



DOCUMENTACION MARCADO LASER DE FIBRA 20-30-50-70-100 W



PARAMETROS DEL PRODUCTO

Modelo	VFP-20 VFP-30 VFP-50 VFP-70 VFP-100
Fuerza	20w 30w 50w 70w 100w
Longitud de onda	1064nm
Formato gráfico admitido	AI, PLT, DXF, BMP, Dst, Dwg, LAS, DXF
Potencia de salida	10%-100% (se ajustará continuamente)
Frecuencia de salida	20KHz-100KHz (se ajustará continuamente)
área de marcado	100x100mm, 200x200mm, 300x300mm
Material de marcado	material metalico
Modo de enfriamiento	Aire acondicionado
Marca de fuente láser	RAYCUS, MAXFOTONICA, JPT
Vida útil del módulo láser	10000 horas
Interface de comunicación	USB2.0
Repetibilidad	±0,003 mm

AVAILABLE GRAPHIC FORMATS



COMPATIBLE SYSTEMS



GARANTÍA NTY



1 año de garantía

AFTER-SALES



Incluye capacitación en operación de equipos, así como software de equipos, así como consultas telefónicas ilimitadas.

PRODUCT CONFIGURATION

OPEX-F-Theta Lens
BJJZC Control Card
RC1001/SG7110 Galvanometer
MeanWell power supply
Raycus/max/jpt Laser Power Source
Rotary System



fuelle de energía láser RAYCUS/MAX/JPT

VENTAJAS DEL PRODUCTO



RENDIMIENTO ESTABLE

La máquina de marcado láser de fibra ahorra problemas y esfuerzo, el marcado láser tiene un efecto permanente, no tan fácil de aplicar como la tinta y la impresora de inyección de tinta. solvente.

Marcado de copa



La máquina de marcado láser portátil es un marcado sin contacto, No hay contacto con la pieza de trabajo, por lo que la pieza de trabajo no producirá Daño físico y habrá menos desperdicio.

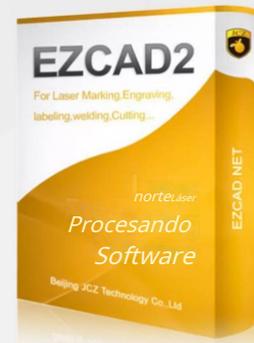


ORO Y PLATA

Puede producir diseños espectaculares en cualquier producto de aluminio con una calidad de primer nivel.

Diseño razonable

Dado que se trata de marcado láser, el efecto de marcado es muy fino. La máquina de marcado láser de fibra liviana actúa sobre la material y el patrón del producto procesado es vívido, claro y fácil de ser aceptado por el mercado



control de software EZCAD 2



ohFuente de alimentación de marca



Galvanómetro RC1001 /SG7110



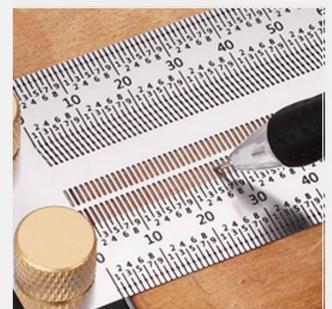
INTRODUCCIÓN MÁQUINA DE MARCADO LÁSER DE FIBRA PORTÁTIL

Materiales aplicables

Adecuado para la mayoría de los materiales metálicos y algunos materiales no metálicos, tela, cuero, vidrio, papel, materiales poliméricos, electrónica, ferretería, joyería, tabaco, etc.

Industrias aplicables

Aparatos eléctricos, comunicaciones electrónicas, accesorios para automóviles y motocicletas, herrajes de precisión, joyas de regalo, gafas y relojes, instrumentos y artículos sanitarios y otras industrias, no aptos para materiales de alta reflexión.



Máquina de marcado láser de fibra

Marcado láser de fibra

Máquina

Manual de usuario

Máquina de marcado láser de fibra

1. Instale y la máquina láser esté lista como se muestra a continuación:



2. Conecte el disco flash USB que le ofrecemos a su computadora; es mejor que use una computadora con sistema Windows10. Y luego siga nuestro video ofrecido para instalar el software y el controlador ezcad en su computadora.

Máquina de marcado láser de fibra

3. Mantenga conectados el cable de alimentación suministrado y el interruptor de pie; la alimentación AC110V funciona correctamente, como se muestra a continuación:



Máquina de marcado láser de fibra

4. El cable USB, un lado se conecta a la interfaz de la computadora, el otro lado se conecta a la interfaz de la máquina.



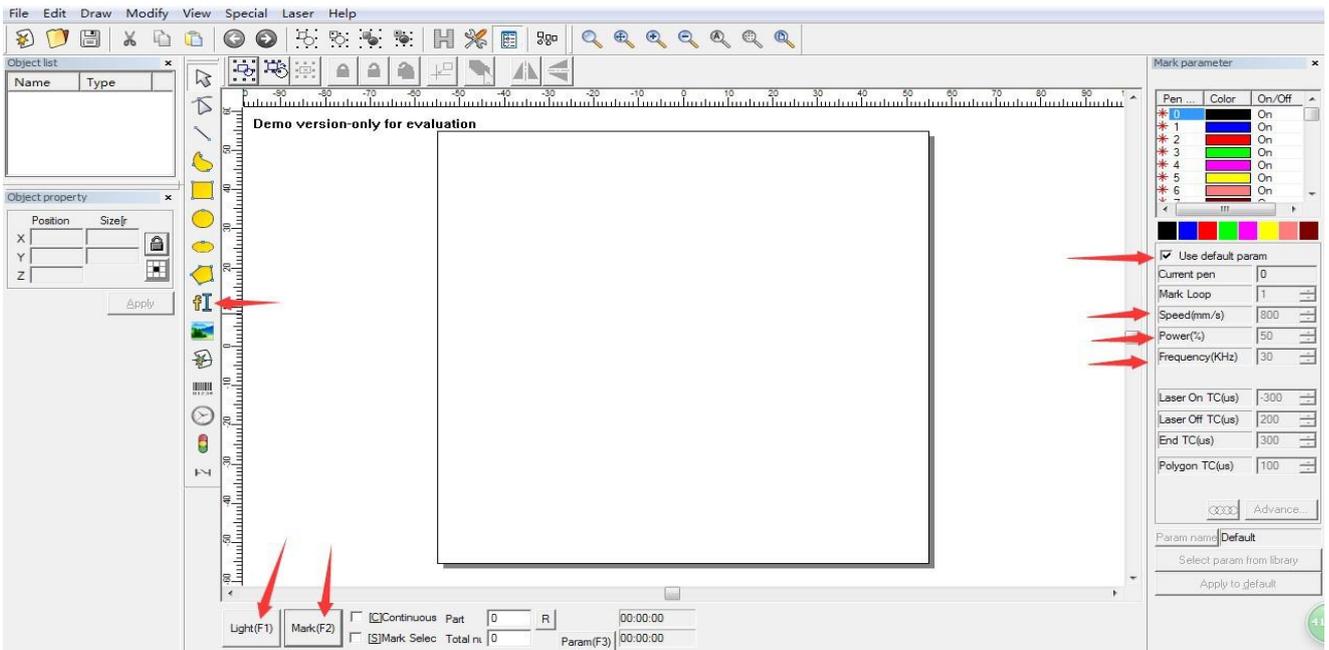
5. Encienda la alimentación secuencialmente; Primero encienda el interruptor de llave para encender la máquina, luego "Parada de emergencia", luego "Láser", abra el interruptor de luz roja según sea necesario. El interruptor de apagado está en orden inverso.



6. Haga lo anterior y la computadora se conectará correctamente. Encienda el dispositivo después de apagarlo, puede abrir el software operativo Ezcad, ingresará a la interfaz principal después de la apertura normal, aparecerá un mensaje, si no puede encontrar el control. tarjeta, o no puede encontrar el dongle, indica que el dispositivo no está conectado correctamente a la computadora o el dispositivo no está encendido, la computadora no detecta la conexión a la tarjeta de control, este problema generalmente no es un cliente de PC opcional no buena instalación del controlador, PC opcional están preprogramados de fábrica, este problema no ocurre

7. Es así como se muestra a continuación después de abrir el software y también los parámetros que se muestran a continuación:

Máquina de marcado láser de fibra



Generalmente no es necesario ajustar otros parámetros; La fábrica ha establecido parámetros razonables. Dos flechas en la parte inferior, F1 es una vista previa roja, le indicará al usuario que marque correctamente la ubicación y el tamaño, la tecla F1 del teclado es una tecla de acceso directo;

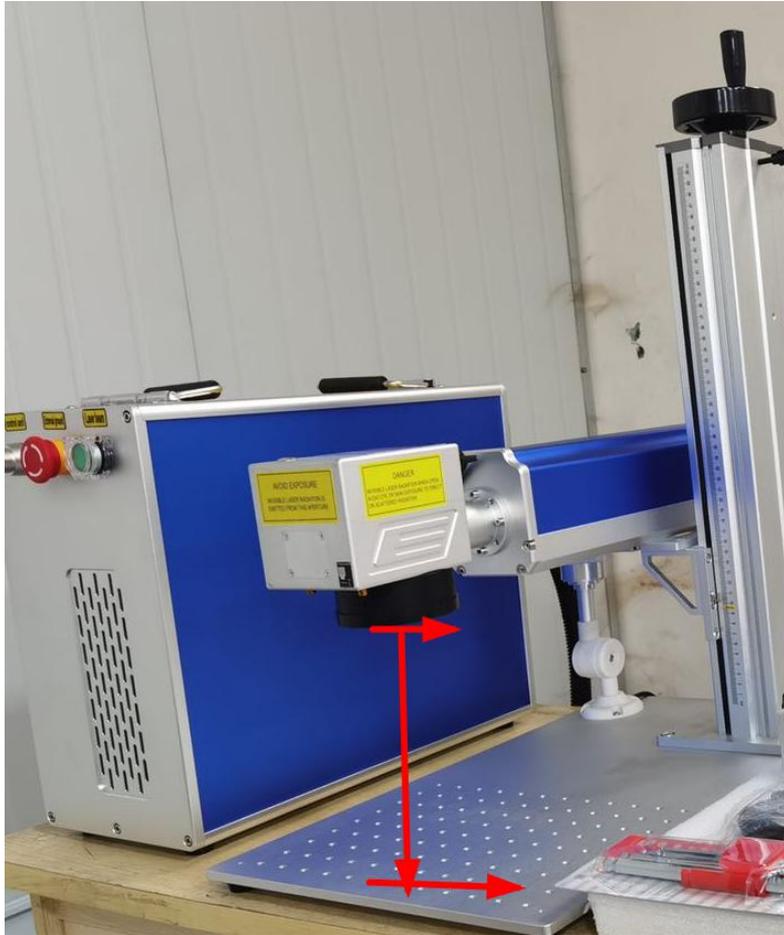
F2 está marcando, el teclado F2 o el interruptor de pie pueden controlar la máquina para comenzar a marcar

8. Acerca de cómo ajustar la distancia focal correcta, a continuación se muestra la herramienta sobre cómo ajustar:



Máquina de marcado láser de fibra

Esta distancia es la distancia focal que queremos decir. La longitud correcta, verifique el cabezal láser que marcamos.

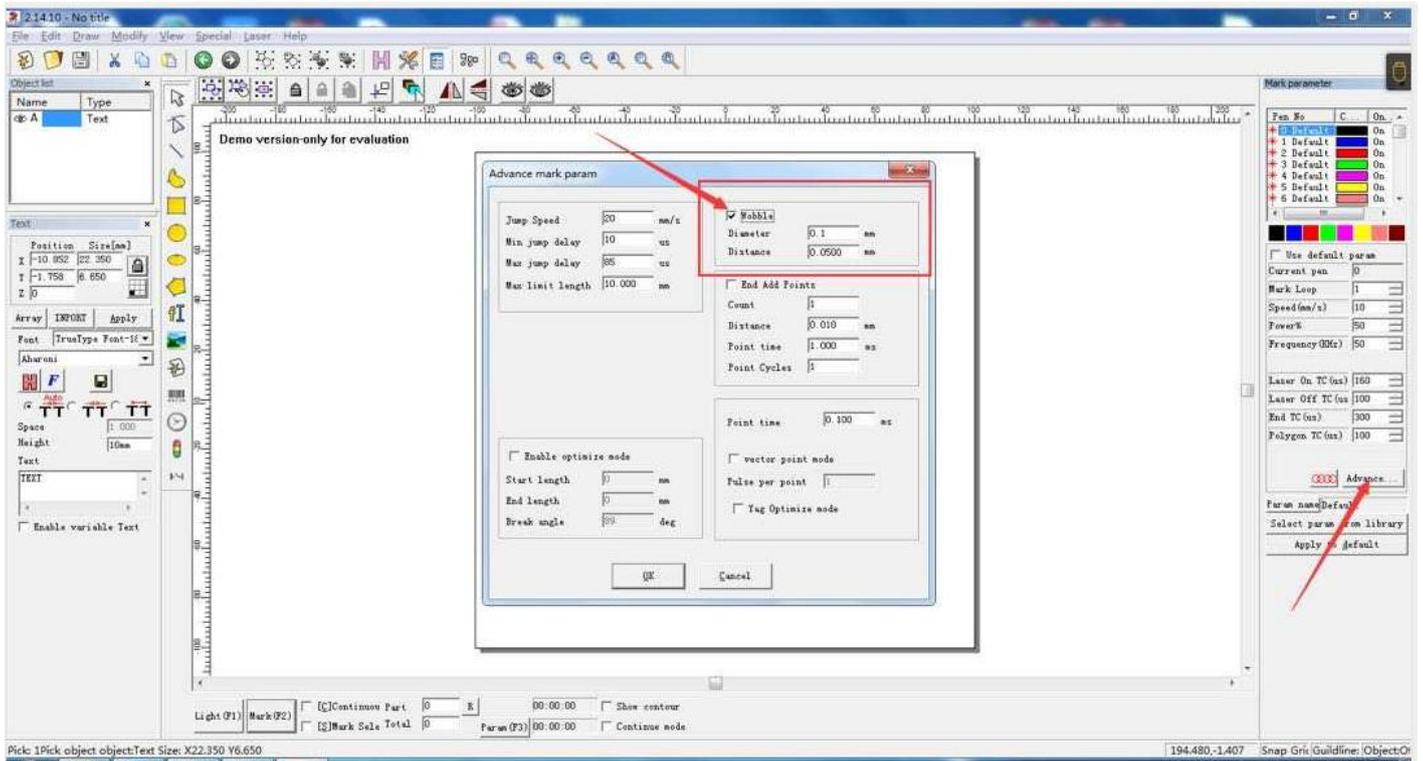


Aquí está el botón, presiona este botón y aquí habrá dos luces rojas, luego ajusta la distancia focal manualmente. Hasta que coincidan dos luces rojas, que es la distancia focal adecuada.

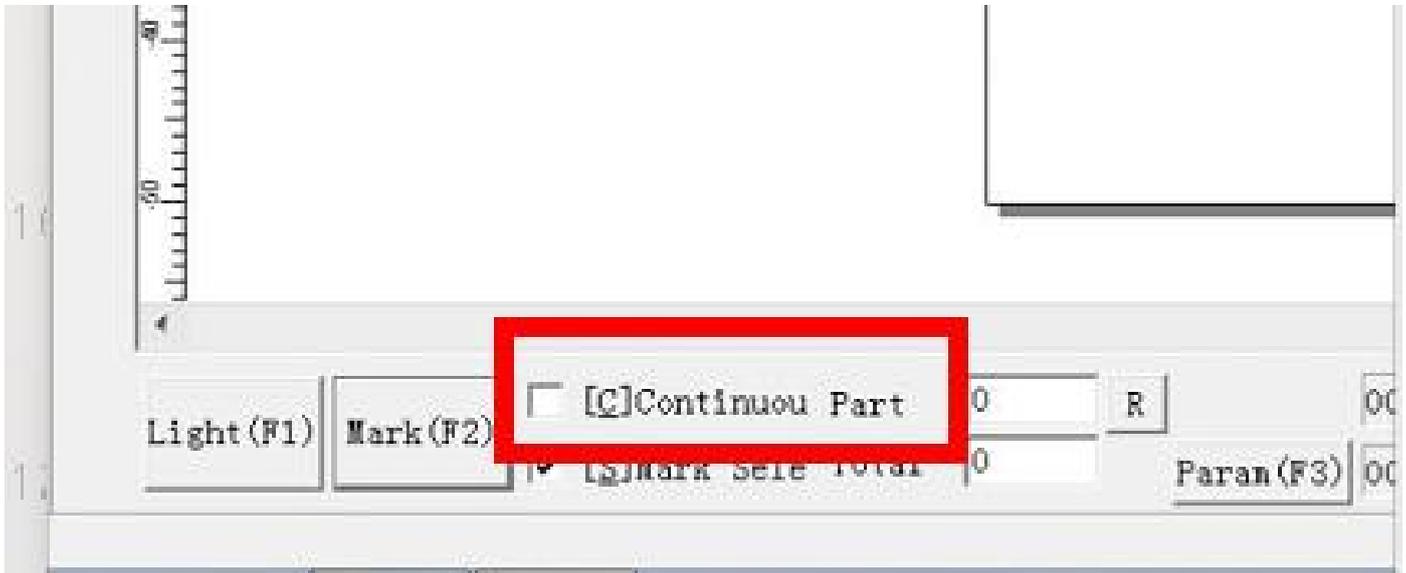


Máquina de marcado láser de fibra

9. A continuación se presentan sugerencias sobre su corte. Primero... utilice la lente F-theta de cuarzo con un área de 110*110 mm. Segundo... ajuste la velocidad a 90 mm/s., Frecuencia de pulso: 50 kHz, Potencia: 80-90 % Tercero... puede elegir Avanzar y abrir la función Wobble al cortar como se muestra en la foto adjunta.



Acerca de los parámetros de corte, asegúrese de que la velocidad sea un poco más lenta y la potencia sea más alta. No se puede lograr una velocidad rápida y una potencia mayor al mismo tiempo, lo que no puede generar buenos resultados de corte.

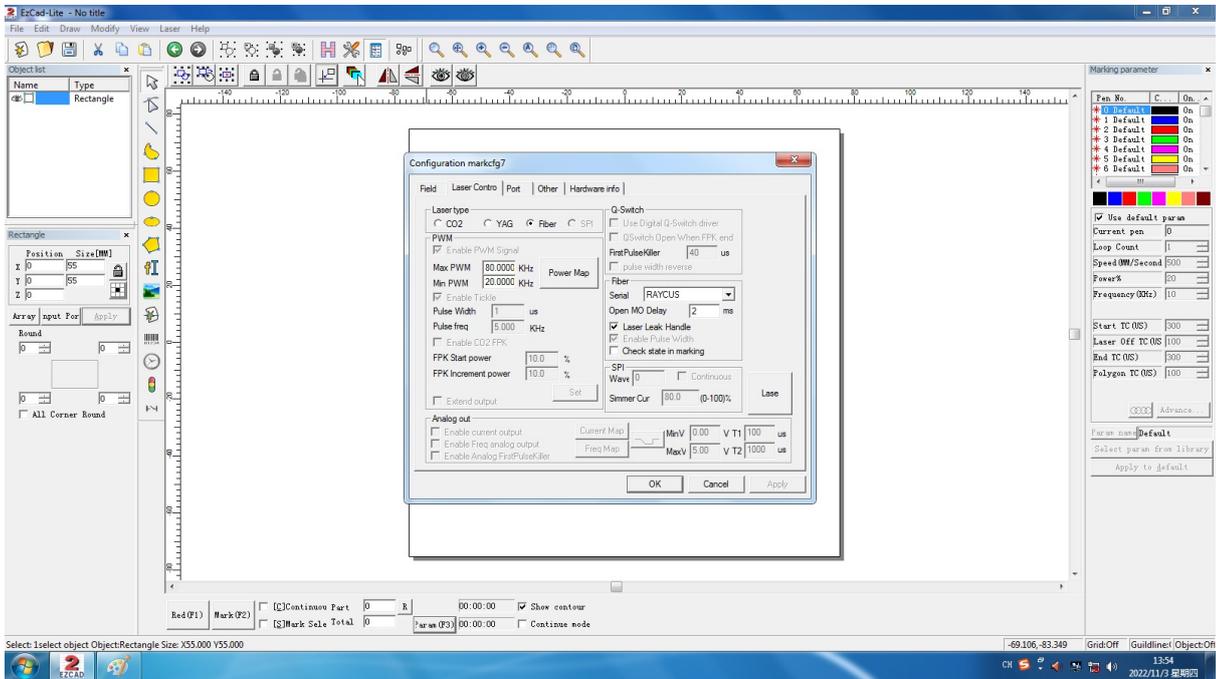
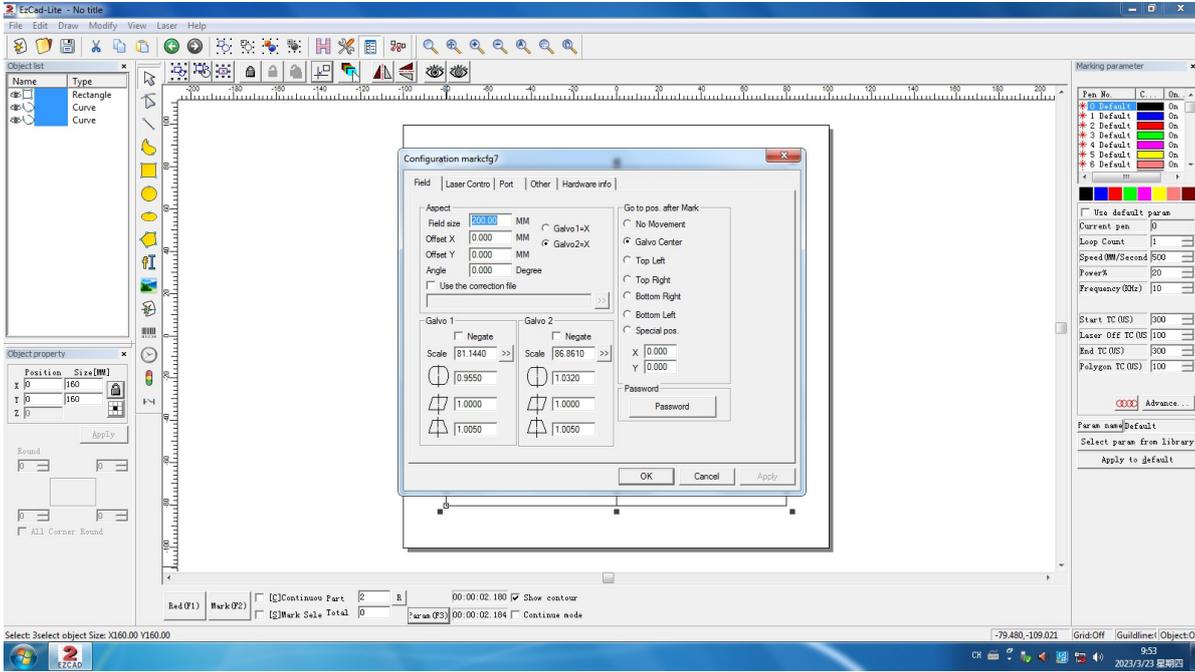


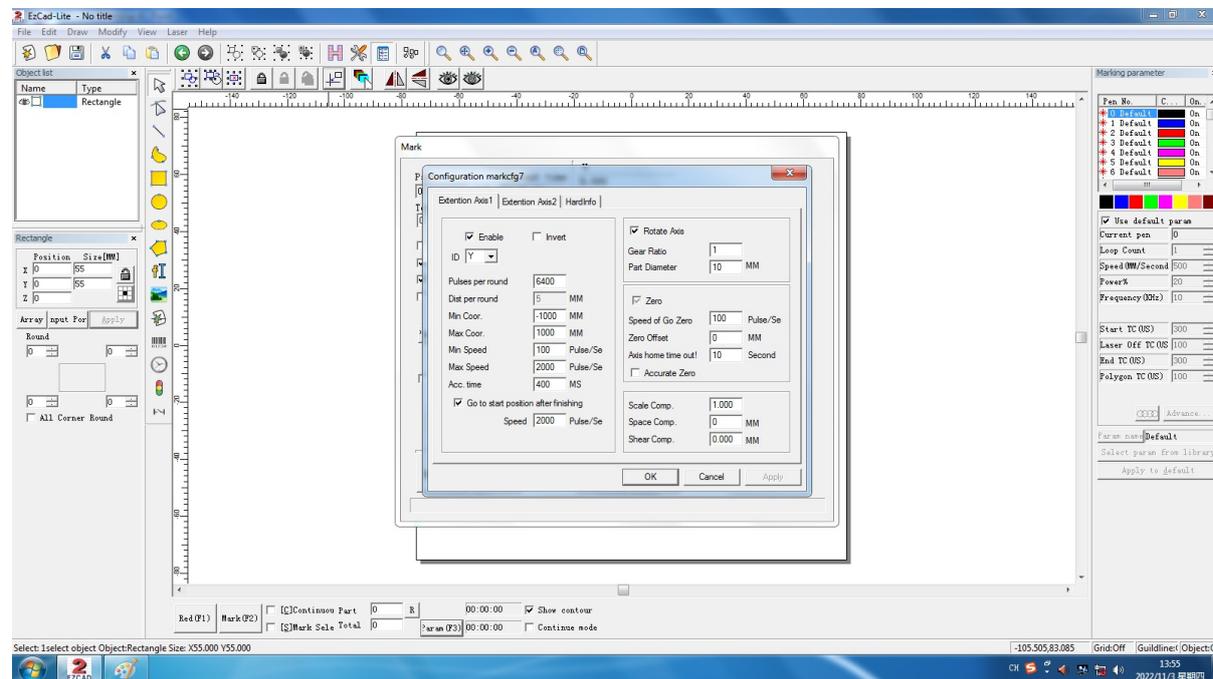
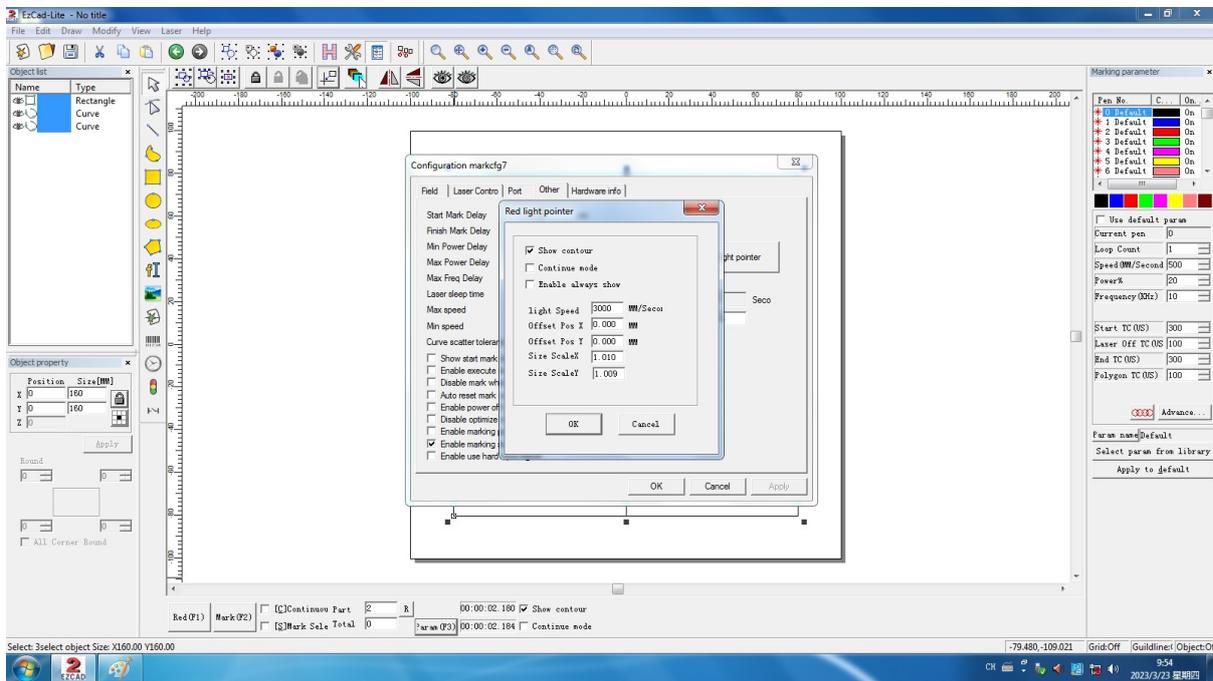
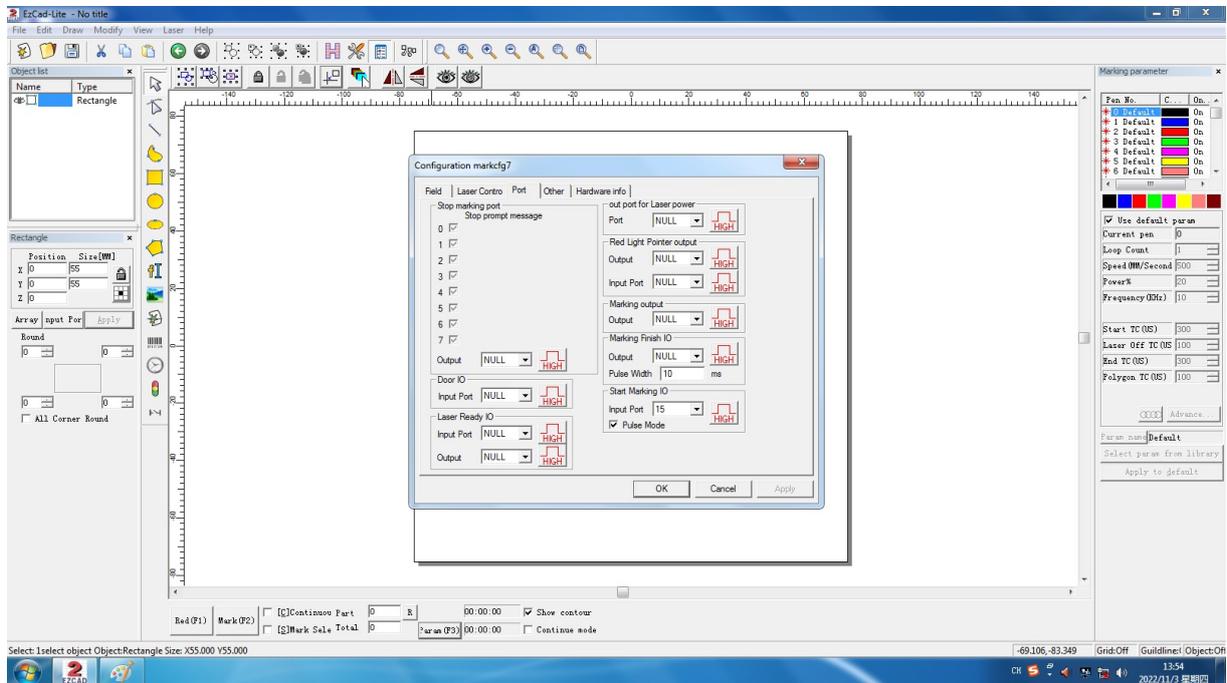
Aquí está la parte inferior del software, haga clic en "Parte continua". Luego comience la marca, puede detener el láser hasta que corte.

Aquí hay instrucciones complementarias.

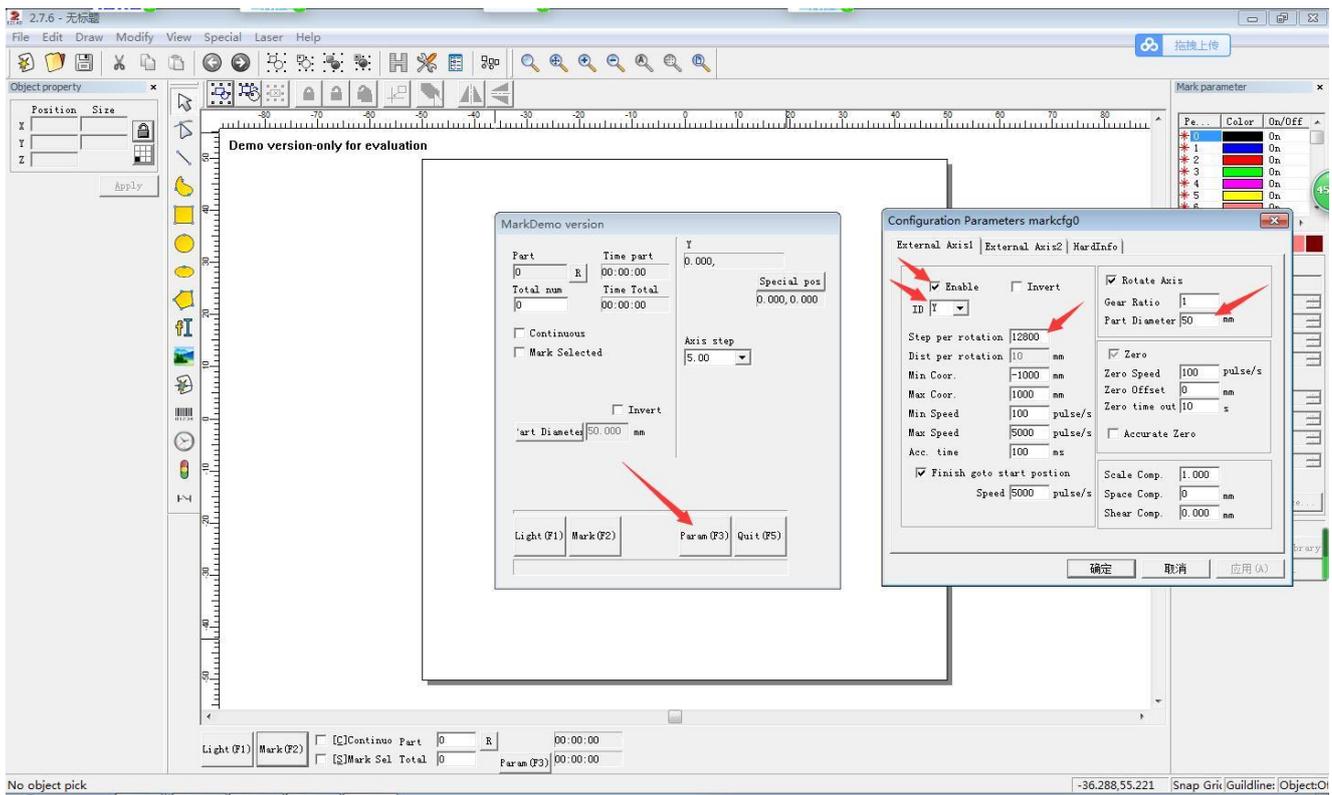
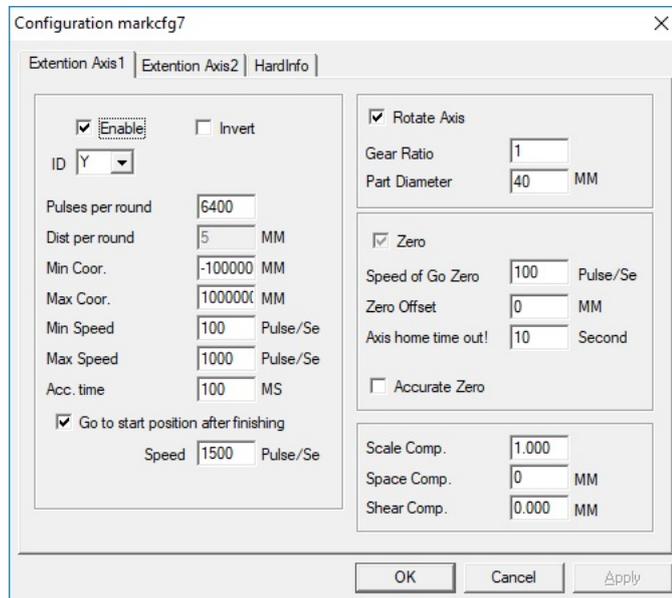
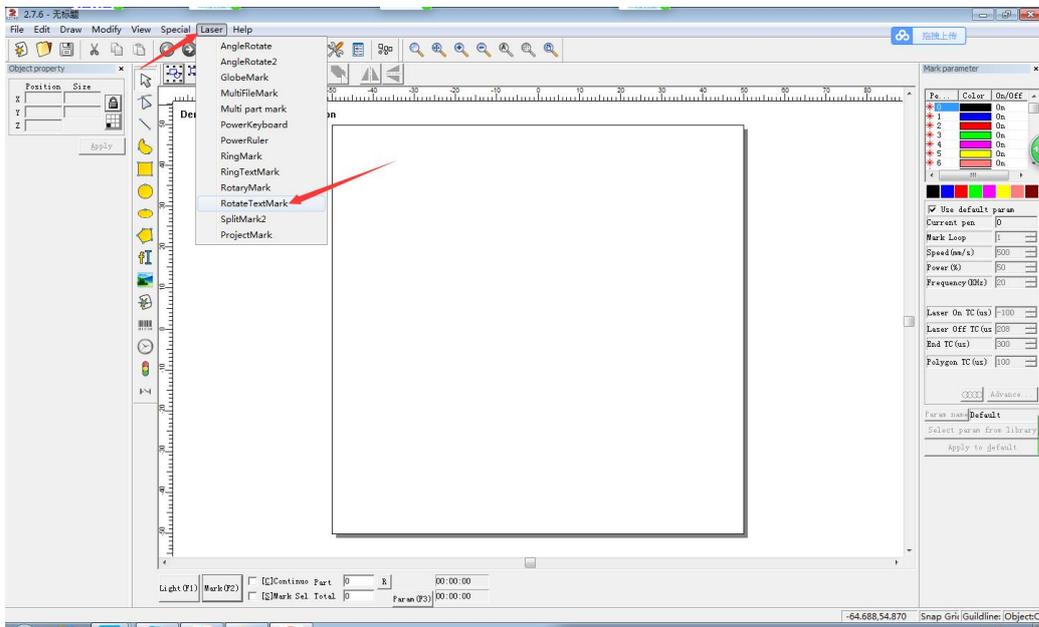
1. El software ezcad puede importar imágenes jpg/ipp, también puede importar vectores como formatos AI,PLT,DXF.
2. Cuando grabe o corte vectores, sombree eso. Acerca de cómo nacer, siga nuestro video adjunto para hacerlo.

PARAMETROS LASER DE FIBRA 200 X 200





PARAMETROS ROTATIVO



Manual del usuario de **EzCad2.1UNI**

Contenido

EzCad2.1UNI
Manual del usuario
Capítulo Introducción	1
EzCad2 Breve introducción	11.1.1
Instalación de software.....	11.1.2
Función de software	11.1.3
Introducción a la interfaz.....	11.1.4
Acerca del Manual del usuario de EzCad2	3.1.2.1
Disposición del contenido.....	3.1.2.2
Anuncio.....	3
Capítulo 2 Menú Archivo	4
2.1
Nuevo (N)	4
2.2
Abierto (O)	5
2.3
Guardar (s) / Guardar como (A)	6
2.4
Impresión	7
2.5
Obtener imágenes escaneadas (M)	7
2.6
Parámetro del sistema (P).....	7
2.6.1.....
General	7
2.6.2.....
Color	8
2.6.3.....
Espacio de trabajo	9
2.6.4.....
Guardado automático.....	9
2.6.5.....
Mover-Rotar	10
2.6.6.....
Administrador de enchufes	10
2.6.7.....
Gestor de usuarios.....	11
2.6.8.....
Idioma	112.7
Lista de archivos recientes	12.2.8
Salir(X)	12.2.9

Lista de objetos	12.2.10
Propiedades del objeto	13
Capítulo 3	
Menú Editar	15.3.1
Deshacer (U) / Rehacer (R).....	153.2
Cortar (T) / Copiar (C) / Pegar (P)	153.3
Combinar / Descombinar	163.4
Grupo / Desagrupar	16.3.5
Portón trasero	16.3.6
curva.....	21.3.7
Punteado.....	21.3.8
Compensar	21
Capítulo 4 Menú Dibujar.....	224.1
Letra d).....	22.4.2
Curva	23.4.3
Rectángulo	24.4.4
Circunferencia	24

	4.5	
Elipse		25
	4.6	
Polígono		25
	4.7	
Mensaje de texto		26
4.7.1		
Propiedades del personaje		26
4.7.2		
Función de texto de curva		28
4.7.3		
Texto del círculo.....		31
4.7.4		
Texto del código de barras		31
4.7.4 Texto variable		37.4.8
Mapa de bits		52.4.9
Archivo vectorial		57.4.10
Time-lapser		58.4.11
Puerto de entrada		58.4.12
Puerto de salida		58.4.13
Escoger		59.4.14
Edición de nodos		61.4.17
Distancia del codificador		63
Capítulo 5 Modificar menú		645.1
Arreglo.....		645.2
Transformación		65 5.2.1
Mover.....		66.5.2.2
Rotar		66.5.2.3
Espejo		66.5.2.4
Zoom		67.5.2.1

5.2.5 Lean	68
5.3 Plástico	69
5.4 Distribución	69
5.5 Edición de curvas	70
5.6 Alinear	71
5.7 Fuente JSF	72
Capítulo 6 Ver menú.....	80
6.1 Zoom	80
Regla / Cuadrícula / Línea guía	6.2 81
6.3 Cuadrícula de ajuste	81
6.4 Línea de guía de ajuste	81
6.5.....	
Ajustar objetos	81
6.6 Barra de herramientas del sistema / Barra de herramientas Ver / Barra de herramientas Dibujar / Barra de estado / Barra de herramientas Lista de objetos / Objeto	81
Barra de herramientas Propiedades/ Barra de herramientas Parámetros de marca	816.7
Estado IO	83
Capítulo 7 Especial	83
7.1 Cambiar texto	83
7.2 Configuración de IPG	85
Capítulo 8 Láser.....	85
8.1 Señalización rotativa	88.8.3
Marca del globo terráqueo	89
8.4	
Marca de varias piezas.....	95
8.5	
Teclado eléctrico.....	99
8.6	
de poder	Regla 101
8.7	
Marca rotativa	107
8.8	
marca de texto.....	Girar 110
8.9	
Marca dividida 2	110
8.10	
MultiFileMark	115
Capítulo 9 Ayuda	118
9.1	
Acerca de EzCad2.....	118
Capítulo 10 Marcado.....	119
10.1 Lista de plumas	119
10.2 Marcado de la base de parámetros.....	120
10.3 Barra de control de marcas.....	125
10.4 Parámetros de la máquina.....	126
10.4.1	

Parámetro de campo	12610.4.2
Parámetro de control láser	12910.4.3
Parámetro de puerto.....	13210.4.4
Otro.....	13410.4.5
HardInfo	137

Capítulo Introducción

1.1 EzCad2 Breve introducción

1.1.1 Instalación de 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 fue desarrollado en Microsoft Windows XP y se ejecutará en 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, a continuación, 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 ningún dongle o el dongle no se instala correctamente, aparecerá una precaución 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

Principales funciones del software:

- Los usuarios pueden diseñar sus gráficos libremente.
- Varios tipos de fuentes son soportado. Tal como TrueType, SHX, JSF(Único línea fuente definido por EzCad2), DMF (fuente de matriz de puntos), código de barras unidimensional, código de barras bidimensional, etc.)
- Texto variable flexible: cambia el texto en tiempo real mientras está en el procesamiento láser. Se admite la hoja de datos de Excel.
- Puede a través del puerto serie leer directamente datos de texto
- Puede a través de la red leer directamente datos de texto
- La función de edición de nodos fuerte facilita la modificación de la curva
- El software puede soportar 265 "lápices", que se utilizan para 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 imágenes (escala de grises, transformaciones blancas / negras)
- Potentes funciones de eclosión, como soporte de escotilla redonda.
- Operaciones de E/S más convenientes y más fáciles de armonizar los equipos auxiliares.
- Soporta el enfoque dinámico (sistema de procesamiento de 3 ejes)
- Soporta directamente el láser de fibra SPI G3 y el láser de fibra IPG_YLP y IPG_YLPM más reciente
- Un abertura Idioma Apoyo sistema Hace eso fácil Paracorrer el software en varios Plataforma de 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 tienen lugar en segundo plano.



Figura 1-1 Interfaz de inicio del programa

• Interfaz principal (Figura 1-2)

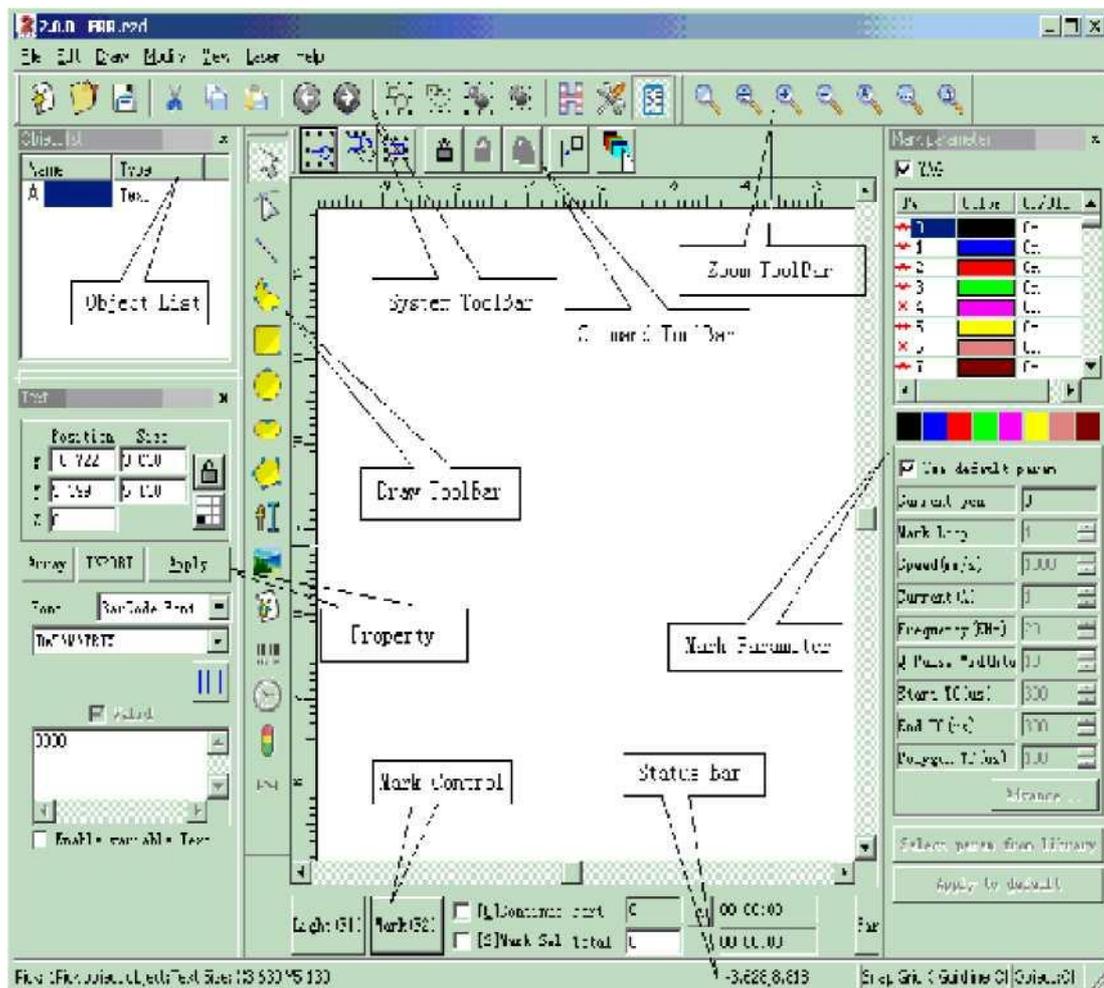


Figura 1-2 Ventana principal de EzCad2

1.2 Acerca del Manual del usuario de EzCad2

1.2.1 Disposición del contenido

El Manual del usuario introducirá cada menú (Archivo, Editar, Dibujar, Modificar, Ver, Ayuda) por turno.

1.2.2 Anuncio

Capítulo 2 Menú Archivo

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

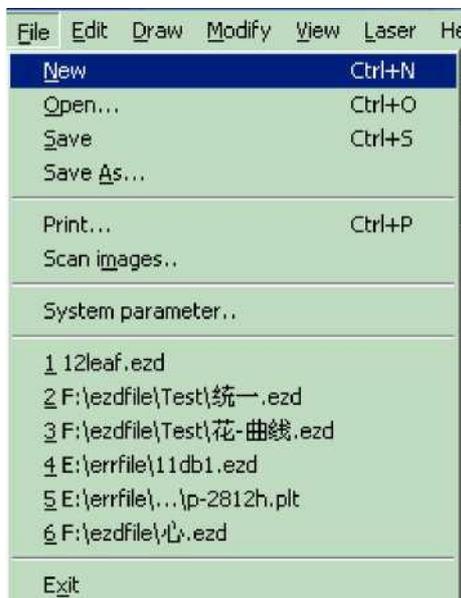


Figura 2-1 Menú Archivo

2.1 Nuevo (N)

"Nuevo" se utiliza para crear un espacio de trabajo en blanco para construir objetos, y su tecla de método abreviado 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 guardarlo.

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

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

Recordatorio: En el software EzCad2, cada icono en la barra de herramientas contiene una función de mostrar información breve y mostrar una explicación detallada. Además, cada icono tiene un elemento de menú correspondiente, y ambas formas realizan la misma función. El Manual del Usuario no lo mencionará de nuevo 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) Al hacer clic en "Abrir", el software abrirá un cuadro de diálogo de abrir archivo para pedirle que seleccione el archivo que desea abrir, consulte la figura 2-2. Cuando seleccione un archivo ".ezd" válido, el cuadro de diálogo mostrará la vista previa del archivo (debe haber guardado la vista previa cuando guarde el archivo).

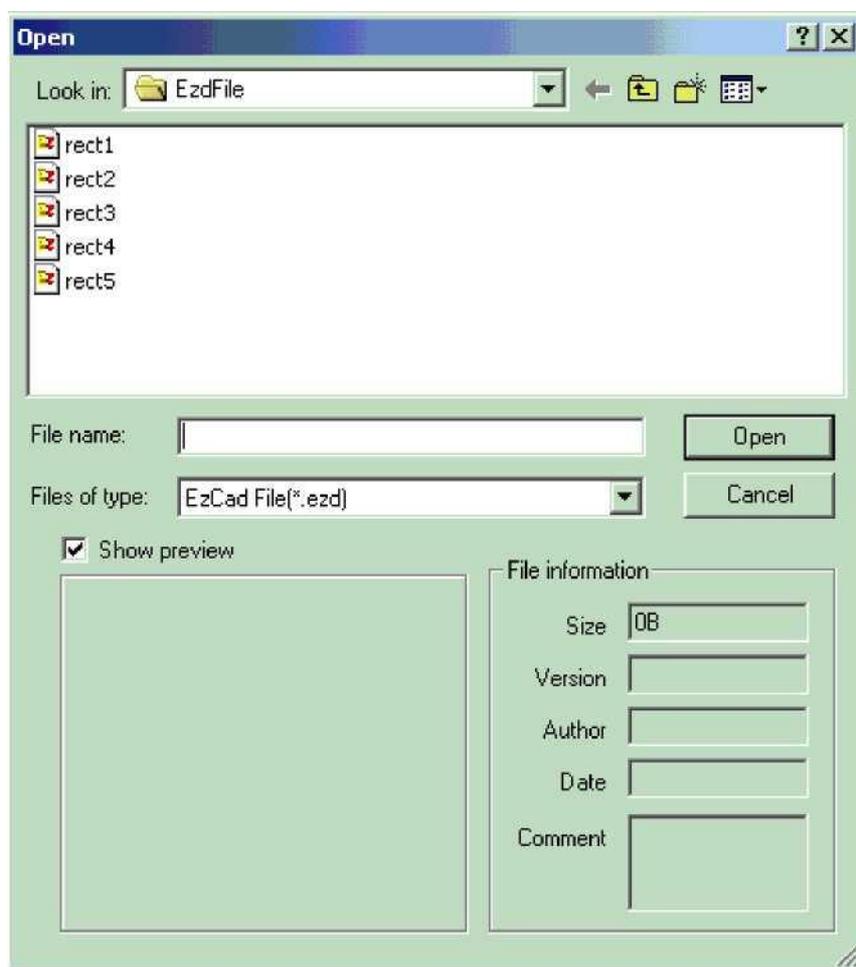


Figura 2-2 Cuadro de diálogo "Abrir"

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



Los archivos guardados con otro formato de archivo no se abrirán con el comando "Abrir".

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 en el disco con otro nombre. Escribir un archivo con su nombre actual es lo mismo que la función Guardar.

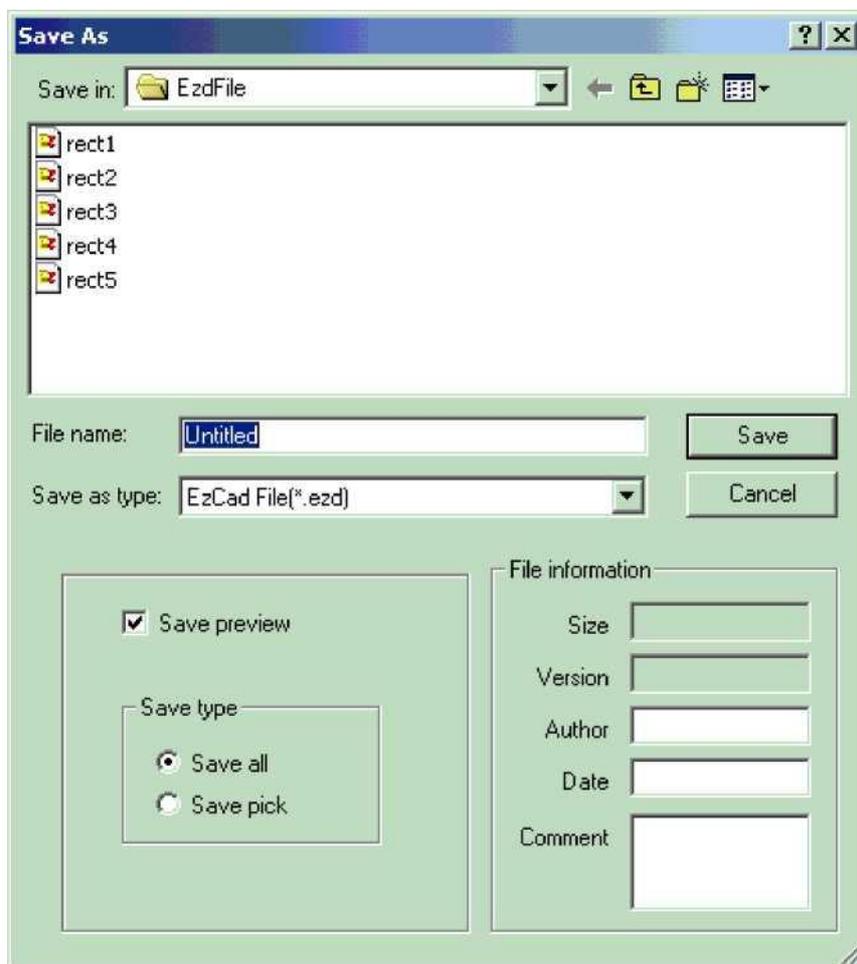


Figura 2-3 Cuadro de diálogo "Guardar"

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 el archivo actual tenga nombre o no, 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 Impresión

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

2.5 Obtener imágenes escaneadas (M)

"Escanear imágenes" se utiliza 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 enumerado en la columna debe ser aquellos que se han instalado legalmente en la computadora). Cuando se selecciona el dispositivo adecuado, ahora puede insertar un objeto gráfico en el documento seleccionado actualmente. (Diferentes dispositivos muestran diferentes indicaciones. Consulte la referencia de funcionamiento de los dispositivos.)

2.6 Parámetro del sistema (P)

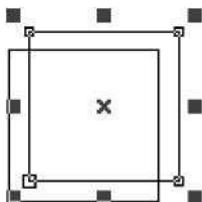
"Parámetro del sistema" configura el software y el icono de "Parámetro del sistema" en la barra de herramientas



Los usuarios pueden usar este comando para cambiar la configuración predeterminada de Mostrar, Guardar e Idioma, etc. Cuando se selecciona, aparecerá un cuadro de diálogo y podrá configurar la unidad que utiliza el software, el color mostrado, 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**": mostrar u ocultar la cuadrícula

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

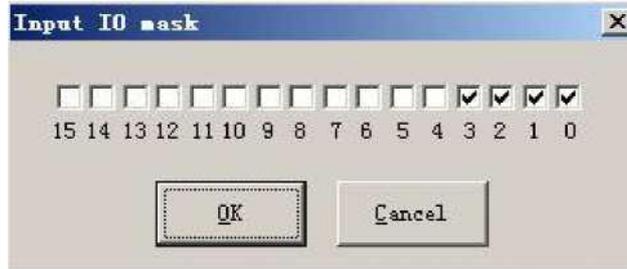
" **Habilitar Mark Mutex (EZCAD2MUTEX_MARKING)** ": Esta opción se utiliza para sincronizar el programa Ezcad con programas de terceros. Si está marcado, el software Ezcad crea un objeto mutex llamado "EZCAD2MUTEX_MARKING". El comando mark no se puede ejecutar hasta que el mutex sea "señalado" por otros programas. Después del marcado, el mutex será cambiado al estado "no señalado" por el software Ezcad

"**Ejecutar cuando se inicia Ezcad**": El archivo exe designado aquí se ejecutará cuando se inicie

el software Ezcad.

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

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



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

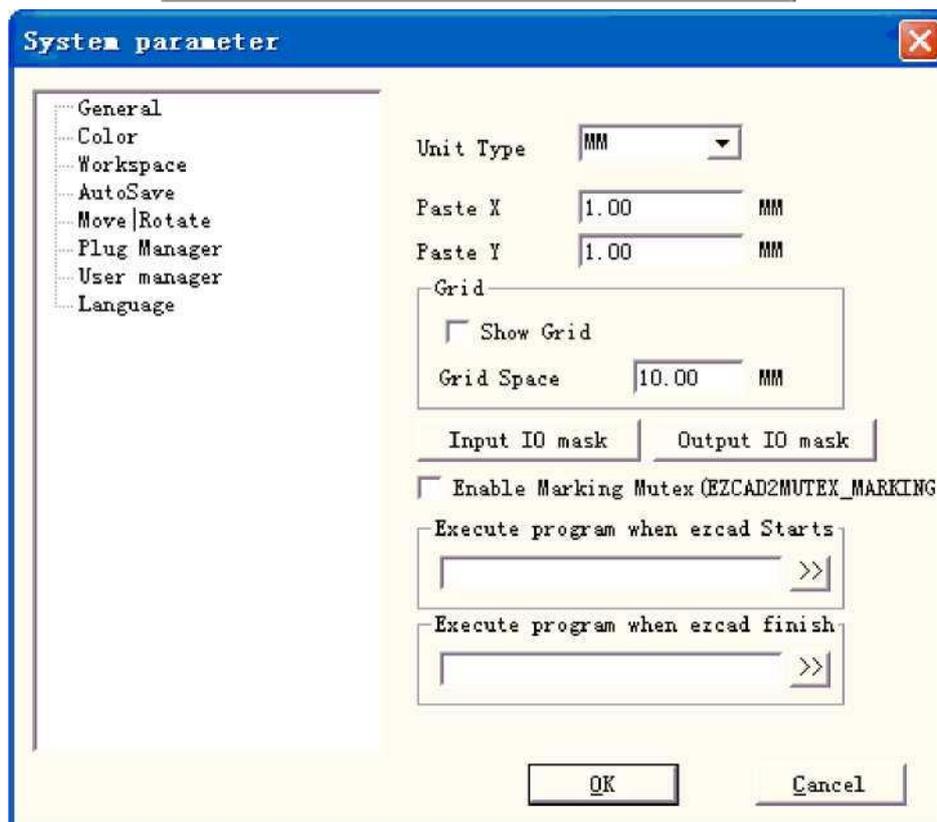
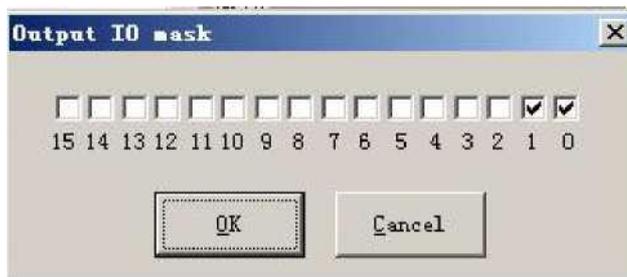


Figura 2-4 Parámetro del sistema

2.6.2 Color

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



Figura 2-5 Color

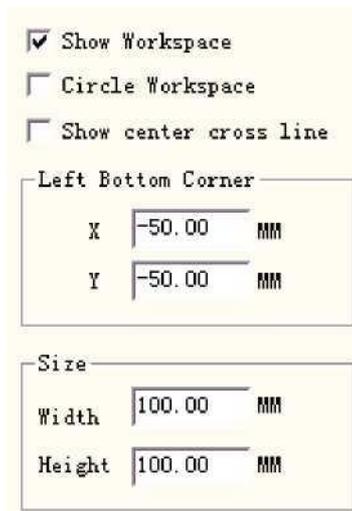


Figura 2-6 Establecer el

2.6.3 Espacio de trabajo

El conjunto de la propiedad del espacio de trabajo contiene la configuración del tamaño, el tipo y la 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 pueden no estar marcados.

2.6.4 Guardado automático

"Guardado automático" se refiere al intervalo de tiempo 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)

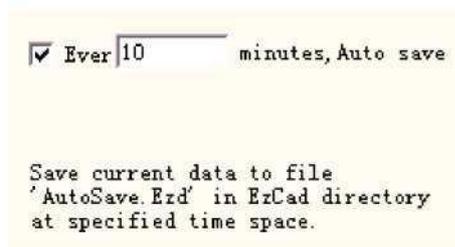


Figure 2-7 Auto Save

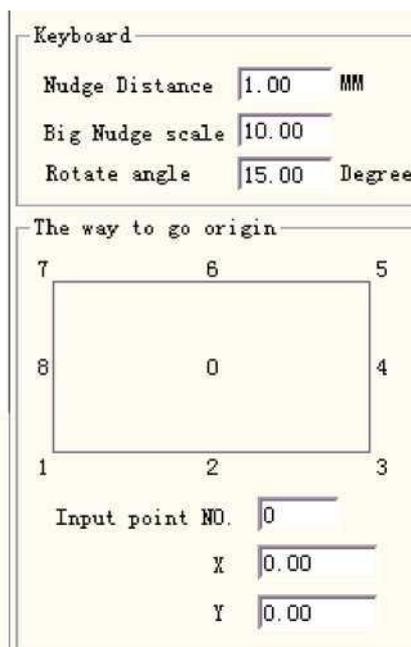


Figure 2-8 Move-Rotate

2.6.5 Mover-Rotar

Ver figura 2-8.

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

Big Nudge Scale: indica el número que el usuario desea cronometrar la **distancia de Nudge** para lograr más cada vez cuando presiona sincrónicamente las teclas de dirección y la tecla "shift" juntas

Ángulo de rotación: el ángulo en el que gira el objeto cada vez que presiona las teclas de dirección y la tecla "ctrl" juntas

Origen del objeto: cuando se utiliza la función "Poner en 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 que girará el estado activo. (Figura 2-9) Los cambios entrarán en vigor en el próximo inicio de EzCad.

Plug file name	Plug s...	Flu
D:\EzCad2.0\bin\PLU...	Useable	2.0
D:\EzCad2.0\bin\PLU...	Useable	2.0

The change will be valid at next start

Figura 2-9 Lista de enchufes

2.6.7 Gestor de usuarios

Los usos para elegir si se debe usar el software actual deben ingresar la contraseña de usuario, como se muestra en la Figura 2-10

Cuando se habilita "Debe ingresar y contraseña antes

usando", el valor predeterminado del sistema 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

La jurisdicción del dibujante es dibujar archivo, establecer

parámetro de máquina, pero no se puede establecer la

información del usuario,

Parámetro del sistema y archivo de la máquina.

La jurisdicción del operador es sólo podría abrir

Documento ya completado, no se puede revisar ni conservar

el documento, así como revisar el parámetro del sistema, este

puede evitar que el operador cambie los parámetros del sistema para hacer que el trabajo del equipo por error 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.



Cuadro de diálogo Administrador de

2.6.8 Idioma

Este artículo se utiliza para cambiar los idiomas entre chino e inglés. (Figura 2-11) Los cambios surtirán efecto al reiniciar el software de marcado.

Figura 2-11 Idioma

2.7 Lista de archivos recientes

Debajo del elemento de menú **de Parámetro del sistema**, se muestra una lista para mostrar los últimos archivos de documento abiertos y la cantidad máxima de los elementos de 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 preguntará al usuario si desea guardar los archivos que aún no se han guardado.

2.9 Lista de objetos

La lista de objetos se encuentra en el lado izquierdo de la ventana principal de la interfaz.

Los objetos marcados se agrupan en una estructura de objetos o se desagrupan en 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 hacia el teclado derecho para cambiar el orden de marcado.

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



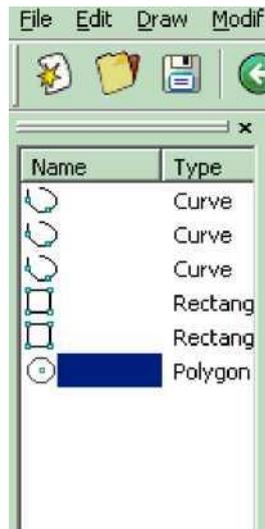


Figura 2-12 Lista de objetos

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:** anchura del objeto seleccionado
- **Tamaño Y:** altura del objeto seleccionado

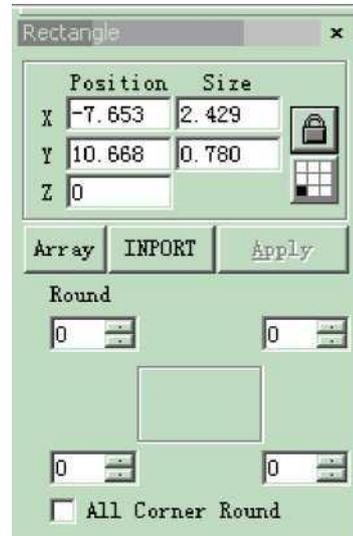


Figura 2-13 Propiedad del

- **Un** : bloquee la proporción anchura/altura actual 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 de la

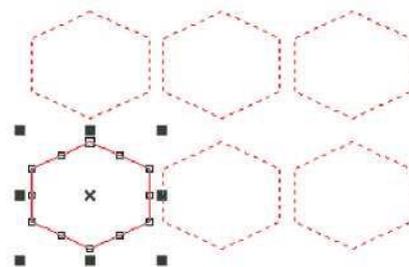


Figure 2-14 Array (X=3, Y=2)

objeto.

- **Arreglo:** copie el objeto actual y Organícelos según el destino que los usuarios deseen estableciendo el número de fila | columna y el espacio

Recuento X: el recuento 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

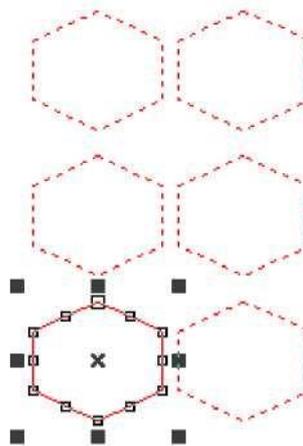


Figura 2-15 Matriz (X=2,



: Establecer la fila de la matriz como prioridad de marcado



: Establecer matriz en 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 la misma que la "condición de control de E/S" del objeto, y si lo hace, se marcará el objeto actual, 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 gris significa omitir esta señal. El estado no marcado significa que si queremos marcar este objeto, entonces la señal de este bit debe ser de bajo nivel de voltaje (compatibilidad TTL). El estado comprobado representa el voltaje de alto nivel (compatibilidad TTL) necesario.

Q : espere el voltaje de alto nivel

01 : espere el voltaje de bajo nivel

: omitir la señal

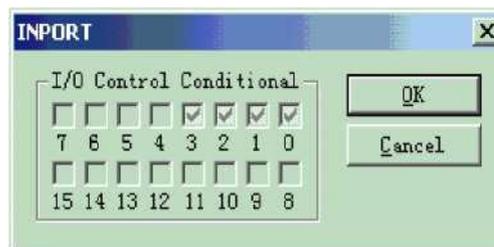
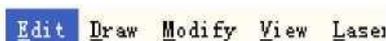


Figura 2-16 Puerto de

Capítulo 3 Menú Editar

"Editar menú" lleva a cabo la operación de edición de un objeto. (Figura 3-1)



- Deshacer Fick Ctrl+Z
- Rehacer Ctrl+Y

CutAtCtrl+X

CopyVtCtrl+C
 Faste\tCtrl+V

Combinar\tCtrl+L
 UnCombine\tCtrl+K
 Grupo\tCtrl+G
 UnGr oup\tCtrl+U

Sombrear\tCtrl+H

A curva\tCtrl+Q a
 desplazamiento
 discontinuo

Figura 3-1 Menú Editar

3.1 Deshacer (U) / Rehacer (R)

"Deshacer" deshará 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 retrocederá un paso hasta donde todavía existía ese elemento. Y el usuario también puede seleccionar "Rehacer" para rehacer la última acción que acaba de ser eliminada.

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

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

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

"Pegar" pegará el objeto del portapapeles en el archivo de 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 curvas con nuevas propiedades de curva. Al igual que otros objetos, esta nueva combinación se puede seleccionar, copiar, pegar y establecer propiedades.

"Descombinar" hará que la combinación vuelva a los objetos curvos por separado. Los objetos después de "Descombinar" pueden ser diferentes de los que precedieron a "Combinar". "Deshacer" debe usarse para restaurar los objetos originales

La característica del icono de Combine en la  barra de herramientas de Uncombine en la barra de herramientas



Las teclas de método abreviado de "Combinar" y "Descombinar" son: Ctrl+L y Ctrl+K. respectivamente

3.4 Grupo / 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 las propiedades del objeto.

"Desagrupar" convertirá el objeto que acaba de ser agrupado en situación anterior.

El icono de Grupo en la barra de  y UnGroup es 

Las teclas de método abreviado de "Grupo" y "DesGrupo" respectivamente son: Ctrl + G y Ctrl + U.

3.5 Portón trasero

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

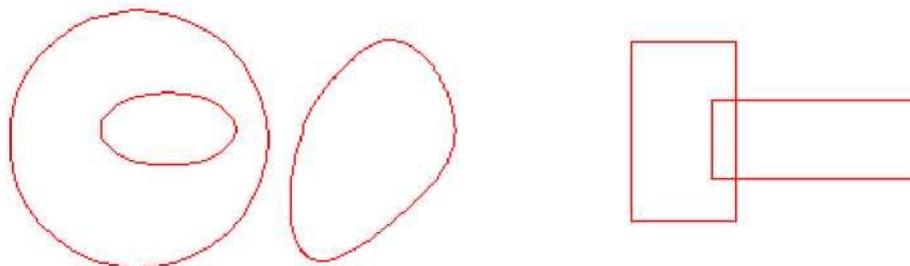


Figura 3-2 Escotilla

(Los objetos de la izquierda se pueden rellenar; Los dos rectángulos de la derecha pueden obtener

se cruzan entre sí).

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

Marcar contorno: si mostrar y marcar el contorno del objeto actual o no



significa que cuando haga clic en 'Marcar contorno', marque primero la línea de sombreado y luego



significa cuando se hace clic en 'Marcar co

Marque primero el contorno y luego marque la línea de escotilla

Sombreado 1 / Escotillo 2 / Escotilla 3: Los usuarios pueden tener tres parámetros de sombreado independientes para sombreado el mismo objeto al mismo tiempo. A cada conjunto de parámetros de

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

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

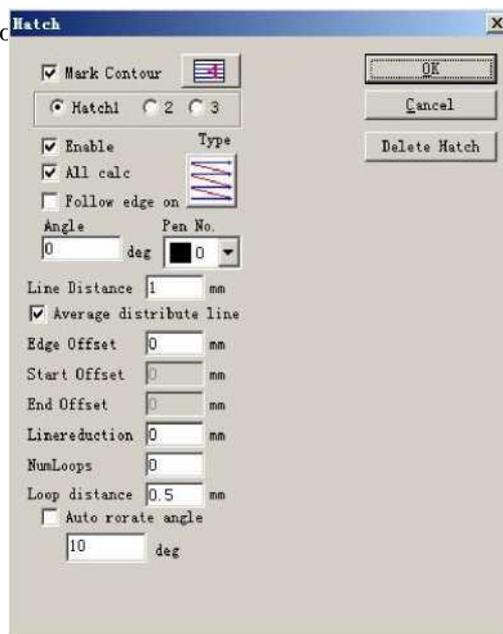


Figura 3-3

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

1. Hacer  no hacer clic en  «Todos Calc», sistema marcará  como el Ordenar en lista de objetos, marcar  portón trasero línea  en la primera a continuación, marque la línea de sombreado en el segundo rectángulo, y así sucesivamente.
2. Haga clic en 'All Calc', marque todas las líneas de sombreado a la vez, marque todas las sombreadas en la misma línea

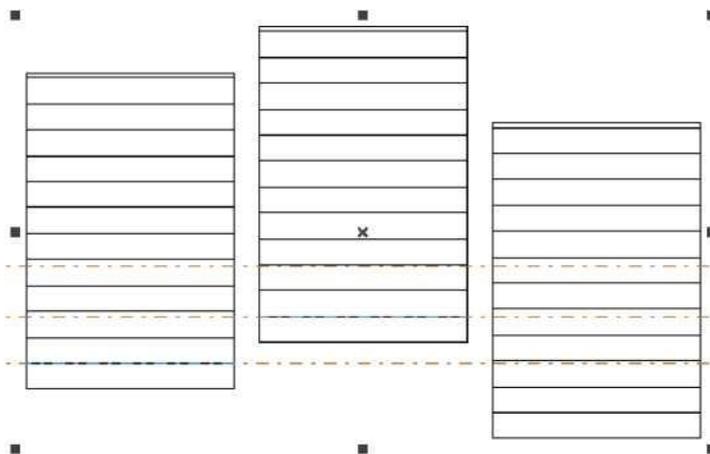


Fig. 3-4(a) no haga clic en 'All Calc', la línea de sombreado no está en la misma línea

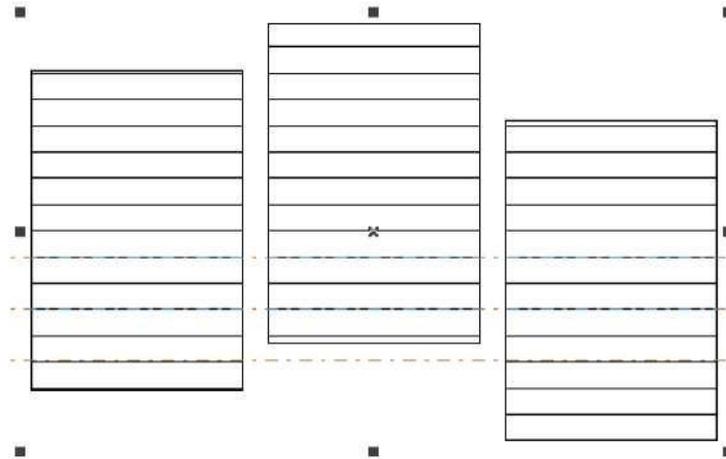


Fig. 3-4(b) haga clic en 'All Calc', la línea de sombreado está en la misma línea Tipo de sombreado: (Figura 3-5)



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



Escotilla bidireccional: Las líneas de sombreado se marcarán primero de izquierda a derecha y luego de derecha a izquierda.



Escotilla en forma de anillo: llena objetos desde el exterior hacia el interior como un anillo

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

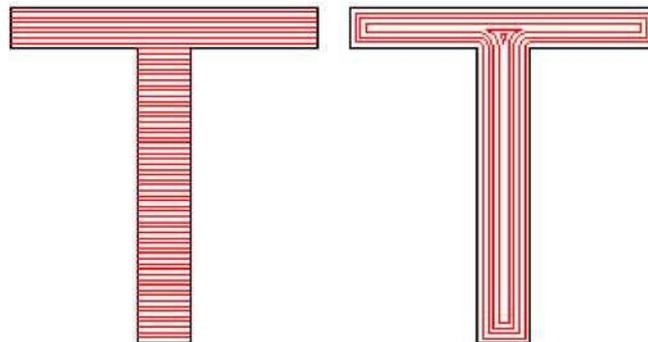


Figura 3-5 Tipos de escotilla

(El objeto izquierdo se rellena con sombreado unidireccional o sombreado bidireccional, y el objeto derecho con sombreado bidireccional)

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.

Espacio de línea: the space between two hatch lines
Desplazamiento: the distance between hatch lines and
 de bordes de losie (Figure 3-7)

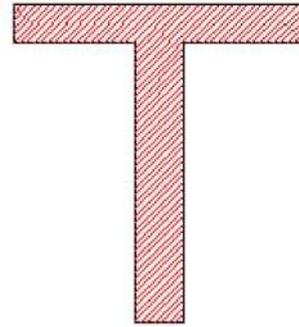


Figure 3-6 Degrees

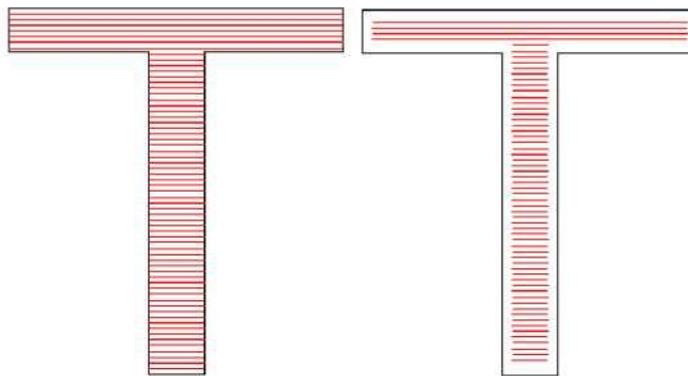


Figure 3-7 Border Distance

(El objeto de la izquierda muestra la figura cuando el desplazamiento de arista es 0 y el de la derecha muestra cuando es 0,5).

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

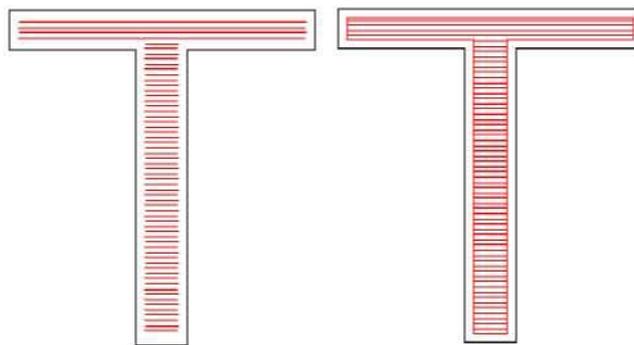


Figura 3-8 Siga el borde uno

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

Start Offset: la distancia entre la primera línea de relleno y el borde del objeto

End Offset: la distancia entre la última línea de relleno y el borde del objeto La

figura 3-9 muestra la entidad cuando se rellena.

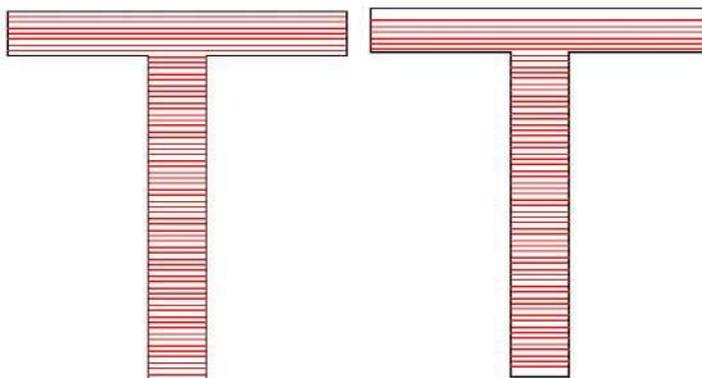


Figura 3-9 Distancias de desplazamiento

(La figura de la izquierda es el objeto cuando el desplazamiento inicial y el desplazamiento final son 0, y la figura de la derecha es el objeto cuando el desplazamiento inicial y el desplazamiento final son ambos 0,5.)

Línea de distribución promedio: La solución que la línea de sombreado inicial y final son no promedio distribuye la pregunta cuando se incuba el objeto. Después de seleccionar este elemento, el software ajusta automáticamente el espacio de la línea de sombreado en la base del espacio de la línea de sombreado de configuración del usuario, permitirá que la línea de sombreado se distribuya promedio.

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

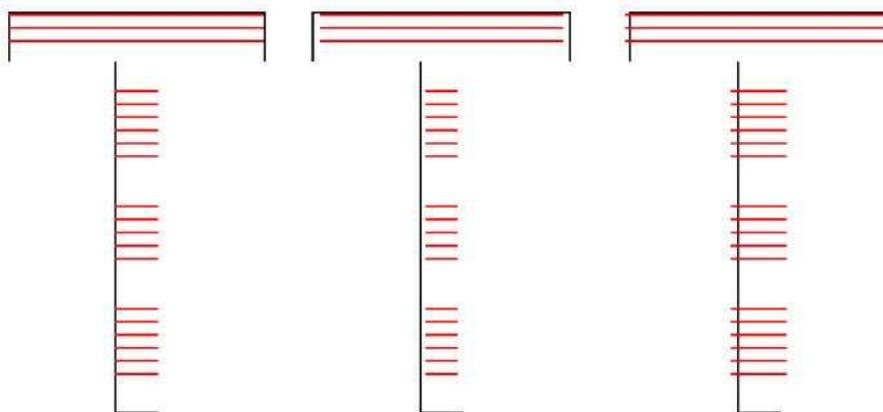


Figura 3-10 Reducción de

línea
(La figura de la izquierda es el objeto cuando la reducción de línea es 0, la figura del medio es el objeto cuando la reducción de línea es 0,5 y la figura de la derecha es el objeto cuando la reducción de línea es -0,5)

NumLoops: Los tiempos de la eclosión en forma de anillo antes de la escotilla de aclicining (Figura 3-11).

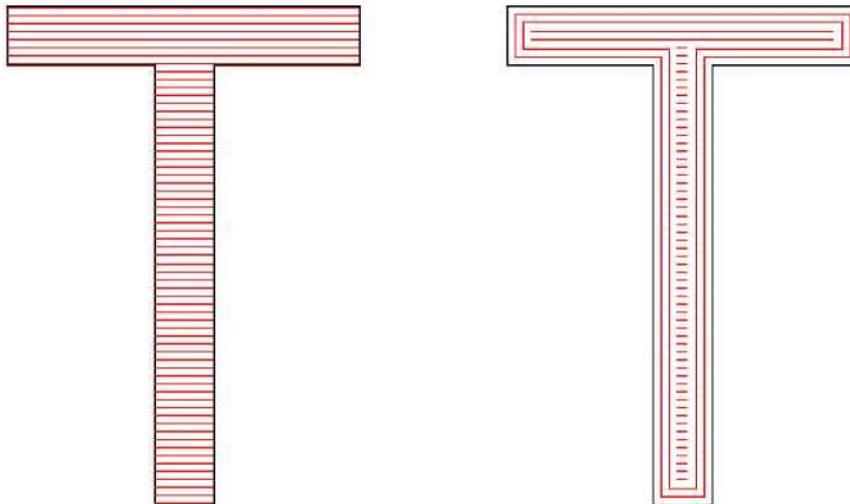


Figure 3-11 NumLoops

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

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

3.6 A curva

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

3.7 A Punteado

'To Dashed' convierte el objeto de gráficos vectoriales seleccionado actualmente en un objeto discontinuo, como fig. 3-12

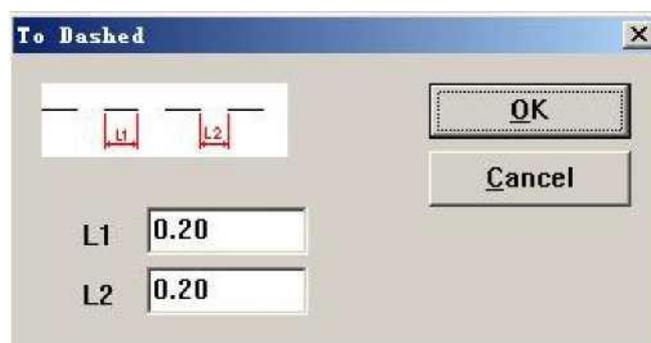


Fig. 3-12 convierte los gráficos vectoriales en objetos discontinuos

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

3.8 Compensar

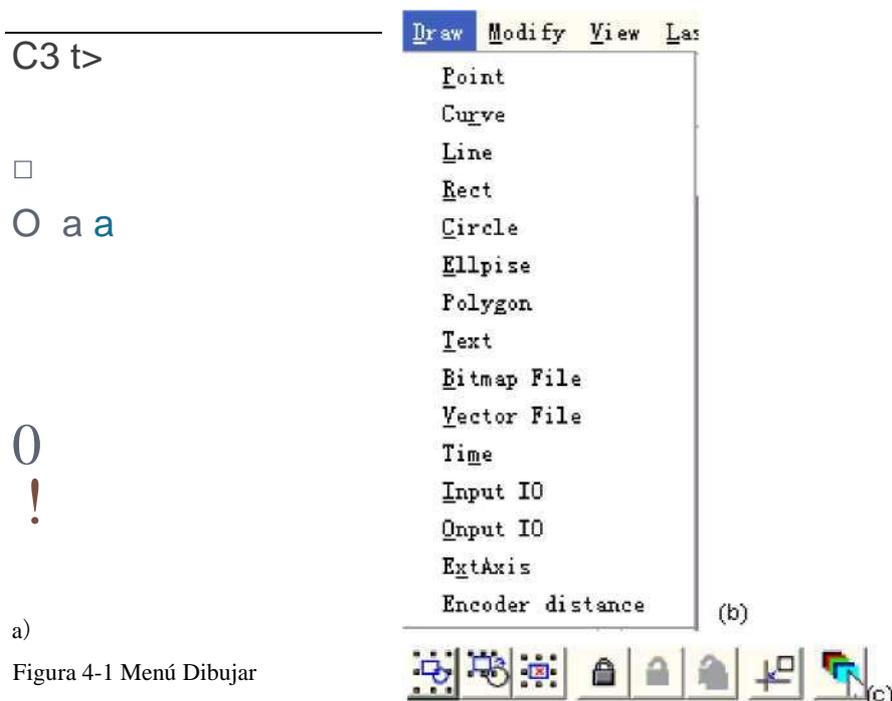
Offset dist. mm Delete old curve

Offset dist: la distancia entre la curva antigua 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 a la derecha, haga clic en el lado izquierdo del objeto, el objeto se moverá al lado izquierdo.

Capítulo 4 Menú Dibujar

"Menú de dibujo" consta de varios elementos comunes para dibujar, para instante, punto, línea, curva, polígono, etc. El menú Draw tiene una barra de herramientas correspondientemente, y todas las operaciones se pueden lograr presionando el icono en la barra de herramientas. Por ejemplo, como muestra la Figura 4-1, cuando haya seleccionado el comando de dibujo o el icono en la barra de herramientas, la barra de herramientas Presentar comando en la parte superior de la ventana principal se cambiará para mostrar algunas opciones del comando actual.



a)

Figura 4-1 Menú Dibujar

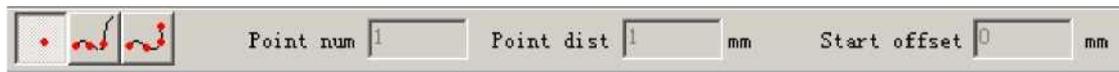
(Las tres imágenes anteriores significan: (a) Barra de herramientas de dibujo; (b) Menú de dibujo; (c) Barra de herramientas de comandos)

4.1 Letra 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. También 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 dibujo

y, a continuación, el último punto dibujado se muestra como objeto seleccionado.

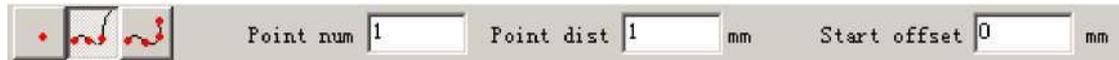
En el modo de dibujo de puntos, la barra de herramientas Comando actual se mostrará como:



 Se utiliza para

Si los usuarios , se colocará un conjunto de puntos con igual distancia a lo largo de una curva. Clic

Este botón, la barra de



Punto num: la cantidad de puntos asentados en la curva

Point dist: la distancia entre los dos puntos bordeados

Start Offset: la distancia entre el primer punto y el comienzo de la curva Nota: si no puede llevar todos los puntos, el sistema colocará los puntos restantes desde el inicio de la curva hasta el final de todos los puntos de uso establecidos en 'Point num'

 El uso puede establecer la distancia del punto según las necesidades del usuario, el sistema calculará el punto num como el punto

distancia.

	Point num	Punto dist 1	milímetro de inicio 0	Desplazamiento milímetro
--	-----------	---------------	------------------------	--------------------------

4.2 Curva

Para dibujar una curva, los usuarios pueden seleccionar el en el menú Dibujar o haga clic en el botón comando "Curva"

 (Figura 4-2)

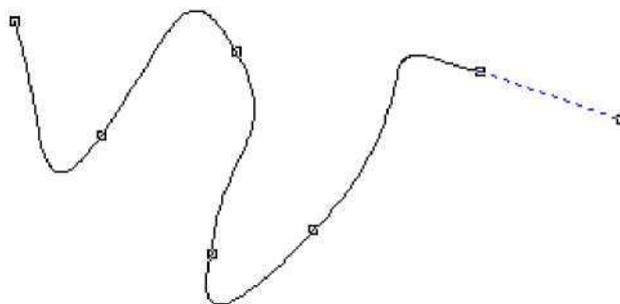


Figure 4-2 Draw a Curve

Cuando se selecciona el comando "Curva", los usuarios pueden dibujar curvas libres presionando el botón izquierdo de

el ratón y arrástrelo.

Cuando se selecciona el comando "Curva", los usuarios pueden mover el mouse a los nodos en el centro 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 ratón al nodo al principio de la curva y pulsar el botón izquierdo del ratón 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 "nítido".

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 botón



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

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

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

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

All corner Round: Cuando se selecciona, los usuarios pueden cambiar los ángulos de las cuatro esquinas al mismo tiempo simplemente cambiando una de ellas.

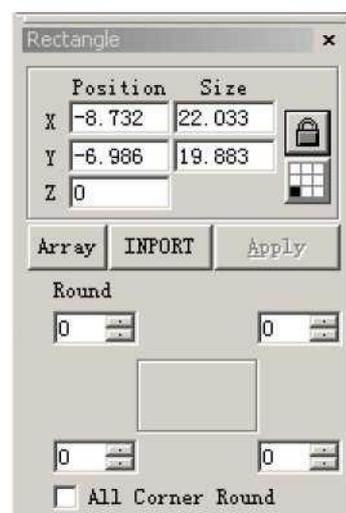


Figura 4-3 Propiedades del

NOTA: Después de cambiar los parámetros en la barra de herramientas de propiedades cada vez, debemos hacer clic en el

4.4 Circunferencia

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



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 de partida 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 que la dirección de dibujo del círculo es en sentido contrario a las agujas del reloj.

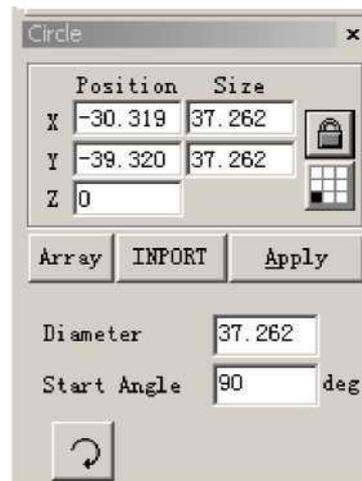


Figura 4-4 Propiedades del

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 presionan 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 partida y el centro de una elipse

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



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



Esta figura se refiere a que la dirección de dibujo de la elipse es en sentido contrario a las agujas del reloj.

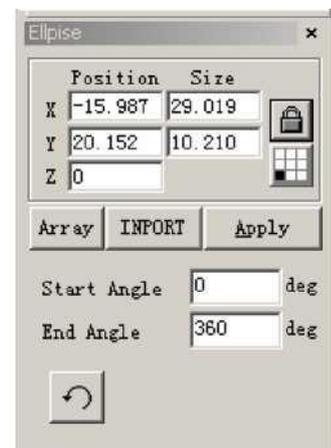


Figura 4-5 Propiedades de la

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 arista: este elemento indica el número de bordes del polígono, y que es al menos tres. Normalmente, el número de borde es menor que diez, y con bordes más de 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 actual que se dibujará será una estrella.

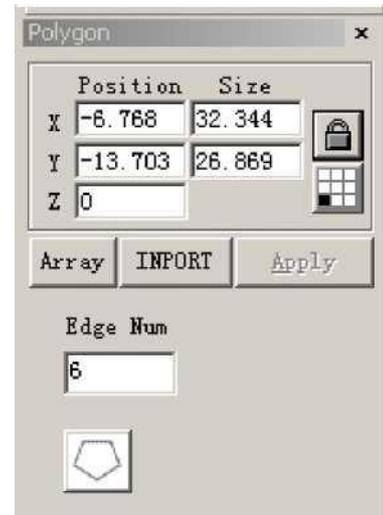


Figura 4-6 Propiedades del

4.7 Mensaje de texto

EzCad2 admite escribir texto directamente en el espacio de trabajo, y muchos tipos de fuentes son

soportado. Para escribir texto, los usuarios pueden seleccionar el comando "Texto" en el cuadro

Dibuje el menú o haga clic

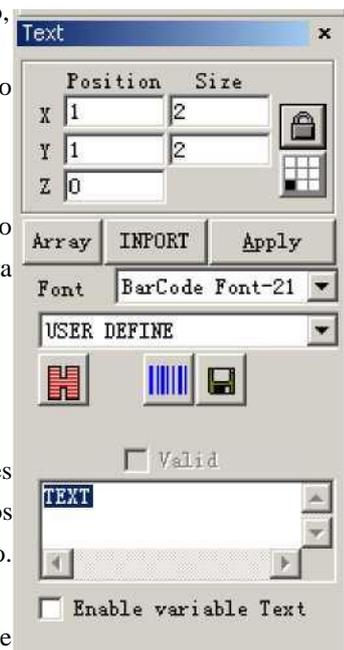
Bajo el comando "Texto", los usuarios pueden configurar un punto de partida en cualquier posición deseada en el espacio de trabajo para escribir caracteres haciendo clic izquierdo del ratón.

4.7.1 Propiedades del personaje

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.



4-7 Propiedades de

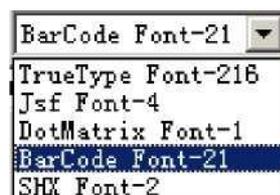


Figura 4-8 Tipos de texto

La figura 4-10 es la lista de Tipo de código de barras.

Altura: la altura media 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.



Quando se selecciona, el texto actual se alinea centro.



Quando se selecciona, el texto actual se alinea Derecha.

Habilitar el mismo carácter de ancho: hacer que el ancho de todos los caracteres sea el mismo

Char Width: el ancho promedio de caracteres

Ángulo de char: los grados de inclinación de los caracteres

Espacio de Char: la distancia entre caracteres

Espacio de líneas: la distancia entre filas



Figura 4-9 Lista TrueType

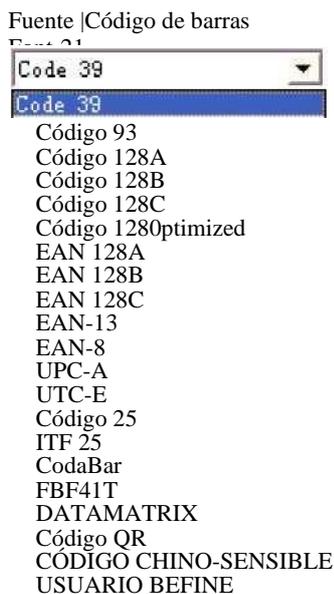


Figura 4-10 Lista de tipos de código de barras

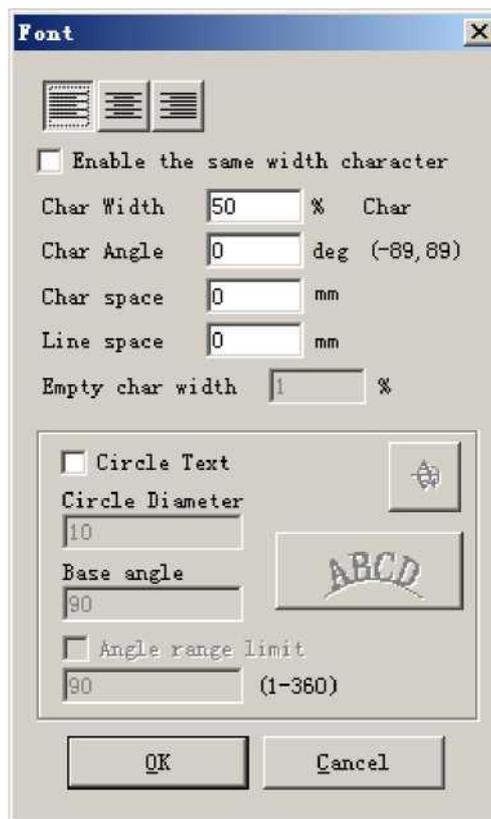


Figura 4-11 Opciones de

4.7.2 Función de texto de curva

EzCad2 admite la función de texto de la curva, si el usuario dibuja texto lo suficientemente cerca de la curva, el texto se organizará a lo largo de la curva. Cuando el texto actual es texto curvo, haga clic en



the curve, as fig 4-13.

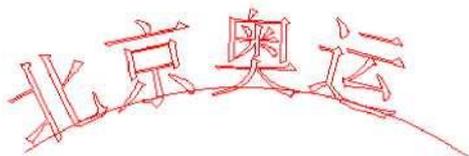


Fig 4-13 normal arrange

Normal significa El texto será paralelo con

significa que el texto será vertical

La curva, como fig. 4-14.

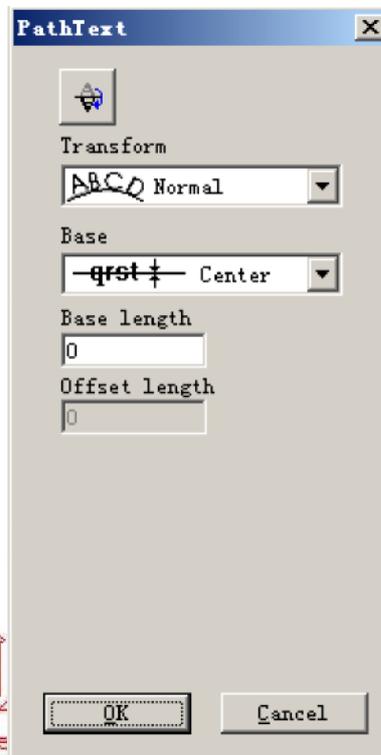
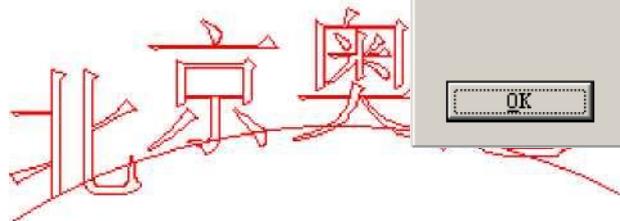


Fig 4-14 vertical arrange

significa que la línea base del texto está superpuesta con la curva, como significa que la parte superior del texto está superposición con la curva, como



fig 4-13.



fig4-15.

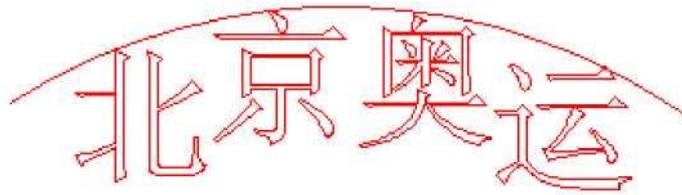


Fig 4-15 disposición superior



means bottom of the text is superposition with curve, as fig 4-16.

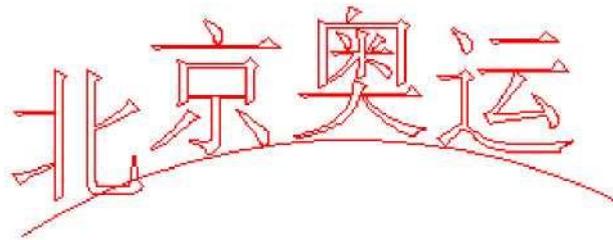


Fig. 4-16 disposición inferior

Yo __Yo^T significa que la mitad del texto es superposición con curva, como fig. 4-17.

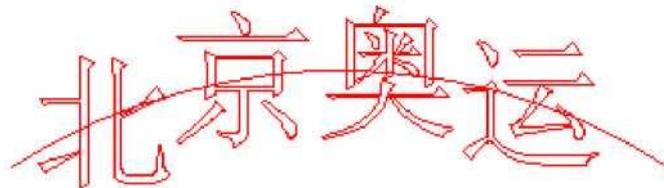


Fig 4-17 middle arrange

fifl t
lo largo de

medio Mensaje de texto quedar en el curva libremente a
con el curvae

La posición del texto

Base length	0
Offset length	0

Como fig.

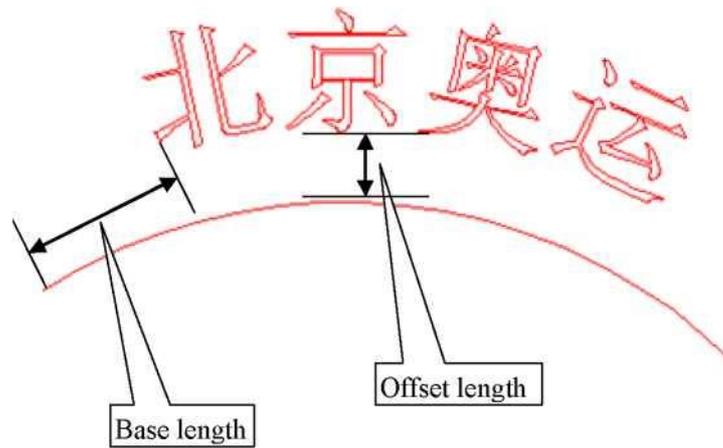


Fig. 4-18 organizar

 Put text on the other side of the curve, después de esta función, la figura 4-13 le gustará la figura 4-19.

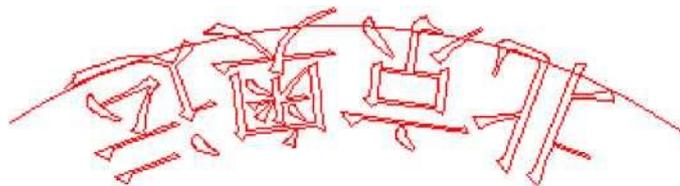
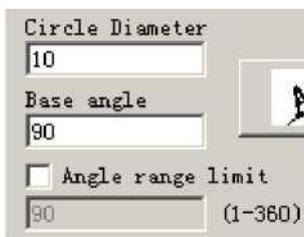


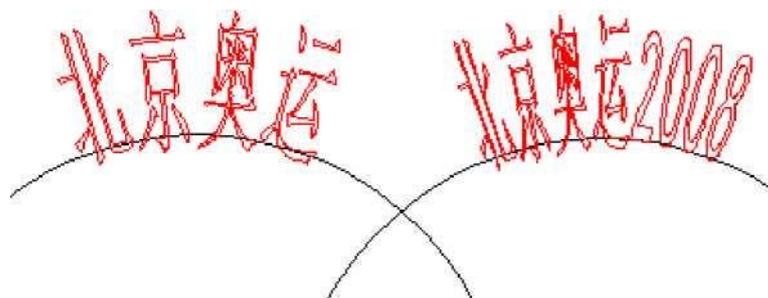
Fig. 4-19 poner texto al otro lado de la curva



Quando 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 fig 4-20.



La figura 4-20 limita el ángulo como 45

4.7.3 Texto del círculo

EzCad2 admite texto circular, después de  alineará según la definición del usuario Diámetro del círculo.

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 se marca, no importa cuántos caracteres escriban los usuarios, el texto estará limitado en el rango de ángulo. (Figura 4-13)

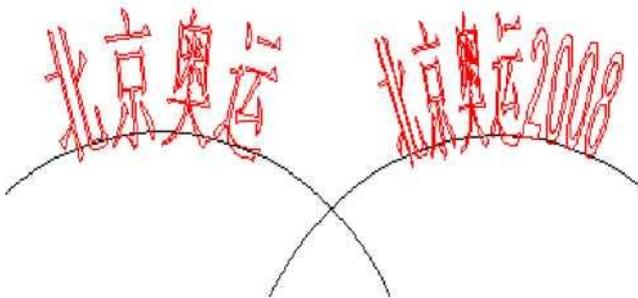


Figura 4-13 Comparación de dos textos (el ángulo límite es 45 grados.)

4.7.4 Texto del código de barras

Cuando los usuarios hacen , se mostrará un cuadro de diálogo como se muestra en la figura 4-14.

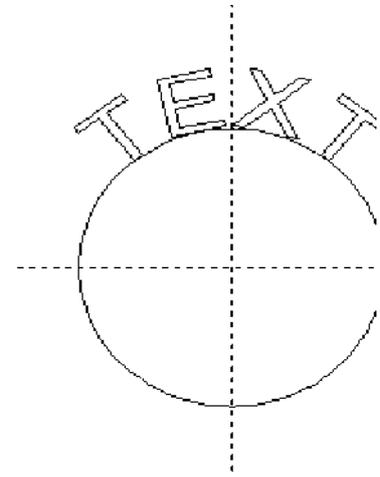


Figura 4-12 Texto

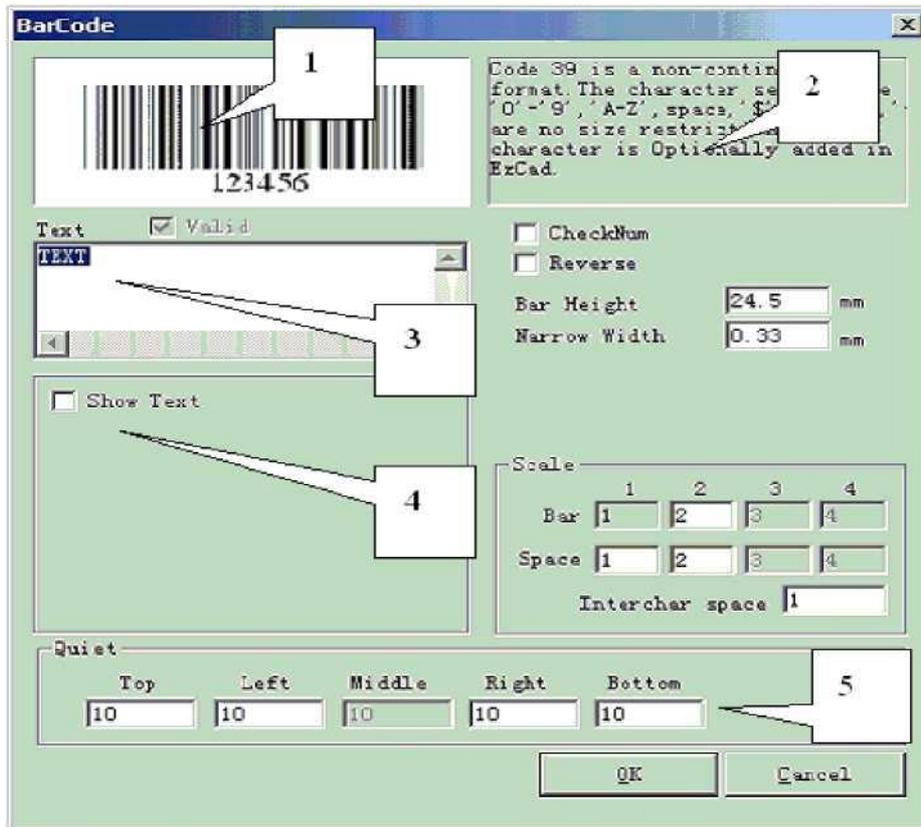


Figura 4-14 Texto del código de barras

1. **Mapa de boceto**

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

2. **Información sobre el código de barras**

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

3. **Mensaje de texto**

Este elemento se refiere al texto que se convertirá en código de barras. Y si los usuarios de caracteres escriben



el espacio Texto es válido, habrá una cruz seleccionada en

Los caracteres actuales son válidos para convertirse en un código de barras. **Mostrar texto**

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



Figura 4-15 Mostrar

Fuente: La fuente de los caracteres actuales que se mostrarán 32

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. Silencioso:

Consulte el tamaño del área en blanco del código de barras, cuando deje que el código de barras "Invertir" 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 se transporta por diferentes anchos y posiciones de las barras y el espacio, y **el volumen de** información que transportan se decide por el ancho y la precisión. Cuanto más ancho es el código de barras, **más barras** y el espacio incluido, y más información lleva. Este tipo de tecnología de código de barras puede almacenar información solo hacia Unidirection a través de la permutación y combinación de **las** barras y el **espacio**, por lo que se llama código de barras unidimensional. La figura 4-16 muestra una característica de configuración de parámetros cuando se elige un código de barras unidimensional.

CheckNum: Esto se refiere a si el código de barras actual necesita verificar el código. Los usuarios pueden elegir libremente en qué código de barras les gustaría 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 utiliza en algunos materiales que aparecen de color claro después del marcado.

Altura de la barra: la altura del código de barras

Ancho más estrecho: Esto se refiere al ancho de la barra de unidades. Comúnmente, un código de barras unidimensional consta **de 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.



Figura 4-16 Parámetro de código de barras unidimensional

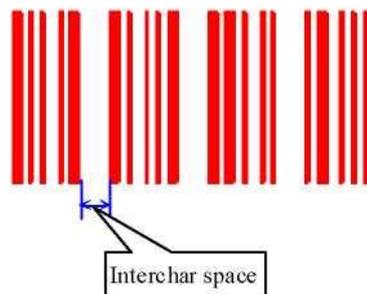


Figura 4-17 Distancia de los caracteres

Ajuste

Espacio entre chars: Se prescribe que algunos códigos de barras tengan distancia entre caracteres.

(p. ej.

Código 39) Este parámetro se utiliza para establecer esto como se muestra en la Figura 4-17.

Escama:

Bar: ajuste del ancho de una barra.

Espacio: establecer el ancho del espacio,

Tranquilo:

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

- Código de barras bidimensional



Figura 4-18 Código de barras PDF417

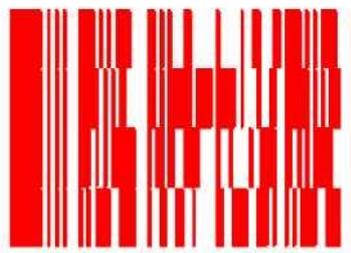


Figura 4-19 Comprimir código de barras PDF417

1. Código de barras PDF417

PDF es la abreviatura de Portable Data File. 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 la barra: la altura del código de barras

Ancho estrecho: Se refiere al ancho de la barra de unidades.

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 es cuatro y el de la columna es cuatro.



Figura 4-20 Parámetro PDF417

2. Código de barras Data Matrix:

Data Matrix es un tipo de código de barras bidimensional basado en Matrix, y actualmente existen dos tipos: Ecc000-140 y Ecc200. EzCad2 soporta Ecc200 en la actualidad.

La figura 4-21 muestra la configuración de parámetros del código de barras Data Matrix.

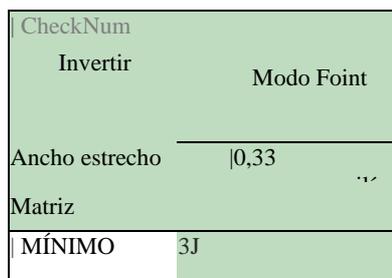


Figura 4-21 Parámetro de código de barras Data Matrix

Ajuste

- MÍNIMO
- MÁS
 - 10 x 10
 - 12 x 12
 - 14 x 14
 - 16 x 16
 - 13 x 18
 - 20 x 20
 - 22 x 22
 - 24 x 24
 - 26 x 26
 - 32 x 32
 - 36 x 36
 - 40 x 40

Figura 4-22 Matriz de datos

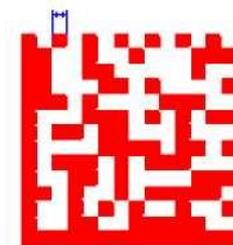


Figura 4-23 Matriz de datos

Data Matrix 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 que se ajuste a todo el texto que los usuarios han escrito.

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

3. Código de barras QR CODE:

El código de barras QR CODE 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 QR CODE.



Figura 4-24 Código de barras

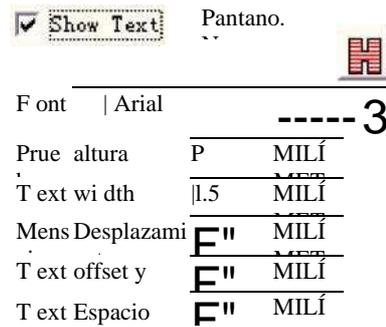


Figura 4-25 Configuración del texto del código de barras QR CODE

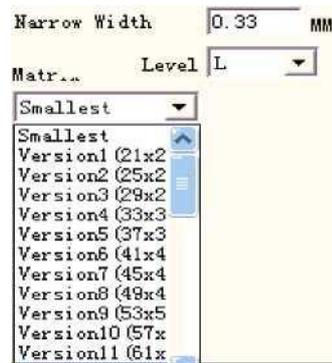


Figura 4-26 Configuración del parámetro de código de

4. CÓDIGO DE DEFINICIÓN DE USUARIO:

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

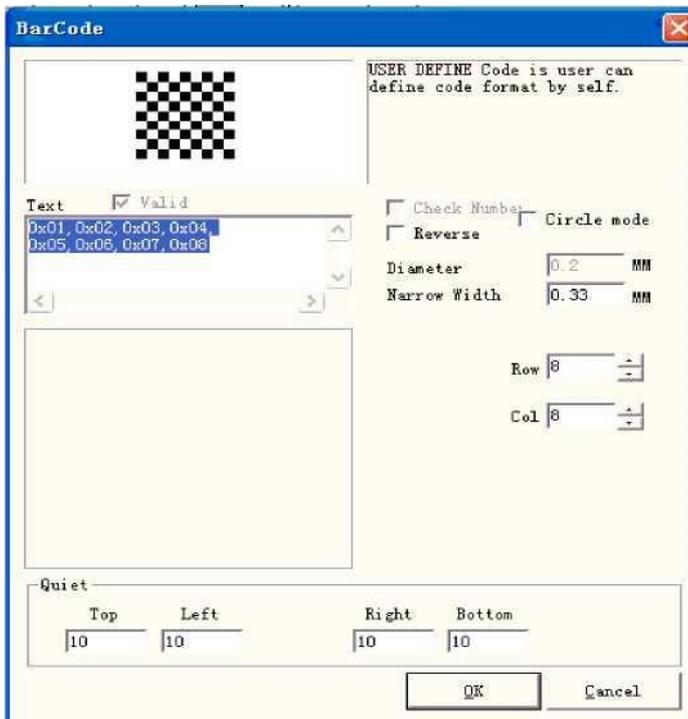


Figura 4-27 Configuración del parámetro de código

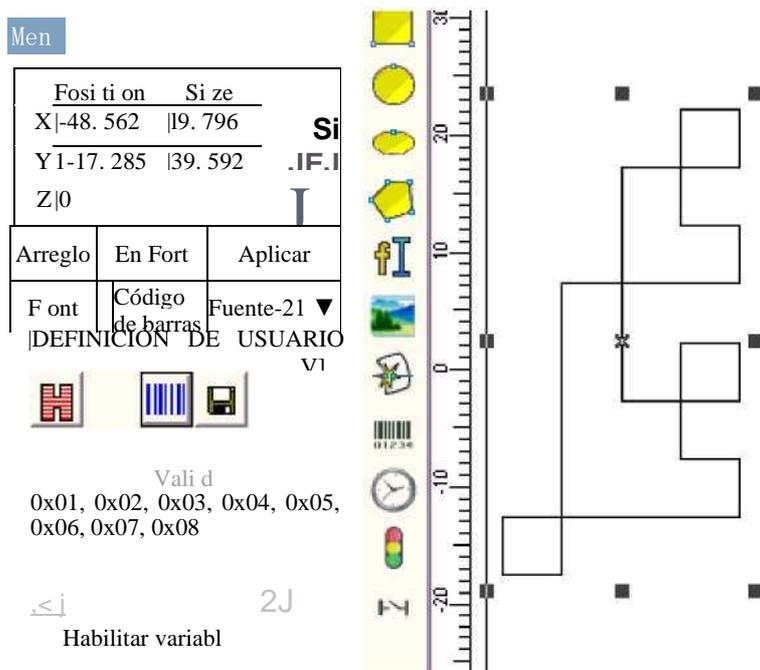


Figura 4-28 CÓDIGO DE DEFINICIÓN DE USUARIO

4.7.4 Texto variable

La función de texto variable está disponible después de Enable variable Text está

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

*/ Habilitar texto variable

<• -pT TT 1

- Agregar
- Borrar
- Frev
- Próximo
- Modi fy

Matriz | Avance |

Figura 4-29 Texto variable Atributos

M
e

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



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

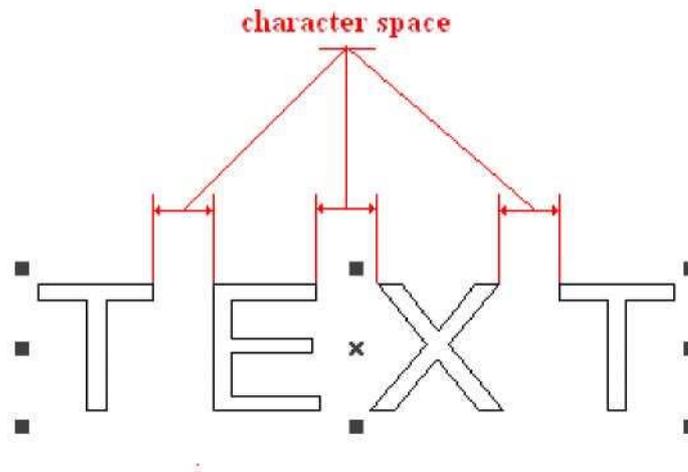
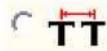


Figura 4-30 Calcular el espaciado según el límite de caracteres



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

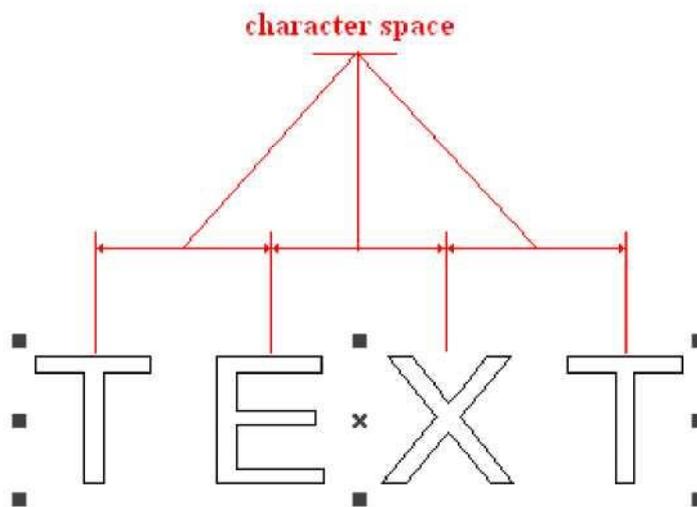


Figure 4-31 Calculate spacing according to character center

Arr ay es la matriz especial utiliza en la matriz de texto variable, cuando se utiliza esta matriz el texto de tiempo para cambiar automáticamente, pero la propiedad de objeto 2.11 dice que la matriz no cambiará el objeto de texto, esta es la diferencia acerca de estas dos matriz.

Dentro de la edición internacional EZCAD2, el texto variable es una cadena de caracteres de acuerdo sucesivamente con el orden por cada tipo de elemento de texto de cambio en tiempo real diferente. El usuario puede, según la necesidad, aumentar cada tipo de elemento de texto variable, puede llevar en el orden de rango al elemento de texto.

Después de que el usuario haga clic en "aumentos", el sistema mostrará un cuadro de diálogo como se muestra en la Figura 4-32.

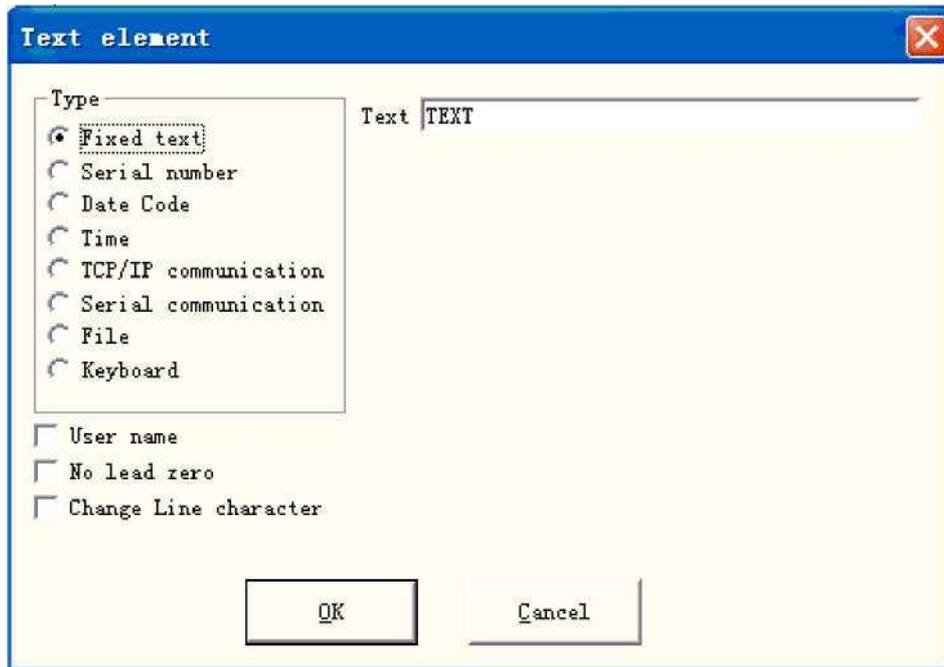


Figura 4-32 Cuadro de diálogo Elemento de texto

Actualmente EzCad2 soporta 8 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 cuando esté en 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 tiempo 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 serie: Cuando se realiza la operación, el sistema recogerá el texto del puerto 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 ser marcado a través del teclado cuando el marcado está en proceso.

Texto fijo

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

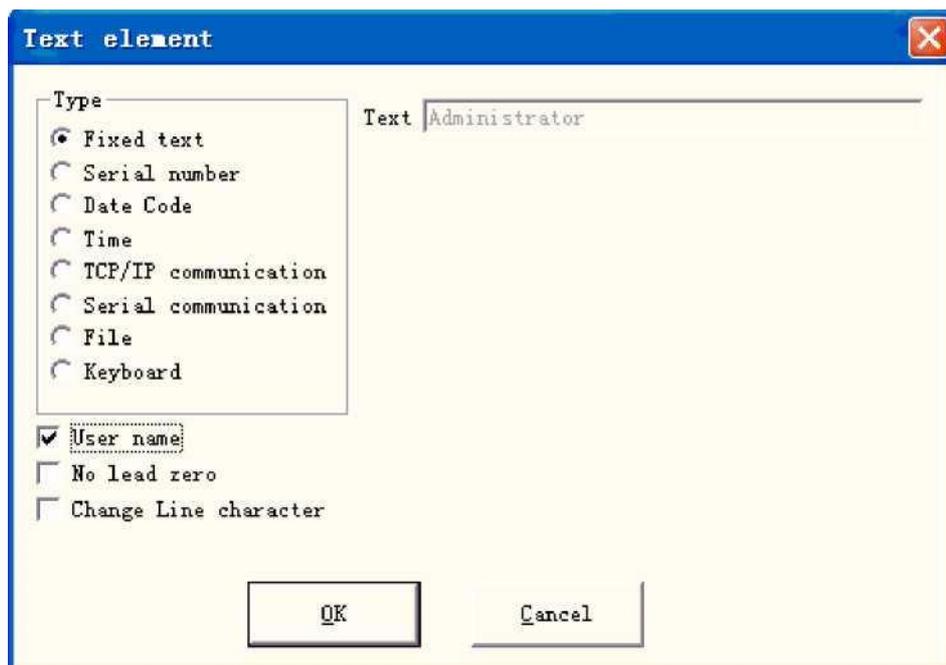


Figura 4-33 Texto fijo

Cambiar carácter de línea: utiliza en texto variable, puede resolver la cuestión sobre el marcado de bifurcación multitexto. Cuando la aplicación, aumenta un carácter de línea de cambio entre dos textos variables, el software de acuerdo con la posición de cambio de carácter de línea rama de texto automático. Si muchos textos necesitan dividirse en varias líneas, solo necesita en el detrás donde desea ramificar el texto para aumentar un carácter de línea de cambio.

El texto fijo tiene una opción especial es **User name**, cuando elige este elemento, el sistema usos el nombre de usuario actual para reemplazar automáticamente el texto fijo.

A continuación se explica con ejemplos la situación que necesita usar 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, porque el trabajador está cada día tres números de corridas por turno, con el fin de controlar la calidad que necesita cada operador marca su propio nombre, no procesa la pieza 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 el nombre propio, esta vez debe usar en el texto fijo la función de nombre de usuario.

El administrador debe activar "Debe introducir una 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 tiempo de documento, el sistema altera automáticamente el último nombre del operador de texto.

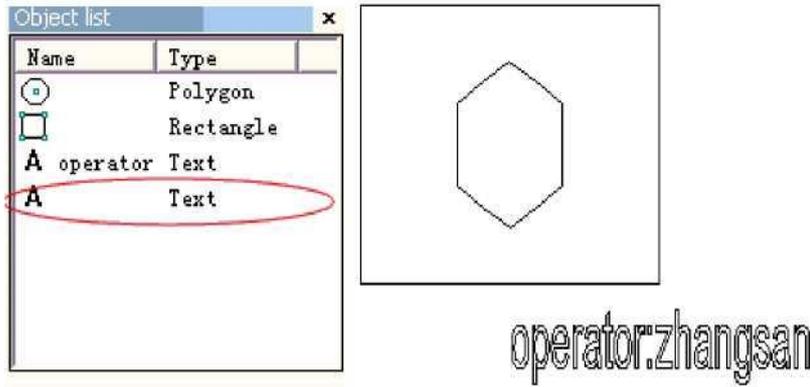


Figura 4-34 el ejemplo de procesamiento tiene el nombre de usuario en el texto fijo

Número de serie

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

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

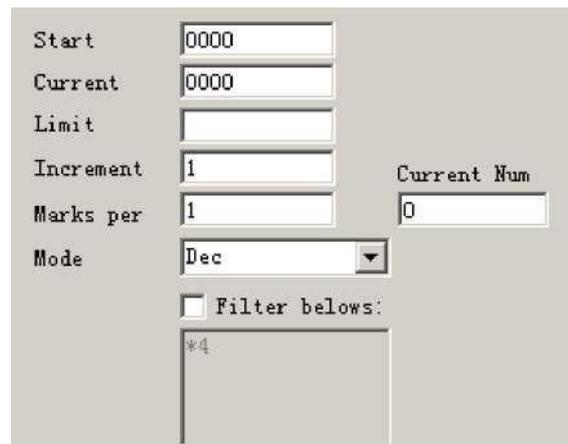


Figura 4-35 Definición del parámetro del número de serie

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

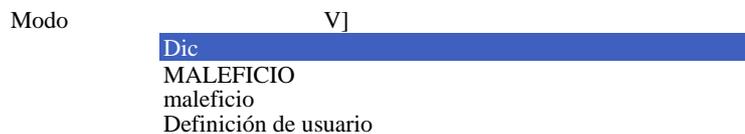


Figura 4-36 Modo de número de serie

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

HEX: El número de serie lleva de acuerdo con el sistema hexadecimal de letras mayúsculas, el carácter efectivo es de A a F

maleficio: Serie número llevar según Small carta hexadecimal sistema el eficaz

El carácter es de la A a la F

Definición del usuario: El número de serie carry define de acuerdo con el sistema definido por el usuario, después de seleccionar, el sistema mostrará un cuadro de diálogo como se muestra en la Figura 4-37.

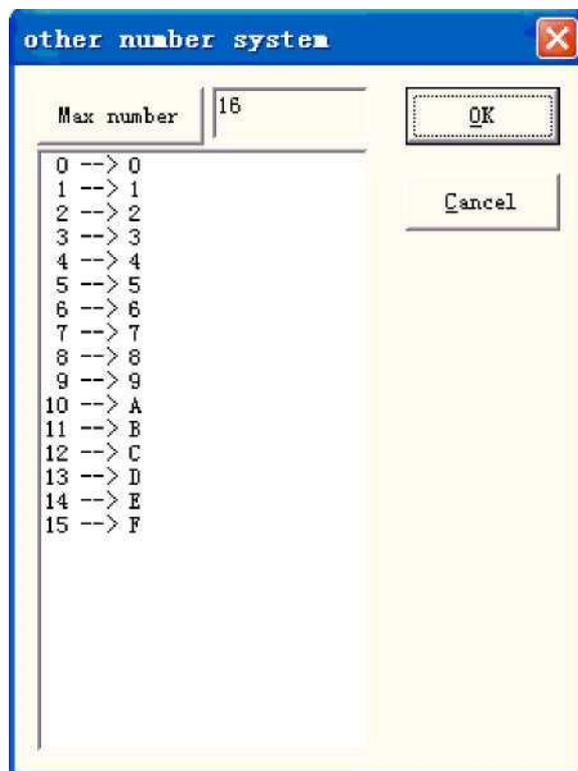


Figura 4-37 Cuadro de diálogo El usuario define otro

El usuario puede definir vías de transporte discretas entre 2 a 64, sólo necesita definir el número máximo, y luego revisa cada número de serie correspondencia al texto

Iniciar SN: Este elemento indica el primer número de serie que se marcará en el momento

SN actual: el número de serie que debe marcarse en la actualidad

Límite: al marcar el número de serie límite, volverá a iniciar el número de serie automáticamente

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 análogos 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, se convertirá en 0 automáticamente

¶ Filtrar a



Si hace clic en él, el software no marcará el número especial en un dígito especial.

no marcará los números que terminan con 4, * significa cualquier dígito.

Código de fecha

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

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

CF Año-2008
 r Año-08
 R Mon.th-7
 C Día del mes-04
 C Día del año-186
 C Día de la semana"5
 C Semana del año-27

Fecha |Ey Da^ T ||p

Figura 4-38 Definición de parámetros de datos

Año: 2008: use el año actual del reloj de 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 dos últimos dígitos son efectivos del 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 del reloj de la computadora de cada mes para el texto correspondiente, el formulario tiene dos caracteres.

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

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

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

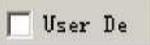
Fecha: Cuando el sistema lee la fecha del reloj de la computadora, necesita agregar la fecha de desplazamiento es la fecha final, esta función utiliza principalmente en el procesamiento de la pieza de trabajo que tiene la fecha de producción y garantiza la fecha de la naturaleza profesiones y así sucesivamente alimentos.

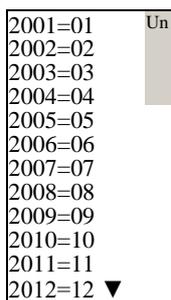
Carácter de mes definido por el usuario: Cuando se selecciona el mes como texto correspondiente, se mostrará la Figura 4-39. Los usuarios pueden definir el carácter del mes, los cambios a otros caracteres que ya no utilizan el dígito que el software predeterminado, sólo necesita hacer doble clic en el mes

seleccionado, introducir el mes otros caracteres, finalmente el mes que se muestra en el espacio de trabajo del software es con el carácter de entrada.

Mes 1=1
 Mes 2=2 Mes
 3=3 Mes 4=4
 Mes 5=5 Mes
 6=6 Mes 7=7
 Mes 8=8 Mes
 9=9 Mes0=10
 Month11 = U
 Month12=12

Figura 4-39 Carácter de mes definido por el usuario

 Haga clic en él, se mostrará el cuadro de diálogo Seguir, el usuario podría definir el año como la necesidad del usuario



Hora

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

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

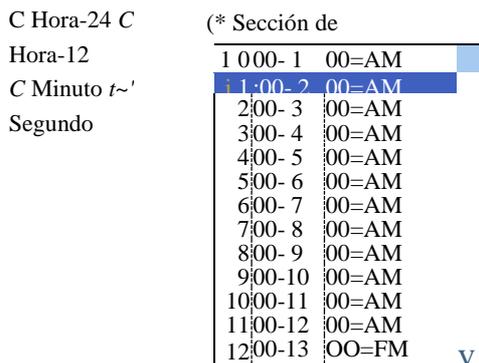


Figura 4-40 Sección de

Hora: 24: use la hora del reloj de la computadora actual para el texto correspondiente, el formato de hora es la configuración de 24 horas

Hora: 12: use la hora del reloj de la computadora actual para el texto correspondiente, el formato de hora es la configuración de 12 horas

Minuto: Utilice el minuto del reloj del ordenador actual para el texto correspondiente.

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

Sección de tiempo: Se divide en 24 secciones de tiempo un día de 24 horas, el usuario puede definir cada sección de tiempo es un texto. Esta función utiliza principalmente en la pieza de trabajo el procesamiento que necesita tener la información del número 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 utilizada 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:

Dirección IF 1192 .168 .0.1
Fuerte 11000
Comando [TCP: Dame cadena
Código Uni

Figura 4-41 Definición de parámetros de comunicación TCP/IP

Dirección IP: seleccione la dirección IP que lee los datos

Puerto: seleccione el puerto utilizado en la comunicación TCP/IP

Comando: Cuando el sistema procesa a este objeto de texto, el sistema a través de la interfaz de red para transmitir esta cadena de caracteres de orden a una computadora asignada la dirección IP, solicite que la computadora envíe la cadena de caracteres que necesita procesar en la actualidad, el sistema no regresará hasta 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 a la computadora transmite que y el carácter leído es la forma Unicode, de lo contrario es la forma ASCII.

En el ejemplo siguiente se muestra cómo utilizar esta función:

Ahora tiene un cliente para procesar 10000 piezas de trabajo, en la pieza de trabajo el contenido de marcado es un texto, pero cada pieza de trabajo debe procesar el contenido del 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 un servidor informático (IP: 192.168.0.1 puerto es 1000) en.

1. Abrir ezcad2 Para establecer un Mensaje de texto objeto ajustar el Mensaje de texto tamaño el posición y el parámetro de procesamiento.
2. Elija el objeto de texto, seleccione "habilita texto variable", haga clic en el botón "aumentar", el sistema abrirá un cuadro de diálogo de figura como 4-32, seleccione la comunicación TCP / IP, establezca el parámetro de interfaz de red, el parámetro de dirección IP rellena la IP de la computadora servidor, aquí está 192.168.0.1; El parámetro de puerto se establece para usar en la comunicación el número de puerto, aquí es 1000, el parámetro de interfaz de red debe ser idéntico con el equipo servidor en , de lo contrario hará que no se pueda comunicar.
3. Establezca el Commy es TCP: Dar me cuerda. (Esto comando puede para el aleatorio servidor comando definición)

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 cadena" al servidor inmediatamente a través de la boca de la red, y esperará a que el servidor regrese.
6. Después el servidor descubierto el Recepción de interfaz de red el mandar es "TCP: Dar me string", lee la base de datos inmediatamente para obtener el texto que la corriente debe procesar, luego da respuesta a la computadora local a través de la interfaz de red.
7. Después el local ordenador Obtiene el Mensaje de texto cuál mosto procesoCambios el Tratamiento datos para transmitir inmediatamente al tablero de marcado.
8. Después de que el tablero de marcado reciba 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:

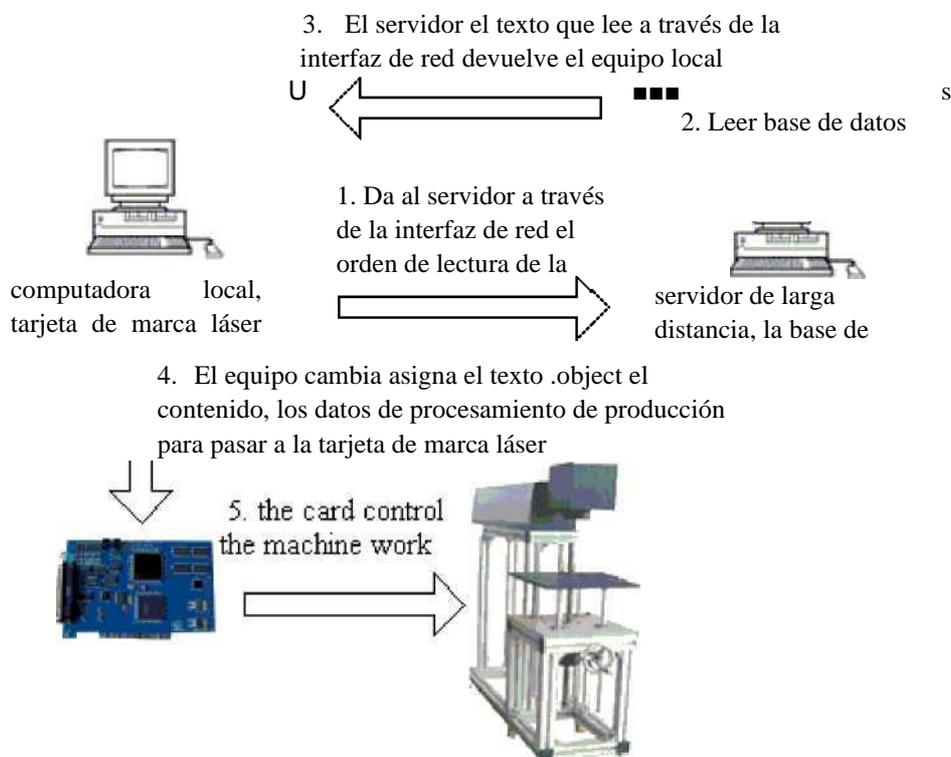


Figura 4-42: Diagrama de flujo de

Comunicación serie

Cuando se realiza la operación, el sistema recogerá el texto del puerto serie. Cuando el usuario seleccionó la "Comunicación serie", el parámetro definido se mostrará automáticamente en el cuadro de diálogo, ver la figura 4-43

Puerto	COM1 ▼	<input type="checkbox"/> Unicode
BaudRate	115200 ▼	
DataBits	8 ▼	2d
StopBits	1 ▼	
Paridad	NO ▼	
Command	COM: Give me string	

Figura 4-43 Parámetros de comunicación serie

Puerto: el puerto que utiliza la conexión del ordenador y del equipo periférico

BaudRate: el BaudRate que utiliza la comunicación serie

DataBits: los DataBits que utiliza la comunicación serie

StopBits: los dígitos de StopBits de los cuales se utiliza la comunicación serie

Paridad: seleccione los dígitos de Paridad que utilizó la comunicación serie

Comando: Cuando el sistema procesa a este objeto de texto, el sistema a través del puerto serie para transmitir esta cadena de caracteres de orden a un equipo periférico, solicita que el equipo periférico envíe la cadena de caracteres que necesita procesar en la actualidad, el sistema no regresará hasta que el equipo periférico responda, después de la respuesta del equipo periférico, el sistema procesará el texto devuelto automáticamente.

Unicode: después de elegir esta opción, el sistema a la transmisión por computadora que y el carácter leído asigna es la forma Unicode, de lo contrario es la forma ASCII.

En el ejemplo siguiente se muestra cómo utilizar esta función:

Ahora tiene un cliente para procesar 10000 piezas de trabajo, en la pieza de trabajo el contenido de la marca es un texto, pero cada pieza de trabajo debe procesar el contenido del texto es diferente, por lo tanto, antes de cada procesamiento de la pieza de trabajo, debe en tiempo real a través del puerto serie (En el servidor de establecimiento de parámetros de puerto serie: BaudRate es 15200, DataBits es 8, StopBits es 1, la Paridad es NO) el contenido que la lectura debe procesar a otro servidor en.

1. Abrir ezcad2 Para establecer un Mensaje de texto objeto Ajustar texto tamaño el posición y el Tratamiento parámetro.
2. Elija el objeto de texto, seleccione "habilita el texto variable", haga clic en el botón "aumentar", el sistema abrirá un cuadro de diálogo de figura como 4-32, seleccione Comunicación serie, la configuración del parámetro de puerto serie debe con la correspondencia de parámetros de puerto serie del servidor (BaudRate es 15200, DataBits es 8, StopBits es 1, Parity es NO), El puerto para el actual El número de puerto que utiliza con él el servidor conectado, el parámetro de puerto serie debe establecerse de forma idéntica con el equipo servidor en
3. Poner el mandar es .COM: Dar me cuerda. (Esto comando puede para el servidor aleatorio comando definition).
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 "COM: Dame cadena" al servidor inmediatamente a través del puerto serie y esperará a que el servidor regrese.
6. Después el servidor descubierto el serial puerto Recibe el mandar es "COM: Dar me string", lee la base de datos inmediatamente para obtener el texto que la corriente debe procesar,

luego da respuesta a la computadora local a través del puerto serie.

7. Después el local ordenador Obtiene el Mensaje de texto cuál mosto
proceso Cambios el Tratamiento

datos para transmitir inmediatamente al tablero de marcado.

8. Después de la marca tabla Recibe el Tratamiento datos control el máquina Para Marque el icono Pieza de trabajo inmediatamente.

Diagrama de flujo como se muestra en la figura 4-44:

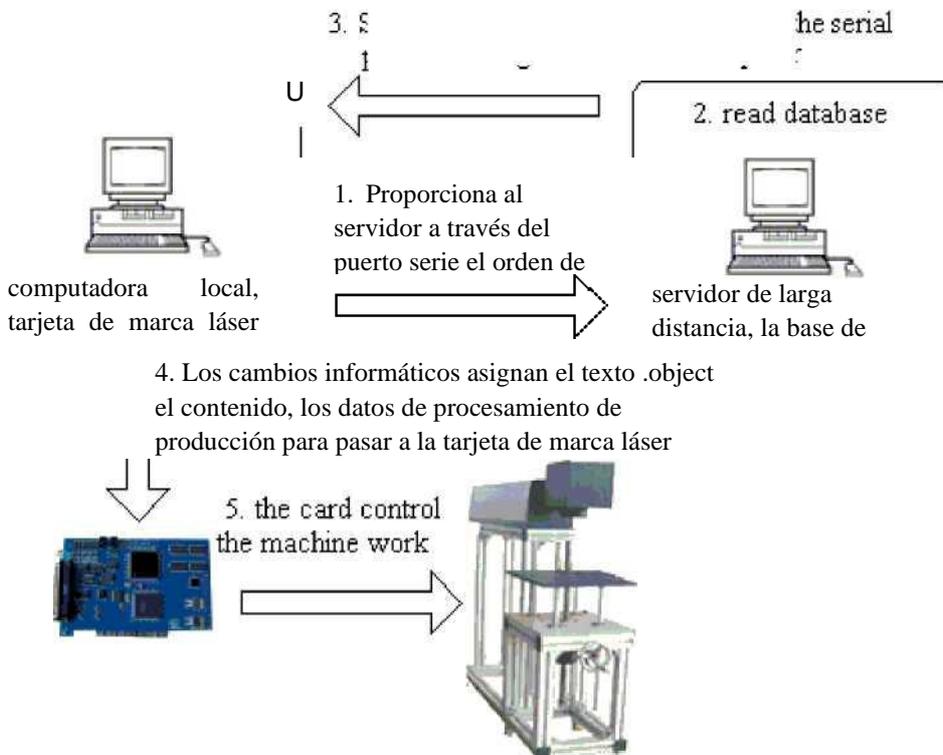


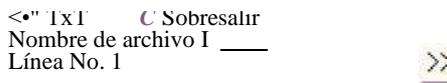
Figura 4-44 Diagrama de flujo de

Archivo

Los archivos Txt y Excel son compatibles ahora.

1. Archivos Txt

Al seleccionar 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.



Restablecimiento automático: Si está marcado, el número de línea cambiará a 0 automáticamente cuando llegue a la última línea. La siguiente

Restablecimiento automático

Figura 4-45 Definición del parámetro de documento Txt

Leer todas las líneas: Cuando se procesa el documento de texto directamente leer todo el documento.

2. Archivos de Excel

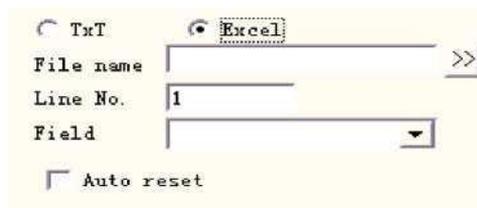


Figura 4-46 Definición de parámetros de documento de Excel

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

Nombre de archivo: la cadena de texto de la primera fila de la hoja de datos1. Este parámetro indica qué columna se marcará.

Teclado

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

Recuento de caracteres fijo: el usuario debe la cadena de entrada con un dígito es igual a esta contar

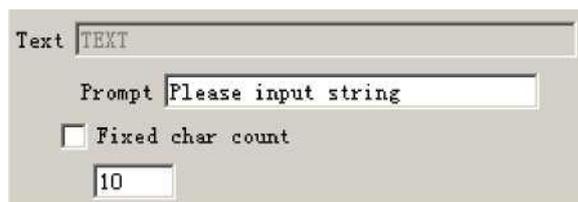


Figura 4-47-a Parámetro de elemento

Preguntar: En el procesamiento, el comando

El sistema abrirá el cuadro de diálogo de entrada

que solicita al usuario que 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 el texto a mano.

La función de elemento de teclado se utiliza con frecuencia en este tipo de situación cuando el procesamiento necesita la entrada en tiempo real para el contenido de procesamiento. Si el cliente presente necesita procesos un lote de piezas de trabajo, en cada pieza de trabajo se imprime con un código de barras, cuando el procesamiento necesita el usuario con la pistola de escaneo de código de barras escanea en tiempo real la pieza de trabajo para leer el contenido en el código de barras, luego con láser para marcar a la pieza de trabajo asigna en la posición, En este momento puede utilizar la función de elemento de teclado. En el tiempo de procesamiento, el sistema resortes como la figura 4-47-b muestra el cuadro de diálogo, el operador con la pieza de trabajo de código de barras de escaneo de código de barras de escaneo de código de barras, la pistola de escaneo de código de barras ingresa el contenido leído en el cuadro de

diálogo interior y lo cierra automáticamente, luego el sistema comenzará a procesar automáticamente el contenido leído hace un momento.

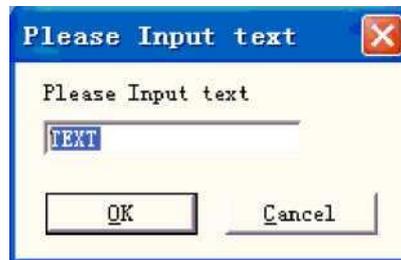


Figura 4--47-b Cuadro de diálogo de texto de entrada de teclado

Avanzar

Haga clic en "Avanzar" y luego en el cuadro de diálogo de texto de entrada de teclado como se muestra en la Figura 4-48.

Habilitar ancho fijo: no importa qué tan largo es el texto, la longitud será limitada en este rango.

Mark Self: En ciertas situaciones, el usuario necesita dividir la entrada del texto del teclado. Para marcar simultáneamente también necesita marcar el mensaje de texto de la aplicación.

La función puede lograr estos requisitos. Después de establecer los parámetros de la función de división, seleccione "Mark Self". Cuando el marcado, marca la división del carácter además, también marcará todos los caracteres de texto en la posición correspondiente que entró hace un momento.

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

Por ejemplo: En los Juegos Olímpicos de Beijing las impresiones de boletos en el código de barras tienen el número de entrada al campo deportivo, así como 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 a los asignados de boletos en la posición. En este momento podemos usar la función de cadena de caracteres divididos, a través de la pistola de escaneo de código de barras leer el número de serie, luego dividir el número de serie automáticamente y los procesos para asignar la posición. Como se muestra en la Figura 4-49 del mapa de boceto de boletos de los Juegos Olímpicos, el código de barras que

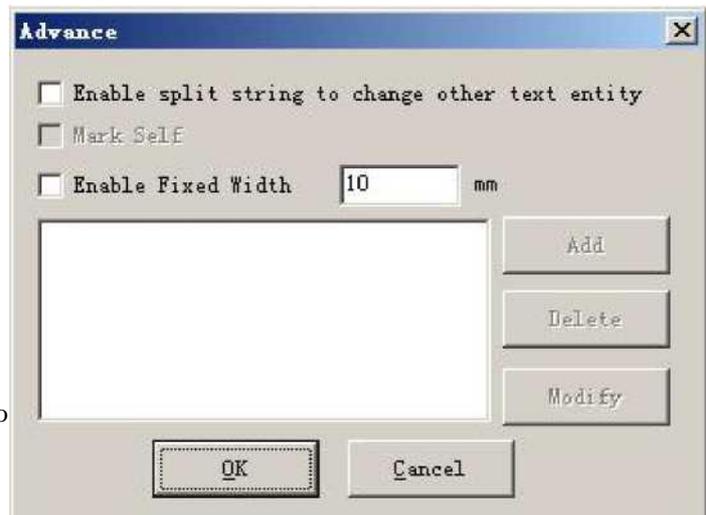


Figura 4: 48 Cuadro de diálogo Función avanzada



Figura 4—Mapa de boceto de 49 entradas para

sigue al número de serie es el contenido del código de barras, el número de serie en conjunto tiene 7 caracteres, el primer número de entrada de expresión de 3 caracteres, el último número de asiento de expresión de 4 caracteres, qué lectura de la pistola de escaneo de código de barras es toda la cadena de caracteres, EZCAD2 debe dividir el número de serie de lecturas de acuerdo con la solicitud y asigna la posición automáticamente.

1. Primero establece un texto variable de teclado:

Establecer texto- 'Habilitar texto variable-' agregar' Teclado, como la figura 4-50-A:

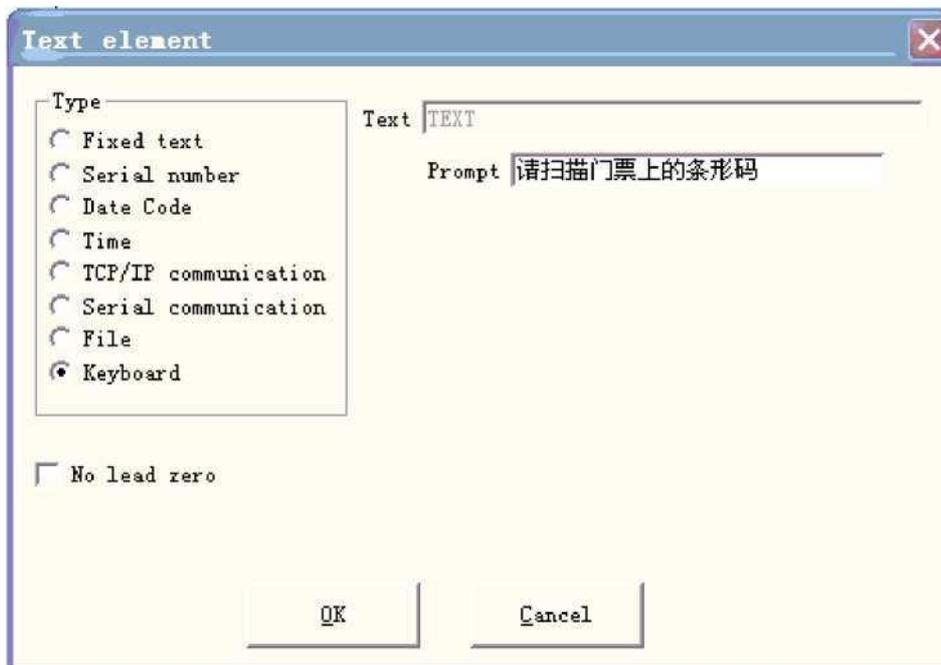


Figura 4-50-a Teclado

2. Mensaje de solicitud de entrada, haga clic en "Aceptar", luego podemos obtener la figura 4-50-b.

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

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

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

El número de caracteres que se van a extraer de la cadena: extraiga cuántos caracteres de la cadena de caracteres del texto de la variable de teclado.

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



Avance de matriz

Figura 4-50-b Parámetro de texto del teclado

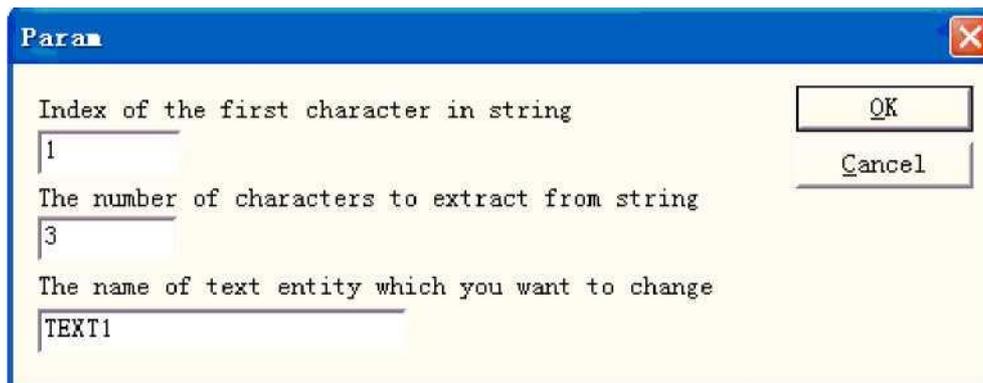


Figura 4-50-c Agregar parámetro de cadena de caracteres divididos

Aquí aumenta dos condiciones, una es revisar TEXT1 el objeto, comienza desde el 1er carácter para tomar 3 caracteres, otro es revisar TEXT2 el objeto, comienza desde el 4º carácter para tomar 4 Caracteres. Por último, 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 la variable de teclado el texto 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 el número de asiento debe procesar, luego establece el parámetro de procesamiento.

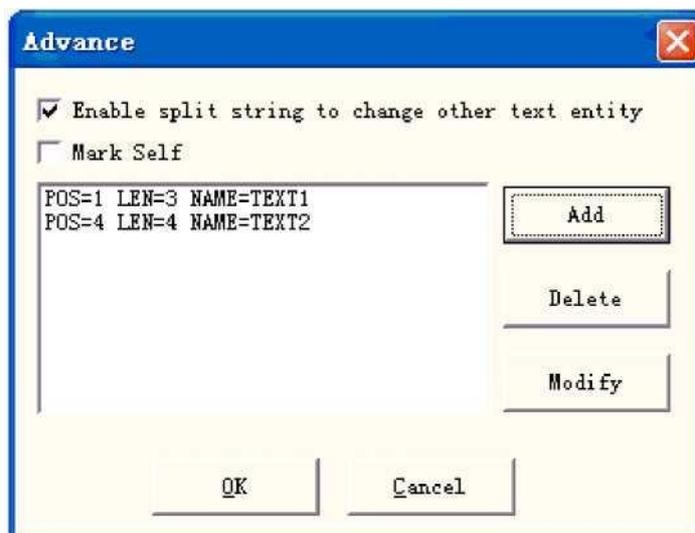


Figura 4-50-d El resultado agrega cadena de

6. Haga clic en "Marcar" y luego se mostrará como la Figura 4-50-e, el usuario utiliza una pistola de escaneo de código de barras que escanea el código de barras del ticket, el sistema colocará la división de números de serie dentro de TEXT1 y TEXT2 y procesará automáticamente.



Figura 4-50-e Cuadro de diálogo Indicador de entrada de teclado

4.8 Mapa de bits

G1

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



Figura 4-51 Agregar una foto

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

Los formatos de archivo gráfico soportados actualmente son: Bmp; jpeg, jpg; Gif; Tga; PNG; Tiff, Tif; **Mostrar vista previa:** cuando los usuarios seleccionan un archivo gráfico, se mostrará una vista previa en el cuadro de diálogo.

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

Al terminar de agregar una foto, aparecerá una configuración de parámetro "Mapa de bits" en la Propiedad

Barra de herramientas como se muestra en la Figura 4-52.

Archivo dinámico: si se deben volver a leer los archivos cuando están en proceso.

DPI fijo: Cuando se selecciona, el sistema fijará el DPI no fijo de la foto dinámica. Cuanto más alto es el nivel de DPI, más cerca se reúnen 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 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 está marcado, 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 está marcada, la altura de la foto será el tamaño original de la foto.

Posición fija: el punto de referencia en el que se basa la foto dinámica mientras cambia de tamaño

Manipulación de imágenes:

Invertir: ejecutar efecto negativo en las fotos (Figura 4-53)

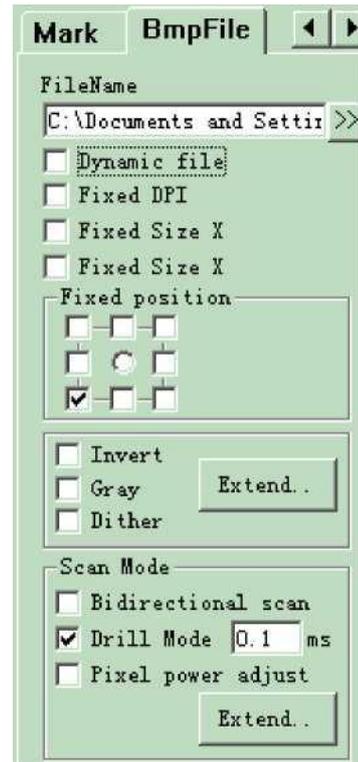


Figura 4-52 Parámetro de



Figura 4-53 Efecto invertido (la izquierda

Gris: cambiar 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 "Grey Adjust" en Adobe PhotoShop. Utiliza color blanco y negro para simular la 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 Tramado

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

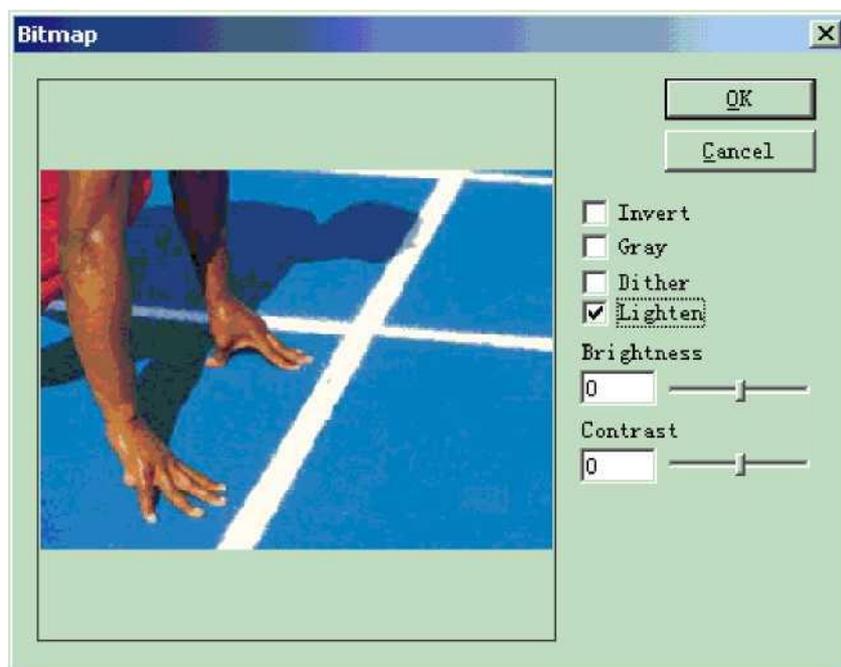


Figura 4-56 Cuadro de diálogo Mapa de bits

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)

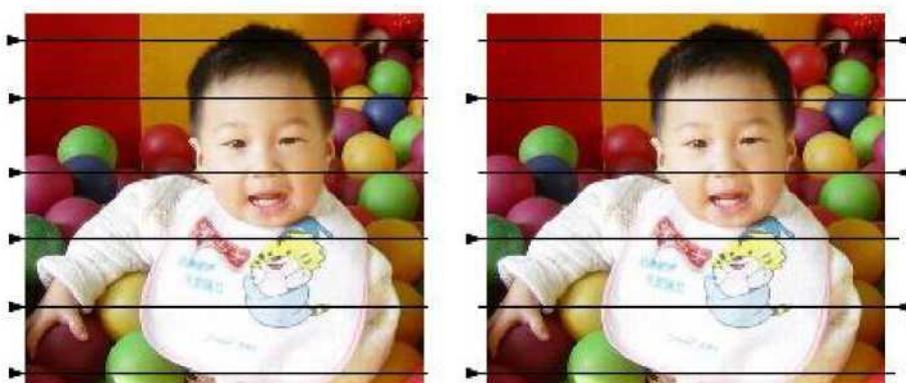


Figura 4-57 A la izquierda es una exploración unilateral; derecha es bidireccional.

Modo de marca:

Modo de taladro: si el láser se mantiene encendido o restringido en el tiempo señalado para el marcado de cada 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

Expandir parámetro: Figura 4-58

Escaneo Y: El escaneo se ejecutará a lo largo del eje Y línea por línea.

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

4.9 Archivo vectorial

Para ingresar un archivo vectorial, los usuarios

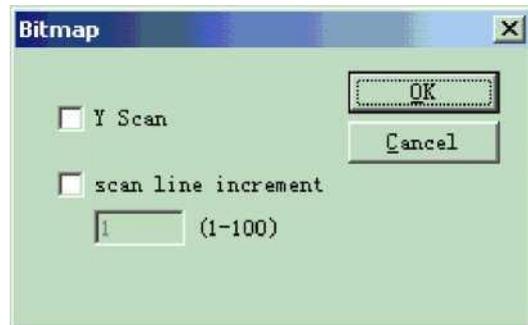


Figura 4-58 Parámetro de

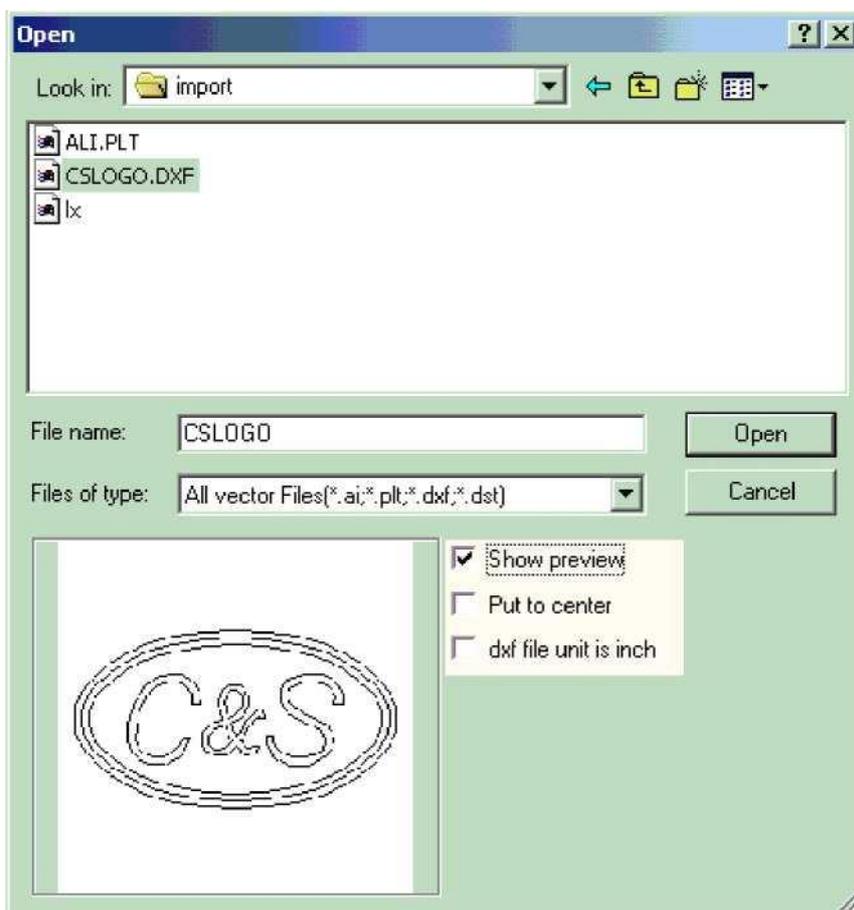


Figura 4-59 Introducción de un

pueden seleccionar el comando "Archivo vectorial" en el menú Dibujar o hacer clic en . Aparecerá un cuadro de diálogo emergente para solicitar que se ingrese el archivo vectorial.

Los formatos de archivo vectoriales soportados actualmente son: PLT; DXF; IA; DST

NOTA: Si los archivos vectoriales incluyen información de color (cuando se dibuja con software de imagen como CorelDraw, AutoCAD, Photoshop, etc.), Ezcad puede distinguir el color automáticamente. A continuación, el usuario puede elegir el objeto de acuerdo con el color o la pluma (véase el Capítulo 4.12) y establecer los parámetros de marcado (véase el Capítulo 10.1 "color", "pluma")

Cuando los usuarios hayan abierto un archivo vectorial, aparecerá una configuración de parámetro de archivo vectorial como se muestra en la Figura 4-60.

4.10 Time-lapser

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

Cuando se selecciona, habrá una configuración de propiedad del time-lapser que se muestra en la barra de herramientas de propiedades, como se muestra en la figura 4-61.

Tiempo de espera: La marca se detendrá hasta que haya pasado el tiempo específico.



Figura 4-61 Tiempo de

Nombre de archivo E:\input\4.dxf »
 I Optimización del marcado
 Curva de conexión automática
 v1 Archivo dinámico
 I Tamaño fijo X
 I Tamaño fijo Y
 Posición fija
 rrr rrr r FTT
 Coordenada fija
 X | o
 Y | o

Figura 4-60 Configuración del parámetro de 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



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

Condición de control de E/S: El software se detendrá hasta que la señal de entrada sea la misma que la condición de control de E/S.

Mensaje: Si está marcado, el software mostrará un cuadro de mensaje para informar al usuario. El texto del mensaje se puede definir de forma personalizada.

Control de E/S condicional
 rrrrFFFF
 7 6 5 4 3 2 1 0
 rrrrrrrr
 15 14 13 12 11 10 9 8
 Mensaje
 | Habilitar
 Espere 10 entradas

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 Draw o hacer clic en el icono .

Cuando se selecciona, aparecerá una configuración de propiedad de puerto de salida en la barra de herramientas de propiedades, como se muestra en la figura 4-63.



Este icono indica que el sistema exportará un voltaje de alto nivel (compatible con TTL) cuando la operación tiene lugar en el puerto de salida de corriente.



Este icono indica que el sistema exportará un voltaje de bajo nivel (compatible con TTL) cuando la operación tiene lugar en el puerto de salida de corriente.



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



Este icono indica que el sistema exportará un pulso.

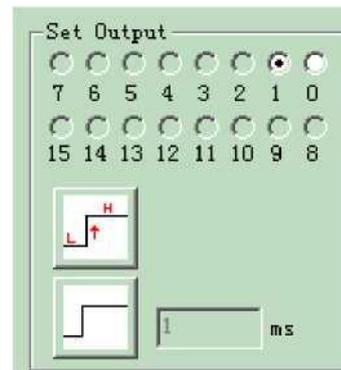


Figura 4-63 Parámetro de

4.13 Seleccionar

Icono  en la parte superior de la barra de herramientas Dibujar se utiliza para seleccionar objeto. El estado 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 "auto-snap". Cuando mueva el mouse en el espacio de trabajo y se acerque a una curva, el puntero del mouse cambiará automáticamente a ^, y ahora puede presionar el botón izquierdo del mouse para seleccionar el objeto.



Figura 4-64 Seleccionar

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

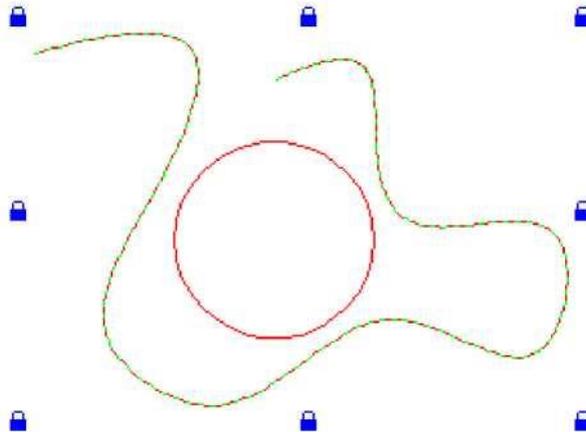


Figure 4-65 Lock an Object

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



: este icono indica que se deben seleccionar todos los objetos del espacio de trabajo actual.



: Invertir



: 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 en el objeto bloqueado, y aparecerán algunos iconos similares a candado alrededor del objeto. (Figura 4-65)



: Este icono indica desbloquear todos los objetos bloqueados.



: desbloquear el objeto

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



: Poner objeto seleccionado en el origen

indica que se debe utilizar un lápiz diferente para seleccionar objetos. Al hacer clic, un cuadro de diálogo como
Aparecerá la figura 4-66.



Figura 4-66 Seleccionar objeto por pluma

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 pulsar icono  en la barra de herramientas Dibujar. Al hacer clic en un objeto en el cuadro de diálogo

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.

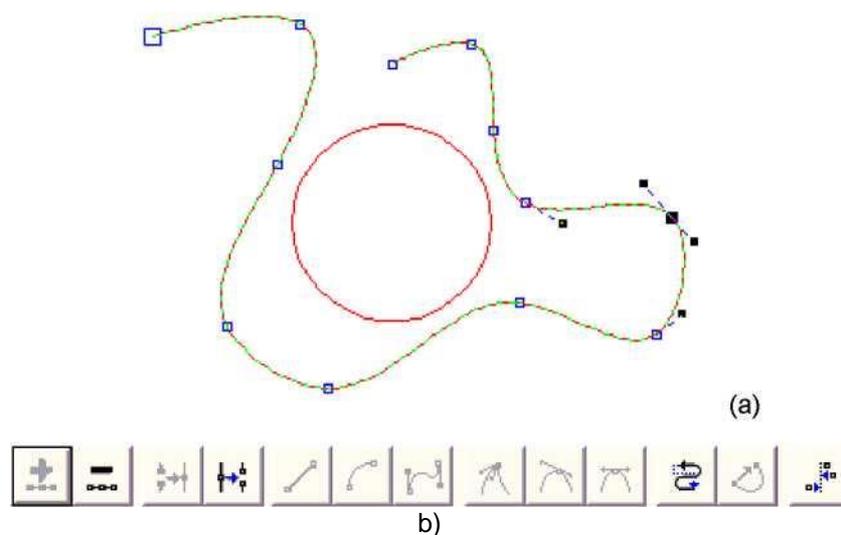


Figura 4-67 Edición de nodos

(a) Nodos (b) Barra de herramientas de edición de nodos

 : este icono se utiliza para añadir un nodo. Al hacer clic en cualquier punto de la curva donde no tiene nodo, aparecerá un círculo sólido negro, 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 el marco" de los dos nodos y hacer clic en este icono para combinarlos en un solo nodo.

 : este icono se utiliza para separar un nodo. Cuando los usuarios hacen clic en un nodo de 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 convertir 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 "Arc" 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.

Un

 : Este icono se utiliza para afilar un nodo. Cuando se selecciona, un sostenido tomará 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 simetrizar una curva. Si hace clic en un nodo y selecciona el comando "Simetrizar", las curvas a ambos lados del nodo se simetrizarán.

 : Este icono se utiliza para cambiar las direcciones de una curva, intercambiando los puntos inicial y final.

 : este icono se utiliza para cerrar una curva.

 : este icono se utiliza para alinear objetos. Cuando los usuarios "seleccionan marcos" 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, superior, inferior, izquierda, derecha, por ejemplo.

NOTA: Tú no poder hacer nodo corrección en Mensaje de texto Objetos y portón trasero Objetos; tú enlatar Edite el Nodos de texto curvos de la ruta.

4.17 Distancia del codificador

Seleccione el comando "Distancia del codificador" en el menú Dibujar, el comando La lista de objetos mostrará la distancia del codificador como la Figura

4-68  1000 MM

Muestra.

"Distancia del codificador" se utiliza para probar la distancia de

Figura 4-68 Distancia del

movimiento en

Marca de mosca. Parámetros del codificador consulte "Instrucción de marcado sobre la marcha".

Capítulo 5 Modificar menú

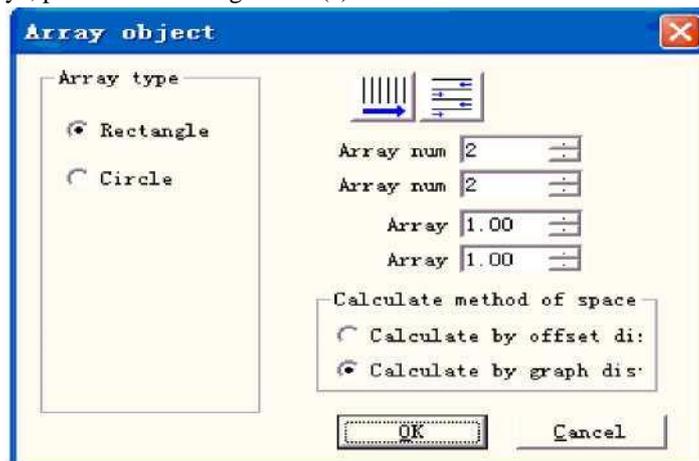
Los comandos en el menú Modificar tomarán operaciones fáciles en objetos seleccionados, como Transformación, Plástico, Edición de curvas, Alineación, etc. (Figura 5-1)



Figura 5-1 Modificar menú

5.1 Arreglo

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



Cuadro de diálogo Figure 5-2-aArray

Rectángulo: El gráfico según la matriz de rectángulos

Círculo: El gráfico según la matriz circular

La figura 5-2(a) es el cuadro de diálogo Matriz rectangular



: Establecer la fila de la matriz como prioridad de marcado



: Matriz bidireccional

Número de matriz: el número de fila Número de matriz: el número de columna

Matriz: El espacio entre dos objetos en la dirección X

Matriz: El espacio entre dos objetos en la dirección Y

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

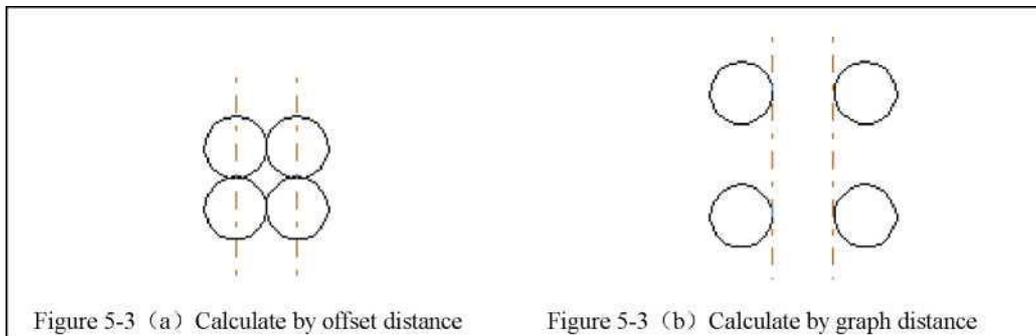
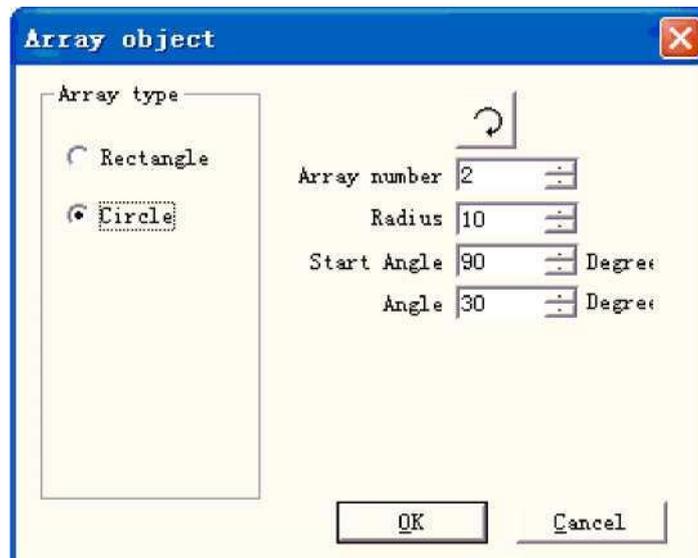


Figure 5-3 (a) Calculate by offset distance

Figure 5-3 (b) Calculate by graph distance

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):



Cuadro de diálogo Matriz de la figura



la matriz de gráficos es en sentido horario o antihorario.

Número de matriz: El número del gráfico.

Radio: El radio del círculo.

Ángulo de inicio: El ángulo entre los gráficos iniciales del círculo. **Ángulo:**

El ángulo entre dos gráficos.

5.2 Transformación

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

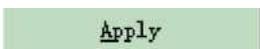
5.2.1 Mover



paseo Herramienta para mover

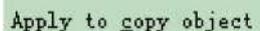
Posición: las coordenadas de la marca de referencia del objeto seleccionado actualmente. Esta función es la misma que la **posición** que se introduce en la etiqueta de objeto de la barra de herramientas de propiedades en el capítulo 2.10.

Seleccionar una marca de referencia de un



objeto

Posición relativa: use coordenadas relativas



Activar la modificación

Este elemento se utiliza para copiar el objeto seleccionado actual y moverlo a un nuevo lugar.

5.2.2 Rotar



Girar el objeto

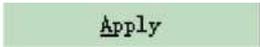
Cuando se selecciona, aparecerá un ajuste de parámetro en el cuadro Configuración de transformación, como se muestra en la figura 5-5.

Ángulo: ángulo a rotar

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

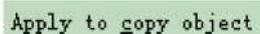
Seleccionar una marca de referencia de un objeto

Centro relativo: cambiar las coordenadas actuales en coordenadas relativas



:Aplicar. Deje que la modificación de

El objeto actual activo



Este elemento se utiliza para copiar el

Objeto seleccionado actual y gírelo a un nuevo lugar.

5.2.3 Espejo

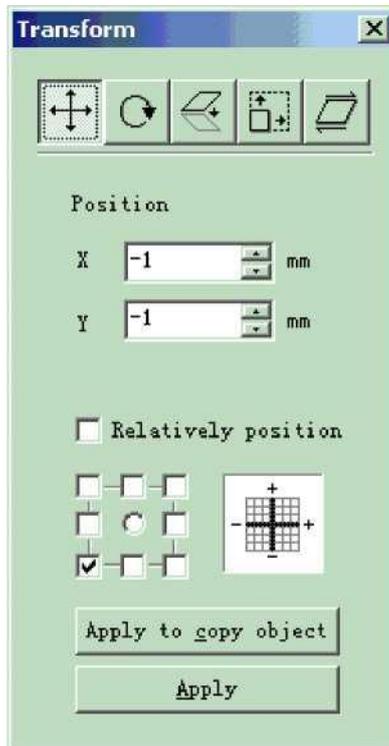


Figura 5-4 Transformación

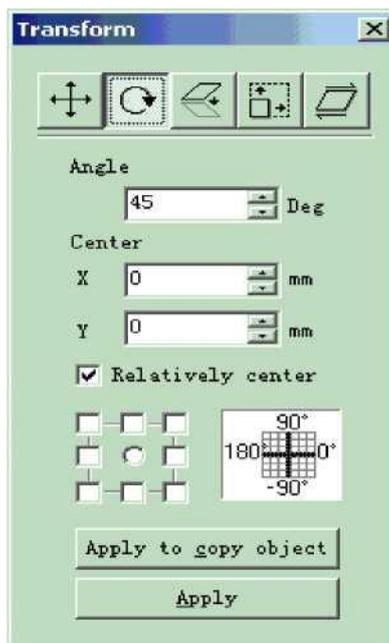


Figura 5-5



: reflejar el objeto seleccionado actualmente

Al seleccionar el comando **mirr**, aparecerá un cuadro de configuración de parámetros como se muestra en la Figura 5-6. **Escala:** la relación de zoom del tamaño X/Y después de ser reflejado



El espejo vertical del objeto actual



: el espejo horizontal del objeto actual

Seleccionar una marca de referencia de un objeto

Apply

Deje que la modificación de la

Objeto actual activo

Apply to copy object

Este elemento se utiliza para copiar el

Objeto seleccionado actual y espejarlo en un lugar Ahora.

5.2.4 Zoom



Amplíe sus objetos

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

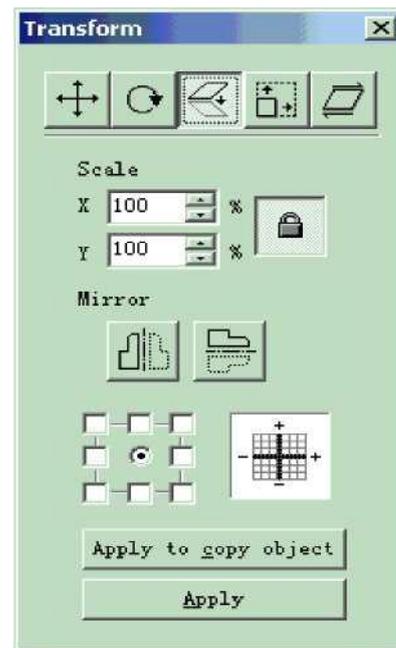


Figura 5-6 Espejo

Tamaño: el tamaño después del 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.

Seleccionar una marca de referencia de un objeto

Apply Deje que la modificación de la Objeto actual activo

Apply to copy object Este elemento se utiliza para copiar el Objeto seleccionado actual y acérquelo a un lugar ahora.

5.2.5 Esbelto



: inclinar el objeto seleccionado actual

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

Ángulo: el ángulo en el que se inclina el objeto selecciona una marca de referencia de un objeto

Objeto actual activo

Apply to copy object

Apply Deje que la modificación de la Objeto seleccionado actual y apóynelo en un lugar ahora.

Este elemento se utiliza para

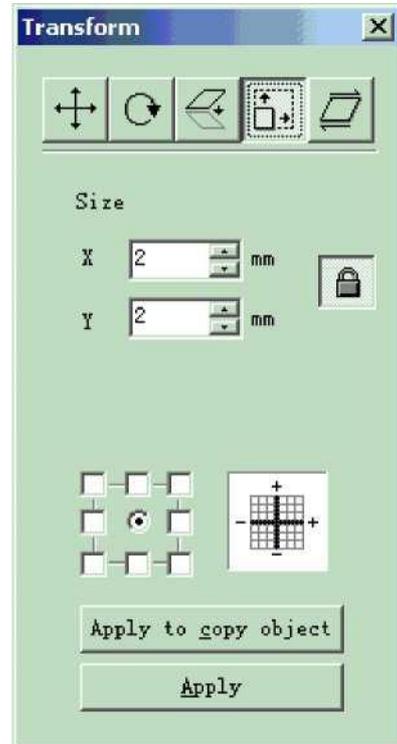


Figura 5-7 Zoom

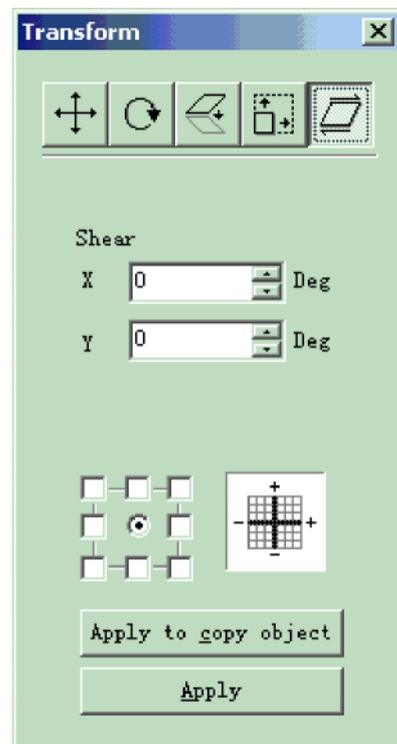


Figura 5-8 Lean

5.3 Plástico

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

: Unir dos áreas de intersección cercana en una sola

 Cortar un área de intersección cercana contenida en otra recoger la parte de intersección de dos áreas de intersección cercana

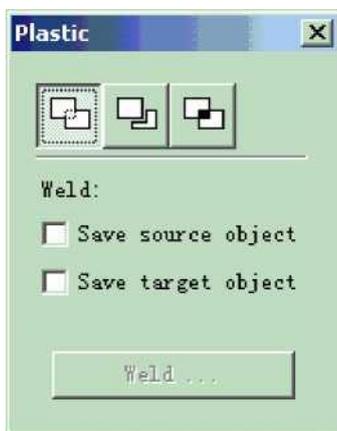
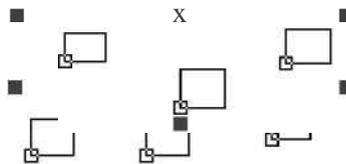


Figura 5-9

Figura 5-10 Plástico 1. Original 2. Articulación 3. Cizalla 4. Cruzar

5.4 Distribución

La distribución es a varios objetos distribuidos 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 la ventana de diálogo siguiente:



1. Conexión automática:

Cuando se selecciona, un cuadro de diálogo aparecen como se muestra en la figura 5-11.

Error de conexión automática:

Si la distancia entre dos

Los puntos inicial y final de las curvas son menor que el conjunto de parámetros, los dos Las curvas se unirán en una.



Figura 5-11 Conexión

2. Punto de cruce de ruptura:

Cuando el usuario haga clic en el punto de cruce de edición > salto de curva, la ventana de diálogo de seguimiento aparecerá como fig 5-14.

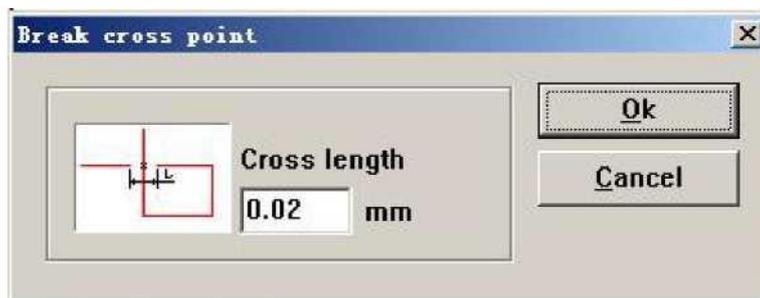
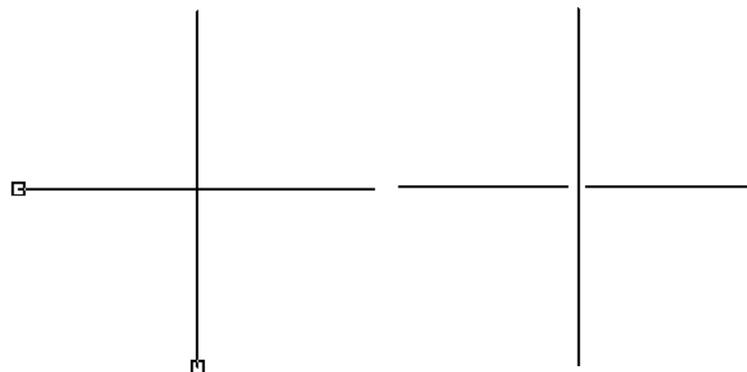


Fig. 5-14 Punto de cruce de ruptura

La longitud del punto de cruce significa la longitud de la parte de la línea transversal que diseñamos, como fig 5-14, tome la fig 5-15 por ejemplo:



(a) Antes del punto de cruce de ruptura de la ruptura

(b) Punto de cruce después

5.6 Alinear

El comando "Alinear" solo estará disponible 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 admiten mover objetos en dirección horizontal.

- **Arriba:** Todos los objetos se alinean en la parte superior.
- **Abajo:** Todos los objetos se alinean hacia abajo.
- **Horizontal:** Todos los objetos se alinean horizontalmente.
Estas tres formas anteriores solo admiten mover objetos en dirección vertical.
- **Centro:** Todo los objetos se alinean en el centro. Éste sentido causa Movimientos en ambos horizontal y direcciones verticales.

Nota: El punto de referencia para alinear es de acuerdo con el último objeto que los usuarios seleccionan, y otros objetos se alinean detrás de él. Si selecciona varios objetos mediante "Selección de fotograma", el sistema difícilmente identificará cuál es el último, y esto puede causar una alineación inesperada. Se recomienda encarecidamente que seleccione el objeto que va a ser 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 crear sus propias fuentes JSF.

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

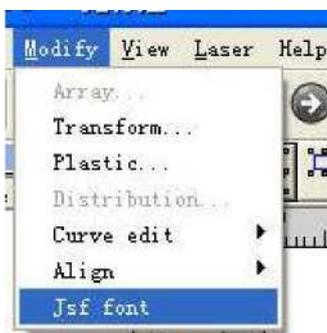


Figura 5-16

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

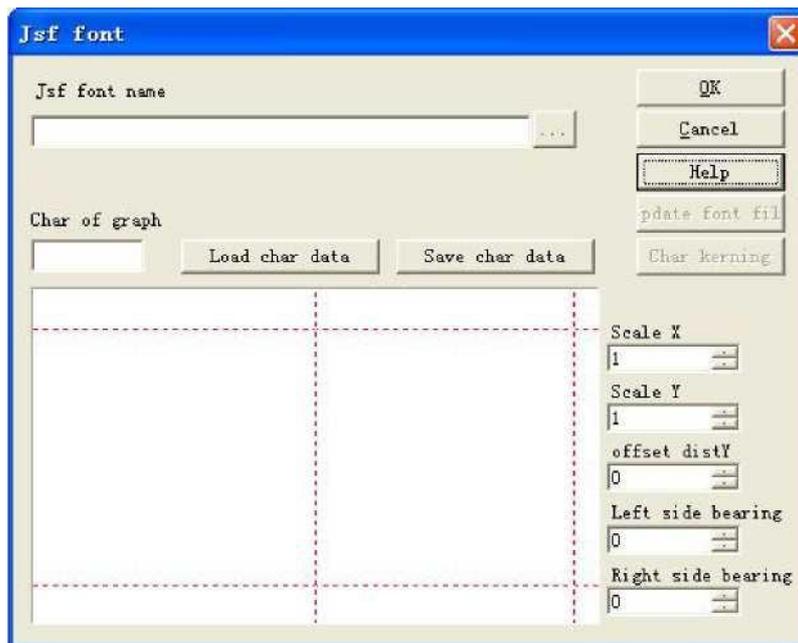


Fig. 5-17 Fuente JSF

Luego, introduzcamos 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 fuentes JSF de los aviones de caracteres. Haga clic en el botón "Ayuda" para mostrar el gráfico 5-18.

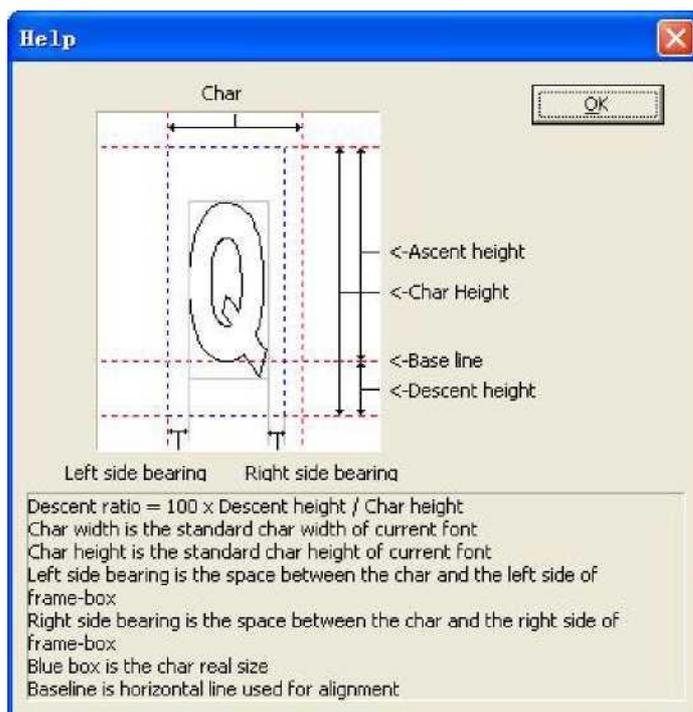


Figura 5-18 Ayuda

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', 'Lado izquierdo' «Lado derecho rodamientos», etc., ese es a decir Si el figura Diseñamos que se encuentra para los caracteres Q está en el ámbito gris como definen los gráficos 5-18, bueno, en realidad la "Q" EZCAD identificada es el área con la línea punteada azul.

Todo el ancho del gráfico, la altura, la 'Altura de ascenso', la 'Altura de descenso', el 'Rodamiento del lado izquierdo', el 'Rodamiento del lado derecho' que diseñamos pueden ser modificados por software.

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 desde la biblioteca de fuentes. Nota: La biblioteca de fuentes y los caracteres ya existen. Guardar datos de caracter:

Reemplace los caracteres correspondientes con el franco gráfico en "Vista previa". Si es el personajes renovados, tú deber guarde el gráfico en "Vista previa" en los datos correspondientes.

Escala X: La escala de dirección X del gráfico en "Vista previa". Cambiando este parámetro, podemos ajustar el ancho del gráfico que diseñamos que puede representar los caracteres. El valor predeterminado es 1. Aumentarlo, los gráficos se vuelven amplios; Redúzcalo, los gráficos se estrechan.

Escala Y: La escala de dirección Y del gráfico en "Vista previa". Cambiando este parámetro, podemos Ajuste el ancho del gráfico que diseñamos que puede representar los caracteres. El valor predeterminado es 1. Aumentarlo, los gráficos se vuelven amplios; Redúzcalo, los gráficos se estrechan.

Compensar DistY: El Dirección Y compensar del gráfico en "Vista previa". El predeterminado valor es

0. Aumentarlo, los gráficos se mueven hacia arriba; Redúzcalo, los gráficos se mueven hacia abajo. Rodamiento del lado izquierdo: Como la figura 5-18, es decir, la distancia del marco izquierdo de la caja gris y el marco izquierdo de la caja azul.

Rodamiento del lado derecho: Como la figura 5-18, es decir, la distancia del marco derecho de la caja gris y

El marco derecho de la caja azul. En la Figura 5-18, podemos ver "update font file" y "Char kerning" dos

Los botones funcionales están desactivados. Aquí debemos elegir el nombre de la biblioteca de fuentes es jsf, el funcional detrás del cuadro de entrada. Teclas de función: las teclas de función muestran un diálogo "abierto"

-> Seleccione el nombre de fuente biblioteca Nosotros necesitar Para modificar -> Haciendo clic en "De acuerdo" (allí será indicar La ruta del archivo). A

continuación figura 5-19.

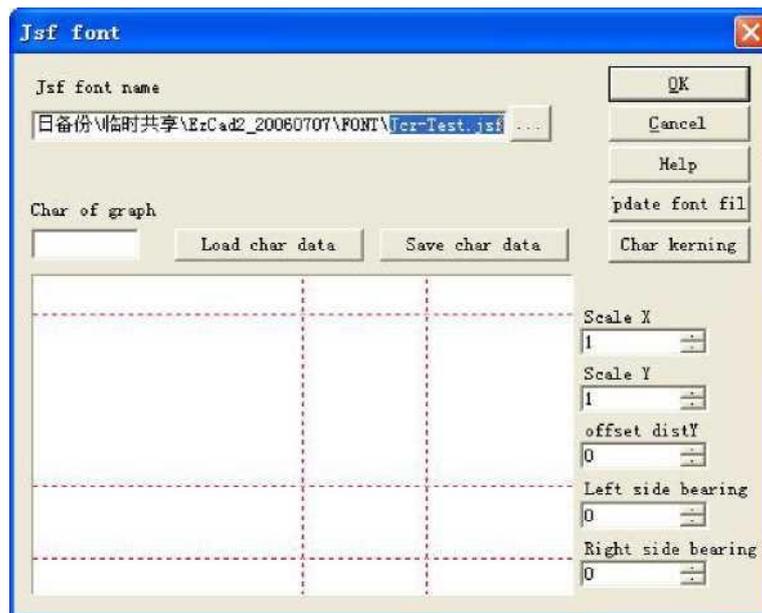
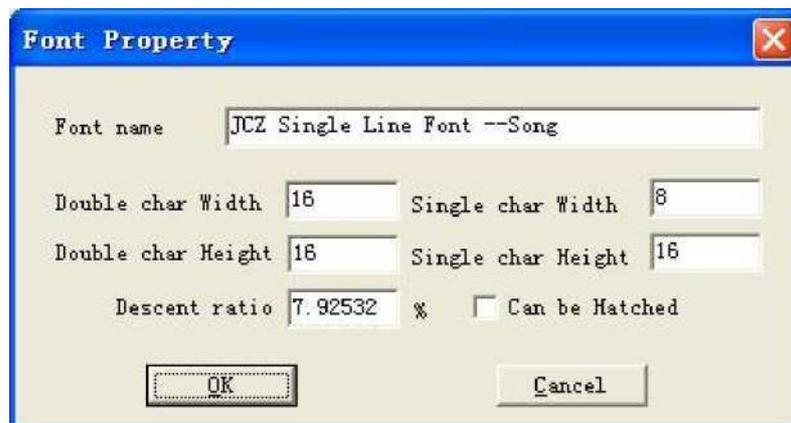


Figura 5-19 Seleccionar un archivo de fuente

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 la figura 5-20.



Propiedad de fuente Figure 5-20

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

Ancho / Alto de doble carácter: Como caracteres de doble byte como el chino, el ancho y la altura del carácter que corresponden.

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

Relación de descenso: El porcentaje de altura en adelante la línea de base que representa la altura estándar del personaje.

Se puede incubar: Compruébalo, significa permitir que los caracteres eclosionen, o de lo contrario,

no permitido.

Espaciado de caracteres: Haga clic en este cuadro de diálogo "Espaciado de caracteres >", como figura 5-21.

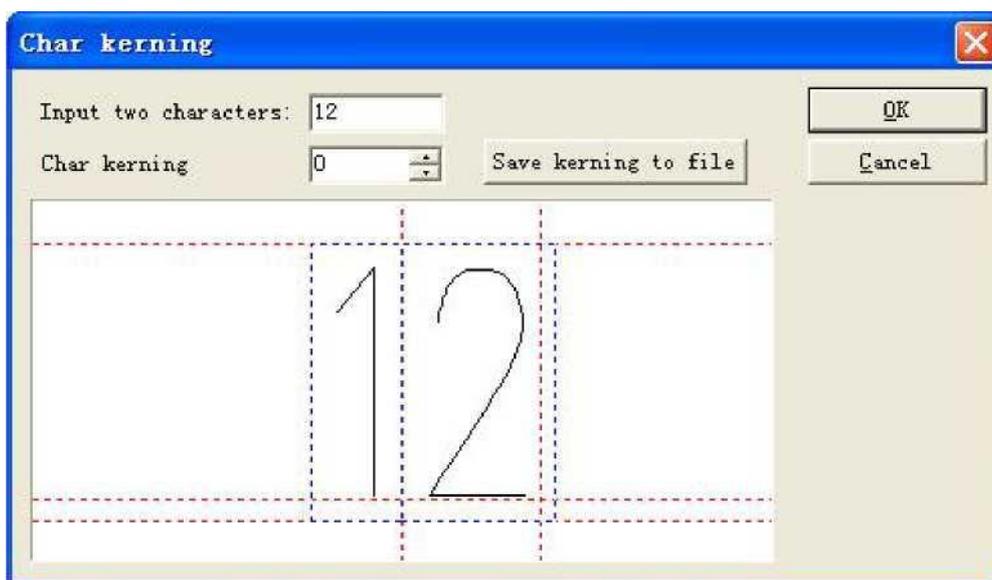


Figura 5-21 kerning de caracteres

Introducir dos caracteres: Los dos caracteres que necesitan ajustar el espacio.

Char kerning: El espacio entre los dos caracteres que necesitan ser ajustados, la flecha arriba significa incremento, la flecha abajo significa convergencia. También puede introducir digital directamente.

Guardar kerning en archivo: guarda el espacio en el archivo de estilo de carácter.

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.

Ex 1 : Establezca una biblioteca de fuentes llamada ezcad0521 y agréguele el carácter "a".

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

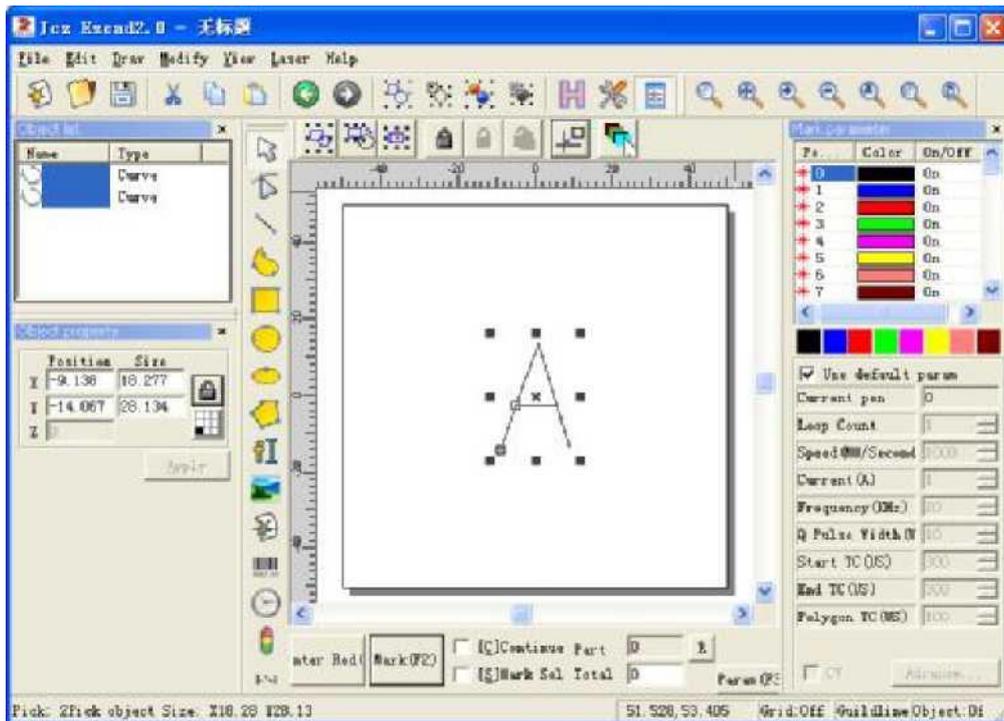


Figura 5-22 dibujar el gráfico

Clic "Modificar" "JSF Fuentes", entonces Mostrado un fuente diálogo caja como figura5-17. Clic , y busque ezcad2\font catalogue en el cuadro de diálogo, introduzca "EZCAD0521" y, a continuación, haga clic en el botón para indicar el diálogo como la siguiente figura 5-23 .

Tenga en cuenta: la ruta de 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 recuperará el archivo. Ahora el sistema encontrará un archivo llamado fuente "EZCAD0521" en ruta: ezcad2\font, si no se encuentra, el sistema liderará un diálogo para recordar a los usuarios si establecen el documento o no. Haga clic en "aceptar" para establecer el documento EZCAD0521.jsf, luego se muestra un diálogo "Atributos de caracteres" como figura 5-18, después de modificar los atributos, como la altura del carácter > doble y el carácter simple, el ancho del carácter doble -> y el carácter simple, sombreado de altura de descenso, etc. (Normalmente predeterminado) ->haga clic en 'Aceptar', luego el sistema habrá guardado el documento llamado "EZCAD0521, JSF" ya.

Ingrese el carácter "a" en el cuadro de edición de caracteres correspondiente, luego modifique la proporción de caracteres, la distancia de desplazamiento y el ancho de permanencia es paramétrico para que el gráfico tenga 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.

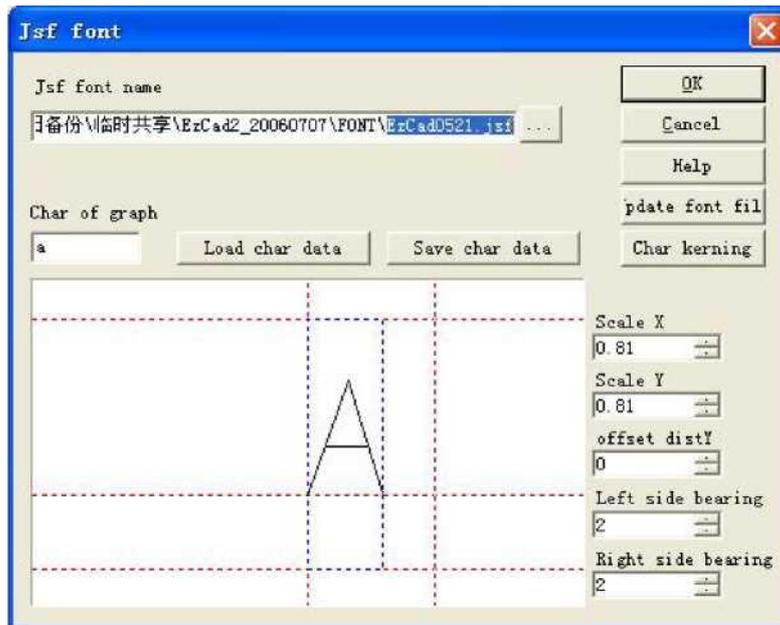


Figura 5-23guardar

Salir del cuadro de diálogo de fuentes JSF: reinicie el software. Establecer un objeto de texto:
 seleccione "fuente JSF" en la fuente lista de Mensaje de texto Atributos
 columna-Seleccionar nuestro Nuevo EZCAD0521 font-Input 'a' en el
 Mensaje de texto
 Haga clic en "Aplicar". Luego se podría editar a partir de los gráficos de los caracteres 'a' que
 necesitábamos. Como figura 5-24.

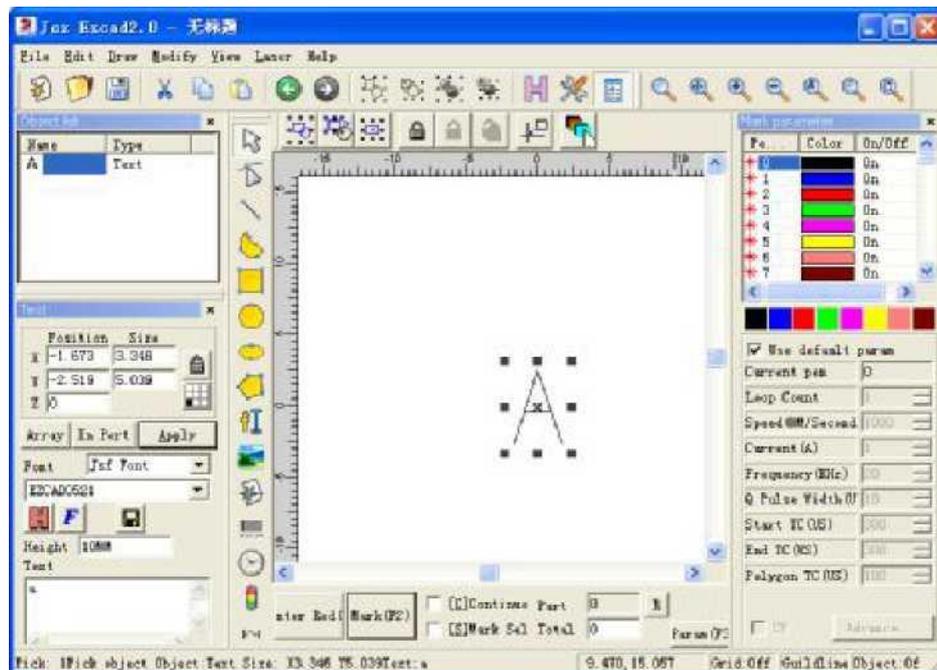


Figura 5-24 nuevo carácter 'a'

Ex2 Modifique el carácter 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 fuente JSF, como la figura

5-17->Haga clic , abra el diálogo para encontrar la ruta: ezcad2\font->Input "EZCAD0521"-- Haga clic en el botón.

2. Entrada 'a' en el entrada campo cuál el gráfico Correspondió Clic
«Cargar carbonizar datos'

, luego apareció en el cuadro de vista previa un gráfico que es representativo A. Modificando la escala X Y, la distancia de compensación y el rumbo para lograr el resultado de efecto que necesitamos. Luego haga clic en el botón "Guardar datos de caracter".

3. Clic "Actualizaciónfuente archivo" botón y Mostrado un
DiámetroLogue como figura 5-24. Aquí Nosotros enlatar

Modifique el nombre de la fuente, la altura y el ancho del carácter doble y el carácter simple, la relación de descendencia, el rayado o no, etc.

4. Clic 'OK'->quit De JSF fuente diálogo->Establecer un
Mensaje de texto object->Select "Soltero
fuente" en la lista de 'Atributo de texto'-> Establezca la fuente titulada

"EZCAD0521"->Ingrese 'a' en la entrada de texto.->Haga clic en "Aplicación". Luego podemos editar el gráfico de carácter 'a' modificado.

Capítulo 6 Ver menú

El menú Ver se utiliza para establecer todas las opciones de vista en la ventana de EzCad2, como la Figura 6-1

Muestra.

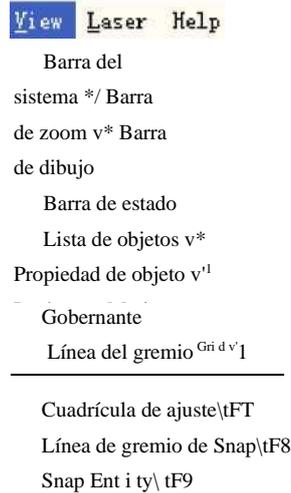


Figura 6-1 Ver menú

6.1 Zoom

La barra de herramientas del menú , y hay siete de zoom está diseñada para diferentes requisitos.

 : Este elemento se utiliza para rellenar toda el área de vista con el área designada. Los usuarios pueden utilizar ratón para seleccionar el área rectangular 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 acercará por una vez con la posición del puntero del mouse como centro.



: Para mover la vista actual



: Alejar



Llene toda el área de vista con todos los objetos



Rellenar toda el área de vista con sólo los objetos seleccionados 80

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

6.2 Regla / Cuadrícula / Línea guía

Hay medidor horizontal, medidor vertical, cuadrícula y línea guía para la selección.

6.3 Cuadrícula de ajuste

Este elemento se utiliza para colocar automáticamente los puntos que dibuja en la cuadrícula.

6.4 Línea de guía de ajuste

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

6.5 Ajustar objetos

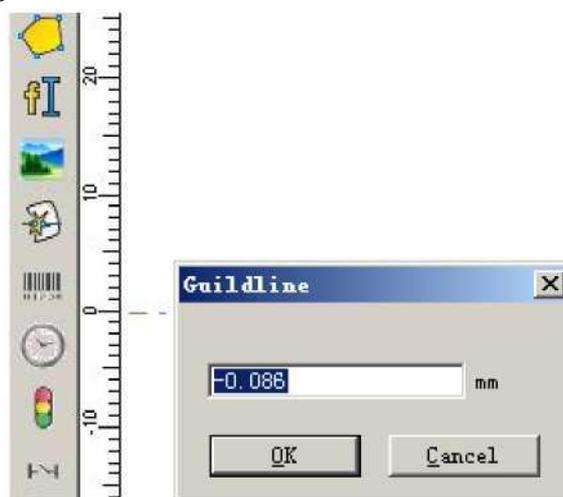


Fig. 6-2 línea de guía

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 de objetos / Barra de herramientas Parámetros de marca

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 la barra de estado se puede mostrar u ocultar, tampoco. Cuando hay una "V" seleccionada delante del submenú, las barras de herramientas correspondientes o la barra de estado son visibles, y si no, están ocultas.

6.7 Estado IO

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

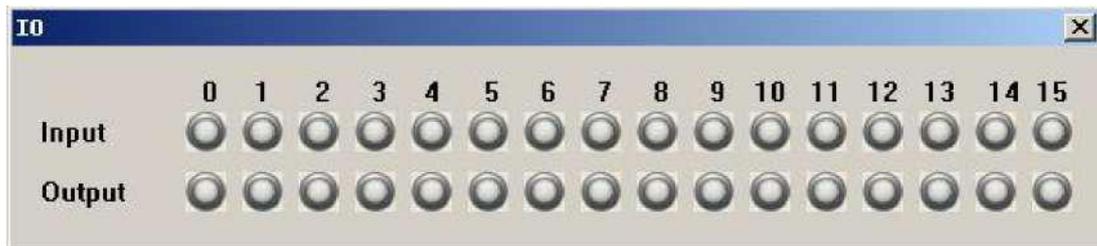


Fig. 6-3 Estado IO

Gris significa bajo nivel, verde significa alto nivel.

Capítulo 7 Especial

7.1 Cambiar texto

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

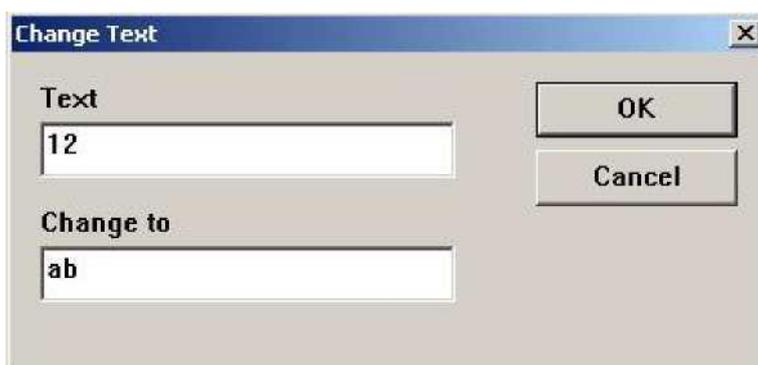
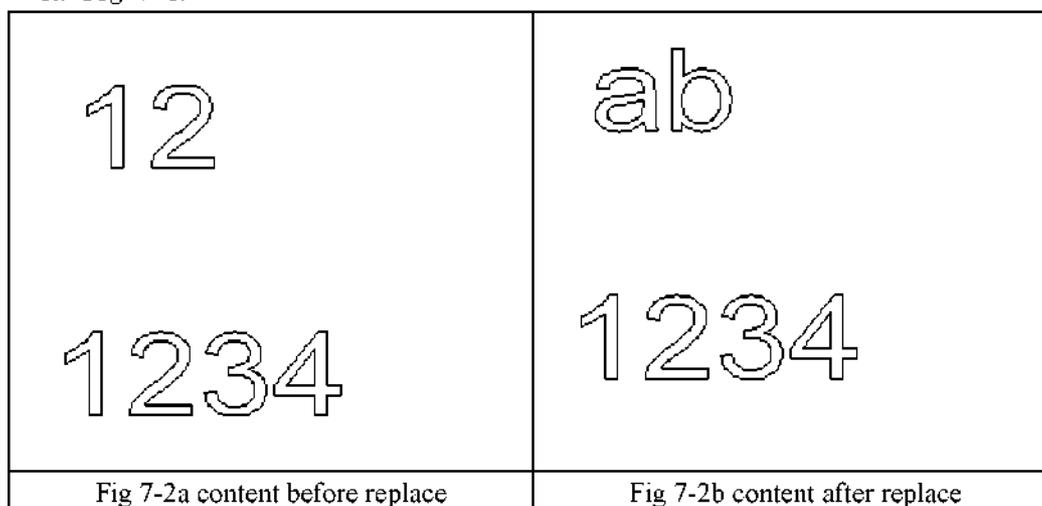


Fig. 7-1 cambiar interfaz de texto

El contenido bajo 'texto' debe ser reemplazado, el contenido bajo 'cambiar a' es el que debe reemplazarse. La Fig. 7-2b es el resultado después de operar la Fig. 7-2a como método

in fig 7-1.



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

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 serie para la serie de láser IPGM, y el láser puede enviar la señal de estado de sí mismos al software, como la temperatura, el estado de energía.



Fig. 7-3

Después de presionar el botón de conexión, todas las luces antes de la señal de estado del láser se volverán verdes, y esto expresa que el estado es normal. Puede cambiar el ancho de pulso del máximo del láser entre 4 y 200ns ^{Pulse Durat1* n} 00 . Y puede cambiar la frecuencia entre 1 y 1000KHZ en parámetro.

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:

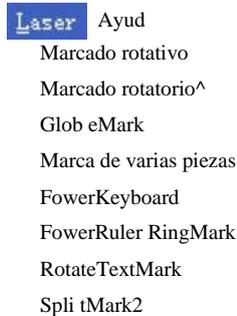


Figura 8-1

8.1 Marcado rotativo

El archivo AngleRotate.plg bajo el directorio EzCad2\plug es el módulo que cumple con el marcado giratorio. Cuando el software EzCad comienza a ejecutarse, buscará todos los archivos con extensión plg en el directorio Ezcad / plug. El **marcado giratorio menuitem** se habilitará si el archivo existe en el directorio plug.

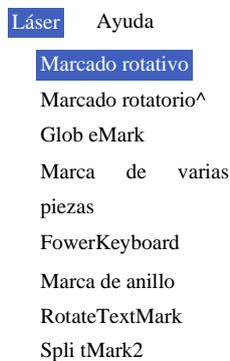


Figura 8-2

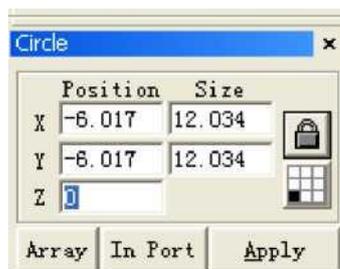


Figura 8-3

El valor de coordenadas del eje Z significa ángulo giratorio en el marcado giratorio. El software girará la pieza de trabajo primero antes de marcarla. Por lo tanto, debemos establecer un ángulo de rotación para cada objeto cuando dibujamos objetos en el espacio de trabajo y colocar cada objeto en el centro del espacio de trabajo (como se muestra en la Figura 8-3).

El parámetro de configuración se muestra en la siguiente Figura 8-4:

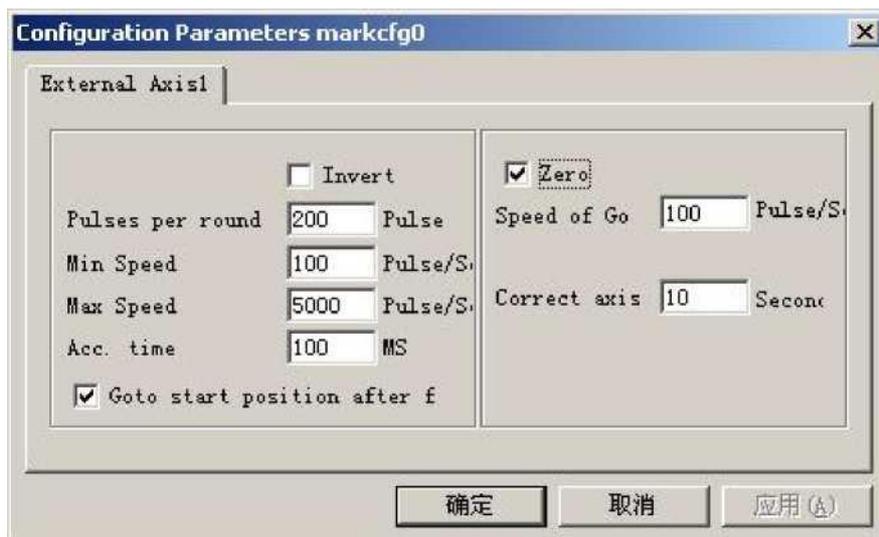


Figura 8-4 Cuadro de diálogo Parámetro de configuración

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

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

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

En el mismo:

X denota **pulsos por ronda**.

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

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

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

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

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

Goto posición inicial después de terminado: El eje de expansión volverá a la posición inicial después del marcador final.

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 piezas, 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 de corriente como punto original predeterminado antes de marcar en el caso de sin señal cero. Después de procesar una pieza, el sistema mueve el eje a la posición original automáticamente. De esta manera, cada parte se marcará en la misma posición.

Si se habilita cero, el conmutador de 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 haya expirado el tiempo de espera establecido por el parámetro **zero time**.

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

Velocidad de Go Zero: 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 pueda

alcanzar la posición en la que ensambló el conmutador cero dentro del tiempo señalado.

Origen correcto del eje: El eje de expansión actual va a cero y restablece las coordenadas.

En el ejemplo siguiente se explica cómo utilizar este módulo.

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

Paso 1: Dibuje 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** de la barra de herramientas para colocar la letra **a** en el centro del espacio de trabajo. Como se muestra en la figura 85-1.

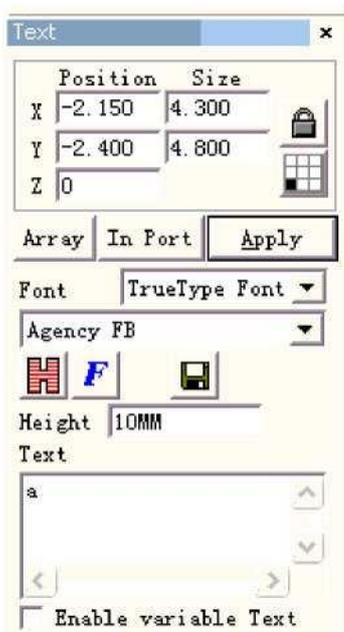


Figura 8-5-1 ajuste de la letra



Figura 8-5-2 ajuste letra b

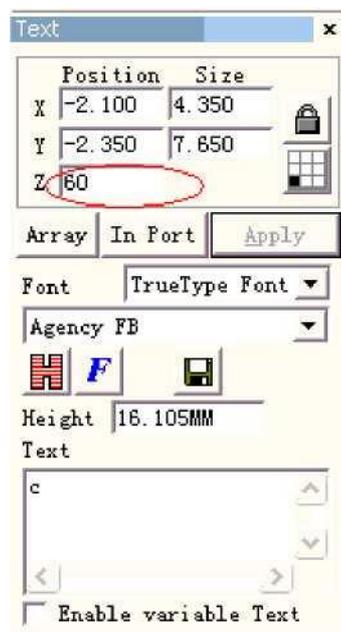
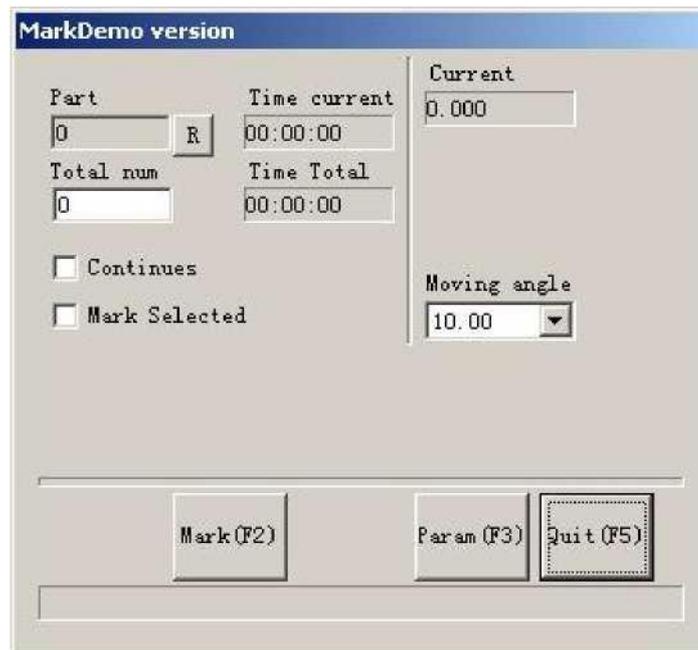


Figura 8-7-3 ajuste de la letra

Paso 2: Dibuje 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 en 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 haga clic en el botón **poner en origen**. Como se muestra en la figura 8-5-3.

Paso 4: Clic menú artículo **Rotativo marca**. El diálogo caja se muestra a continuación. Figura 8-5-4 será ventana emergente.



Cuadro de diálogo Figura 8-5-4 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 **Marcas** (**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 demás parámetros en el marcado rotatorio2 son los mismos que los del marcado rotatorio, como se muestra en la figura 8-6.

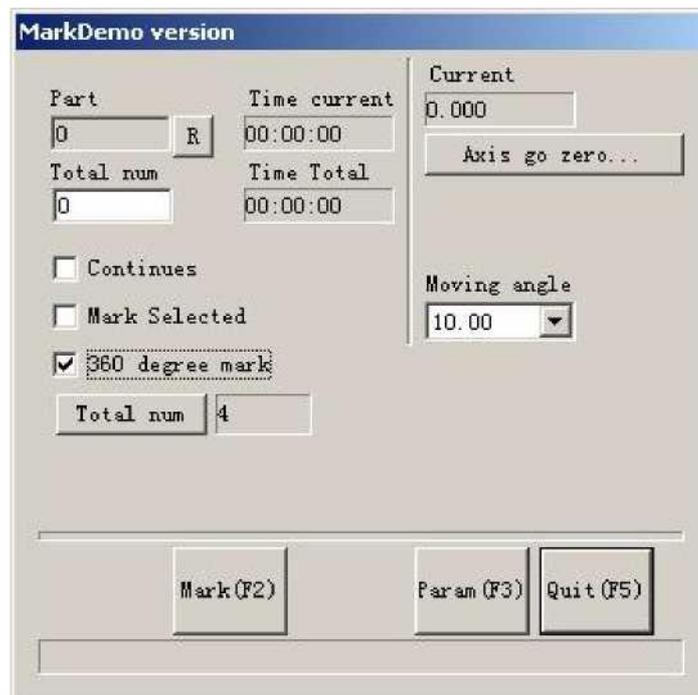


Figura 8-6 Interfaz de marcado giratorio2

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

Número total: El recuento de la cifra que se marcará en la columna con un intervalo uniforme. Si no marcamos la marca de **360 grados**, se mostrará el botón Incrementar.

Incremento: El ángulo que la columna debe girar 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 es cero. Seleccione **Marca de 360 grados** y establezca **Número total en 10** y, a continuación, 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 figuras se hayan 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 es cero. Desmarque **la marca de 360 grados**. Establezca **Número total en 10 e incremental en 45**. Haga clic en el botón **Marcar** para comenzar. El procedimiento de marca es que: En primer lugar, marque la figura; Luego, la columna gira 45 grados y marca la figura nuevamente, hasta que se hayan marcado 10 cifras en la columna.

Nota: Solo se puede utilizar el eje de expansión A **en el módulo de marcado rotativo** y en el módulo de **marcado giratorio2**. Tenga cuidado al conectar el cable.

En el ejemplo siguiente se explica cómo utilizar este módulo.

Requisito: Marque la misma letra **a** en la columna de manera uniforme. El recuento total es de 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 menúitem **Marcador giratorio2** y el cuadro de diálogo que se muestra en la ventana emergente Figura 8-8. **Paso 3:** Seleccione **la marca de 360 grados** y establezca **el número total** en cinco.

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

8.3 Marca del globo terráqueo

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

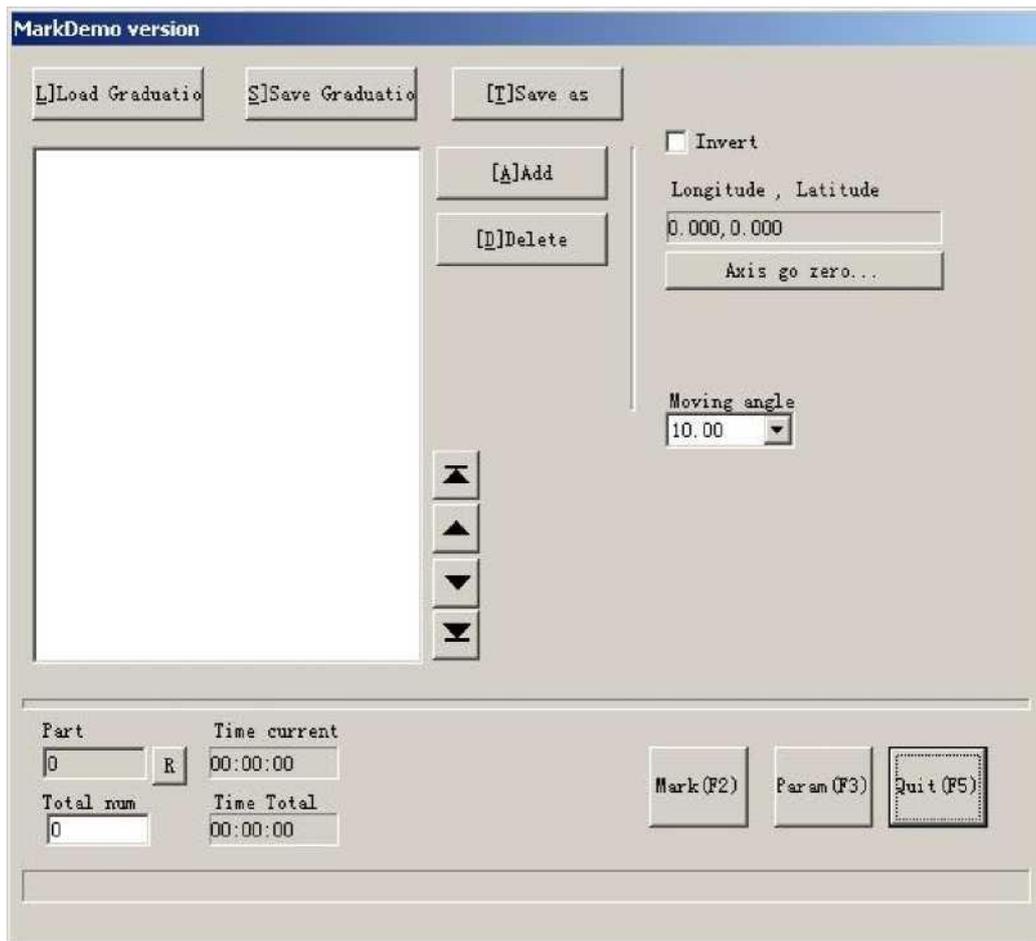


Figura 8-7

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

Guardar graduación: guarde el documento actual en el disco.

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

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

Eliminar: eliminar el documento seleccionado

Mark: para ejecutar el marcado

Parámetro: parámetro de la máquina. La tecla "F3" es la tecla de método abreviado de esta función.

Salir: salir de Globe Mark

Parte: el total cuenta que se ha ejecutado el comando mark

Número total: el total cuenta que el comando mark debe ejecutarse. El valor disminuiría 1 automáticamente después de que el comando mark se haya ejecutado cada vez. No está disponible en el modo de marcado continuo. Cuando se 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.

Tiempo 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 terráqueo, como se muestra en la Figura 8-8:

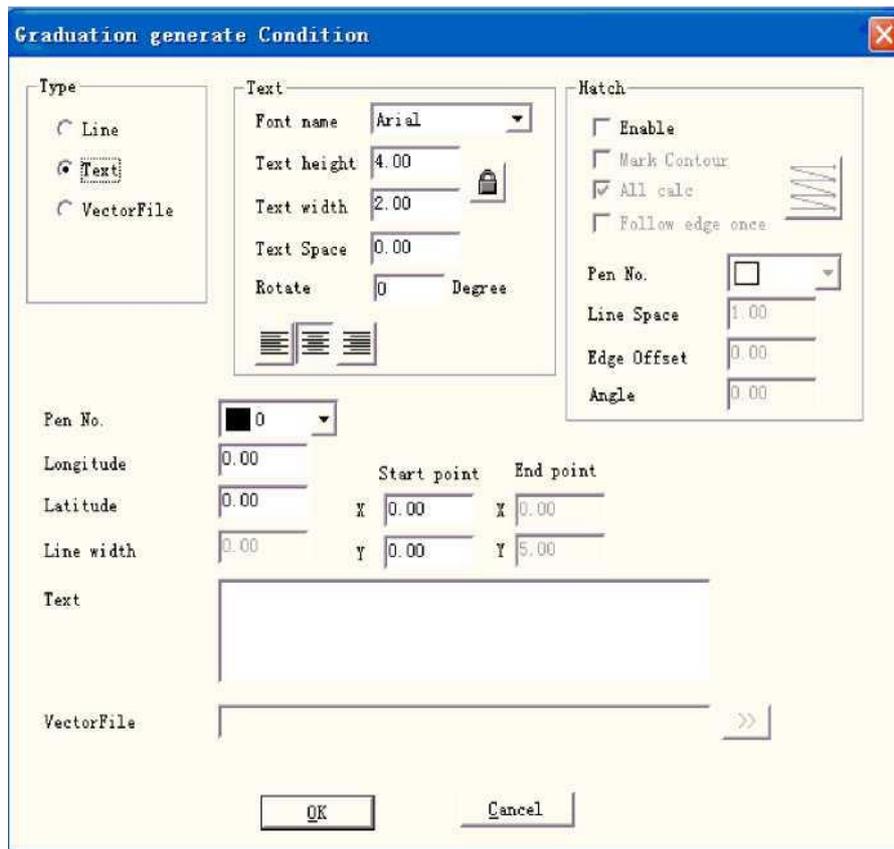


Figura 8-8

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: Ángulo de sombreado representa los ángulos entre las líneas de sombreado y el eje **X N° de pluma:** este elemento indica que los objetos con el número de pluma

seleccionado se marcarán **Longitud:** coordenadas X del texto

Latitud: coordenadas 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 globo terráqueo.

VectorFile: la información del archivo vectorial se muestra en el globo.  A continuación, el Haga clic en la ventana emergente que se muestra como Figura 8-9

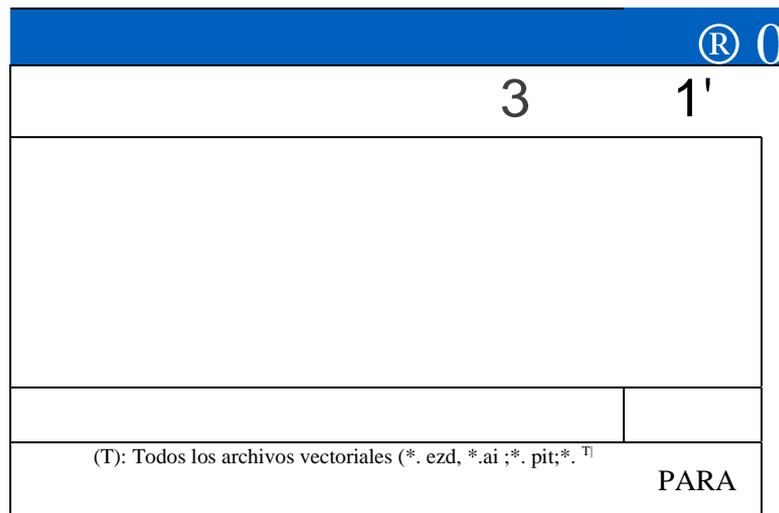


Figura 8-9

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

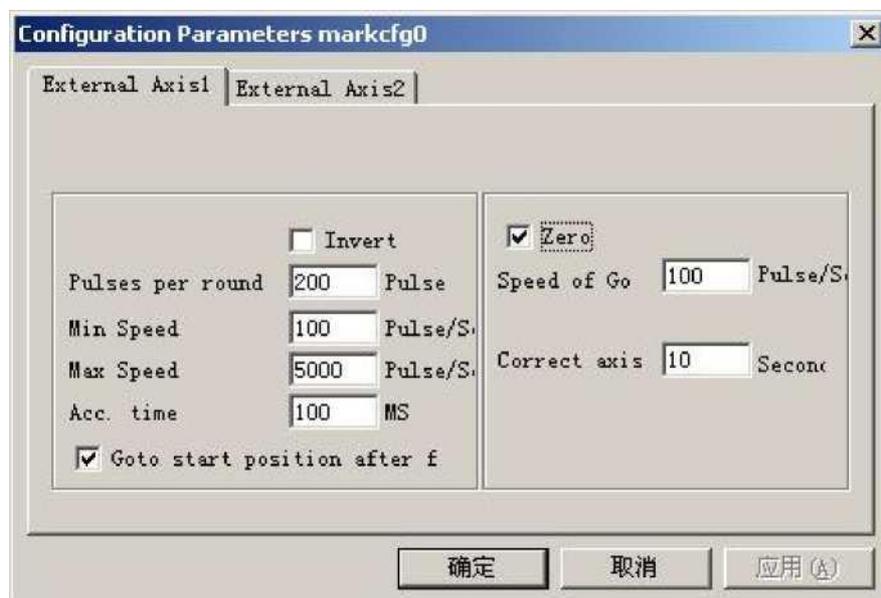


Figura 8-10

Habilitar: Habilitar eje de expansión actual.

ID: El eje de expansión actual se utilizará 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: Los números de pulso de 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 controlador del motor paso a paso.

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

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

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

Goto posición inicial después de terminado: El eje de expansión volverá a la posición inicial después del marcador final.

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, el marcado de un conjunto de piezas requiere ajustar el sitio para que cada procesamiento permanezca en el mismo sitio. Por lo tanto, 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 Go zero: la velocidad de movimiento del eje de expansión que busca señal cero.

Tiempo de espera cero: establece el tiempo de encuentro del punto cero en el eje de expansión. Si lo sobrepasa, el sistema presentará "horas extras".

Podemos ver "eje ir a cero" en la figura 8-11 cuando Selecciona "cero"

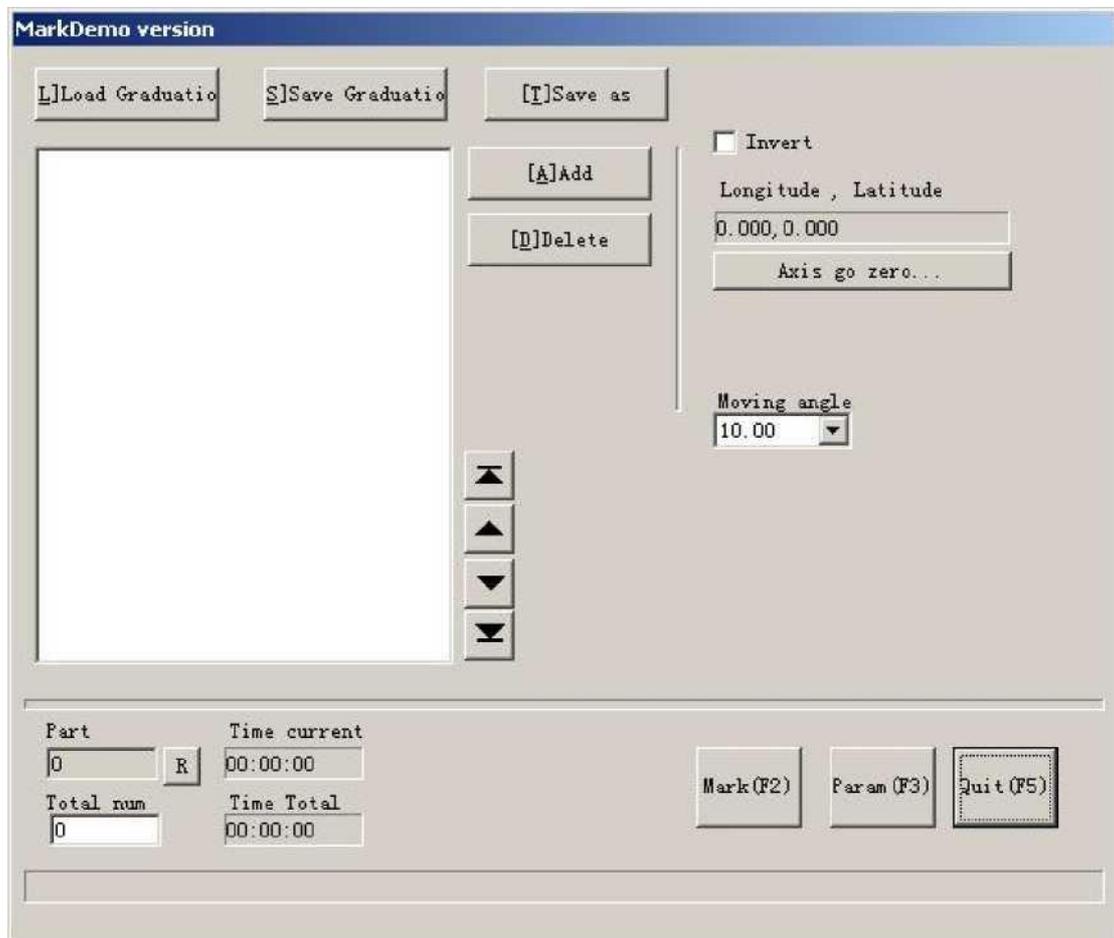


Figura 8-11

Eje ir a cero...: Se refiere al eje actual encontrar señal cero automáticamente y restablecer coordenadas del sistema.

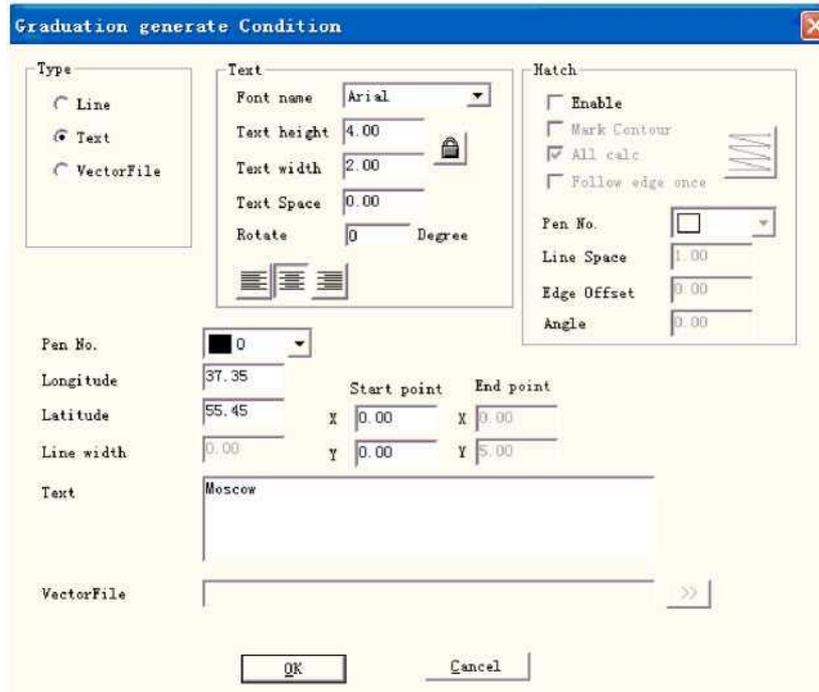
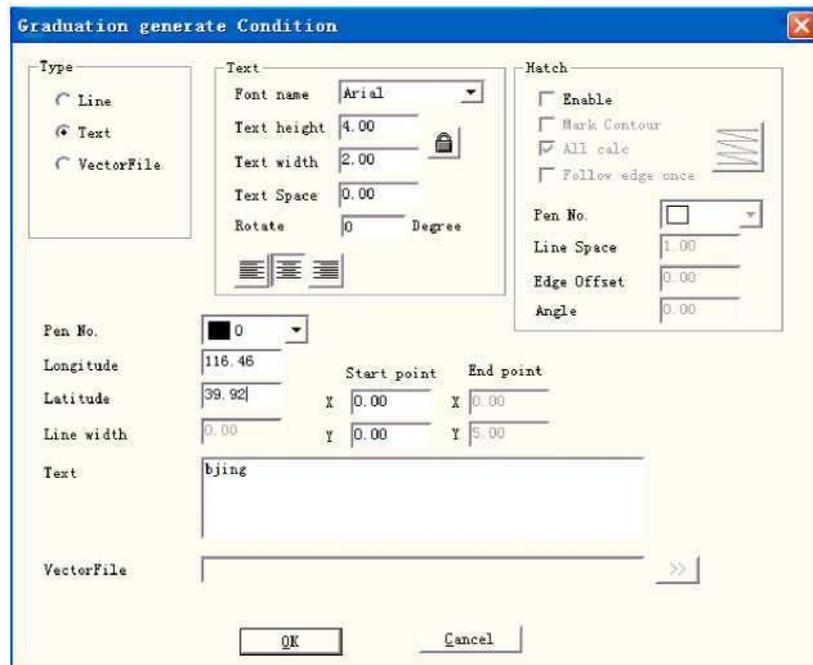
Por ejemplo: Marque el nombre de la capital nacional:

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:



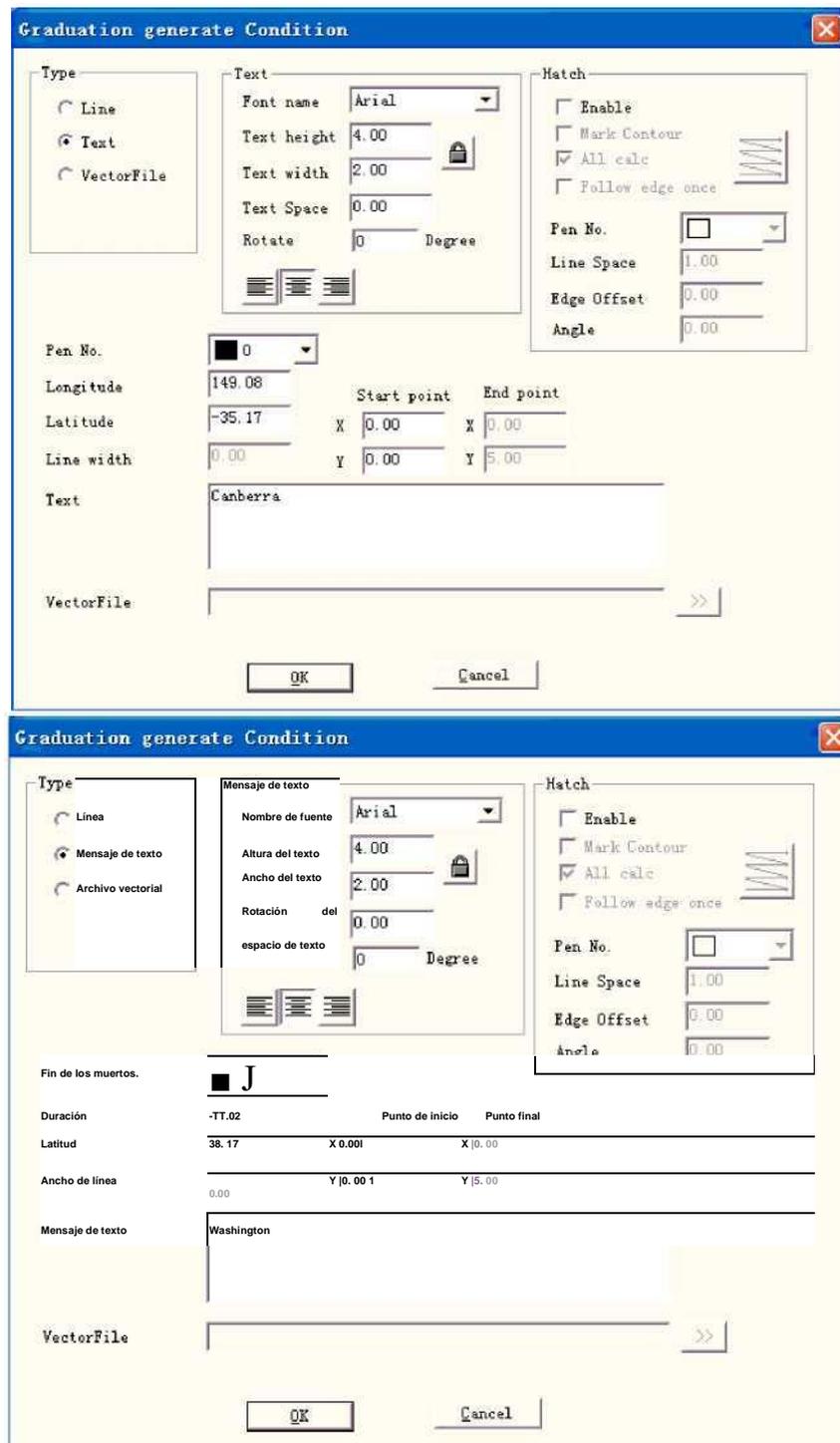


Figura 8-12

8.4 Marca de varias piezas

El módulo de marcado de piezas múltiples se utiliza para marcar el mismo contenido en la pieza de trabajo que se coloca en una posición diferente. Establezca las coordenadas de acuerdo con la posición real de cada pieza. También esta función se puede utilizar 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 menúitem **Marca de varias piezas** como se muestra en la figura 8-13.

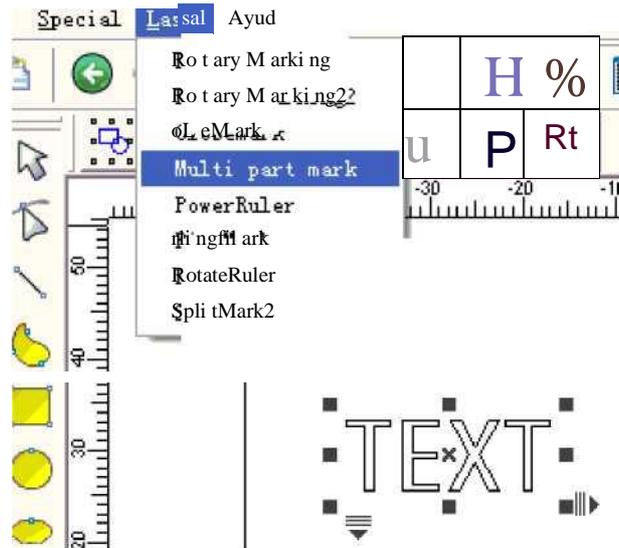


Figura 8-13 Marca de varias

El cuadro de diálogo de **Marca de pieza múltiple** se muestra en la figura 8-14:

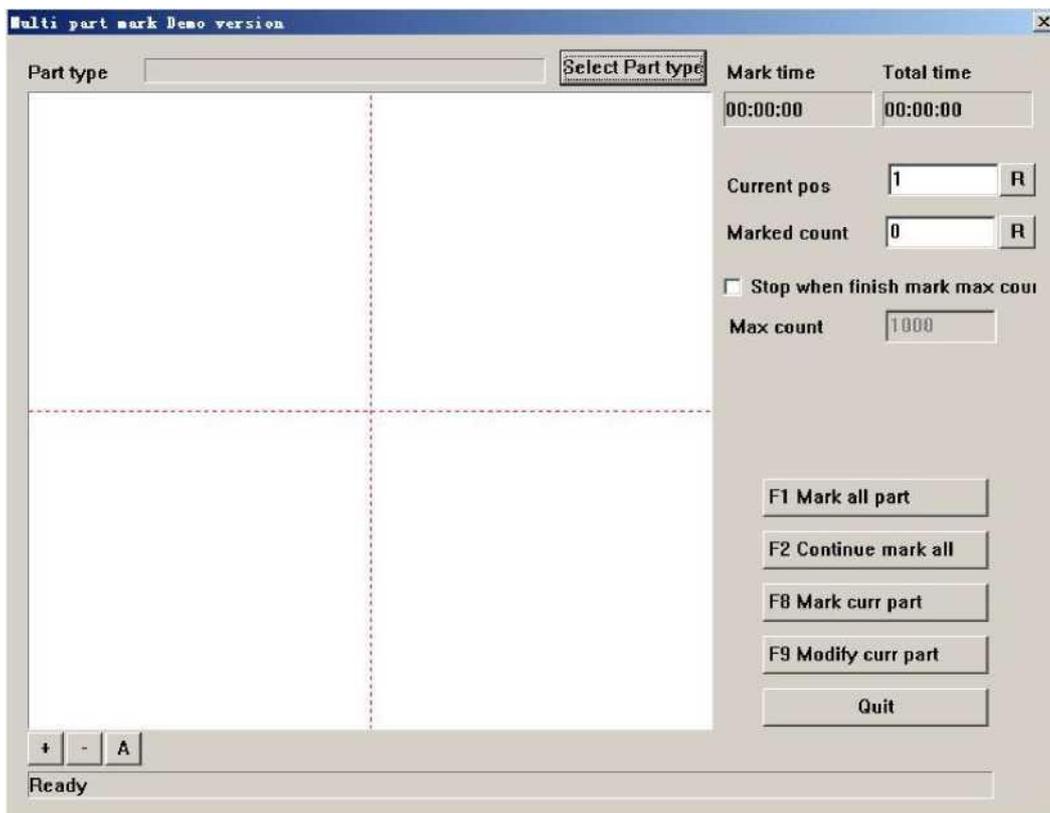


Figura 8-14 Cuadro de diálogo de Marca de

Haga clic en **Seleccionar tipo** de pieza para agregar o modificar parámetros de pieza, que se muestra en la figura 8-15:

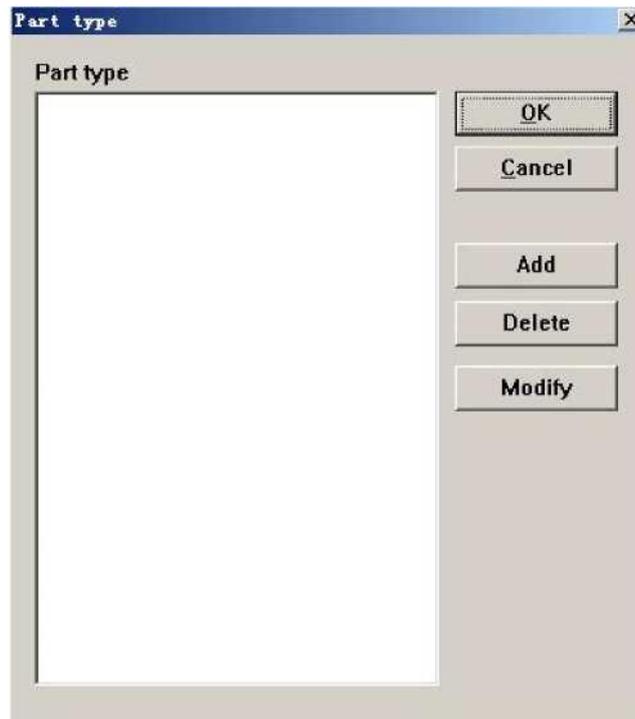


Figura 8-15 Promulgación parcial

Tome **Agregar** como ejemplo para tener en cuenta el funcionamiento de la marca Multi **parte**.

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

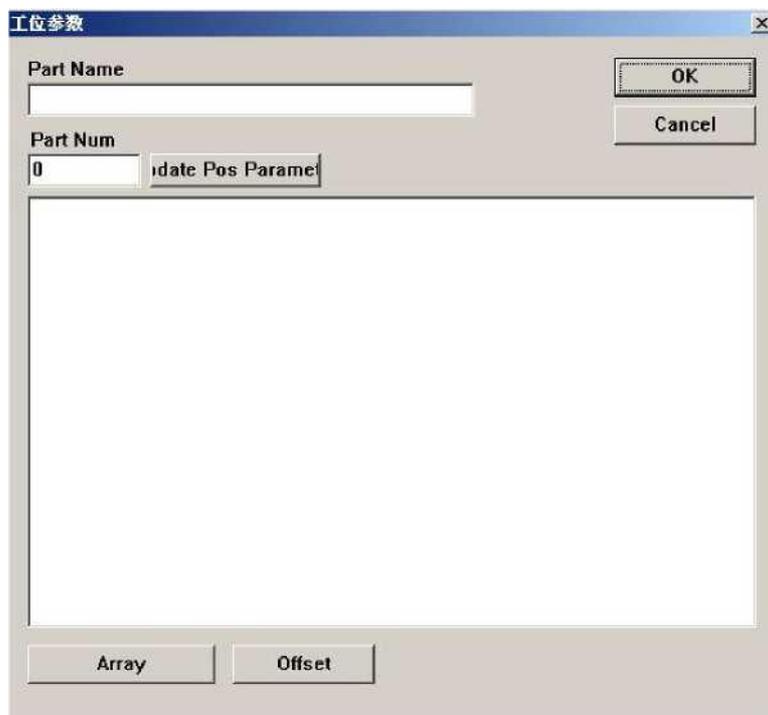


Figura 8-16 Parámetro de pieza

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

Número de pieza: El número de piezas que se necesitan marcar, o el número de la cifra que marca en la misma pieza.

Haga clic en 'Array',

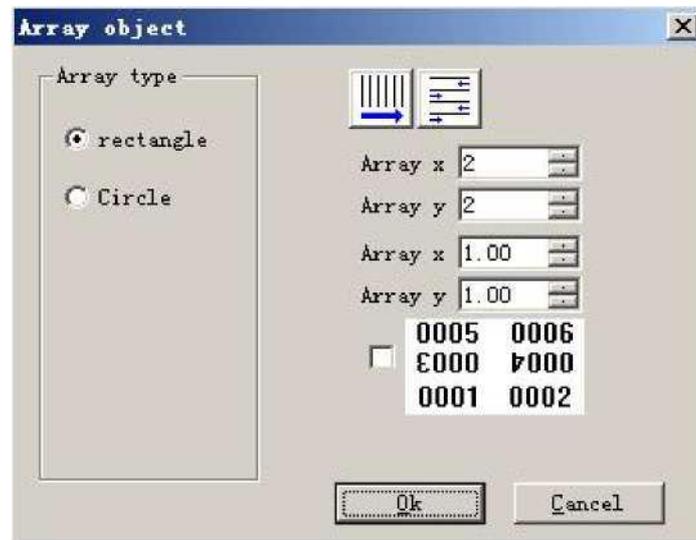


Figura 8-17

0005 0006
£000 fr000

Clic **0001 0002**, la línea par girará 180 grados.

Haga clic en el desplazamiento, mueva todas las posiciones x, y

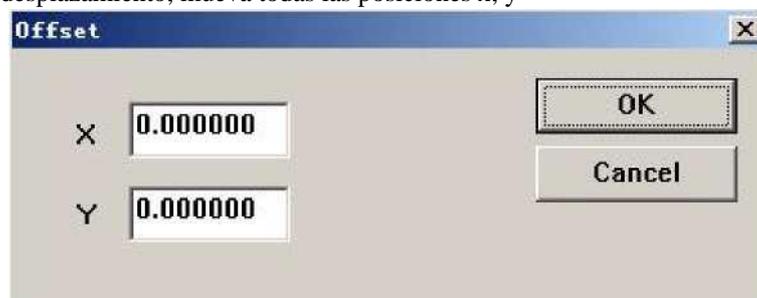


Figura 8-18

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.

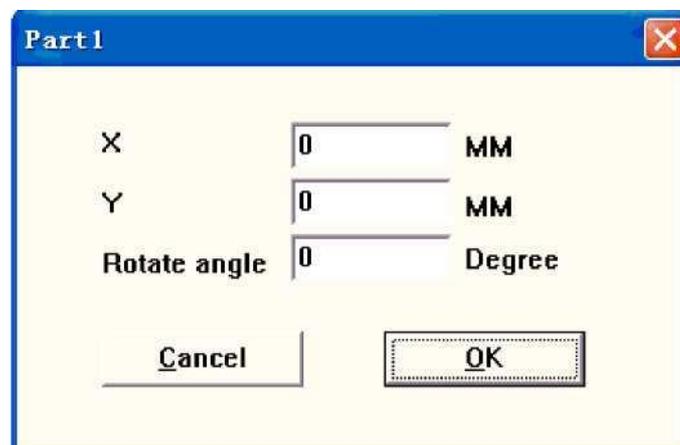


Figura 8-19 Parámetros de posición de la pieza

X: Coordenadas X de la pieza

Y: Coordenadas Y de la pieza

Ángulo de rotación: el ángulo en sentido contrario a las agujas del reloj de la pieza

Devolución **Marca de varias piezas** después de definir todas las piezas. Cerramos este cuadro de diálogo y reinicialo, podemos previsualizar la figura que colocamos en la posición que acabamos de establecer. Haga clic en el botón **Seleccione el tipo de pieza Modificar** para corregir cualquier posición no válida.

Los otros parámetros en **la marca de varias piezas** se introducen aquí:

Pos actual: la parte que se está procesando actualmente. Se puede designar manualmente. **Recuento marcado:** recuento de la parte que se ha procesado.

Detener al alcanzar el recuento máximo: Seleccione esta opción para calcular el recuento de las piezas que se han procesado automáticamente y detener el marcado al alcanzar el recuento designado. Un cuadro de diálogo que muestra la ventana emergente "Finalizar marcar recuento de piezas" cuando queremos marcar más piezas.

Número máximo: establece el número máximo de marcas.

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

F2 Marcar continuamente todo: marque repetidamente todas las partes del tipo de pieza actual haciendo clic en este botón o presionando la tecla F2.

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

F9 Modificar pieza actual: Modifique los parámetros de la pieza actual haciendo clic en este botón o pulsando la tecla F9.

Nota: EzCad2 Toma el Primero .part de Izquierda Arriba esquina como "parte uno", en Vueltas "parte dos" , "parte Three" lugar de izquierda a derecha. Poner la figura en el centro puede localizar coordenadas con mayor precisión cuando se establece la pieza.

8.5 Teclado eléctrico

El módulo Power Keyboard es el módulo especial para el marcado del teclado.

El cuadro de diálogo es el siguiente figura 8-20

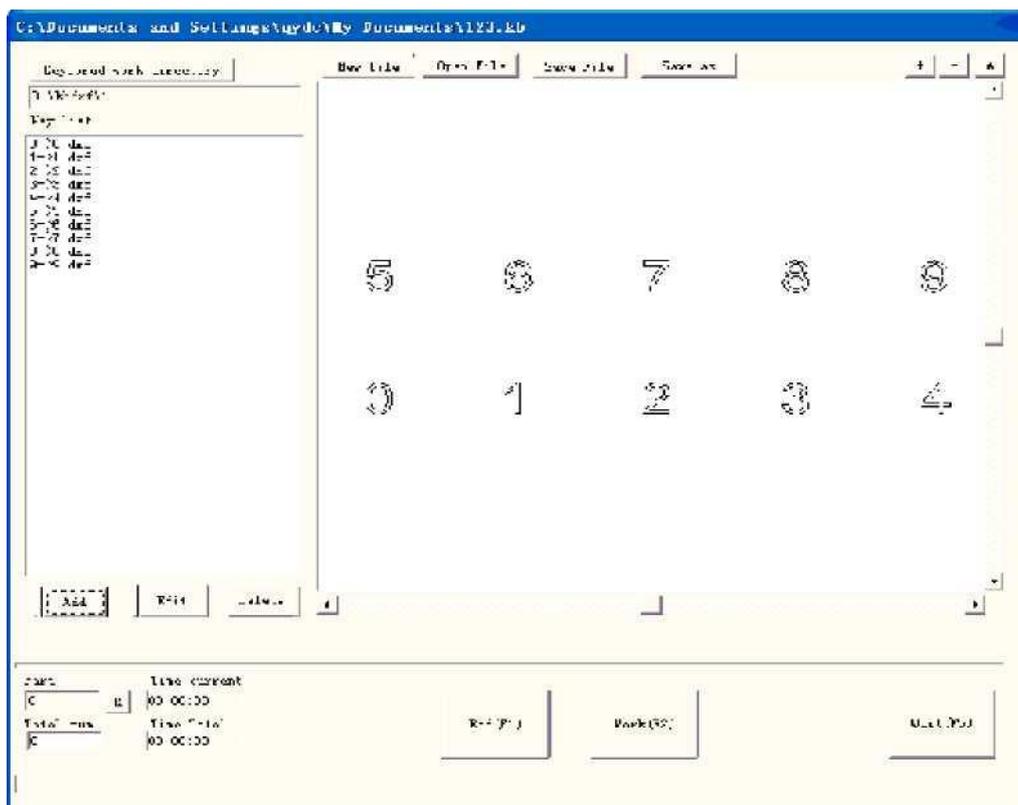


Figura 8-20

Operación específica:

1. Supongamos 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 un archivo gráfico .dxf para cada tecla presionada:

La pulsación de tecla 0 archivos gráficos correspondientes son 0.dxf

La tecla presiona 1 archivos gráficos correspondientes son 1.dxf

La pulsación de tecla 2 archivos gráficos correspondientes son 2.dxf

La pulsación de tecla 3 archivos gráficos correspondientes son 3.dxf

La pulsación de tecla 4 archivos gráficos correspondientes son 4.dxf

La pulsación de tecla 5 archivos gráficos correspondientes son 5.dxf

La pulsación de tecla 6 archivos gráficos correspondientes son 6.dxf

La pulsación de tecla 7 archivos gráficos correspondientes son 7.dxf

La pulsación de tecla 8 archivos gráficos correspondientes son 8.dxf

La pulsación de tecla 9 archivos gráficos correspondientes son 9.dxf

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

2. En el módulo Power Keyboard, coloque estos documentos de 10.dxf dentro del mismo directorio, podemos colocarlos dentro de d:\kbfxf\1.

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

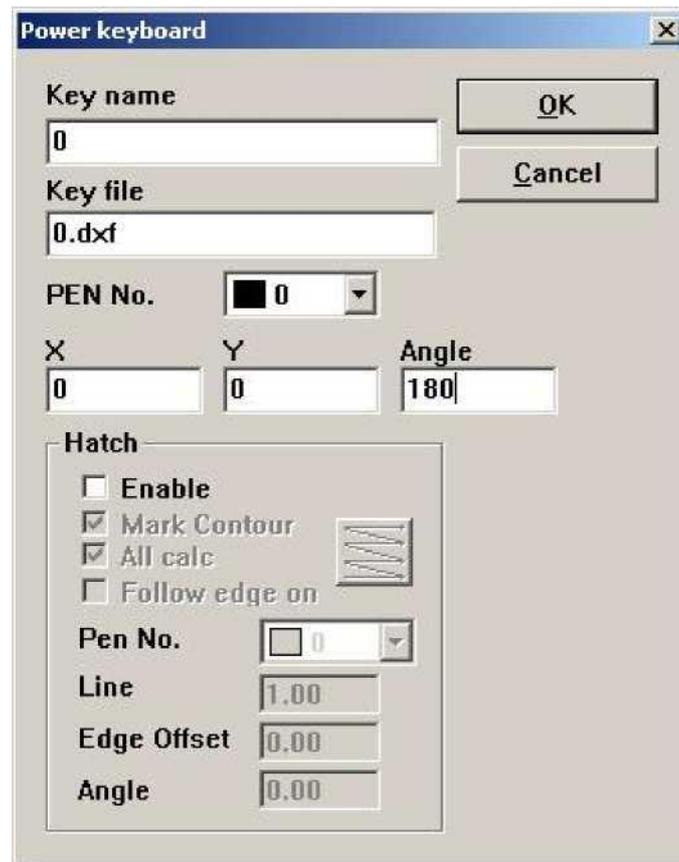


Figura 8-21

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

Establezca otras teclas de acuerdo con el paso anterior

4. La marca de clics luego continúa el procesamiento

Si el tipo de teclado del usuario que procesa es el mismo, pero solo el documento de procesamiento que corresponde a 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 Power Ruler utiliza principalmente para diseñar cada tipo de escala, encender EzCad 2 y seleccionar "PowerRuler" en el menú láser, como se muestra en la Figura 8-22:



Figura 8-22

Haga clic en "Power Ruler" (Regla de potencia), el cuadro de diálogo de marca se muestra en la figura 8-23:

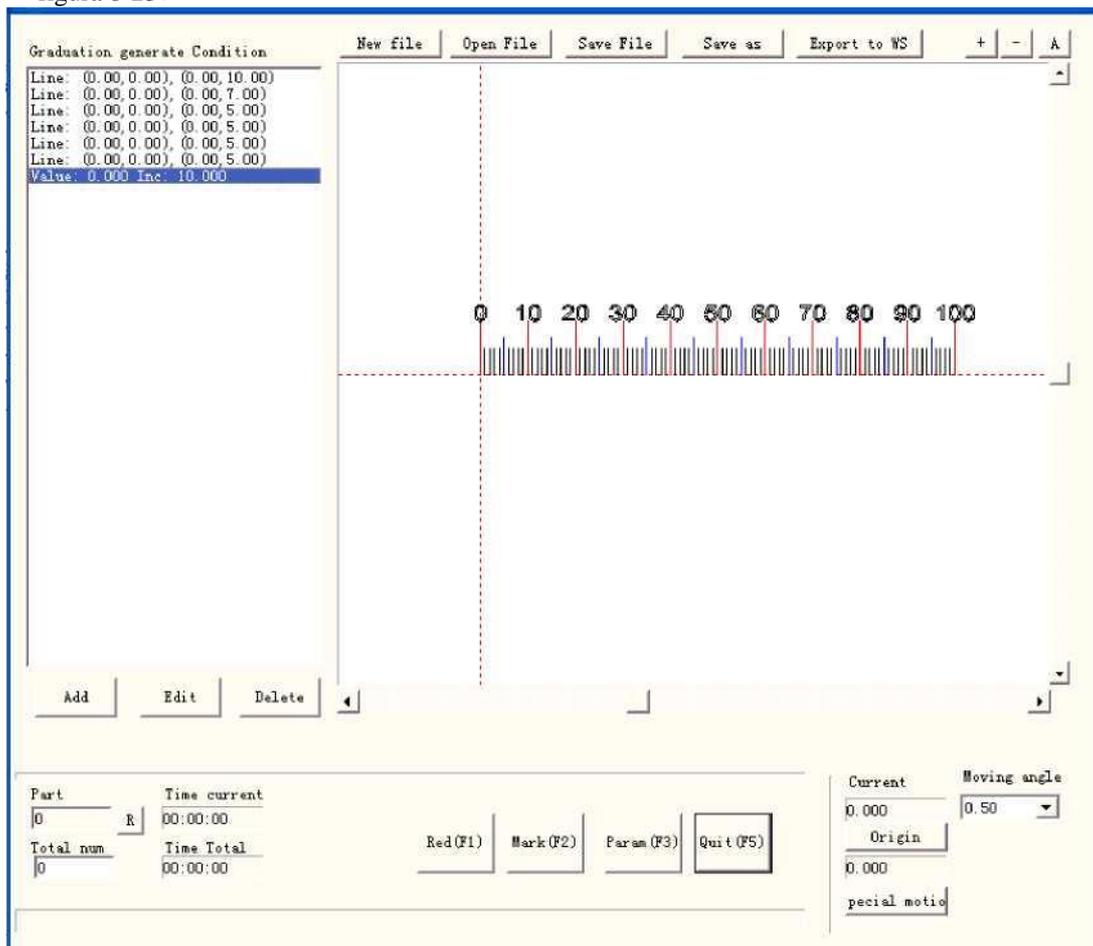


Figura 8-23

- Nuevo archivo:** El software será cerrar el Documentos cuál tú son corrección y mientras tanto
- Crear un nuevo archivo
- Abrir archivo:** Al hacer clic en "Abrir", el software abrirá un cuadro de diálogo de abrir archivo para pedirle que seleccione el archivo que desea abrir
- Guardar archivo:** guarde el archivo actual en el disco.
- Guardar como:** guarde el archivo actual en el disco con otro nombre.
- Exportar a WS:** exporte el archivo al espacio de trabajo del software.
- Editar:** Revisa el contenido.

Eliminar: elimina el contenido.

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

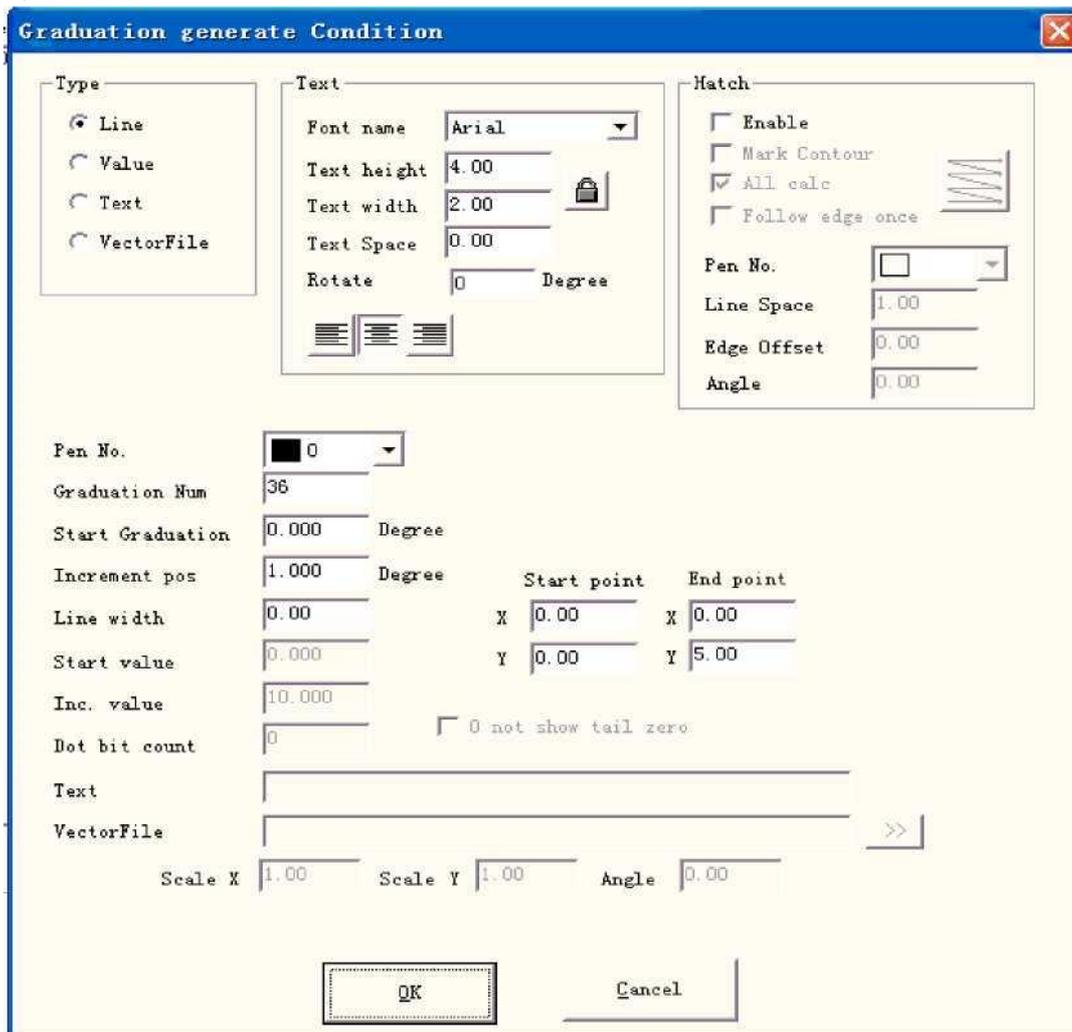


Figura 8-24 Cuadro de diálogo Crear regla

Tipo:

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

Valor: el parámetro actual es el valor del parámetro value

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 giratorio

Portón trasero:

Nº de bolígrafo: este elemento indica que se marcarán los objetos con el número de pluma seleccionado. **Número de graduación:** Los números totales de graduación deben marcarse

Iniciar graduación: Establecer la posición de inicio marcando graduación

Increment pos: el espacio entre dos líneas vecinas

Ancho de línea: establece el ancho de la línea

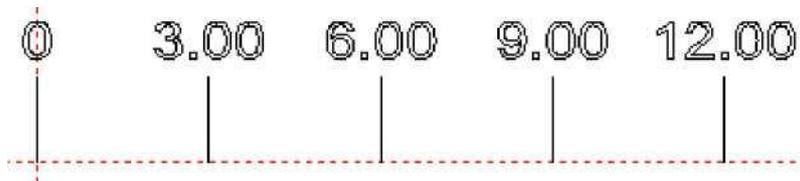
Punto de inicio: establecer el punto de inicio de la línea

Punto final: establecer el punto final de la línea

Valor inicial: establecer el valor inicial de la línea

Valor Inc.: Establecer 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



0 no muestra la cola cero: 0 no se muestra detrás de 0

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

Mensaje de texto

, Podemos compilar el

Contenido de 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: hacer una regla recta de treinta centímetros (trescientos milímetros) de largo:

Después de configurar bien el eje externo, seleccione Regla recta, haga clic en "Agregar" y luego en la ventana emergente del cuadro de diálogo que se muestra como Figura 8-24 para establecer la línea

Establezca el grado más largo diez: Hay treinta y un grados diez líneas de cero a trescientas, desde el inicio de la graduación de la pieza de trabajo, el espacio es de diez milímetros, la longitud es de siete milímetros, por lo que el "Número de graduación" es treinta y uno, "Iniciar graduación" es 0, "Increment pos" es diez, "Punto de inicio" es (cero, cero), "Punto final" es (cero, siete);

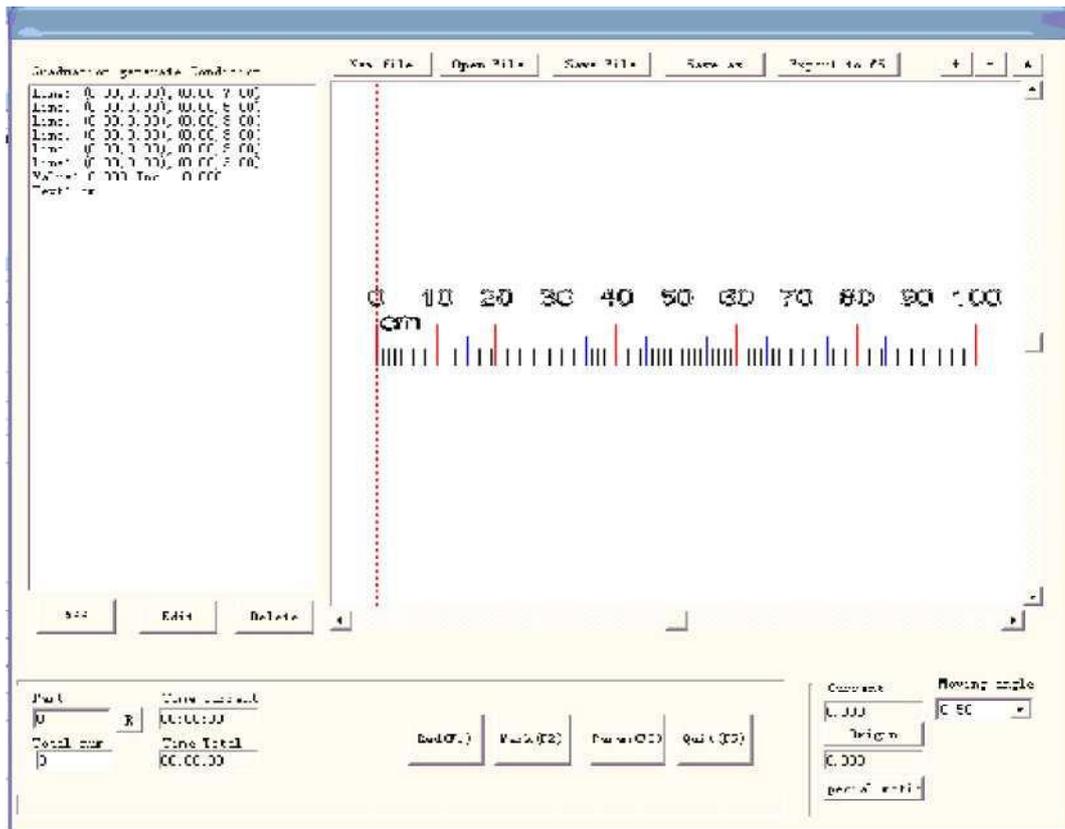
Establezca el grado cinco: Hay treinta líneas de grado cinco de cero a trescientos, desde cinco milímetros de la graduación inicial, el espacio es de diez milímetros, la longitud es de cinco milímetros, por lo que el "Número de graduación" es treinta, "Iniciar graduación" es cinco, "Incremento pos" es diez, "Punto de inicio" es (cero, cero), "Punto final" es (cero, cinco);

Establezca el grado uno: hay líneas de doscientos cuarenta grados uno de cero a trescientos, para evitar la superposición de grado diez y 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, por lo que el "Número de graduación" es sesenta, "Iniciar graduación" es uno, dos, tres, cuatro a su vez, "Increment pos" es cinco, "Punto de inicio" es (cero, cero), "Punto final" es (cero, tres);

Establezca el valor: seleccione "Valor", solo ingrese el valor de grado diez líneas, de modo que el "Número de graduación" sea treinta y uno, "Iniciar graduación" sea cero, "Increment pos" sea diez, "Valor inicial" sea cero, "Inc. valor" sea diez, "Punto de inicio" sea (cero, cero), "Punto final" es (cero, ocho);

Establezca la unidad de la regla: seleccione "Texto", "Graduación num" es uno, ingrese "Iniciar graduación" y "Punto de inicio" de acuerdo con la situación real, e ingrese el contenido de texto que puede mostrar.

Por último, la figura 8-23 pasa a:



Ahora, la regla recta de treinta centímetros completada.

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

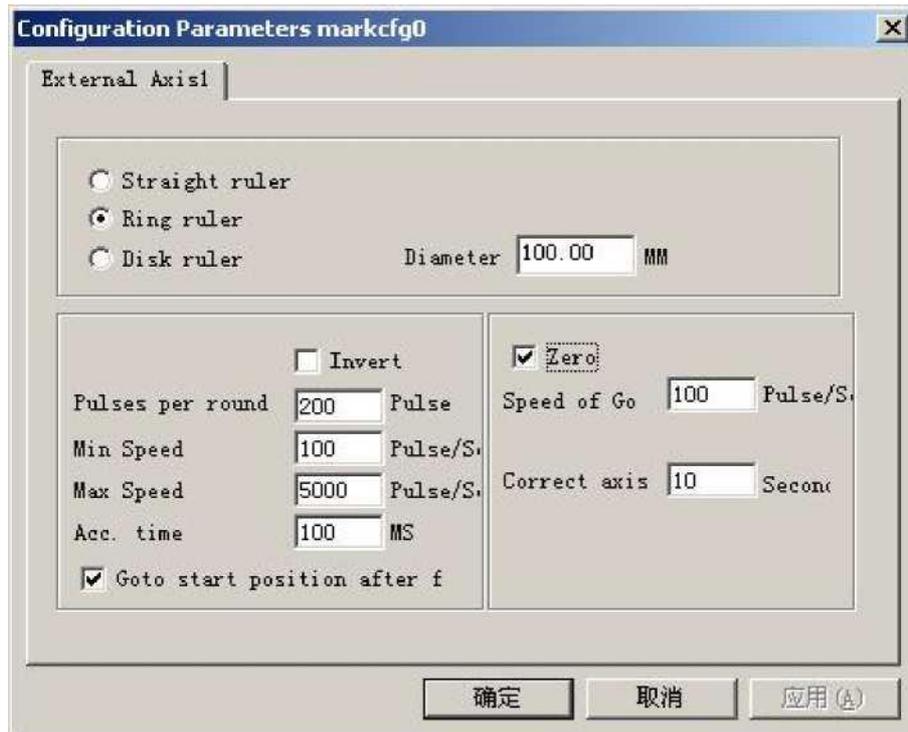


Figura 8-25 parámetros de configuración del eje de expansión

Regla recta / Regla de anillo / Regla de disco: El tipo de regla debe marcar actualmente, elija habilitar **Diámetro de pieza: la pieza** de trabajo con precisión el diámetro 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 pulso del motor del eje de expansión hace necesario 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 velocidad mínima a velocidad máxima.

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

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 piezas, 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 de corriente como punto original predeterminado antes de marcar en el caso de sin señal cero. Después de procesar una pieza, el sistema mueve el eje a la posición original automáticamente. De esta manera, cada parte se marcará en la misma posición.

Si **cero** está habilitado, Zero Switcher 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 el tiempo designado establecido por el parámetro **Tiempo de espera cero** tiene 106

reservados

caducado.

Velocidad de Goto Zero: La velocidad de movimiento cuando el eje de expansión va a cero

Eje correcto: El sistema presentará "Tiempo de espera cero" cuando no se pueda alcanzar la posición donde se ensambló el conmutador cero dentro del tiempo señalado.

Devolver "Power Ruler", de manera similar el método de hacer regla recta para completar los gráficos. Vea la figura 8-26 sobre la regla de disco:

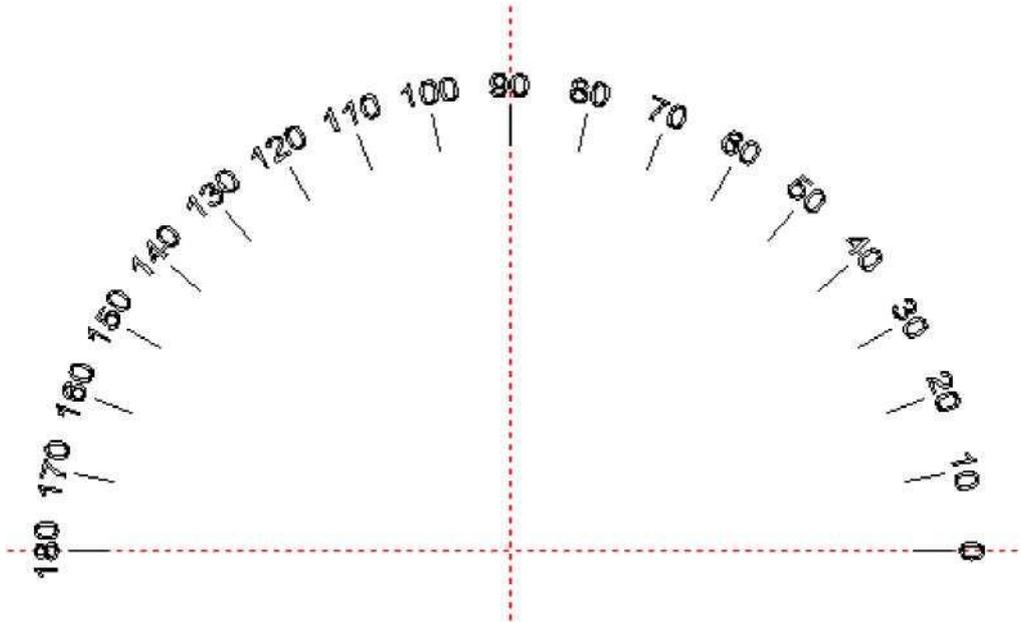


Figura 8-26 La regla de disco

8.7 Marca rotativa

Haga clic en 'Marca de rptary', aparecerá la ventana de diálogo de seguimiento

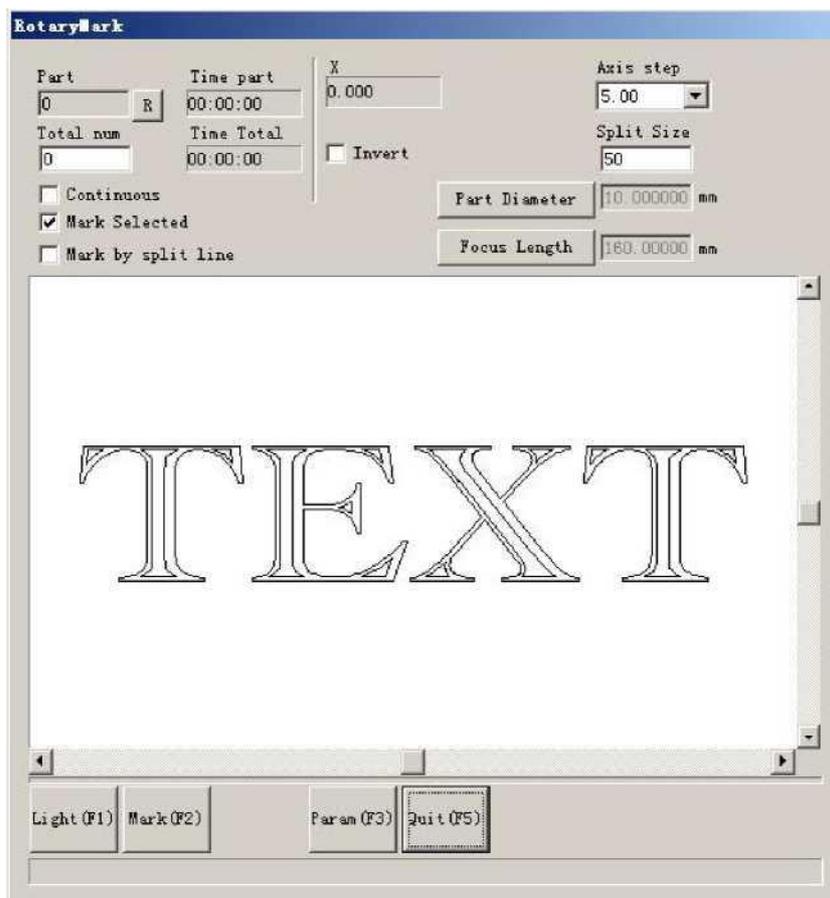


Figura 8-27

Diámetro de la pieza: haga clic en él y rellene el diámetro de la pieza.

Longitud de enfoque: haga clic en él y complete la longitud de enfoque de la lente F-0 .

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

Dos modelos divididos:

1. Marcar seleccionado: control marca tamaño a través de Configuración tamaño dividido, No clic «Marca por partir línea' al mismo tiempo, o el software se dividirá como 'marcar por línea dividida'

2. Marcar por partir línea: clic eso software será marcar como «Marca por partir línea», clic Izquierda teclado

Dos veces Para dibujar una línea dividida, haga clic con el botón derecho del ratón cerca de la línea dividida para cancelar la línea dividida. La dirección de la línea dividida es la misma con el eje giratorio.

'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 PageUp/PageDown para aumentar/disminuir la distancia.

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

Presione Ctrl+Arriba para subir y Ctrl+Abajo para bajar para el eje de expansión Y o el eje Z.

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

Número total: el recuento total debe marcar. Cuando las piezas 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 parámetro, aparecerá esta ventana de diálogo

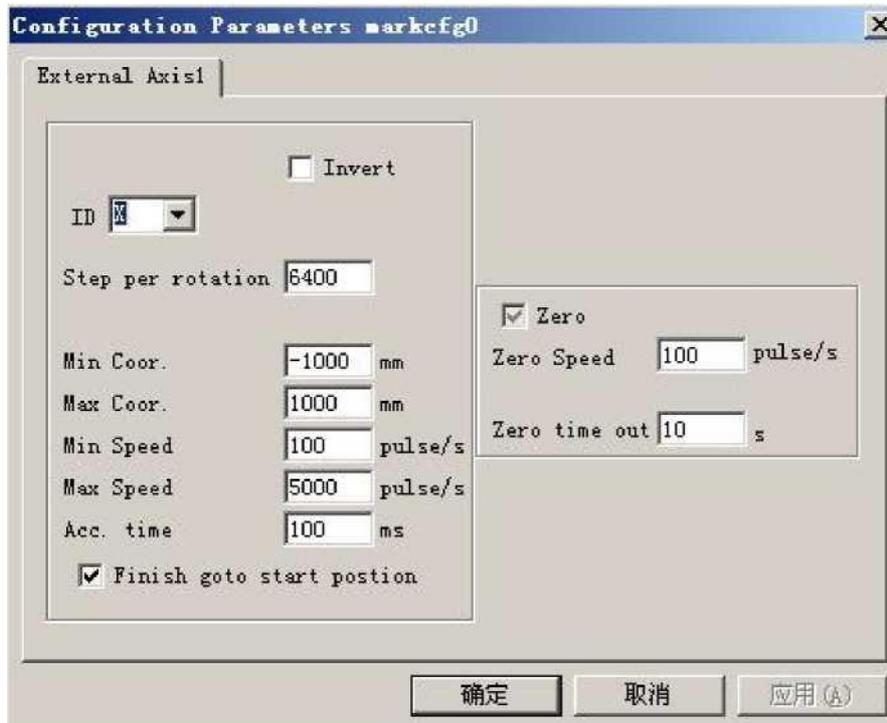


Figura 8-28

La definición de cada parámetro:

Habilitar: Habilitar eje de expansión actual.

ID: El eje de expansión actual se utilizará 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: Los números de pulso de cada ronda que gira el eje de expansión. Podemos calcularlo a través de la siguiente fórmula:

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

En el mismo:

X denota **pulsos por ronda**.

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

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

Min coord.: Las coordenadas lógicas mínimas del eje de expansión. Cuando la coordenada del objeto del eje de expansión es menor que las coordenadas mínimas, aparecerá el mensaje de advertencia.

Max coord.: 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 mínima de rotación del eje de expansión.

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

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

Goto posición inicial después de terminado: El eje de expansión volverá a la posición inicial después del marcador final.

Eje de rotación: selecciónalo, indica que el eje de expansión actual es eje de rotación. La forma de moverse es la rotación; de lo contrario, indica el procesamiento de contenido plano o el proceso de localización del eje Z.

Relación de transmisión: Eje de conexión del motor eléctrico, la relación de reducción es uno. Si hay una configuración de reducción, la relación de reducción está reduciendo la relación de configuración.

Diámetro de la pieza: La pieza de trabajo necesita marcar 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 completarse 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, el marcado de un conjunto de piezas requiere ajustar el sitio para que cada procesamiento permanezca en el mismo sitio. Por lo tanto, 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 Go zero: la velocidad de movimiento del eje de expansión que busca señal cero.

Tiempo de espera cero: establece el tiempo de encuentro del punto cero en el eje de expansión. Si lo sobrepasa, el sistema presentará "horas extras".

8.8 Girar marca de texto

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

8.9 Marca dividida 2

El módulo "Split mark2" es capaz de dividir el gran contenido 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:

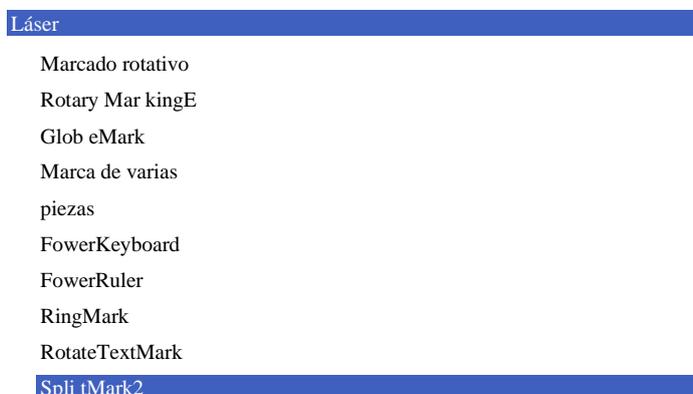


Figura 8-29 Elemento "Marca dividida 2"

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

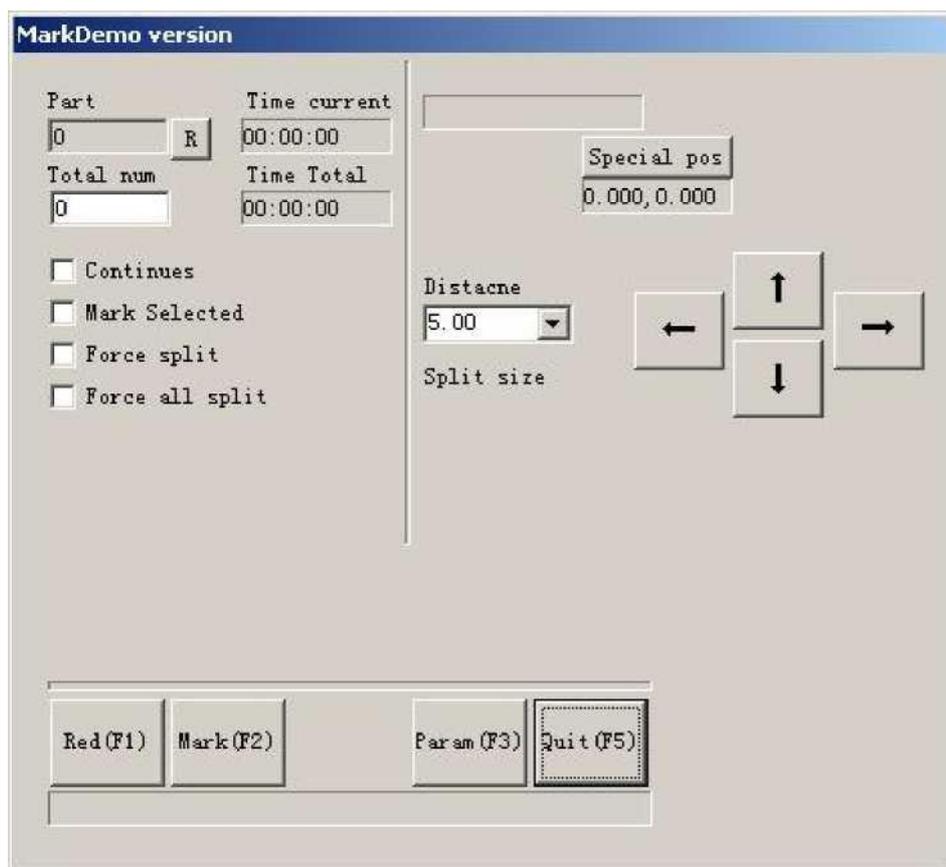


Figura 8-30 Cuadro de diálogo "Marca dividida 2"

Distancia: La distancia de movimiento cada vez que la tecla Ctrl y la tecla de flecha Izquierda/Derecha/Arriba/Abajo se presionaron juntas o haga clic en la flecha. Presione la tecla PageUp/PageDown para aumentar/disminuir la distancia.

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

Presione Ctrl+Arriba para subir y Ctrl+Abajo para bajar para el eje de expansión Y o el eje Z.

Tamaño dividido: El tamaño de marcado antes de la rotación cada vez. Al marcar la figura en la columna, siempre dividimos la figura en muchas tiras para mantener el punto de enfoque igual. Marque una tira, luego gire la columna y marque la siguiente tira, una por una, hasta que se procese toda la figura.

Nota: El **tamaño dividido** es muy importante para toda la figura. Tiene una gran influencia en el tiempo y el efecto.

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

Número total: el recuento total debe marcar. Cuando las piezas 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.

Forzar división: Divide toda la figura en partes iguales descuidando el tamaño de cada objeto. La figura 8-31 es el caso sin **la división de fuerza seleccionada**, mientras que la figura 8-32 es la que **habilita la** división de fuerza. El tamaño dividido en dos figuras es de 18 mm.

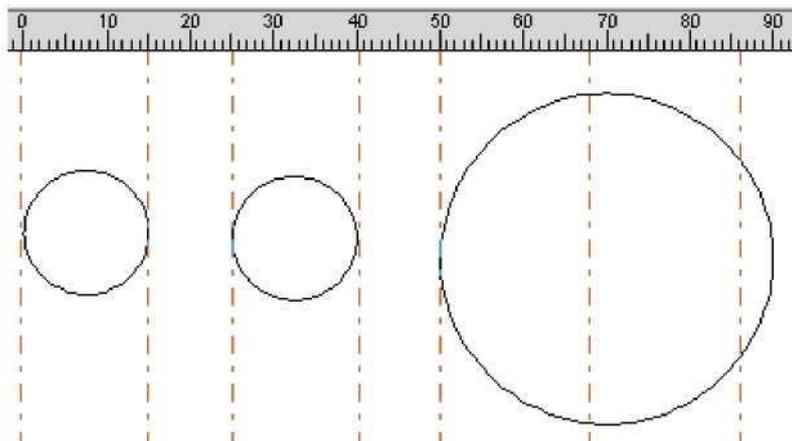


Figura 8-31 Marcado sin división forzada seleccionada

D 10 20 30 40 50 60 70 80 90
 ii En el enfermo ii ii En el ilicio ii i En el li li ii i En el ilicio ii En el ilicio ii ii En el mmm III ii ii ii ii En el ii li ii i En ninguno

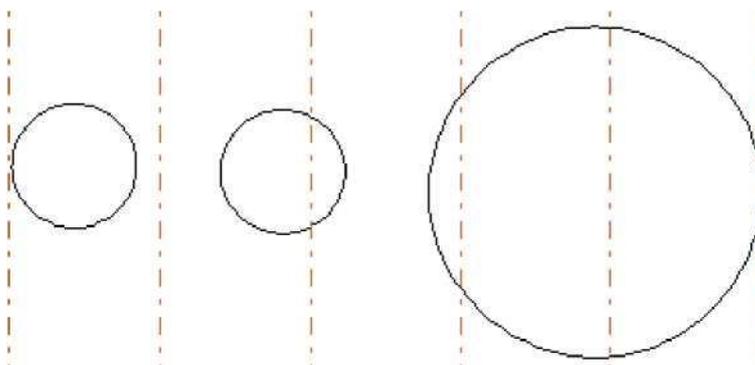


Figura 8-32 Marcado con la división de fuerza seleccionada

En la figura 8-31, los dos círculos de la izquierda 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 de división se marcarán sin división y los mayores que el tamaño de división se dividirán para marcar de acuerdo con el tamaño de división.

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 su tamaño sea menor que el tamaño dividido.

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

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

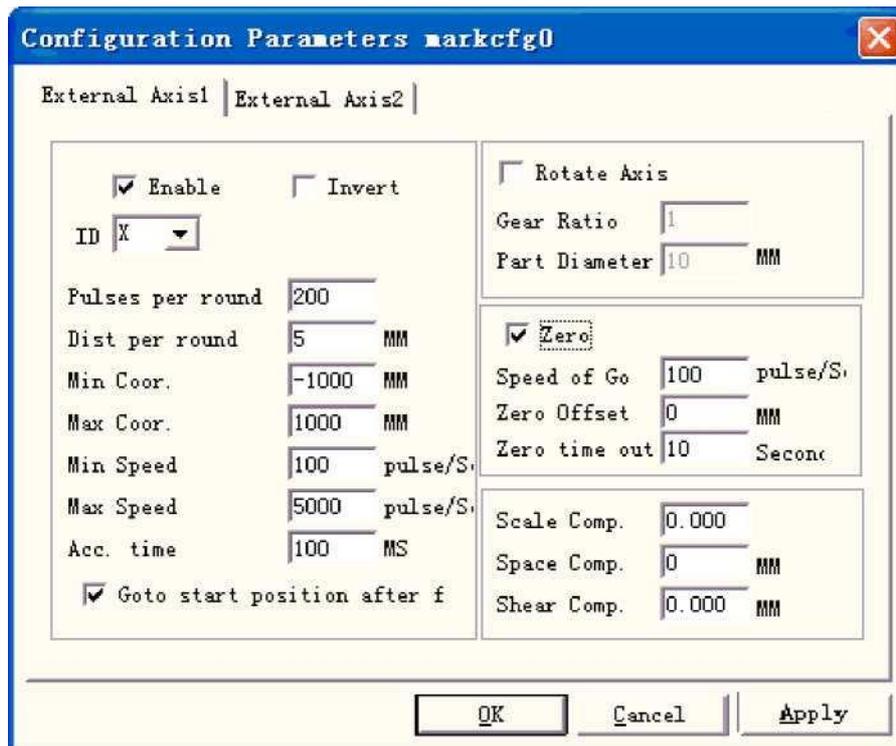


Figura 8-33 parámetros de configuración del eje de expansión

La definición de cada parámetro:

Habilitar: Habilitar eje de expansión actual.

ID: El eje de expansión actual se utilizará 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: Los números de pulso de 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-paso establecido por el controlador del motor paso a paso.

Min coor: Las coordenadas lógicas mínimas del eje de expansión. Cuando la coordenada del objeto del eje de expansión es menor que las coordenadas mínimas, aparecerá el mensaje de advertencia.

Max coor: 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 mínima de rotación del eje de expansión.

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

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

Ir a la posición inicial después de terminado: El eje de expansión volverá a la posición inicial después del marcador final.

Eje de rotación: selecciónalo, indica que el eje de expansión actual es eje de rotación. La forma de

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

Relación de transmisión: Eje de conexión del motor eléctrico, la relación de reducción es uno. Si hay una configuración de reducción, la relación de reducción está reduciendo la relación de configuración.

Diámetro de la pieza: La pieza de trabajo necesita marcar 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 completarse 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, el marcado de un conjunto de piezas requiere ajustar el sitio para que cada procesamiento permanezca en el mismo sitio. Por lo tanto, 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 Go zero: la velocidad de movimiento del eje de expansión que busca señal cero.

Desplazamiento cero: La distancia de salida del eje de expansión de corriente después de descubrir la señal cero.

Tiempo de espera cero: establece el tiempo de encuentro del punto cero en el eje de expansión. Si lo sobrepasa, el sistema presentará "horas extras".

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 la superposición en la conexión.

Compensación de espacio: Se refiere a la compensación de espacio inversa, que compensa el error de sapes entre marchas al moverse.

Compensación de cizallamiento: Cuando la máquina tiene una relación de error más grande, se crearán fenómenos de cizallamiento durante el marcado plano. Ajustar este parámetro puede eliminarlo.

Cuando todos los parámetros estén configurados, puede hacer clic en "marcar" para procesar.

Nota: 1. Utilice Corfile.exe para hacer 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 pos especial puede establecer la posición a la que se mueve el motor antes de la marca. Pulsando el botón "Posición especial" y estableciendo coordenadas de posición designadas. Luego, presione el botón "Movimiento especial" y elija 'Ir a posición especial', el motor irá a la posición que establezca. Como se muestra en la figura 8-34, figura 8-35:

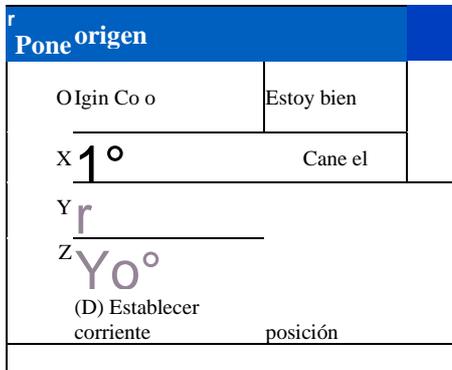


Figura 8-34



Figura 8-35

8.10 MultiFileMark

El módulo "MultiFileMark" es capaz de marcar repetidamente diferentes archivos *.ezd, evitando cambiar los archivos. Ese menú de funciones se muestra en la figura 8-36:

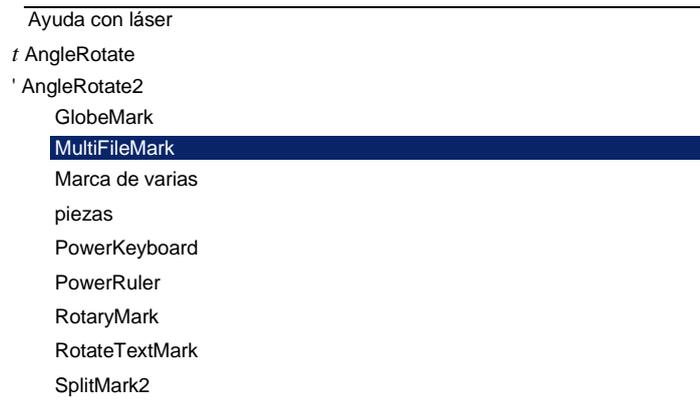


Figura 8-36

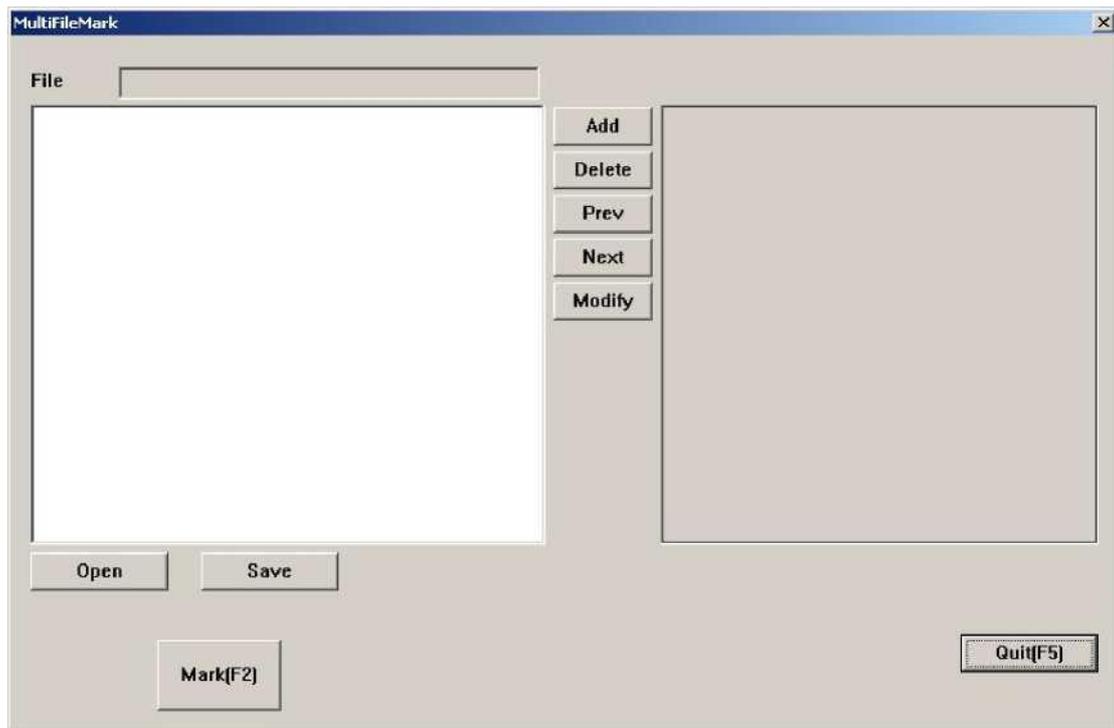


Figura 8-37

Agregar: Agregar 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 marcar automáticamente los archivos cuando la placa acepta la señal de E/S en estado de marca.



Figura 8-38

Eliminar: eliminar archivos.

Anterior, Siguiente: cambiar el orden de los archivos.

Modificar: cambiar archivo seleccionado y control de E/S condicional.

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

Guardar: guarde la elección de archivos y establezca el control de E/S condicional a *.mfd.

Abrir: abrir archivos *.mfd.

Establezca el control de E/S condicional, presione la marca, luego verifique la señal, si la señal es la misma que la configuración, se marcarán los archivos con la configuración. Si la señal coincide 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 presione el botón de marca, el cuadro de diálogo aparece como Figura 8-39. Cuando la señal concuerda con el ajuste, 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 deben ser señales de pulso, debe establecer 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 puerto 6. Presione marcar , luego aparezca la figura 8-41. Cuando la placa acepta la marca de inicio IO y establece el control de IO condicional al mismo tiempo, los archivos se marcarán solo una vez.

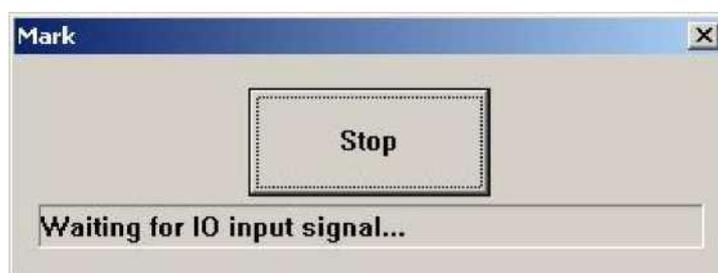


Figura 8-41

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.

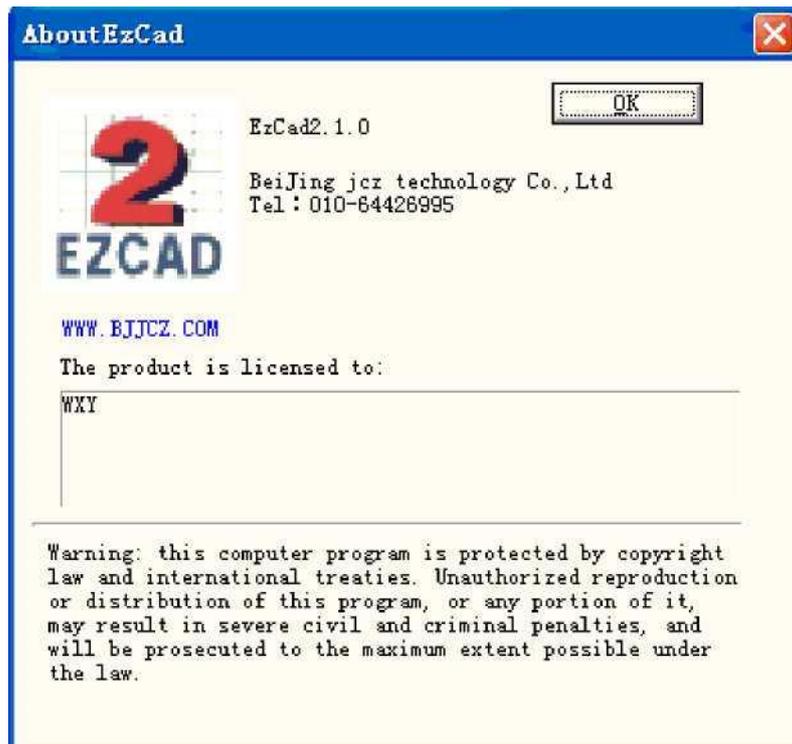


Figura 9-1 sobre EzCad2

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 plumas, de 0 a 255 numeradas, 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 del parámetro está después del color.

: este elemento indica que se marcarán los objetos con el número de pluma seleccionado. Los usuarios pueden personalizar el color haciendo doble clic en la etiqueta de color.

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

Color: el color de la pluma actual

Botón Aplicar parámetro: Los botones se muestran como Figura 10-2

Al presionar el botón, el número de lápiz del objeto actual se 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.

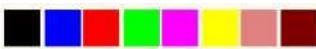


Figura 10-2 Botón para aplicar



Figura 10-3 Menú

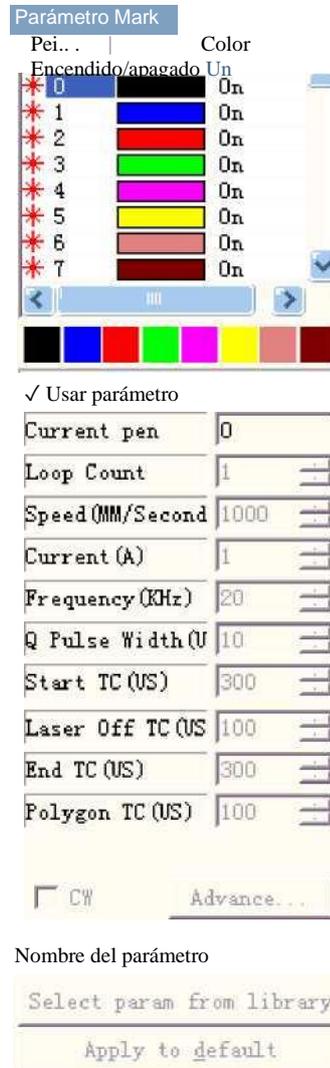


Figura 10-1 Tabla de propiedades de

10.2 Marcado de la base de parámetros

La base de parámetros de marcado es una base llena de todos los parámetros de marcado que ya han sido establecidos 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.

Seleccionar parámetro de la biblioteca: Al presionar este botón, aparecerá un cuadro de diálogo como se muestra en la figura 10.2-1.

Podemos salvar el

parámetros a archivos de disco

o a

Eliminar parámetros de los

archivos.

Curr param Save As:

"Curr param Save As" es

Se utiliza para nombrar la

corriente

Marcar parámetro en disco

como

Otra base de parámetros

nombre.

Eliminar: para eliminar el
actual parámetro base

nombre.

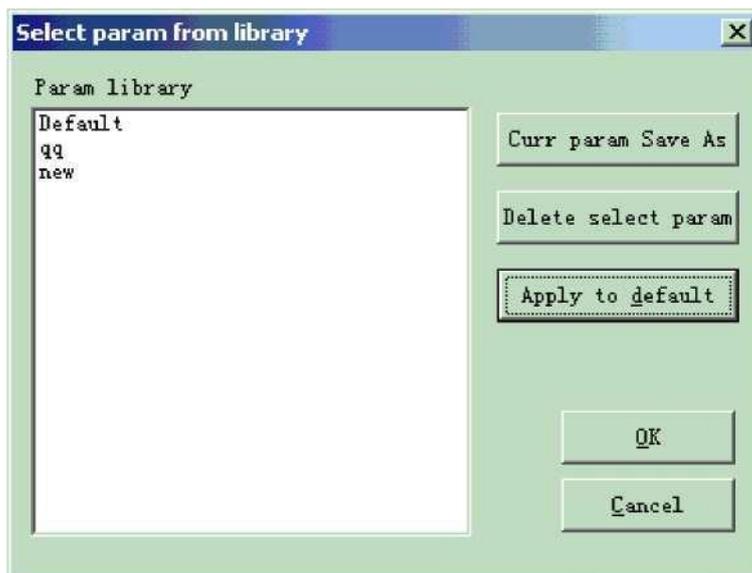


Figura 10-4 Lista base de parámetros de

Aplicar a valores predeterminados: guardar todo

El parámetro actual a

Base de parámetros "predeterminada"

nombre

Recuento de bucles: tiempos de bucle para marcar un objeto

Velocidad: la velocidad de marcado actual

Potencia / Corriente: En el modo CO2, este elemento indica el porcentaje de potencia del parámetro de marcado de corriente, y el 100% se refiere a la mayor potencia del equipo láser. En el 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 de escaneo 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 enfoque láser se mueve muy lentamente, lo que puede provocar un efecto de quemado en el punto de inicio. Para evitar esto, insertamos un retraso (**Start TC**) al principio de cada comando de marca. Cuando el láser finalmente se enciende, los espejos ya han alcanzado una cierta velocidad. Sin embargo, si este

valor es demasiado grande, se cortará la primera parte del vector. También se admite el valor negativo.

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

End TC: El parámetro **End TC** se utiliza 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.

Polygon TC: el parámetro Polygon TC se utiliza para controlar cuánto tiempo esperará el software en los puntos de conexión vectorial. 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 inicial del siguiente vector (puntos de conexión poligonal). En otras palabras, este temporizador se aplica al final de todos los vectores en una serie de vectores conectados, excepto al último (el final del último está controlado por el **parámetro End TC**). Los tres puntos conectados en un cuadrado o los puntos de conexión intermedios en un círculo de polilínea son ejemplos de puntos que el **parámetro Polygon TC** puede afectar. El punto de inicio del cuadrado está controlado por 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 | Jump Dist TC: Después Cada movimiento de salto, el sistema retrasará un poco A continuación, ejecute el siguiente comando. El El tiempo de retardo se calcula mediante la siguiente fórmula:

Retraso total = (Distancia de salto *Jump Dist TC)
+

Posición de salto TC

Compensación final: solo cuando está en alta velocidad

operación o este parámetro no es necesario establecerlo. Éste

El parámetro se utiliza para marcar un poco más como un

Incremento final al final de una operación.

Se admite el valor negativo.

Acc Distance: En aquellas aplicaciones que exigir un marcado láser sin variación de intensidad, Tenemos que añadir un segmento acelerado antes de la Punto de inicio para alcanzar el marcado homogéneo Resultados.

Tiempo puntual: Este parámetro se utiliza para establecer el Marcar el tiempo si hay objetos de punto.

Modo de punto vectorial/Pulso por punto: Marcar el gráfico vectorial usando el modo de punto y forzar el número de pulso mientras se marca cada punto

Modo de optimización YAG: Mientras marca en el material de alta reflexión con láser YAG, optimice la aritmética de la trama. Nota: la función se utiliza para resolver las líneas irregulares al marcar en el material de alta reflexión utilizando el láser YAG. Si desea utilizar esta función, debe conectar la

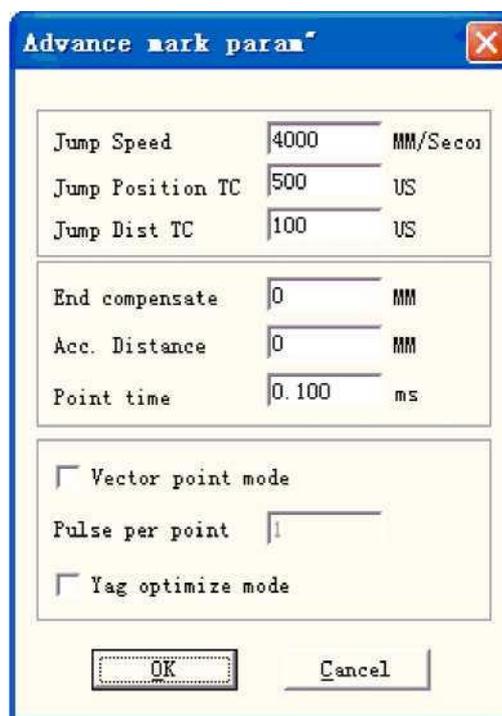


Figura 10-5 Avanzado

señal PWM a la señal de modulación de pulsos del Q-switch.

Ahora vamos a ponerlo en práctica:

Marque un rectángulo con tamaño 40^20 y rellénelo con los siguientes parámetros: **Marcar contorno / Desplazamiento de arista = 0 / Distancia de línea = 1.0 / Ángulo de sombreado = 0 / Sombreado unidireccional**

Establezca los parámetros de marcado de esta manera:

Nombre del parámetro: XX — el nombre que los usuarios personalizan (fácil de entender significa eso.); Número 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: 5KHZ;
Inicio TC: 300;
Fin TC: 300;
Polígono TC: 100;
Posición de salto TC: 1000;
Distancia de salto TC: 1000;
Compensación final: 0;
Distancia de acc.: 0;
Puede haber varios resultados para marcar este rectángulo eclosionado.

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

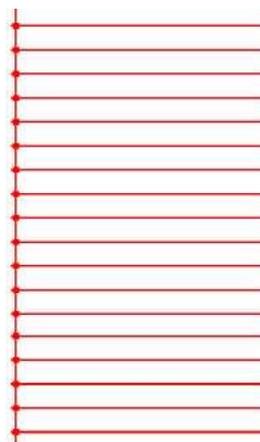


Figura 10-6 Caso #1

Figure 10-7 Case #2

Caso #2: Las líneas de escotilla y el borde se cruzan (efecto burn-in). (Figura 10-7) Esto se debe a que el valor **inicial de TC** es demasiado pequeño y debe ser mayor.

Caso #3: Resultado uniforme. (Figura 10-8)

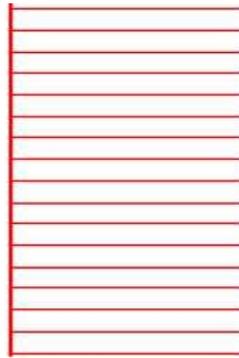


Figura 10-8 Caso #3

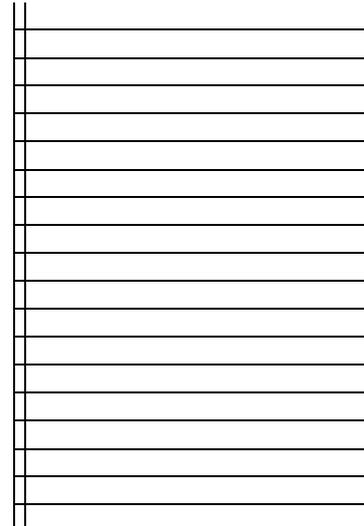


Figura 10-9 Caso #4

Diferentes fabricantes utilizan diferentes fuentes láser y escáner (gavlo), por lo que los rendimientos también son diferentes. A veces, sin embargo, cuando los usuarios modifican **el TC de inicio**, las líneas de sombreado y el borde no se pueden superponer. Aquí los usuarios deben establecer el **parámetro de distancia Acc** (valores de 0.05 a 0.25). Pero esto puede causar el 4° caso: las líneas de escotilla están más allá del borde, como muestra la Figura 10-9. Los usuarios pueden aumentar **el valor inicial de TC** o disminuir el **parámetro de distancia Acc**, y si los dos parámetros se ajustan bien, habrá un resultado perfecto.

- Ajustar **Fin de la CT:**

Aún marque el rectángulo rayado mencionado anteriormente

Aquí hay tres casos posibles sobre las líneas de escotilla y las posiciones relativas del borde. Caso #1: Las líneas de relleno y el borde están separados, como muestra la Figura 10-10. Esto se debe a que el **TC final** es demasiado corto y los usuarios deben aumentarlo.



Figura 10-10 Caso #1

Figure 10-11 Case #2

Caso #2: Efecto de quemado como muestra la Figura 10-11. Esto se debe a que la **CT final** es demasiado larga, y

Los usuarios necesitan acortarlo.

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

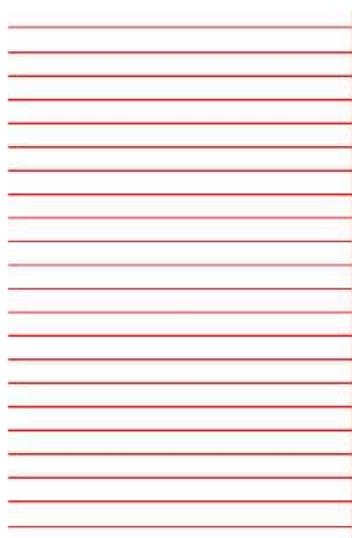


Figura 10-12 Caso 3

Figure 10-13 Case 4

Diferentes fabricantes utilizan diferentes fuentes 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 se pueden superponer. Aquí los usuarios deben establecer la **compensación final** (valores de 0.05 a 0.25). Pero esto puede causar el 4º caso: las líneas de escotilla están más allá de la frontera, como muestra la Figura 10-13. Los usuarios deben bajar la **compensación final** para alcanzar el resultado perfecto.

- Ajustar **la posición de salto TC | Jump Dist TC** :

A continuación se muestran los pasos de ajuste:

Establezca los valores de los dos elementos de TC de salto (valor de TC de posición y valor de TC de distancia) como 0 y, a continuación, marque el rectángulo.

Si el segmento inicial y el segmento final de la línea de sombreado están doblados, los usuarios deben aumentar los valores de los dos Jump TC hasta que no aparezca ningún pliegue.

Nota: El Jump TC es demasiado grande y puede influir en la eficiencia del marcado. El escáner (gavlo) tiene un mejor rendimiento, cuanto menor sea el valor de los dos Jump TC.

- Ajustar **TC de polígono:**

Si marca un rectángulo con tamaño 40^20, puede encontrar tres resultados posibles sobre las esquinas del rectángulo:

Caso # 1: Como muestra la Figura 10-14, se cambia a ángulo de arco que debería ser ángulo recto, y esto se debe a que **el TC del polígono** es demasiado corto, aquí los usuarios deben aumentar el valor.



Figura 10-14 Caso #1



Figura 10-15 Caso #2

Caso #2: Como muestra la Figura 10-15, aunque el ángulo correcto es lo que debería ser, la esquina del ángulo está marcada con fuerza, y esto se debe a que el Polygon TC es demasiado largo, aquí los usuarios deben acortar el valor.

Caso #3: Como muestra la Figura 10-16, es en ángulo recto y no hay marcas pesadas. Este es el resultado que queremos.

Figura 10-16 Caso #3

Cuando termine de configurar estos parámetros, puede comenzar a marcar. Se recomienda que los usuarios no modifiquen bien los parámetros que se han ajustado bien. Si se cambiaran, el resultado también se cambiaría.

Los usuarios pueden usar la misma forma 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 marcas

La barra de control de marcas se encuentra en la parte inferior de la ventana principal de la interfaz, como se muestra en la figura 10-17.

Luz: Este elemento se utiliza para marcar el marco del objeto sin salida láser para que los usuarios sean convenientes para orientar la pieza de trabajo. Esta función está disponible en aquellas máquinas láser que tienen luz guía.

La tecla "F1" es la tecla de acceso directo de esta función para el espectáculo de luces de guía.

Mark: para ejecutar el marcado

La tecla "F2" es la tecla de método abreviado 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 mark

Total: El total cuenta que el comando mark debe ejecutarse. El valor disminuiría 1 automáticamente después de que el comando mark se haya ejecutado cada vez. No está disponible en el modo de marcado continuo. Cuando se 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 método abreviado de esta función.

10.4 Parámetros de la máquina

10.4.1 Parámetro de campo

Ver Figura 10-18

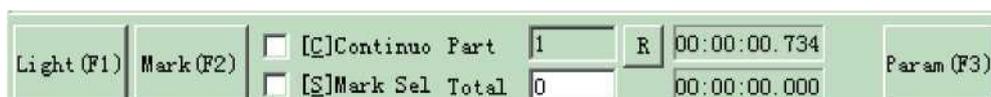


Figura 10-17 Barra de control

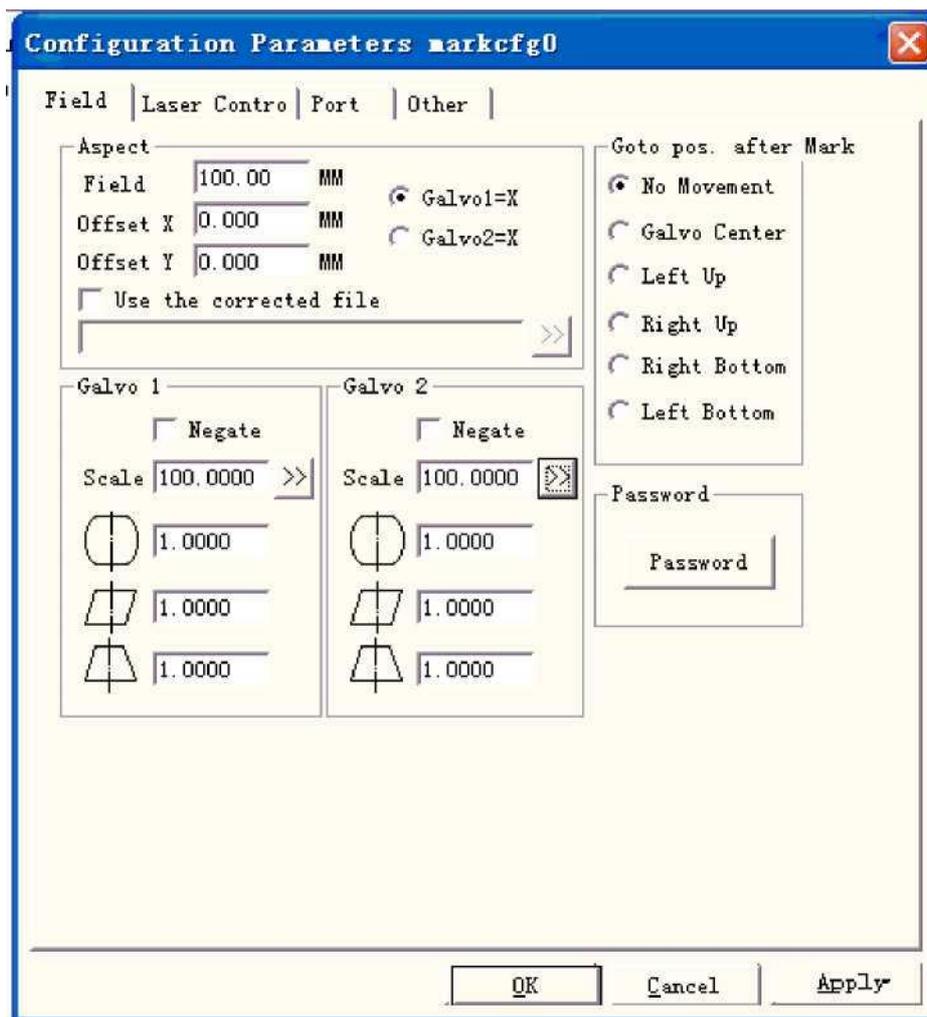


Figura 10-18 Parámetro de

Campo: el rango más amplio para el marcado

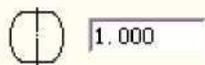
Gavlo 1=x: la pista de gavlo 1 usad como el eje X Gavlo 2=x: la pista de gavlo 2

usad como el eje X Desplazamiento X: La distancia de desplazamiento en la dirección X del cabezal de escaneo.

Desplazamiento Y: La distancia de desplazamiento en la dirección Y del cabezal de escaneo.

Utilice el archivo corregido: Utilice el archivo de corrección generado por nuestro CorFile.exe soft.

Negar: la dirección opuesta al gavlo actual



Este elemento se refiere al coeficiente de corrección de distorsión, 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, tendrá que aumentar el coeficiente en la dirección del eje X para la Figura 10-20 y reducir el coeficiente en la dirección del eje X para la Figura 10-21.

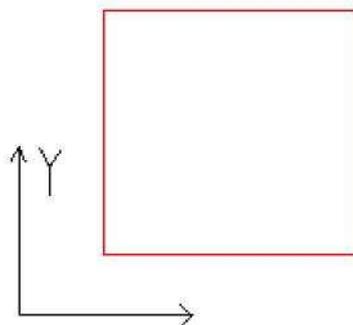


Figura 10-19 Su diseño

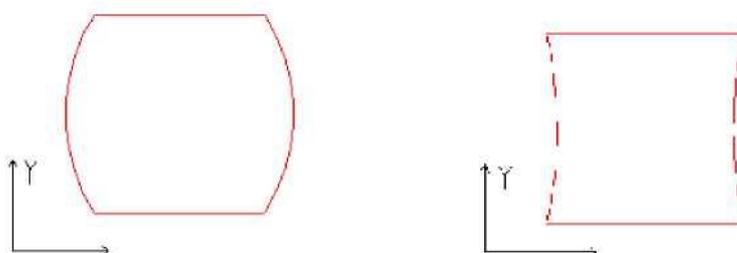


Figura 10-21 Trabajo



Figura 10-20 Trabajo marcado

Este elemento indica el coeficiente de corrección del paralelogramo y el valor predeterminado es 1,0

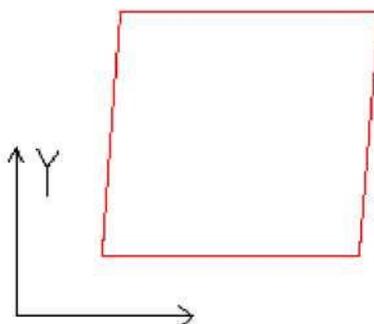


Figura 10-22 Trabajo marcado

Escala: Se refiere al porcentaje de flexión, y el valor predeterminado es 100%. Este parámetro se ajustará cuando el tamaño de recorte marcado sea diferente del tamaño de configuración. Si el tamaño del recorte es más pequeño que el diseñado, los usuarios pueden elevar este parámetro; Si el tamaño de corte es mayor que el diseñado, los usuarios pueden reducir este parámetro.

Nota: Si hay algunas distorsiones con el escáner láser (gavlo), los usuarios deben ajustar primero las distorsiones y luego el porcentaje de flexión.

(rango de 0,875 a 1,125). Si su diseño es como se muestra en la Figura 10-19 pero el trabajo marcado es la Figura 10-22, tendrá que ajustar este parámetro para corregirlo.

Al establecer la escala, podemos presionar el bot  y aparecerá un cuadro de diálogo como figura 10-23.

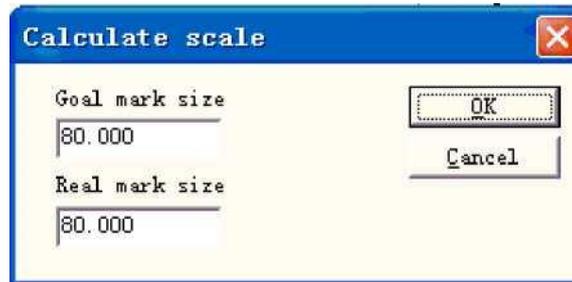


Figura 10-23 Establecer la escala

Tamaño de la marca de gol: 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 al terminar de marcar la contraseña: **después de establecer la contraseña, debemos ingresarla para que pueda ingresar al cuadro de diálogo Parámetro.**

10.4.2 Parámetro de control láser

Ver Figura 10-24:

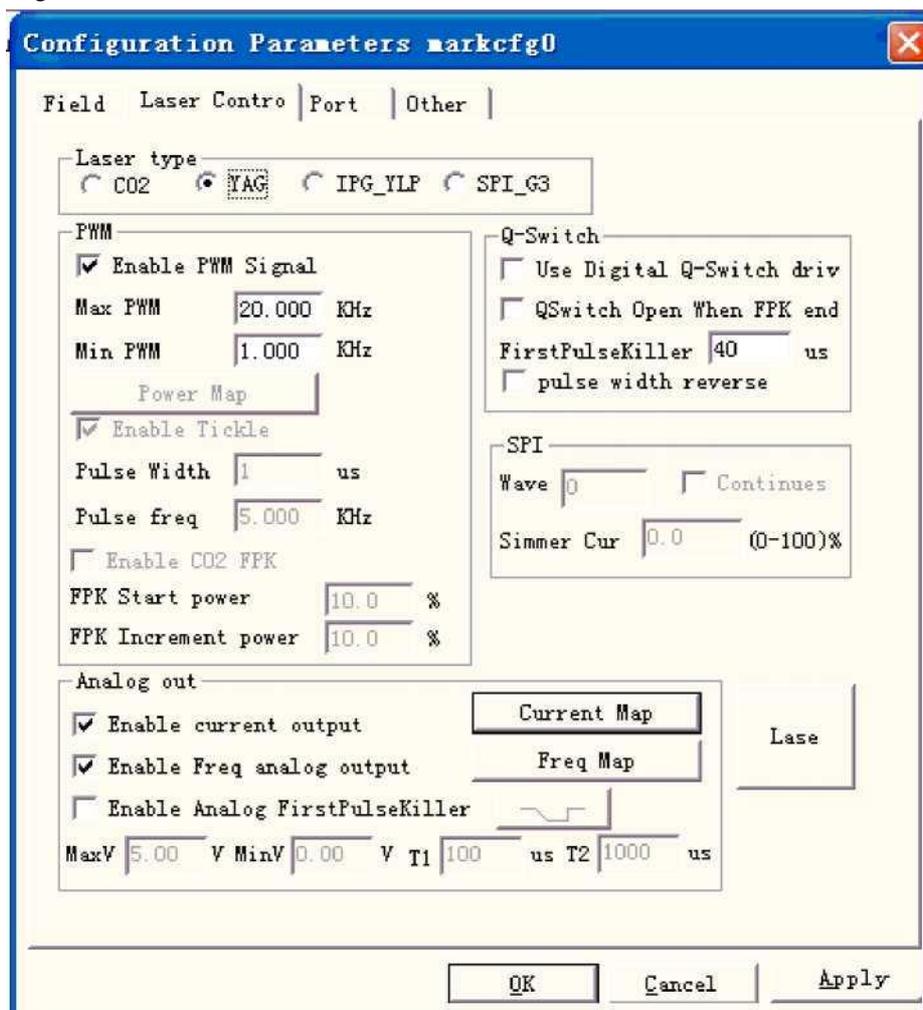


Figura 10-24 Parámetro láser

Tipo de láser:

Co2: Indica que el tamaño actual del láser es láser Co2.

YAG: Indica que el tamaño actual del láser es láser YAG.

IPG: Indica que el tamaño actual del láser es láser IPG.

SPI_G3: Indica que el tamaño actual del láser es láser SPI.

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 PWM máx.: la frecuencia máxima de las señales PWM

Habilitar cosquillas: Deje que las señales de preionización se activen para algunas fuentes de láser de CO2.

Ancho de pulso: el ancho de pulso de las señales de preionización

Período de pulso: la frecuencia de las señales de preionización

Utilice el controlador Digital Q-switch: Esta función es para Q-switch digital. Si marca esta función, los puertos de salida 1 y 2 no se pueden aplicar para otro propósito. Este modo se diseña principalmente para el controlador Digital Q de Guilin Xingchen

Q-switch Abierto cuando F.P.KFin: Si está marcada, el Q-switch modulación señal empezar

pulsando después de que el retraso de FPS haya expirado. De lo contrario, el pulso del interruptor Q comienza al final del retraso de inicio TC y, coincidentemente, con el comienzo de la señal FPK.

First Pulse Killer (F.P.K): el tiempo que dura para la primera supresión del pulso

Ancho de pulso invertido: invierta la señal PWM. Ver figura 10-25

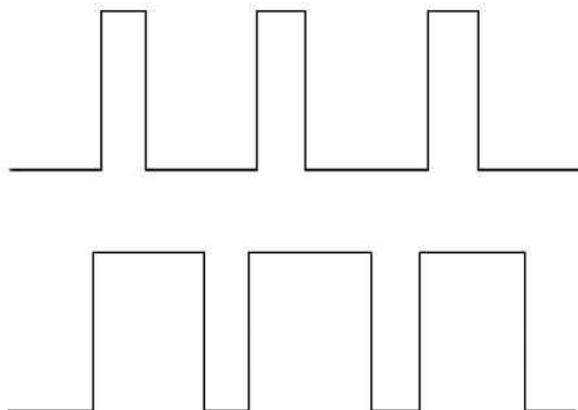


Figure 10-25 pulse width reverse

Habilitar salida analógica de potencia: habilite la tarjeta de control para emitir la señal analógica que se utiliza para controlar la potencia del láser.

Power Mapping: Esta es la función de enmendación de potencia, utilizada para establecer los porcentajes de potencia de la personalizada y la correspondiente, como muestra la Figura 10-26. Si el porcentaje de potencia personalizado no está en las pantallas del cuadro de diálogo Energía, 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 se utiliza para controlar la frecuencia Q-Switch

Mapeo de frecuencia: Esta es la función de enmienda de frecuencia, utilizada para establecer los

porcentajes de frecuencia de la personalizada y la correspondiente, como muestra la Figura 10-27.

Habilitar FPK de CO2: puede eliminar el efecto de quemado al principio.

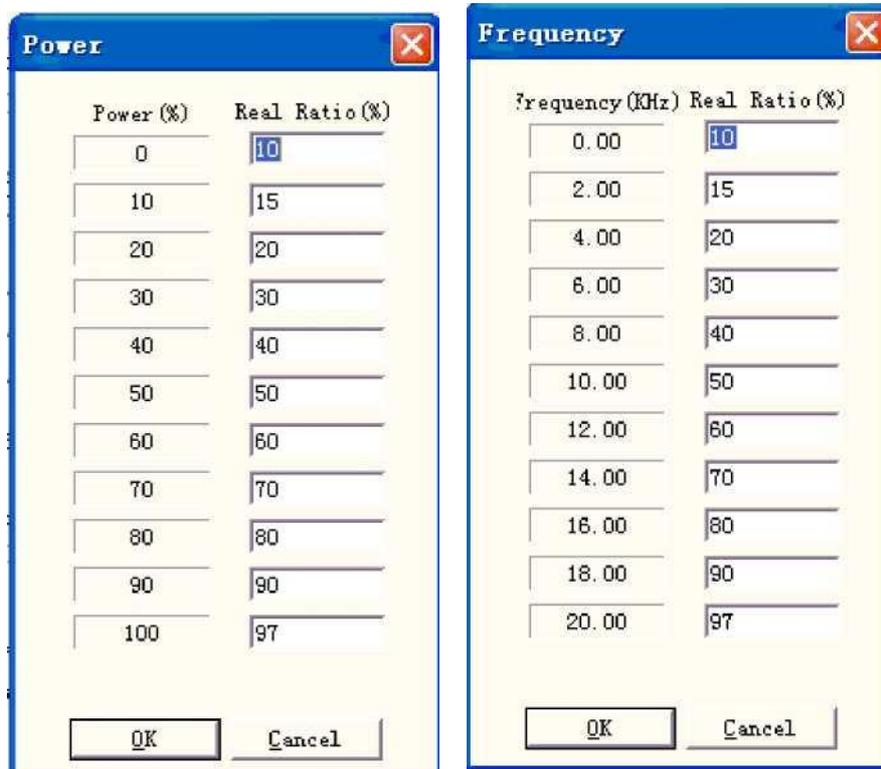


Figura 10-26 Cuadro de diálogo Power Map Figura 10-27 Cuadro de diálogo Mapa de frecuencia

Habilite Analog First Pulse Killer:

Max: Voltaje máximo de FPK analógico.

Min: Voltaje mínimo de FPK analógico.

T1: Tiempo que la señal FPK cambia de voltaje máximo a voltaje mínimo o voltaje inverso.

T2: Si el intervalo de tiempo entre el láser apagado y el láser encendido es menor que T2, el FPK no emitiría.

—* : La dirección en la que cambia el FPK.

Sobre el T1 y T2 podemos ver la figura 10-28:

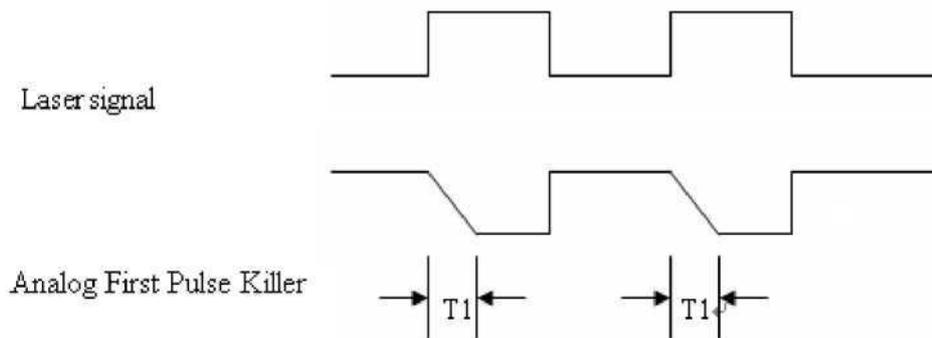


Figura 10-28

Láser de prueba

Se utiliza para probar si el láser funciona normalmente o no. Presione el botón "prueba láser" presentando

Cuadro de diálogo que se muestra en el gráfico 10-29:

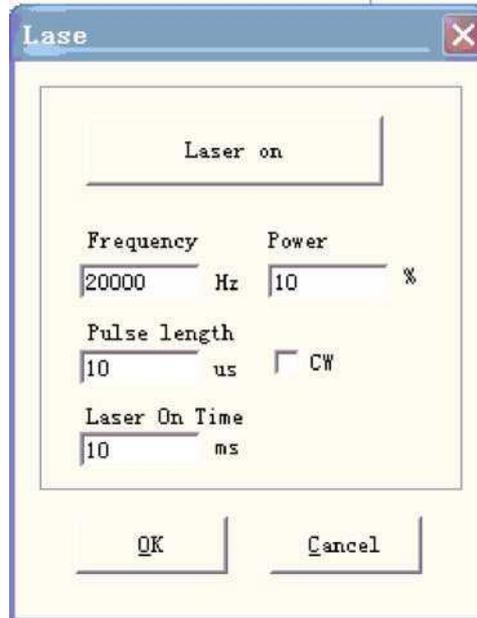
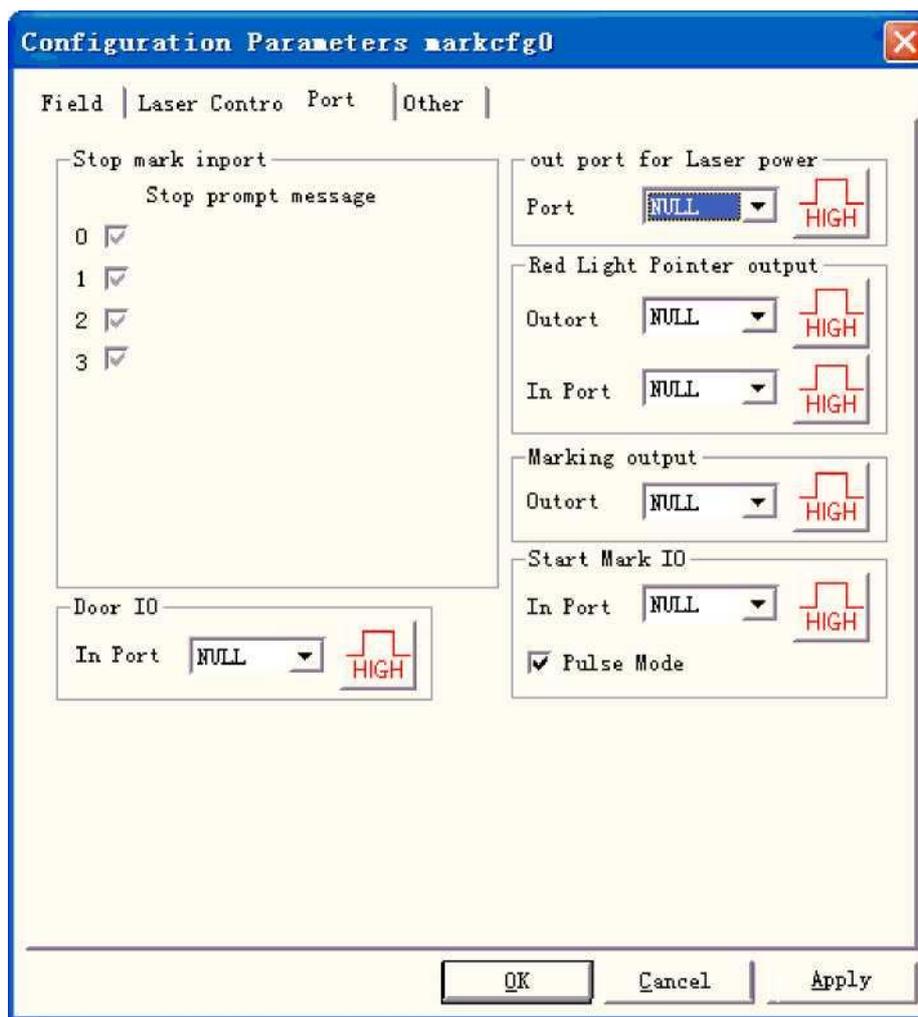


Figura 10-29 Cuadro de diálogo Probar láser

Complete la frecuencia, la potencia, el ancho de pulso y el láser a tiempo y presione "Láser encendido". Después de que el LÁSER se abra y se cerrará cuando llegue a la hora señalada.

10.4.3 Parámetro de puerto

El parámetro del puerto del equipo se muestra en el gráfico 10-30:



Cuadro de diálogo Parámetro de puerto Figura 10-30

Detener el puerto de entrada de marcado: Cuando está en proceso de marcado, si el sistema detecta que hay una señal de entrada correspondiente, la operación de marcado actual finalizará y solicitará a los usuarios información de error.

Puerto de salida para alimentación láser: El puerto se puede utilizar para controlar la fuente de alimentación láser. Si configura este puerto, se muestra un botón 'Apagar' en la barra de marcado, vea la figura

Red (F1)	Mark (F2)	<input type="checkbox"/> [C]Continue Part	0	R	Apagar	00:00:00
		<input type="checkbox"/> [S]Mark Sel Total	0		Parámetro (F3)	00:00:00

E/S de puntero de luz roja: El sistema emitirá Highlevel al puerto de salida designado cuando se muestre la luz de guía.

Marcado IO: El puerto designado emitirá voltaje de alto nivel (compatible con TTL) mientras está en marcado.

Iniciar Mark IO: En estado inactivo, el software iniciará la marca si detecta el alto nivel de voltaje desde el puerto designado

Modo de pulso: Marcar esta opción significa que el suave recibe la señal de inicio como modo de pulso, de lo contrario es como modo de nivel.

10.4.4 Otro

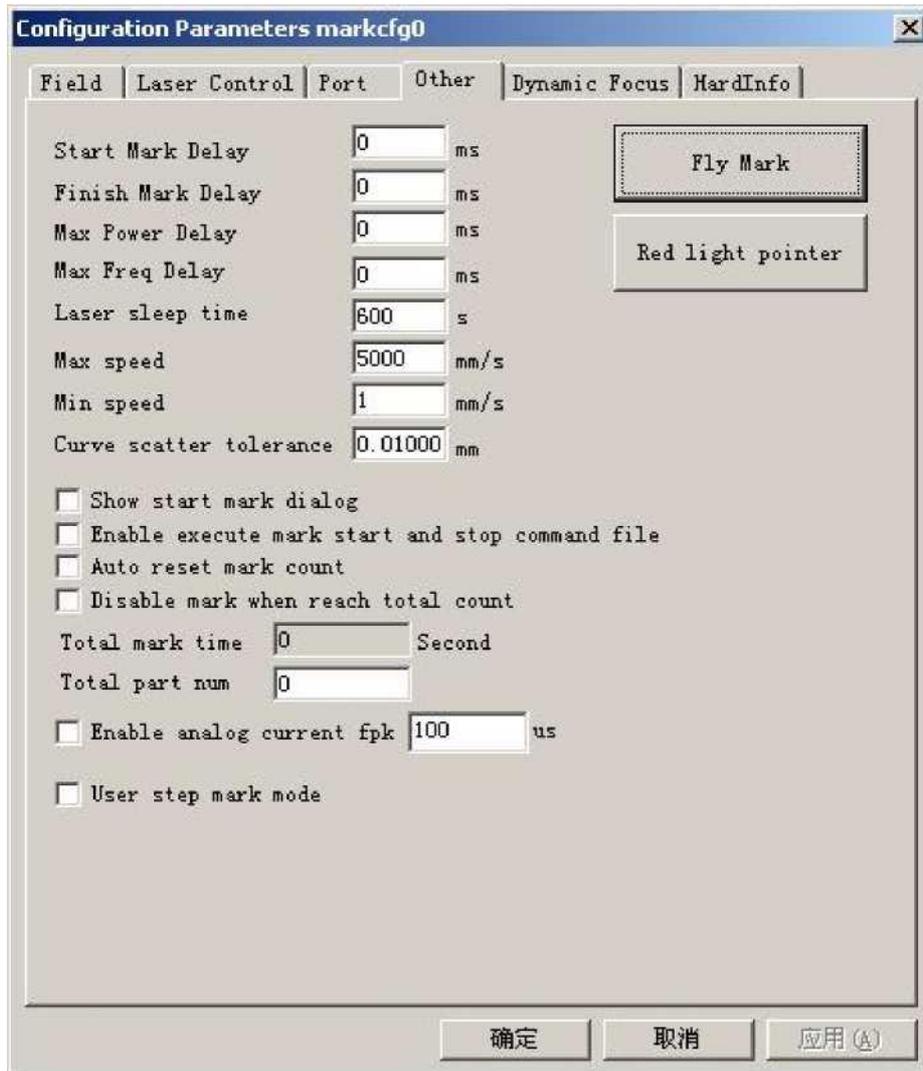


Figura 10-31 Cuadro de diálogo Otros parámetros

Iniciar retraso de marca: El retraso antes de marcar.

Finalizar retraso de marca: El retraso después de marcar

Retardo de potencia máx.: El máximo se reparte cuando la potencia del láser se cambia de 0% a 100% durante el marcado. Cuando el rango de potencia se cambia menos del 100% durante el marcado, el tiempo es menos proporcional al vaule Max. 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 láser es muy rápida, este valor puede ser de 0 ms.

Retardo de frecuencia máx.: Igual que el retardo de potencia máximo

Mostrar cuadro de diálogo de marca de inicio: Cada vez que se le pregunta si marcarlo antes del marcado

Habilitar el archivo de comando de inicio y detención de la marca de ejecución: cuando la marca se inicia y finaliza necesita ejecutar primero un archivo de comandos.

Después de habilitar esta función, cuando se inicia el marcado, el sistema buscará el documento .bat inicio bajo el software actual de contenido automáticamente y lo ejecutará; Una vez finalizado el marcado, el sistema buscará el documento .bat parada bajo el software actual de contenidos automáticamente y lo

ejecutará.

El formato del documento bat es simple, puede usar el software de edición textual (por ejemplo: el bloc de notas, la tableta, etc. el otro software) para dirigir la compilación. Bat es el documento de texto de código ASCII puro, en total tiene 3 órdenes.

1. El examen entradapuerto Órdenes EN para ejemplo IN2=1
expresión sistema

puerto de entrada de examen 2, si IN2 es el nivel alto hacia abajo lleva a cabo, de lo contrario se ha esperado a que IN2 se vuelva alto.

2. El puerto de salida del establecimiento ordena OUT, por ejemplo OUT4=1, la expresión sistema de establecimiento puerto de salida 4 son los niveles altos.

3. El Hora demorar Órdenes DEMORAR para ejemplo
RETRASO=1000, expresión sistema Hora

Retraso de 1000 milisegundos.

Recuento automático de marcas de restablecimiento: después de la detención de marcas, el software restablece automáticamente el recuento de marcas

Desactivar marcar al alcanzar el recuento total: establezca el recuento total, cuando la cantidad alcanzada, el software no continuará marcando.

Modo de marca de paso de usuario: Cuando el marcado según el establecimiento del movimiento de distancia más pequeña de Galvo, retrasa el tiempo fijo después de cada distancia de movimiento, esta función se utiliza principalmente en la potencia del láser fuerte que golpea la profundidad, el retraso del paso es mayor, el láser marca en la posición de pausa profundamente.

Habilitar fpk de corriente analógica: el momento en que 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.

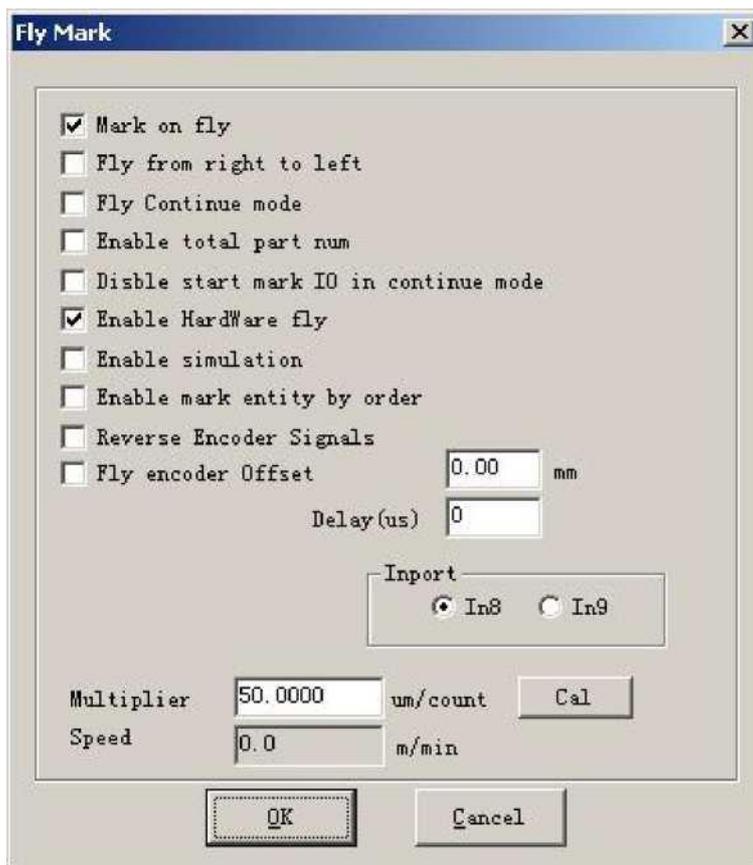


Figura 10-32 Cuadro de diálogo Conjunto de marcas de vuelo

Marca de vuelo: al elegir este elemento se refiere a habilitar la función "Marca de mosca".

Volar de derecha a izquierda: al elegir este elemento, se indica que la dirección de la línea de transmisión es de derecha a izquierda.

Modo de continuar volar: Elegirlo indica que marcar objeto es continuo, es decir, necesitamos marcar contenido en objeto continuo. (Tales como: alambre, cable y así sucesivamente).

Activar número total de pieza: Al seleccionarlo, se indica que la marca "número total" establecida es efectiva. **Deshabilitar Start Mark IO en modo continuo:** indica que el software no prueba el puerto de marca de inicio al marcar un objeto continuo. De lo contrario, el software probará la señal de entrada mientras marca cada vez.

Habilitar modo de vuelo de hardware: Indica que el uso del codificador de rotación sigue la velocidad lineal automáticamente.

Habilitar simulación e: Indica que el uso del método de hardware de simulación produce velocidad lineal. Requiere velocidad de designación.

Habilitar volar según el orden de los objetos: Al seleccionarlo se indica que el software marcará el contenido según 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.

Señales del codificador inverso: las señales del codificador se invierten.

Fly encoder Offser: la posición de marcado está delante de la real.

Inport: elija el puerto de la señal de vuelo para la versión 2.2.6 o actualización de la placa.

Coefficiente de velocidad de vuelo: La fórmula de cálculo se muestra de la siguiente manera:

$$\text{Coeficiente de velocidad de vuelo} = \frac{\text{perímetro de la rueda del tacómetro codificador}}{\text{pulso del codificador por revolución}}$$

Puntero de luz roja:

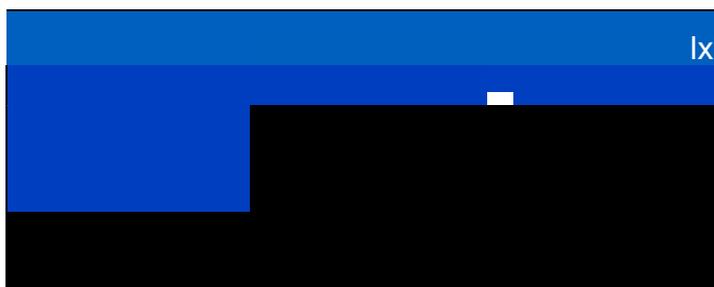
Retardo de frecuencia máx.: Igual que el retardo de potencia máximo

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, devuelva la superficie del software, haga clic en "Param" y luego en la ventana emergente del cuadro de diálogo que se muestra como siguiente Figura, aparecerá después de la parada de la marca cada vez, el Apuntamiento láser rojo siempre existe.



10.4.5 HardInfo

The image shows a dialog box titled "Configuration Parameters markcfg0" with a close button (X) in the top right corner. The dialog has a tabbed interface with the following tabs: "Field", "Laser Control", "Port", "Other", "Dynamic Focus", and "HardInfo". The "HardInfo" tab is currently selected and active. Inside this tab, there are five input fields, each with a label to its left:

- Board Type: USB LMC
- Board Version: 2.2.0
- Custom: General custom
- Function Code: 0x0001
- SN: 11208709

At the bottom of the dialog, there are three buttons: "确定" (OK), "取消" (Cancel), and "应用 (A)" (Apply).

Hay Tipo de placa, Versión de placa, SN en HardInfo.



C E R T I F I C A T E

ATTESTATION CERTIFICATE OF MACHINERY DIRECTIVE

Technical file of the company mentioned below has been observed
2006/42/EC Machinery Directive has been taken as references for these processes

Company Name : ANHUI CODODS LASER TECHNOLOGY DEVELOPMENT CO., LTD

Company Address : Industrial Park Weiji Town, Xuzhou City, Jiangsu Province,
China

Related Directives and Annex : Machinery Directive 2006/42/EC

Related Standards : EN 60204-1:2018; EN ISO 12100:2010

Product Name : LASER MARKING MACHINE

Report No and Date : CCTS220819069SX

Product Brand/Model/Type : VK-20FL-A, VK-30FL-A, VK-50FL-A, VK-100FL-A, VK-200FL-A,
VK-20FL-B, VK-30FL-B, VK-50FL-B, VK-100FL-B, VK-200FL-B,
VK-20FL-C, VK-30FL-C, VK-50FL-C, VK-100FL-C, VK-200FL-C,
VK-20FL-D, VK-30FL-D, VK-50FL-D, VK-100FL-D, VK-200FL-D

Certificate Number : M.2022.206.C77019

Initial Assessment Date : 30.08.2022

Registration Date : 31.08.2022

Reissue Date/No : -

Expiry Date : 30.08.2027


UDEM International Certification
Auditing Training Centre Industry
and Trade Inc. Co.

The validity of the certificate can be checked through www.udem.com.tr. The CE mark shown on the right can only be used under the responsibility of the manufacturer with the completion of EC Declaration of Conformity for all the relevant Directives. This certificate remains the property of UDEM International Certification Auditing Training Centre Industry and Trade Inc. Co. to whom it must be returned upon request. The above named firm must keep a copy of this certificate for 15 years from the registration of certificate. This certificate only covers the product(s) stated above and UDEM must be noticed in case of any changes on the product(s)

Address: Mutlukent Mahallesi 2073 Sokak (Eski 93 Sokak) No:10 Çankaya - Ankara - TURKEY

Phone: +90 0312 443 03 90 Fax: +90 0312 443 03 76

E-mail: info@udemltd.com.tr www.udem.com.tr



MEDIDAS PREVENTIVAS

Medidas de protección colectiva

- ✓ Los locales con dispositivos láser estarán protegidos y señalizado, así como el propio equipo láser.
- ✓ Instalar una luz intermitente en la zona de acceso a los locales donde se ubique el dispositivo láser de 3B o 4, que se active cuando el equipo se encuentre en funcionamiento.
- ✓ Colocar mamparas específicas o salas independientes para las operaciones de corte, soldadura o perforación con dispositivos láser.
- ✓ Retirar de la zona de trabajo con equipos láser todo producto explosivo, inflamable o disolventes.
- ✓ La trayectoria del haz debe acabar al final de su recorrido sobre un material con reflexión difusa y propiedades técnicas adecuadas.
- ✓ Los láser de clase 3B y 4 deberán disponer de carcasa de protección, sistema de confinamiento y enclavamiento.
- ✓ No permitir la presencia de haces en zonas de paso.
- ✓ No dejar el láser desatendido.
- ✓ Limitar la duración y nivel de exposición.
- ✓ Programas adecuados de mantenimiento preventivo de los equipos láser.
- ✓ Utilizar equipos de protección individual adecuados:
 - Norma EN 207: protección individual de los ojos.
 - Norma EN 208: para gafas de protección para ajuste láser.

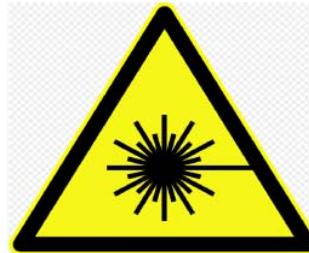


VIGILANCIA DE LA SALUD

Si usted sufre alguna enfermedad o problema ocular, se encuentra en tratamiento, tiene alguna patología/enfermedad o se encuentra embarazada, acuda a tú Unidad de Medicina del Trabajo, previa cita, para su valoración médica.



En Madrid - Unidad de Vigilancia de la Salud del CSIC: 915681931/32/33 v.salud@orgc.csic.es
En el resto de España - Sociedad de Prevención FREMAP: 902 16 61 61



PARA MÁS INFORMACIÓN...

- ✓ RD 486/2010 de 23 de abril, sobre la protección de la salud y la seguridad de los trabajadores contra los riesgos relacionados con la exposición a radiaciones ópticas artificiales.
- ✓ NTP 654.



SEGURIDAD EN TRABAJOS CON LASER



CARACTERÍSTICAS DEL LASER

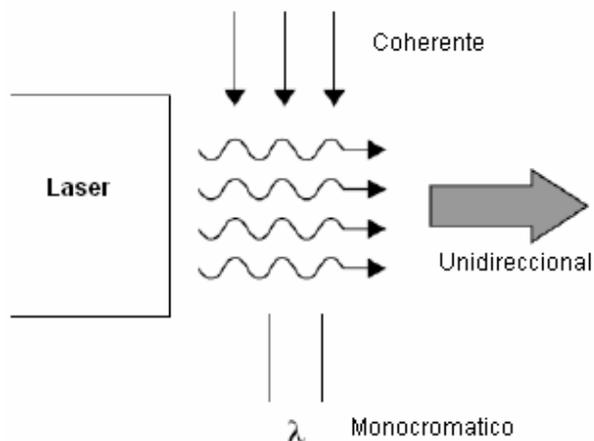
Definición

LASER: *Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation* (Amplificación de la luz por emisión estimulada de radiación). Es un dispositivo susceptible de producir o amplificar la radiación electromagnética en el intervalo de la longitud de onda de la radiación óptica, principalmente mediante el proceso de emisión estimulada controlada.



Propiedades del láser

- ✓ **Coherente:** ondas oscilan en fase.
- ✓ **Monocromática:** única longitud de onda.
- ✓ **Unidireccional:** muy pequeña divergencia angular.



Aplicaciones

Se pueden encontrar multitud de aplicaciones en cualquier sector de la sociedad actual. Estas incluyen campos tan dispares como la electrónica de consumo, la informática, investigación, diagnóstico y tratamiento médico, así como el mecanizado, soldadura o sistemas de corte en sectores industriales y militares.

EFFECTOS EN LA SALUD

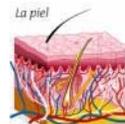
Riesgos para la salud

Ojos

- ✓ Órgano más sensible. Especialmente la región visible e infrarrojo próximo (400-1400 nm).
- ✓ La exposición a la radiación directa o indirecta puede causar quemaduras en la cornea o retina.
- ✓ En condiciones de falta o ausencia de luz, la posible penetración del haz en el ojo será elevada debido a la dilatación de la pupila en la oscuridad.



Piel: quemaduras por la exposición de la piel a la radiación directa del láser. Puede producirse carcinógenesis en determinadas longitudes de onda.



Otros Riesgos

Riesgo de explosión: Por ignición de una sustancia explosiva.



Riesgo de incendio, por ignición de una sustancia inflamable.

Riesgo eléctrico, por presencia de diferencias de potencial altas en algunos dispositivos láser.

Riesgo mecánico: como consecuencia de los elementos móviles accesibles, mecanismos de transmisión, etc.

Riesgos químicos, por el empleo de sustancias como gases de proceso, de funcionamiento y de procesamiento de materiales, por la emisión de contaminantes tóxicos (incluyendo emisión de nanopartículas).

Proyección de partículas, durante operaciones de corte, perforado o soldadura de materiales.

Contaminación ambiental, producida por:

- ✓ Material vaporizado procedente de la incidencia del láser.
- ✓ Gases procedentes de sistemas láser con circulación de gas.
- ✓ Vapores procedentes de la evaporación de fluido criogénico.

CLASIFICACIÓN DE LÁSERES

La clasificación de un láser en categorías de riesgo, permite identificar la peligrosidad del mismo y está basada en el Límite de Emisión Accesible (LEA) para el usuario:

- ✓ **Clase 1:** Seguros en condiciones razonables de utilización.
- ✓ **Clase 1M:** Como la Clase 1, pero no seguros cuando se miran a través de instrumentos ópticos como lupas o binoculares.



- ✓ **Clase 2:** Los reflejos de aversión protegen el ojo aunque se utilicen con instrumentos ópticos.
- ✓ **Clase 2M:** Como la clase 2, pero no seguros cuando se utilizan instrumentos ópticos.
- ✓ **Clase 3R:** Láseres cuya visión directa es potencialmente peligrosa pero el riesgo es menor y necesitan menos requisitos de fabricación y medidas de control que la clase 3B.
- ✓ **Clase 3B:** La visión directa del haz es siempre peligrosa, mientras que la reflexión difusa es normalmente segura.
- ✓ **Clase 4:** La exposición directa de ojos y piel siempre es peligrosa y la reflexión difusa normalmente también. Pueden originar incendios.

