

Maxphotonics Co., Ltd.

Maxmarking 2

Руководство пользователя

Версия: v2.0.1

содержание

I. Обзор	4
1.1 Maxmarking 2 Введение программного обеспечения	4
1.2 Руководство	6
II. Файл	6
2.1 Создать	7
2.2 Открыть	7
2.3 Закрыть	8
2.4 Сохранить и сохранить как	8
2.5 Импорт векторной диаграммы	9
2.6 Настройка системы	10
2.7 Недавний (последний) файл	15
2.8. Очистить свежий файл.	15
III. Редактировать	15
3.1 Вырезать, копировать, вставлять и	16
3.2 Отменить и повторить	16
3.3. Выберите «Все» и «Выбрать инверсию».	16
3.4. Группировка и разгруппировка	16
3.5 Комбинация и нескомбинация.	17
IV. Рисование	17
4.1 Прямая линия	18
4.2 Круг	20
4.3 Прямоугольник	22
4.4 Многоугольник	23
4.5 Дуга	24
4.6 MultiLine (сглаженная кривая по точкам)	26
4.7 Текст	26
4.8 Изображение (картинки)	34
4.9 Импорт векторной картинки	35
4.10 Штрих-код	36
4.11 Время ожидания	38
V. Редактирование	38
5.1 Копирование	39
5.2. Возврат к началу	40
5.3 Преобразование MultiLine	41
5.4 Разрыв MultiLine	42
5.5 Трансформация	42
5.6 Пластик (операции «объединения»)	46
5.7 Выровнять	48
5.8 Сместить	49

5.9 Обрезать	50
5.10 Разделить текст	51
VI. Просмотр	51
6.1 Перевод, увеличение, уменьшение и увеличение Zoom Pick	52
6.2 Отображение	53
6.3 «Линейка», «Сетка» и «Центр курсора»	53
6.4 Объекты	53
6.5 Параметры	54
6.6 Свойства	57
VII. Особенности	60
VIII. Маркировка	61
IX. Лазер	63
9.1 Поворотная маркировка	64
9.2 Разделительная маркировка	64
9.3 Режим маркировки педалей	64
X. Примечания	64
10.1 Помощь	65
10.2 Обновление	65
10.3 О компании	65

I. ОБЗОР

1.1 Maxmarking 2 - введение в программное обеспечение.

Maxmarking 2 - это промышленное программное обеспечение для лазерной маркировки, разработанное компанией Maxphotonics Co. Ltd. и оно имеет следующие преимущества в сравнении с другими, ранее применяемыми ПО: простое, гибкое, эффективное и практичное, что является значительным новшеством.

Программное обеспечение Maxmarking 2 прост в установке, пользователю просто нужно скопировать установочный пакет на жесткий диск и дважды щелкнуть на исполняемую программу Maxmarking 2.exe в папке для запуска.

1.1.1 Условия эксплуатации

Требования к оборудованию, операционной среде программному обеспечению следующие:

- (1) Операционная система: Windows XP SP3 и версия выше
- (2) Процессор: 1,5 ГГц и выше, память ОЗУ: 2 ГБ или более, жесткий диск: свободное место выше 1G

1.1.2 Программные функции

Это программное обеспечение выполняет следующие функции:

- Рисование и маркировка основной геометрической фигуры;
- Поддержка дизайна и маркировки текста, рисунка, векторного рисунка и бар-кода;
- Поддержка маркировки переменного текста, серийного номера, даты и импортированного файла;
- Поддержка функции замены текста и выполнение операций увеличения, уменьшения и сброса в тексте серийного номера.
- Поддержка маркировки векторных рисунков (форматы, такие как dxf, dwg и plt) и растровых изображений (такие форматы, как jpg, gif и png);
- Мощная функция настройки и графического редактирования;
- Поддержка работы графического моделирования (объединение, обрезка и пересечение) и трансформация (панорамирование, размер, поворот, наклон, масштабирование и зеркальное отображение);
- Бар-код поддерживает различные шрифты (шрифт TrueType, шрифт SHX mongline и шрифт штрих-кода);
- Бар-код поддерживает режим разворота, прямоугольный режим и режим круга;
- Существует 256 номеров пера (слоев), поэтому различные объекты могут быть установлены с различными параметрами маркировки;
- Сильная функция заполнения. Существуют четыре вида типов заполнения (линия, двойная линия, дуга и кольцевая);
- Параметры маркировки могут быть легко отрегулированы, а база параметров настроена для выбора и использования напрямую;
- Изображение гальванометра можно отрегулировать, а красный свет на эффект маркировки будет скорректирован; (The galvanometer image can be adjusted, and the red light on the marking effect is corrected;)
- Поддержка маркировки угла поворота и угла разбиения;
- Поддержка режима маркировки с подключением педали, чтобы облегчить использование установки.

1.1.3 Описание интерфейса.



 **Интерфейс запуска:** Когда программа запускается, отображается интерфейс запуска (Рисунок 1-1), и программа выполняет операцию инициализации в фоновом режиме.



Рисунок 1-1 Maxmarking 2. Запуск программы.

 **Основной интерфейс:** Основной интерфейс Maxmarking 2 показан на рисунке 1-2 и в основном содержит панель инструментов, список объектов, панель атрибутов, чертежную панель, панель инструментов рисования, список параметров маркировки, строку состояния и панель управления маркировкой.

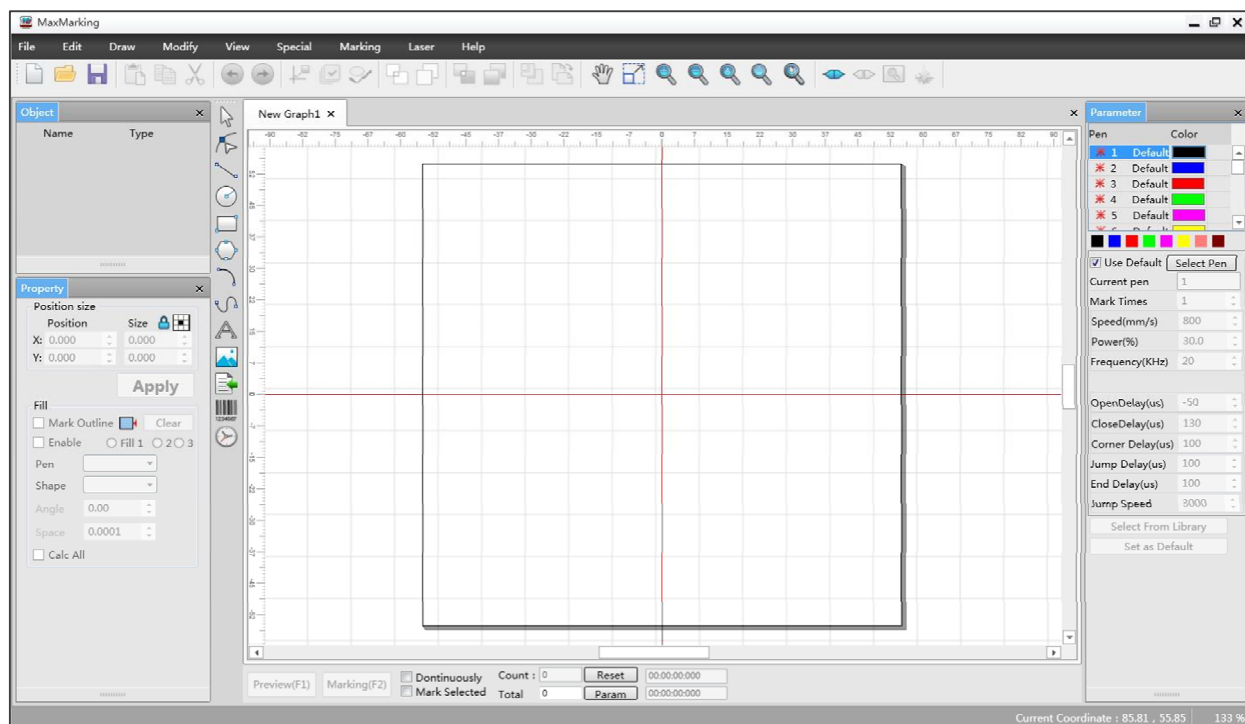


Рисунок 1-2. Maxmarking 2. Основное рабочее окно.

1.2 РУКОВОДСТВО ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

1.2.1 Консолидация контента

В этом руководстве будет представлено использование программного обеспечения в соответствии с последовательностью главного меню интерфейса Maxmarking 2 и в основном состоит из девяти частей: «Файл», «Редактирование», «Рисование», «Изменить», «Вид», «Специальный», «Маркировка», «Лазер» и «Справка».

1.2.2 Другие заявления

Право программного обеспечения зарезервировано компанией Maxphotonics Co. Ltd., и любая организация или физическое лицо не должны копировать и изменять содержимое программного обеспечения без разрешения и разрешения компании.

II. ФАЙЛ

Панель меню файла в основном реализует общую работу файлов, таких как функция «Создать», «Открыть», «Закрыть», «Сохранить», «Сохранить как», «Импорт векторного рисунка», «Настройка системы», «Недавний (последний) файл» и «Очистить последний файл», см. Рис. 2-1..

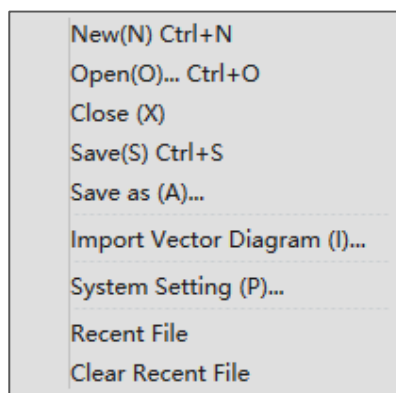




Рисунок 2-1. Подпункты меню "File".

2.1 СОЗДАТЬ

Функция «New» используется для создания нового документа маркировки, система откроет новое рабочее окно во время создания и имена будут предложены последовательно: New Graph 1, New Graph 2... Аналогичного результата можно достичь используя иконку .

2.2 ОТКРЫТЬ

Функция «Открыть» “Open” используется для открытия файлов «mps», сохраненных на жестком диске. При выборе подменю «Открыть» программное обеспечение откроет окно, открывающее файл (рисунок 2-2), для которого требуется выбрать путь к файлу для открытия.

Значок панели инструментов, который соответствует функции «Открыть», есть , но вы не можете открыть файл, который не соответствует файловому формату mps.

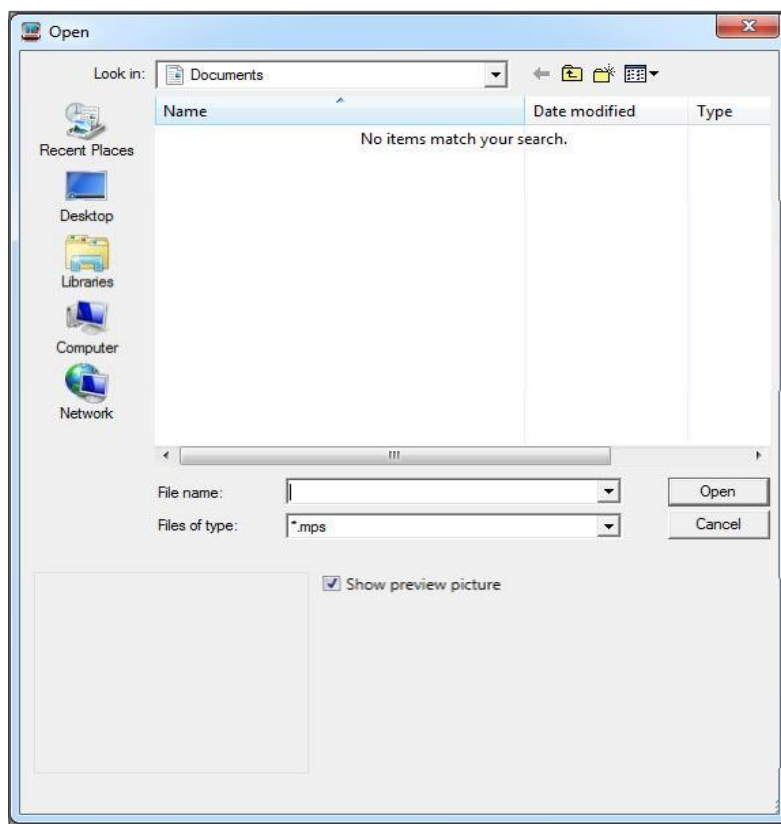



Рисунок 2-2. Пункт меню "Open".

2.3 ЗАКРЫТЬ

Подменю «Заккрыть» “Close” в основном используется для закрытия документа маркировки, который в настоящее время используется, если документ сохранен, он будет сохранен напрямую и закрыт. Если новый документ не будет сохранен, появится окно, в котором вам предложат сохранить файл до закрытия.

2.4 СОХРАНИТЬ И СОХРАНИТЬ КАК

Подменю «Сохранить» “Save” сохраняется в документе маркировки, который рисуется и редактируется с текущим именем файла, «Сохранить как» “Save as”- это сохранить документ маркировки, который в настоящее время рисуется и редактируется (рисунок 2-3), и оба могут реализовать функцию сохранения документов.

Значок панели инструментов, который соответствует «Сохранить», .

Если текущий файл уже имеет свое имя, он будет использовать имя файла для сохранения текущего редактирования.

Документ во время операции «Сохранить» или откроется диалоговое окно сохранения (рисунок 2-3), в котором вам необходимо выбрать путь, имя файла и сохранить тип файла для сохранения (отредактировать файл или выполнить файл).

Независимо от того, имеет ли текущий файл имя файла, команда «Сохранить как» всегда открывает диалоговое окно файла, в котором вам необходимо указать новое имя файла для сохранения; старый файл не будет переписываться.

Существует два типа сохранения файлов: «Сохранить как», которые являются соответственно файлом редактирования и исполняемым файлом. Исполняемый файл может быть использован для маркировки на мобильном терминале APP напрямую.

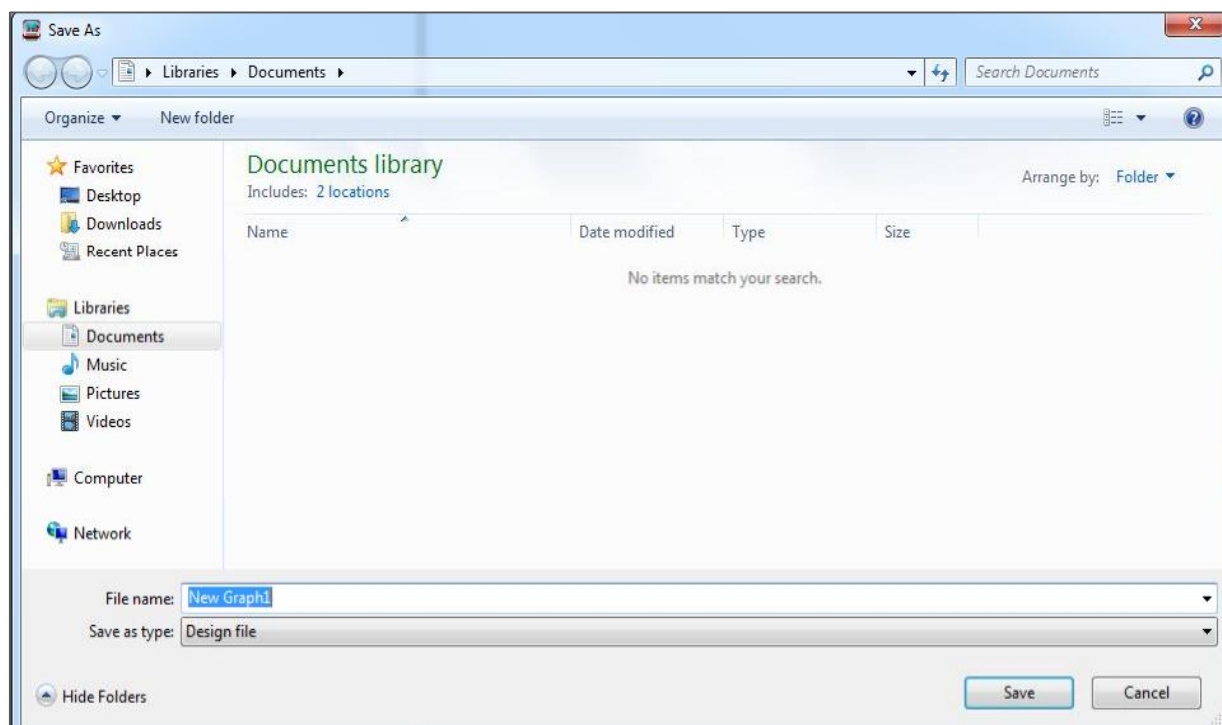


Рисунок 2-3. Подменю "Save as"- «Сохранить как».

2.5 ИМПОРТ ВЕКТОРНЫХ РИСУНКОВ

Подменю "Import vector diagram" - «Импорт векторного рисунка» используется для импорта векторных картинок в форматах файлов AutoCAD (*. Dxf & *. Dwg), PLT (*. Plt), SVG (*. Svg) и в форматах файлов Adobe Illustrator (*.ai). Рисунок 2-4 - это окно подменю «Импорт векторных рисунков».

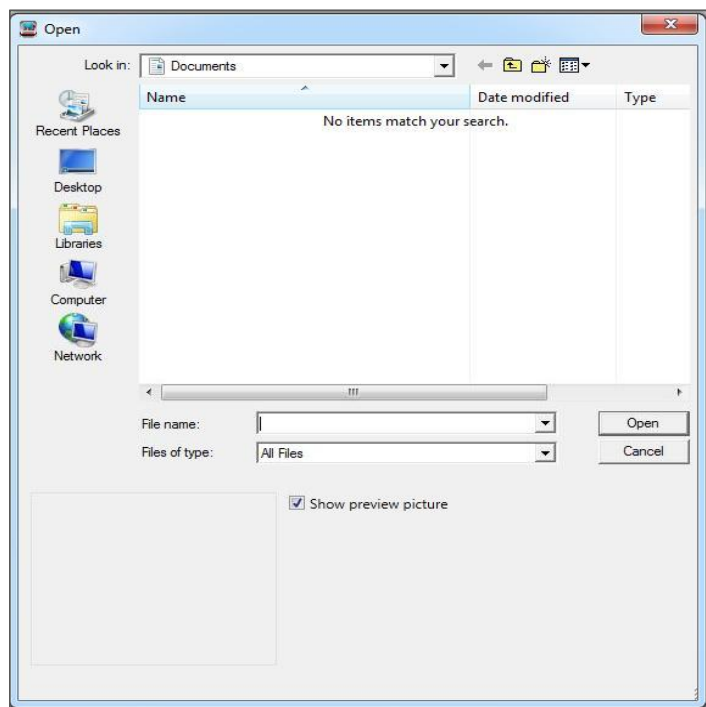


Рисунок 2-4. Подменю "Import vector diagram".

2.6 НАСТРОЙКА СИСТЕМЫ

Подменю "System setting" - «Настройка системы» в основном используется для настройки параметров системы. Вы можете установить некоторые основные атрибуты с помощью команды во время работы программного обеспечения, включая общие параметры, цвет, рабочее пространство, перемещение и вращение и выбор языка, как показано на рисунке 2-5.

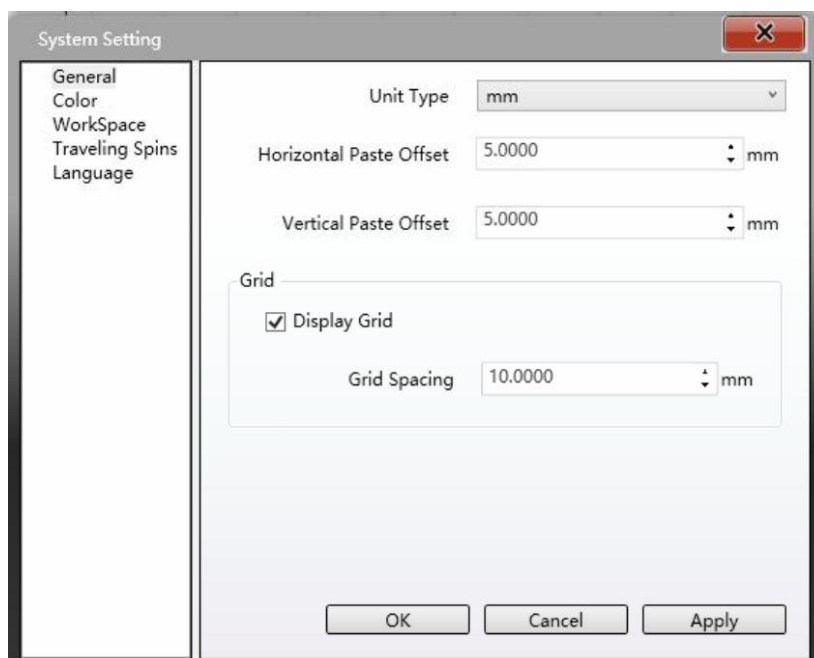


Рисунок 2-5. Подменю "System Setting" - «Настройка системы»

2.6.1 Общие параметры

В "Common" параметрах в основном устанавливаются некоторые общие параметры программного обеспечения, которые в основном включают:

Unit type: единицы измерения, которые использует программное обеспечение во время отображения координат и расстояния, тип единиц по умолчанию - «мм».

Horizontal/vertical paste offset: смещение по горизонтали/вертикальной при использовании функций копирования/вставки. Вы можете определить горизонтальное / вертикальное смещение нового сгенерированного объекта (вставленного объекта) относительно его исходного положения.

Grid (сетка): отображать ли сетку с указанным периодом повторения.

Grid interval: интервал сетки - расстояние между определенными линиями сетки.

2.6.2 Цвет

Задайте цвета элементов, таких как фон, рабочее пространство, межсегментная линия и сетка, измените соответствующие цвета, дважды щелкнув по цветовой полосе, и это вступит в силу после нажатия «Применить» и «ОК». Вы также можете нажать «Восстановить цвет по умолчанию», все настройки цвета будут восстановлены в системное состояние по умолчанию, которое показано на рисунке 2-6.

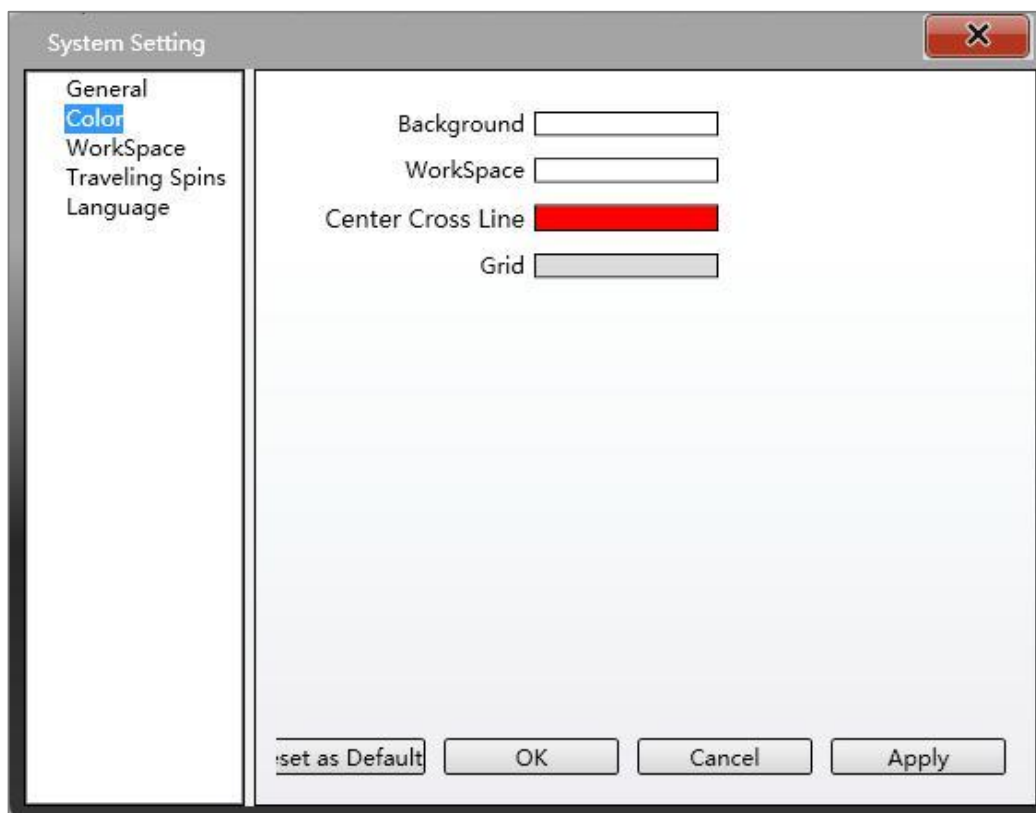


Рисунок 2-6. Настройка цвета системы

2.6.3 Рабочее поле

Рабочее поле относится к прямоугольной рамке в главном интерфейсе программного обеспечения, а прямоугольная рамка соответствует эффективной рабочей области фактического устройства. Все рисунки, нарисованные и отредактированные в прямоугольной области, будут обрабатываться во время фактической обработки, а рисунки за пределами прямоугольника не будут обрабатываться из-за ограничения размера.

Настройка атрибута рабочего пространства включает в себя отображение позиций рабочего пространства, поперечной линии и размера (ширины и высоты), которое показано на рисунке 2-7.

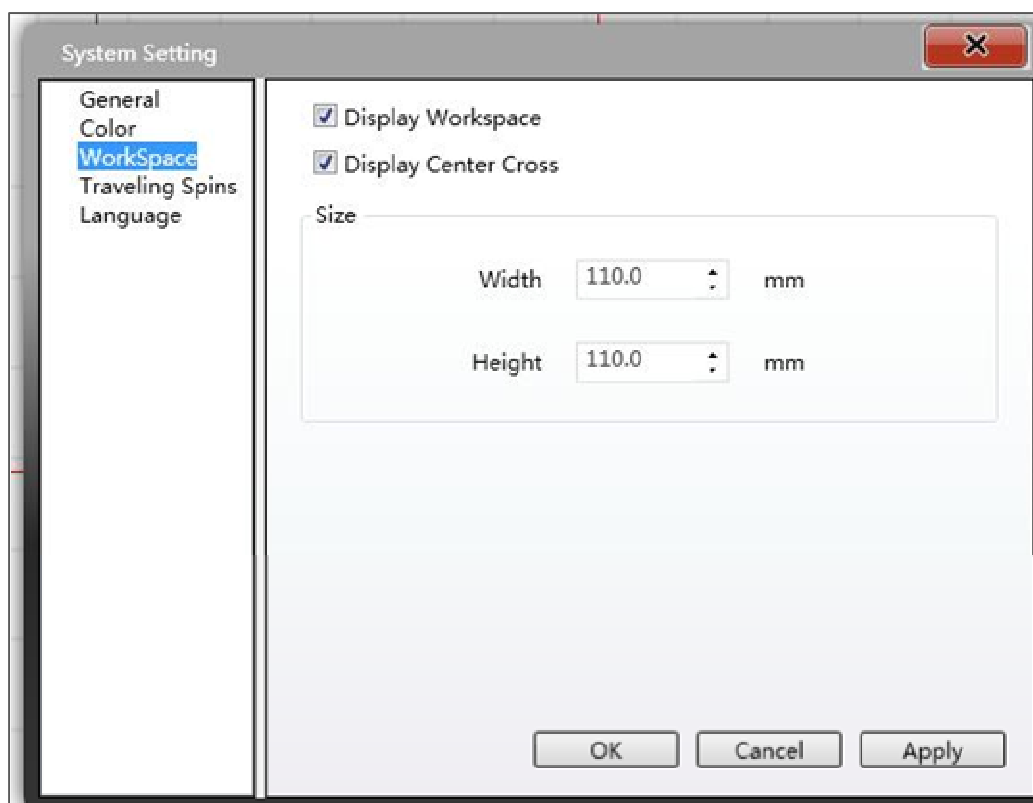


Рисунок 2-7. Setting of Work Space – настройка рабочего поля.

2.6.4 Move & rotation. Перемещение и вращение.

Параметрирование перемещения и вращения в основном включает в себя настройка дистанции, регулировку пропорций и угол поворота.

Fine tuning distance: точная настройка расстояния - это означает расстояние перемещения объекта, каждый раз при использовании клавиши направления на клавиатуре для перемещения рисунков.

Large adjustment proportion: широкая регулировка масштабирования - это означает расстояние перемещения объекта, выбранного клавиатурой, каждый раз, используя клавишу направления на клавиатуре для перемещения рисунков при нажатии клавиши сдвига.

Rotation angle: угол поворота - он обозначает угол, поворота объекта, выбранного клавиатурой каждый раз, с помощью клавиши направления на клавиатуре для перемещения рисунка при нажатии клавиши Ctrl.

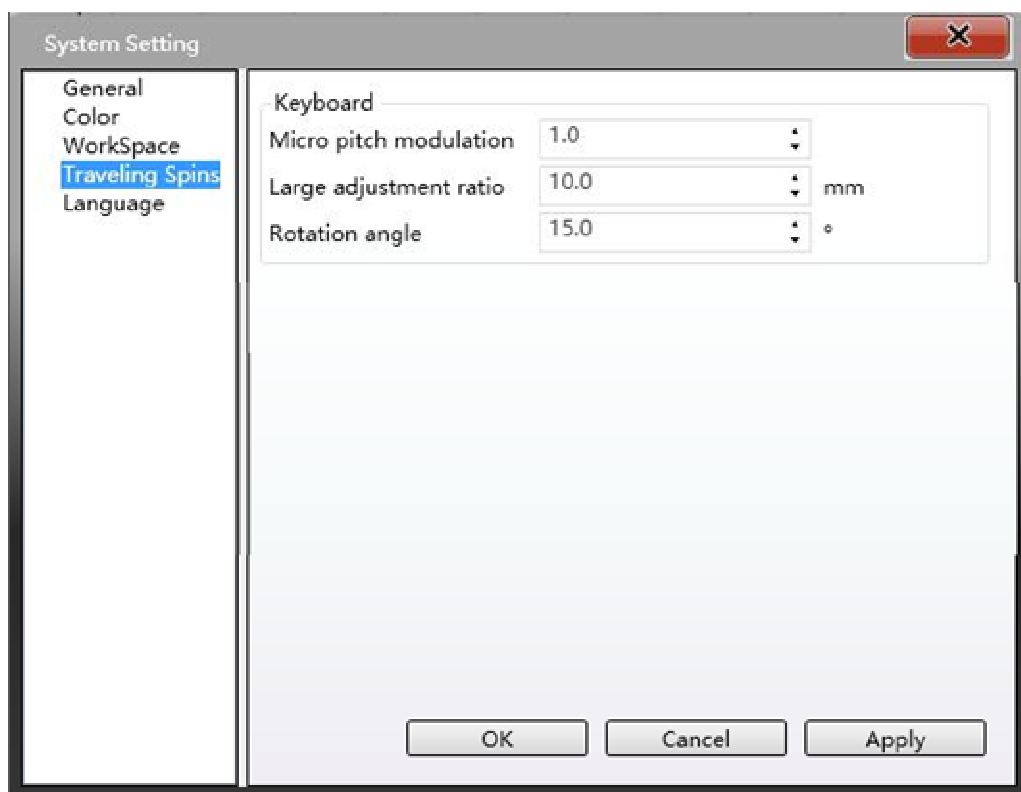


Рисунок 2-8. Setting of Move & Rotation – Настройка перемещения и вращения.

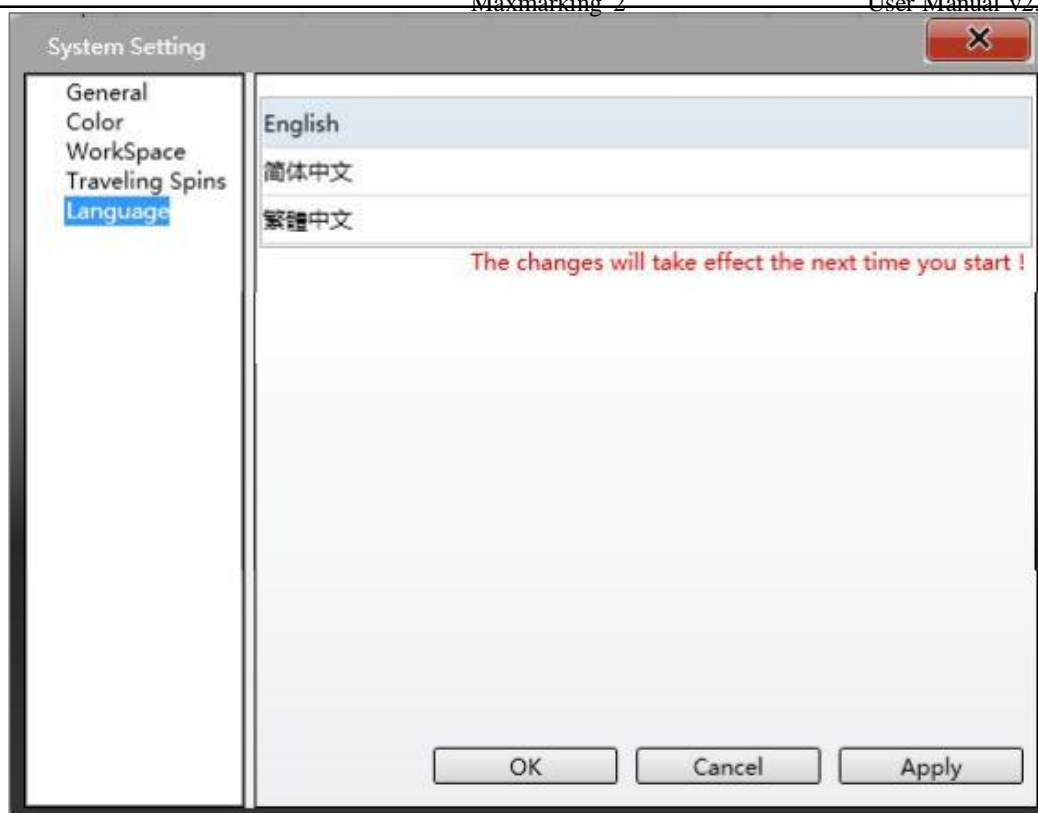


Рисунок 2-9. Подменю Language

2.6.5 Language Язык

Вы можете установить язык для программного обеспечения в системном настройке «Язык», включая упрощенный китайский, английский и китайский традиционный, и после выбора выбрать «Применить» и «ОК», и после перезапуска программного обеспечения можно переключить соответствующую языковую версию, Который показан на рисунке 2-9.

2.7 RECENT FILE – ПОСЛЕДНИЕ открываемые ФАЙЛЫ

"Recent file" открывает список недавно открываемых файлов, которые недавно открыл пользователь, с максимум пятью файлами. Если Вы никогда не открывали или не сохраняли никаких файлов .mps, то пункт меню недоступен.

2.8 CLEAR RECENT FILE – очистить последний файл

"Clear recent file" используется для очистки любых файлов .mps, которые пользователь открыл или сохранил недавно. Если программное обеспечение никогда не открывало или не сохраняло никаких файлов .mps - пункт меню недоступен.

III. EDIT

Меню «Редактировать» в основном реализует общие операции редактирования объектов маркировки, в том числе функции «Вырезать», «Копировать», «Вставить», «Удалить», «Отменить», «Повторить», «Выбрать все», «Инверсия выбора», "Группа".

3.1 CUT, COPY, PASTE AND DELETE

Вырезать, Копировать, Вставить и Удалить

"Cut" - «Вырезать» - удалить выбранный графический объект, а затем скопировать его в системный буфер обмена. "Paste" - функция «Вставить» может использоваться для копирования графического объекта из буфер обмена на текущий рисунок.



"Copy" - «Копировать» - скопирует выбранный графический объект в системный буфер обмена и сохранит исходный графический объект.

Соответствующие сочетания клавиш «Вырезать» «Копировать» и «Вставить» - это Ctrl + X, Ctrl + C и Ctrl + V.

"Delete" - «Удалить» - полностью удалить выбранный графический объект.

3.2 UNDO AND REDO Отменить и Повторить


В операциях графического редактирования «Отменить» используется для отмены текущей операции до последнего состояния, если текущая операция неудовлетворительна. После отмены текущей операции, функция «Повторить» может быть использована для восстановления отмененной операции.


Соответствующие значки панели инструментов меню «Отменить» и «Повторить»  и .

Как и в большинстве других программ, функции «Отменить» и «Повторить» продублированы сочетанием клавиш Ctrl+Z and Ctrl+Y.


3.3 SELECT ALL AND SELECT INVERSE

Выбрать всё и Выбрать инверсию

Подменю «Выбрать все» (Ctrl + A) выберет все графические объекты с помощью сочетания клавиш Ctrl + A и соответствующего значка на панели инструментов .

Подменю «Select inverse» (S) – инвертировать выбор - выберет невыделенные объекты и отменит выбор выбранных объектов. Соответствующий значок панели инструментов .

3.4 GROUP AND UNGROUP

«Группа» (Ctrl + G) заключается в объединении выбранных объектов вместе в качестве нового графического объекта. Сгруппированные объекты могут быть выбраны, скопированы, вставлены, заполнены и смоделированы, как и другие графические объекты, и атрибуты объекта могут быть сброшены; Соответствующий значок панели инструментов .

Предыдущие атрибуты не изменяются, при использовании соответствующего значка на панели инструментов.

Например, предыдущие графические объекты представляют собой круг и прямоугольник. После нажатия «Группа» тип объекта станет «Группой», а сгруппированные объекты могут быть отредактированы в качестве текущего атрибута (рисунок 3-1). После нажатия «Ungroup» сгруппированные объекты восстанавливаются до предыдущего типа объекта, т.е. атрибут circle и rectangle не будет изменен.

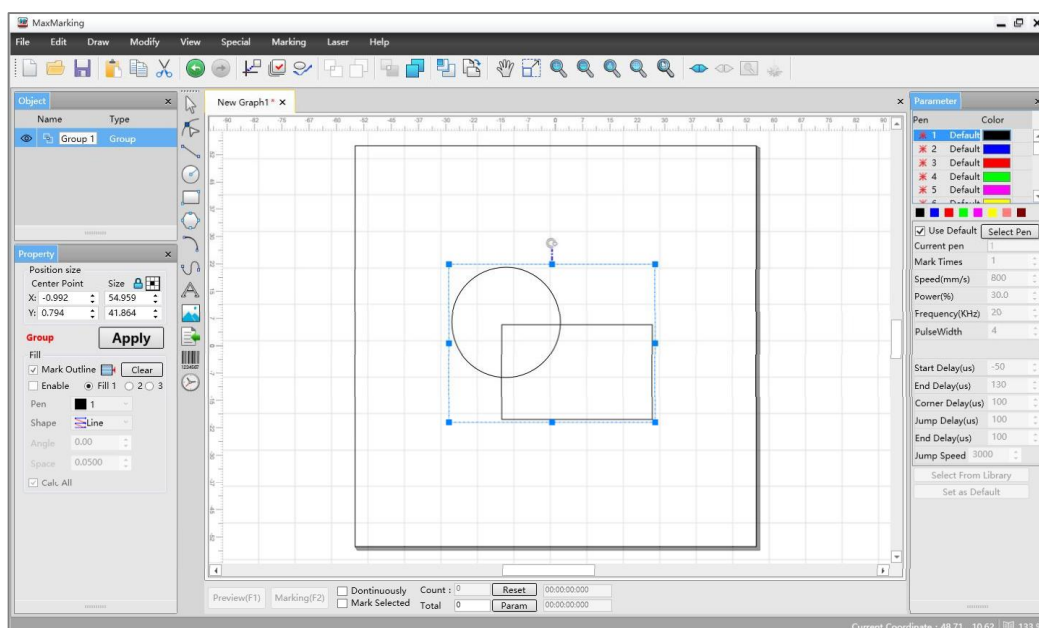



Рисунок 3-1. Эффекты после "Group" объектов круг и прямоугольник.

3.5 COMBINE AND UNCOMBINE

"Combine" (Ctrl+L) - «Комбинация» состоит в том, чтобы сначала преобразовать все выбранные объекты в линии разнесения, а затем объединить их с новым типом объекта. Скомбинированные графические объекты будут очищать все предыдущие атрибуты,

Значок панели инструментов .

«Uncombine» (Ctrl + K) - это растворение комбинированных объектов. Растворенные графические объекты являются multiline типами, и значок панели инструментов .

IV. DRAWING

В строке меню «Рисование» можно добавлять и рисовать геометрические фигуры, которые обычно используются как прямые, круги, прямоугольники, многоугольники, дуги и multiline, а также редактируемые точки для коррекции, слова, изображения, векторные изображения, бар-код и задержки выполнения.

Все операции в строке меню имеют взаимно однозначное соответствие значкам панели инструментов рисования в области просмотра. Вы можете быстро нарисовать рисунок, который хотите, с помощью «икон» на панели инструментов рисования, как показано на рисунке 4-1.

Примечание: при рисовании всех графических объектов, как только вы нажимаете правую кнопку мыши, это означает отмену текущей выбранной функции, а именно завершение рисования. Он будет возвращен к состоянию текущего объекта, который будет выбран по умолчанию, на это не будет акцентировано внимание в дальнейшем.

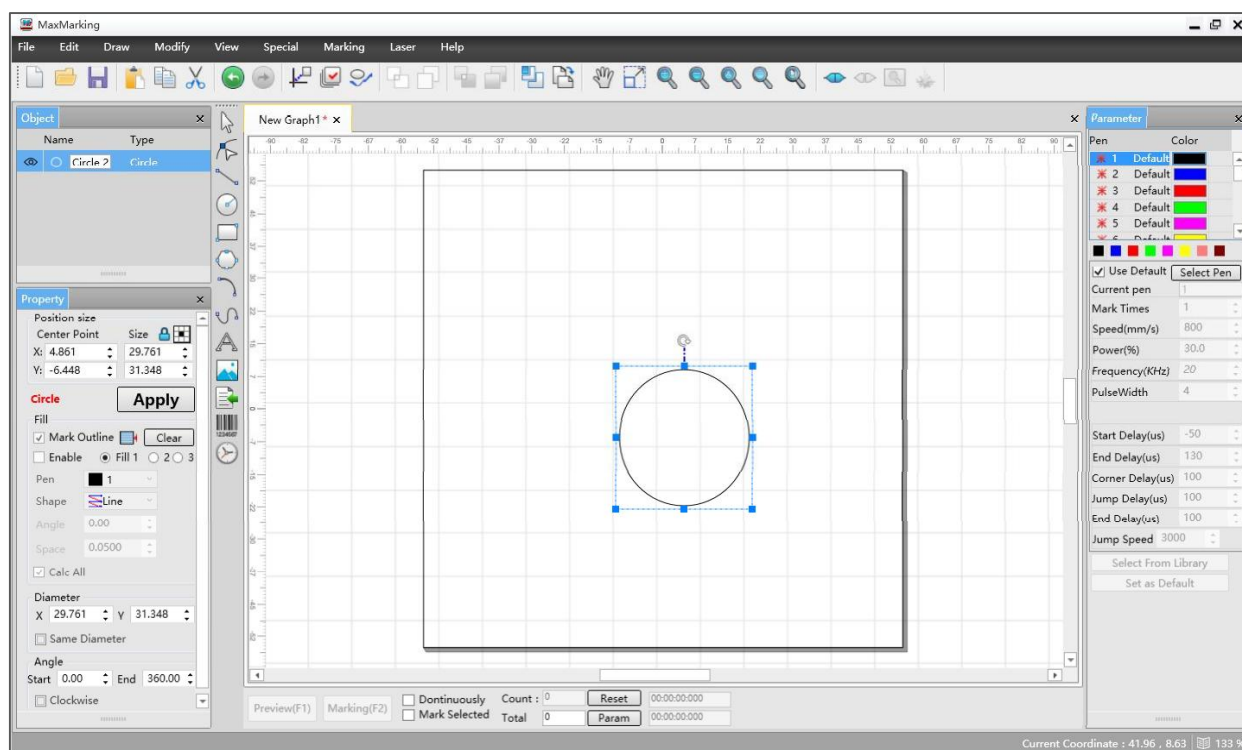




Рисунок 4-1. Операции рисования.

4.1 STRAIGHT LINE ПРЯМАЯ ЛИНИЯ

Если вы хотите нарисовать прямую линию, выберите команду «Линия» в меню чертежа или щелкните значок .

Сначала нажмите левую кнопку мыши, чтобы выбрать значок , перетащите его, чтобы рисовать, на чертежное поле. Необходимо снова щелкнуть левой кнопкой мыши в точке разрыва, а затем продолжить перетаскивание для рисования. Когда закончите, нажмите правую кнопку мыши на "End", как показано на рисунке 4-2.

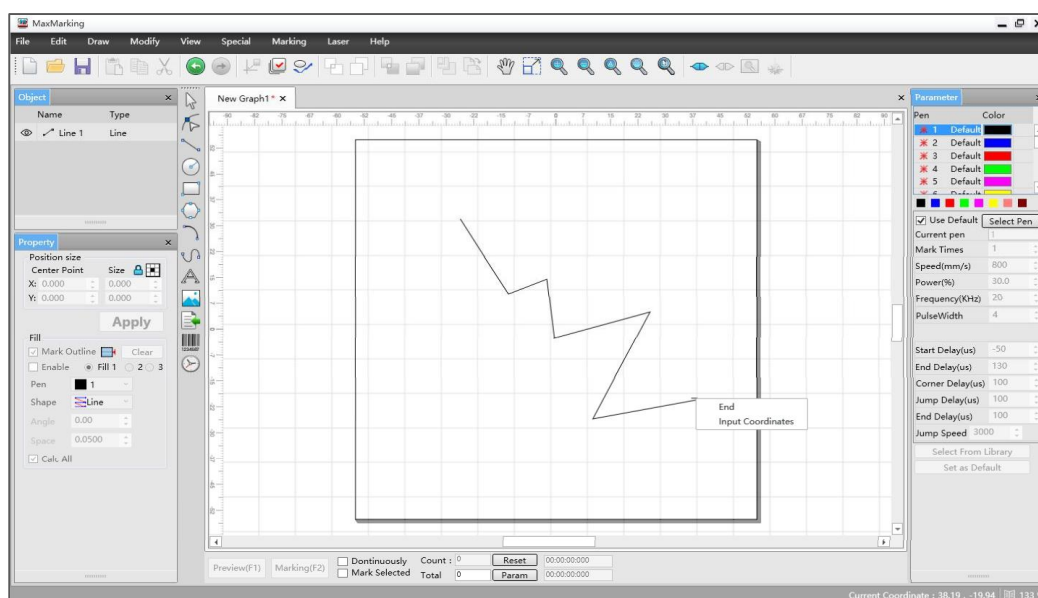


Рисунок 4-2. Линия.

Если вам нужно установить координату для прямой линии, нажмите «Входная координата» и в окне, показанном на рисунке 4-3, вы можете установить координаты X и Y для прямой линии.

Вы также можете установить position, dimension, fill (расположение, размер, заполнение) прямой линии в списке атрибутов и просто нажать кнопку «Применить», как показано на рисунке 4-4.

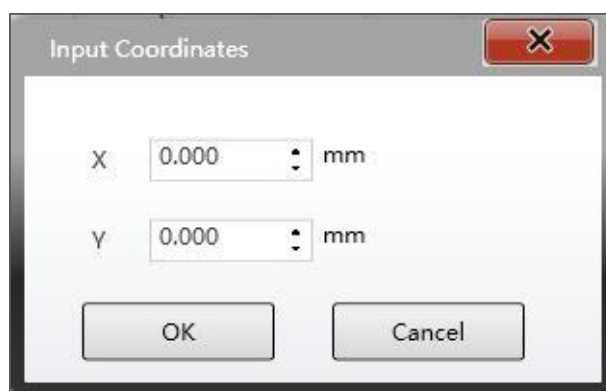


Рисунок 4-3. Ввод координат линии.

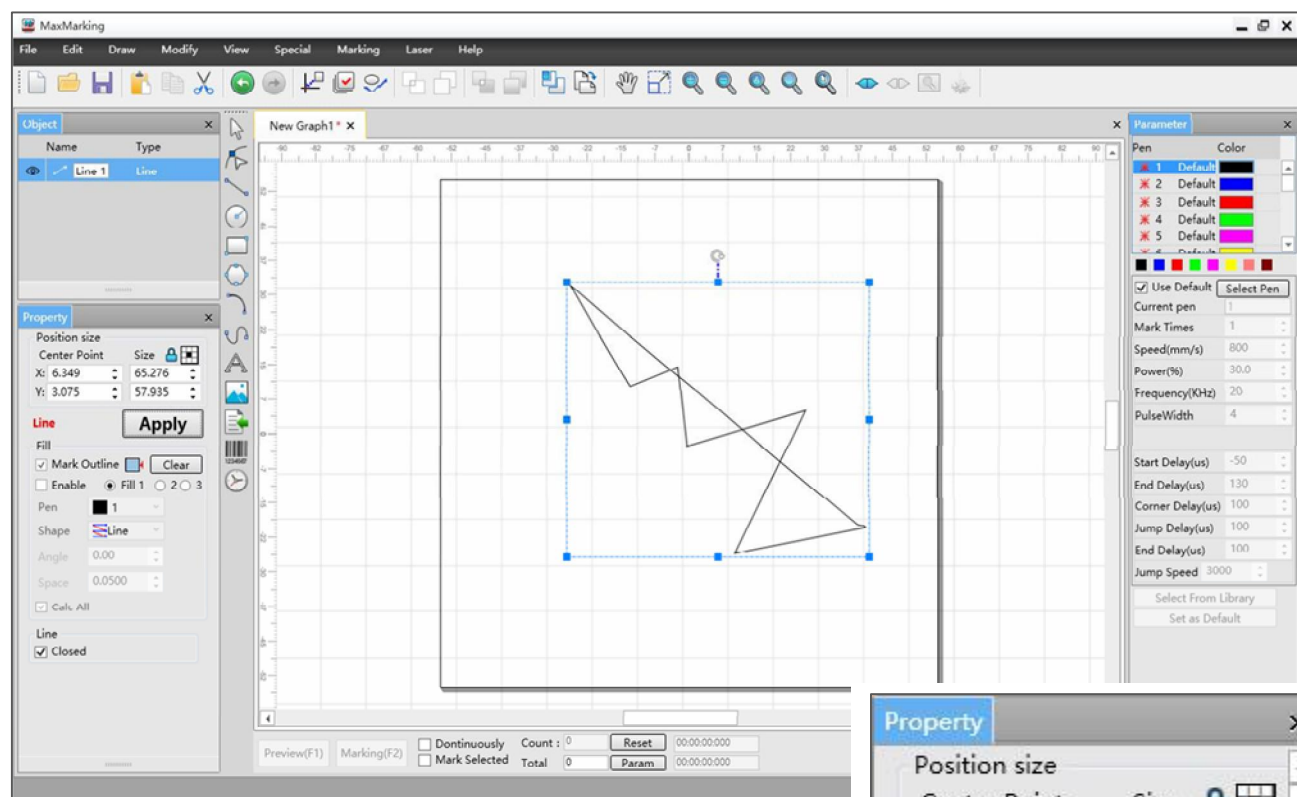



Рисунок 4-4. Редактирование атрибутов объекта «линия».

Примечание: позиция и атрибуты заполнения как общие атрибуты всех объектов будут описаны подробнее в разделе «6.6 Атрибуты».

4.2 CIRCLE КРУГ

Если вы хотите нарисовать круг, выберите "Circle" в меню или щелкните на значок , а затем вы можете перетащить его с помощью мыши на поле чертежа и щелкнуть правой кнопкой мыши, чтобы завершить рисование.

Когда круг находится в выбранном состоянии, имя и стиль этого выбранного объекта будут отображаться в списке объектов. Вы можете напрямую переименовать объект, и вы также можете щелкнуть правую кнопку мыши, чтобы выполнить такие операции, как копирование, вставка, вырезание, удаление объекта. Кроме того, настройки размера, заполнения, диаметра и угла положения - также включены в список атрибутов круга, как показано на рисунке 4-5.

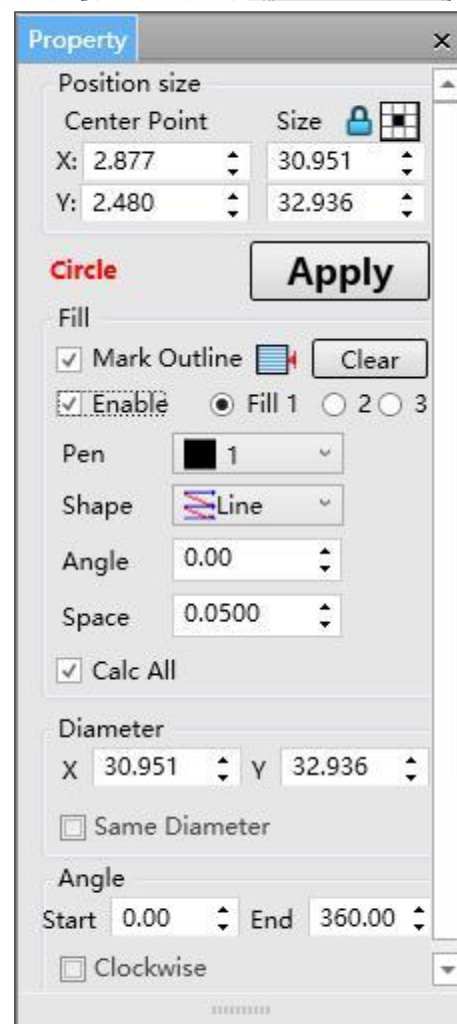


Рисунок 4-5. Круг. Атрибуты.

Атрибуты объекта «круг»:

Diameter X (Y): установить диаметр круга.

Same diameter: если этот флажок установлен - это круг, иначе объект будет эллипсом.

Start angle: начальный угол - он относится к углу исходного положения относительно центральной точки круга.

End angle: конечный угол - он относится к углу конечного положения относительно центральной точки круга.

Clockwise: по часовой стрелке - если отмечено, направление текущей окружности по часовой стрелке и в противном случае направление - противоположное.

Например, установите начальный угол 30 и конечный угол 180, установите флажок «По часовой стрелке», нажмите кнопку «Применить», и результат будет соответствовать рисунку 4-6.

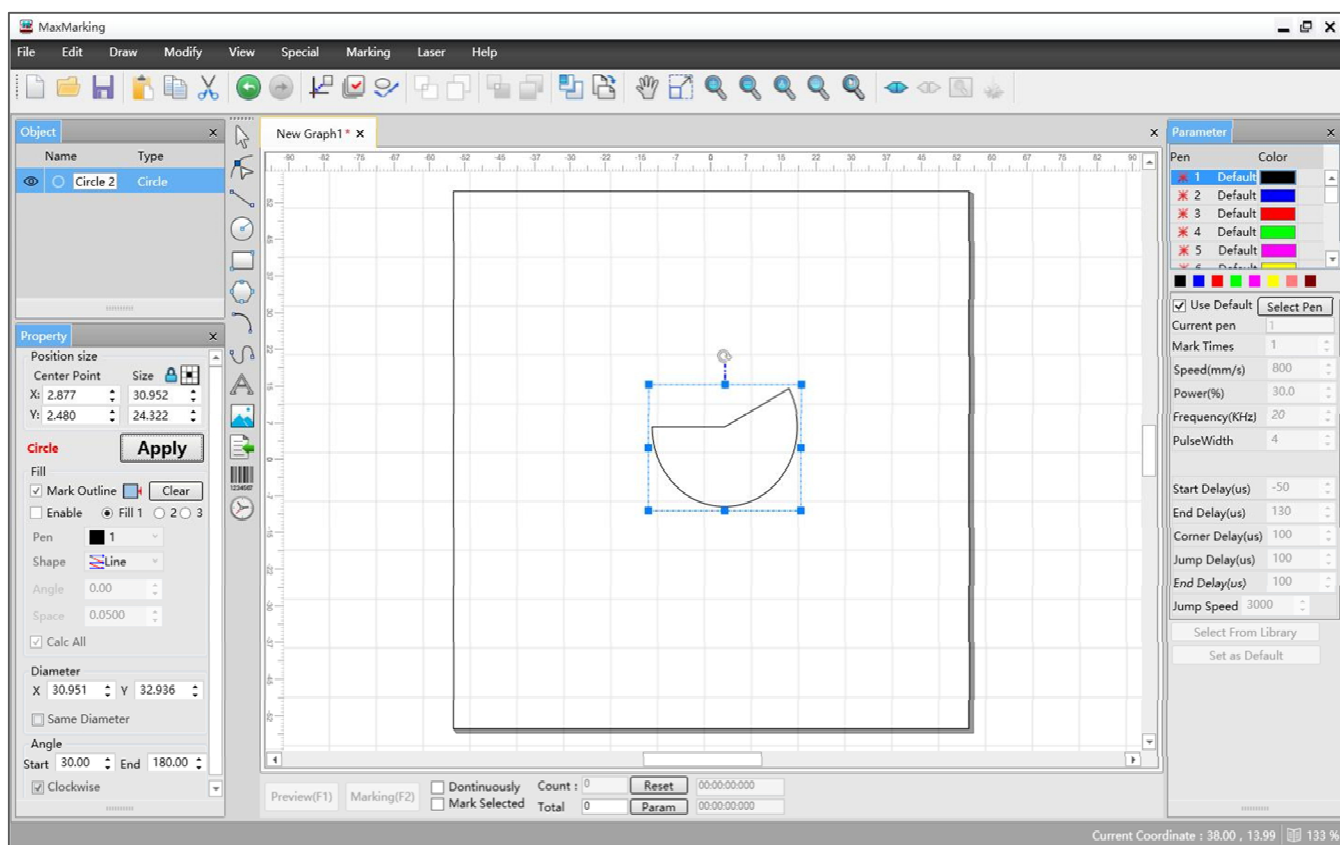



Рисунок 4-6. Установка атрибутов для сектора круга.

4.3 RECTANGLE ПРЯМОУГОЛЬНИК

Если вы хотите нарисовать прямоугольник, выберите команду "Rectangle" «Прямоугольник» в меню или щелкните значок . После нажмите левую кнопку мыши и перетащите на поле рисунка, чтобы нарисовать прямоугольник, щелкните правой кнопкой мыши, чтобы завершить рисование.

После выбора прямоугольника атрибуты прямоугольника будут отображаться на панели инструментов атрибута, как показано на рисунке 4-7.

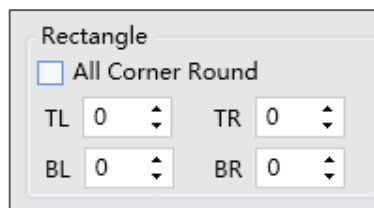


Рисунок 4-7. Атрибуты прямоугольника.

Степень скругления углов: она относится к скруглениям прямоугольника (единица:%), максимальное значение 100%. Когда степень скругления установлена на 100%, после нажатия «Применить», левая и правая стороны прямоугольника станут гладким полукругом (рис. 4-8).

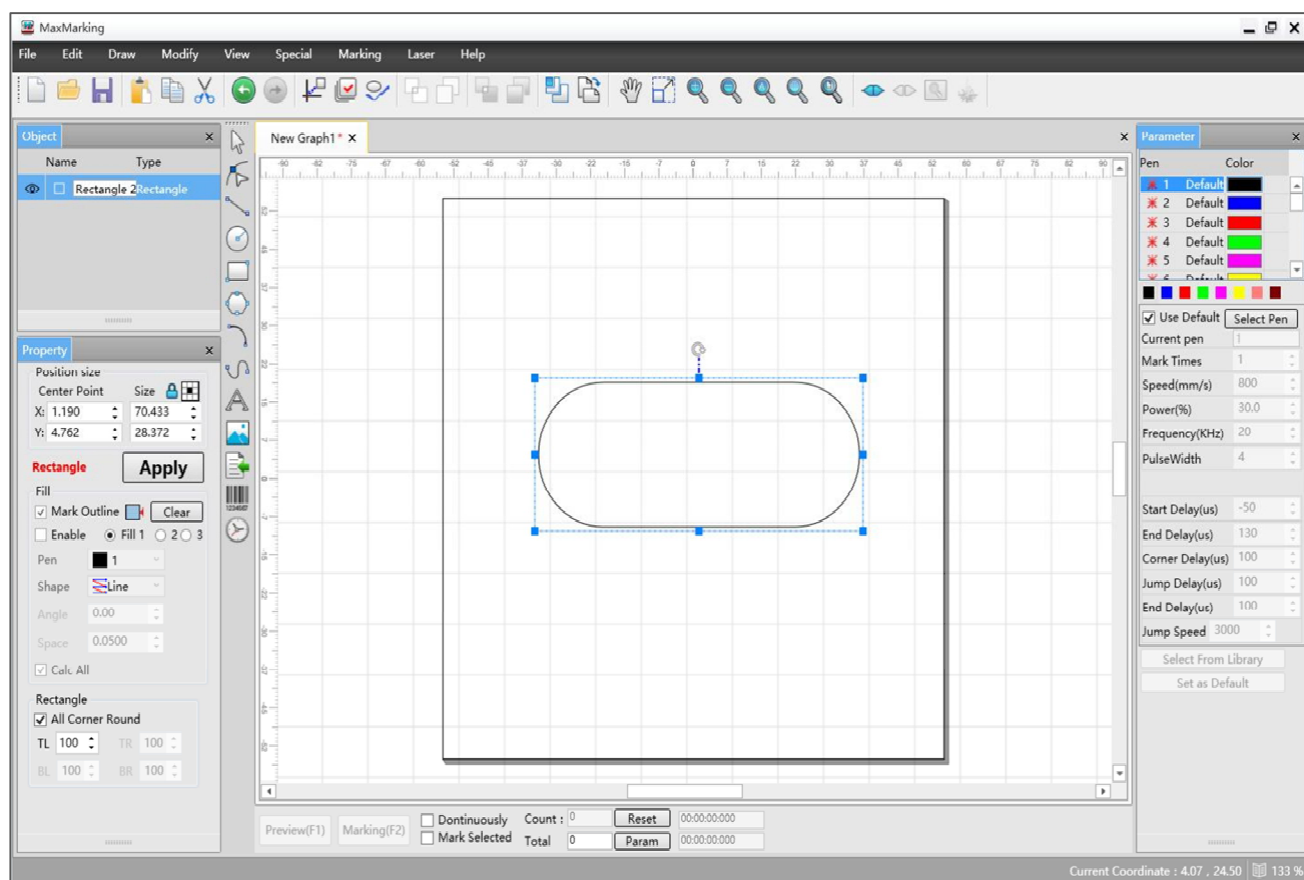



Рисунок 4-8. Эффект от прорисовки прямоугольника со 100% гладкой степенью.

4.4 POLYGON ПОЛИГОН

Если вы хотите нарисовать многоугольник, выберите команду «Полигон» в меню или щелкните значок , после нарисуйте многоугольник, нажмите левую кнопку мыши и перетяните, чтобы нарисовать прямоугольник на рабочем поле, щелкните правой кнопкой мыши, чтобы завершить рисование.

После выбора многоугольника атрибуты его будут отображаться на панели инструментов, как показано на рисунке 4-9.

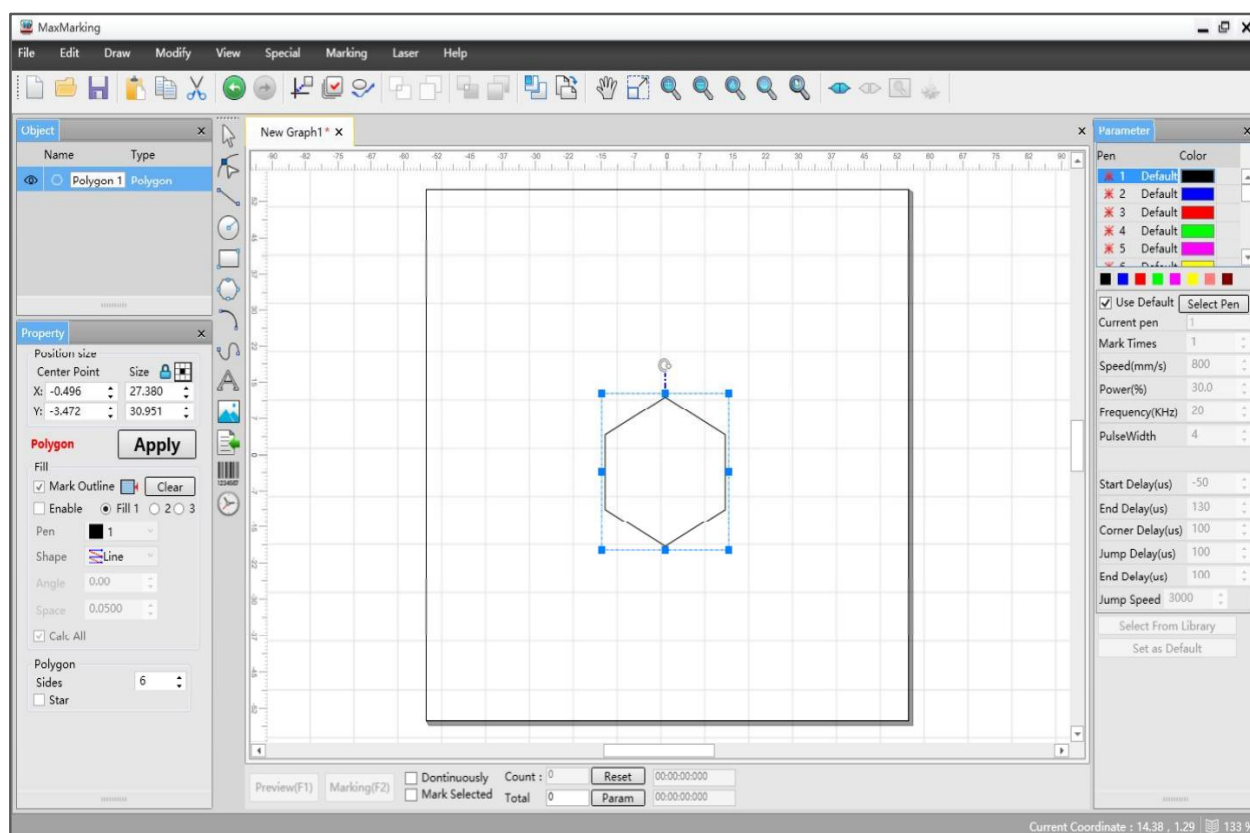


Рисунок 4-9. Атрибуты полигона.

Sides: количество сторон - относится к числу сторон многоугольника, минимумом 3. Чем больше количество сторон, тем ближе к кругу нарисованного многоугольника

Star: звезда - нужно ли рисовать звезду с указанным числом вершин (в соответствии с количеством сторон).

Star ratio: фактор звезды - это отношение угла вершины звезды к внутреннему углу с максимумом 100%.

Установите количество сторон «**Sides**» на 5, установите флажок «Звезда» «**Star**», установите «**Star ratio**» до 0,5, нажмите «Применить», и образец звезды будет нарисован, как показано на рисунке 4-10.

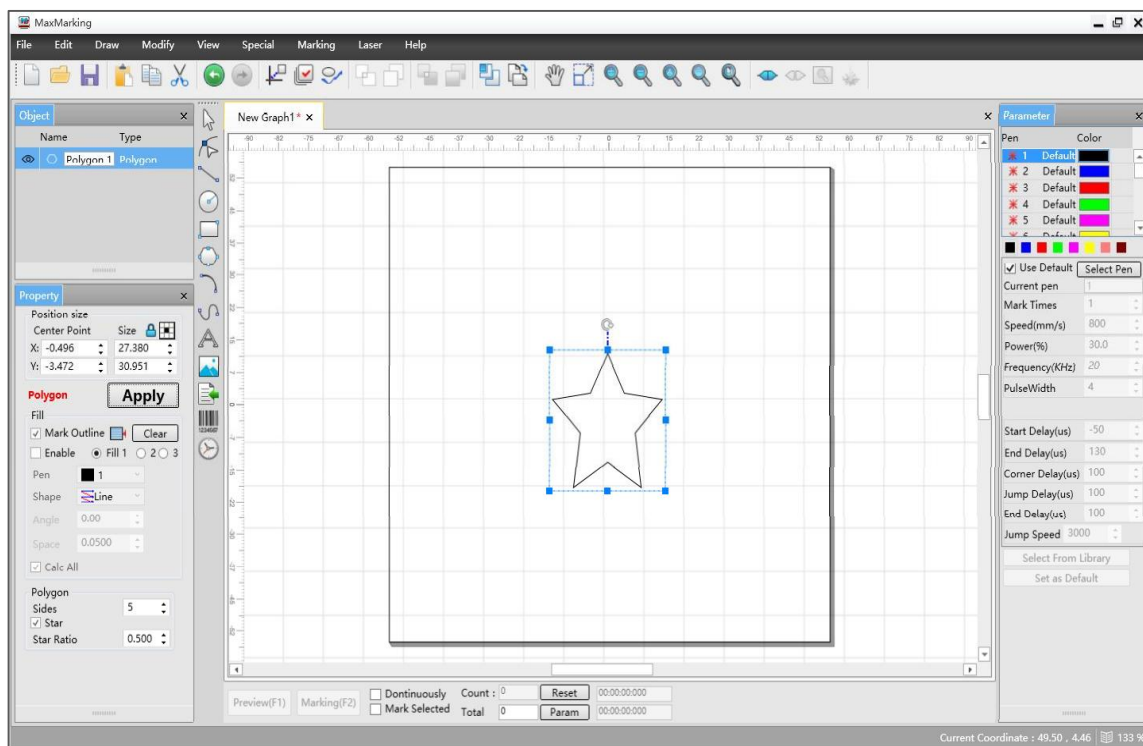


Рисунок 4-10. Пример манипуляций с атрибутами полигона - ЗВЕЗДА.

4.5 ARC ДУГА

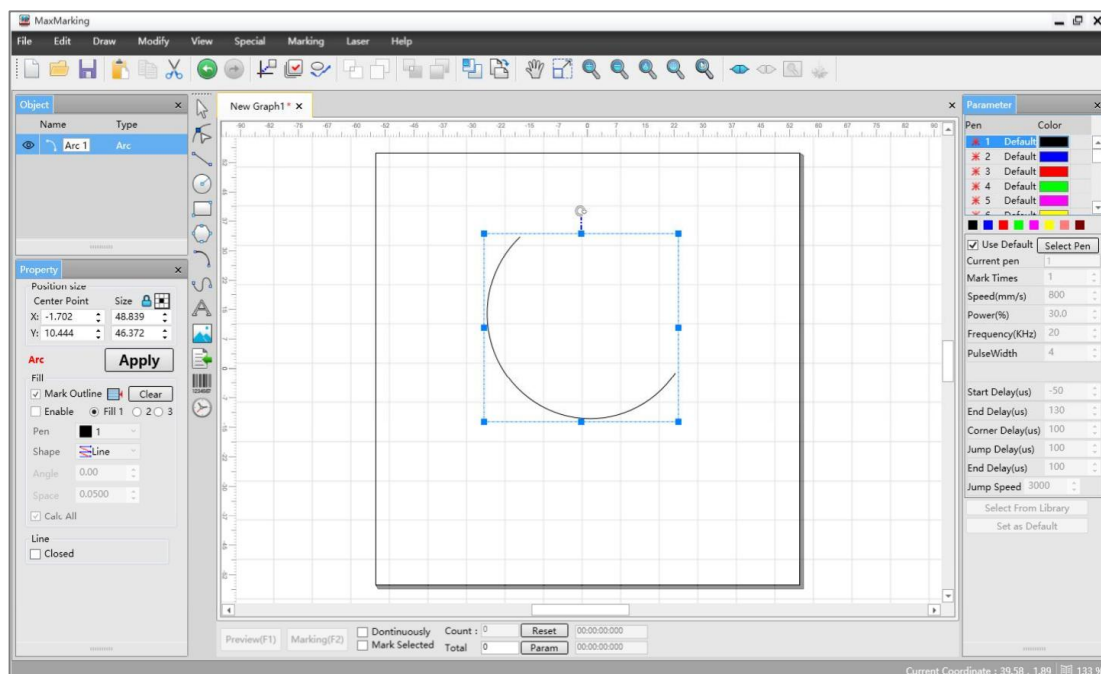



Рисунок 4-11. Аргс. Дуга.

Если вы хотите нарисовать дугу, выберите команду "Arc" в меню или значок . Затем, нажмите левую кнопку мыши и перетащите, чтобы нарисовать дугу. Нажмите правую кнопку мыши, чтобы завершить рисунок. После выбора дуги соответствующие атрибуты дуги будут отображаться в панели атрибутов с левой стороны (рисунок 4-11).

Если вы выбираете "Closed" («Закрыто»), кликните "Apply" («Применить»), и дуга станет закрытой, как показано на рисунке 4-12.

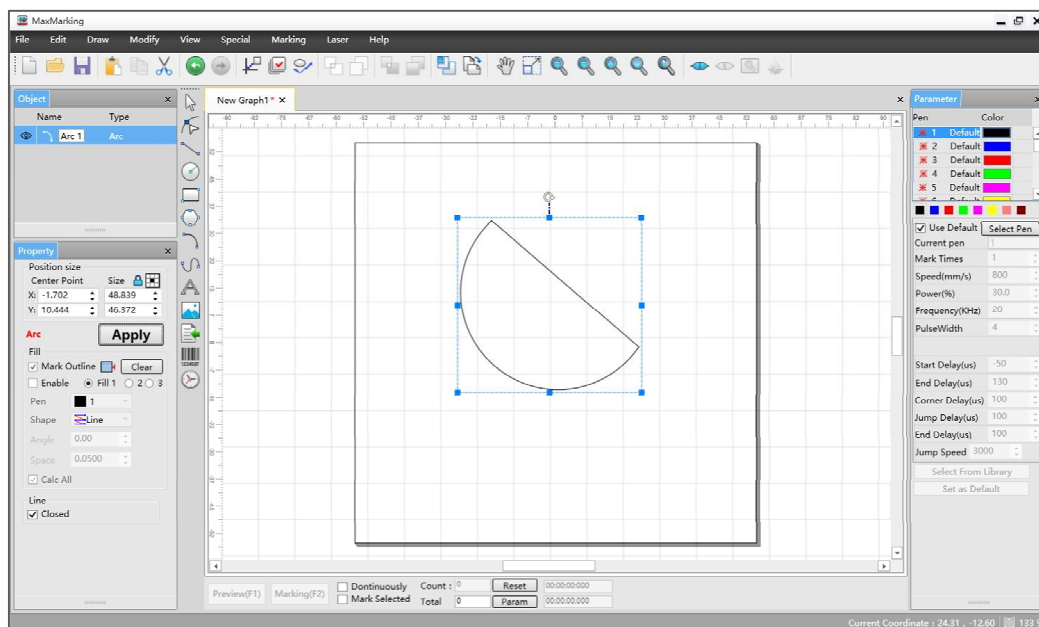



Рисунок 4-12. Дуга закрыта.

4.6 MULTILINE

Когда вы хотите нарисовать мультилинию, выберите команду «Multiline» или щелкните значок , удерживайте левую кнопку мыши и перетащите на рабочее поле, чтобы нарисовать мультилинию, щелкните правой кнопкой мыши, чтобы закончить отрисовку. Обратите внимание: нажимайте левую кнопку мыши, чтобы отрегулировать и нарисовать угловой наклон кривой, как показано на рисунке 4-13.

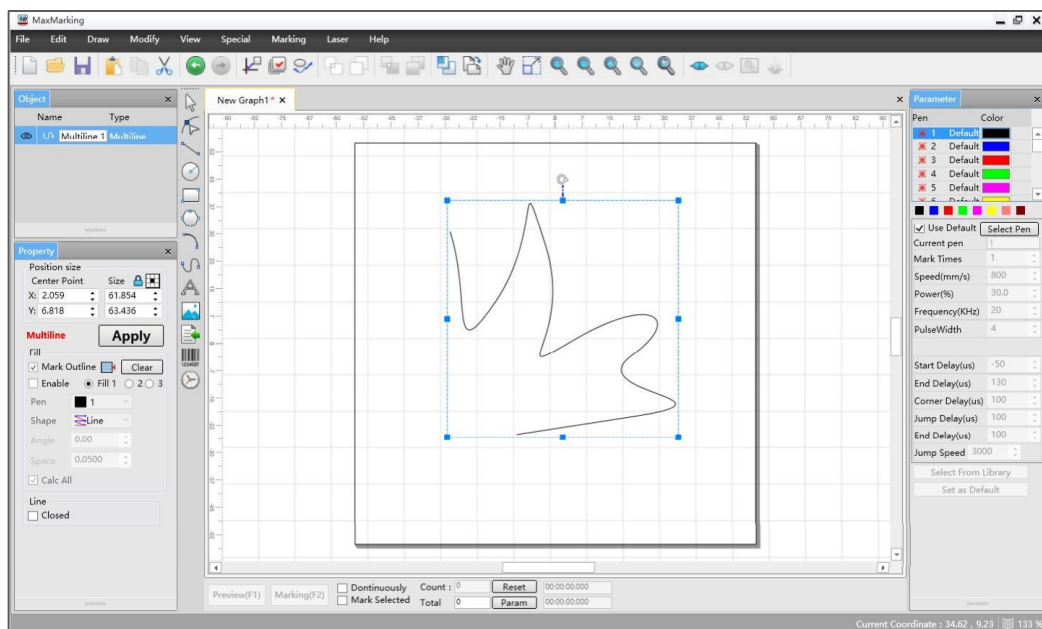


Рисунок 4-13. Multiline –мультилиния.

После того, как вы выберете «Закрыто» и нажмете кнопку «Применить», текущий график превратится в замкнутую мультилинию.

4.7 TEXT

Программное обеспечение MAXMARKING-2 поддерживает ввод текста непосредственно в рабочее пространство, тип шрифта - True type, SHX mongline и бар-кода. Вы можете настроить текст в соответствии с этими различными типами шрифтов, предоставляемыми системой.

Если вы хотите ввести текст, выберите команду «Текст» или щелкните значок .

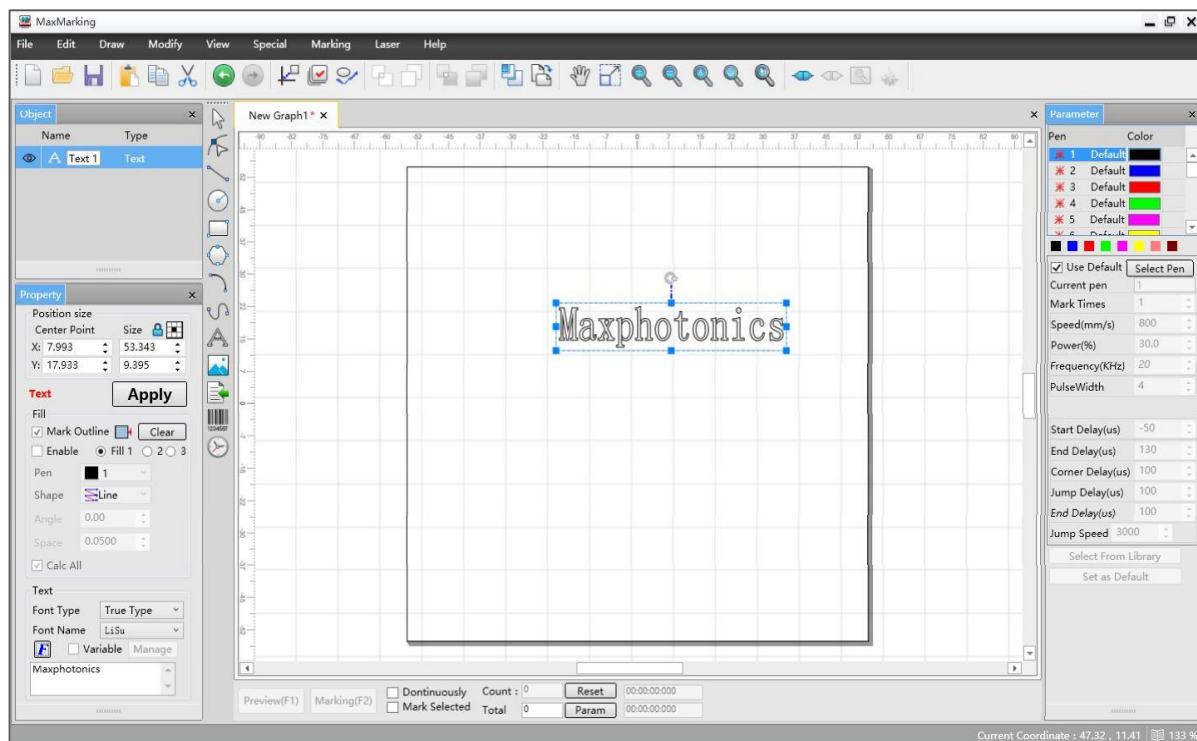


Рисунок 4-14. ТЕКСТ.

После инициации команды ввода текста нажмите левую кнопку мыши, чтобы создать текстовый объект, и параметры текста появятся в списке атрибутов слева. Вы можете редактировать текстовое содержимое, необходимое вам: щелкните значок **F**, чтобы установить шрифт, полужирный, курсив, высоту шрифта, ориентацию, интервал и т. д.;

например, вы можете выбрать True type, а затем ввести «Maxphotronics», выбрать «LiSu» и "bold" - «жирный шрифт», щелкнуть «Применить», и результат будет соответствовать тому, что показано на рисунке 4-14.

4.7.1 Текст дугой.

Во всплывающем окне в дополнение к обычно используемым настройкам параметров текста также имеются параметры отрисовки текста дугой.

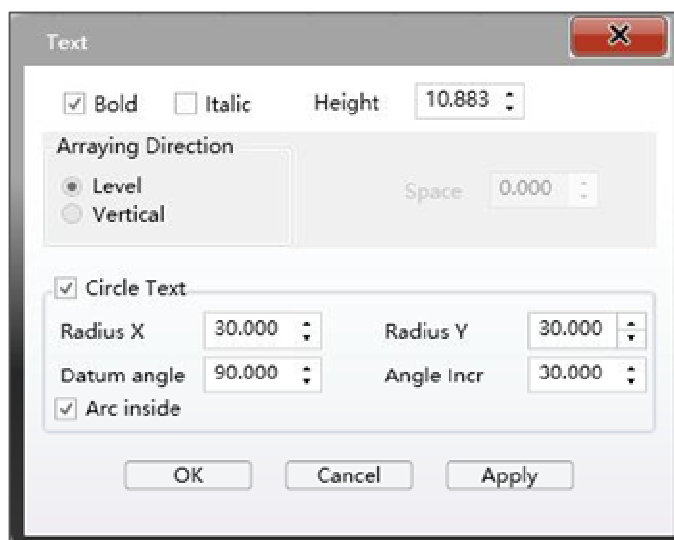


Рисунок 4-15. Параметры «текст дугой».

Ниже описание некоторых параметров при отрисовки текста дугой:

Radius X, Radius Y: установить длинный и короткий радиусы текста по дуге эллипса.

Datum angle: угол смещения от горизонтальной оси X для начальной точки текста..

Angle Incr: угловое смещение между двумя соседними символами шрифта.

Within the arc: упорядочить текст внутри дуги.

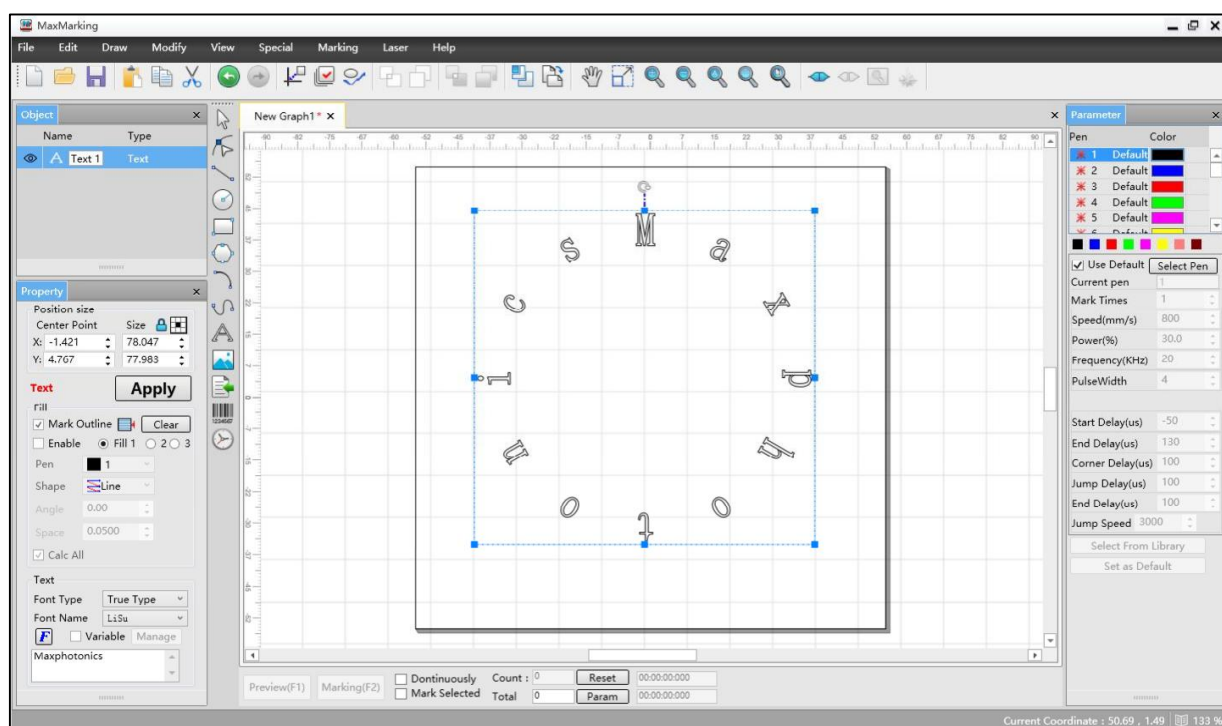


Рисунок 4-16. Текст по дуге.

4.7.2 Variable text (изменяемый текст)

Вы также можете в списке атрибутов текста управлять и настраивать текст изменяемый, что означает, что текст динамически изменяется в соответствии определенными правилами во время процесса маркировки. Выберите "Variable", нажмите "Manage", и появится окно как на рисунке 4-17.

Text: неизменные элементы текстового содержимого во время процесса маркировки.

SN: элементы изменяются с фиксированным приращением во время процесса маркировки.

Date: элементы, данные о которых система автоматически получает с компьютера во время процесса маркировки.

File: поддерживает импорт файлов формата txt и excel, для установки и маркировки.

TCP: установить IP-адрес, порт, команду, отображаемое значение и т.д. для передачи и маркировки данных..

Serial Port: последовательный порт - установите порт, скорость передачи, другие параметры передаваемых данных через устройства для передачи.

Вы также можете добавлять, удалять, перемещать вверх и вниз элементы переменного текста и настраивать порядок маркировки различных текстовых элементов.

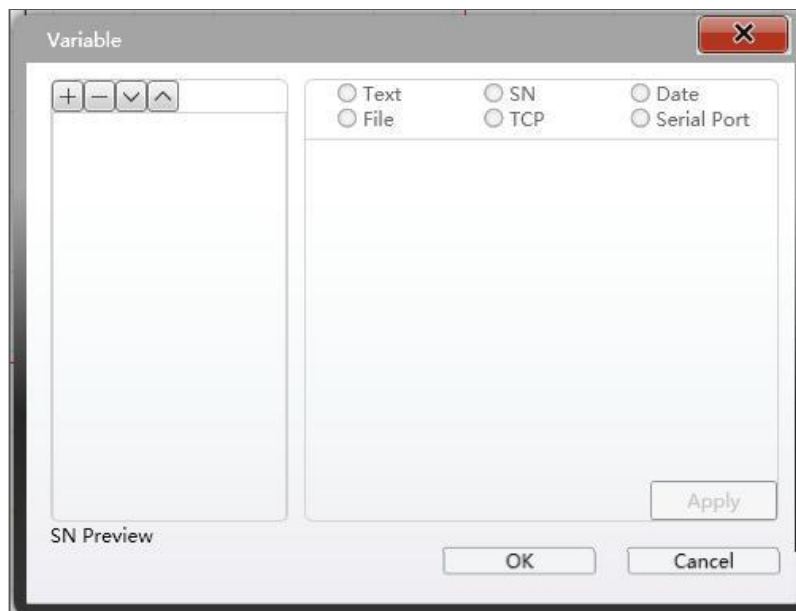



Рисунок 4-17. Изменяемый текст.

◆ Fixed text elements

Нажмите кнопку , добавьте фиксированный текст, введите текстовое содержимое, затем нажмите «Применить», и будет показан предварительный просмотр.

◆ SN

Когда вы нажимаете на элементы серийного номера, параметры серийного номера будут автоматически отображаться в диалоговом окне, как показано на рисунке 4-18.

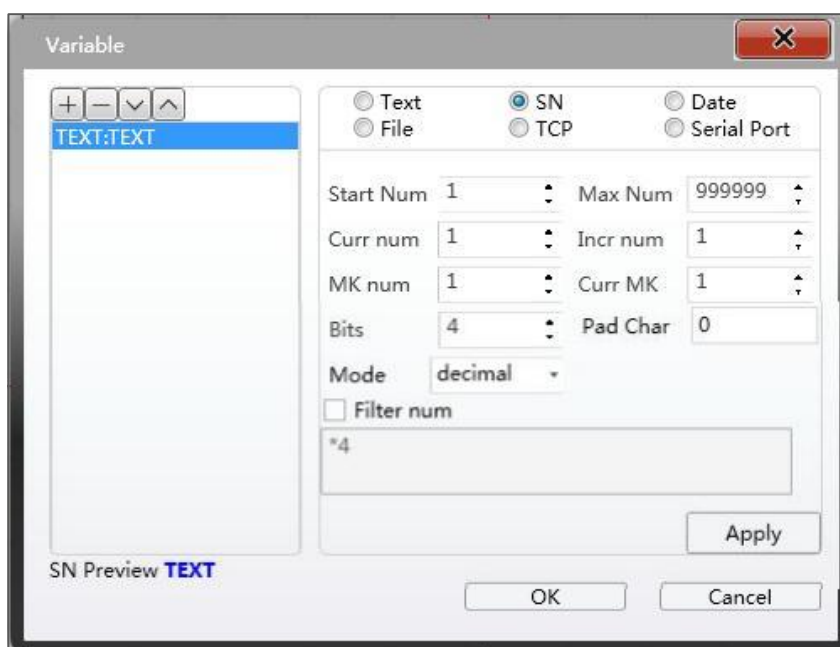


Рисунок 4-18.

Starting Num: серийный номер с которого будем начинать маркировку.

Max Num: наибольшее число пригодное для серийного номера, по умолчанию – может быть 999999999.

Curr Num: это означает, что серийный номер, в данное время, должен быть маркирован этим значением.

Incr Num: приращение числа при маркировке. Этот прирост может быть отрицательным, что означает, что серийный номер, который в настоящее время отмечен, будет уменьшаться.

Например, установите приращение числа как 3, если начальный номер равен 100, следующий номер будет добавлен с 3 на основе первого, 100, 103, 106, 109 ..., когда он будет соответствовать наибольшему числу, Система автоматически вернет его к стартовому номеру 100 и продолжит цикл маркировки.

MK Num: это означает, что система будет отмечать серийный номер в указанное время, прежде чем переходить к следующему.

Curr MK: это означает текущий номер маркировки каждого серийного номера.

Bits: установите цифру текущего серийного номера.

Pad Char: когда начальный номер не может достигнуть заданных цифр номера, вы можете использовать символ заполнения для соответствия этому требованию.

Mode: режим - это означает базовый режим задания системы счисления серийного номера, в основном десятичный, шестнадцатеричный (верхний), шестнадцатеричный (нижний) и специально сбазированный по вашим требованиям, как показано на рисунке 4-19

Filter Num: это означает отфильтровать указанное число во время процесса маркировки. Существуют два обстоятельства: если перед номером есть *, это означает отфильтровать все числа, мантисса которых содержит это число; Если нет *, это означает только отфильтровать серийный номер этого номера.

Например, если вы установите номер фильтрации как «*8», это означает пропустить все числа, закончившиеся с 8, 08, 18, 28, 38 ... и если вы установите номер фильтрации как «8», это означает просто пропустить «8», а затем перейти к следующему номеру.

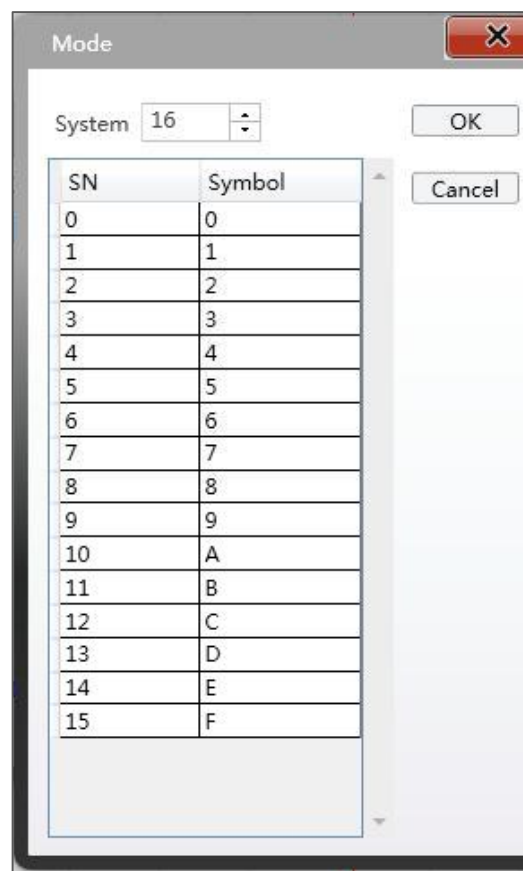


Рисунок 4-19.

◆ Date

Когда вы нажимаете на элемент Date, параметры даты будут показаны в диалоговом окне, как рисунке 4-20.

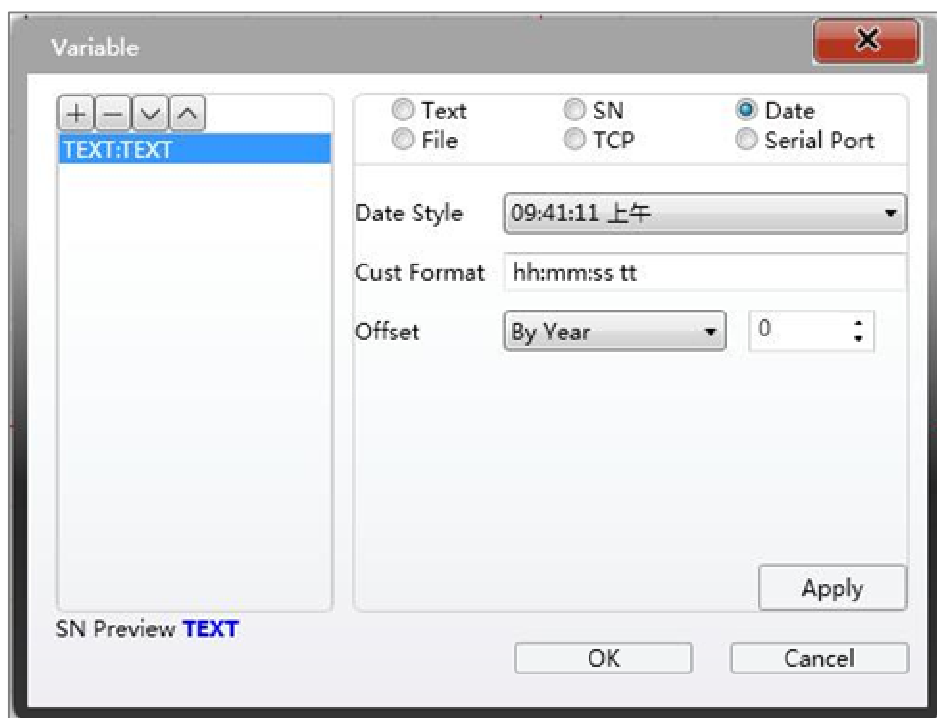





Рисунок 4-20. Параметра атрибута Date.

Date Style: это означает стиль маркировки даты. Существует множество типов дат, предоставляемых системой, и вы можете выбрать подходящий вариант в соответствии с вашими потребностями.

Cust Format: вы можете настроить тип даты в поле ввода.

Offset: смещение - это означает, что, когда система получает информацию о дате с компьютера, ей необходимо добавить данную дату смещения, чтобы достигнуть даты, которая должна быть отмаркирована. Значение смещения может быть установлено в формах года, месяца и дня.

Например, вам нужно пометить текстовое содержимое «Maxphotronics Laser 008 March2016» с требованием неизменного фиксированного текста и пропуска серийного номера и даты в соответствии с указанными правилами. Во-первых, нажмите кнопку , введите «Maxphotronics Laser» в фиксированный текст и нажмите «Применить»; Затем нажмите на значок , выберите серийный номер, установите правила пропуска в диалоговом окне параметров, установите начальный номер и текущий номер как 8, цифру 3, символ заполнения как 0, а другие параметры - по умолчанию, нажмите «Применить»; Нажмите снова , выберите Date, установите тип даты как «March2016», значение смещения равно 0, нажмите «Применить», и предварительный просмотр будет показан как «Maxphotronics Laser 008 March2016» (рис. 4-21), наконец, нажмите «OK».

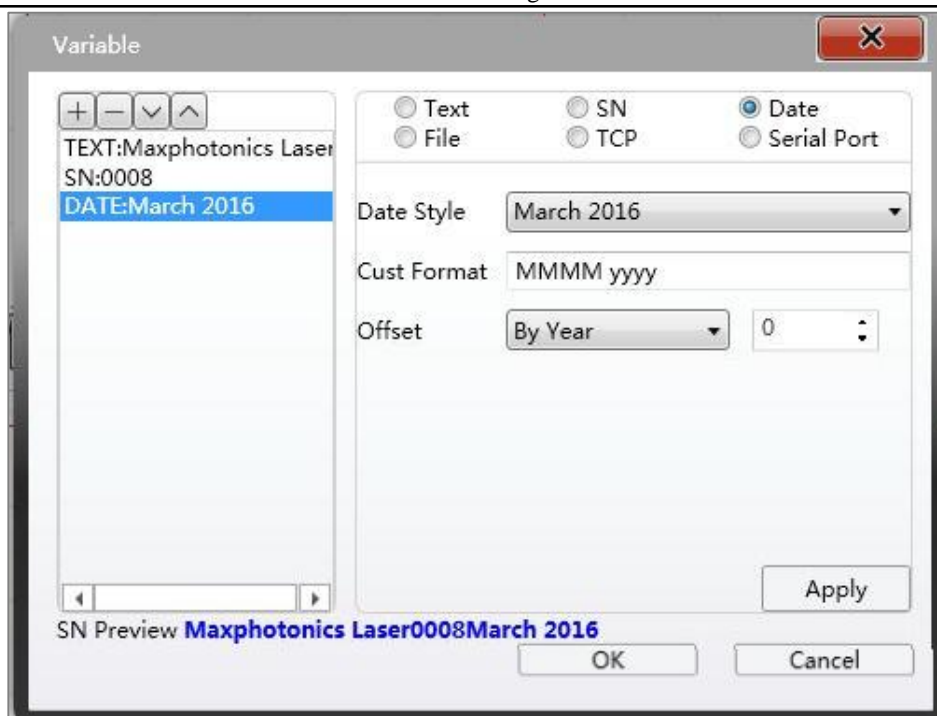


Рисунок 4-21. Изменяемые текстовые настройки нескольких элементов.

◆ File

Вы можете выбрать файл формата txt и excel для импорта, а затем установить изменяемый текст, установив начальный номер строки, номер столбца, приращение, номер текущей строки и автоматически ли сбросить и т.д.

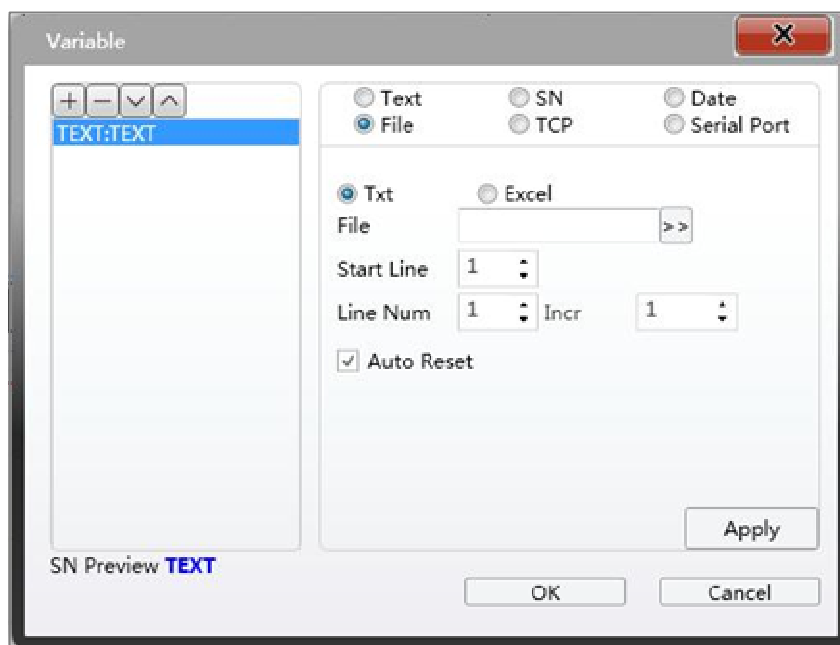



Figure 4-22. Изменяемые текстовые настройки импортированного файла.

4.8 IMAGE КАРТИНКИ

Если вы хотите пометить растровое изображение, выберите команду "Image" («Изображение») или щелкните значок . Система выведет диалоговое окно, как показано на рисунке 4-23, чтобы потребовать от пользователя выбрать растровое изображение, которое необходимо ввести. Растровые форматы, поддерживаемые системой, содержат: bmp, jpg, png и tif.

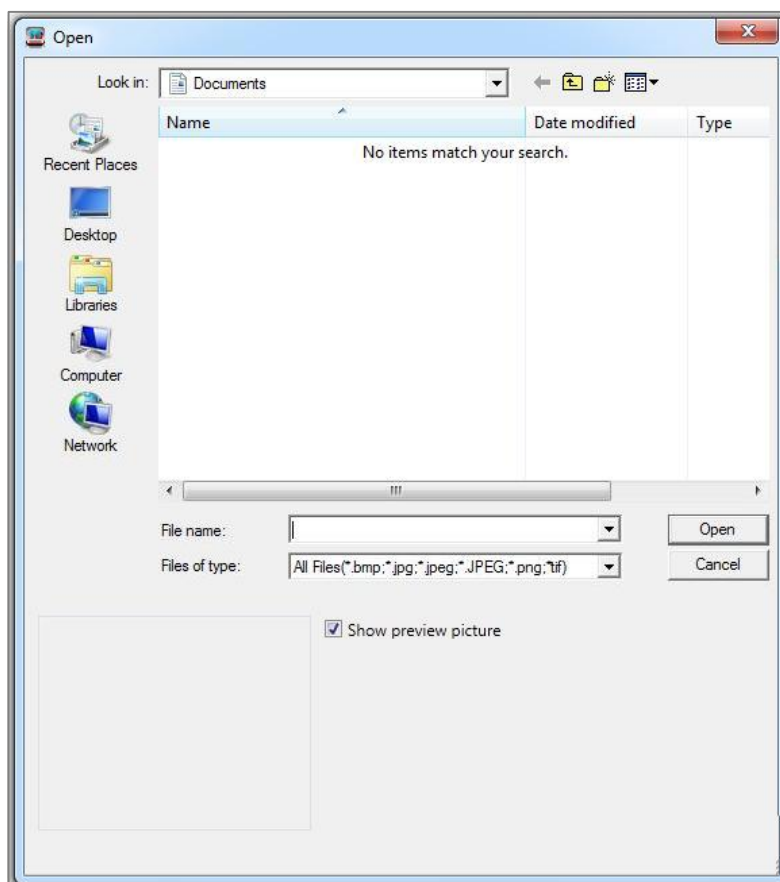


Рисунок 4-23. Импорт картинки.

Когда вы выбираете определенное изображение, обычно используемые параметры растрового изображения будут отображаться в списке атрибутов слева, включая разрешение, разворот, шкалу серого, точку, контрастность, яркость, гамма-значение и т.д. (Рисунок 4-24)

DPI: Это разрешение в проекционных точках, которые составляют изображение. Его также называют частотой разрешения. Чем выше разрешение, тем четче изображение.

Reverse: преобразует значение цвета для каждой точки изображения.

Gray scale: шкала серого - преобразует цветное изображение в серое изображение, градация серого имеет 256 уровней.

Drill: это означает, что лазер всегда включен или только в течение заданного времени при маркировке каждого пикселя растрового изображения.

Contrast: контраст - это измерение разного уровня яркости самого яркого белого цвета и самого темного черного цвета на изображении.

Bright: Яркость - это относится к физической величине измерения отраженного света на поверхности светоизлучающего тела.

Gamma value: соотношение между значением входного сигнала и отображаемой яркостью на выходе при обработке изображения, влияющим на распределение цвета от светлой части до затемненного.

Bidirectional scan: способ сканирования отмеченного растрового изображения является двунаправленным взад и вперед.

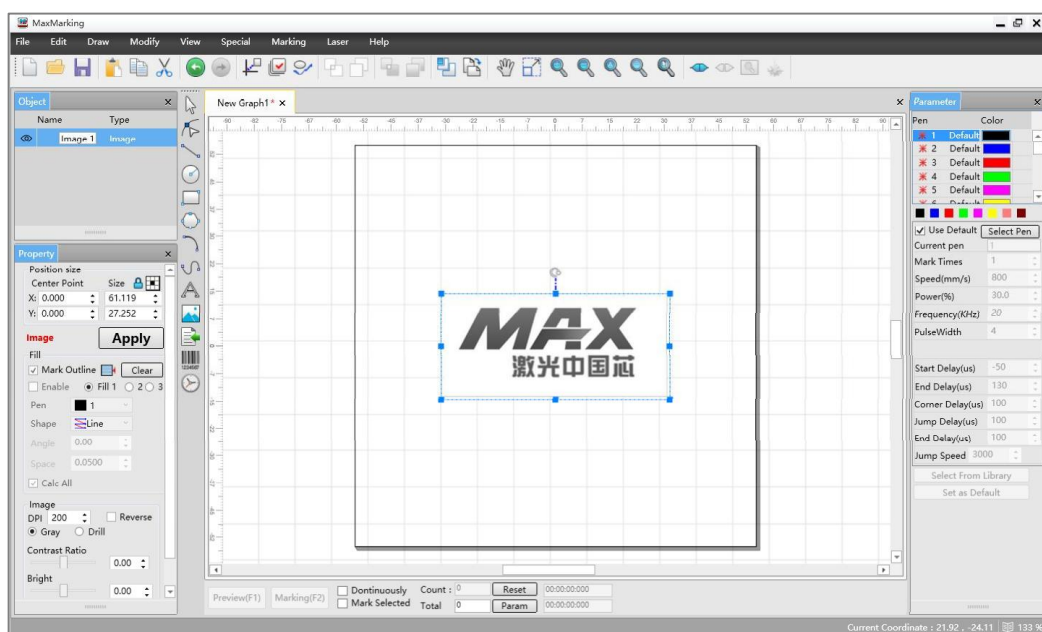



Рисунок 4-24. Атрибуты растровой картинки.

4.9 IMPORT VECTOR DIAGRAM

– ИМПОРТ ВЕКТОРНОЙ КАРТИНКИ

Импорт векторной диаграммы можно реализовать, выбрав команду "Import vector diagram" (Импорт векторной КАРТИНКИ) или щелкнув значок . Форматы векторных диаграмм, поддерживаемые текущей системой включают: plt, dwg, ai, svg и dxf.

На рисунке 4-25 показана импортированная векторная картинка.

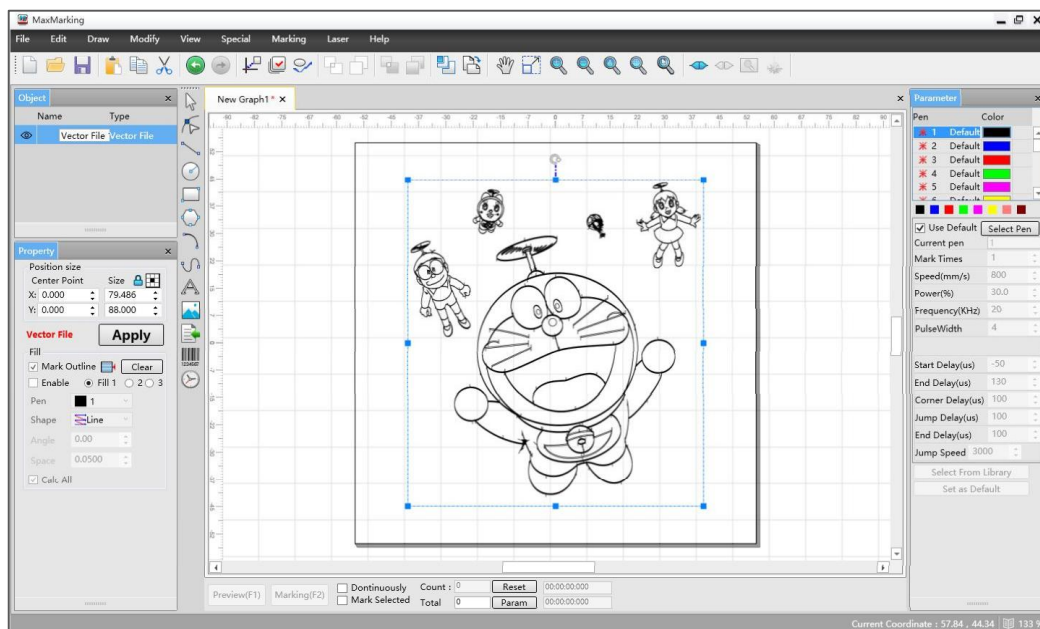



Рисунок 4-25. Векторный рисунок.

4.10 BARCODE – БАР-КОД.

При выборе меню "Barcode" во время рисования или щелчке по значку  после нажатия на рабочем поле будет отображаться тип штрих-кода, все атрибуты штрих-кода будут отображаться, если они выбраны, как показано на рисунке 4-26. Несмотря на соответствующие параметры для измерения и заполнения позиции, текст штрих-кода и управление переменными также включены в список атрибутов.

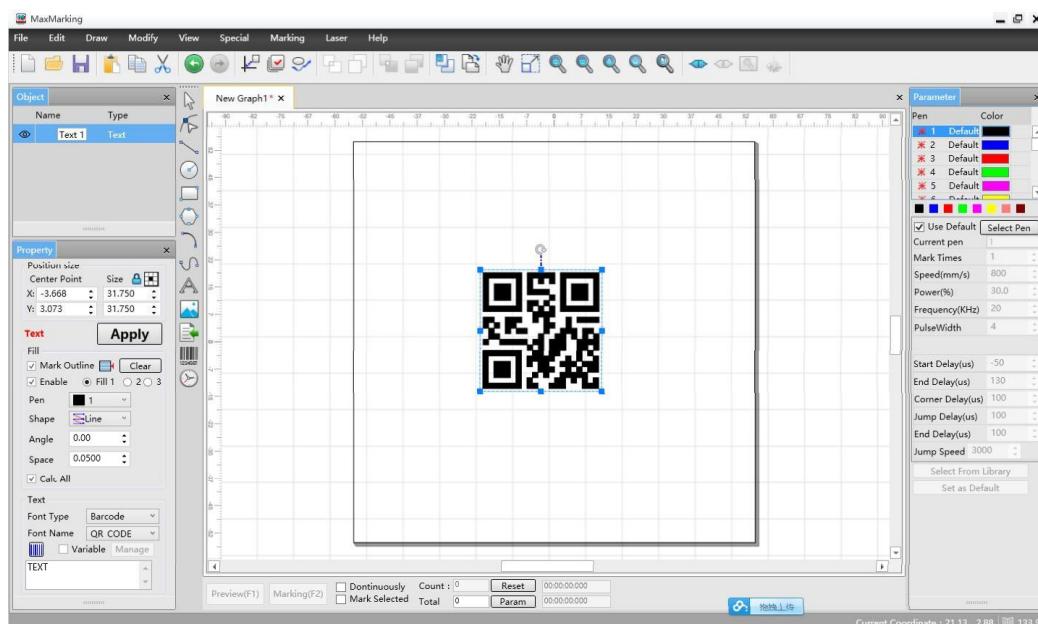



Рисунок 4-26. Бар-код.

Font type: включает True Type, шрифт SHX mongline и бар-код.

Font Name: настройка шрифта, можно выбрать более 20 типов шрифтов, включая Code25 / 93, EAN 8/13 + 2/5, EAN 128, UPC A / E +2/5.

Barcode setting: настройка бар-кода - после нажатия  откроются следующие окна, позволяющие установить такие связанные параметры, как если бы бар-код был обратным, режим прямоугольника, режим круга, пустая область после разворота и отображения текста.

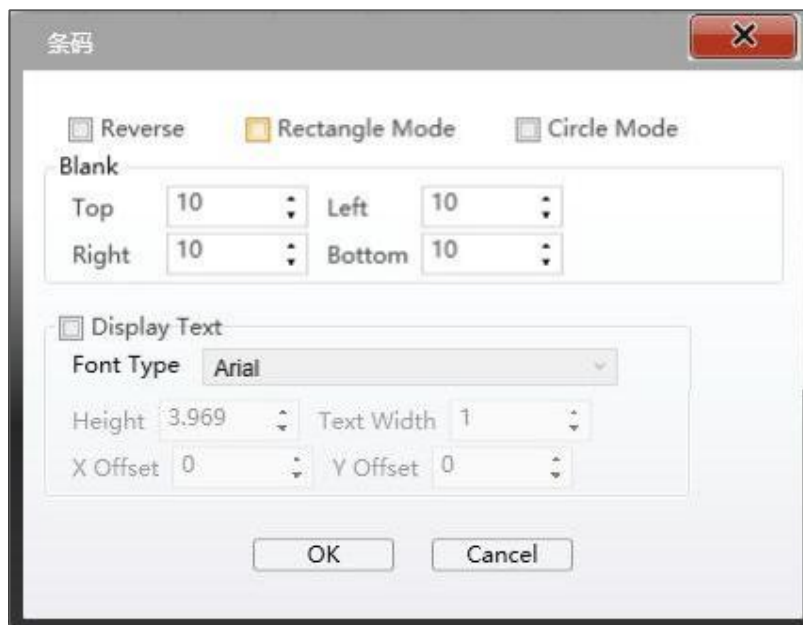


Рисунок 4-27. Настройка бар-кода.

Reverse: установите текущий бар-код на разворот или нет.

Rectangle mode: бар-код прямоугольный.

Circle mode: бар-код отображается кругами.

Blank: когда бар-код разворачивается, размер области пространства сверху, снизу, слева и справа.

Display Text: показывать ли отображаемый текст под бар-кодом.


Font Type: текстовый шрифт, отображаемый в настоящее время.

Height: средняя ширина текста.

Width: average width of text

X Offset: координата смещения X в тексте.

Y Offset: координата смещения Y в тексте.

Примечание: есть поле ввода бар-кода ниже , введите содержимое и нажмите «Применить». Если вы хотите использовать изменяемый текст, установите флажок "Variable", нажмите кнопку "Manage", чтобы задать переменный текст. См. Подробное руководство в 4.7.2.

4.11 DELAYER – ЗАДЕРЖКИ ВЫПОЛНЕНИЯ.

Эта функция относится к времени ожидания между текущим завершенным рисунком для маркировки и операцией на следующем объекте, единицы измерения - ms. Как показано на рисунке 4-28, вы можете настроить время ожидания и нажмите «Применить».

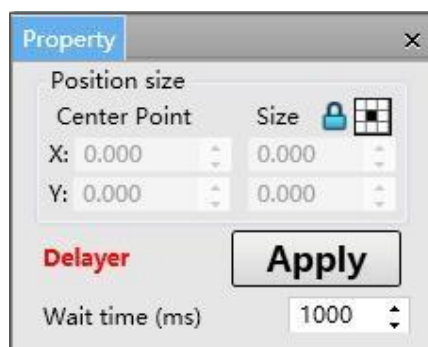


Рисунок 4-28. Установка задержек.

V. MODIFY

Как показано на рисунке 5-1, основные операции в строке меню «Изменить» включают «Копирование массива» ("Array copy"), «Возврат к началу» ("Return to the origin"), «Преобразование multiline» ("Change to multiline"), «Масштабирование multiline» ("Scatter multiline"), «Редактирование кривых» ("Curve editing"), «Преобразование» ("Transformation"), «Моделирование» ("Modeling"), «Выравнивание» ("Alignment"), «Смещение» и «Обрезка» ("Offset" and "Pruning"), «Разделение текста» ("Separation of the text").

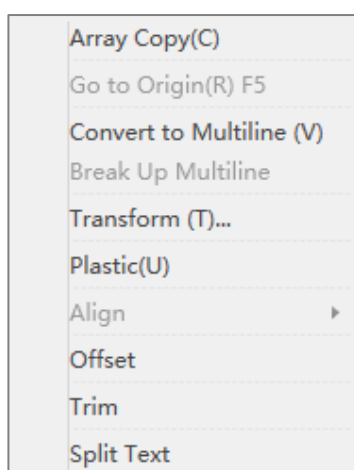


Рисунок 5-1. Меню "Modify".

5.1 Копирование массивов.

Копирование массива - это выбор объектов в определенном порядке, включая матричные массивы и массивы круговые.

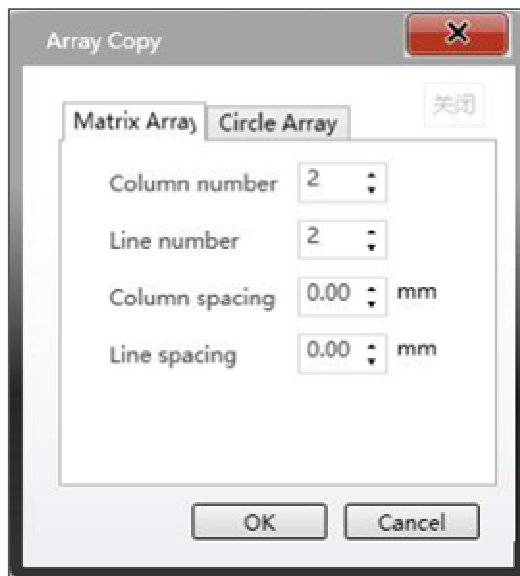


Рисунок 5-2. Matrix Array – матричный массив.

Column Number: количество столбцов прямоугольных массивов после копирования.

Line Number: количество строк прямоугольных массивов после копирования.

Column spacing: расстояние между каждыми двумя столбцами.

Line spacing: расстояние между каждыми двумя строками.

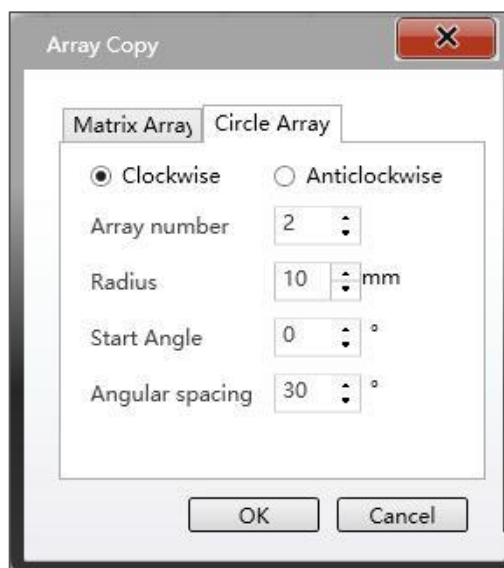


Рисунок 5-3 Circle Array – массив круговой.

Clockwise: копируйте по часовой стрелке.

Anticlockwise: скопируйте в направлении против часовой стрелки.

Array Number: количество копируемых массивов.

Radius: установите радиус круговых массивов.

Start angle: установите начальный угол поворота круговых массивов.

Angular Spacing: углы поворота между соседними круговыми массивами.

Например, применяя операцию «Circle array» на прямоугольной решетке в направлении против часовой стрелки с количеством массивов 3, радиусом 10 мм, начальным углом 0 градусов и 30 градусами углового интервала, и результат показан на рисунке 5- 4.

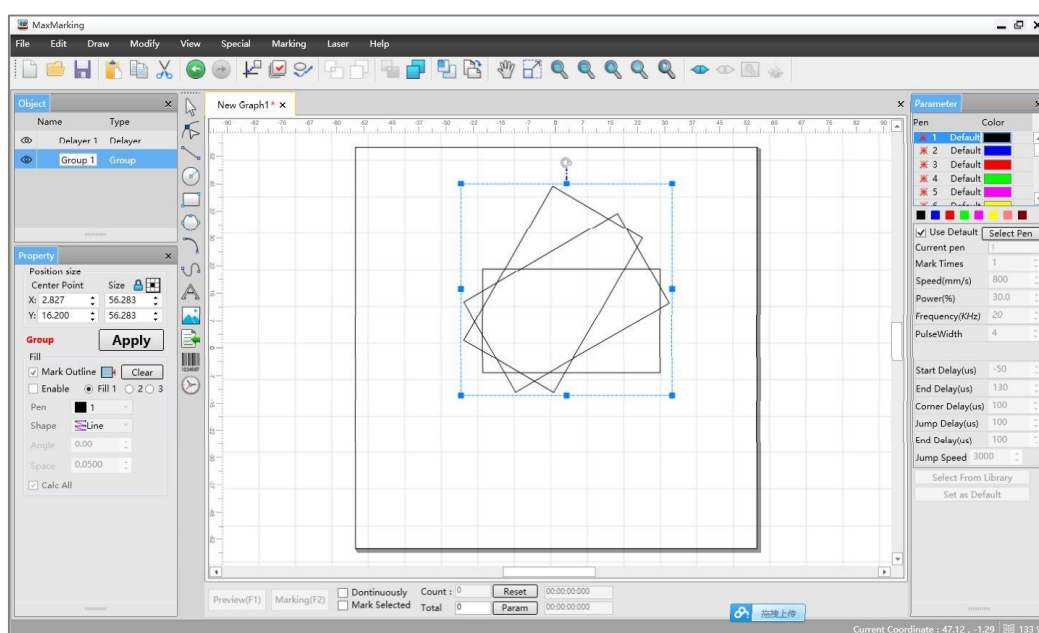



Рисунок 5-4. Эффект рисования: круговой массив.

5.2 GO TO ORIGIN - Возврат к началу.

В строке меню «Изменить» нажмите «Перейти к началу» "Go to origin" или значок на панели инструментов , чтобы переместить координату центральной точки выбранного объекта в исходную точку чертежной доски, как показано на рисунке 5-5.

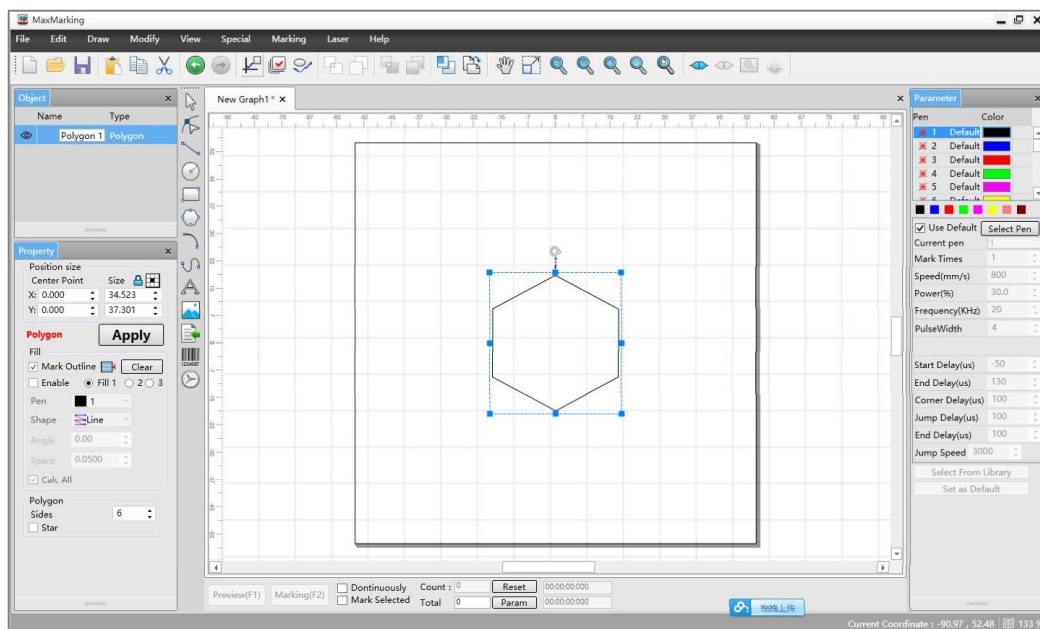



Рисунок 5-5. Действие при "Go to Origin".

5.3 CONVERT TO MULTILINE – преобразовать в multiline.

«Convert to Multiline» - преобразовать атрибут выбранного объекта рисунка в multiline типы и удалить его собственный атрибут. Когда изображение будет преобразовано в кривые, щелкните значок на панели инструментов чертежа , чтобы можно было отредактировать узел, как показано на рисунке 5-6 и 5-7.

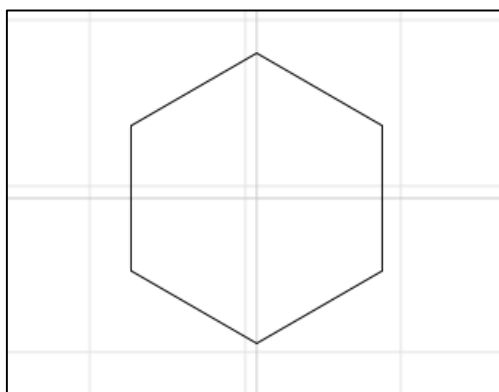


Рисунок 5-6. Начальная картинка.

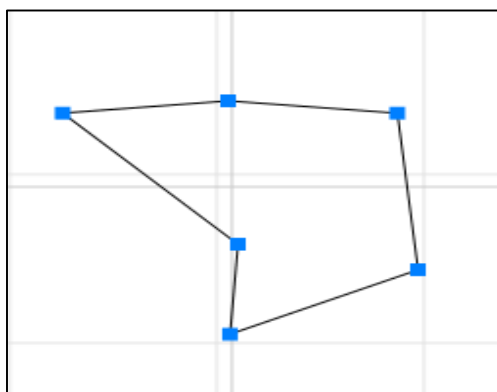


Figure 5-7. Настройка узлов после преобразования изображения в кривые.

Настройка узлов включает добавление, уменьшение, слияние, разделение узла. Вы можете выполнять соответствующие операции для multiline в соответствии с вашими потребностями.

5.4 BREAK UP MULTILINE – прервать multiline.

Scatter multiline - разбивка выбранного объекта на различные multiline типы. Если объект не является multiline, сначала преобразуйте его в кривую, как было рассказано в 5.3, а затем нажмите функциональную кнопку «"Break up Multiline"» для выполнения разбивки. На данный момент в списке объектов будут отображаться все разобранные multiline типы.

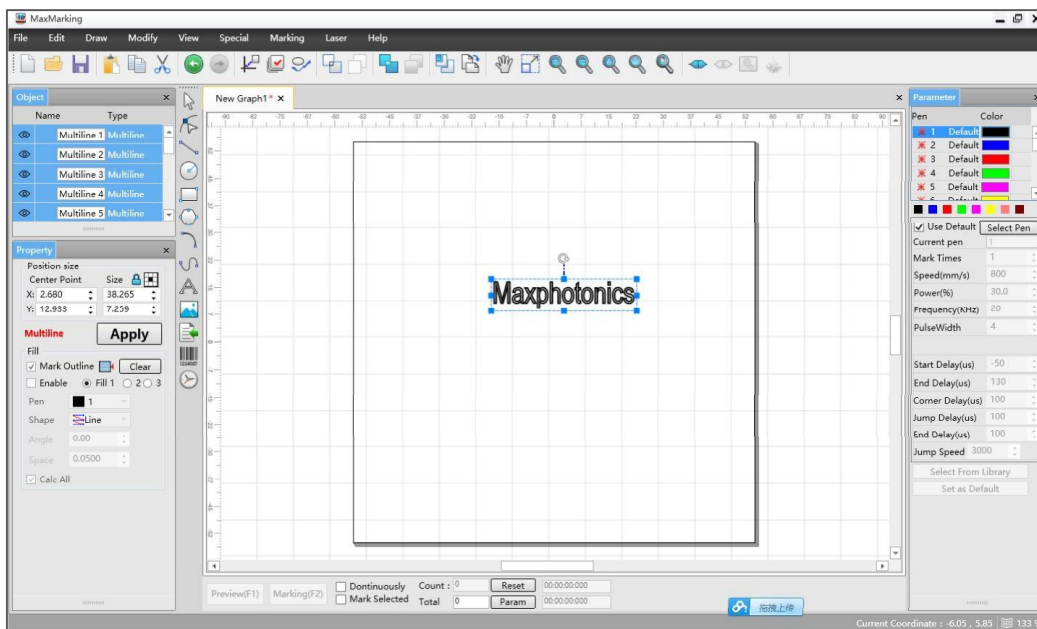



Рисунок 5-8. Действие при "Break up Multiline"

5.5 TRANSFORM – ПРЕОБРАЗОВАНИЕ.

Функция «Трансформация» преобразует выбранный объект: изменение размеров, поворот, наклон, масштабирование, зеркальное изображение, значок функции . Когда вы нажмете кнопку "Transform", появится диалоговое окно, как показано на рисунке 5-9.

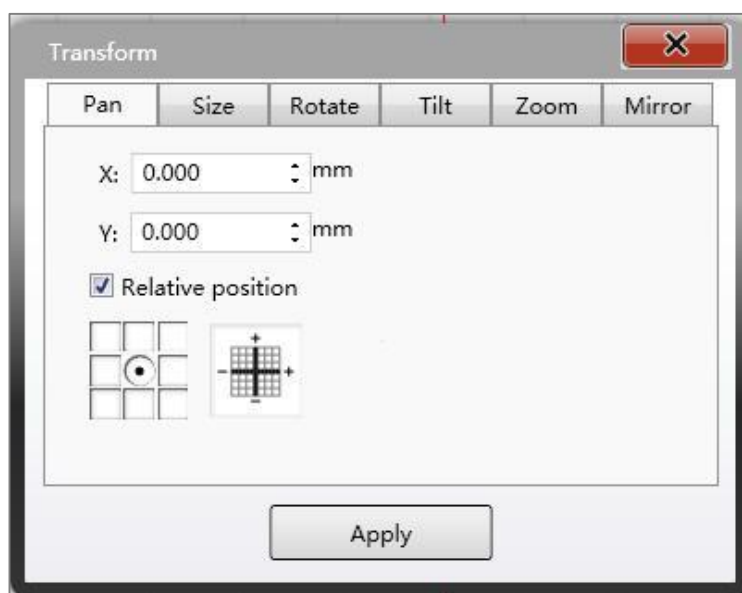



Рисунок 5-9. Функция " Transform "

5.5.1 Pan

Во всплывающем окне установите расстояние X, Y перевода объекта. Когда вы нажмете кнопку «Применить», можно реализовать абсолютный изменение положения.

Если вы нажали «Относительное положение», выбранный объект переместится на расстояние X, Y относительно текущих координат центральной точки.

Это  значок для перемещения. Вы можете переместить выделенный объект вручную, щелкнув значок по этому значку.

5.5.2 Size

Вы можете установить абсолютную величину текущего выбранного объекта (X, Y) и относительной размерности. Абсолютный размер означает длину и ширину самого большого прямоугольного кадра любых внешних сторон рисунка, тогда как относительный относится к увеличению соответствующих размеров X, Y по сравнению с текущим размером.

5.5.3 Rotate

Установив произвольный угол поворота, вы можете «Повернуть» выбранный рисунок. Он может быть повернут по часовой стрелке или против часовой стрелки, используя сочетания клавиш «Ctrl» + вверх, вниз, влево и вправо на клавиатуре. Например, вращение прямоугольника с углом 60 градусов, и эффект показан на рисунке 5-10.

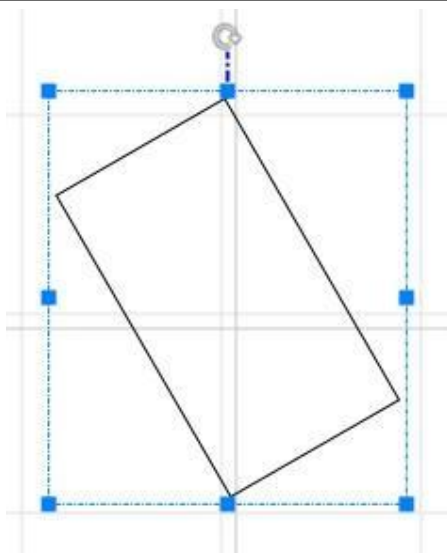


Рисунок 5-10. Поворот прямоугольника на 60 градусов.

5.5.4 Tilt

Команда преобразования наклона состоит в том, чтобы наложить выбранный объект на конкретный. Когда вы нажмете команду наклона, появится диалоговое окно, как показано на рисунке 5-11. Задайте угол наклона координат X, Y и нажмите «Применить».

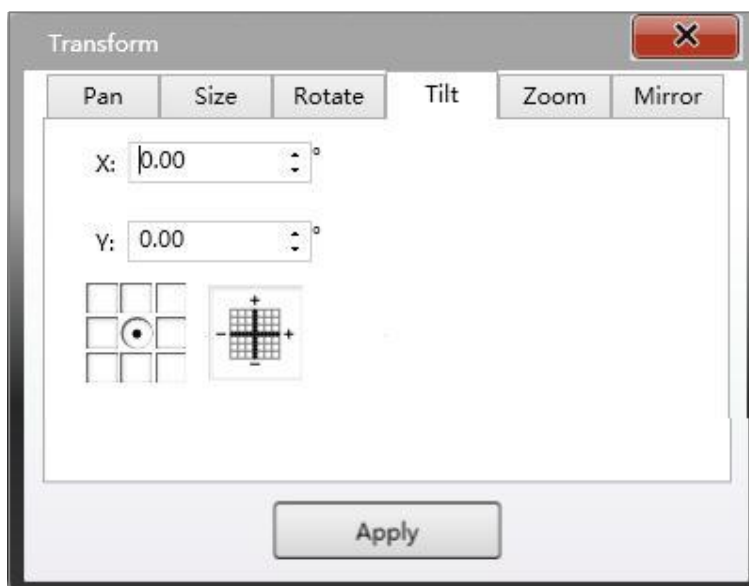




Рисунок 5-11. Tilt Setting

5.5.5 Zoom

В диалоговом окне "Transform", вы можете установить коэффициент масштабирования (X, Y оси) для объекта, а затем нажмете «Применить», чтобы реализовать операцию масштабирования. (См. Рисунок 5-12).

Значок  означает «Zoom In» - масштабировать, а есть значок «Уменьшить». Вы также можете щелкнуть значок «Zoom In» и «Zoom Out», чтобы увеличить рисунок.

 - это значок «Zoom pick», который представляет собой операцию усиления и просмотра конкретной позиции графика, и это не изменит первоначальный размер объекта.

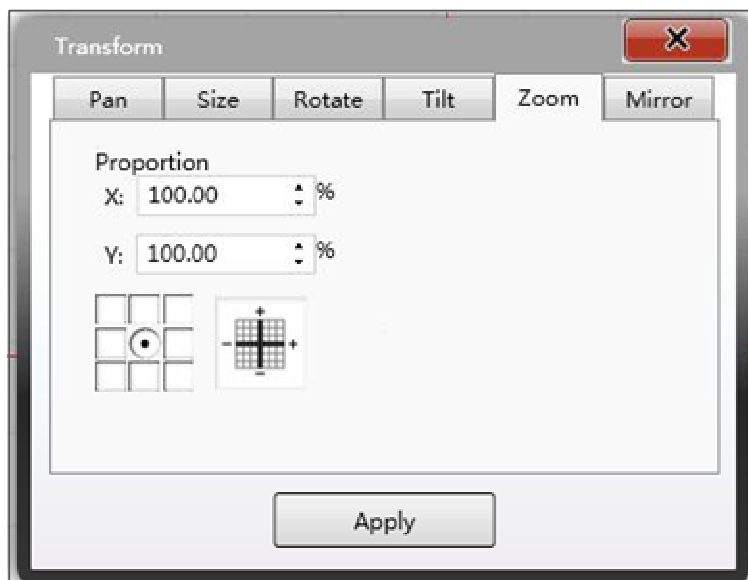


Рисунок 5-12. Настройка зуммирования.

5.5.6. Mirror – зеркало.

В диалоговом окне «Трансформация» вы можете установить горизонтальное и вертикальное зеркальное изображение выбранного графика для достижения желаемого эффекта маркировки. На рис. 5-13 и 5-14 показаны рисунки до и после вертикального зеркального изображения.



Рисунок 5-13. До.



Рисунок 5-14. После.

5.6 PLASTIC – преобразования.


Вы можете использовать "Plastic" для работы с объектами рисунка как с множествами, значок вызова данной функции . Когда вы выберете эту функцию, появится диалоговое окно, к показанное на рисунке 5-15.



Рисунок 5-15. Настройка "Plastic".

Например, на рис. 5-16 представлены кружок и многоугольник, результаты объединения, обрезки и пересечения: (задайте круг как исходный объект, а полигон - целевым объектом).

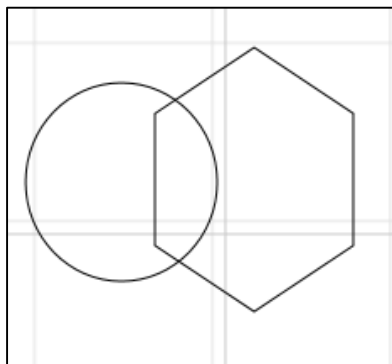


Рисунок 5-16. Начальные объекты.

Объединение: исходные объекты (или целевой объект) и области, в которых эти две части не совпадают, будут объединены в новом рисунке.

Шаги выполнения: сначала выберите исходный объект (круг), а затем войдите в окно «Plastic - Weld», выберите «Сохраните исходный объект» ("Keep the original object"), а затем нажмите кнопку «Weld» для управления функцией. После закрытия окна выберите целевой объект (многоугольник), и затем, выберите объединение двух объектов. Рисунок после объединения по умолчанию multiline тип, как показано на рисунке 5-17.

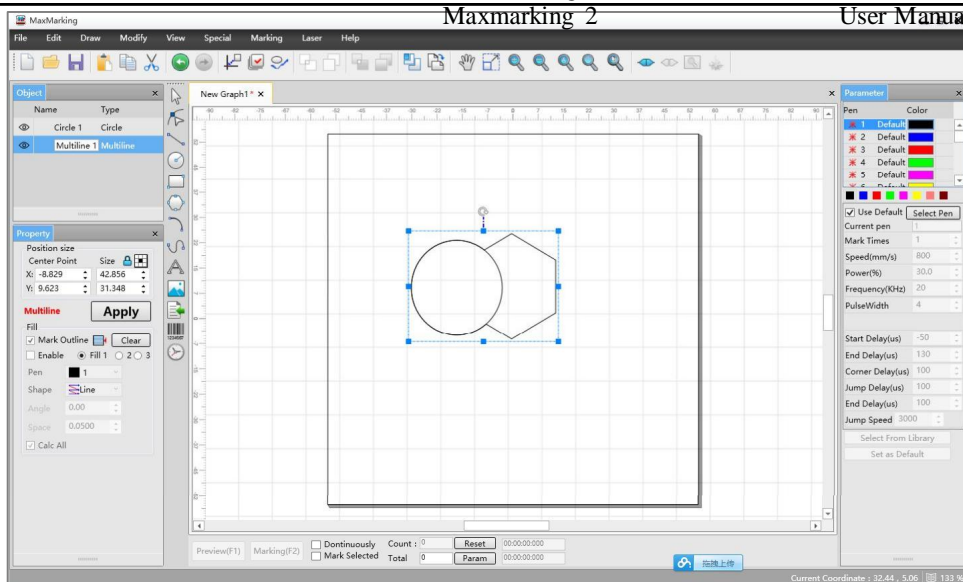


Рисунок 5-17. Рисунок после объединения.

Trim: сохранить исходный объект и части, где исходный объект и целевой объект не перекрываются, или сохранить целевой объект и часть перекрытия исходного объекта и целевого объекта.

Шаги выполнения: сначала выберите исходный объект (круг), а затем войдите в окно «Plastic - Trim», выберите «Сохранить целевой объект» ("Keep the target object"), а затем нажмите кнопку «Обрезать», чтобы выполнить преобразование. После закрытия окна выберите целевой объект (многоугольник), а затем обрезку двух объектов. Рисунок после обрезки по умолчанию multiline тип, как показано на рисунке 5-18.

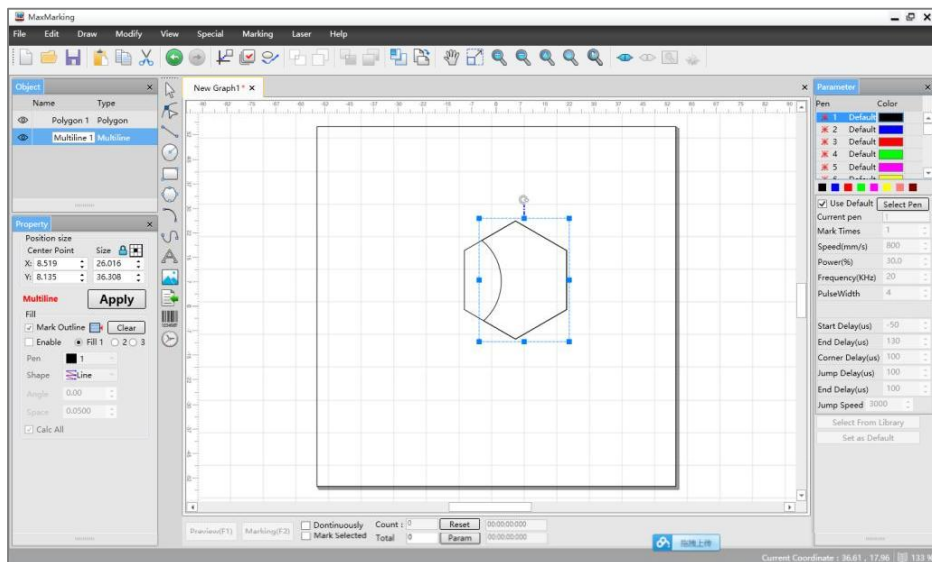


Рисунок 5-18. Рисунок после обрезки.

Если вы хотите сохранить исходный объект, сначала выберите круг, а затем войдите в окно «Plastic-Trim», выберите «Сохранить исходный объект», а затем нажмите кнопку «Trim» для управления преобразованием. После закрытия окна выберите целевой объект (многоугольник), а затем обрезку двух объектов.

Пересечь: сохранить исходный объект (или целевой объект) и поперечные части двух объектов.

Шаги выполнения: сначала выберите исходный объект (круг), а затем войдите в окно «Plstic – Intersect», выберите «Сохранить исходный объект», а затем нажмите кнопку «Пересечение», чтобы управлять преобразованием. После закрытия окна, выберите целевой объект (многоугольник), а затем пересечение двух объектов, как показано на рисунке 5-19.

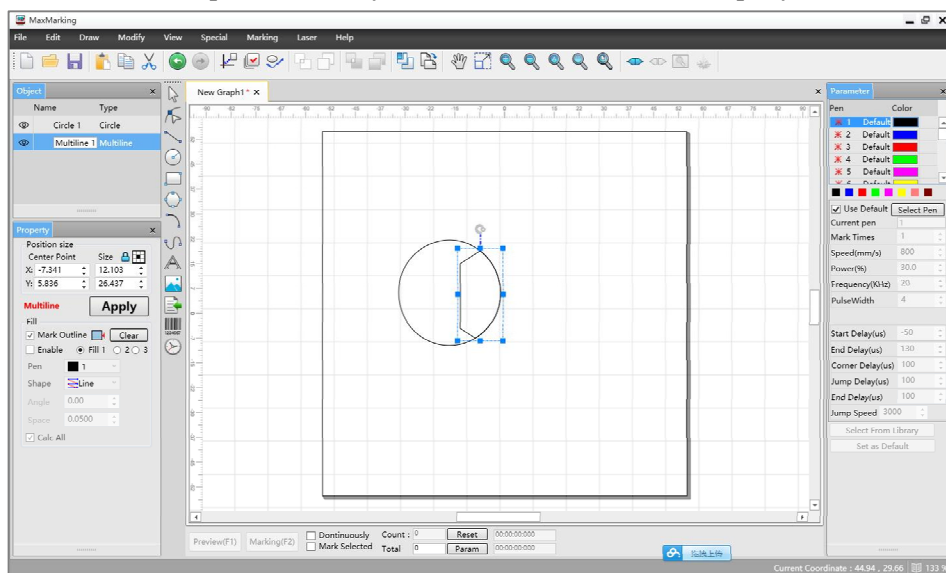


Рисунок 5-19. Выполнение преобразования «пересечение».

5.7 ALIGN – выравнивание.

Когда вы выбрали два или более объектов в рабочем пространстве, доступно меню выравнивания. Меню можно использовать для выравнивания выбранных объектов в двумерной плоскости. Существует несколько способов выравнивания (рисунок 5-20):



Рисунок 5-20. Способы выравнивания.

- **Left:** выравнивание левого края всех объектов.
- **Right:** выровняйте правый край всех объектов.
- **Vertical center:** выровнять по центру вертикальной линии все объекты. Все три способа выравнивания выше доступны только для объектов, которые могут быть передвинуты в горизонтальном направлении.
- **Top:** выравнивание верхнего края всех объектов.
- **Bottom:** выровняйте нижний край всех объектов.
- **Horizontal center:** выровнять по центру горизонтальной линии все объекты. Все три способа выравнивания выше доступны только для объектов, которые могут быть передвинуты в вертикальном направлении.
- **Center:** выровнять центральные точки всех объектов. Выравнивание перемещает объекты в оба направления.

5.8 OFFSET – смещение.

«Смещение» в основном могло реализовать узкие и расширенные функции выбранного объекта. Всплывающее окно "Offset" выглядит следующим образом:

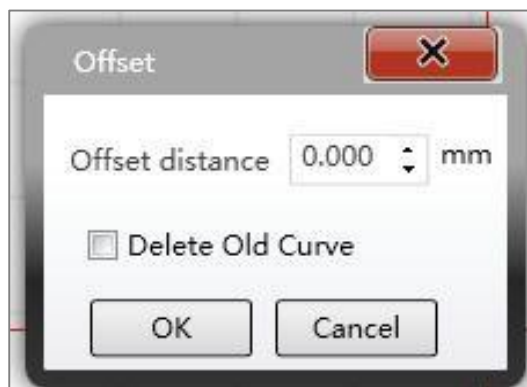


Рисунок 5-21. Offset.

Когда вы установили расстояния смещения, вы можете выбрать, следует ли «Удалить старую кривую» ("Delete old curve"), а затем нажмите кнопку «ОК», а затем щелкните по предполагаемой позиции смещения объекта, чтобы реализовать операцию смещения. На рисунке 5-22 показано смещение расширения прямоугольника.

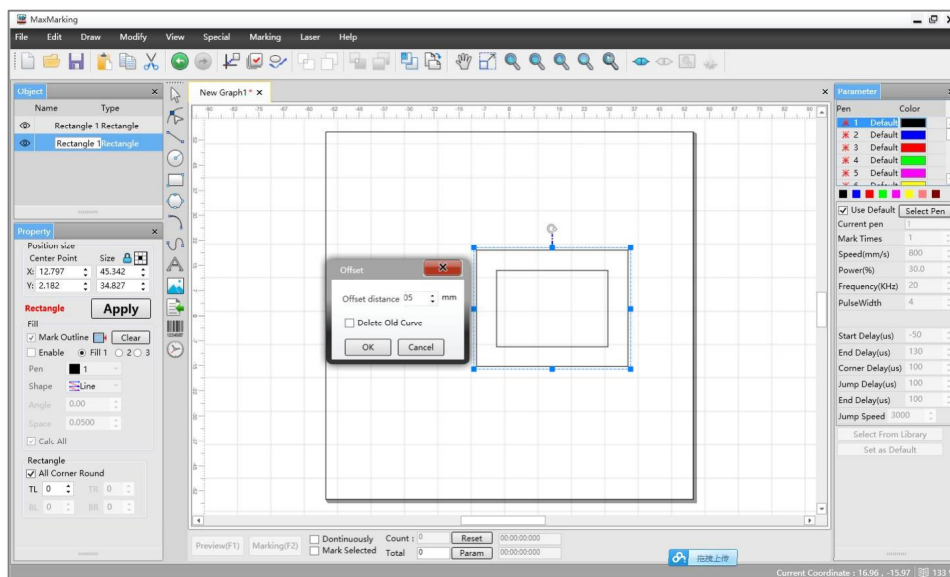


Рисунок 5-22. Прямоугольник - offset.

5.9 TRIM – обрезать.

Trim - обрезать объект multiline типов. Если объект не является multiline, сначала необходимо преобразовать объект в multiline, а затем выполнить обрезку. Как показано на рисунке 5-23, когда векторный рисунок был уже преобразован в multiline тип, нажмите кнопку «Trim», а затем, с помощью мыши выберите положение multiline линии, которую нужно обрезать, и в конце концов щелкните левой кнопкой мыши и выполните обрезку.

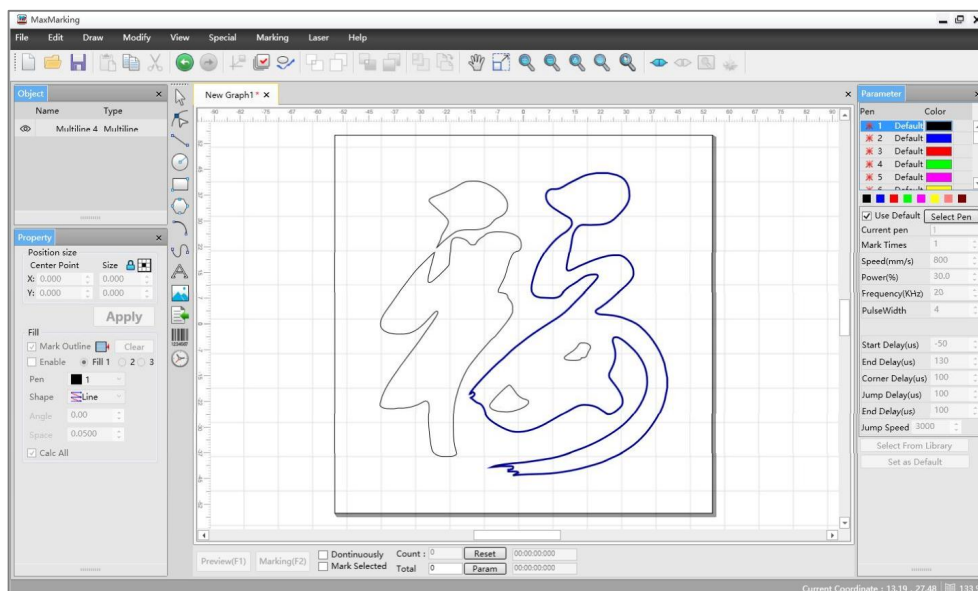


Рисунок 5-23. Обрезка MultiLine Trim.

5.10 SPLIT TEXT – разделить текст.

Разделить текст означает разделение объекта текстового типа на различные типы текста. Как показано на рисунке 5-24.

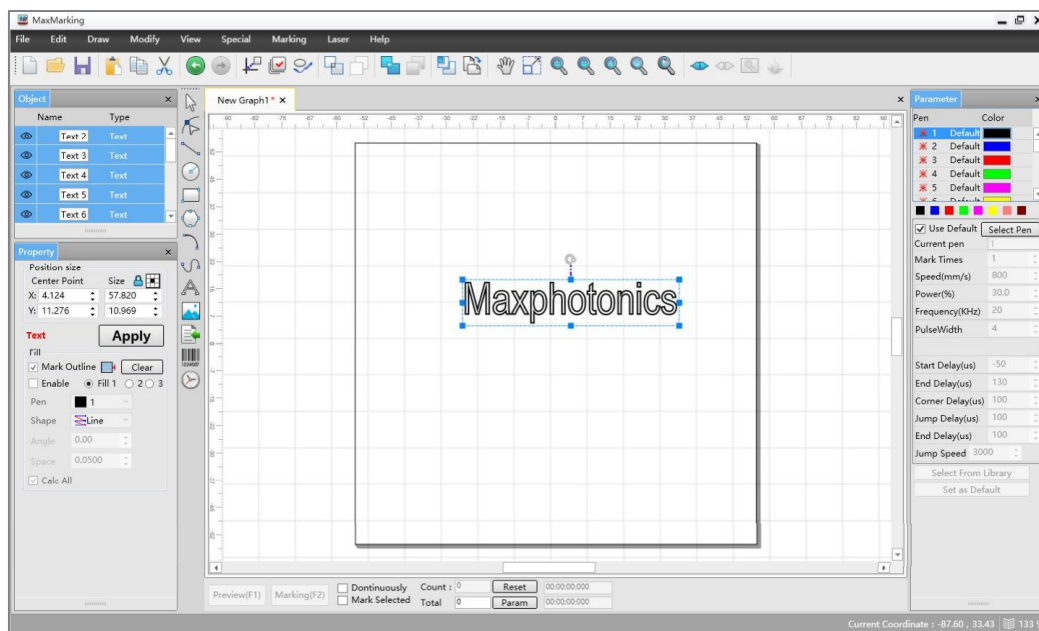


Рисунок 5-24. Разделить текст.

VI. VIEW – просмотр.

В меню «Вид» в основном это «Pan», «Zoom In», «Zoom Out», «Zoom Pick», «Zoom All», «Zoom Selected», «View Workspace», «Scale», «Grid», «Cross center line», «Список объектов», «1 Параметры маркировки», «Атрибут» и другие функции. Вы могли бы решить, какой из них может оставаться в программном интерфейсе, проверяя или отменяя элементы.. См. Рисунок 6-1.

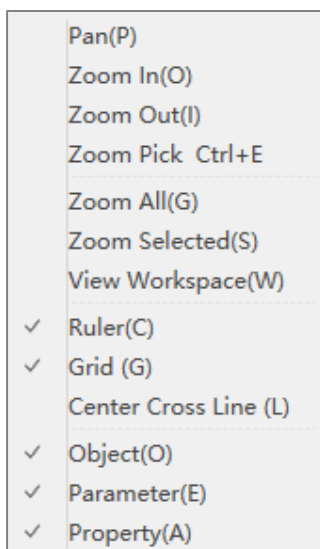


Figure 6-1 View Menu

6.1 ПРЕОБРАЗОВАНИЕ И МАСШТАБИРОВАНИЕ

Масштабирование, сжатие и Zoom Pick - это основное преобразование выбранного изображения; Вы также можете выбрать соответствующий значок на панели инструментов для работы. Каждый значок иллюстрируется следующим образом:



Переместите текущий вид и не выполняйте операции с самим графиком.



Увеличить для текущего вида



Уменьшить для текущего вида



Zoom Pick для текущего представления, выберите текущий график, щелкните значок, перетащите его, чтобы выбрать область графика на чертежной доске, тогда изменение текущего вида может быть реализовано. Показано на рисунке 6-2.



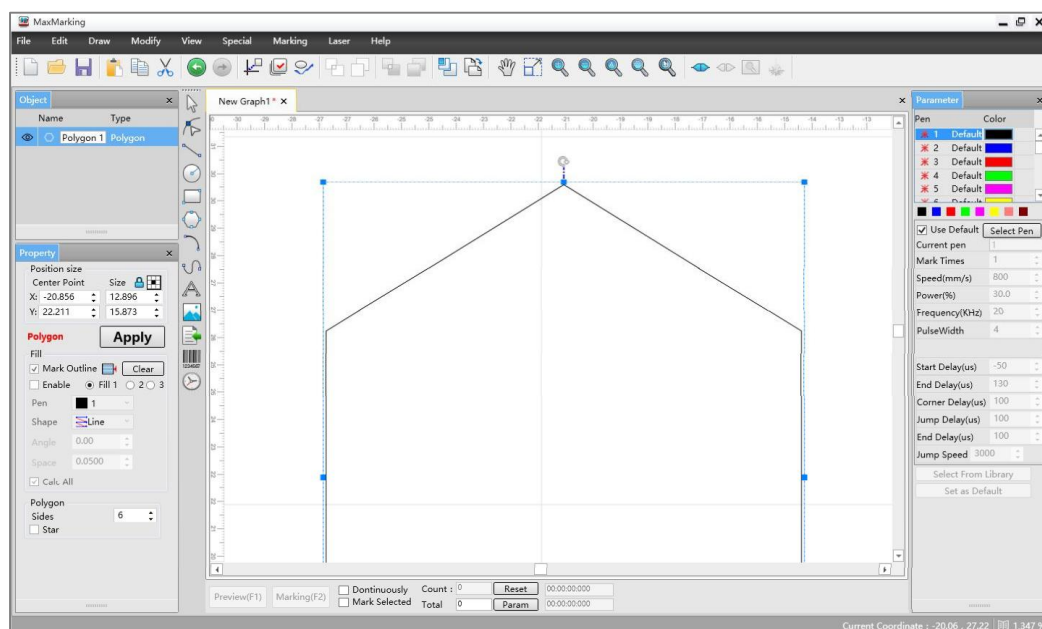


Рисунок 6-2. Применение Zoom Pick для текущего вида.

6.2 DISPLAY (ПРОСМОТР)



Увеличить все. Все объекты в рабочем пространстве можно было наблюдать, изменяя всю областьзора.



Выбор области. Он может сделать выбранный объект заполнением всей областизора.




Просмотр рабочей области. Он может отобразить все объекты текущего рабочего пространства в заданной области.

6.3 "RULER", "GRID" AND " CENTER CROSS LINE"

Отображайте горизонтальные и вертикальные линейки, точки сетки и крестообразную линию пересечения в рабочем пространстве.

6.4 OBJECT (ОБЪЕКТ)

Программное обеспечение MAXMARKING 2 предоставляет панели инструментов множество различных функций, таких как «Список объектов», «Свойство», «Параметр». Вы можете отображать или скрывать эти окна, проверяя выбор в меню «Вид» или закрывая окно панели инструментов. В списке объектов записаны все имена и типы объектов (рисунок 6-3). Вы можете редактировать имя объекта напрямую. Когда вы работаете с одним из объектов, программное обеспечение автоматически выбирает имя и тип объекта в списке. Значок  означает отображение или скрытие текущего объекта.

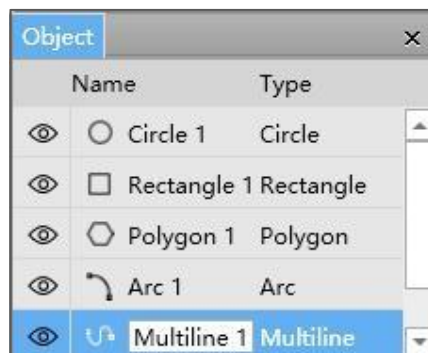


Рисунок 6-3. Список объектов

В контекстном меню списка объектов есть обычно используемые функции, такие как вырезание, копирование, вставка, выбор всех, удаление, слой вперед, слой назад, отмена и повтор.

6.5 PARAMETER (ПАРАМЕТР)

В MAXMARKING 2 каждый граф имеет 256 цветов и соответствует 256 цветам поверхности строки параметров маркировки с номером пера от 1 до 256.

Каждый номер пера соответствует цвету, и вы можете установить его состояние включения / выключения (рисунок 6-4).

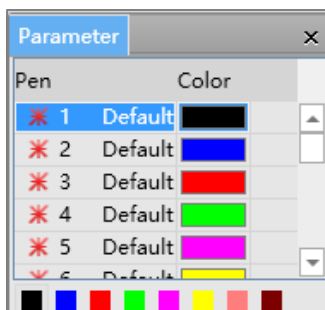




Рисунок 6-4. Установка номера цвета.

 Это означает, что текущее перо обрабатывается, то есть когда обрабатываемый объект соответствует этому числу пера, он будет обработан. Его можно изменить после нажатия на значок.

 Это означает, что текущее перо не обрабатывается, то есть когда обрабатываемый объект соответствует этому числу пера, он не будет обрабатываться.

Color: Цвет: это относится к цвету текущего номера пера. После выбора рабочего объекта будет автоматически выбран номер пера, соответствующий объекту. Дважды щелкните другой номер пера, и цвет объекта можно изменить.

Choosing pen number: Выбор номера пера: при выборе рабочего объекта выберите кнопку выбора номера пера, и номер пера объекта изменится (как показано на рисунке 6-5).



Рисунок 6-5. Choosing Pen Number

В дополнение к настройке номера пера список параметров маркировки также включает в себя часто используемую настройку параметров маркировки (рисунок 6-6). Конкретное значение каждого параметра будет приведено ниже подробно.

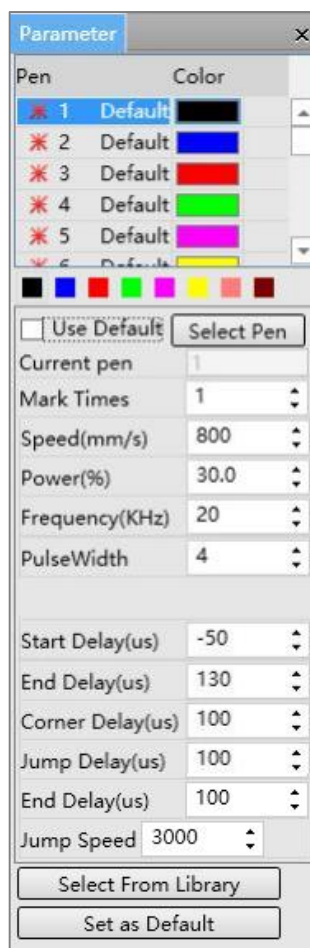


Рисунок 6-6. Параметры маркировки

Use default: Использовать значение по умолчанию: используйте все значения параметров по умолчанию для текущей системы.

Current pen: Текущее перо: какая группа параметров обработки используется в настоящее время. В программном обеспечении MAXMARKING 2 понятие «перо» равно группе заданных параметров обработки

Select pen: Выберите цвет: выберите все объекты текущего номера пера. Примечание: номер пера соответствует слою карты.

Mark times: Показывает время обработки всех объектов, которые используют текущий номер пера.

Speed: Скорость: это означает текущую скорость маркировки.

Power: Мощность: это отношение к проценту мощности текущего параметра обработки, а 100% указывает максимальную мощность лазера.

Frequency: Частота: это относится к частоте лазера под текущим параметром обработки.

Open delay: Открытая задержка: время задержки открытия лазера при начале маркировки. Соответственно установленная задержка может устранить "Match end", возникший в начале маркировки. Но если параметр задержки слишком велик, это может привести к отсутствию перьев в начале раздела. Это может быть отрицательное значение, которое показывает, что лазер включается заранее.

Close delay: Задержка закрытия: время задержки при закрытии лазера при завершении маркировки. Соответственно установленная задержка закрытия может устранить явление не закрывания при завершении маркировки, но если параметр задержки слишком велик, это может привести к "Match end" в конце. Это не может быть отрицательным значением.

Corner Delay: Угловая задержка: это относится к времени задержки между секциями маркировки. Соответственно установленная временная задержка на углу может исключить закругленный угол во время маркировки с прямым углом, но если параметр временной задержки в углу слишком большой, то могут образовываться большие точки в углу.

Jump Delay: Задержка перехода: установить задержку времени при переходе маркировки.

End Delay: Обычно после команды лазерного закрытия дается время отклика, чтобы полностью остановить лазер. Соответственно установленная временная задержка в конце может дать лазеру адекватное время отклика для остановки лазера, так что следующая маркировка может начинаться после полного закрытия лазера, чтобы предотвратить точечный выброс.

Jumping Speed: установите скорость резкого перехода, соответствующую текущим параметрам.

Select From Library: Выбор из библиотеки: в базе параметров такие операции могут выполняться с текущими параметрами, как сохранение, удаление, установка в качестве значения по умолчанию, определение приложения, отмена и последовательность базы параметров по имени, как показано на рисунке 6-7.

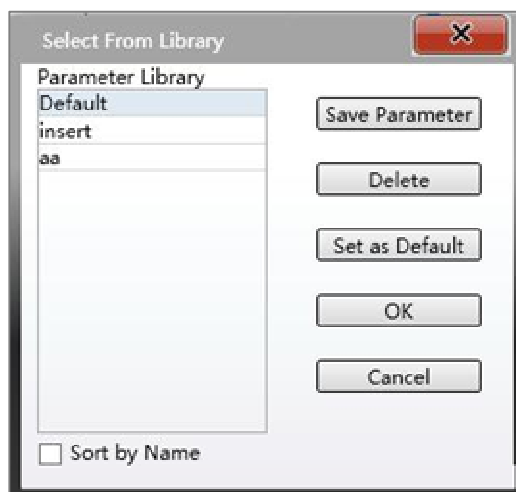


Рисунок 6-7 Выбор из базы параметров

Set as default: Установите по умолчанию: установите текущий параметр как значение по умолчанию.

6.6 СВОЙСТВА (PROPERTY)

Ниже списка объектов MAXMARKING 2 находится панель свойств объекта, как показано на рисунке 6-8. Размер и заполнение позиции являются общими атрибутами всех объектов маркировки и будут представлены ниже по одному.

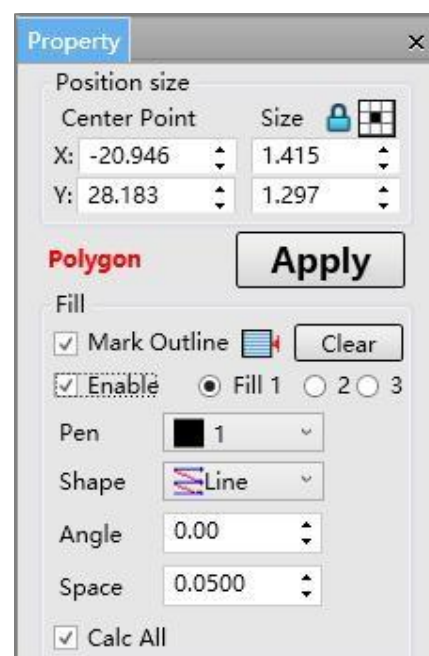


Рисунок 6-8 Список атрибутов.


6.6.1 Размер позиции.

Атрибуты «Размер места» включают в себя настройки координат центральной точки (X, Y) и графического измерения. Вы можете установить положение и размер центральной точки в соответствии с конкретными требованиями, и просто нажмите «Применить» ("Apply").



Показывает координатную точку привязки объекта. Вы можете выбрать различные точки привязки в качестве координат положения центральной точки объекта.



Показывает состояние блокировки, которое влияет только на настройку размера. Когда вы изменяете значение длины или ширины, программное обеспечение автоматически вычисляет другое значение параметра в соответствии с отношением исходной длины к ширине графика. Нажмите,  чтобы освободить это отношение блокировки и изменить его в разблокированное состояние с помощью значка.

После разблокировки вы можете задать длину и ширину графика в соответствии с потребностями.

6.6.2 Fill

Заполнение - реализует операцию заполнения различных номеров пера, разных фигур, разных углов и разных интервалов текущих выбранных графиков.

Фигура заполнения должна быть закрытой кривой. Если вы выберете несколько объектов для заполнения, эти объекты могут быть вложенными. Объекты групп или комбинированные также могут быть заполнены. Различные типы заливки объектов показаны на рисунке 6-9.

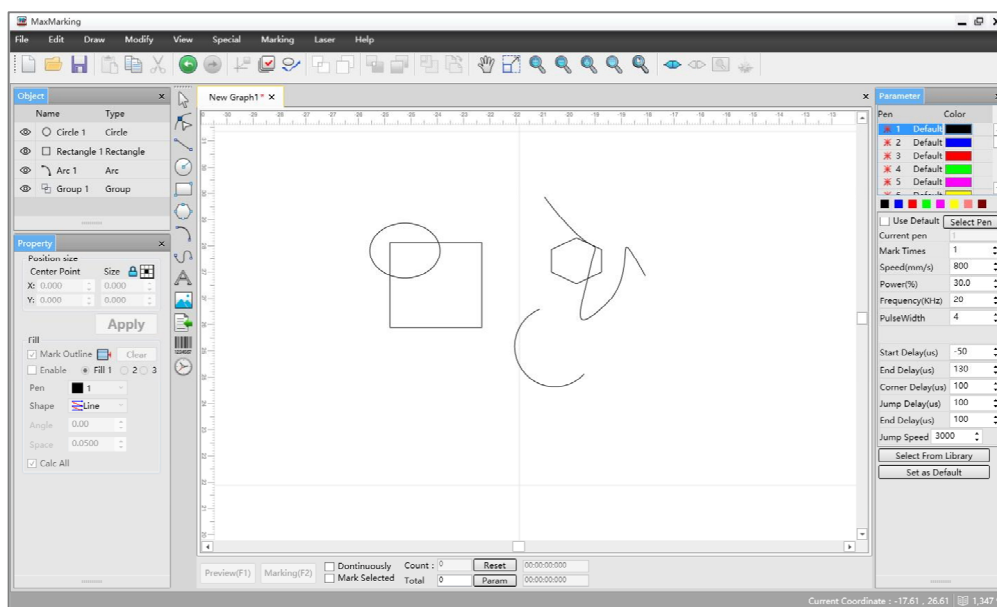



Рисунок 6-8

После выбора объекта установите флажок "Enable", и параметр "Filling" (Заполнение) отобразится в строке атрибутов в левой части программного обеспечения, включая "Mark outline" (Отметьте контур),  "Frame first" (Сначала кадр), "Clear filling" (Очистить заполнение), "Filling pen number" (Номер пера для заливки), "Filling Shape" (Форма заполнения), "Angle" (Угол), "Space" (Пробел), "Overall Calculate" (полный расчет), как показано на рисунке 6-10.

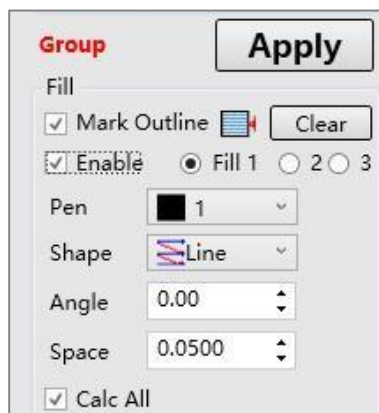



Рисунок 6-10. Параметры заливки.

Mark outline: Отметьте контур: это относится к отображению и маркировке контура исходного объекта, а именно: заливка сохраняет первоначальный стиль контура.

Frame first: Рамка начальная: сначала отметьте рамку объекта, а затем выполните операцию заполнения с помощью значка . После нажатия можно выполнить обратную операцию.

Clear: Очистить: удалить настройку параметра заполнения текущего выбранного объекта.

Enable: разрешить текущему параметру заполнения быть действительным.

Filling 1, filling 2 and filling 3: они относятся к трем наборам нерелевантных параметров заполнения, которые могут использоваться одновременно и могут реализовывать поперечное заполнение под любым углом, и каждое наложение может поддерживать четыре вида различных типов заполнения (четыре типа заполнения: линия, двойная Линия, дуга и кольцевой).

Pen number: всего 256 номеров цвета пера, и каждый номер пера соответствует одному цвету.

Shape: Форма: это относится к типу заполнения и включает одностороннее наложение, двустороннее наложение, наложение арочной и кольцевой начинкой.

Line filling: наложение всегда выполняется слева направо.

Double Line filling: наложение линиями слева направо и справа налево, и операция повторяется до завершения наложения.

Bow filling: Заполнение дугами: оно похоже на двухстороннее наложение, но между концами линий имеются соединительные линии.

Annular filling: Кольцевое наложение: наложение выполняет смещение по циклу в контуре объекта снаружи внутрь.

Angle: это относится к углу между линией заливки и осью X.

Space: Пространство: оно относится к расстоянию между соседними линиями заливки.

Calc All: настройка всех параметров заполнения действительна для текущего выбранного объекта интегрально.

Когда вы проводите операцию заливки, сначала нажмите кнопку "Enabled", выполните настройку параметров, например, заполнение номерами пера (256 номеров пера), заполнение формы, заполнение углов и интервал, определение общих вычислений или нет и выполните заполнение текущих выбранных объектов - после нажатия "Apply", как показано на рисунке 6-11.

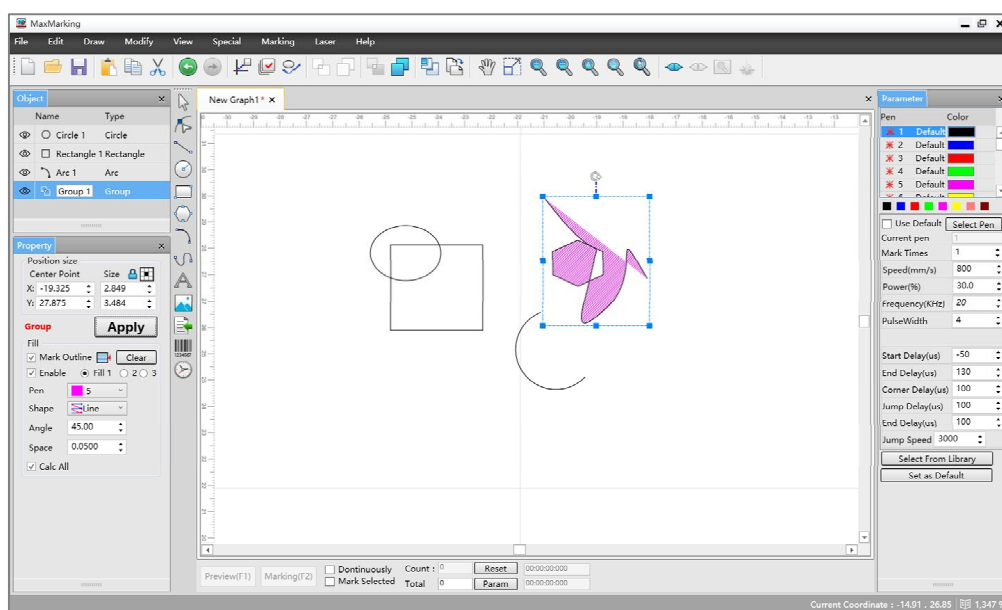


Рисунок 6-11 Эффект заливки группы объектов.

VII. SPECIAL

Пункт меню «special» включает в себя два подпункта: «Заменить текст» и «SN».

Replace Text: Заменить текст: найдите исходный текст, замените его на другой, отметьте "Match whole word" чтобы поиск был выполнен по целым словам.

SN: он включает функции увеличения серийного номера, уменьшения серийного номера и СБРОС серийного номера. Функция предназначена только для объекта текста серийного номера и реализует операцию увеличения и уменьшения по одному.

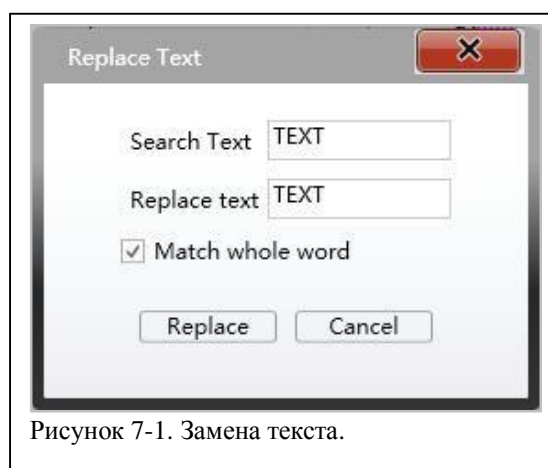


Рисунок 7-1. Замена текста.

VIII. МАРКИРОВКА. MARKING

Панель меню маркировки включает в себя пять подменю: управление устройством (Ctrl + Q), подключение устройства, закрытие соединения, предварительный просмотр красной подсветки и начало маркировки. Перед началом маркировки добавьте имя устройства, установите IP-адрес устройства (как показано на рисунке 8-1) и выполните операцию маркировки после успешного завершения «Соединение».



На панели инструментов значок  указывает на подключение устройства,  указывает на отсоединение устройства, и вы можете провести соответствующую работу с устройством, нажав на указанные выше значки.



Рисунок 8-1. Управление устройством.

Текущая информация о конкретной маркировке находится под рабочим пространством программного интерфейса, как показано на рисунке 8-2.



Рисунок 8-2.

Preview (F1): Предварительный просмотр: когда внешний кадр графов отмечен, но не послан в лазер, он указывает область обработки и облегчает определение частей обработки. Эта функция используется для маркировочной машины с красной индикаторной лампой.

Marking (F2): начать операцию маркировки.

Continuously: непрерывно: указывает на повторную обработку текущего файла без какой-либо паузы.

Mark Selected: обрабатывать только выбранный объект.

Count: указывает общее количество текущих обрабатываемых деталей.

Total: указывает общее количество обрабатываемых деталей. Это недопустимо в режиме непрерывной обработки. Если он не находится в режиме непрерывной обработки, если общее количество деталей больше 1, повторяйте обработку постоянно, пока количество обрабатываемых деталей не будет равным общему количеству деталей и не остановится.

Reset: выполните операцию очистки нуля на обработанном количестве.

Start: запуск режима педали.

End: завершите режим педали.

Param: задайте параметры конфигурации маркировки, включая настройку области, лазерный тест, индикацию красного света и коррекцию.

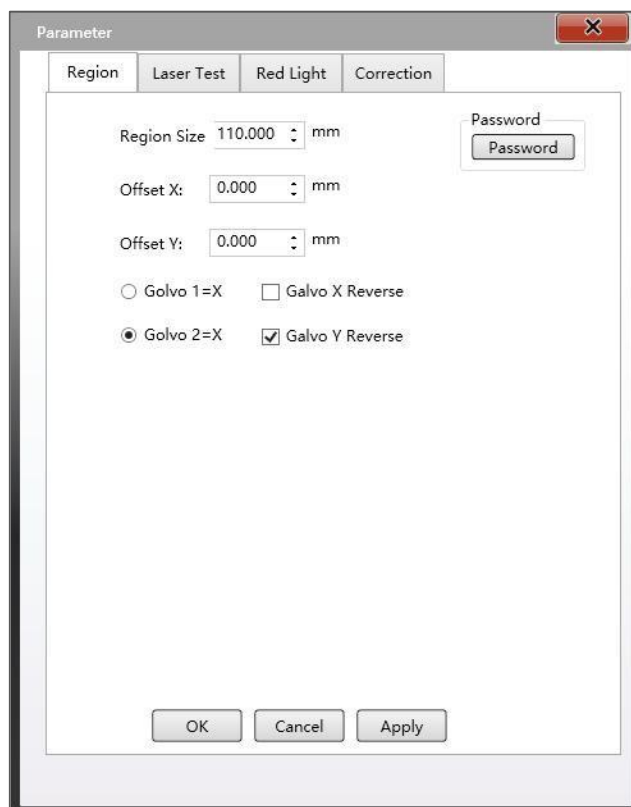


Рисунок 8-3. Окно с параметрами маркировки.

Region Size: фактический максимальный диапазон маркировки.

Offset X: смещение X компенсирующее центра гальванометра и зеркала.

Offset Y: смещение Y компенсирующее центра гальванометра и зеркала.

Golvo 1=X: это означает, что выходной сигнал гальванометра 1 платы управления используется как ось X системы координат пользователя.

Golvo X Reverse: это означает, что выход текущего гальванометра X подключен в обратном направлении.

Golvo Y Reverse: это означает, что выход текущего гальванометра Y подключен в обратном направлении.

Laser test: нажмите «Open Laser», установив значения параметров, такие как частота и мощность, и проверьте положение выхода лазера после однократного нажатия «ОК».

Offset position X: оно относится к расстоянию X-направления, смещающему фактическую область маркировки во время предварительного просмотра красной подсветки.


Offset position Y: оно относится к расстоянию Y-направления, смещающему фактическую область маркировки во время предварительного просмотра красной подсветки.


Size ratio (X, Y): оно относится к отношению между направлением X и Y-направлением с фактической областью маркировки во время предварительного просмотра красного света.


Lens correction: откорректируйте гальванометр с помощью программы коррекции, чтобы уменьшить погрешность маркировки.

Simple correction: исправьте деформированный объект маркировки, установив коэффициент масштабирования X и Y для цилиндрического, алмазообразного и трапециевидного гальванометра.

Ratio: коэффициент масштабирования по умолчанию равен 100%. Когда действительно отмеченные графы отличаются от размера исходного чертежа, параметр должен быть изменен с диапазоном отношения 1-1000.

:  Он указывает коэффициент коррекции гальванометра в форме цилиндра, его значение по умолчанию равно 1, а диапазон параметров - 0,5-1,5.

:  Он указывает коэффициент коррекции гальванометра в форме цилиндра, его значение по умолчанию равно 1, а диапазон параметров - 0,5-1,5.

[]:  Указывает коэффициент коррекции трапецеидального гальванометра, по умолчанию - 1, а диапазон параметров 0,7-1,3.

Correction of 25 points: Коррекция 25 пунктов: исправьте деформированный объект маркировки, установив координаты X и Y из 25 соответствующих точек, где тринадцатая точка является центральной точкой (0, 0).

IX. ЛАЗЕР

Меню «Лазер» включает в себя режим «Поворотная маркировка», «Раздельная маркировка».

9.1 ПОВОРОТНАЯ МАРКИРОВКА (ROTARY MARKING)

Нажмите «Поворотная маркировка», чтобы открыть следующее окно (рисунок 9-1).

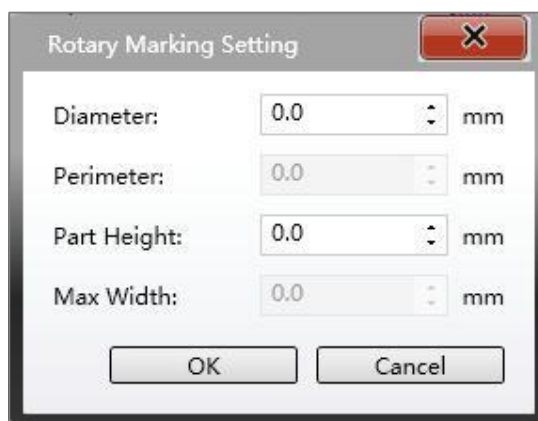


Рисунок 9-1 Rotary Marking

В режиме Rotary Marking задайте параметры заготовки, такие как диаметр, периметр, высоту маркировки и максимальную ширину, и нажмите «OK».

9.2 РАЗМЕЩЕНИЕ МАРКИРОВКИ (SPLIT MARKING)

В режиме Split Marking задайте параметры угла разделения, за исключением установки параметров заготовки, таких как диаметр, периметр, высота маркировки и максимальная ширина, и нажмите «OK».

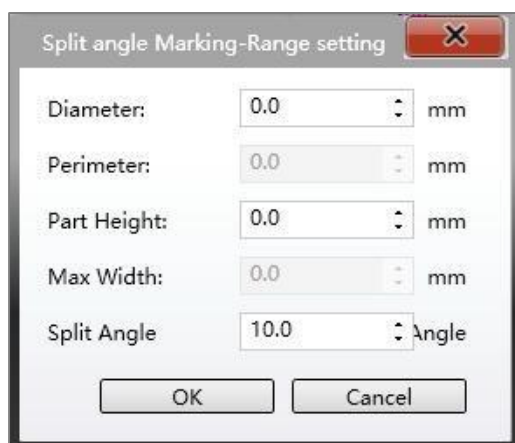


Рисунок 9-2 Split Marking

X. HELP (ПОМОЩЬ)

Меню «Справка» используется для отображения некоторой релевантной информации программного обеспечения MAXMARKING 2, Включая помощь, обновление версии и указание информации об авторских правах программного обеспечения, как показано в РисункЕ 10-1.

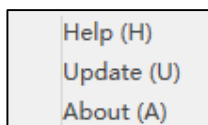


Рисунок 10-1. Меню поясненийFigure (Explanation Menu)

10.1 HELP

Когда вы нажимаете «Справка», система автоматически переходит к руководству пользователя версии 1.0 MAXMARKING 2, и в документе обсуждаются объяснения всех функциональных модулей, которые помогут вам решить проблемы во время использования программного обеспечения. Вы также можете НАЛАДИТЬ обратную связь с нашим персоналом технической поддержки, чтобы они помогли вам.

10.2 UPDATE

«Обновление» - это подменю, в котором система может проводить автоматическую СВЯЗЬ, чтобы проверить, имеет ли программное обеспечение новейшую версию, и будет обновляться автоматически, будет установлена самая новая версия.

10.3 ABOUT

Когда вы нажмете подменю «О себе», появится окно, показанное на рисунке 10-2, в диалоговом окне отобразится информация о логотипе, имени, версии, разработчике и авторских правах программного обеспечения MAXMARKING 2, адрес разработчика продукта Также отображается в диалоговом окне.

Если вы хотите изменить информацию о программном обеспечении, таком как логотип и авторское право, замените «О программе», «APP_Icon» и «Начальная страница» в «Images \ CopyRigh» в каталоге установки MAXMARKING 2 и перезапустите программное обеспечение напрямую.

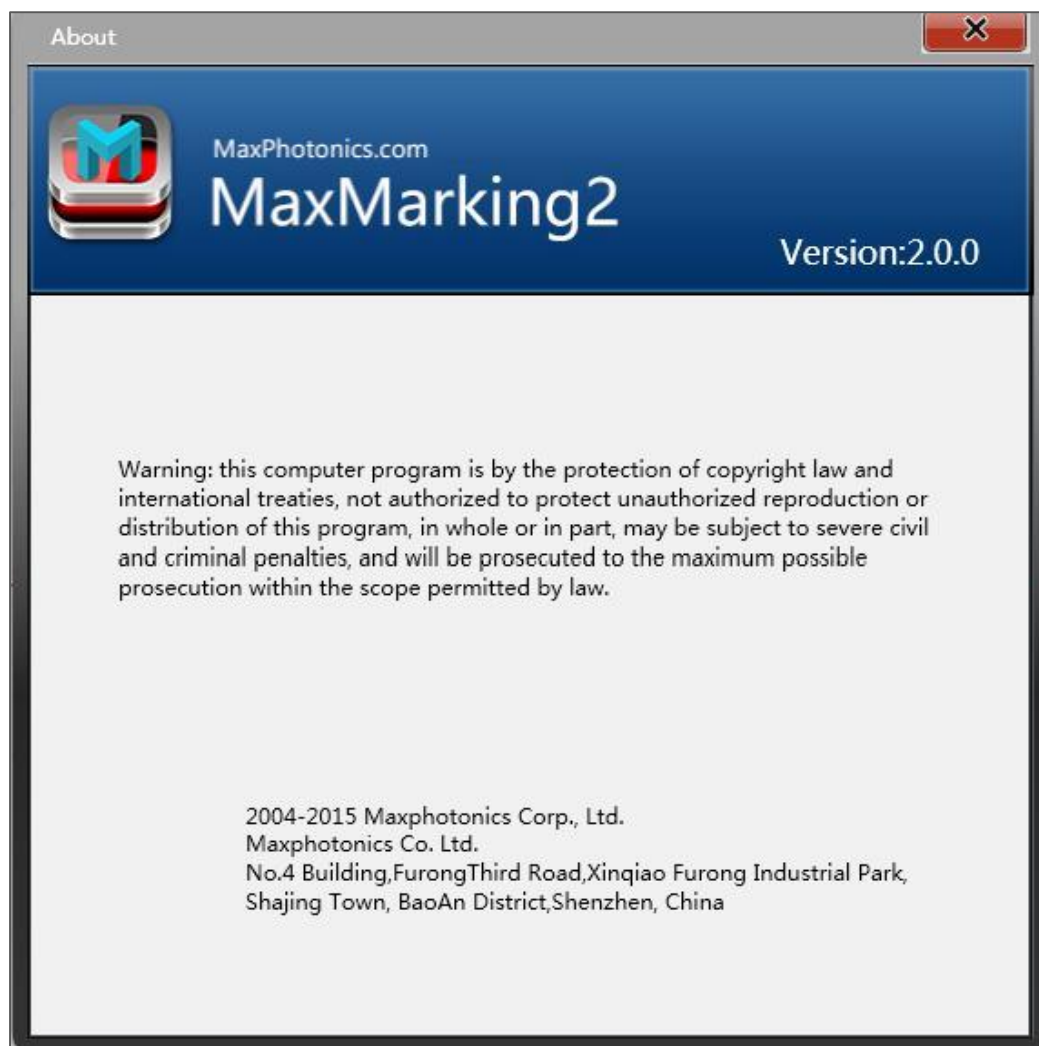


Рисунок 10-2 Окно «О программе»