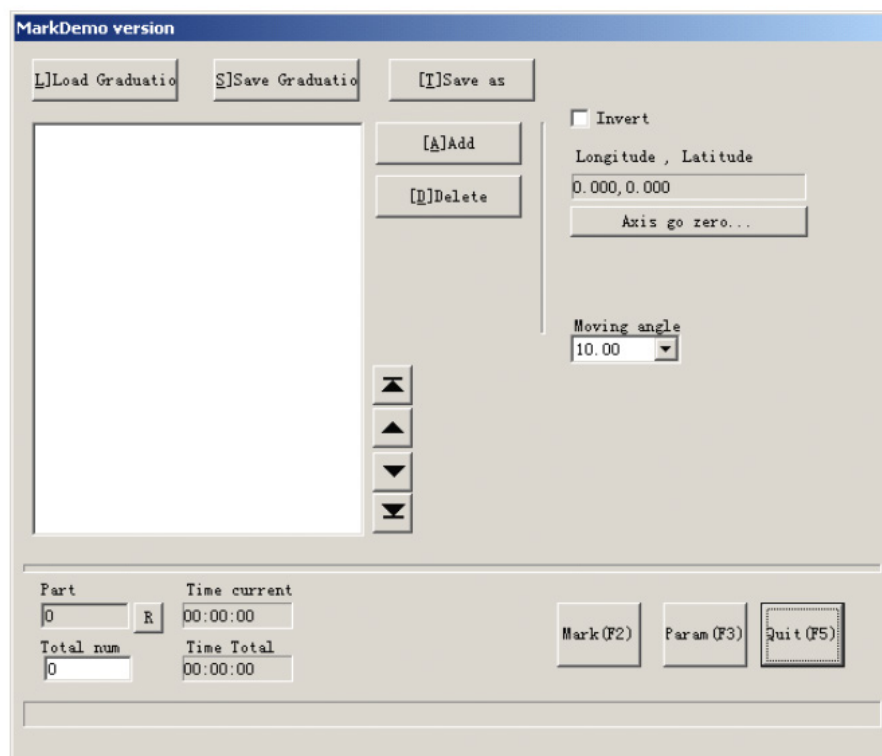


Figura 8-11

El eje va a cero ...: se refiere al eje actual para encontrar la señal cero automáticamente y restablecer el sistema de coordenadas.

por ejemplo: marque el nombre de la capital nacional:

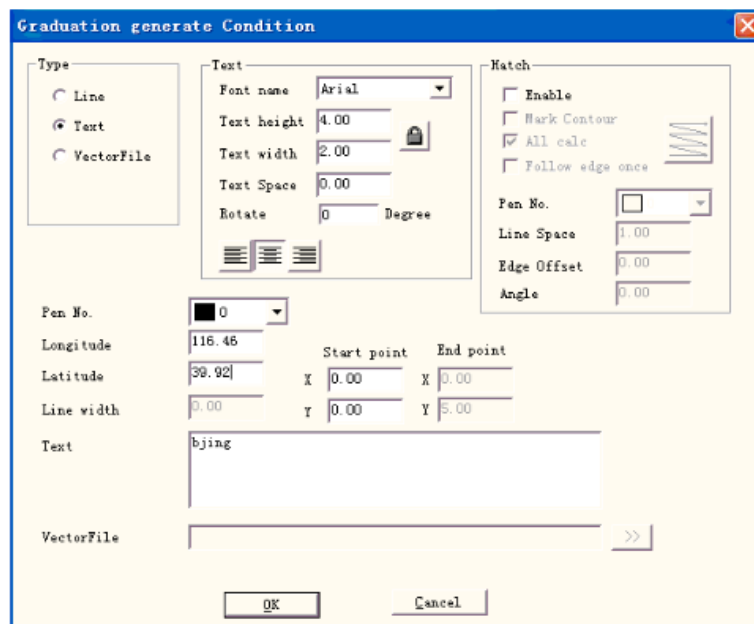
Beijing: longitud este 116.46 grados, latitud norte 39.92 grados

Moscú: longitud este 37.35 grados, latitud norte 55.45 grados

Canberra: longitud este 149.08 grados, latitud sur 35.17 grados

Washington: longitud oeste 77.02 grados, latitud norte 38.17 grados

Ver la figura 8-12:



Graduation generate Condition

Type

☐ Line

☒ Text

☐ VectorFile

Text

Font name: Arial

Text height: 4.00

Text width: 2.00

Text Space: 0.00

Rotate: 0 Degree

Match

☐ Enable

☐ Mark Contour

☒ All calc

☐ Follow edge once

Pen No.:

Line Space: 1.00

Edge Offset: 0.00

Angle: 0.00

Pen No.:

Longitude: 37.35

Latitude: 55.45

Line width: 0.00

Text: Moscow

VectorFile:

Start point: X 0.00 Y 0.00

End point: X 0.00 Y 5.00

OK Cancel

Graduation generate Condition

Type

☐ Line

☒ Text

☐ VectorFile

Text

Font name: Arial

Text height: 4.00

Text width: 2.00

Text Space: 0.00

Rotate: 0 Degree

Match

☐ Enable

☐ Mark Contour

☒ All calc

☐ Follow edge once

Pen No.:

Line Space: 1.00

Edge Offset: 0.00

Angle: 0.00

Pen No.:

Longitude: 149.08

Latitude: -35.17

Line width: 0.00

Text: Canberra

VectorFile:

Start point: X 0.00 Y 0.00

End point: X 0.00 Y 5.00

OK Cancel



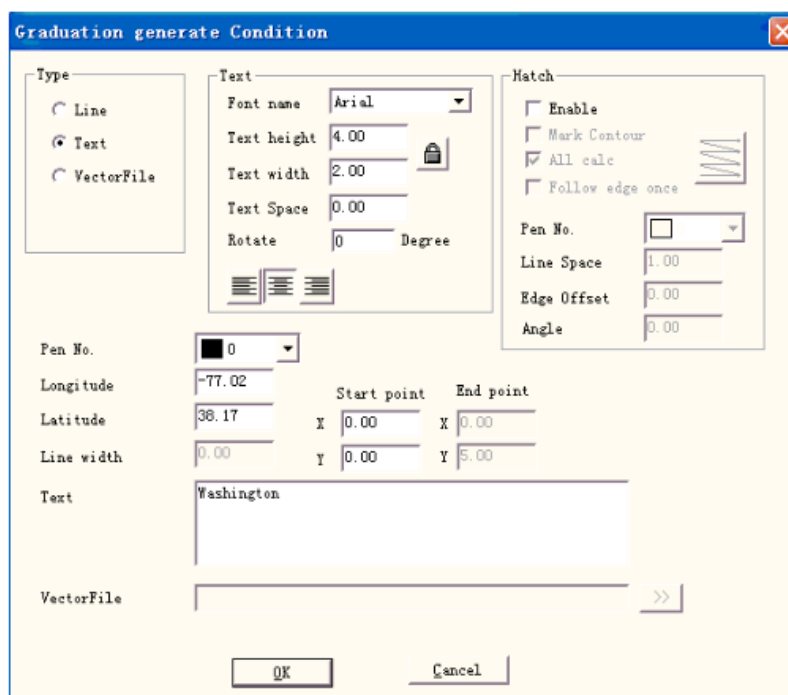


Figura 8-12

8.4 Marca multiparte

El módulo de marca de varias partes se utiliza para marcar el mismo contenido en la pieza de trabajo que se coloca en una posición diferente. Establecer coordenadas según la posición real de cada parte. También esta función puede usarse en otros aspectos.

Dibuje la figura que necesita marcar y haga clic en el botón poner en origen en la barra de herramientas. Haga clic en menuitem

Marca de varias partes como se muestra en la Figura 8-13.

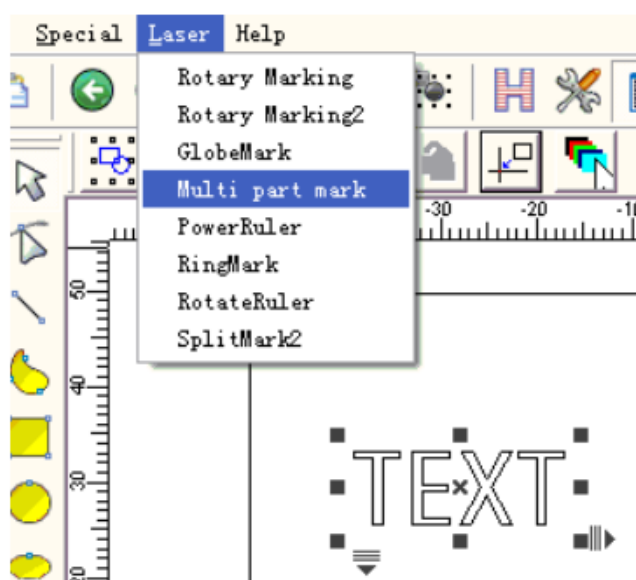


Figura 8-13 Marca de varias partes



El cuadro de diálogo de la marca de varias partes se muestra en la Figura 8-14:

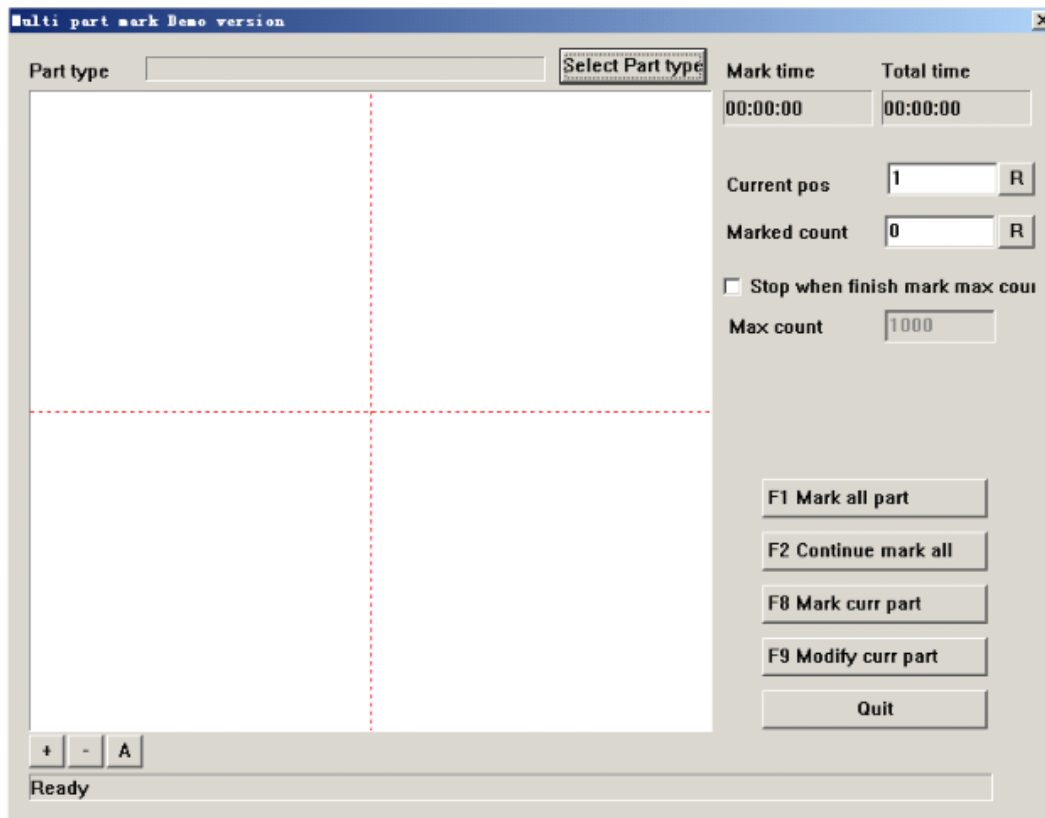


Figura 8-14 El cuadro de diálogo de la marca de varias partes

Haga clic en Seleccionar tipo de parte para agregar o modificar los parámetros de parte, que se muestra en la Figura 8-15:

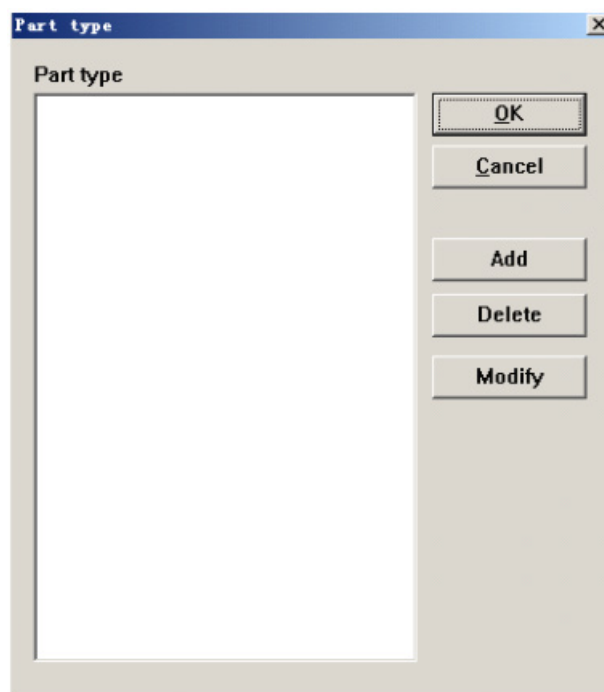


Figura 8-15 Representación parcial



Tome Agregar como ejemplo para tener en cuenta el funcionamiento de la marca de varias partes.

En primer lugar, haga clic en el botón Agregar para agregar un nuevo tipo de pieza. Aparecerá el cuadro de diálogo en la Figura 8-16.

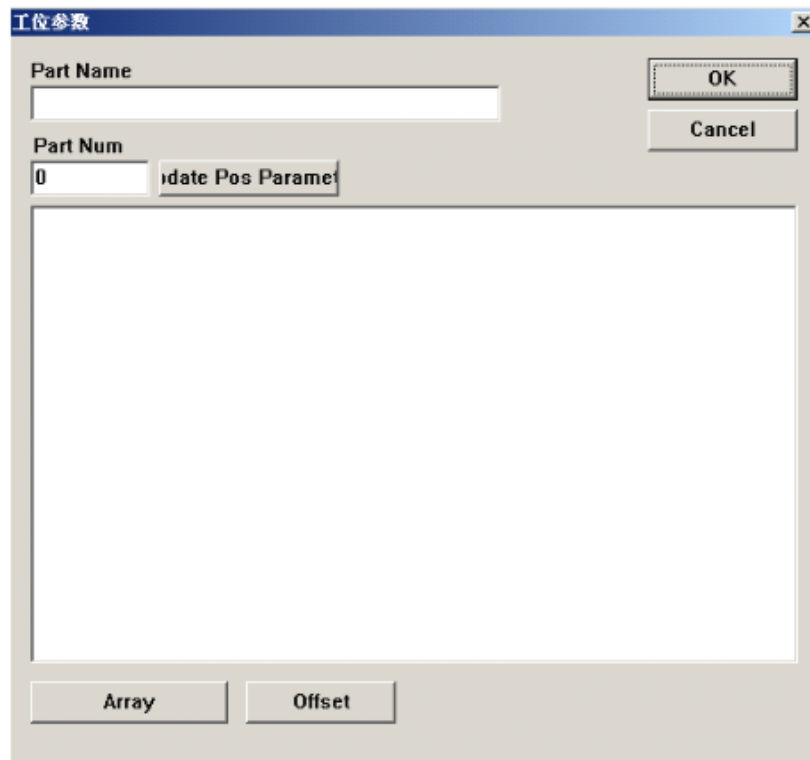


Figura 8-16 Parámetro de parte

Nombre de la parte: defina el nombre de la parte.

Número de parte: el número de parte que debe marcarse, o el número de la figura que marca en la misma parte.

Haga clic en "Matriz",

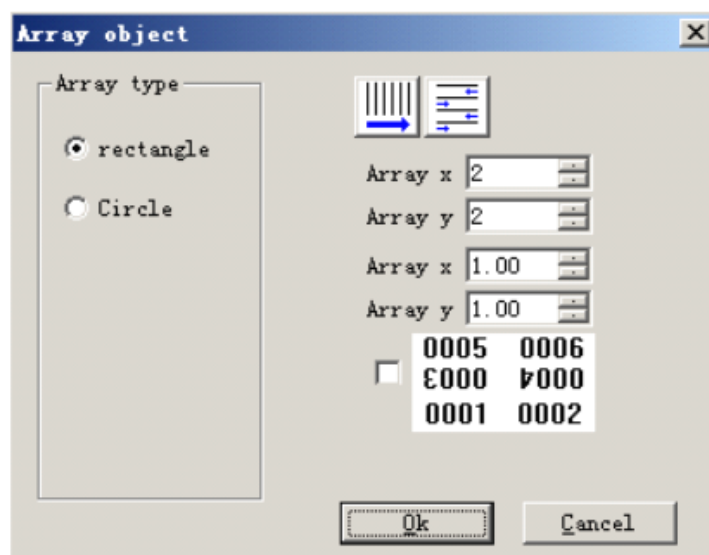


Figura 8-17



0005	0006
0000	0000
0001	0002

Haga clic , incluso la línea girará 180 grados.
Haga clic en desplazamiento, mueva todas las posiciones x, y



Figura 8-18

Haga doble clic en el elemento directamente para modificar la posición y el ángulo de cada parte como se muestra en la Figura 8-19.

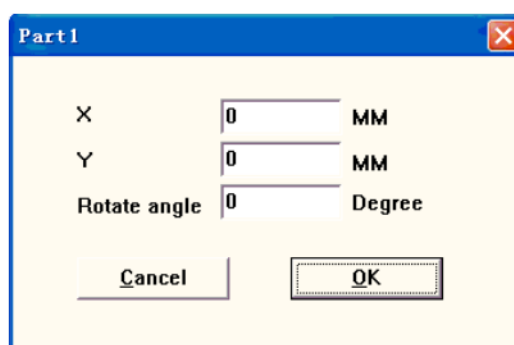


Figura 8-19 Parámetros de posición de la parte

X: coordenadas X de la parte

Y: coordina Y de la parte

Ángulo de rotación: el ángulo antihorario de la pieza

Devuelve el cuadro de diálogo de marca de varias partes después de configurar todas las partes Cierre este cuadro de diálogo y reinícielo, podemos obtener una vista previa de la figura que se colocó en la posición que acabamos de establecer. Haga clic en el botón Seleccionar tipo de pieza ----- Modificar para corregir cualquier posición no válida.

Los otros parámetros en la marca de múltiples partes se presentan aquí:

Posición actual: la parte que se está procesando actualmente. Se puede designar manualmente.

Recuento marcado: el recuento de parte que se ha procesado.

Parar al alcanzar el recuento máximo: seleccione esta opción para calcular el recuento de las partes que se han procesado automáticamente y dejar de marcar al alcanzar el recuento designado. Un cuadro de diálogo que muestra el mensaje emergente "Finalizar marcación del recuento de piezas" cuando queremos marcar más piezas.

Recuento máximo: establece el número máximo de marcas.

F1 Marcar todas las partes: marque todas las partes del tipo de parte actual haciendo clic en este botón o presionando la tecla F1.

F2 Marcado continuo: marque repetidamente todas las partes del tipo de parte actual haciendo clic en este botón o presionando la tecla F2.

F8 Marcar parte actual: Marque la parte actual una vez haciendo clic en este botón o presionando la tecla F8.

F9 Modificar parte actual: modifique los parámetros de la parte actual haciendo clic en este botón o presionando la tecla F9.



Nota: EzCad2 toma la primera parte de la esquina superior izquierda como "parte uno", en turnos "parte dos", "parte tres" de izquierda a derecha. Poner la figura en el centro puede ubicar las coordenadas con mayor precisión cuando establece la parte. posición no válida.

8.5 Teclado de energía

El módulo Power Keyboard es el módulo especial para el marcado del teclado. El cuadro de diálogo es la siguiente figura 8-20

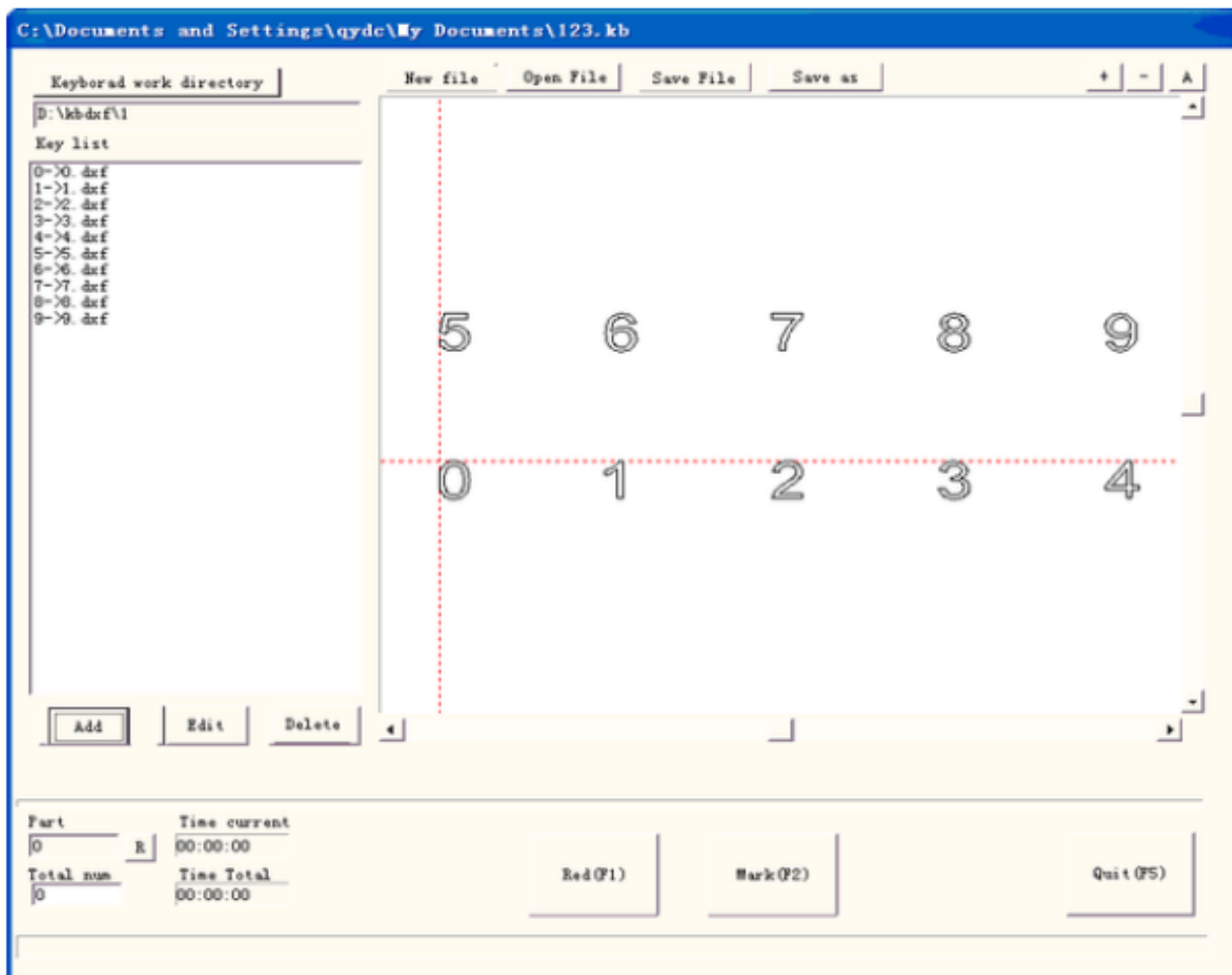


Figura 8-20

Operación específica:

1. Suponga que el usuario necesita procesar un tipo de teclado, en el teclado tiene 10 pulsaciones de teclas, respectivamente, es 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9, el usuario debe hacer a. archivo gráfico dxf para cada tecla presionada:



Los archivos gráficos correspondientes al presionar la tecla 0 son 0.dxf
 Los archivos gráficos correspondientes al presionar la tecla 1 son 1.dxf
 Los archivos gráficos correspondientes al presionar la tecla 2 son 2.dxf
 Los archivos gráficos correspondientes al presionar la tecla 3 son 3.dxf
 Los archivos gráficos correspondientes al presionar la tecla 4 son 4.dxf
 Los archivos gráficos correspondientes al presionar la tecla 5 son 5.dxf
 Los archivos gráficos correspondientes al presionar la tecla 6 son 6.dxf
 Los archivos gráficos correspondientes al presionar la tecla 7 son 7.dxf
 Los archivos gráficos correspondientes al presionar la tecla 8 son 8.dxf
 Los archivos gráficos correspondientes al presionar la tecla 9 son 9.dxf

Debe colocarse dentro de la tabla idéntica de los diez documentos .dxf, puede colocarse dentro de d:\kbdxf\1.

2. En el módulo de teclado de potencia, coloque estos documentos 10.dxf dentro del directorio idéntico, podemos colocarlos dentro de d:\kbdxf\1.

3. Haga clic en "Agregar" y luego en la ventana emergente del cuadro de diálogo que se muestra como Figura 8-21:

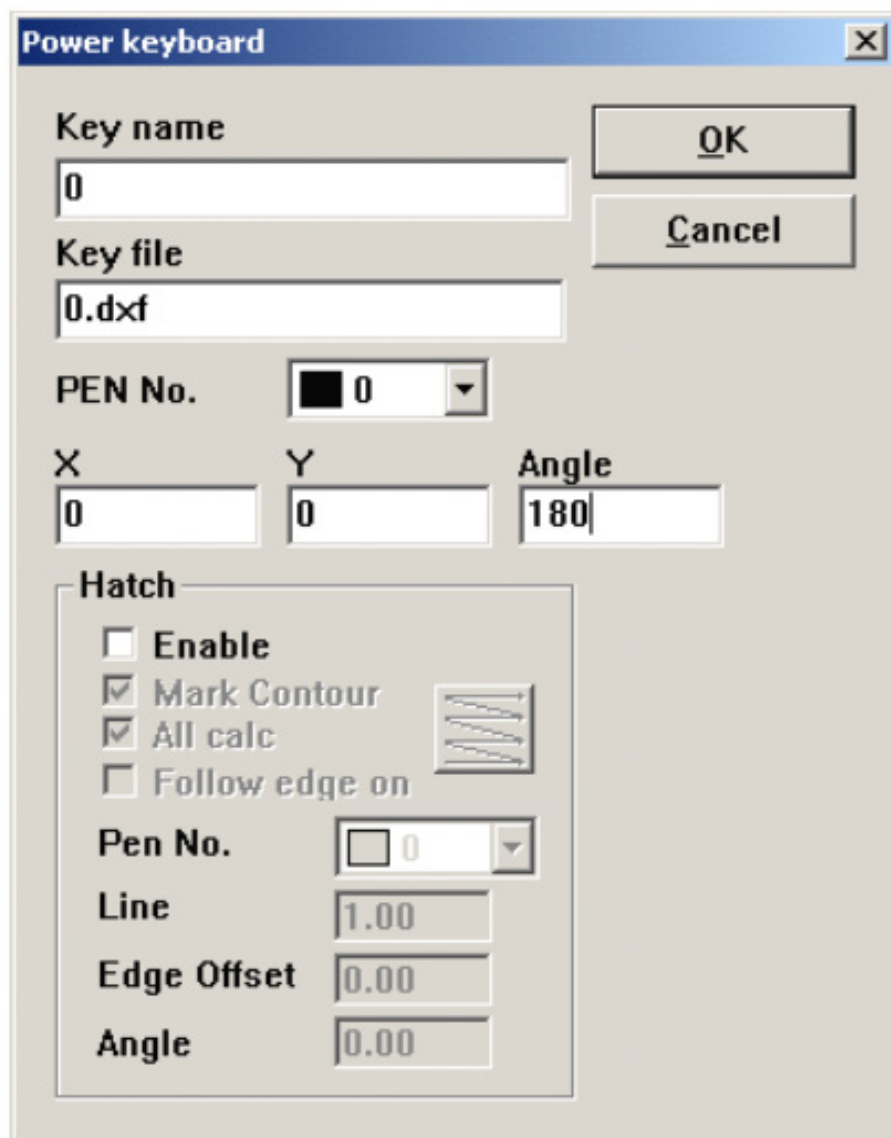


Figura 8-21



Ingrese el nombre 0 de la pulsación de tecla, el documento de procesamiento correspondiente es 0.dxf y la coordenada del punto de ubicación de la pulsación de tecla y el ángulo de rotación.

Configure otras teclas de acuerdo con el paso anterior

4. Marca de clics y luego continúa con el procesamiento

Si el tipo de teclado de procesamiento del usuario es el mismo, pero solo el documento de procesamiento al que corresponde cada tecla presionada es diferente, el usuario necesita establecer el directorio del teclado como el directorio idéntico, el sistema reemplazará todos los documentos automáticamente.

8.6 Regla de poder

La función de Regla de poder se utiliza principalmente para diseñar cada tipo de escala, activar EzCad2 y seleccionar "Regla de poder" en el menú del láser, como se muestra en la Figura 8-22:

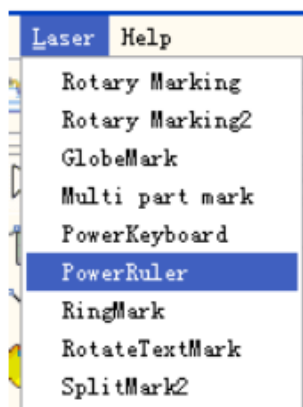


Figura 8-22

Haga clic en "Regla de poder"; el cuadro de diálogo de la marca se muestra en la Figura 8-23



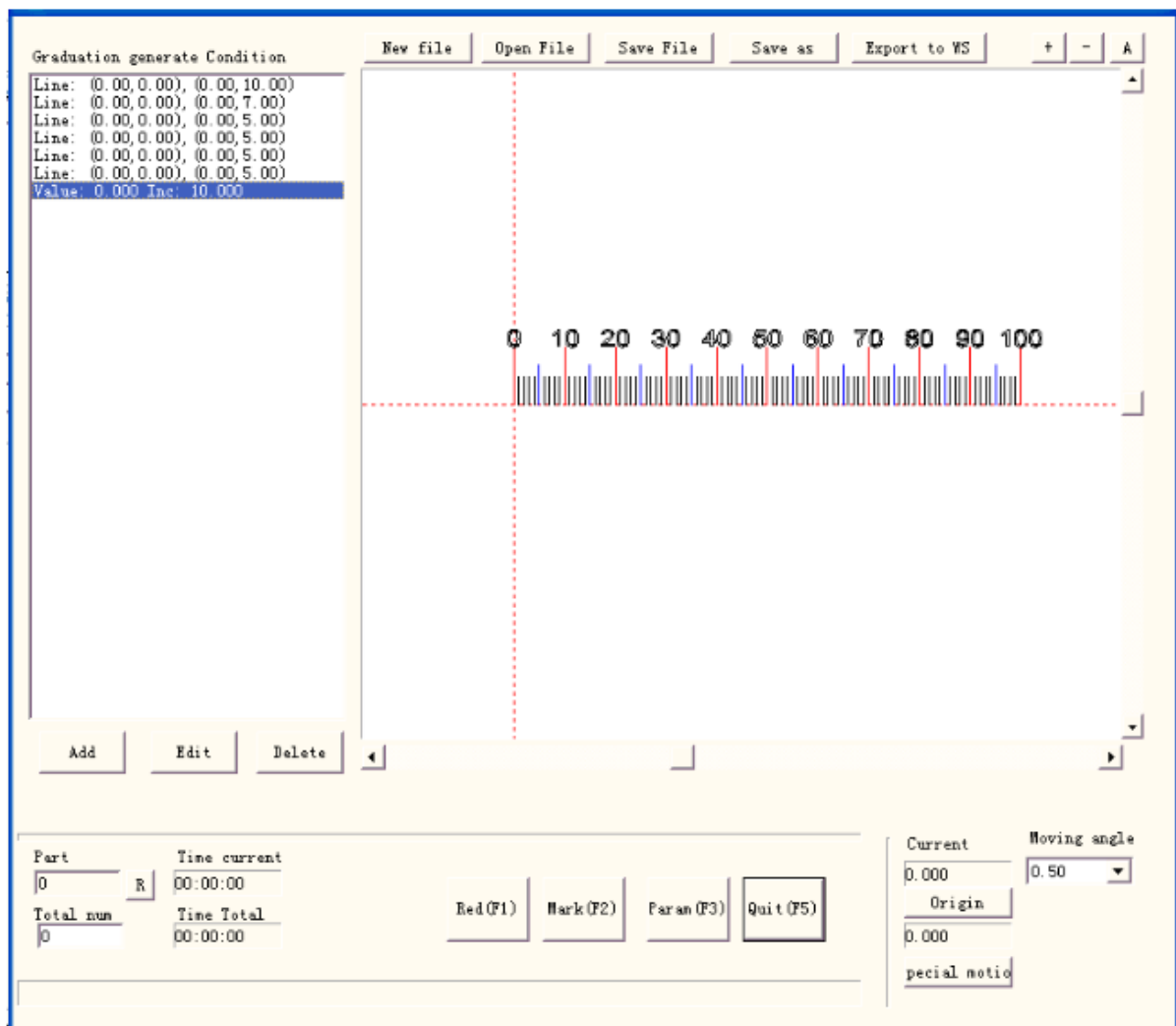


Figura 8-23

Nuevo archivo: el software cerrará los documentos que está editando y, mientras tanto, creará un nuevo archivo

Abrir archivo: Cuando haga clic en "Abrir", el software abrirá un cuadro de diálogo de archivo abierto para pedirle que seleccione el archivo que desea abrir

Guardar archivo: guarda el archivo actual en el disco.

Guardar como: guarda el archivo actual en el disco con otro nombre.

Exportar a WS: exporta el archivo al espacio de trabajo del software.

Editar: revisar el contenido.

Eliminar: Eliminar el contenido.

Haga clic en "Agregar" presentando para editar la regla, siguiendo el cuadro de diálogo que se muestra en la Figura 8-24:



Figura 8-24 Cuadro de diálogo Crear regla

Tipo:

Línea: el parámetro actual es el valor del parámetro de línea

Valor: el parámetro actual es el valor del parámetro de valor

Texto: El parámetro actual es el valor del parámetro de texto.

VectorFile: El parámetro actual es el valor del parámetro vectorfile

Texto:

Rotar: el ángulo del texto girando

Escotilla:

Nº de bolígrafo: este elemento indica que se marcarán los objetos con el número de bolígrafo seleccionado.

Núm. De graduación: se deben marcar los números de graduación totales

Iniciar graduación: establezca la posición de inicio de graduación

Incremento pos: el espacio entre dos líneas vecinas



Ancho de línea: establece el ancho de la línea

Punto de inicio: establezca el punto de inicio de la línea

Punto final: establece el punto final de la línea

Valor inicial: establezca el valor inicial de la línea

Valor Inc.: establece el valor Inc. de la línea

Recuento de bits de puntos: establezca el recuento de bits de puntos de la línea, por ejemplo: establezca el recuento de bits de puntos como 2, el valor puede convertirse en 0 no mostrar cola cero: 0 no se muestra detrás de 0



Texto: muestra la información de texto en la regla. Podemos ver la figura cuando seleccionamos "Texto"



el contenido del texto en el marco blanco

Archivo vectorial: muestra la información del archivo vectorial en la regla

Escala X: ancho del archivo vectorial

Escala Y: altura del archivo vectorial

Ángulo: los ángulos entre el archivo vectorial y el eje X

Por ejemplo: haga una regla recta larga treinta centímetros (trescientos milímetros) : Después de configurar bien el eje externo, seleccione la regla Recta, haga clic en "Agregar" y luego en la ventana emergente del cuadro de diálogo que se muestra en la Figura 8-24 para configurar la Línea

Establezca el grado diez más largo: hay treinta y un líneas de diez grados de cero a trescientos, desde el comienzo de la graduación de la pieza de trabajo, el espacio es de diez milímetros, la longitud es de siete milímetros, de modo que el "Núm. De graduación" es treinta y uno , "Iniciar graduación" es 0 , "Incremento pos" es diez , "Punto de inicio" es (cero , cero) , "Punto final" es (cero , siete) ;

Establezca el grado cinco: hay treinta y cinco líneas de cero a trescientos, de cinco milímetros de la graduación inicial, el espacio es de diez milímetros, la longitud es de cinco milímetros, de modo que el "Núm. De graduación" es treinta, "Inicio Graduación "es cinco, "Incremento pos "es diez, " Punto de inicio "es (cero , cero) , " Punto final "es (cero , cinco) ;

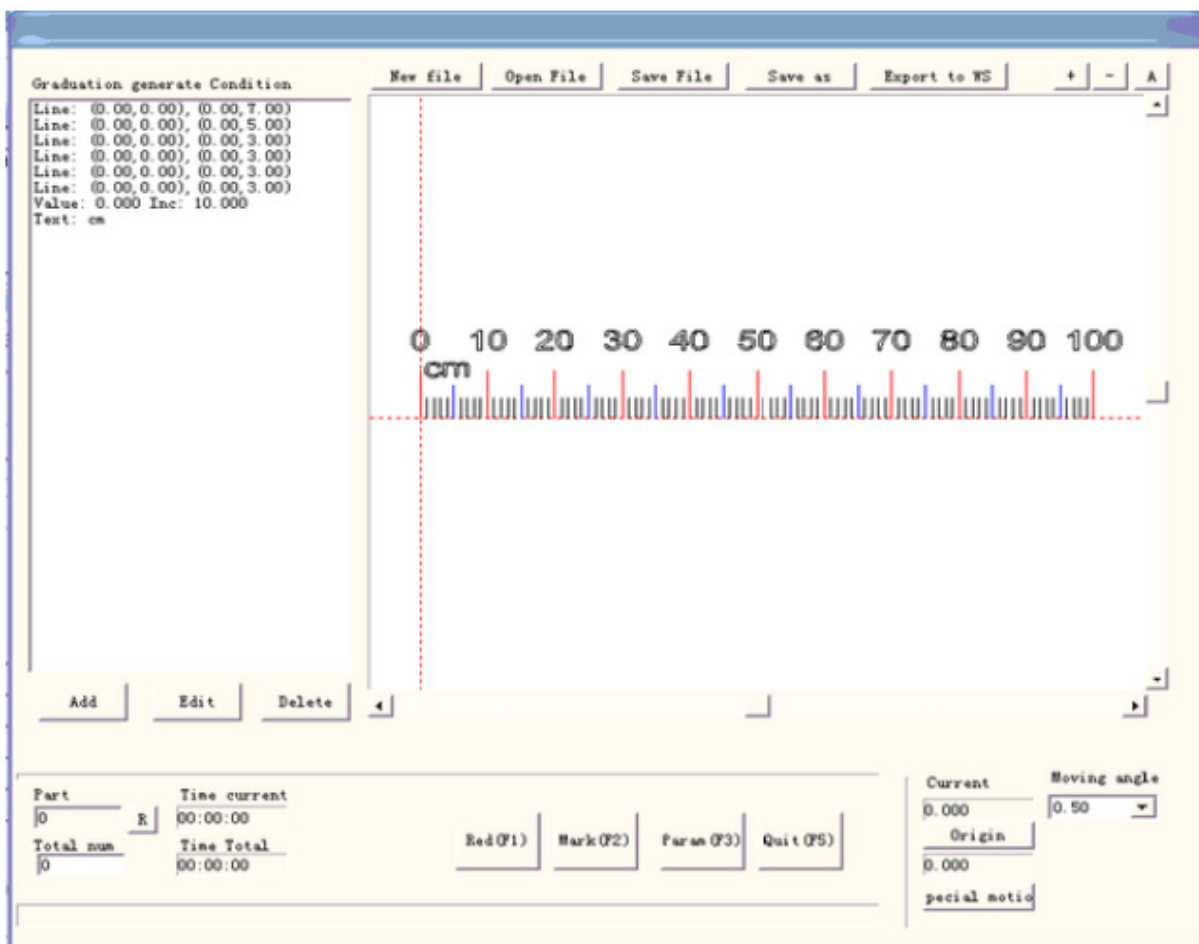
Establezca el grado uno: hay doscientas cuarenta líneas de grado uno de cero a trescientos, para evitar con superposición de grado diez y grado cinco, las líneas de grado uno deben establecerse cuatro veces: de un milímetro, dos milímetros, tres milímetros , Cuatro milímetros a su vez, el espacio es de cinco milímetros , la longitud es de tres milímetros, de modo que el "Núm. De graduación" es sesenta, "La graduación de inicio" es uno, dos, tres, cuatro a su vez, "La posición de incremento" es cinco , "Punto de inicio" es (cero , cero) , "Punto final" es (cero, tres) ;

Establezca el valor: seleccione "Valor", solo ingrese el valor de las líneas de grado diez, para que el "Número de graduación" sea treinta y uno, "Graduación de inicio" es cero, "Pos de incremento" es diez, "Valor de inicio" es cero , "Cía. valor "es diez , " Punto de inicio "es (cero , cero) , " Punto final "es (cero , ocho) ;

Establezca la unidad de la regla: seleccione "Texto", "Núm. De graduación" es uno, ingrese "Iniciar graduación" y "Punto de inicio" según la situación real, e ingrese el contenido de texto que se puede mostrar.

Por fin, la figura 8-23 se convierte en:





Ahora, la regla recta de treinta centímetros completada.

El método para hacer una regla de anillo o una regla de disco: al principio, haga clic en "Parámetro" en el cuadro emergente del cuadro de diálogo que se muestra en la Figura 8-25 para establecer el Eje externo



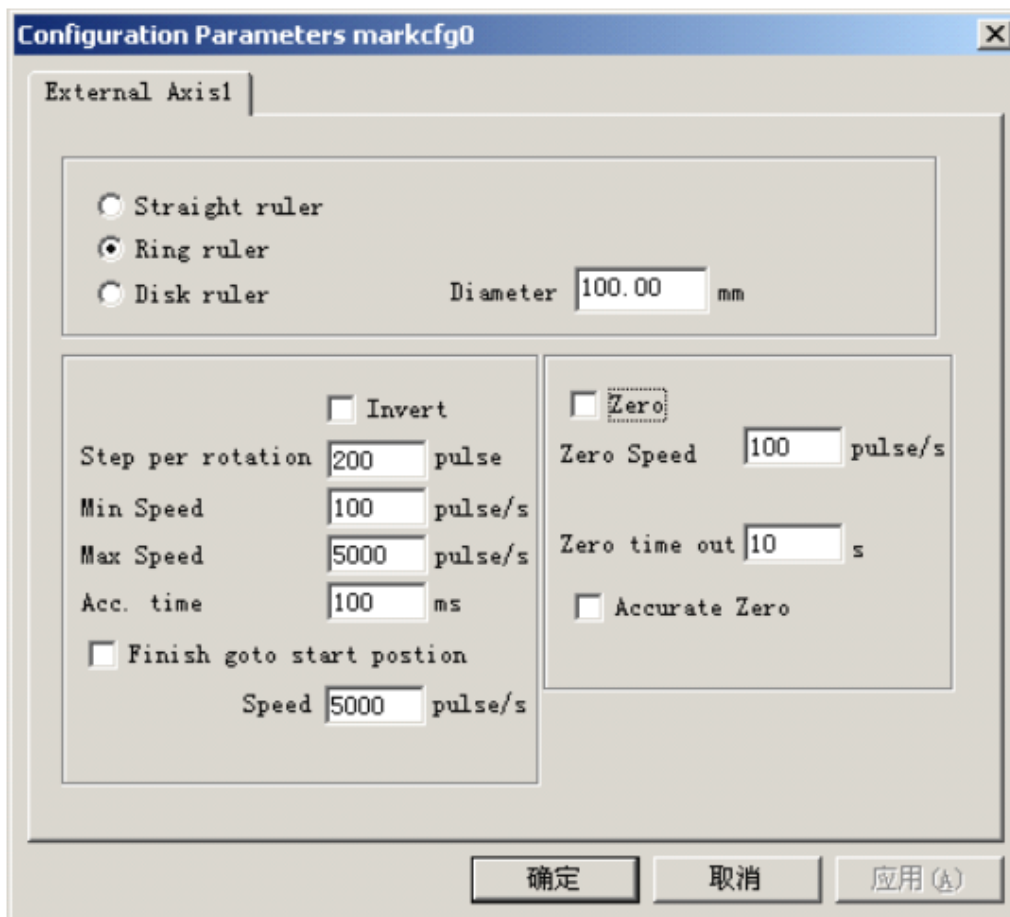


Figura 8-25 parámetros de configuración del eje de expansión

Regla recta / regla de anillo / regla de disco: el tipo de regla debe marcarse actualmente, elegir es habilitar

Diámetro de la pieza: el diámetro de la pieza de trabajo de la "Regla de anillo" o "Regla de disco".

Invertir: Invierte la dirección de movimiento del eje de expansión.

Pulsos por ronda: el número de pulsos del motor del eje de expansión hace que se necesite un círculo. Podemos contar el número de pulsos por revolución X a través de la siguiente fórmula:

$$X = (360 / N) * n$$

X se refiere al número de pulso por ronda;

N es el ángulo de ritmo del motor eléctrico;

n se refiere al número de subdivisión del conductor;

Velocidad mínima: la velocidad mínima del eje de expansión;

Velocidad máxima: la velocidad máxima del eje de expansión;

Tiempo de aceleración: el tiempo que necesita el eje de expansión cuando se mueve de la velocidad mínima a la velocidad máxima.

Ir a la posición inicial después de finalizar: el eje de expansión vuelve a la posición inicial después de finalizar el procesamiento;

Velocidad: la velocidad del eje que vuelve a la posición inicial después de terminar el marcador.



Cero: si el eje de expansión actual tiene señal de entrada de interruptor cero. Sin señal cero, el software no puede construir coordenadas absolutas. Al marcar un conjunto de partes, necesitamos hacer cada marca en la misma posición. Para marcar la figura en la misma posición cada vez, el sistema toma el eje de expansión actual como un punto original predeterminado antes de marcar en el caso de sin señal cero. Después de procesar una parte, el sistema mueve el eje a la posición original automáticamente. De esta manera, cada parte se marcará en la misma posición.

Si el cero está habilitado, el conmutador cero se encontrará automáticamente. El software crea una coordenada absoluta después de descubrir el conmutador cero. Si el sistema no pudo encontrar el conmutador cero, el eje de expansión no se puede utilizar hasta que el tiempo establecido establecido por el tiempo de espera cero del parámetro haya expirado.

Velocidad de ir a cero: la velocidad de movimiento cuando el eje de expansión va a cero

Precisión cero: cuando se selecciona, el eje debe dar tres señales de cero en el proceso de ir a cero; y no está seleccionado, el eje solo necesita una señal.

Eje correcto: el sistema presentará "Tiempo de espera cero" cuando no se haya alcanzado la posición donde se ensambló el conmutador cero dentro del tiempo designado.

Regrese "Power Ruler", de manera similar, el método de hacer una regla recta para completar los gráficos.

Vea la figura 8-26 sobre la regla de disco:

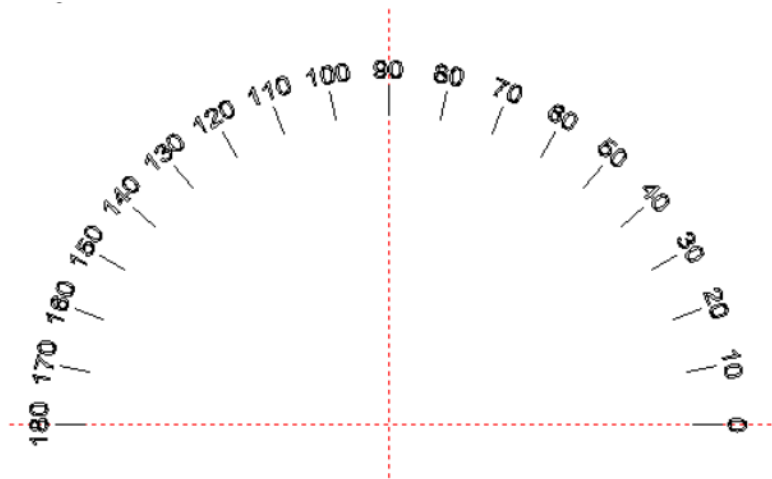


Figura 8-26 la regla de disco

8.7 Marca giratoria

Haga clic en "Marca giratoria", aparecerá una ventana emergente de diálogo



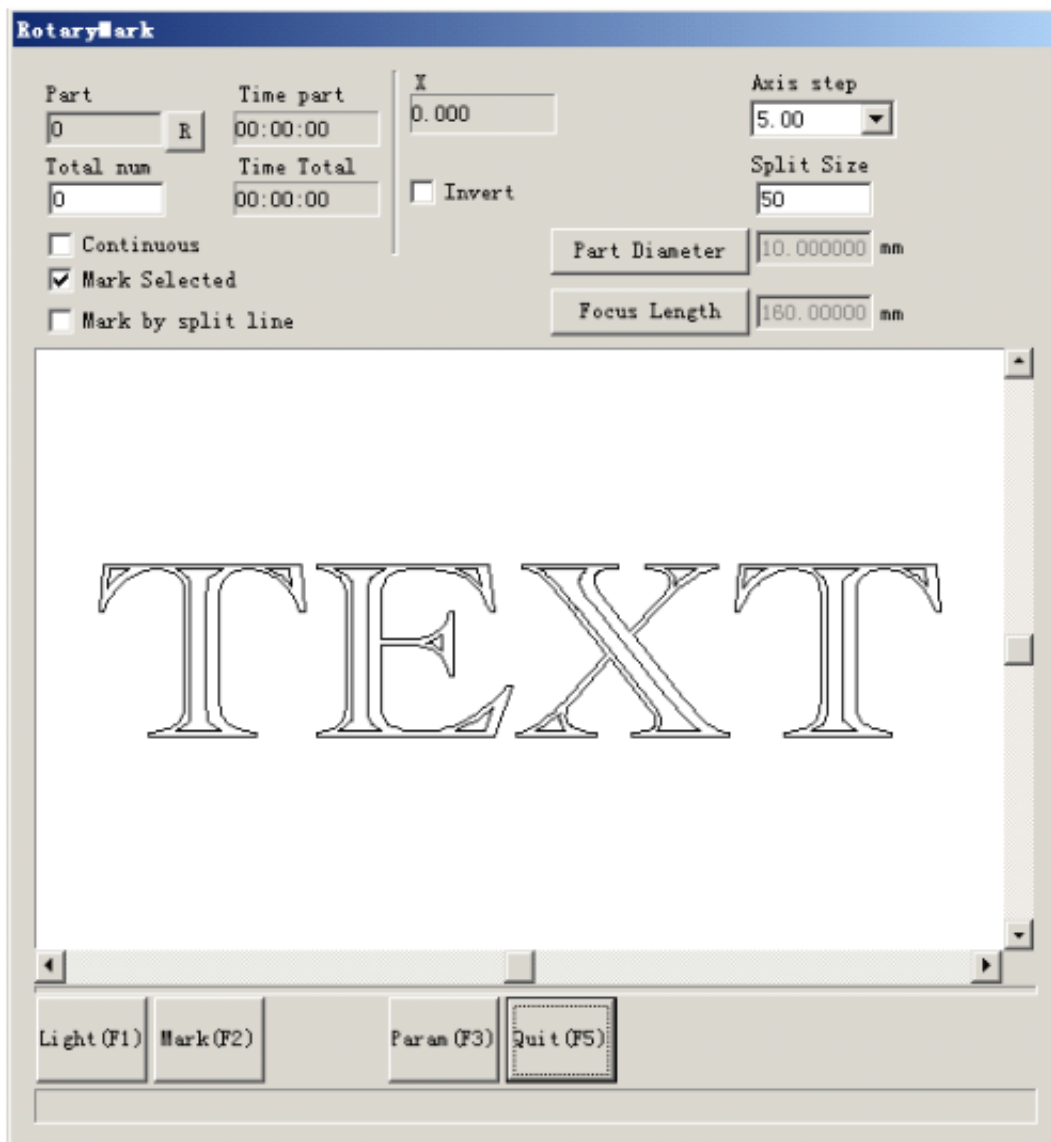


Figura 8-27

Diámetro de la parte: haga clic en él y complete el diámetro de la parte.

Longitud de enfoque: haga clic en él y complete la longitud de enfoque de las lentes F-θ.

Nota: los dos parámetros afectan el resultado de marcado directamente.

Dos modelos divididos:

1. Marca seleccionada: controle el tamaño de la marca mediante la configuración del tamaño dividido, no haga clic en "marcar por línea dividida" al mismo tiempo, o el software se dividirá como "marcar por línea dividida"

2. Marcar por línea dividida: haga clic en él, el software marcará como "marcar por línea dividida", haga clic en el teclado izquierdo dos veces para dibujar la línea dividida, haga clic en el teclado derecho cerca de la línea dividida para cancelar la línea dividida. La dirección de la línea dividida es la misma con el eje rotativo.

"Paso del eje": la distancia de movimiento cada vez que la tecla Ctrl y la tecla de flecha Izquierda / Derecha / Arriba / Abajo se presionaron juntos. Presione la tecla Página arriba / Página abajo para aumentar / disminuir la distancia.



Presione Ctrl + Izquierda para moverse hacia la izquierda y Ctrl + Derecha para moverse hacia la derecha para el eje de expansión X.

Presione Ctrl + Arriba para moverse hacia arriba y Ctrl + Abajo para moverse hacia abajo para el eje de expansión Y o el eje Z.

Parte: el recuento de partes que se ha marcado. Presione el botón R hacia la derecha para restablecer el recuento de piezas.

Número total: el recuento total debe marcarse. Cuando las partes han sido marcadas alcanzan el número total, el software lo detendrá automáticamente.

Continúa: Marque repetidamente la figura hasta detenerla manualmente.

Marcar seleccionado: solo se marcarán las figuras seleccionadas.

Haga clic en el parámetro, esta ventana de diálogo aparecerá

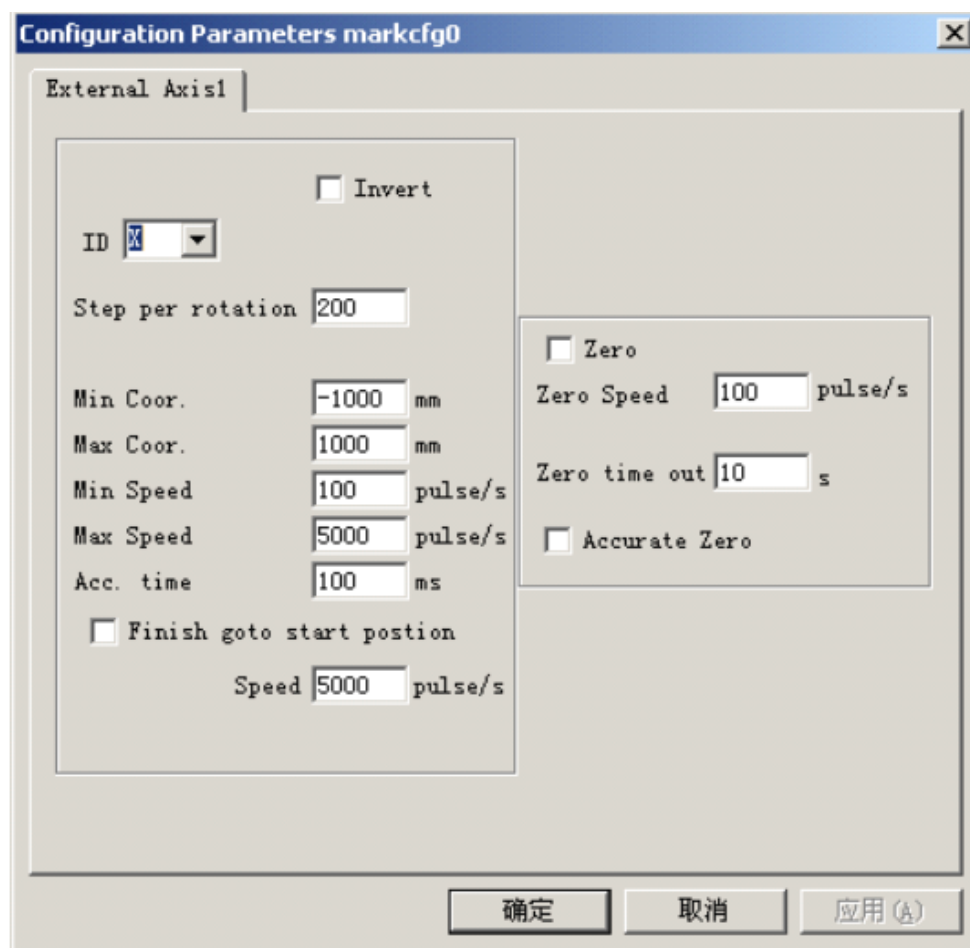


Figura 8-28

La definición de cada parámetro:

Habilitar: Habilita el eje de expansión actual.

ID: El eje de expansión actual se usará como eje X / Y / Z.

ID es X, la figura se dividirá en la dirección X para marcar.

ID es Y, la figura se dividirá en la dirección Y para marcar.

ID es Z, el eje de expansión se moverá a la posición designada para marcar.

Pulsos por ronda: el pulso numera cada ronda que gira el eje de expansión. Podemos calcularlo a través de la siguiente fórmula:

$$X = (360/N) * n$$



Allí en:

X denota pulsos por ronda.

N denota el ángulo de paso del motor paso a paso.

n denota micro pasos establecidos por el controlador del motor paso a paso.

Coordenadas mínimas: las coordenadas lógicas mínimas del eje de expansión. Cuando la coordenada del objeto del eje de expansión es más pequeña que las coordenadas mínimas, aparecerá el mensaje de advertencia.

Coordenadas máximas: la coordenada máxima del eje de expansión. Cuando la coordenada del objeto del eje de expansión es mayor que las coordenadas lógicas máximas, aparecerá el mensaje de advertencia.

Velocidad mínima: la velocidad de rotación mínima del eje de expansión.

Velocidad máxima: la velocidad máxima de rotación del eje de expansión.

Acc. tiempo: tiempo de aceleración necesario cuando el eje de expansión se mueve de la velocidad mínima a la velocidad máxima.

Ir a la posición de inicio después de terminar: el eje de expansión volverá a la posición inicial después de terminar el marcador.

Velocidad: la velocidad del eje que vuelve a la posición inicial después de terminar el marcador.

Eje de rotación: selecciónelo, indica que el eje de expansión actual es el eje de rotación.

Manera de movimiento es rotación; de lo contrario, indica el procesamiento de contenido plano o el proceso de localización del eje Z.

Relación de engranaje: eje de conexión del motor eléctrico, la relación de reducción es uno. Si hay una configuración de reducción, la relación de reducción es la relación de configuración de reducción.

Diámetro de la pieza: la pieza de trabajo debe marcarse actualmente. Si el eje de expansión es el eje de rotación, el diámetro de la pieza, un parámetro importante para contar la distancia de movimiento, debe rellenarse con precisión.

Cero: si el eje de expansión actual tiene señal cero. Cuando el eje de expansión no ha habilitado la señal cero, no puede configurar coordenadas absolutas. Por lo tanto, marcar un conjunto de piezas requiere ajustar el sitio para que cada procesamiento permanezca en el mismo sitio. Entonces, el sistema toma el eje de expansión como punto de origen predeterminado antes del procesamiento. Después de procesar una pieza de trabajo, el sistema moverá el eje de expansión hacia atrás. De esta manera, cada pieza de trabajo se procesará en el mismo sitio.

Velocidad de ir a cero: la velocidad de movimiento del eje de expansión que busca la señal cero.

Tiempo de espera cero: establezca el tiempo del eje de expansión para encontrar el punto cero. Si lo excede, el sistema presentará "horas extras".

Precisión cero: cuando se selecciona, el eje debe dar tres señales de cero en el proceso de ir a cero; y no está seleccionado, el eje solo necesita una señal.

8.8 Rotar marca de texto

"Rotar marca de texto": puede resolver la cuestión de las líneas de sombreado y la marca independiente del texto cuando se gira, marque el texto de sombreado, no pueden superponerse, utilizando esta función, las líneas de sombreado y el texto se marcan juntos.

8.9 Marca de división 2

El módulo "Marca de división 2" es capaz de dividir contenido grande conjunto. Podemos elegir un eje de expansión para que sea una junta dividida en dirección X, o elegir dos ejes de expansión para que sean una junta dividida en dirección XY respectivamente. Ese menú de funciones se muestra en la figura 8-29:



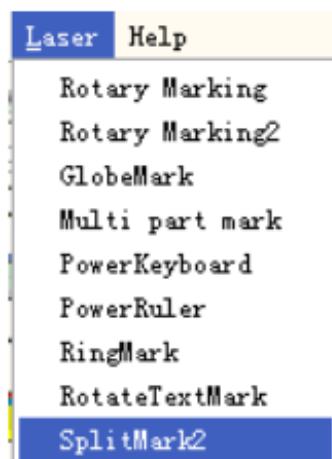


Figura 8-29 Elemento "Marca de división 2"

Su cuadro de diálogo de operación se muestra de la siguiente manera:

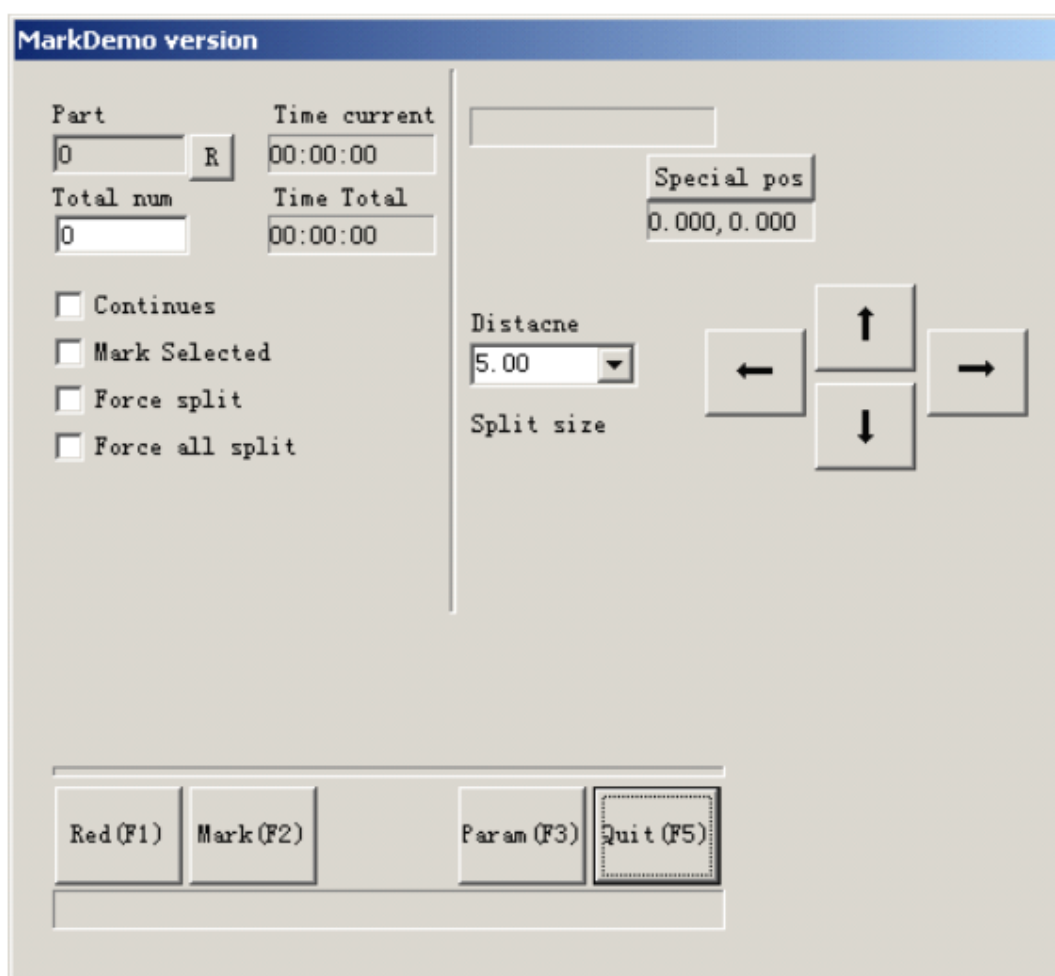


Figura 8-30 Cuadro de diálogo "Marca dividida 2"

En la Figura 8-31, los dos círculos izquierdos son más pequeños que el tamaño de división y se marcan sin división. El círculo de la derecha es mayor que el tamaño dividido y se dividió en tres partes para marcar. Sin la división forzada seleccionada, los objetos más pequeños que el tamaño dividido se marcarán sin división y aquellos mayores que el tamaño dividido se dividirán para marcar según el tamaño dividido.

En la figura 8-32, toda la figura (tres círculos) se dividió en partes iguales para marcar. El objeto en el borde dividido se dividirá incluso si su tamaño es menor que el tamaño dividido.

Forzar toda la división: cuando hay varios objetos en la lista de objetos, todos los objetos se procesarán como un todo de acuerdo con el tamaño de la división. Los objetos más pequeños que el tamaño dividido se marcarán primero, el resto que exceda el tamaño dividido se dividirá para marcar.

Marcar por línea dividida: después de hacer clic en él, no se dividirá según el tamaño fijo, se dividirá según las líneas divididas.

Haga clic en el botón "parámetro" para configurar los parámetros del eje de expansión. El cuadro de diálogo aparece como Figura 8-33.

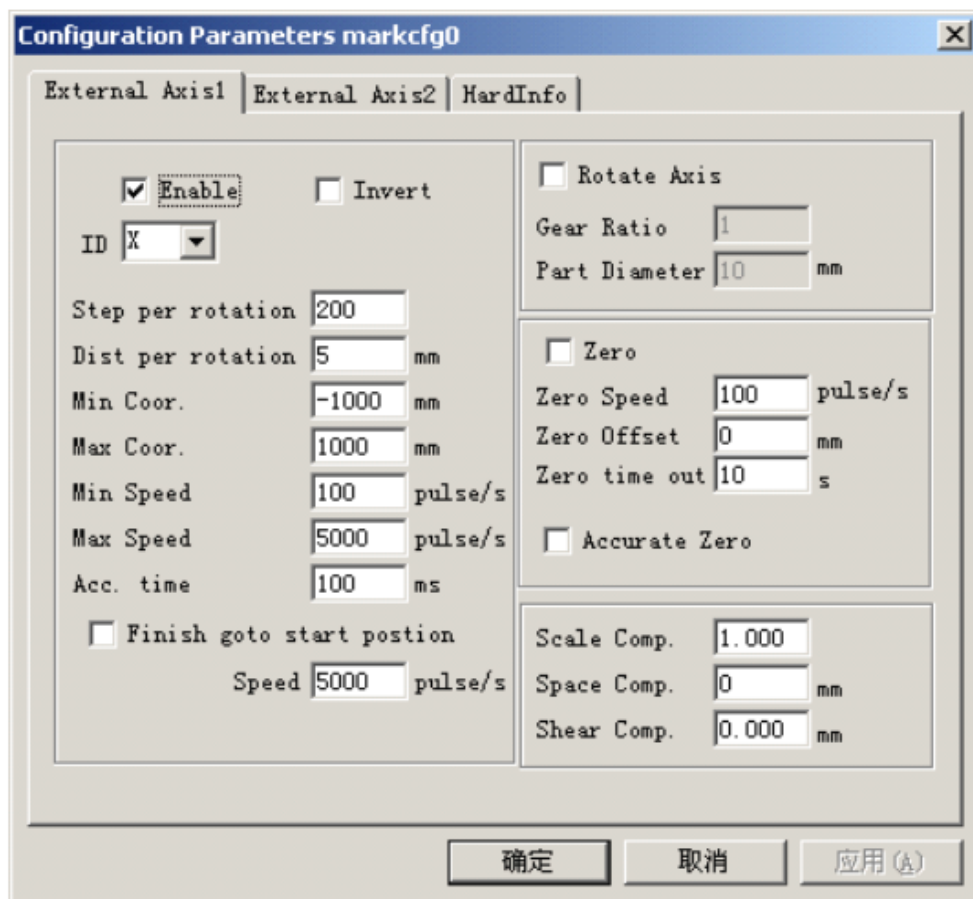


Figura 8-33 parámetros de configuración del eje de expansión

La definición de cada parámetro:

Habilitar: Habilita el eje de expansión actual.

ID: El eje de expansión actual se usará como eje X / Y / Z.

ID es X, la figura se dividirá en la dirección X para marcar.

ID es Y, la figura se dividirá en la dirección Y para marcar.

ID es Z, el eje de expansión se moverá a la posición designada para marcar.

Pulsos por ronda: el pulso numera cada ronda que gira el eje de expansión. Podemos calcularlo a través de la siguiente fórmula:

$$X = (360/N) * n$$

Allí en:

X denota pulsos por ronda.

N denota el ángulo de paso del motor paso a paso.

n denota micro pasos establecidos por el controlador del motor paso a paso.

Coordenadas mínimas: las coordenadas lógicas mínimas del eje de expansión. Cuando la coordenada del objeto del eje de expansión es más pequeña que las coordenadas mínimas, aparecerá el mensaje de advertencia.

Coordenadas máximas: la coordenada máxima del eje de expansión. Cuando la coordenada del objeto del eje de expansión es mayor que las coordenadas lógicas máximas, aparecerá el mensaje de advertencia.

El valor de coordenadas tiene relación con el espacio de movimiento efectivo y la dirección de movimiento de la mesa de trabajo. p.ej:

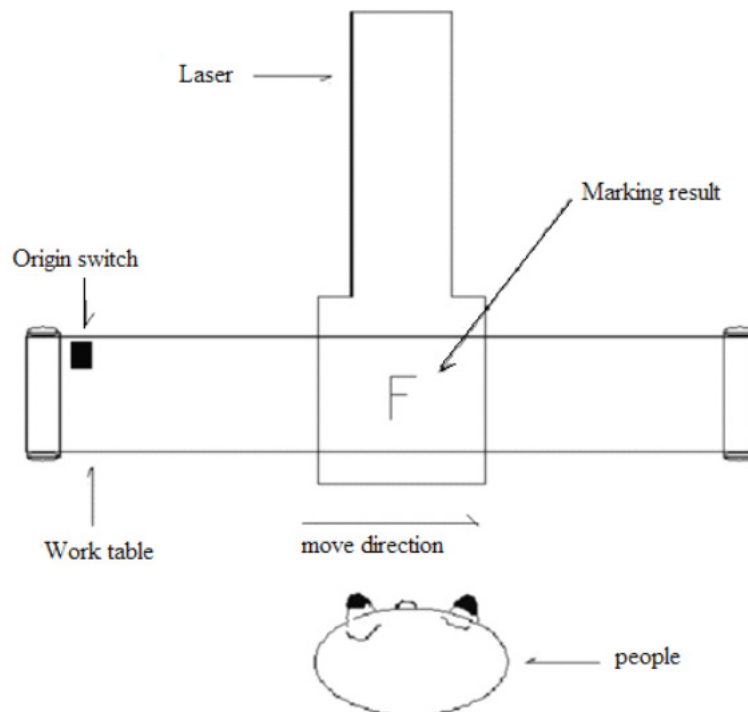


Figura 1

Como en la figura 1, la longitud de la mesa de trabajo es de 200 mm, la dirección del movimiento es de izquierda a derecha, el punto de origen está en el lado izquierdo. La distancia de movimiento efectiva es de 200 mm, por lo que las coordenadas mínimas son -200, el coor máximo es 0.

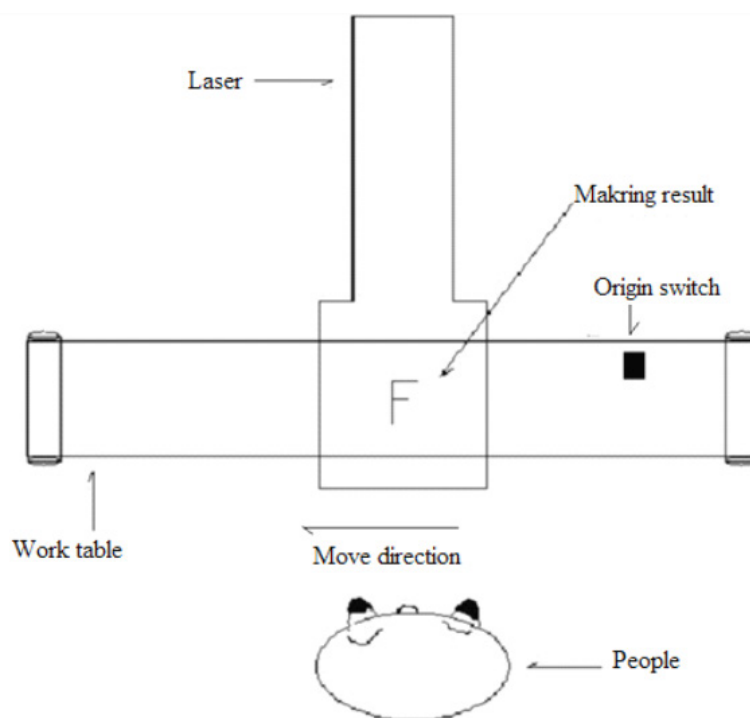


Figura 2

La dirección de movimiento es de derecha a izquierda, el interruptor de origen está en el lado derecho, la distancia de movimiento efectiva es de 200 mm, por lo que las coordenadas mínimas son 0, el máximo es de 200.

Si el punto de origen está en otra posición, considérelolo en consecuencia.

Velocidad mínima: la velocidad de rotación mínima del eje de expansión.

Velocidad máxima: la velocidad máxima de rotación del eje de expansión.

Tiempo de aceleración: tiempo de aceleración necesario cuando el eje de expansión se mueve de la velocidad mínima a la velocidad máxima.

Ir a la posición de inicio después de terminar: el eje de expansión volverá a la posición inicial después de terminar el marcador.

Velocidad: la velocidad del eje que vuelve a la posición inicial después de terminar el marcador.

Eje de rotación: selección, indica que el eje de expansión actual es el eje de rotación. Manera de movimiento es rotación; de lo contrario, indica el procesamiento de contenido plano o el proceso de localización del eje Z.

Relación de engranaje: eje de conexión del motor eléctrico, la relación de reducción es uno. Si hay una configuración de reducción, la relación de reducción es la relación de configuración de reducción.

Diámetro de la pieza: la pieza de trabajo debe marcarse actualmente. Si el eje de expansión es el eje de rotación, el diámetro de la pieza, un parámetro importante para contar la distancia de movimiento, debe rellenarse con precisión.

Cero: si el eje de expansión actual tiene señal cero. Cuando el eje de expansión no ha habilitado la señal cero, no puede configurar coordenadas absolutas. Por lo tanto, marcar un conjunto de piezas requiere ajustar el sitio para que cada procesamiento permanezca en el mismo sitio. Entonces, el sistema toma el eje de expansión como punto de origen predeterminado antes del procesamiento. Después de procesar una pieza de trabajo, el sistema moverá el eje de expansión hacia atrás. De esta manera, cada pieza de trabajo se procesará en el mismo sitio.

Velocidad de ir a cero: la velocidad de movimiento del eje de expansión que busca la señal cero.

Compensación cero: la distancia de ausencia del eje de expansión actual después de descubrir la señal cero.

Tiempo de espera cero: establezca el tiempo del eje de expansión para encontrar el punto cero. Si lo excede, el sistema presentará "horas extras".

Precisión cero: cuando se selecciona, el eje debe dar tres señales de cero en el proceso de ir a cero; y no está seleccionado, el eje solo necesita una señal.

Compensación de escala: se refiere al coeficiente de escala de la distancia de movimiento correspondiente en el eje de expansión. Ajustar este parámetro puede eliminar la separación y superposición en conexión.

Compensación de espacio: se refiere a la compensación de espacio inverso, compensando el error de espacio entre las marchas cuando se mueve.

Compensación de cizalladura: cuando la máquina genera una relación de error mayor, se crearán fenómenos de cizalla durante el marcado plano. Ajustar este parámetro puede eliminarlo.

Cuando se configuran todos los parámetros, puede hacer clic en "marcar" para procesar.

Nota: 1. Utilice Corfile.exe para realizar una corrección de linealidad completa, asegurándose de la consistencia del efecto.

2. El nivel de la mesa, la rotación eléctrica estable y el modo de luz agradable son las claves para marcar el mejor efecto.

El botón de posición especial puede establecer la posición a la que se mueve el motor antes de la marca. Al presionar el botón "Posición especial" y establecer las coordenadas de posición designadas. Luego, presione el botón "Movimiento especial" y seleccione "Ir a la posición especial", el motor irá a la posición que configuró. Como se muestra en la figura 8-34, figura 8-35:

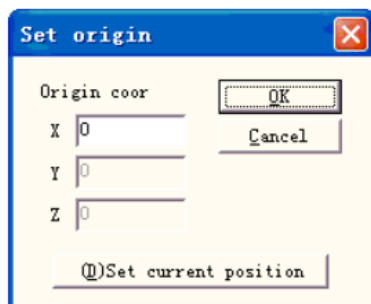


Figura 8-34



Figura 8-35



8.10 Marca de archivo múltiple

El módulo "Marca de archivo múltiple " puede marcar repetidamente archivos *.ezd diferentes, evitando cambiar los archivos. Ese menú de funciones se muestra en la figura 8-36:

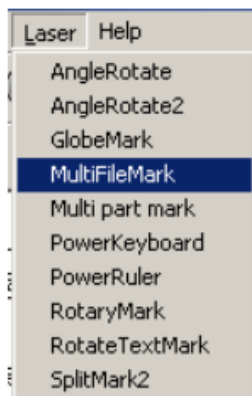


Figura 8-36

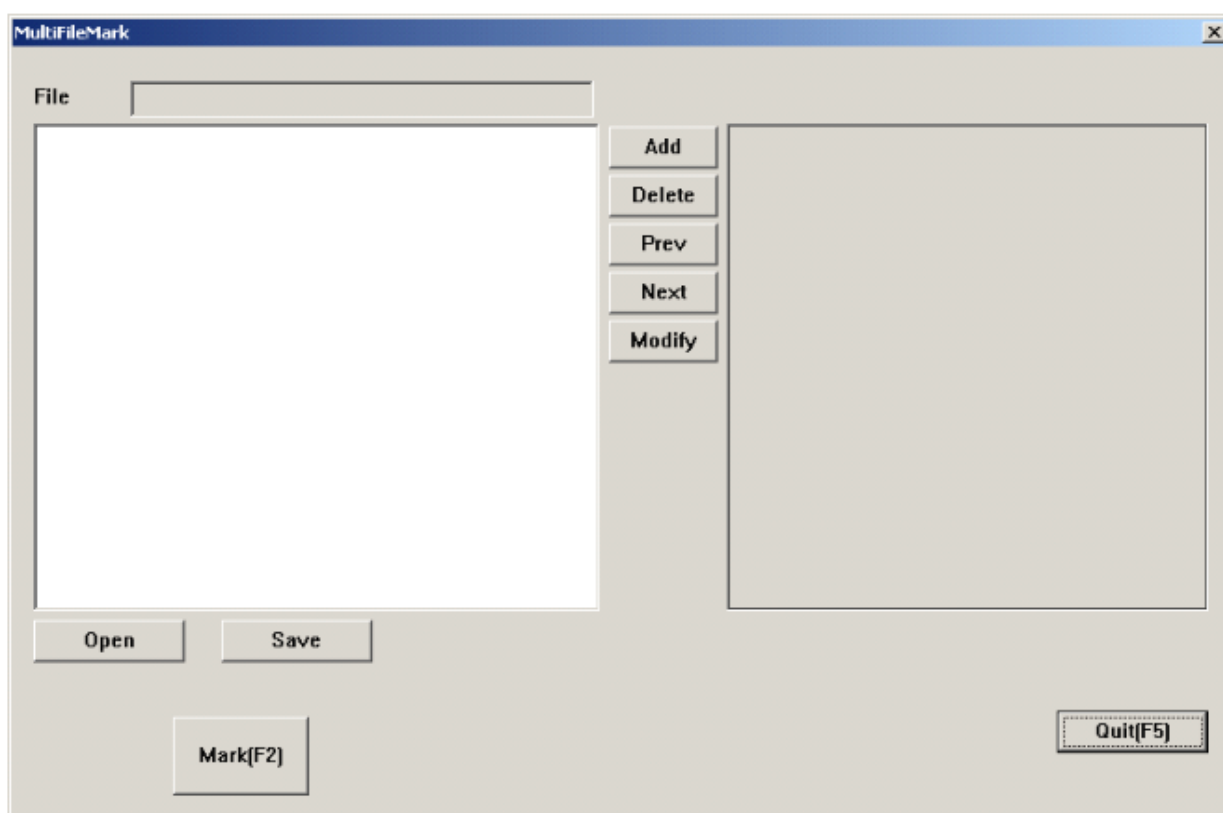


Figura 8-37

Agregar: agrega archivos .ezd. El cuadro de diálogo aparece como Figura 8-38 después de hacer clic en el botón "Agregar". Establecer el control de E / S condicional para los archivos y marcarlos automáticamente cuando la placa acepta la señal de E / S en estado de marca.

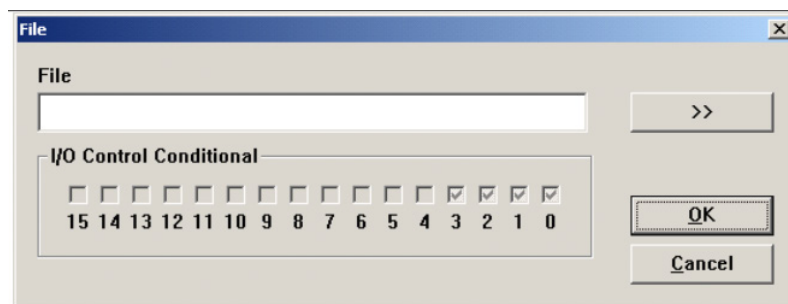


Figura 8-38

Eliminar: eliminar archivos.

Anterior, Siguiente: cambie el orden de los archivos.

Modificar: cambiar el archivo seleccionado y el control IO condicional.

Si hace clic en el nombre de los archivos, muestre el contenido del archivo en el cuadro de diálogo de marcas múltiples a la derecha. Si hace doble clic en el nombre de los archivos, abra el archivo y puede cambiar el contenido y los parámetros. Marque los archivos revisados después de presionar guardar.

Guardar: guardar eligiendo archivos y configurando el control IO condicional a *.mfd.

Abrir: abrir archivos *.mfd.

Establezca el control IO condicional, presione la marca, luego verifique la señal en el tablero, si la señal es la misma que la configuración, se marcarán los archivos con la configuración. Si la señal concuerda con algunos archivos, se marcará el archivo en el frente.

En términos generales, la señal de aceptación de software es la señal de nivel y, al presionar el botón de marca, aparece el cuadro de diálogo como Figura 8-39. Cuando la señal concuerda con la configuración, muestra la figura 8-40, con el nombre del archivo en el siguiente cuadro.



Figura 8-39



Figura 8-40

Si las señales de aceptación son señales de pulso, debe configurar el puerto IO que no se muestra en la figura 8-38 en la marca de inicio IO. Por ejemplo, el puerto 0-3 que se muestra en la figura 8-38, debe establecer otro puerto en la marca de inicio IO, como el puerto 6. Presione la marca, luego abra la figura 8-41. Cuando la placa acepte la marca de inicio IO y configure el control IO condicional Al mismo tiempo, los archivos se marcarán solo una vez.

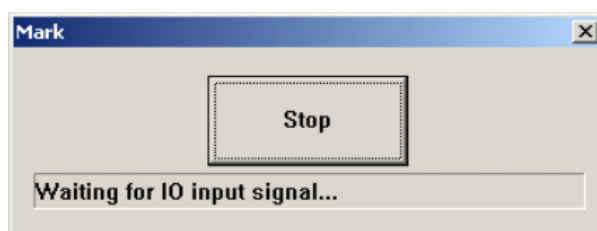


Figura 8-41



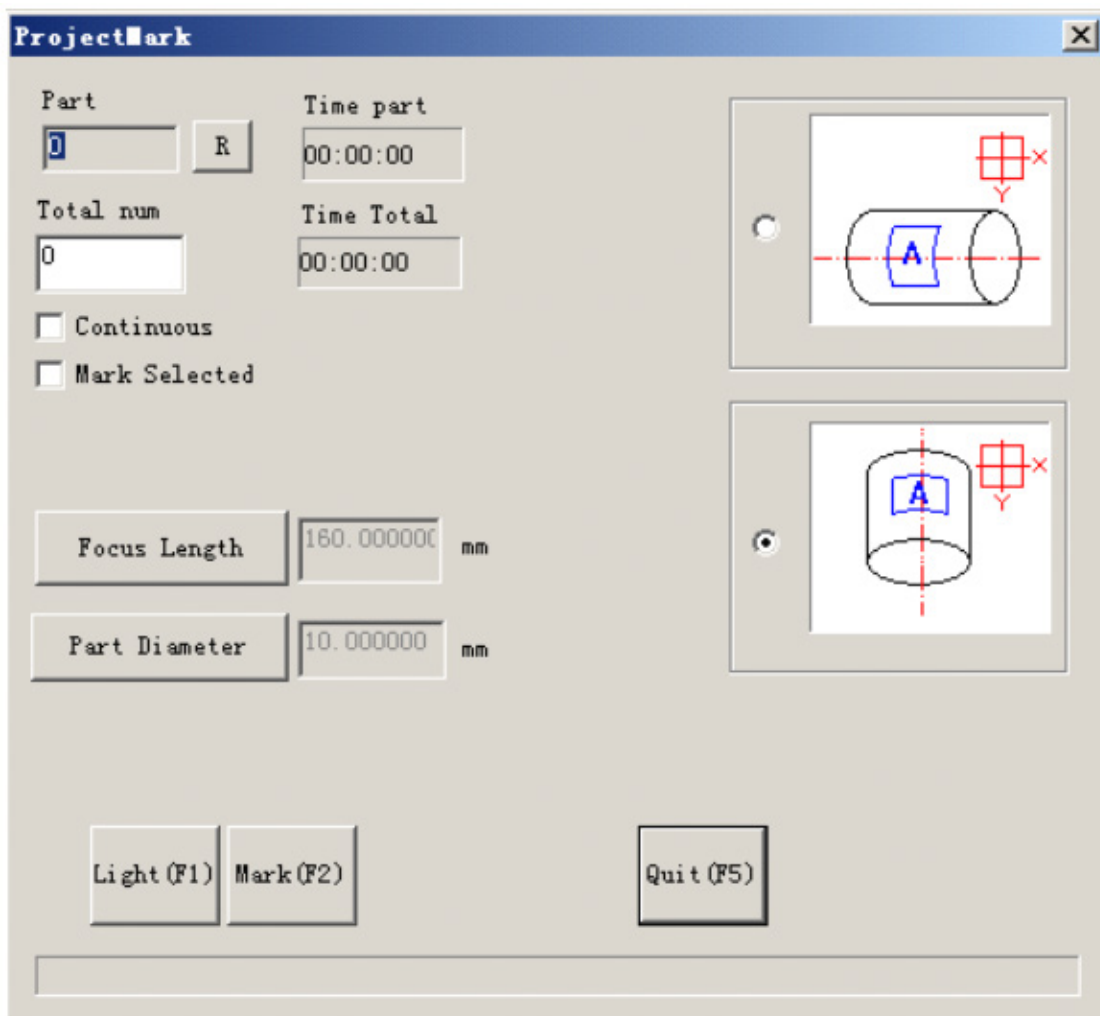
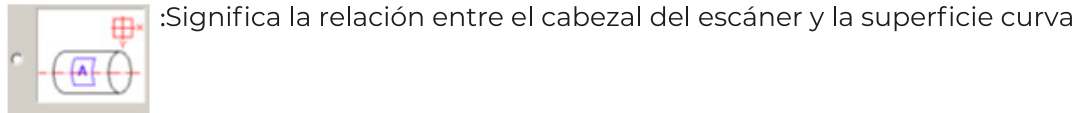
8.10 Marca de proyecto

El usuario puede cambiar la forma del objeto de marcado en el software de acuerdo con la forma de la pieza, para asegurarse de que el resultado del marcado no se distorsione en la superficie del cilindro.

Diámetro de la parte: haga clic con el botón izquierdo en él, aparecerá y aparecerá un diálogo para ingresar el diámetro de la parte.

Longitud de enfoque: haga clic con el botón izquierdo en él, aparecerá un cuadro de diálogo para ingresar la longitud de enfoque de la lente F-θ.

Nota: los 2 parámetros afectan el resultado del marcado directamente



Capítulo 9 Ayuda

9.1 Acerca de EzCad2

Aparecerá un cuadro de diálogo "Acerca de EzCad2" si los usuarios seleccionan el comando "Acerca de" como se muestra en la Figura 9-1. Este cuadro mostrará cierta información sobre el software, por ejemplo, la edición, el usuario autorizado y los derechos de autor. El nombre del usuario también se incluirá en el cuadro de diálogo.

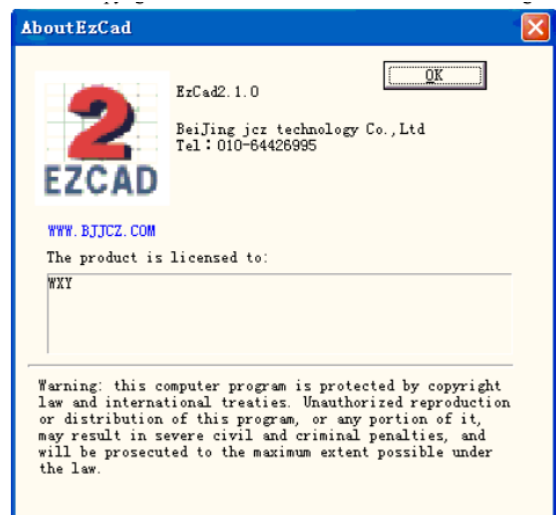


Figura 9-1 sobre EzCad2

Capítulo 10 Marcado

La figura 10-1 es la tabla de propiedades de marcado.

10.1 Lista de plumas

En EzCad2, cada archivo de documento tiene 256 lápices, numerados del 0 al 255, y se encuentran en la parte superior de la Tabla de propiedades de marcado. Cada pluma corresponde a un grupo de parámetros de marcado y el nombre de la base de parámetros está después del color.



: Este elemento indica que se marcarán los objetos con el número de bolígrafo seleccionado. Los usuarios pueden personalizar el color haciendo doble clic en el color pegatina.



: Este elemento indica que el objeto actual no se ha marcado con el número de un bolígrafo y no se marcará.

Color: el color del bolígrafo actual

Botón Aplicar parámetro: los botones se muestran en la Figura 10-2

Cuando se presiona el botón, el número de lápiz del objeto actual cambiará al que representa el color.

Al presionar el botón derecho del mouse, aparecerá un menú contextual como se muestra en la Figura 10-3.



Figura 10-2 Botón para aplicar parámetros



Figura 10-1 Tabla de propiedades de marcado



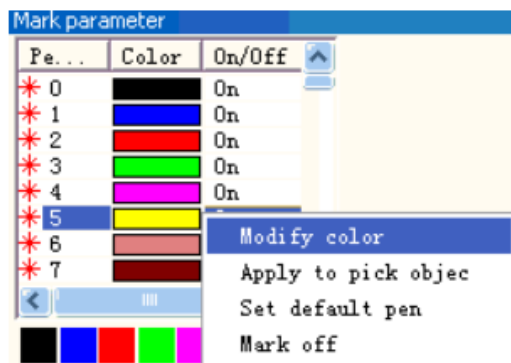


Figura 10-3 Menú contextual

10.2 Base de parámetros de marcado

Base de parámetros de marcado es una base llena de todos los parámetros de marcado que ya han sido configurados por los usuarios. La figura 10-4 es una lista de parámetros de marcado.

YAG: YAG indica que el parámetro de marcado actual es para la máquina láser YAG, y si no, es para la máquina láser de CO2.

Seleccione el parámetro de la biblioteca: cuando presione este botón, aparecerá un cuadro de diálogo como se muestra en la figura 10.2-1. Podemos guardar los parámetros en archivos de disco o eliminar parámetros de archivos.

Parámetro actual Guardar como:

"Parámetro actual Guardar como:" se usa para nombrar el parámetro de marcado actual en el disco como el nombre de otra base de parámetros.

Eliminar: para eliminar el nombre base del parámetro actual.

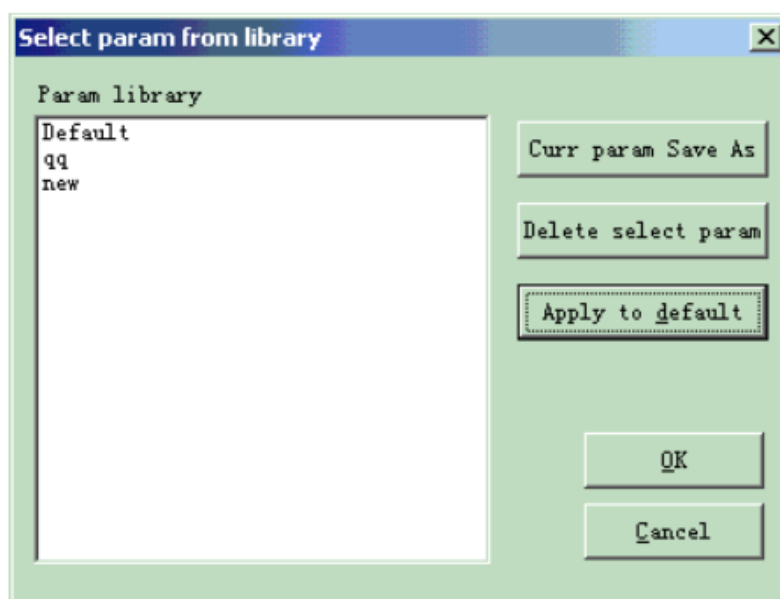


Figura 10-4 Lista base de parámetros de marcado

Aplicar al valor predeterminado: guarde todos los parámetros actuales en el nombre base del parámetro "predeterminado"

Recuento de bucles: tiempos de bucle para marcar un objeto



Velocidad: la velocidad de marcado actual

Potencia / corriente: en modo CO2, este elemento indica el porcentaje de potencia del parámetro de marcado actual, y el 100% se refiere a la mayor potencia del equipo láser. En modo YAG, este elemento indica la corriente del interruptor Q.

Frecuencia: la frecuencia de la máquina láser en el parámetro de marcado

Ancho de pulso Q: el tiempo de alto nivel del pulso Q si el equipo láser es una máquina láser YAG de interruptor Q

Iniciar TC: cuando el cabezal del escáner tiene que ejecutar un comando de marca, los espejos del escáner primero deben acelerarse hasta la velocidad de marcado definida. Al comienzo del movimiento, el foco del láser se mueve muy lentamente, lo que puede provocar un efecto de quemado en el punto de inicio. Para evitar esto, insertamos un retraso (Iniciar TC) al comienzo de cada comando de marca. Cuando el láser finalmente se enciende, los espejos ya han alcanzado cierta velocidad. Sin embargo, si este valor es demasiado grande, la primera parte del vector se cortará. También se admite el valor negativo.

Laser Off TC: el tiempo de retardo del apagado del láser después de finalizar el marcado. El tiempo adecuado puede eliminar el efecto de quemado al final. Este valor no puede ser negativo.

Finalizar TC: el parámetro finalizar TC se usa para controlar cuánto tiempo esperará el software al final de una serie de vectores. La espera es necesaria porque el software siempre está "por delante" del hardware y debe esperar a que el hardware se ponga al día. Este retraso se aplica al final de todos los vectores en los que el láser debe apagarse después de la ejecución.

Polígono TC: el parámetro Polígono TC se usa para controlar cuánto tiempo esperará el software en los puntos de conexión del vector. La espera es necesaria debido al tiempo de retraso entre la posición del software / DAC y la posición real del hardware / espejo. Este temporizador se aplica a todos los vectores cuyo punto final es también el punto de inicio del siguiente vector (puntos de conexión de polígono). En otras palabras, este temporizador se aplica al final de todos los vectores en una serie de vectores conectados, excepto el último (el final del último está controlado por el parámetro Finalizar TC). Los tres puntos conectados en un cuadrado o los puntos de conexión intermedios en un círculo de polilínea son ejemplos de puntos que puede afectar el parámetro Polygon TC. El punto de inicio del cuadrado se controla mediante el parámetro Start TC. La última esquina del cuadrado se controla con el temporizador End TC. Al hacer clic en "Avanzado" aparecerá un cuadro de diálogo de parámetros avanzados como se muestra en la Figura 10-5.

Velocidad de salto: establezca una velocidad de salto del escáner para el parámetro actual
Posición de salto TC | Distancia de salto TC: después de cada movimiento de salto, el sistema retrasará un tiempo y luego ejecutará el siguiente comando. El tiempo de retraso real se calcula mediante la siguiente fórmula:

$$\text{Retraso total} = (\text{Distancia de salto} * \text{Dist. De salto TC}) + \text{Posición de salto TC}$$

Compensación final: solo cuando está en funcionamiento a alta velocidad o no es necesario configurar este parámetro. Este parámetro se usa para marcar un poco más como un incremento final al final de una operación.
El valor negativo es compatible.

Acelerar la distancia: en aquellas aplicaciones que requieren marcado láser sin variación de intensidad, tenemos que agregar un segmento acelerado antes del punto de inicio para alcanzar los resultados de marcado homogéneo.

Tiempo de punto: este parámetro se utiliza para establecer el tiempo de marcado si hay objetos de punto.



Modo de punto de vector / Pulso por punto: Marque el gráfico vectorial usando el modo de punto y fuerce el número de pulso mientras marca cada punto

Modo de optimización YAG: Mientras marca en el material de alta reflexión con láser YAG, optimice la aritmética de sombreado. **Nota:** la función se utiliza para resolver las líneas irregulares al marcar en el material de alta reflexión con láser YAG. Si desea utilizar esta función, debe conectar la señal PWM a la señal de modulación de pulso del interruptor Q.

Ahora pongámoslo en práctica:

Marque un rectángulo con un tamaño de 40 × 20 y complételo con los siguientes parámetros: Marcar contorno / Desplazamiento de borde = 0 / Distancia de línea = 1.0 / Sombrear ángulo = 0 / Sombreado unidireccional

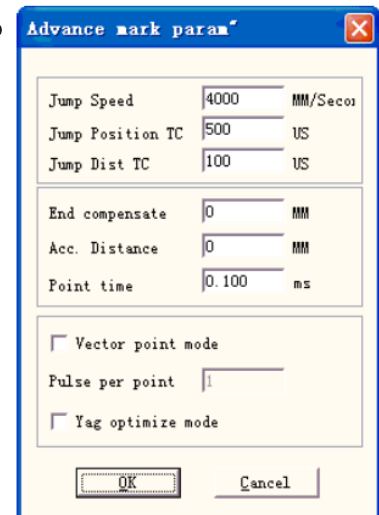


Figura 10-5 Avanzada

Establezca los parámetros de marcado de esta manera:

- Nombre del parámetro: XX ---- el nombre que los usuarios personalizan (fácil de entender es su medio);
- Recuento de bucles: 1;
- Velocidad de marcado: XX ---- la velocidad que necesitan los usuarios;
- Velocidad de salto: XXX ---- la velocidad de salto que los usuarios personalizan (se sugiere usar 1200 –2500);
- Porcentaje de potencia: 50%;
- Frecuencia: 5 kHz;
- Iniciar TC: 300;
- Fin TC: 300;
- Polígono TC: 100;
- Posición de salto TC: 1000;
- Distancia de salto TC: 1000;
- Fin compensar: 0;
- Acc. Distancia: 0;

Puede haber varios resultados para marcar este rectángulo sombreado.

Caso # 1: las líneas de sombreado y el borde están separados. (Figura 10-6) Esto se debe a que el valor de inicio TC es demasiado grande y debe ser más pequeño.

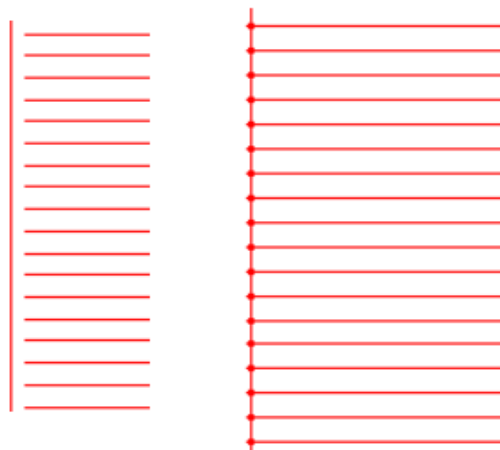


Figura 10-6 Caso # 1 Figura 10-7 Caso # 2



Caso # 2: efecto de quemado como muestra la Figura 10-11. Esto se debe a que End TC es demasiado largo y los usuarios deben acortarlo.

Caso # 3: Resultado perfecto como muestra la Figura 10-12.



Figura 10-12 Caso 3



Figura 10-13 Caso 4

Diferentes fabricantes utilizan diferentes fuentes de láser y escáner (gavlo), por lo que los rendimientos también son diferentes. A veces, sin embargo, cuando los usuarios modifican el TC Final, las líneas de sombreado y el borde no pueden superponerse. Aquí los usuarios deben establecer la Compensación final (valores de 0.05 a 0.25). Pero esto puede causar el cuarto caso: las líneas de sombreado están más allá del borde, como muestra la figura 10-13. Los usuarios deben bajar la Compensación final para alcanzar el resultado perfecto.

• **Ajustar la posición de salto TC | Distancia de salto TC:**

A continuación se muestran los pasos de ajuste:

Establezca los dos valores de Saltar elementos de TC (valor de TC de posición y valor de TC de distancia) como 0 y luego marque el rectángulo.

Si el segmento inicial y el segmento final de la línea de sombreado están doblados, los usuarios deben aumentar los dos valores de Jump TC hasta que no aparezca una curva.

Nota: El Jump TC es demasiado grande y puede influir en la eficiencia del marcado. El escáner (gavlo) tiene un mejor rendimiento, cuanto menor es el valor de los dos Jump TC.

• **Ajuste Polígono TC:**

Si marca un rectángulo con un tamaño de 40 × 20, puede encontrar tres resultados posibles sobre las esquinas del rectángulo:

Caso n.º 1: como se muestra en la Figura 10-14, se cambia a un ángulo de arco que debería ser un ángulo recto, y esto se debe a que el Polígono TC es demasiado corto, aquí los usuarios deben aumentar el valor.

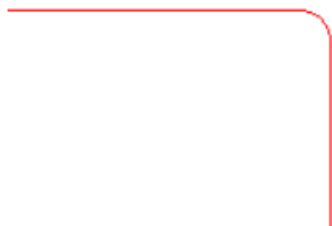


Figura 10-14 Caso # 1

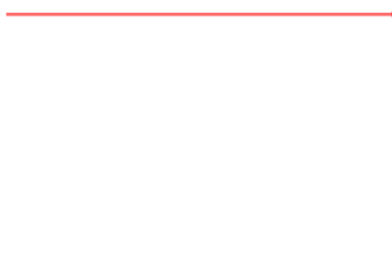


Figura 10-15 Caso # 2



Caso # 2: efecto de quemado como muestra la Figura 10-11. Esto se debe a que End TC es demasiado largo y los usuarios deben acortarlo.

Caso # 3: Resultado perfecto como muestra la Figura 10-12.



Figura 10-16 Caso # 3

Cuando termine de configurar estos parámetros, puede comenzar a marcar. Se recomienda que sea mejor que los usuarios no modifiquen los parámetros que se han ajustado bien. Si se cambiaran, el resultado también se cambiaría.

Los usuarios pueden usar la misma manera para establecer otros parámetros y guardarlos en la lista de parámetros. Al hacer esto, los usuarios pueden reducir los trabajos repetidos y aumentar la eficiencia del trabajo.

10.3 Barra de control de marca

La barra de control de marcas se encuentra en la parte inferior de la ventana de la interfaz principal, como muestra la Figura 10-17.

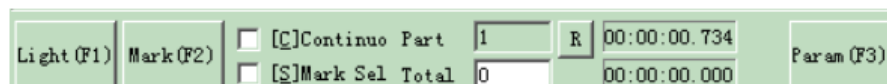


Figura 10-17 Barra de control de marcas

Luz: este elemento se utiliza para marcar el marco del objeto sin salida láser para que los usuarios puedan orientar la pieza de trabajo. Esta función está disponible en aquellas máquinas láser que tienen luz de guía.

La tecla "F1" es la tecla de acceso directo de esta función para el espectáculo de luces guía.

Marca: para ejecutar el marcado La tecla "F2" es la tecla de acceso directo de esta función.

Continuo: marque los objetos repetidamente hasta que el usuario detenga la marca

Marcar seleccionado: solo se marcarán los objetos seleccionados

Parte: el total cuenta que se ha ejecutado el comando de marca

Total: el total cuenta que se debe ejecutar el comando de marca. El valor disminuirá 1 automáticamente después de que se haya ejecutado el comando de marca cada vez. No está disponible en el modo de Marcado continuo. Cuando está en proceso de marcado, si el número de cantidad es mayor que 1, la operación de marcado no se detendrá hasta que el número de marcado sea 0.

Parámetro: parámetro de máquina

La tecla "F3" es la tecla de acceso directo de esta función.



10.4 Parámetros de la máquina

10.4.1 Parámetro de campo

Ver Figura 10-18

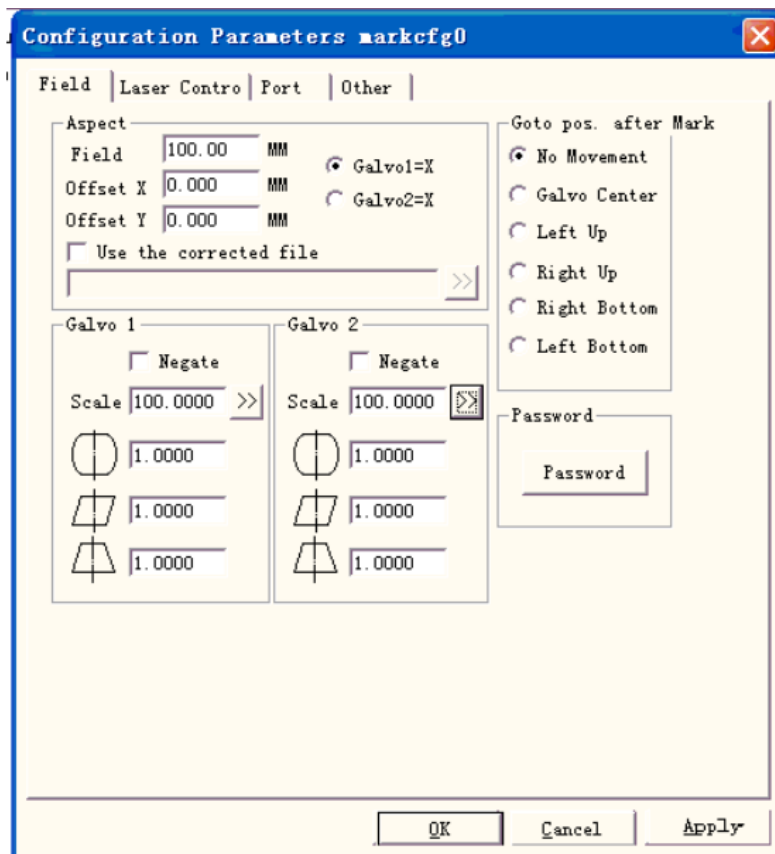


Figura 10-18 Parámetro de área

Campo: el rango más amplio para marcar

Galvo 1 = x: la pista de galvo 1 usada como eje X

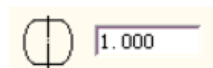
Galvo 2 = x: la pista de galvo 2 usada como eje X

Desplazamiento X: la distancia de desplazamiento en la dirección X del escáner.

Desplazamiento Y: la distancia de desplazamiento en la dirección Y del cabezal del escáner.

Use el archivo corregido: use el archivo de corrección generado por nuestro software CorFile.exe.

Negar: la dirección opuesta del galvo actual



Este ítem se refiere al coeficiente de corrección distorsionante, y el valor predeterminado es 1.0 (rango de 0.875 - 1.125). Si su diseño es como se muestra en la Figura 10-19 pero el trabajo marcado es la Figura 10-20 o la Figura 10-21, deberá aumentar el coeficiente en la dirección del eje X para la Figura 10-20 y bajar el coeficiente en el eje X dirección para la figura 10-21.



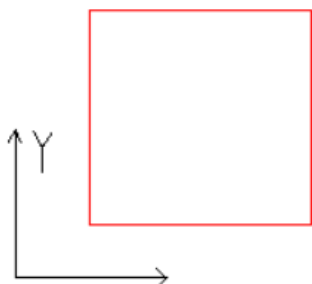


Figura 10-19 Su diseño

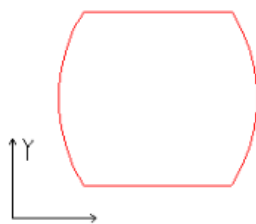


Figura 10-20 Trabajo marcado

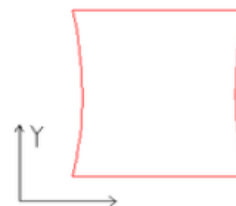


Figura 10-21 Trabajo marcado



Este elemento indica el coeficiente de corrección de paralelogramo, y el valor predeterminado es 1.0 (rango de 0.875 - 1.125). Si su diseño es como muestra la Figura 10-19 pero el trabajo marcado es la Figura 10-22, deberá ajustar este parámetro para corregirlo.



Figura 10-22 Trabajo marcado

Escala: se refiere al porcentaje flexible, y el valor predeterminado es 100%. Este parámetro se ajustará cuando el tamaño de recorte marcado sea diferente del tamaño de ajuste. Si el tamaño de recorte es menor que el diseñado, los usuarios pueden aumentar este parámetro; Si el tamaño de recorte es mayor que el diseñado, los usuarios pueden reducir este parámetro.

Nota: Si hay algunas distorsiones con el escáner láser (gavlo), los usuarios primero deben ajustar las distorsiones y luego el porcentaje de flexión. Al configurar la escala, podemos presionar el botón , y aparecerá un cuadro de diálogo como en la figura 10-23.

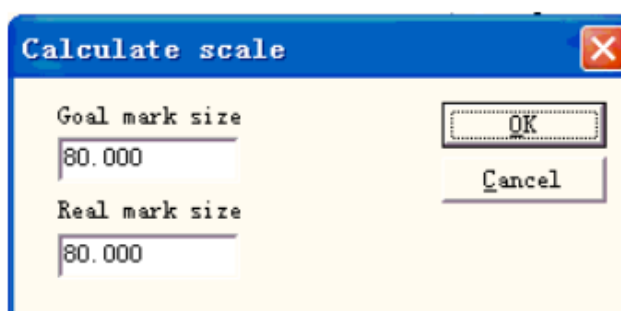


Figura 10-23 Establecer la escala



Tamaño de marca de objetivo: el tamaño establecido en el software.

Tamaño de marca real: el tamaño medido del objeto que se ha marcado en la pieza de trabajo.

El software calculará la escala automáticamente de acuerdo con estos dos valores.

Después de la marca Ir a: el gavlo salta a la posición designada cuando termina de marcar la contraseña: después de configurar la contraseña, debemos ingresarla y puede ingresar al cuadro de diálogo de parámetros.

10.4.2 Parámetro de control láser

Ver Figura 10-24:

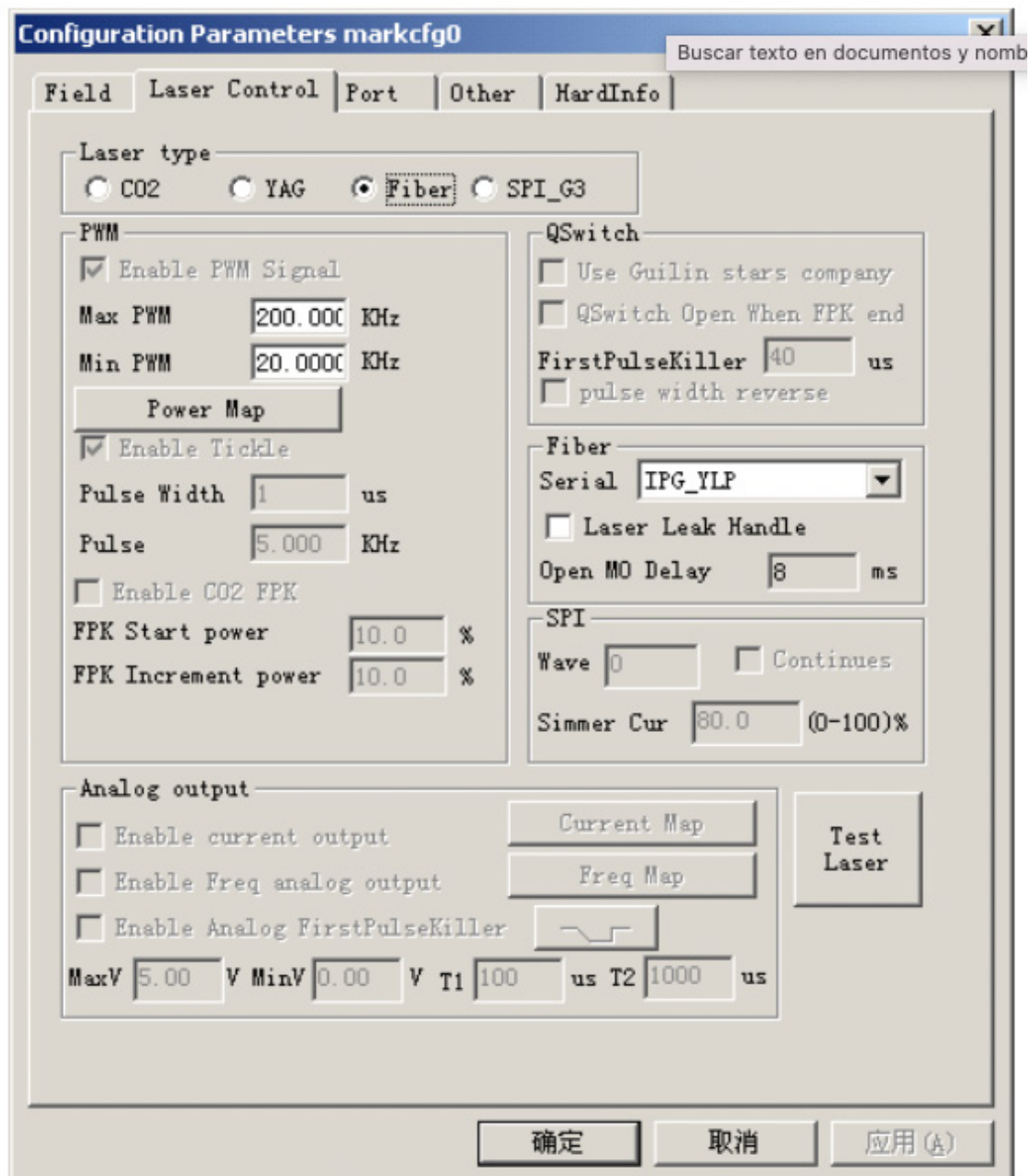


Figura 10-24 Parámetro láser



Tipo de láser:

Co2: indica que el tamaño actual del láser es láser de Co2.

YAG: Indica que el tamaño actual del láser es láser YAG.

Fibra: indica que el tamaño actual del láser es láser de fibra.

SPI_G3: indica que el tamaño actual del láser es SPI láser.

Nota: esta función solo admite la tarjeta de control USBLMC.

PWM:

Habilitar señales PWM: la señal PWM se emitirá desde la tarjeta de control

Frecuencia máxima de PWM: la frecuencia máxima de las señales PWM

Habilitar cosquillas: deje que las señales de preionización estén activas para algunas fuentes de láser de CO2.

Ancho de pulso: el ancho de pulso de las señales de preionización

Periodo de pulso: la frecuencia de las señales de preionización

Usar controlador de Q-switch digital: esta función es para Q-switch digital. Si marca esta función, los puertos de salida 1 y 2 no pueden aplicarse con otro propósito. Este modo está diseñado principalmente para el controlador Digital Q de Guilin Xingchen

Interruptor Q Abierto cuando PSP Final: si está marcada, la señal de modulación del interruptor Q comenzará a parpadear después de que haya expirado el retraso FPS. De lo contrario, la pulsación del interruptor Q comienza al final del retraso de inicio TC y coincidentemente con el comienzo de la señal FPK.

Primera supresión de pulso(P.S.P): el tiempo duradero para la primera supresión de pulso

Ancho de pulso inverso: invierte la señal PWM. Ver figura 10-25

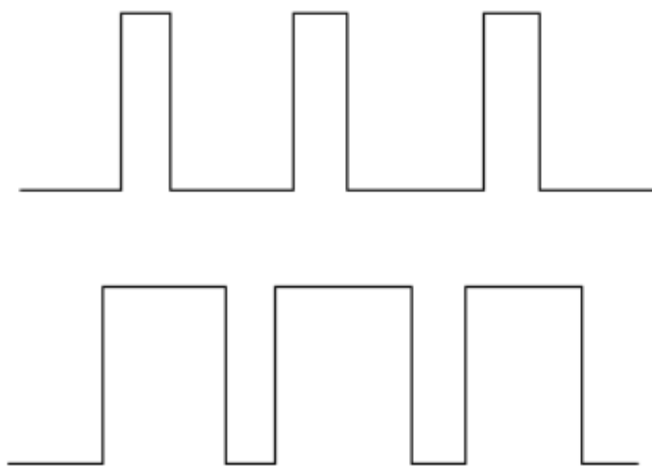


Figura 10-25 ancho de pulso inverso

Habilitar salida analógica de potencia: habilite la tarjeta de control para emitir la señal analógica que solía controlar la potencia del láser.

Mapeo de energía: esta es la función de enmienda de energía, que se usa para establecer los porcentajes de energía del personalizado y el correspondiente, como muestra la Figura 10-26. Si el porcentaje de potencia personalizado no está en las pantallas del cuadro de diálogo Potencia, el sistema seleccionará los valores de margen de linealidad.

Habilitar salida analógica de frecuencia: habilite la tarjeta de control para emitir la señal analógica que solía controlar la frecuencia del interruptor Q

Mapeo de frecuencia: esta es la función de modificación de frecuencia, que se utiliza para establecer los porcentajes de frecuencia del personalizado y el correspondiente, como muestra la Figura 10-27.

Activar CO2 PSP: puede eliminar el efecto de quemado al comienzo.

Habilitar el modo de pulso de CO2: cuando se selecciona, el punto dist aparecerá en el parámetro, y el software calculará la velocidad de exploración de acuerdo con la configuración. Los puntos de marcado cumplirán la configuración con esta velocidad.

Power (%)	Real Ratio (%)
0	10
10	15
20	20
30	30
40	40
50	50
60	60
70	70
80	80
90	90
100	97

Frequency (KHz)	Real Ratio (%)
0.00	10
2.00	15
4.00	20
6.00	30
8.00	40
10.00	50
12.00	60
14.00	70
16.00	80
18.00	90
20.00	97

Figura 10-26 Cuadro de diálogo Mapa de energía **Figura 10-27 Cuadro de diálogo Mapa de frecuencia**

Habilitar Analógico primera supresión de pulso:

Max: Tensión máxima de PSP analógico.

Min: Tensión mínima de PSP analógico.

T1: Tiempo en que la señal PSP cambia de Voltaje máximo a Voltaje mínimo, o viceversa.

T2: si el intervalo de tiempo entre el láser apagado y el láser encendido es menor que T2, el PSP no se emitirá.

: La dirección en que cambia el PSP.
Sobre el T1 y el T2 podemos ver la figura 10-28:

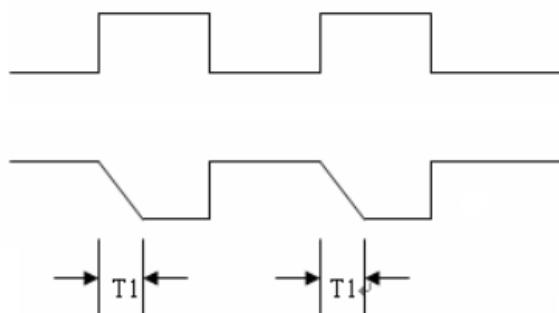


Figura 10-28

Después de seleccionar la fibra, el tipo de láser de fibra aparecerá a la derecha, por ejemplo, ipg, ipgm, quantel, raycus, y aparecerá el rango de frecuencia correspondiente y el retraso MO



Prueba láser

Se utiliza para probar si el láser funciona normalmente o no. Presione el botón "probar láser" que presenta el cuadro de diálogo que se muestra en el gráfico 10-29:

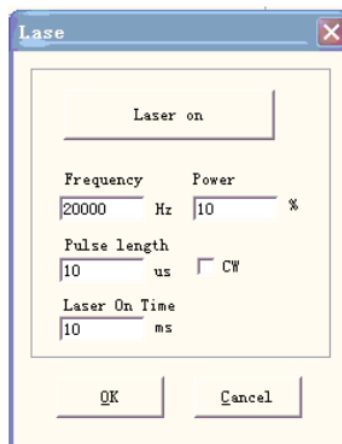


Figura 10-29 Cuadro de diálogo de prueba de láser

Complete la frecuencia, la potencia, el ancho de pulso y el láser a tiempo y presione "Laser on". Después de que el LÁSER se abra y se cerrará cuando llegue el momento designado.

10.4.3 Parámetro de puerto

El parámetro del puerto del equipo se muestra en el gráfico 10-30:

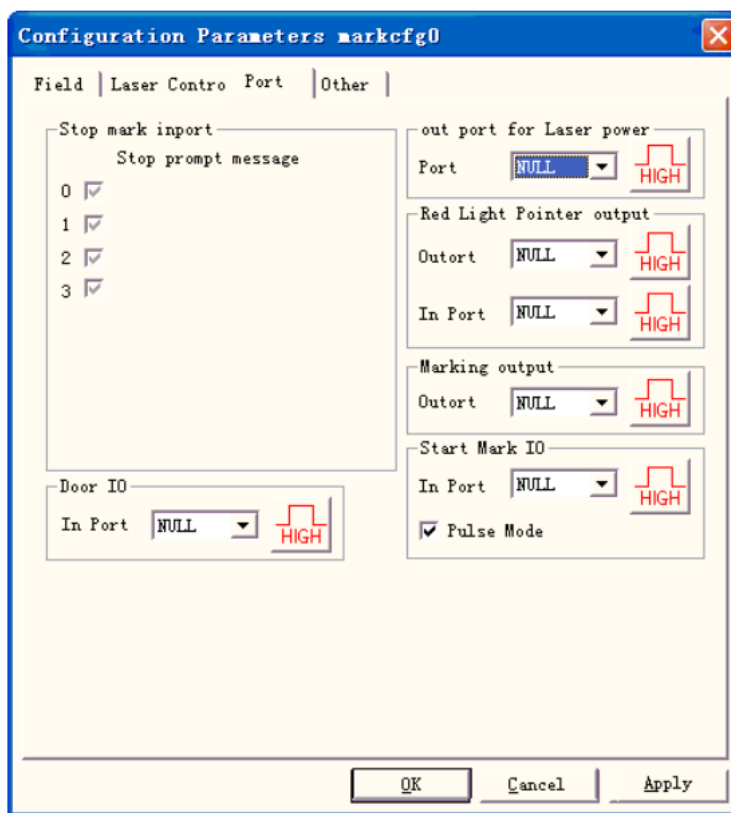


Figura 10-30 Cuadro de diálogo de parámetro de puerto



Detener el puerto de entrada de marcado: cuando se encuentra en proceso de marcado, si el sistema detecta que hay una señal de entrada correspondiente, la operación de marcado actual finalizará y avisará a los usuarios con información de error.

Puerto de salida para la alimentación del láser: el puerto se puede utilizar para controlar la fuente de alimentación del láser. Si configura este puerto, hay un botón "Apagar" en la barra de marcado, vea la figura

Red(F1)	Mark(F2)	☐ [C]Continue Part	0	R	Power Off	00:00:00
		☐ [S]Mark Sel Total	0		Param (F3)	00:00:00

Entrada / Salida del puntero de luz roja: el sistema emitirá un alto nivel al puerto de salida designado cuando se muestre la luz guía.

Marcado de Entrada / Salida: el puerto designado emitirá un voltaje de alto nivel (compatible con TTL) mientras se marca.

Marcar inicio Entrada Salida: en estado inactivo, el software comenzará a marcar si detecta el voltaje de alto nivel desde el puerto designado

Modo de pulso: Marcar esta opción significa que el soft recibe la señal de inicio como modo de pulso, de lo contrario es como modo de nivel.

10.4.4 Otros

Configuration Parameters markcfg0

Field | Laser Control | Port | **Other** | Dynamic Focus | HardInfo

Start Mark Delay: 0 ms

Finish Mark Delay: 0 ms

Max Power Delay: 0 ms

Max Freq Delay: 0 ms

Laser sleep time: 600 s

Max speed: 5000 mm/s

Min speed: 1 mm/s

Curve scatter tolerance: 0.01000 mm

☐ Show start mark dialog

☐ Enable execute mark start and stop command file

☐ Auto reset mark count

☐ Disable mark when reach total count

Total mark time: 0 Second

Total part num: 0

☐ Enable analog current fpk: 100 us

☐ User step mark mode

Fly Mark

Red light pointer

确定 取消 应用(A)

Figura 10-31 Cuadro de diálogo Otro parámetro



Inicio del retraso de la marca: el retraso antes de marcar.

Finalizar retraso de marca: el retraso después de marcar

Max. Retraso de potencia: el valor máximo cuando la potencia del láser cambia de 0% a 100% durante el marcado. Cuando el rango de potencia cambia menos del 100% durante el marcado, el tiempo es menos proporcional al valor máximo. Esta función es adecuada para la fuente de alimentación láser con velocidad de respuesta lenta. Si la velocidad de respuesta de la fuente de alimentación del láser es muy rápida, este valor puede ser 0 ms.

Max. Retraso de frecuencia: igual que el retardo de potencia máxima

Mostrar cuadro de diálogo de inicio: cada vez que se pregunta si marcarlo antes del marcado

Habilite ejecutar el archivo de comando de inicio y detención de la marca: cuando la marca comienza y finaliza, primero debe ejecutar un archivo de comando.

Después de habilitar esta función, cuando comience el marcado, el sistema buscará el documento start.bat bajo el software actual de contenido automáticamente y lo ejecutará; Después de que la marca haya finalizado, el sistema buscará automáticamente el documento stop.bat bajo el software actual de contenido y lo ejecutará.

El formato del documento bat es simple, puede usar el software de edición de texto (por ejemplo: el bloc de notas, la tableta, etc. en el otro software) para dirigir la compilación. Bat es el documento de texto de código ASCII puro, en total tiene 3 órdenes.

1. El puerto de entrada de examen ordena IN, por ejemplo IN2 = 1, el puerto de entrada de examen del sistema de expresión 2, si IN2 es el nivel más bajo que se lleva a cabo, de lo contrario, ha esperado que IN2 se vuelva alto.

2. El puerto de salida del establecimiento ordena OUT, por ejemplo OUT4 = 1, el puerto de salida del establecimiento del sistema de expresión 4 son los niveles altos.

3. La demora de tiempo ordena DELAY, por ejemplo DELAY = 1000, demora de tiempo del sistema de expresión 1000 milisegundos.

Recuento de marcas de reinicio automático: después de la parada de la marca, el recuento de marcas de reinicio de software automático

Desactive la marca cuando alcance el recuento total: establezca el recuento total, cuando se alcance la cantidad, el software no continuará marcando.

Modo de marca de paso del usuario: cuando la marca de acuerdo con el establecimiento del movimiento de menor distancia de Galvo, retrasa el tiempo fijo después de cada distancia de movimiento, esta función utiliza principalmente en la fuerte potencia del láser que alcanza la profundidad, el retraso del paso es mayor, las marcas de láser en el pausa la posición profundamente.

Habilitar corriente analógica psp: el tiempo cuando la corriente analógica es 0 antes de marcar.

Marca de vuelo

Marcar con línea de trabajo simultáneamente. Presione el botón "marca de vuelo" que presenta el cuadro de diálogo que se muestra en el gráfico 10-32.



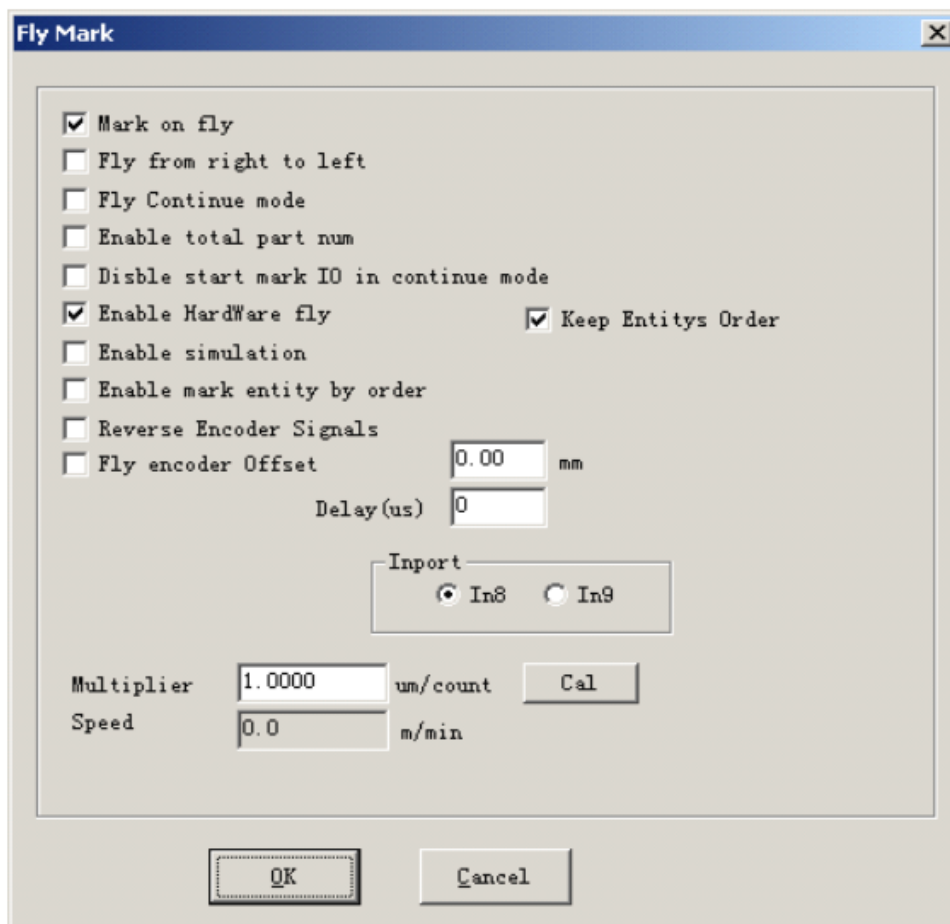


Figura 10-32 Cuadro de diálogo conjunto de marca de vuelo

Marca de vuelo: la elección de este elemento se refiere a habilitar la función "Marca de mosca".

Volar de derecha a izquierda: la elección de este elemento indica que la dirección de la línea de transmisión es de derecha a izquierda.

Modo de continuación de vuelo: elegirlo indica que el objeto marcado es continuo, es decir, necesitamos marcar el contenido en un objeto continuo. (Tales como: alambre, cable, etc.).

Habilitar número total de parte: al seleccionarlo, la marca "número total" establecido es efectiva.

Desactiva la marca de inicio E/S en el modo de continuación: indica que el software no prueba el puerto de la marca de inicio al marcar un objeto continuo. De lo contrario, el software probará la señal de entrada mientras marca cada vez.

Habilitar el modo de vuelo de hardware: indica que el uso del codificador de rotación sigue automáticamente la velocidad lineal.

Habilitar simulación e: indica que el uso del método de hardware de simulación produce velocidad lineal. Requiere nombrar velocidad.

Activar entidad de marca por orden: al seleccionarla, el software marcará el contenido de acuerdo con su orden en la lista por turnos. De lo contrario, el software marcará el contenido de acuerdo con su posición en el espacio de trabajo de izquierda a derecha.

Mantener orden de entidades: al seleccionarlo, el software marcará el contenido de acuerdo con su orden en la lista por turnos. Todos los contenidos mantienen ubicaciones opuestas como el dibujo.



Señales del codificador inverso: las señales del codificador se invierten.

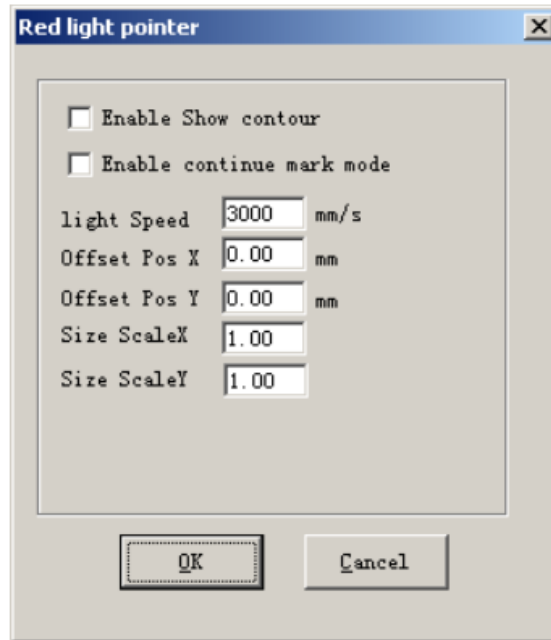
Codificador de vuelo Offset: la posición de marcado está delante de la real.

Importar: elija el puerto de señal de vuelo para la versión 2.2.6 de la placa o actualice.

Coeficiente de velocidad de vuelo: la fórmula de cálculo se muestra de la siguiente manera:

Coeficiente de velocidad de vuelo = $\frac{\text{perímetro de la rueda del tacómetro del codificador}}{\text{pulso del codificador por revolución}}$;

Puntero de luz roja:



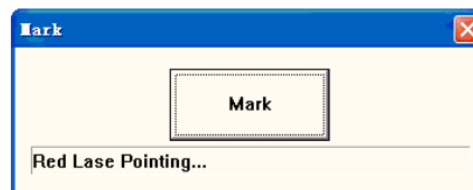
Habilitar mostrar contorno: cuando se selecciona, la luz roja muestra el marco del objeto, no el rectángulo hecho de la coordenada máxima y la coordenada mínima del objeto.

Puntero de luz roja: se refiere a la luz guía

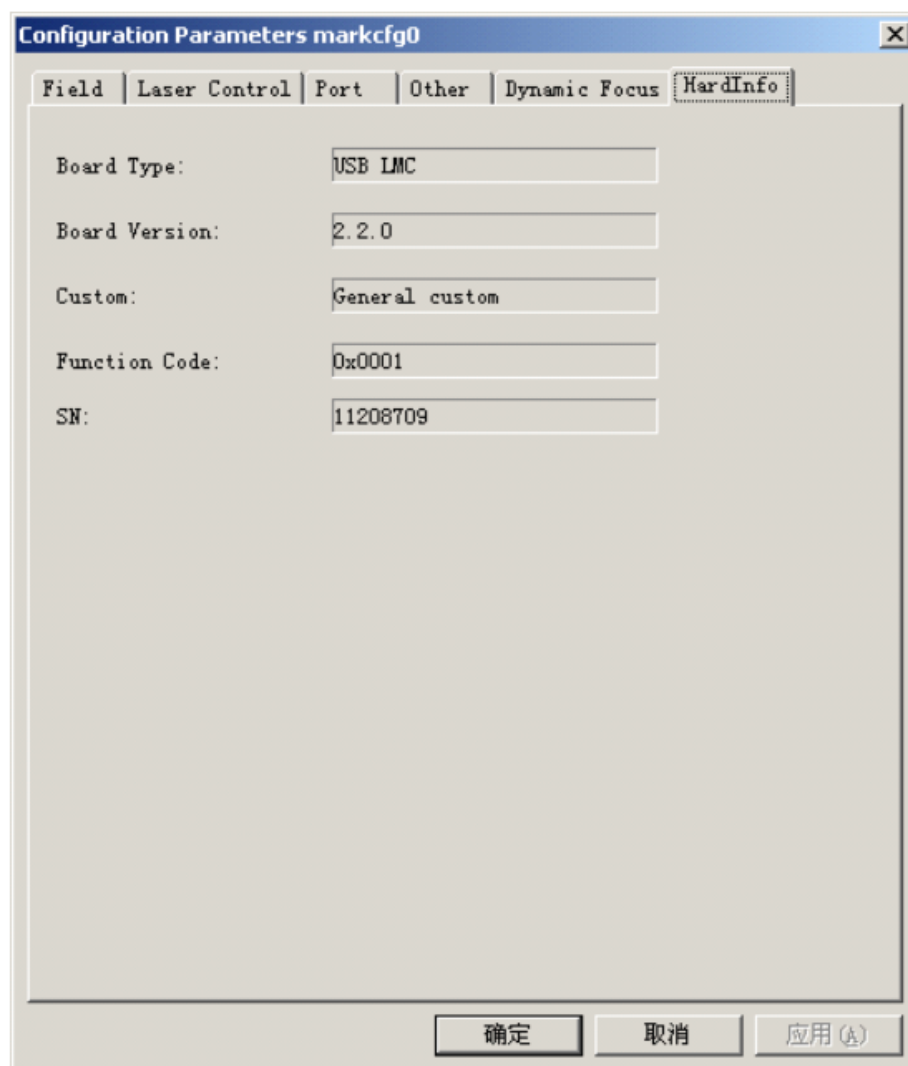
Velocidad de la luz: la velocidad de la luz guía

Offset Pos X e Y: se utiliza para compensar el error de posición entre la luz guía y el rayo láser.

Habilite el modo de marca continua: habilite esta función, regrese la superficie del software, haga clic en "Parámetros" y luego en la ventana emergente del cuadro de diálogo que se muestra en la siguiente figura, aparecerá después de que la marca se detenga cada vez, el puntero láser rojo siempre existe.



10.4.5 Información de Hardware



The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Configuration Parameters markcfg0". It has a tabbed interface with the following tabs: "Field", "Laser Control", "Port", "Other", "Dynamic Focus", and "HardInfo". The "HardInfo" tab is currently selected. Inside this tab, there are five labeled text input fields:

- Board Type: USB LMC
- Board Version: 2.2.0
- Custom: General custom
- Function Code: 0x0001
- SN: 11208709

At the bottom of the dialog box, there are three buttons: "确定" (OK), "取消" (Cancel), and "应用 (A)" (Apply).

Hay Tipo de placa, Versión de placa, SN en Información de hardware.

