

SOF_CUB_EZCAD2UNI_V2(10)

EzCad2.10UNI

Manual do usuário

Conteúdo

EzCad2.10UNI	I
Manual do usuário	I
Capítulo 1 Introdução	1
1.1 Breve Introdução ao EzCad2	1
1.1.1 Instalação de software	1
1.1.2 Função de software	1
1.1.3 Introdução à interface	1
1.2 Sobre o Manual do Usuário do EzCad2	2
1.2.1 Arranjo de Conteúdo	2
1.2.2 Anúncio	3
Capítulo 2 Menu Arquivo	4
2.1 Novo (N)	4
2.2 Aberto (O)	5
2.3 Salvar (S) / Salvar como (A)	6
2.4 Importar arquivo vetorial, importar arquivo bitmap	7
2.5 Imprimir	8
2.6 Obter imagens digitalizadas (M)	8
2.6 Parâmetro do sistema (P)	9
2.6.1 Geral	9
2.6.2 Cor	10
2.6.3 Espaço de Trabalho	11
2.6.4 Salvamento Automático	11
2.6.5 Mover-Girar	12
2.6.6 Gerenciador de plugue	12
2.6.7 Gerenciador de usuários	13
2.6.8 Idioma	13
2.7 Biblioteca de imagens	14
2.8 Lista de Arquivos Recentes	14
2.9 Saída (X)	14
2.10 Lista de Objetos	15
2.11 Propriedades do Objeto	15
Capítulo 3 Menu Editar	17
3.1 Desfazer (U) / Refazer (R)	17
3.2 Cortar (T) / Copiar (C) / Colar (P)	17
3.3 Combinar / Descombinar	18
3.4 Grupo / Desgrupo	18
3.5 Escotilha	18
3.6 Para Curvar	24
3.7 Para tracejado	24
3.8 Deslocamento	25
3.9 Desagrupar Texto	25
Capítulo 4 Desenhar Menu	25
4.1 Ponto (D)	26

4.2 Curva	26
4.3 Retângulo	27
4.4 Círculo	28
4.5 Elipse	28
4.6 Polígono	29
4.7 Texto	29
4.7.1 Propriedades do Personagem	30
4.7.2 Função de texto de curva	31
4.7.3 Texto do círculo	35
4.7.4 Texto de código de barras	35
4.7.4 Texto Variável	41
4.8 Bitmap	58
4.9 Arquivo Vetorial	63
4.10 Temporizador	64
4.11 Porta de entrada	64
4.12 Porta de saída	64
4.13 Seleccione	65
4.14 Edição de Nó	67
4.17 Distância do codificador	69
Capítulo 5 Modificar Menu	71
5.1 Matriz	71
5.2 Transformação	72
5.2.1 Mover	73
5.2.2 Girar	73
5.2.3 Espelho	73
5.2.4 Zoom	74
5.2.5 Lean	75
5.3 Plástico	76
5.4 Distribuição	76
5.5 Edição de Curva	77
5.6 Alinhar	78
5.7 fonte JSF	79
5.8 Rsort	85
5.9 Aparar	85
Capítulo 6 Menu Visualizar	86
6.1 Zoom	86
6.2 Régua / Grade / Linha Guia	87
6.3 Grade de encaixe	87
6.4 Linha Guia de Snap	87
6.5 Ajustar Objetos	87
6.6 Barra de Ferramentas do Sistema / Barra de Ferramentas de Visualização / Barra de Ferramentas Desenhar / Barra de Status / Barra de Ferramentas da Lista de Objetos / Objeto Barra de Ferramentas Propriedades/ Barra de Ferramentas de Parâmetros de Marca	87
6.7 estado IO	87

Capítulo 7 Especial	89
7.1 Alterar texto	89
7.2 Configuração de IPG	89
Capítulo 8 Laser	91
8.1 Marcação rotativa	91
8.2 Marcação rotativa 2	94
8.10 MultiFileMark	95
8.4 Régua de Poder	97
8.5 Marca de Texto do Anel	103
8.6 Marca rotativa	107
8.7 Girar Marca de Texto	109
8.8 Marca de divisão 2	109
Capítulo 9 Ajuda	117
9.1 Sobre EzCad2	117
Capítulo 10 Marcação	118
10.1 Lista de canetas	118
10.2 Base de Parâmetros de Marcação	119
10.3 Barra de Controle de Marca	128
10.4 Parâmetros da Máquina	128
10.4.1 Parâmetro de campo	128
10.4.2 Parâmetro de controle a laser	131
10.4.3 Parâmetro de porta	135
10.4.4 Outros	137
10.4.5 HardInfo	141

Capítulo 1 Introdução

1.1 Breve Introdução ao EzCad2

1.1.1 Instalação de software

O software EzCad2 roda em um PC com CPU de 900 MHz e 256 MB de RAM no mínimo. Em geral, recomendamos o PC mais rápido disponível. EzCad2 foi desenvolvido em Microsoft Windows XP e será executado em Windows XP, WIN7, WIN8 e VISTA

A instalação do EzCad2 é muito fácil. Os usuários simplesmente precisam copiar a pasta EzCad2 que está no CD de instalação para o disco rígido e, em seguida, clicar duas vezes no Ezcad2.exe no diretório do EzCad2 para executar o software.

O EzCad2 requer um dispositivo de segurança de software às vezes conhecido como 'dongle'. Este dispositivo se conecta à porta USB do PC. Se não houver dongle ou o dongle não for instalado corretamente, um aviso aparecerá e o software funcionará no estado de demonstração. No estado de demonstração, podemos avaliar o software, mas não podemos salvar arquivos e não podemos controlar o dispositivo a laser.

1.1.2 Função de software

Principais funções do software:

- Os usuários podem projetar seus gráficos livremente.
- Vários tipos de fontes são suportados. Como TrueType, SHX, JSF (fonte de linha única definida por EzCad2), DMF (Fonte de matriz de pontos), código de barras unidimensional, código de barras bidimensional e assim por diante)
- Texto variável flexível: altera o texto em tempo real durante o processamento a laser. A folha de dados do Excel é suportada.
- Pode através da porta serial ler dados de texto diretos
- Pode através da rede direta ler dados de texto
- A função de edição de nó forte torna a modificação da curva mais fácil
- O software pode suportar 265 “lápiz”, que costumavam desenhar gráficos e podem ser definidos diferentes parâmetros de processamento.
- Tipos comuns de imagens são suportados. (bmp, jpg, gif, tga, png, tif...)
- Imagens vetoriais comuns são suportadas. (ai, dxf, dst, plt...)
- Processamento de imagem (transformações em tons de cinza, branco/preto)
- Poderosas funções de incubação, como suporte para escotilha redonda.
- Operações IO mais convenientes e mais fácil de harmonizar os equipamentos auxiliares.
- Suporta o foco dinâmico (sistema de processamento de 3 eixos)
- Suporta diretamente o laser de fibra SPI G3 e o mais novo laser de fibra IPG_YLP e IPG_YLPM
- Um sistema de suporte a idiomas de abertura facilita a execução do software em várias plataformas de idiomas.

1.1.3 Introdução à interface

• Interface de inicialização do software

A imagem (Figura 1-1) aparece durante a execução do programa e, enquanto isso, as operações iniciais ocorrem em segundo plano.



Figura 1-1 Interface de inicialização do programa

- **Interface principal (Figura 1-2)**

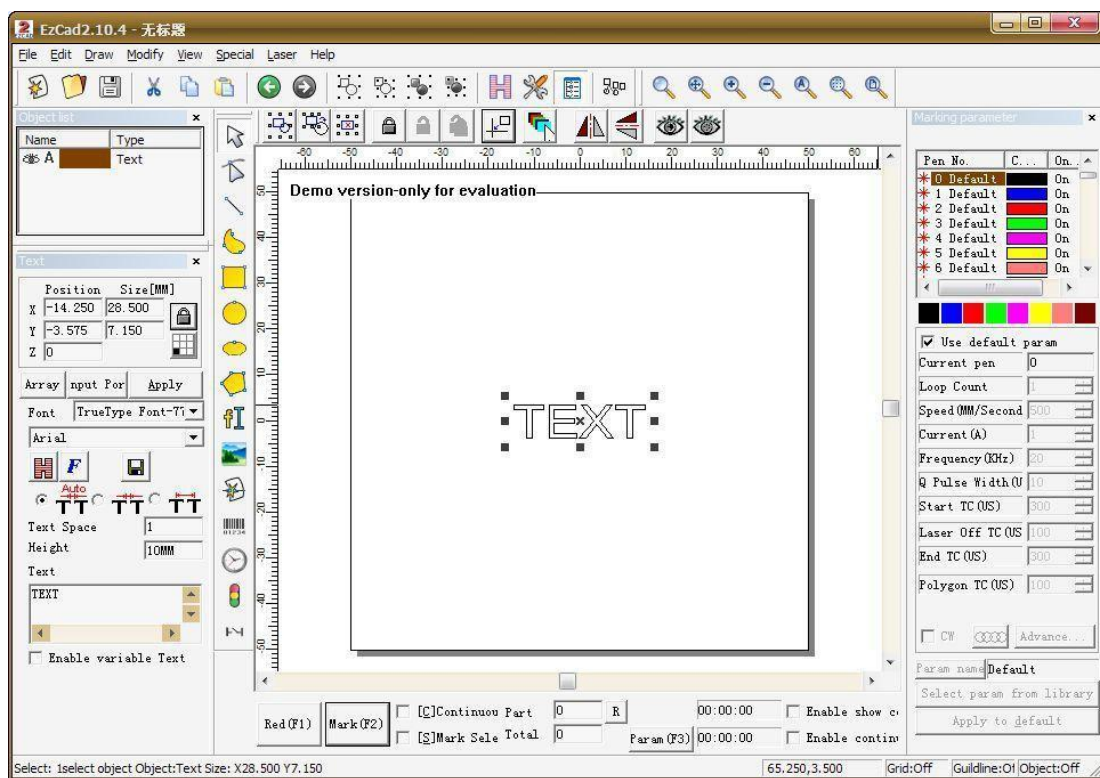


Figura 1-2 Janela principal do EzCad2

1.2 Sobre o Manual do Usuário do EzCad2

1.2.1 Arranjo de Conteúdo

O Manual do Usuário apresentará cada menu (Arquivo, Editar, Desenharm, Modificar, Visualizar, Ajuda) por vez.

1.2.2 Anúncio

Capítulo 2 Menu Arquivo

O Menu Arquivo é usado para funções comuns de arquivo, como abrir, salvar, importar imagens de equipamentos Twain, etc. (Figura 2-1)

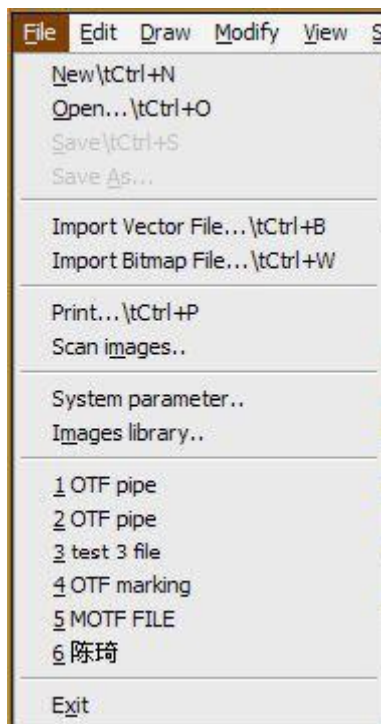


Figura 2-1 Menu Arquivo

2.1 Novo (N)

“Novo” é usado para criar um espaço de trabalho em branco para construir objetos, e sua tecla de atalho é “Ctrl + N”¹. Ao clicar em “Novo”, o software fechará os documentos que você está editando e, entretanto, criará um novo arquivo. Se os documentos em que você está trabalhando ainda não foram salvos, o software perguntará se você deseja salvá-los.

O ícone de “Novo” na barra de ferramentas é . Clique neste ícone para obter a mesma operação.

Se você mover o cursor do mouse para o ícone mencionado acima e mantê-lo por um tempo, uma informação de prompt (Tooltip) aparecerá, que explica brevemente a função deste ícone, e também haverá algumas explicações detalhadas aparecendo no status barra na parte inferior da janela principal. E se você mover o cursor do mouse para “Novo” no menu Arquivo, apenas as explicações detalhadas serão exibidas na barra de status.

¹ “Ctrl + N” refere-se a pressionar a tecla 'N' enquanto pressiona a tecla 'Ctrl'. Os conteúdos a seguir fazem o mesmo.

Lembrete: No software EzCad2, cada ícone na barra de ferramentas contém uma função de mostrar informações breves e exibir explicações detalhadas. Além disso, cada ícone tem um item de menu correspondente, e ambas as formas executam a mesma função. O Manual do Usuário não o mencionará novamente nos capítulos seguintes.

2.2 Aberto (O)

“Abrir” é usado para carregar um arquivo “.ezd” salvo, e sua tecla de atalho é “Ctrl + O”. (Figura 2-2) Ao clicar em “Abrir”, o software exibirá uma caixa de diálogo de arquivo aberto para solicitar que você selecione o arquivo que deseja abrir. Consulte a fig. 2-2. Ao selecionar um arquivo “.ezd” válido, a caixa de diálogo exibirá a visualização do arquivo (você deve ter salvo a visualização ao salvar o arquivo).

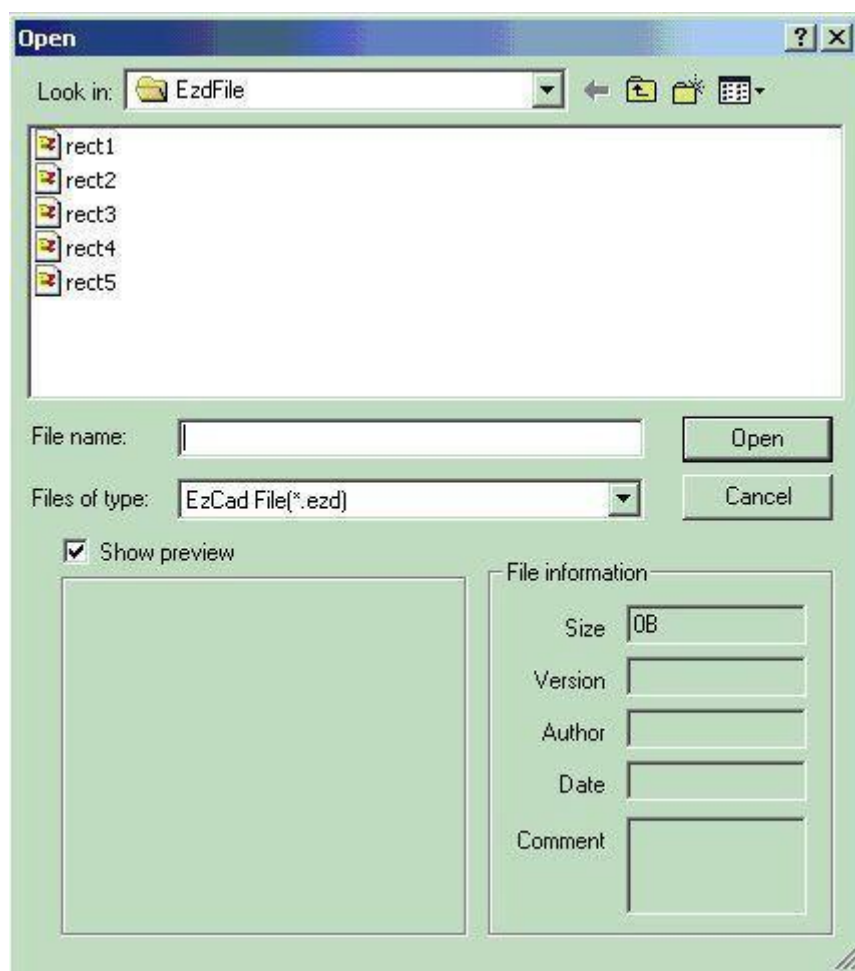


Figura 2-2 Caixa de diálogo “Abrir”

O ícone de “Abrir” na barra de ferramentas é .

Os arquivos salvos com outro formato de arquivo não serão abertos pelo comando “Abrir”.

2.3 Salvar (S) / Salvar como (A)

O arquivo “Salvar” é usado para salvar o estado atual de um documento de marca no disco. “Salvar como” é usado para gravar a marca atual Documento no disco com outro nome. Gravar um arquivo em seu nome atual é o mesmo que a função Salvar.

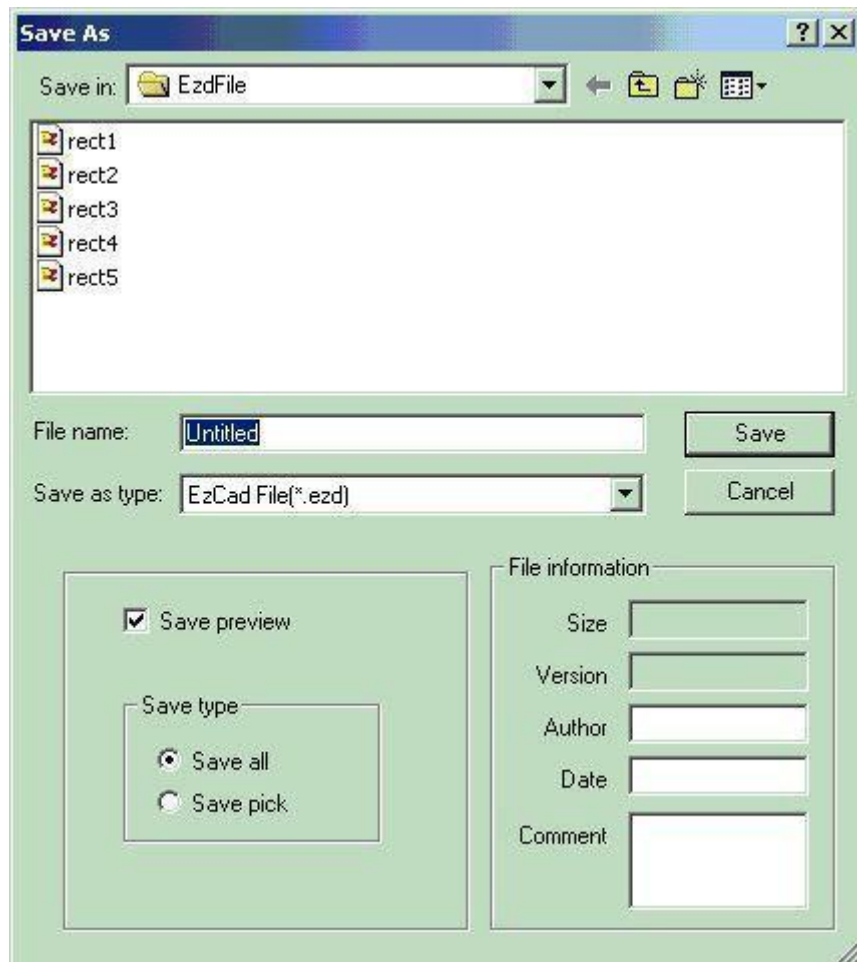


Figura 2-3 Caixa de diálogo “Salvar”

Se o Documento atual já foi nomeado, “Salvar” é selecionado para salvá-lo com o nome que foi usado para abrir o arquivo, ou o software solicitará ao usuário que escolha um caminho de destino e digite um nome. Quer o arquivo atual seja nomeado ou não, “Salvar como” aparecerá para pedir um novo nome para salvar o arquivo, e o arquivo anterior não será substituído.

Se você selecionar “Salvar imagem de visualização”, você verá a visualização quando abrir o arquivo (consulte a função “Abrir”).

O ícone de “Salvar” na barra de ferramentas é .

2.4 Importar arquivo vetorial, importar arquivo bitmap



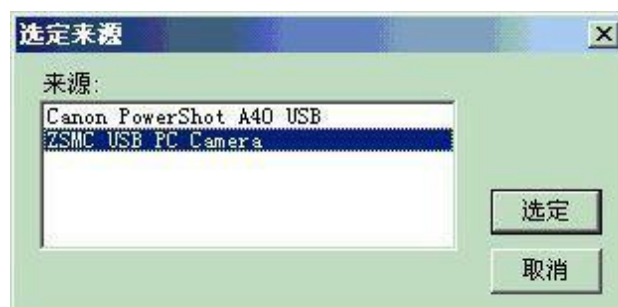


2.5 Imprimir

“Imprimir” é usado para imprimir as imagens com as quais você está trabalhando.

2.6 Obter imagens digitalizadas (M)

“Scan Images” é usado para obter objetos gráficos digitais do dispositivo Twain. Quando selecionada, a função “Scan Images” solicitará ao usuário que escolha um dispositivo Twain. (O dispositivo Twain listado na coluna deve ser aquele que foi instalado legalmente no computador.) Quando o dispositivo adequado é selecionado, você pode inserir um objeto gráfico no Documento atualmente selecionado. (Dispositivos diferentes mostram avisos diferentes. Consulte a referência de operação dos dispositivos.)



2.6 Parâmetro do sistema (P)

“System Parameter” configura o software, e o ícone de “System Parameter” na barra de ferramentas é .

Os usuários podem usar este comando para alterar a configuração padrão de Exibição, Salvar e Idioma, etc.

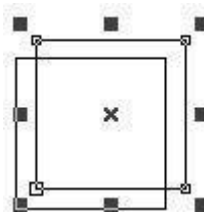
Quando selecionado, uma caixa de diálogo aparecerá, e você pode definir a unidade que o software usa, a cor exibida, o parâmetro do espaço de trabalho, o intervalo de salvamento automático, o idioma local, etc.

2.6.1 Em geral

Em “Geral”, os parâmetros comuns podem ser configurados. (Figura 2-5)

“**Tipo de unidade**”: milímetros e polegadas são duas opções que podem ser selecionadas.

“**Colar X**” e “**Colar Y**”: os deslocamentos relativos ao objeto anterior ao colar.



“**Grid**”: mostrar ou ocultar a grade

“**Grid Space**”: ajuste a distância na grade.

“**Enable Mark Mutex (EZCAD2MUTEX_MARKING)** ” : Esta opção é usada para

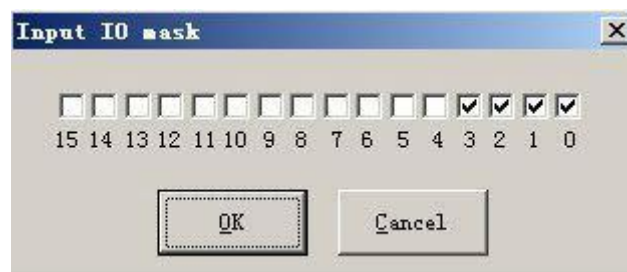
sincronizar o programa Ezcad com programas de terceiros. Se marcado, o software Ezcad cria um objeto mutex chamado “EZCAD2MUTEX_MARKING”. O comando mark não pode ser executado até que o mutex seja “sinalizado” por outros programas. Após a marcação, o mutex será alterado para o estado “não sinalizado” pelo software Ezcad

“**Executar quando o Ezcad iniciar** ”: O arquivo exe indicado aqui será executado quando o O software Ezcad é iniciado.

“**Execute when Ezcad Finish** ”: O arquivo exe aqui indicado será executado quando o

Fim do software Ezcad

Máscara IO de entrada : o usuário pode escolher a porta IO através da máscara IO de entrada, por exemplo, se quiser usar IO 0,1,2,3, você pode clicar em 0,1,2,3.



Máscara IO de saída : o usuário pode escolher a porta IO através da máscara IO de saída, por exemplo, se quiser usar IO 0,1, você pode clicar em 0,1.

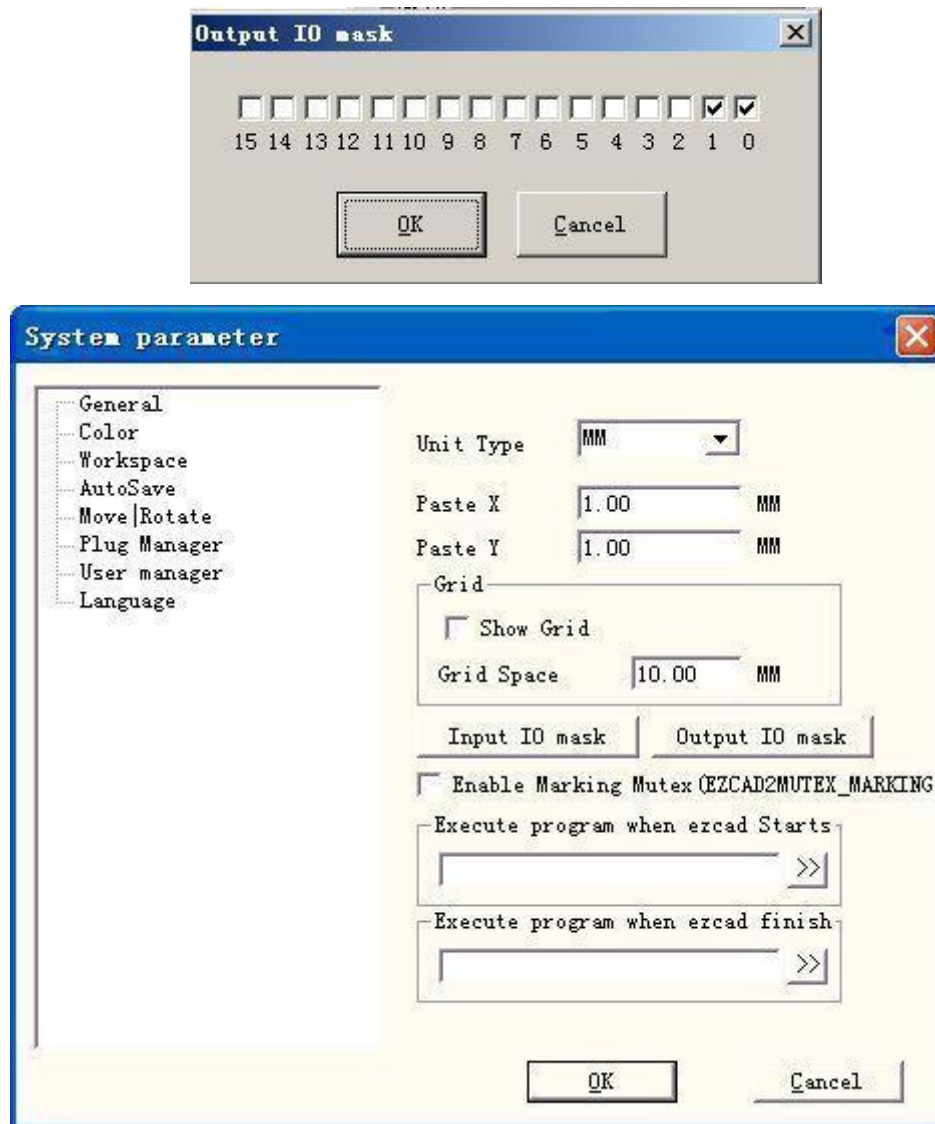


Figura 2-4 Parâmetro do sistema

2.6.2 Cor

“Cor” é usado para definir a cor do plano de fundo, espaço de trabalho, linha guia e grade, etc. Clique duas vezes na faixa de cor para alterar a cor desejada. (Figura 2-5)

2.6.3 Área de trabalho

O conjunto de propriedade: posição no espaço de trabalho. (l

Background	
Workspace	
Guidline	
Grid	

☒ Show Workspace	
☐ Circle Workspace	
☐ Show center cross line	
Left Bottom Corner	
X	-50.00 MM
Y	-50.00 MM
Size	
Width	100.00 MM
Height	100.00 MM

Figura 2-5 Cor

Figura 2-6 Definir o Espaço de

trabalho
a configuração do tamanho, tipo e
janela da interface principal. Este
íquina a laser, e qualquer objeto
nate do campo, os objetos retirados

“Auto Save” refere-se ao intervalo de tempo entre dois salvamentos automáticos, e o valor inicial é 10, o que significa salvar arquivo por dez minutos. O arquivo salvo é nomeado como 'AutoSave.ezd' no diretório do EzCad2. (Figura 2-7)

Keyboard	
Nudge Distance	1.00 MM
Big Nudge scale	10.00
Rotate angle	15.00 Degree

The way to go origin	
7	6
8	0
1	2
3	4
Input point NO.	0
X	0.00
Y	0.00

Figura 2-7 Salvamento Automático

Figura 2-8 Mover-Girar

2.6.5 Mover-Girar

Consulte a figura 2-8.

Distância de deslocamento: a distância que o objeto se moveu ao pressionar as teclas de direção a cada vez.

Escala de deslocamento grande: indica o número que o usuário deseja cronometrar a distância de deslocamento para alcançar mais longe cada vez que pressionar as teclas de direção de forma síncrona e a tecla “shift” juntas

Ângulo de rotação: o ângulo que o objeto gira cada vez que pressiona as teclas de direção e a tecla “ctrl” juntas

Origem do objeto: ao usar a função “Colocar na origem”, qual ponto do objeto deve ser colocado na origem.

2.6.6 Gerenciador de plugues

A lista exibe o plugue do software EzCad que já foi instalado no computador. Os usuários podem ativar ou desativar cada plugue. Pressione a tecla “em branco” ou clique duas vezes no nome do plugue para mudar o estado ativo. (Figura 2-9) As alterações entrarão em vigor na próxima partida do EzCad.



Plug file name	Plug s...	Plu
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 plugues

2.6.7 Gerenciador de usuários

Usa na escolha de usar o software atual deve inserir a senha do usuário, conforme mostrado na Figura 2-10

Ao habilitar “Você deve digitar e senha antes de usar”, o padrão do sistema tem um administrador e um designer, o usuário pode aumentar o operador.

A jurisdição do administrador é usar o software todas as funções

A jurisdição do projetista é revisar todas as funções do software além das informações do usuário

A jurisdição do desenhista é desenhar o arquivo, definir o parâmetro da máquina, mas não pode definir as informações do usuário, o parâmetro do sistema e o arquivo da máquina.

A jurisdição do operador só pode abrir documento já preenchido, não pode revisar e preservar o documento, bem como revisar o parâmetro do sistema,



Figura 2-10 caixa de diálogo do gerenciador de usuários

isso pode impedir que o operador altere os parâmetros do sistema para que o funcionamento do equipamento por engano não seja normal.

Após entrar no software com o usuário, o arquivo cujo nome está logado aparecerá na pasta, com nome de usuário e hora de entrada do usuário.

2.6.8 Linguagem

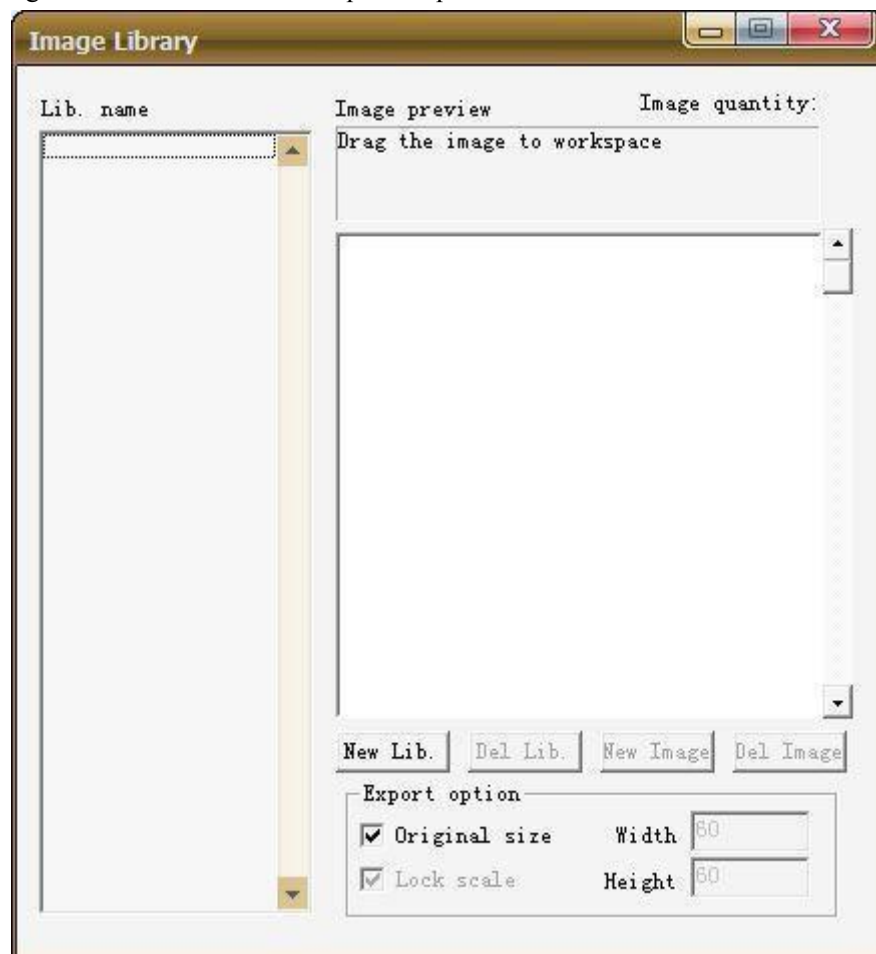
Este item é usado para alterar os idiomas entre chinês e inglês. (Figura 2-11) As alterações entrarão em vigor ao reiniciar o software de marcação.



Figura 2-11 Idioma

2.7 Biblioteca de imagens

Salve a imagem na biblioteca e retire-a quando quiser usar.



2.8 Lista de arquivos recentes

Abaixo do item de menu do **Parâmetro do Sistema**, uma lista é exibida para mostrar os arquivos de Documento mais recentes abertos, e a quantidade máxima de itens de arquivo é dez. Não há nenhum arquivo listado se os usuários nunca abriram/salvaram nenhum arquivo “.ezd” e “Arquivo recente” não está disponível.

2.9 Sair (X)

Saia do software EzCad. Quando selecionada, a função Sair perguntará ao usuário se deseja salvar os arquivos que ainda não foram salvos.

2.10 Lista de objetos

A Lista de Objetos está no lado esquerdo da janela da interface principal.

Objetos marcados são agrupados em uma estrutura de objetos ou desagrupados em muitos objetos. (Figura 2-12)

Quando estiver em processo de marcação, o sistema seguirá a ordem de marcação dos objetos listados.

Os usuários podem reorganizar a lista arrastando diretamente o objeto para cima/baixo ou o teclado direito para alterar a ordem de marcação.

Os usuários podem clicar duas vezes na barra de objetos para nomeá-los.

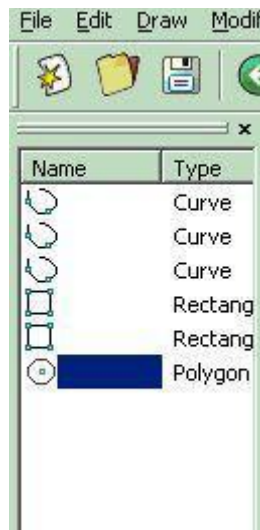
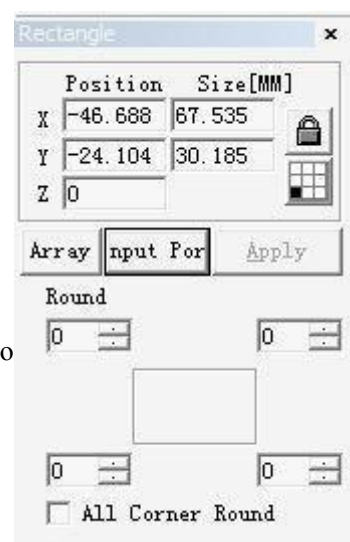


Figura 2-12 Lista de Objetos

2.11 Propriedades do objeto

Propriedades do objeto são exibidas no lado esquerdo da janela da interface principal

- **Posição X:** a coordenada X do ponto no canto esquerdo do botão do objeto selecionado.
- **Posição Y:** a coordenada Y do ponto no canto do botão esquerdo do objeto selecionado
- **Posição Z:** a coordenada Z do objeto selecionado
- **Tamanho X:** largura do objeto selecionado
- **Tamanho Y:** altura do objeto selecionado
-  : Bloqueia a proporção largura/altura atual do objeto selecionado. Se



usuário altera o tamanho do objeto, sistema

Figura 2-13 Propriedade do objeto

manterá a relação X/Y. Clique no botão irá mudar para o estado de desbloqueio

- : Os dados de coordenadas (**posição X, posição Y**) são mapeados para qual ponto do objeto.
- Array:** copie o objeto atual e organize-o no destino que os usuários desejam, definindo o número da linha|coluna e o espaço
Contagem X: a contagem da linha
Contagem Y: a contagem da coluna
Inc (mm): o espaço entre cada linha|coluna.

A Figura 2-14 representa a situação quando “X=3, Y=2”

A Figura 2-15 representa a situação em que “X=2, Y=3”

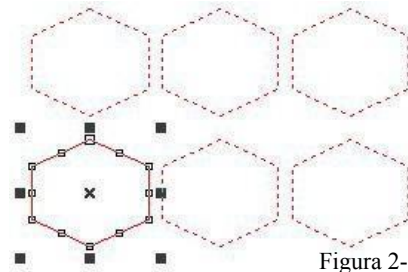


Figura 2-14 Matriz (X=3, Y=2)



: define a linha do array como marcando a precedência



: define a matriz na direção vertical como marcação de precedência



: Marcação unidirecional.



: Marcação bidirecional

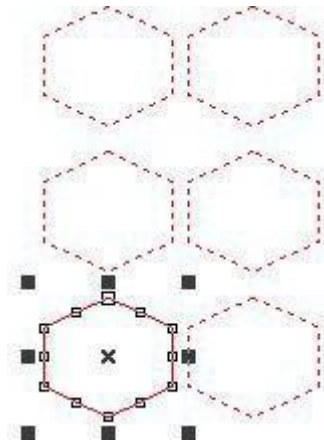


Figura 2-15 Matriz (X=2, Y=3)

Porta de entrada: O sistema lê a porta de entrada primeiro e, em seguida, compara se o sinal de entrada atual

é igual à “condição de controle de E/S” do objeto, e se isso acontecer, o objeto atual será marcado, ou o sistema pulará o objeto atual e tratará o próximo objeto. Apenas quatro bits (0, 1, 2, 3) estão disponíveis agora. Cada bit tem três estados. O estado acinzentado significa pular este sinal. O estado desmarcado significa que, se quisermos marcar esse objeto, o sinal desse bit deve ser de baixa tensão (compatível com TTL). O estado verificado representa a tensão de alto nível (compatível com TTL) necessária.

☒ : espere a tensão de alto nível

☐ : espere a tensão de baixo

nível ☒ : pule o sinal

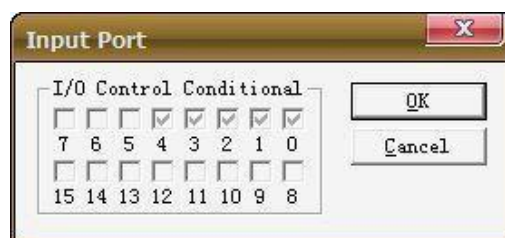


Figura 2-16 Porta de entrada

Capítulo 3 Menu Editar

“Edit Menu” realiza a operação de edição de um objeto. (Figura 3-1)



Figura 3-1 Menu Editar

3.1 Desfazer (U) / Refazer (R)

“Undo” irá desfazer a última ação que o usuário fez no EzCad2. Por exemplo, se o usuário excluiu um objeto acidentalmente, clicar em Desfazer fará com que o programa volte uma etapa para onde esse item ainda existia. E o usuário também pode selecionar “Refazer” para refazer a última ação que acabou de ser excluída.

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

“Cut” excluirá o objeto selecionado do EzCad2 e o copiará para a área de transferência. Ele pode ser inserido de volta no arquivo .ezd posteriormente usando a função “Colar”. Observe que ele será perdido se outros dados forem copiados para a área de transferência.

“Copiar” copiará o objeto selecionado para a área de transferência e reservará o objeto atual.

“Colar” colará o objeto da área de transferência no arquivo de documento atual.

As teclas de atalho de “Recortar”, “Copiar” e “Colar” respectivamente são: Ctrl+X, Ctrl+C e Ctrl+V.

3.3 Combinar / Descombinar

“Combine” irá ignorar todas as propriedades de curva dos objetos selecionados e combinar esses objetos em uma nova combinação de curva com novas propriedades de curva. Assim como os demais objetos, essa nova combinação pode ser selecionada, copiada, colada e definida as propriedades.

“Descombinar” fará com que a combinação volte para os objetos de curva separadamente. Os objetos após “Uncombine” podem ser diferentes daqueles antes de “Combine”. “Desfazer” deve ser usado para restaurar os objetos originais.

O ícone do recurso Combinar na Barra de Ferramentas é , e o ícone do recurso Descombinar na Barra de Ferramentas é .

As teclas de atalho de “Combine” e “Uncombine” respectivamente são: Ctrl+L e Ctrl+K.

3.4 Agrupar / Desagrupar

Quando selecionada a função “Grupo” irá manter as propriedades originais dos objetos selecionados e transformá-los em um novo objeto, e este novo grupo, assim como os demais objetos, pode ser selecionado, copiado, colado e configurado as propriedades do objeto.

“Desagrupar” irá transformar o objeto que acabou de ser agrupado na situação anterior. O objeto que acabou de ser agrupado por mais de 1000 objetos se tornará 10 objetos. Se o objeto for um arquivo vetorial com cores de caneta diferentes, ele se tornará alguns objetos de acordo com a cor.

O ícone do Grupo na Barra de Ferramentas é , e o do UnGroup é .

As teclas de atalho de “Group” e “UnGroup” respectivamente são: Ctrl+G e Ctrl+U.

3.5 Escotilha

“Hatch” é usado para forçar o EzCad a calcular os preenchimentos de hachura para os objetos atuais. O objeto a ser preenchido deve ser de curva fechada, e se você escolher muitos objetos para preencher, essas figuras podem ser objetos aninhados entre si. Quaisquer dois objetos podem não ter partes que se intersectam (Figura 3-2)

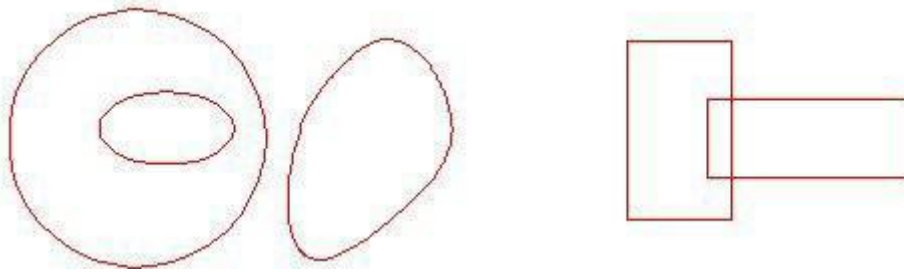


Figura 3-2 Escotilha

(Os objetos à esquerda podem ser preenchidos; os dois retângulos à direita podem obter resultados inesperados, pois se cruzam.)

O ícone de hachura na barra de ferramentas é , e quando selecionado uma caixa de diálogo de hachura aparecerá como mostra a Figura 3-3.

Marcar Contorno: mostrar e marcar o contorno do objeto atual ou não 
significa quando clicar em 'Marcar Contorno', marcar a linha de hachura primeiro e

depois marcar o contorno  significa quando clicar em 'Marcar Contorno',
marque o contorno primeiro e depois marque a linha de hachura

Hachura 1 / Hachura 2 / Hachura 3: Os usuários podem ter três parâmetros de hachura independentes para hachurar o mesmo objeto ao mesmo tempo. Cada conjunto de parâmetros de hachura pode ser designado por um Pen No. que representa um conjunto de parâmetros de marcação.

Habilitar: se deve permitir a validade do parâmetro de hachura atual.

All Calc: Calcula todos os objetos selecionados como um todo. Esta é uma opção de otimização. Em alguns casos, a velocidade de marcação pode ser elevada. Levará muito tempo para calcular objetos grandes e complexos. Quando não selecionado, os objetos serão calculados separadamente.

Por exemplo: desenhe três retângulos, a distância da linha é de 1 mm, o ângulo é 0.

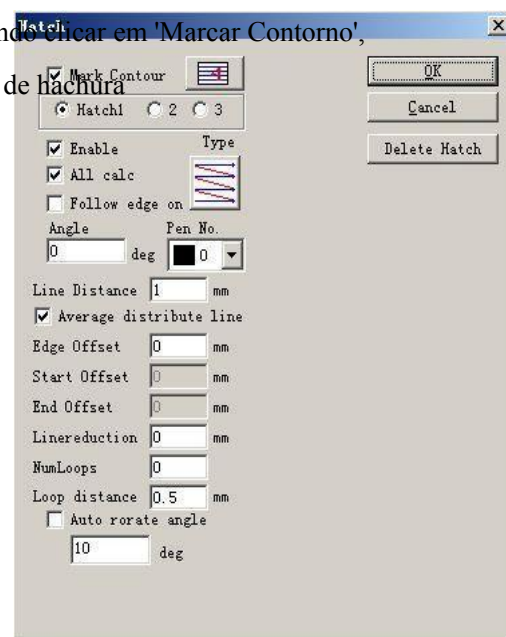


Figura 3-3 Escotilha

1. Não clique em 'All Calc', o sistema marcará como a ordem na lista de objetos, marcará a linha de hachura no primeiro retângulo, em seguida, marcará a linha de hachura no segundo retângulo, e assim por diante.

2. Clique em 'All Calc', marque todas as linhas de hachura de uma vez, marque todas as hachuras que estão na mesma linha.
3. Resultado da marcação como segue fig 3-4:

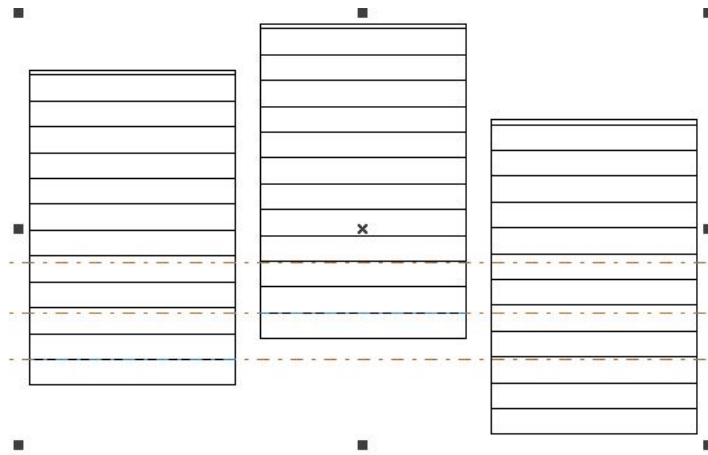


Fig 3-4(a) não clique em 'All Calc', a linha de hachura não está na mesma linha

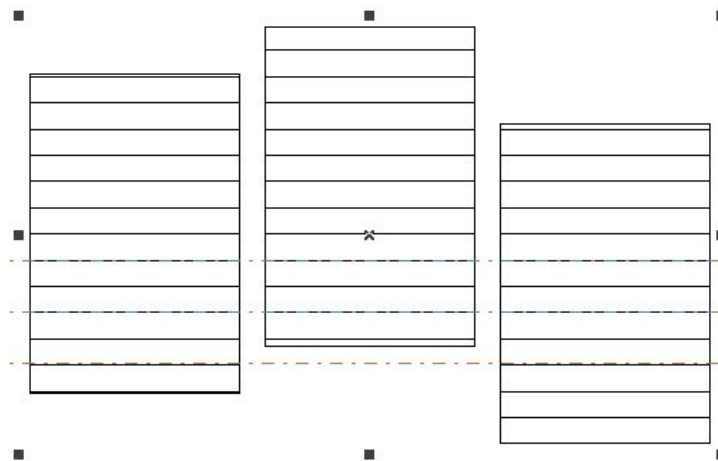


Fig 3-4(b) clique em 'All Calc', a linha de hachura está na mesma linha
mesma linha Tipo de hachura: (Figura 3-5)



Hachura unidirecional: As linhas de hachura serão marcadas da esquerda para a direita.



Hachura bidirecional: As linhas de hachura serão marcadas da esquerda para a direita primeiro e depois da direita para a esquerda.



Escotilha tipo anel: preenche objetos de fora para dentro como um anel



Escotilha de duas vias de otimização : semelhante com a escotilha bidirecional, mas a extremidade de cada extremidade se conecta.

Clique no botão para alternar entre a hachura Unidirecional, bidirecional e em forma de anel.

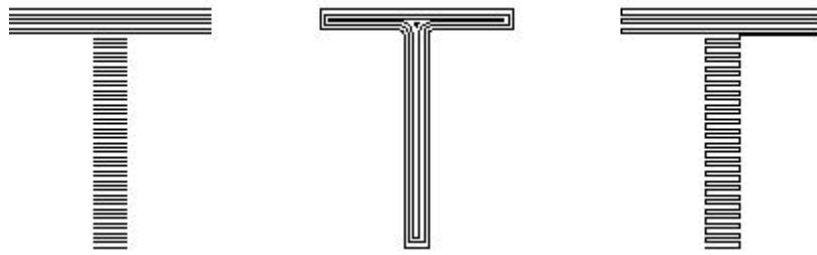
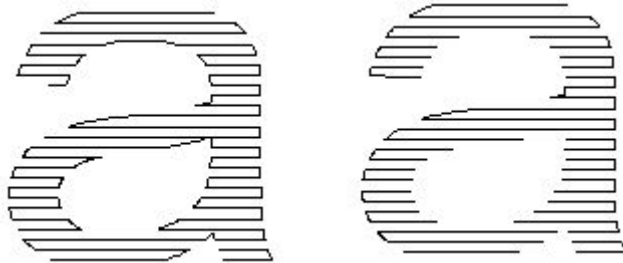


Figura 3-5 Tipos de escotilha

(O objeto da esquerda está sendo preenchido pela Hachura Unidirecional ou Hachura Bidirecional, o objeto do meio por hachura tipo Anel e o da direita é Hachura bidirecional de Otimização)



Otimização do tipo Gong: semelhante ao Gong, saltará em lugar nulo.



Otimização de escotilha tipo gong O tipo gong tem

Acima de 5 tipos, todos podem ser alterados clicando no botão , escolha de acordo com a aplicação diferente.

Ângulo: Ângulo de hachura representa os ângulos entre as linhas de hachura e o eixo X, e a Figura 3-6 é o recurso quando o ângulo é de 45 graus.

Line Space: o espaço entre duas linhas de hachura

Deslocamento da borda: a distância entre as linhas de hachura e o contorno do objeto (Figura 3-7)

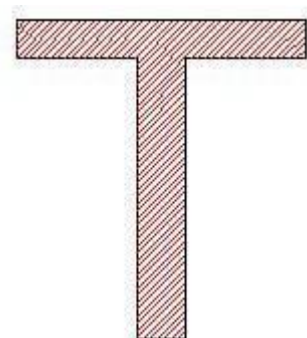


Figura 3-6 Gauss

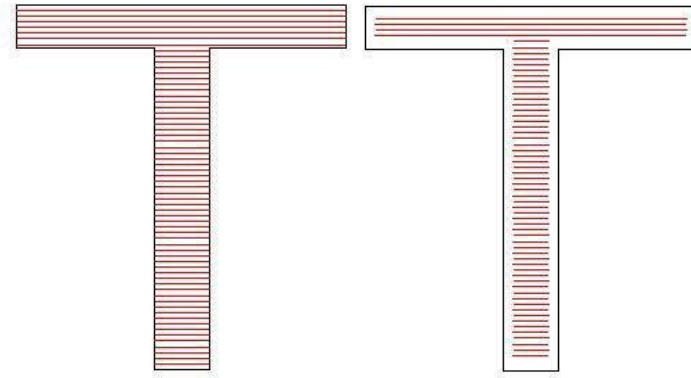


Figura 3-7 Distância da borda

(O objeto esquerdo mostra a figura quando o deslocamento da borda é 0 e o direito mostra quando é 0,5.)

3-8)

Siga a borda uma vez: desenha o contorno uma vez ao redor das linhas de hachura após o preenchimento (Figura

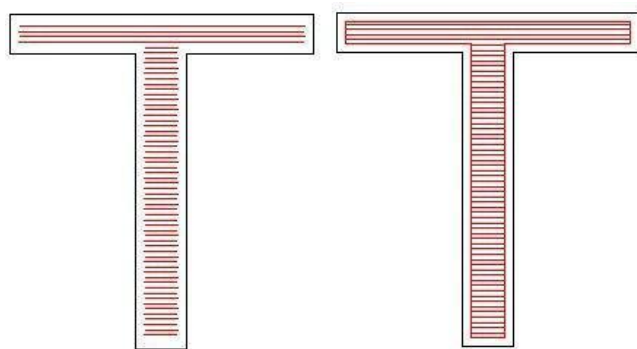


Figura 3-8 Siga a borda um

(O objeto da esquerda não habilita esta opção e o da direita sim.)

Deslocamento: 0

Começar

distância entre a primeira linha de preenchimento e a borda do objeto

End Offset: a distância entre a última linha de preenchimento e a borda do objeto A Figura 3-9 mostra o recurso quando ele é preenchido.

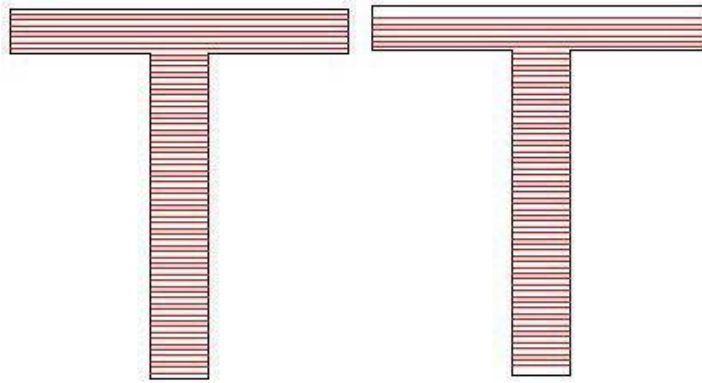


Figura 3-9 Distâncias de deslocamento

(A figura da esquerda é o objeto quando o deslocamento inicial e o deslocamento final são 0, e a figura da direita é o objeto quando o deslocamento inicial e o deslocamento final são ambos 0,5.)

Linha de distribuição média: A solução em que a linha de hachura inicial e final não é média distribui a questão quando o objeto é hachurado. Depois de selecionar este item, o software ajusta automaticamente o espaço da linha de hachura na base do espaço da linha de hachura de configuração do usuário, permitirá que a média da linha de hachura seja distribuída.

Redução de linha: A linha de escotilha redução de ambos os lados. (Figura 3-10)

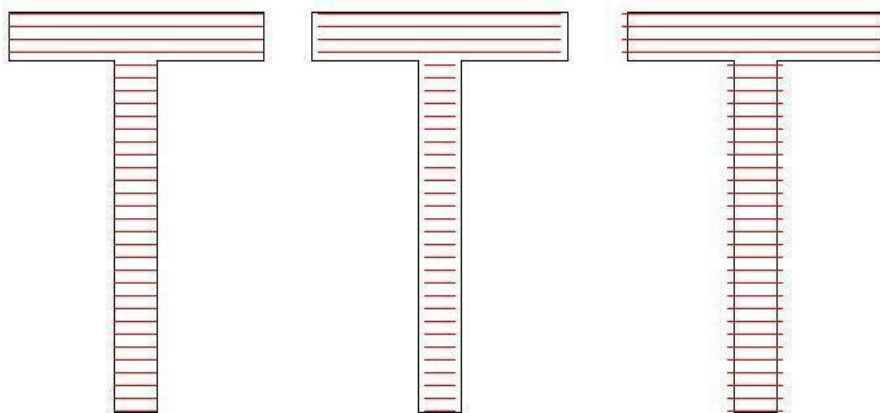


Figura 3-10 Redução de linha

(A figura da esquerda é o objeto quando a redução de linha é 0, a figura do meio é o objeto quando a redução de linha é 0,5, e a figura da direita é o objeto quando a redução de linha é -0,5)

NumLoops: Os tempos de hachura tipo anel antes da hachura inclinada (Figura 3-11).

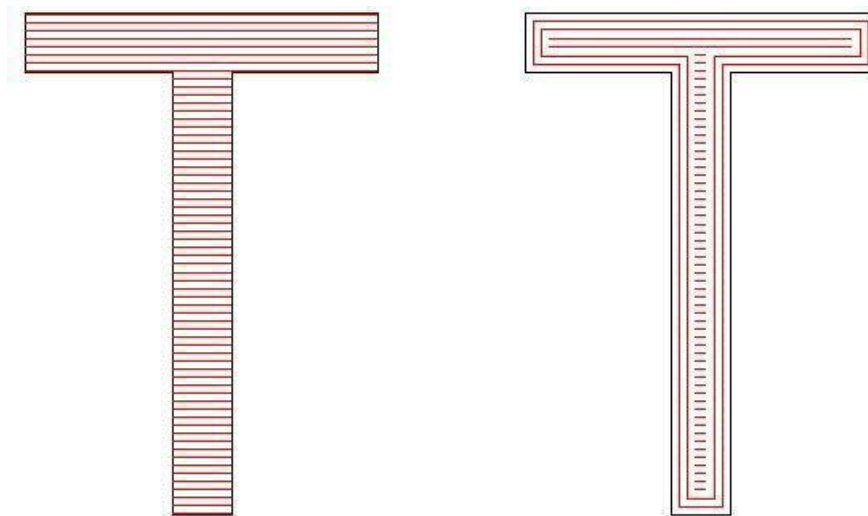


Figura 3-11 NumLoops

(A figura da esquerda é o objeto quando o NumLoops é 0, e a figura da direita é o objeto quando o NumLoops é 2)

Rotação automática da hachura: Refere-se a após cada marcação, a linha da hachura preencherá o ângulo de rotação que definimos automaticamente para marcar novamente. Por exemplo, o ângulo é 0, o ângulo de rotação automática é 30, o ângulo da primeira marca é 0, o segundo é 30, o terceiro é 60 e assim por diante.

Desfazer hachura: excluir hachura

Hachura um por um: escolha vários objetos e hachura juntos, após hachura, objeto ainda independente.

3.6 Curvar

“To Curve” transforma o objeto gráfico de vetor selecionado atual em objeto de curva

3.7 Para tracejado

'Para tracejado' transforma o objeto gráfico vetorial selecionado atual em objeto tracejado, como na fig. 3-12

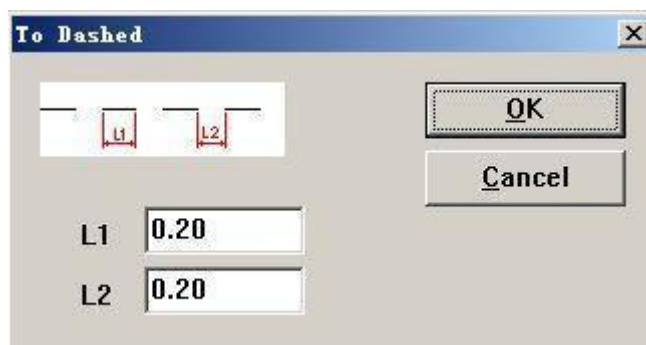


Fig 3-12 transforma gráficos vetoriais em objetos tracejados O uso pode definir o comprimento da linha e a distância entre duas linhas

3.8 Desvio



Offset dist: a distância entre a curva antiga e o objeto original

Depois que o usuário definir a distância de deslocamento, clique no lado direito do objeto, o objeto se moverá para a direita, clique no lado esquerdo do objeto, o objeto se moverá para o lado esquerdo.

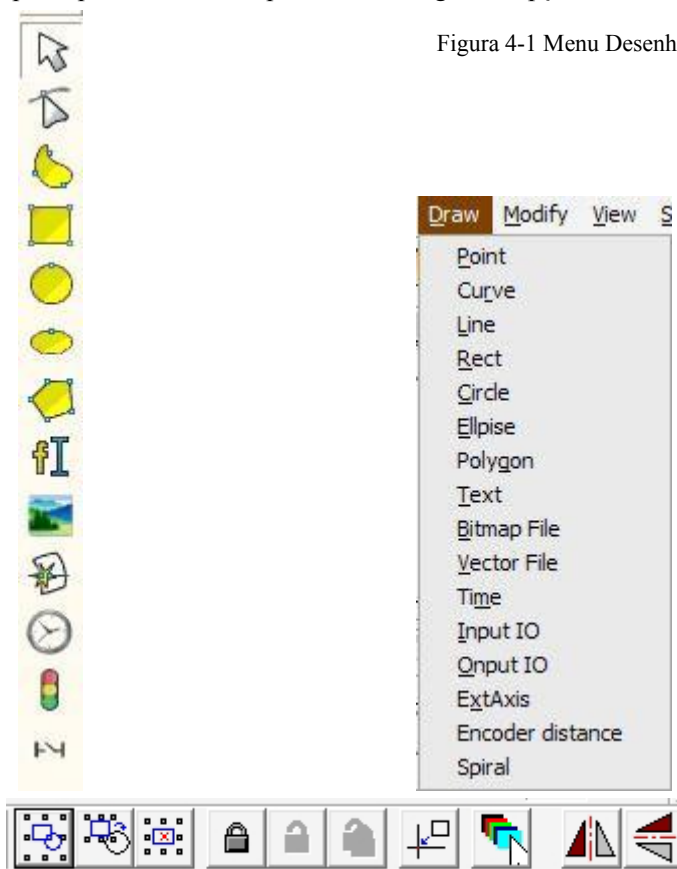
3.9 Desagrupar texto

Faça o texto em grupo de acordo com cada personagem, então o nome do objeto do grupo é o nome do personagem.

Capítulo 4 Menu Desenhar

O “Menu Desenhar” consiste em vários itens comuns para desenhar, por instante, Ponto, Linha, Curva, Polígono, etc. O Menu Desenhar possui uma Barra de Ferramentas correspondente, e todas as operações podem ser realizadas pressionando o ícone na Barra de Ferramentas. Por exemplo, como mostra a Figura 4-1, quando você seleciona o comando de desenho ou o ícone na Barra de Ferramentas, a Barra de Ferramentas do Comando Presente na parte superior da janela principal será alterada para mostrar algumas opções do comando atual.

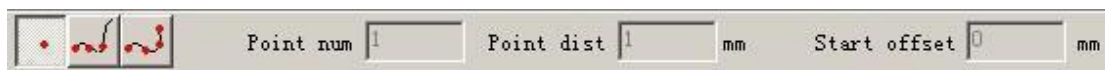
Figura 4-1 Menu Desenhar



4.1 Ponto (D)

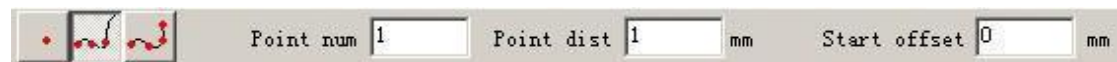
Desenhar um ponto no espaço de trabalho é uma das operações de desenho mais fáceis. Quando selecionado, o ponteiro do mouse será alterado para um recurso cruzado, e os usuários basta pressionar o botão esquerdo do mouse em um local apropriado, um ponto pode ser desenhado. Além disso, os usuários podem desenhar mais pontos pressionando o botão esquerdo, quando terminar, o usuário pode pressionar o botão direito do mouse para finalizar o comando de desenho e, em seguida, o último ponto desenhado é exibido como objeto selecionado.

No modo de desenho de pontos, a barra de ferramentas de comando presente será exibida como:



 usado para desenhar um ponto

Se os usuários pressionarem o botão , um conjunto de pontos com a mesma distância será colocado ao longo de uma curva. Clique neste botão, a barra de ferramentas se torna:



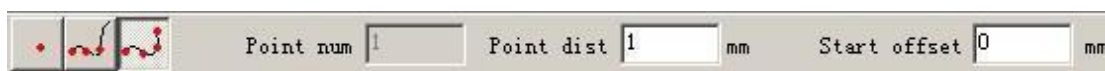
ponto: a quantidade de pontos estabelecidos na curva

Ponto dist: a distância entre os dois pontos com bordas

Deslocamento inicial: a distância entre o primeiro ponto e o início da curva

Nota: se não puder carregar todos os pontos, o sistema colocará os pontos restantes desde o início da curva até o final, todos os pontos usados definidos em 'Point num'

 'O uso pode definir a distância do ponto conforme a necessidade do usuário, o sistema calculará o número do ponto como a distância do ponto.



4.2 Curva

Para desenhar uma curva, os usuários podem selecionar o comando “Curve” no Menu

Desenhar ou clicar no ícone . (Figura 4-2)

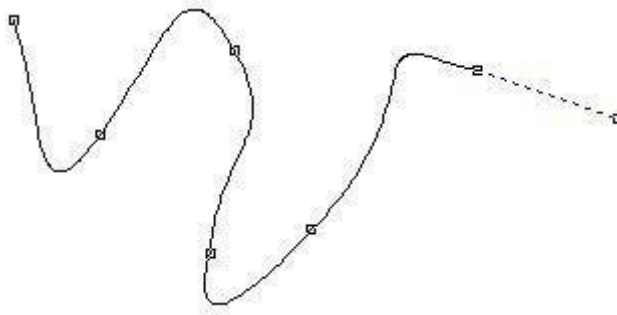


Figura 4-2 Desenhar uma curva

Quando o comando “Curve” é selecionado, os usuários podem desenhar curvas livres pressionando o botão esquerdo do mouse e arrastando-o.

Quando o comando “Curve” é selecionado, os usuários podem mover o mouse para os nós no meio da curva e pressionar o botão esquerdo do mouse para excluir o nó atual.

Quando os comandos “Curve” são selecionados, o usuário pode mover o mouse para o nó no início da curva e pressionar o botão esquerdo do mouse para fechar a curva atual automaticamente.

Quando o comando “Curve” é selecionado, os usuários podem mover o mouse para o nó na extremidade da curva e pressionar o botão esquerdo do mouse para alterar o nó do objeto atual para “sharp”.

Quando o comando “Curve” é selecionado, os usuários podem mover o mouse para os pontos que não são nós e pressionar o botão esquerdo do mouse para adicionar um nó à posição atual da curva.

4.3 Retângulo

Para desenhar um retângulo, os usuários podem selecionar o comando “Retângulo” no Menu Desenhar ou clicar no ícone .

Sob o comando “Retângulo”, os usuários podem pressionar o botão esquerdo do mouse e arrastá-lo para desenhar um retângulo.

Sob o comando “Retângulo”, os usuários podem desenhar um quadrado pressionando o botão esquerdo do mouse e desenhando-o ao pressionar a tecla “Ctrl” de forma síncrona.

Depois de desenhar e selecionar, a barra de ferramentas Propriedades exibirá um recurso como mostra a Figura 4-3.

Raio do arco: Refere-se ao grau suave dos quatro cantos do retângulo e, quando os graus são 100%, o retângulo se transforma em um círculo.

Todos os cantos redondos: Quando selecionado, os usuários podem alterar os ângulos dos quatro cantos ao mesmo tempo apenas alterando um deles.

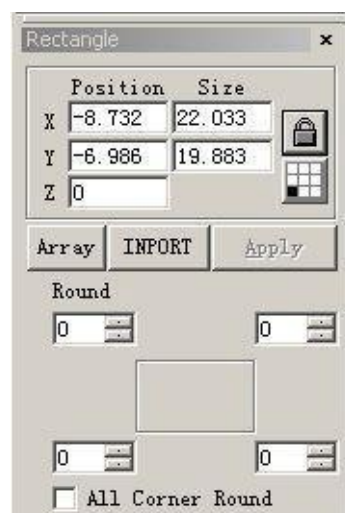


Figura 4-3 Propriedades do retângulo

NOTA: Após alterar os parâmetros na Barra de Propriedades a cada vez, devemos clicar no botão “Aplicar” para atualizar o objeto com novos parâmetros.

4.4 Círculo

Para desenhar um círculo, os usuários podem selecionar o comando “Círculo” no Menu Desenhar ou clicar no botão

ícone .

Sob o comando “Círculo”, os usuários podem pressionar o botão esquerdo e arrastá-lo para desenhar um círculo.

Depois de desenhar e selecionar, a barra de ferramentas Propriedades exibirá um recurso como mostra a Figura 4-4.

Diâmetro: o diâmetro do círculo

Ângulo inicial: o ângulo entre o ponto inicial e o centro de um círculo



: Esta figura refere-se à direção do desenho do círculo no sentido horário.



: Esta figura refere-se à direção do desenho do círculo no sentido anti-horário.

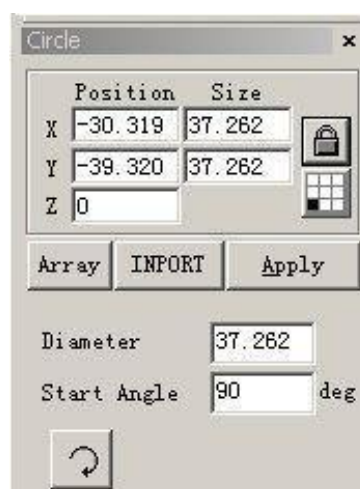


Figura 4-4 Propriedades do Círculo

4.5 Elipse

Para desenhar uma elipse, os usuários podem selecionar o comando “Ellipse” no menu Desenhar ou clicar no ícone.



Sob o comando “Ellipse”, os usuários podem pressionar o botão esquerdo do mouse e arrastá-lo para desenhar uma elipse.

Sob o comando “Ellipse”, os usuários podem desenhar um círculo pressionando o botão esquerdo do mouse e desenhando-o ao pressionar a tecla “Ctrl” de forma síncrona.

Depois de desenhar e selecionar, a barra de ferramentas Propriedades exibirá um recurso como mostra a Figura 4-5.

Ângulo inicial: o ângulo entre o ponto inicial e o centro de uma elipse

Ângulo final: o ângulo entre o ponto final e o centro de uma elipse

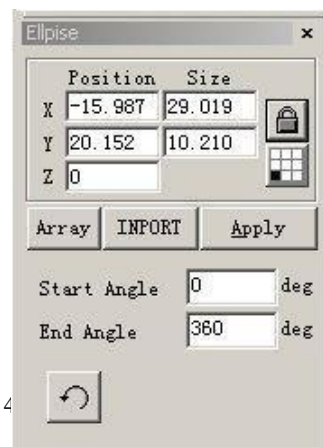


: Esta figura refere-se à direção do desenho da elipse no sentido horário.



: Esta figura refere-se ao sentido de desenho da elipse no sentido anti-horário.

Figura 4-5



4.6 Polígono

Para desenhar um polígono, os usuários podem selecionar o comando “Polígono” no Menu Desenhar ou clicar no ícone .

Sob o comando “Polygon”, os usuários podem pressionar o botão esquerdo do mouse e arrastá-lo para desenhar um polígono.

Depois de desenhar e selecionar, a barra de ferramentas Propriedades exibirá um recurso como mostra a Figura 4-6.

Edge Num: Este item indica o número de bordas do polígono, sendo no mínimo três. Normalmente, o número da borda é menor que dez, e com bordas maiores que dez, o polígono se parecerá com um círculo.



: Quando selecionado, o polígono atual a ser desenhado será um polígono convexo.



: Quando selecionado, o polígono atual a ser desenhado será uma estrela.

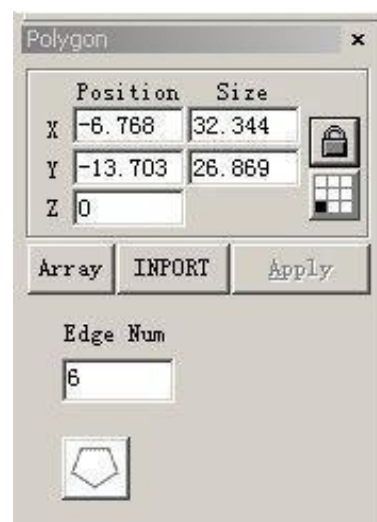


Figura 4-6 Propriedades do polígono

4.7 Texto

A digitação de texto diretamente no espaço de trabalho é suportada no EzCad2, e muitos tipos de fontes são suportados. Para digitar texto, os usuários podem selecionar o comando “Texto” no



Menu de desenho ou clique no ícone.

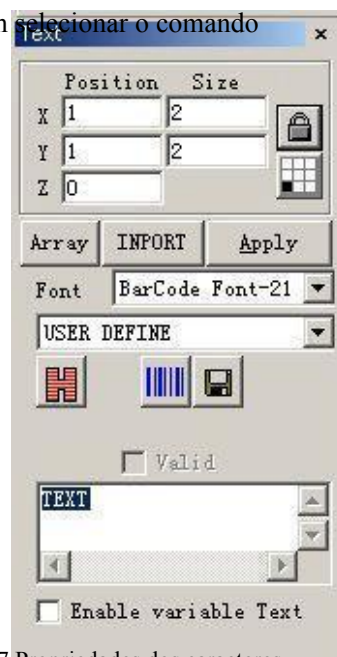
Sob o comando “Texto”, os usuários podem configurar um ponto de partida em qualquer posição desejada no espaço de trabalho para digitar caracteres com o botão esquerdo do mouse.

4.7.1 Propriedades do personagem

Quando selecionada, a Barra de Ferramentas Propriedades exibirá um recurso como mostra a Figura 4-7. Os usuários podem alterar os caracteres digitando na caixa de texto.

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

Quando os usuários selecionam um tipo, uma lista de fontes sob esse tipo aparecerá para mostrar todas as fontes disponíveis. A Figura 4-9 é a lista de TrueType.



4-7 Propriedades dos caracteres

A Figura 4-10 é a lista do Tipo de Código de Barras.

Altura: a altura média dos caracteres

este ícone.

: A Fig 4-11 mostra a caixa de diálogo para clicar

Figura 4-8 Tipos de Texto

: Quando selecionado, o texto atual é alinhado à esquerda.

: Quando selecionado, o texto atual se alinha

Centro.



certo.

: Quando selecionado, o texto atual se alinha

Negrito: Quando selecionado, o texto atual fica em negrito.

Itálico: Quando selecionado, o texto atual fica em itálico.

Habilitar o mesmo caractere de largura: torna a largura de todos os caracteres igual

Char Width: a largura média dos caracteres **Char**

Angle: os graus de inclinação dos caracteres **Char**

space: a distância entre os caracteres **Lines space:**

a distância entre linhas Largura do **caractere**
vazio : a largura do caractere vazio

Figura 4-9 Lista TrueType

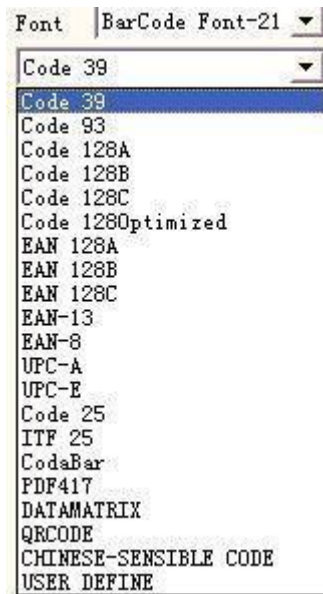


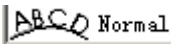
Figura 4-10 Lista de Tipos de Código de Barras

Figura 4-11 Opções de caracteres

4.7.2 Função de texto de curva

EzCad2 suporta a função de texto de curva, se o usuário desenhar o texto perto o suficiente da curva, o texto será organizado ao longo da curva. Quando o texto atual for um texto de curva,

clique em , a fig 4-12 aparecerá:

 o texto médio será paralelo à curva, como na fig. 4-13.

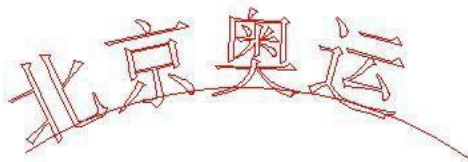
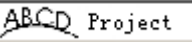


Fig 4-13 disposição normal

 significa que o texto a curva, como na fig. 4-14.

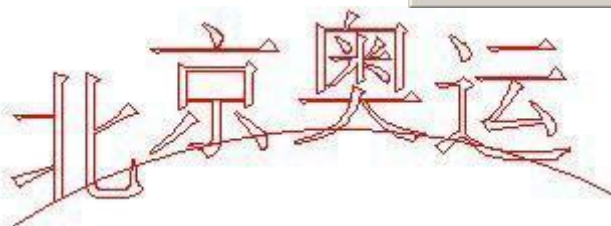


Fig 4-14 disposição vertical



fig. 4-13.

significa que a linha de base do texto é superposição com a curva, como

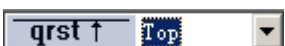


fig4-15.

significa que o topo do texto é superposição com a curva, como

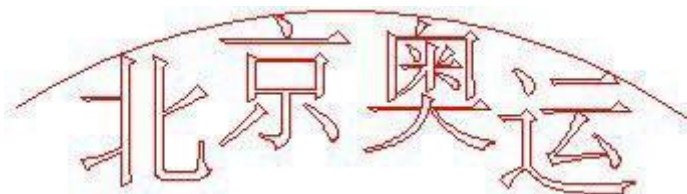
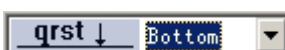
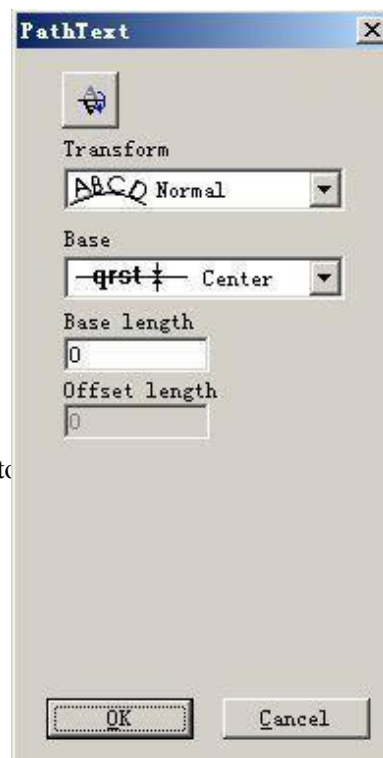


Fig 4-15 disposição superior



significa que a parte inferior do texto é superposição com curva, como na fig. 4-16.



4-12 texto da curva

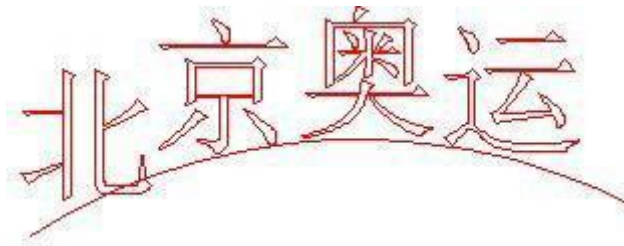


Fig 4-16 disposição inferior



significa que o meio do texto é superposição com curva, como na fig. 4-17.

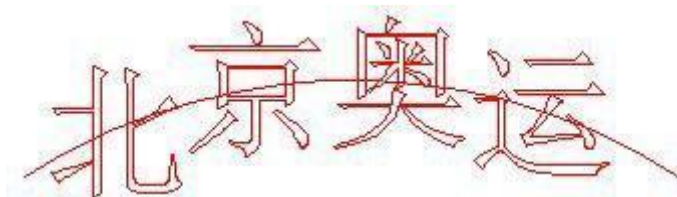


Fig 4-17 arranjo do meio



significa que o texto permanece na curva livremente junto com a curva, o

posição do texto é até a

Base length
0
Offset length
0

fig. 4-18.

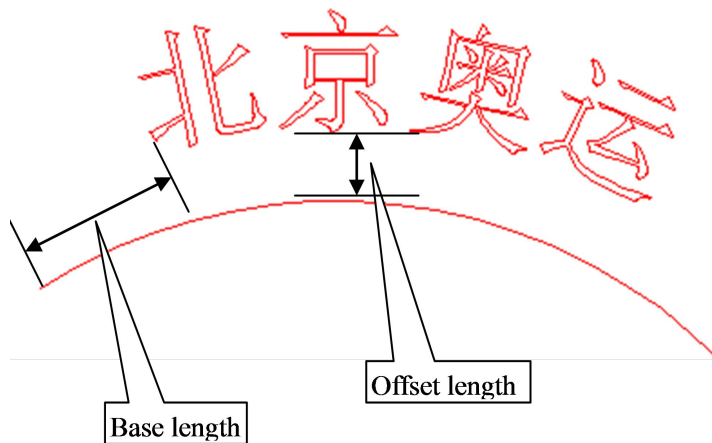
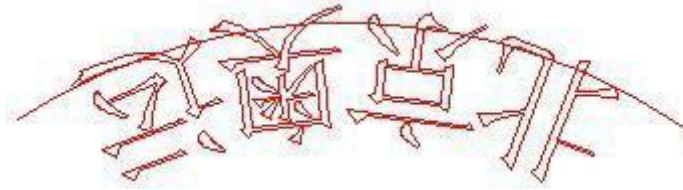


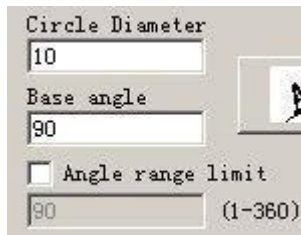
Fig 4-18 organizar livremente



coloque o texto do outro lado da curva, depois desta função, a fig 4-13 vai gostar da fig 4-19.

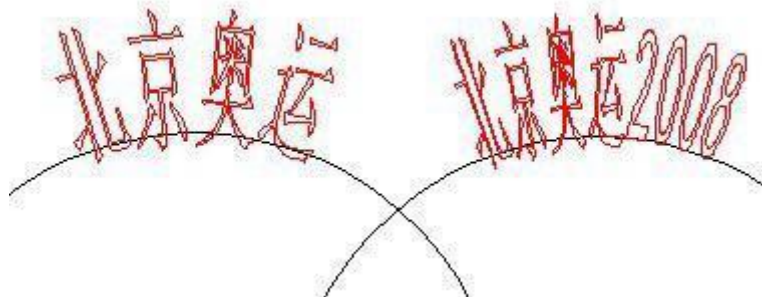


A Fig 4-19 coloca o texto do outro lado da curva



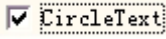
quando colocamos texto no círculo, usamos esta função. Ângulo de base: significa o ângulo da linha de base do texto.

Limite da faixa de ângulo: quando clicamos nele, não importa quantos caracteres inserimos, o sistema comprimirá todos os caracteres no ângulo limite, conforme fig. 4-20.



A Fig 4-20 limita o ângulo como 45

4.7.3 Texto do círculo

O EzCad2 suporta texto circular, após selecionar  na figura 4-11, o texto será alinhado de acordo com o diâmetro do círculo definido pelo usuário.

O gráfico de demonstração na Figura 4-12 está de acordo com a criação de parâmetros da Figura 4-11.

Ângulo base: A referência do texto que alinha o círculo.

Limite de intervalo de ângulo: Quando marcado, não importa quantos caracteres os usuários digitem, o texto será limitado no intervalo de ângulo. (Figura 4-13)

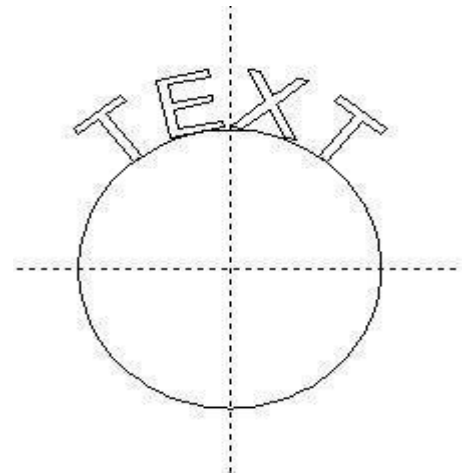


Figura 4-12 Texto do círculo

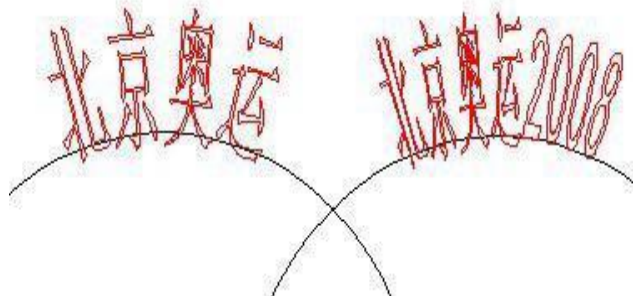


Figura 4-13 Comparação de dois textos (o ângulo limite é de 45 graus.)

4.7.4 Texto do código de barras



Quando os usuários clicarem no ícone , uma caixa de diálogo será exibida como mostra a Figura 4-14.

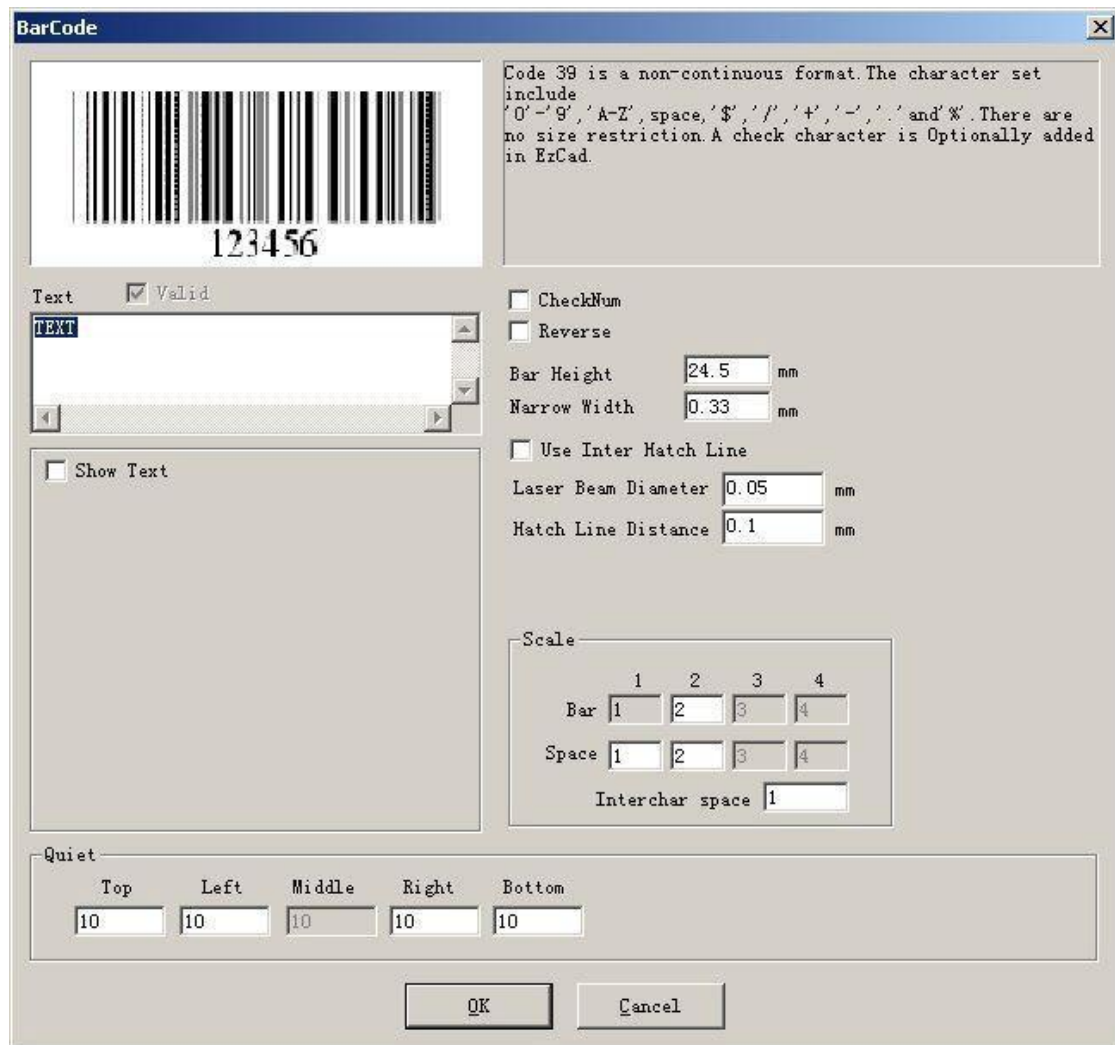


Figura 4-14 Texto do código de barras

1. **Mapa de esboço**

O mapa de esboço é como será o código de barras atual.

2. **Informações do código de barras**

A explicação do código de barras mostra algumas informações sobre o formato do código de barras atual, e se os usuários não forem muito claros com o formato, é recomendável ler a dica primeiro para saber quais tipos de caracteres são válidos.

3. **Texto**

Este item refere-se ao texto a ser transformado em código de barras. E se os caracteres digitados pelo usuário no espaço Texto forem válidos, haverá uma cruz selecionada na ☒ Valid qual mostra que os caracteres atuais são válidos para serem transformados em código de barras.

4. **Mostrar texto**

Se deve mostrar um texto correspondente sob o código de barras (Figura 4-15)

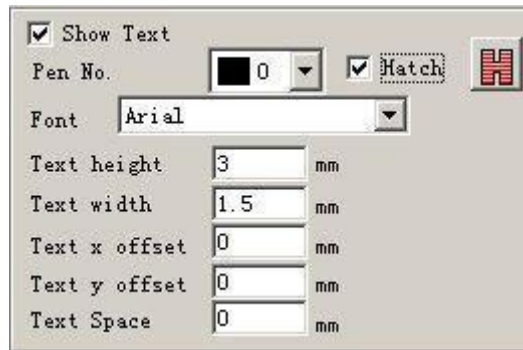


Figura 4-15 Mostrar texto

Hachura : O texto é hachurado como a configuração de hachura no texto de exibição se a hachura estiver selecionada; caso contrário, a hachura é a mesma do código de barras.

Fonte: A fonte dos caracteres atuais a serem exibidos

Largura: a largura dos caracteres

Altura: a altura dos caracteres **Text**

Offset X: Quando selecionado e configurado , o texto exibido sob o código de barras será movido para as direções positiva ou negativa do eixo X. **Deslocamento de Texto Y:** Quando selecionado e configurado, o texto exibido sob o código de barras será movido para as direções positiva ou negativa do eixo Y. **Espaço do texto:** o espaço entre os caracteres

5. Silencioso :

Consulte o tamanho da área em branco do código de barras, quando deixar o código de barras “Inverso” válido.

- barras unidimensional

Este tipo de código de barras consiste em **barra** e **espaço** um por um. As informações do código de barras são transportadas por diferentes larguras e posições das **barras** e **espaço** , e o volume de informações que elas transportam é decidido pela largura e pela precisão. Quanto mais largo for o código de barras, mais **barras** e o **espaço** incluído, e mais informações transportadas. Esse tipo de tecnologia de código de barras pode armazenar informações apenas para Unidirection através da permutação e combinação das **barras** e do **espaço** , e por isso é chamado de código de barras unidimensional. A Figura 4-16 mostra um recurso de configuração de parâmetros quando um código de barras unidimensional é escolhido.

CheckNum: Refere-se a se o código de barras atual precisa de código de verificação. Os usuários podem escolher livremente em qual código de barras gostariam de adicionar o código de verificação, e os usuários têm a decisão de usar ou não o código de verificação. **Reverter:** Refere-se a reverter as partes que devem ser marcadas nas partes inesperadas de um objeto. Esta função é utilizada em alguns materiais que apresentam

cor clara após a marcação. Altura da **barra** : a altura do código de barras **Largura mais estreita:** refere-se à largura da **barra da unidade** . Comumente um código de barras unidimensional consiste em **barras** com quatro tipos de largura e **espaço** com quatro tipos de largura, 1

\2\3\4. A largura da barra mais estreita indica que a largura é de 1 unidade.

☐ CheckNum
☐ Reverse
 Bar Height mm
 Narrow Width mm

Scale

	1	2	3	4
Bar	1	2	3	4
Space	1	2	3	4

Interchar space

Figura 4-16 Configuração de parâmetro de código de barras unidimensional

space Interchar

Figura 4-17 Distância dos caracteres

Espaço entre caracteres: É prescrito que alguns códigos de barras tenham distância entre os caracteres. (por exemplo, Código 39) Este parâmetro é usado para definir isso como mostra a Figura 4-17.

Use a Linha Inter Hatch: Se o diâmetro da fâcula do feixe de laser for grande, haverá meia fâcula sobre os limites após a hachura comum, então a arma de código não pode distinguir porque a largura real da marcação é maior que a largura do projeto. Por isso, projetamos especialmente esta escotilha. A linha de hachura é linha de proa e não tem contorno.

Diâmetro do Feijão Laser: O tamanho da fâcula do laser.

Distância da linha de hachura: O espaço entre duas linhas de hachura

Régua:

Barra: configurando a largura de uma barra.

Espaço: definir a largura do espaço,

Quieto:

Consulte o tamanho da área em branco do código de barras, quando deixar o código de barras "Inverso" válido. O tamanho real da área em branco é o múltiplo da barra de unidade.

- barras bidimensional

1. Código de barras PDF417

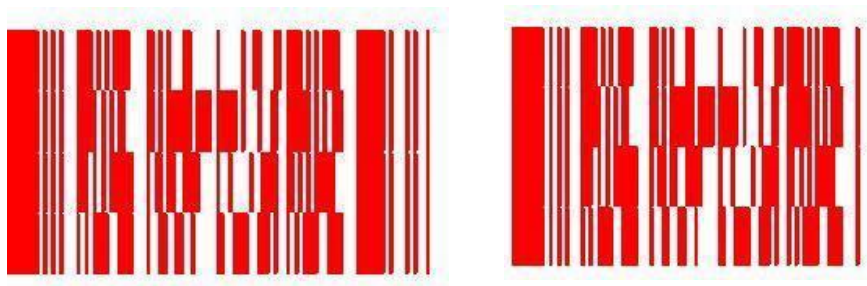


Figura 4-18 Código de barras PDF417

Figura 4-19 Compactar código de barras PDF417

PDF é a abreviação de Arquivo de Dados Portátil. A Figura 4-18 é a demonstração do Código de Barras PDF417 e a Figura 4-19 do Código de Barras Compactar PDF417. A Figura 4-20 é a configuração do parâmetro do Código de Barras PDF417.

Altura da barra: a altura do código de barras

Largura estreita: Refere-se à largura da barra da unidade.

Nível : o nível de verificação de erros do código de barras PDF417, de 0 a 8

Linhas e colunas : as linhas e colunas do código de barras PDF417

A Figura 4-18 mostra um recurso de um código de barras com o número da linha quatro e o da coluna quatro.

Figura 4-20 Parâmetro PDF417

2. barras da matriz de dados :

Data Matrix é uma espécie de código de barras bidimensional baseado em Matrix, e atualmente existem dois tipos: Ecc000-140 e Ecc200. EzCad2 suporta Ecc200 no momento.

A Figura 4-21 mostra a configuração do parâmetro do Data Matrix Barcode.

Figura 4-21 Configuração dos parâmetros do código de barras da matriz de dados

Figura 4-22 Dados

Figura 4-23 Largura do código de barras da matriz
de dados

Data Matrix tem vários tamanhos fixos, e os usuários podem escolher o que quiserem. Se o menor tamanho for escolhido, o sistema selecionará automaticamente o menor quadro para caber em todo o texto que os usuários tiverem

digitado.

Largura estreita: a largura da barra da unidade (Figura 4-23)

3. Código de barras QRCODE:

QRCODE Barcode é um formato de código bidimensional (2D). O conjunto de caracteres inclui todos os valores ASCII. Não há restrições de tamanho.

A figura 4-24 , 4-25 , 4-26 são os parâmetros do QRCODE Barcode.



Figura 4-24 Código de barras QRCODE

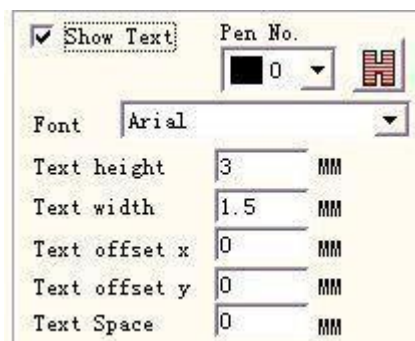


Figura 4-25 Configuração de texto do código de barras QRCODE

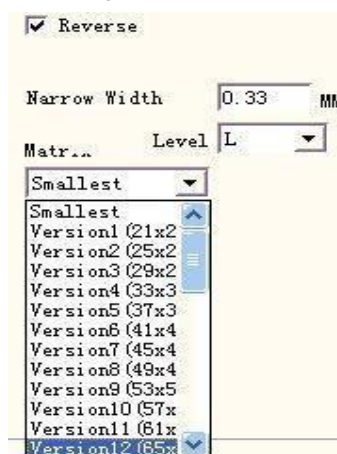


Figura 4-26 Configuração do parâmetro de código de barras QRCODE

4. MicroQRCODE

Simplemente de
código QR

5. CÓDIGO SENSIVEL PARA O CHINÊS

Código de barras 2D chinês, inclui todas as palavras ASCII e chinesas

6. Código de DEFINIÇÃO DO USUÁRIO:

USER DEFINE Código é o usuário pode definir o formato do código por si mesmo. A

Figura 4-27 e a Figura 4-28 são a demonstração do código definido pelo usuário.

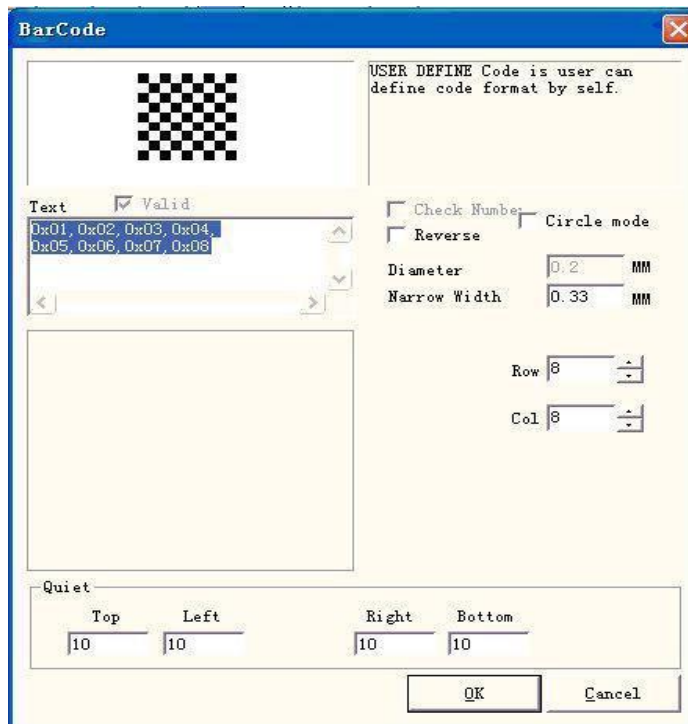


Figura 4-27 Configuração do parâmetro do código USER DEFINE

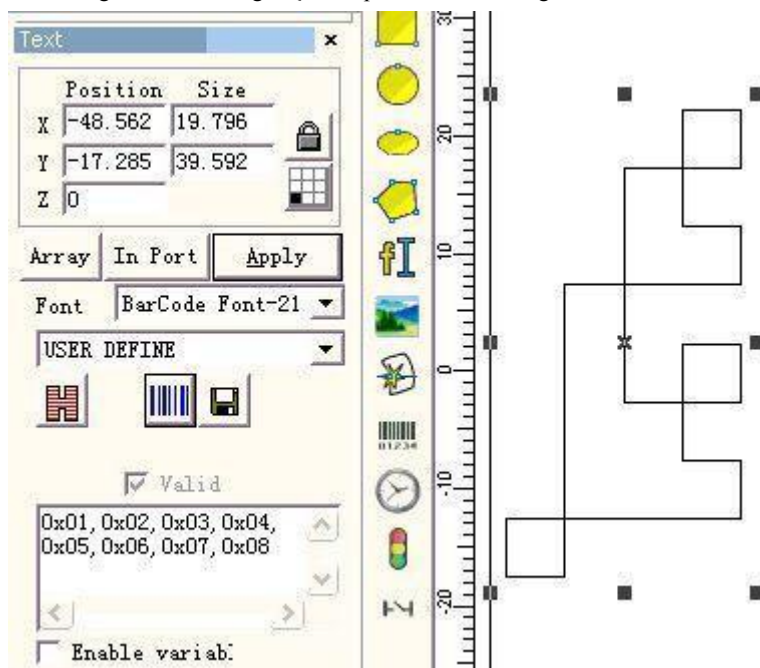


Figura 4-28 Código DEFINE DO USUÁRIO

4.7.4 Texto Variável

A função de texto variável está disponível após ☐ Enable variable Text ser selecionada.

O Texto Variável é um texto disciplinar e dinâmico que pode ser personalizado durante a operação.

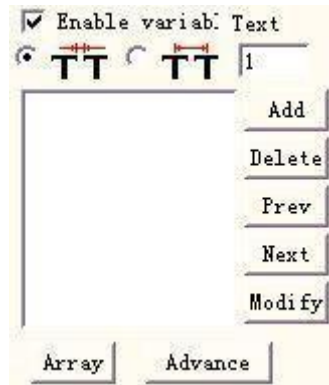
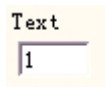
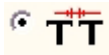


Figura 4-29 Atributos de texto variável



A distância de caracteres adjacentes na situação atual de organização de caracteres de texto



O que o cálculo do espaçamento de caracteres adjacentes se refere é o lado esquerdo do limite direito do caractere para o lado direito distância do limite esquerdo do caractere, veja a figura 4-30:

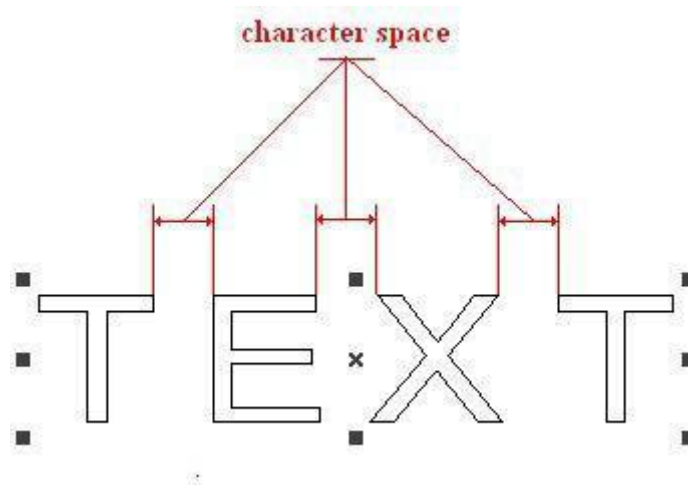
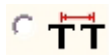


Figura 4-30 Calcular o espaçamento de acordo com o limite do caractere



O que o cálculo do espaçamento de caracteres adjacentes se refere é do lado esquerdo do centro do caractere para a distância do centro do caractere do lado direito, veja a figura 4-31:

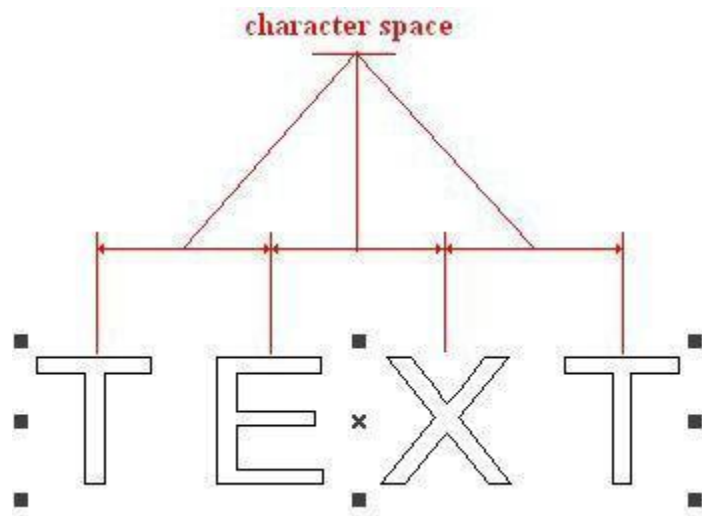


Figura 4-31 Calcular o espaçamento de acordo com o centro do caractere

Array é o array especial que usa na variável text array, quando usa esse array o tempo de texto para mudar automaticamente, mas a propriedade do objeto 2.11 disse que o array não vai mudar o objeto de texto, essa é a diferença entre esses dois arrays.

Dentro da edição internacional do EZCAD2, o texto variável é uma sequência de caracteres de acordo com a ordem sucessiva de cada tipo de elemento de texto de alteração em tempo real diferente. O usuário pode de acordo com a necessidade de aumentar cada tipo de elemento de texto variável, pode continuar a ordem de classificação para o elemento de texto.

Após o usuário clicar em “aumenta”, o sistema exibirá uma caixa de diálogo como mostra a Figura 4-32.

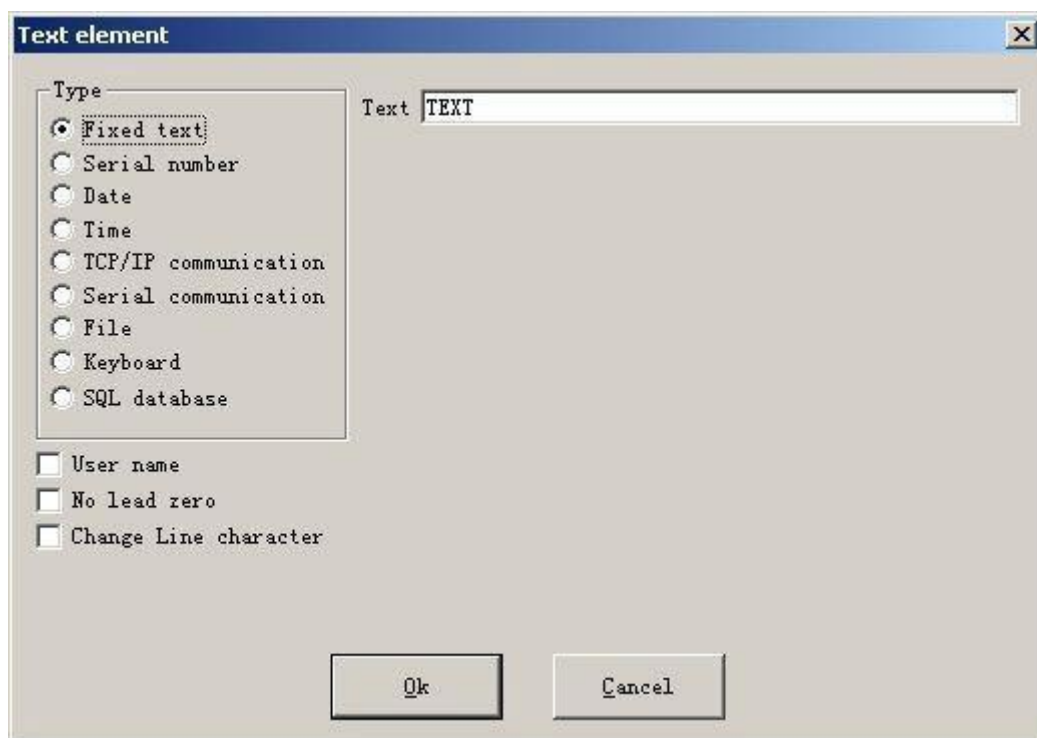


Figura 4-32 Caixa de diálogo do elemento de texto

Atualmente o EzCad2 suporta 9 tipos de texto variável:

Texto fixo: refere-se ao elemento invariável fixo no processo operacional.

Número de série: O sistema alterará o texto de acordo com o incremento fixo quando estiver em processo de operação.

Código de Data: Quando a operação estiver ocorrendo, o sistema irá automaticamente pegar a informação de data do computador como um novo texto formado.

Hora: Quando a operação estiver ocorrendo, o sistema automaticamente pegará as informações de hora do computador como um novo texto formado.

Comunicação TCP/IP: Quando a operação estiver ocorrendo, o sistema pegará o texto da rede

Comunicação serial: Quando a operação estiver ocorrendo, o sistema pegará o texto da porta serial

Arquivo: O sistema lerá serialmente o que deve ser marcado no arquivo de texto personalizado linha por linha.

Teclado: Os usuários podem digitar o texto a ser marcado pelo teclado quando a marcação estiver em andamento.

dados SQL: O sistema lerá serialmente o que deve ser marcado no banco de dados linha por linha.

Texto fixo

O texto fixo refere-se ao elemento invariável fixo no processo de operação.

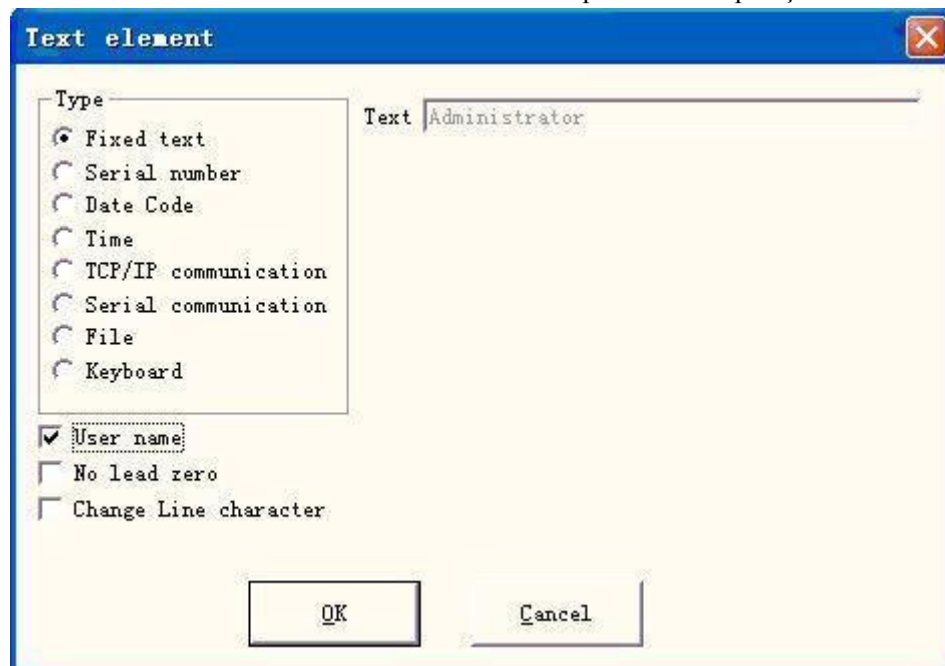


Figura 4-33 Texto fixo

Alterar caractere de linha: usa em texto variável, pode resolver a questão sobre marcação de ramificação de vários textos. Quando a aplicação, aumenta um caractere de linha de mudança entre dois textos variáveis, o software de acordo com a ramificação de texto automática de posição de caractere de linha de mudança. Se muitos textos precisam ser divididos em multi-linhas, só precisa no verso onde deseja ramificar o texto para aumentar um caractere de linha de mudança.

O texto fixo tem uma opção especial ☒ User name que, ao selecionar este item, o sistema utiliza o nome do usuário atual para substituir o texto fixo automaticamente.

Abaixo explica com exemplos a situação precisa usar no texto fixo o nome do usuário função.

Se o presente deve processar um lote de peça de trabalho como mostrado na Figura 4-34, porque o trabalhador é a cada dia três números de execuções por sua vez, a fim de controlar a qualidade precisa de cada operador marca seu próprio nome, não processa o parte na peça de trabalho. Como apenas o designer e o administrador têm competência para alterar o documento de processamento, o operador não pode alterar o documento de processamento para aumentar o próprio nome, desta vez precisa usar no texto fixo a função de nome de usuário.

O administrador deve habilitar “Você deve inserir uma senha antes de usar” (consulte o Capítulo 2.6.7), depois define um nome de usuário e a senha para cada operador. O designer completa o documento de processamento que, conforme mostrado na Figura 4-34, o último texto define o nome do usuário na lista de objetos. Depois disso cada operador vai trabalhar, depois de abrir o EZCAD2, deve inserir o seu próprio nome de usuário e a senha, nos processos desta vez do documento, o sistema altera automaticamente para o último texto do nome do operador.

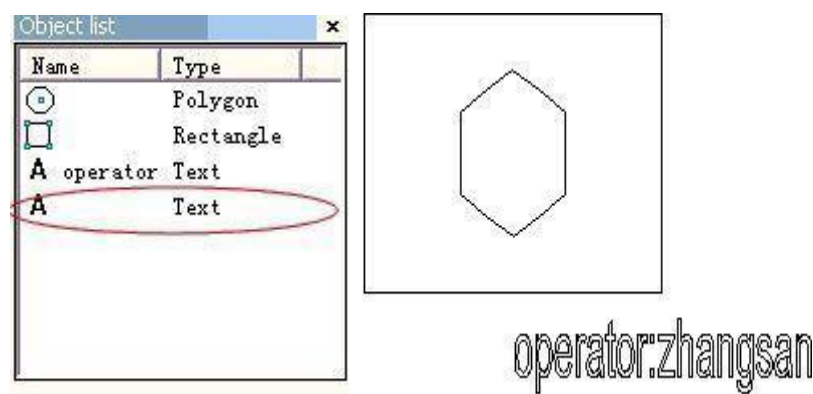


Figura 4-34 o exemplo de processamento tem o nome do usuário no texto fixo

Número de série

O texto do número de série é um texto que é alterado de acordo com o incremento fixo durante o processo de operação.

Quando selecionado, uma configuração de parâmetro de número de série aparecerá automaticamente na caixa de diálogo de texto variável. (Figura 4-35)

Figura 4-35 Definição do parâmetro do número de série

Modo: O número de série atual do modo usado, veja a figura 4-36.

nove.

F
i
g
u
r
a
4
-
3
6
M
o
d
o
d
e
n
ú
m
e
r
o
d
e
s
é
r
i
e

Dec: Número de série transportado de acordo com o sistema decimal, o caractere efetivo é de zero a

HEX: O número da série é transportado de acordo com o sistema hexadecimal de letras maiúsculas, o valor efetivo

personagem é de A a F

hex: o número da série carrega de acordo com o sistema hexadecimal de letras minúsculas, o caractere efetivo é de a a f

Definição do usuário: O número de série é definido de acordo com o sistema definido pelo usuário, após a seleção, o sistema exibirá uma caixa de diálogo como mostra a Figura 4-37.

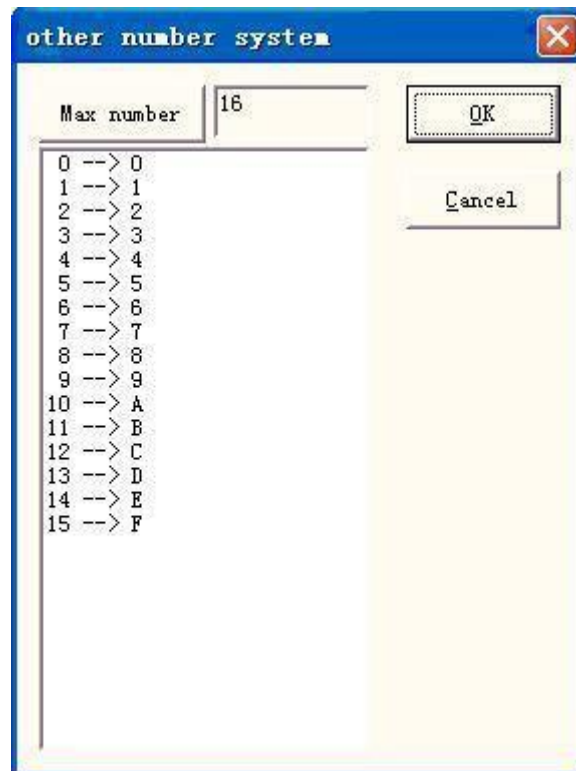


Figura 4-37 O usuário define outra caixa de diálogo do sistema de numeração

O usuário pode definir as formas de transporte discricionárias entre 2 a 64, apenas precisa definir o número máximo, e então revisa cada número de série correspondente ao texto

Start SN: Este item indica o primeiro número de série a ser marcado no momento

SN atual: o número de série a ser marcado no momento

Limite: quando marcar o número de série limite, ele voltará a iniciar o número de série automaticamente

Incremento: o incremento do número de série atual. O valor pode ser mais ou menos

Quando o incremento for “1”, e se o número de série inicial for 0000, haverá um incremento “1” adicionado ao número de série anterior. Por exemplo, 0000, 0001, 0002, 0003 ... 9997, 9998, 9999, e quando chegar a 9999, o sistema voltará a 0000 automaticamente.

Quando o incremento for “5”, e se o número de série inicial for 0000, o número de série será: 0000, 0005, 0010, 0015, 0020, 0025...

Outros podem ser analogizados por isso.

Marcas por: o número marcado. Este item indica quantas vezes cada número de série é marcado antes de ser alterado.

Número atual: o tempo de marcação do número de série atual, quando o número de marcação for igual a marcas por, ele se transformará em 0 automaticamente

☐ **Filter belows:** se clicar nele, o software não marcará o número especial em dígito especial.



não marcará números que terminam com 4, * significa qualquer dígito. Reset: O número se tornará o SN inicial no tempo definido.

Código de data

Quando a operação estiver ocorrendo, o sistema automaticamente pegará as informações de data do computador como um novo texto formado.

Quando selecionado, uma definição de parâmetro de data será mostrada na caixa de diálogo automaticamente. Como mostra a Figura 4-38, os usuários podem escolher diretamente o tipo de sua preferência.



Figura 4-38 Definição do parâmetro de dados

Ano — 2008: Use o ano atual do relógio do computador para o texto correspondente, o formulário é quatro personagens.

Ano — 08: Use o ano atual do relógio do computador para o texto correspondente, o formulário é dois caracteres: os dois últimos dígitos são efetivos do ano.

Mês — 07: Use o mês atual do relógio do computador para o texto correspondente, o formulário é dois personagens.

Dia — 04: Use a data de cada mês do relógio do computador atual para o texto correspondente, o formulário é dois personagens.

Dia — 186: O uso do relógio do computador atual neste dia pega o texto correspondente de 01 de janeiro número de dias, o formulário é de três caracteres. (O que 001 representa é em 1º de janeiro, o que 002 representa é em 2 de janeiro, o que 003 representa é em 3 de janeiro, ex analogia)

Dia da semana — 5: Use a data da semana do relógio do computador atual para o texto correspondente, o formulário é um personagem

Semana do ano — 27: O uso atual do relógio do computador neste dia é a várias semanas deste ano para o texto que corresponde, a forma é de dois caracteres (de 1 de janeiro a 7 de janeiro é 01, de 8 de janeiro a 14 de janeiro é 002, ex analogia)

Data: Quando o sistema lê a data do relógio do computador, precisa adicionar a data de deslocamento é a data final, esta função usa principalmente no processamento da peça de trabalho tendo a data de produção e garantindo a data da natureza das profissões e assim por diante.

Caractere do mês definido pelo usuário: Quando selecionado o mês como o texto correspondente, a Figura 4-39 será mostrada. Os usuários podem definir o caractere do mês, alterar para outros caracteres que não usa mais o dígito que o software padronizou, basta clicar duas vezes no mês selecionado, inserir o mês outros caracteres, finalmente o mês que aparece na área de trabalho do software está com a entrada personagem.

```

Month 1=1
Month 2=2
Month 3=3
Month 4=4
Month 5=5
Month 6=6
Month 7=7
Month 8=8
Month 9=9
Month10=10
Month11=11
Month12=12

```

Figura 4-39 Caractere de mês definido pelo usuário

☐ User De

clique nele, a caixa de diálogo será exibida, o usuário pode definir o ano conforme a necessidade do usuário

```

2001=01
2002=02
2003=03
2004=04
2005=05
2006=06
2007=07
2008=08
2009=09
2010=10
2011=11
2012=12

```

Tempo

Quando a operação estiver ocorrendo, o sistema automaticamente pegará as informações de tempo do computador como um novo texto formado.

Quando selecionado, uma definição de parâmetro de tempo será mostrada na caixa de diálogo automaticamente. Como mostra a Figura 4-40, os usuários podem escolher diretamente o tipo de sua preferência.

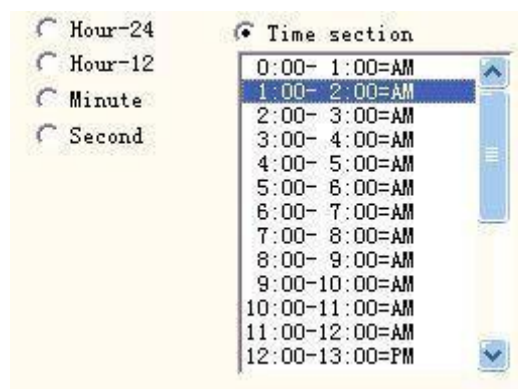


Figura 4-40 Seção de tempo

Hora — 24: Use a hora atual do relógio do computador para o texto correspondente, o formato da hora é de 24 horas

Hora — 12: Use a hora atual do relógio do computador para o texto correspondente, o formato da hora é

12- ajuste de horas

Minuto: Use o minuto do relógio do computador atual para o texto correspondente.

Segundo: Use o segundo do relógio do computador atual para o texto correspondente.

Seção de Tempo: Divide-se em 24 seções de tempo um dia de 24 horas, o usuário pode definir cada seção de tempo como um texto. Esta função utiliza principalmente na peça de trabalho o processamento que precisa ter a informação do número de execuções.

Comunicação TCP/IP

Quando a operação estiver ocorrendo, o sistema pegará o texto da rede.

Aviso: A interface de rede aqui é a interface de rede usada no acordo TCP/IP.

Quando o usuário selecionar a “Comunicação TCP/IP”, os parâmetros definidos serão exibidos automaticamente na caixa de diálogo, veja a figura 4-41:

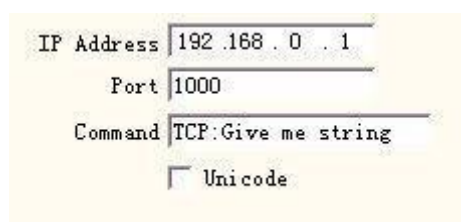


Figura 4-41 Definição dos parâmetros de comunicação

TCP/IP Endereço IP: selecione o endereço IP que lê os dados

Porta: selecione a porta que a comunicação TCP/IP utilizada

Comando: Quando o sistema processa para este objeto de texto, o sistema por meio do interface de rede para transmitir esta sequência de caracteres de ordem para um computador atribuído ao endereço IP, solicitar que o computador envie a sequência de caracteres necessária para processar no momento, o sistema não retornará até que o computador responda, após a resposta do computador, o sistema processará o texto retorna automaticamente.

Unicode: Após escolher esta opção, o sistema para a transmissão do computador e o caractere lido é o formato Unicode, caso contrário é o formato ASCII.

O exemplo a seguir mostrou como usar esta função:

Agora tem um cliente para processar 10.000 peças de trabalho, na peça de trabalho o conteúdo de marcação é um texto, mas cada peça de trabalho deve processar o conteúdo do texto é diferente, portanto, antes de cada processamento de peça de trabalho, deve ler em tempo real o conteúdo de processamento a rede da rede local um servidor de computador (IP: porta 192.168.0.1 é 1000).

1. Abra o ezcad2 para estabelecer um objeto de texto, ajuste o tamanho do texto, a posição e o parâmetro de processamento.
2. Escolha o objeto de texto, selecione “habilita o texto variável”, clique no botão “aumentar”, o sistema abrirá uma caixa de diálogo Figura como 4-32, selecione a comunicação TCP/IP, defina o parâmetro de interface de rede, o parâmetro de endereço IP é preenchido no IP do computador servidor, aqui está 192.168.0.1; o parâmetro da porta define para usar na comunicação o número da porta, aqui é 1000, o parâmetro da interface de rede deve ser idêntico ao do computador servidor em , caso contrário, fará com que a comunicação não seja possível.
3. Defina o comando é TCP: Dê-me uma string.(Este comando pode ser para o servidor aleatório

comando de definição)

4. Após fechar a caixa de diálogo, clique no botão do aplicativo.
5. Clique em F2 para iniciar o processo, o computador enviará o comando “TCP: Dê-me string” para o servidor imediatamente pela boca da rede, e aguardará que o servidor retorne.
6. Após o servidor descobrir que a interface de rede recebe o comando é “TCP: Dê-me string”, lê o banco de dados imediatamente para obter o texto que a corrente deve processar, então dá ao computador local através da resposta da interface de rede.
7. Após o computador local obter o texto que deve processar, altera os dados de processamento para transmitir imediatamente à placa de marcação.
8. Após a placa de marcação receber os dados de processamento, controle a usinagem para marcar a peça de trabalho imediatamente.

Fluxograma conforme mostrado na Figura 4-42:

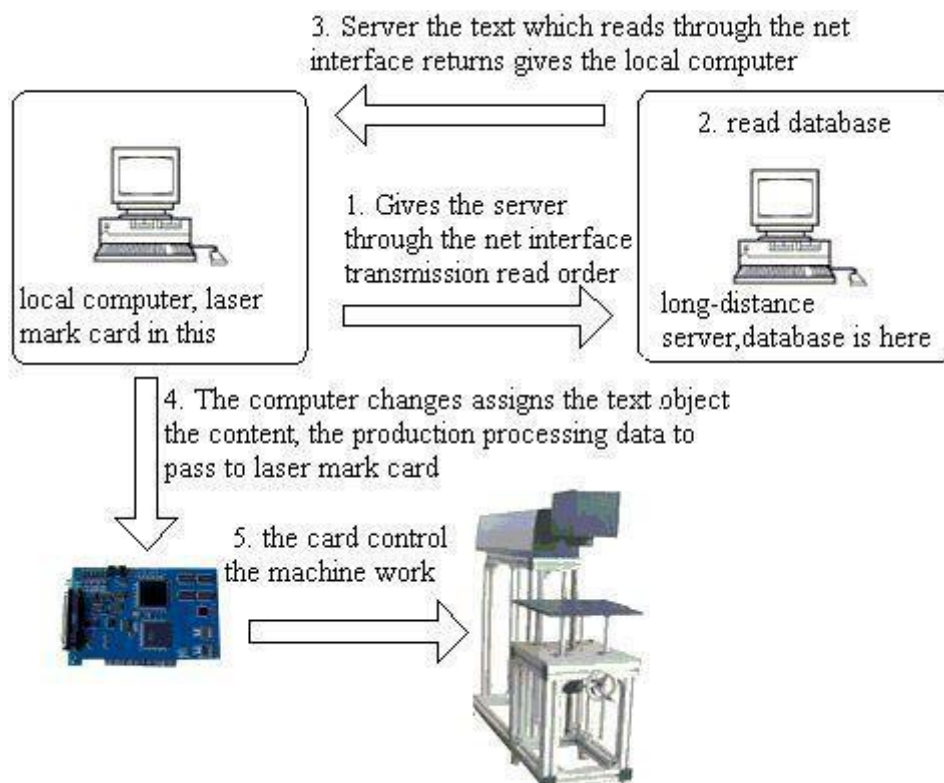


Figura 4-42: Fluxograma de comunicação TCP/IP

Comunicação em série

Quando a operação estiver ocorrendo, o sistema pegará o texto da porta serial.

Quando o usuário selecionou a “Comunicação serial”, os parâmetros definidos serão exibidos automaticamente na caixa de diálogo, veja a figura 4-43

Port	COM1	☐ Unicode
BaudRate	115200	
DataBits	8	
StopBits	1	
Parity	NO	
Command	COM:Give me string	

Figura 4-43 Parâmetros de comunicação serial

Port: a porta que a conexão do computador e dos equipamentos

periféricos utilizou **BaudRate:** o BaudRate que a comunicação serial

utilizou **DataBits:** os DataBits que a comunicação serial utilizou

StopBits: os dígitos de StopBits dos quais a comunicação serial utilizada

Paridade: selecione os dígitos de Paridade que a comunicação serial utilizou

Comando: Quando o sistema processa para este objeto de texto, o sistema através da porta serial para transmitir esta seqüência de caracteres de ordem para um equipamento periférico, solicitar que o equipamento periférico envie a seqüência de caracteres necessária para processar no momento, o sistema não retornará até que o periférico equipamento respondeu, após a resposta do equipamento periférico, o sistema processará o texto de retorno automaticamente.

Unicode: depois de escolher esta opção, o sistema para a transmissão do computador que o caractere lido atribui é o formulário Unicode, caso contrário é o formulário ASCII.

O exemplo a seguir mostrou como usar esta função :

Agora tem um cliente para processar 10.000 peças de trabalho, na peça de trabalho o conteúdo da marca é um texto, mas cada peça de trabalho deve processar o conteúdo do texto é diferente, portanto, antes de cada processamento de peça de trabalho, deve-se em tempo real através da porta serial (No servidor de estabelecimento de parâmetros de porta serial: o BaudRate é 15200, o DataBits é 8, o StopBits é 1, a Paridade é NÃO) o conteúdo que a leitura deve processar para outro servidor.

1. Abra o ezcad2 para estabelecer um objeto de texto, ajuste o tamanho do texto, a posição e o parâmetro de processamento.
2. Escolha o objeto de texto, selecione a opção “habilita a variável texto”, clique no botão “aumentar”, o sistema abrirá uma caixa de diálogo Figura como 4-32, selecione Comunicação serial, a configuração do parâmetro da porta serial deve com o parâmetro da porta serial do servidor correspondência (o BaudRate é 15200, o DataBits é 8, o StopBits é 1, a Paridade é NO), a porta atual é o número da porta que usa com o servidor conectado, o parâmetro da porta serial deve estabelecer identicamente com o computador servidor em
3. Defina o comando é COM: Dê-me string. (Este comando pode ser usado para o comando de definição de servidor aleatório).
4. Após fechar a caixa de diálogo, clique no botão do aplicativo.
5. Clique em F2 para iniciar o processo, o computador enviará o comando “COM: Dê-me string” para o servidor imediatamente pela porta serial e aguarde que o servidor retorne.
6. Após o servidor descobrir que a porta serial recebe o comando é “COM: Give me string”, lê o banco de dados imediatamente para obter o texto que a corrente deve processar, então dá ao computador local através da porta serial a resposta.

7. Após o computador local obter o texto que deve processar, altera o processamento

dados para transmitir imediatamente para a placa de marcação.

8. Após a placa de marcação receber os dados de processamento, controle a máquina para marcar a peça de trabalho imediatamente.

Fluxograma conforme mostrado na Figura 4-44:

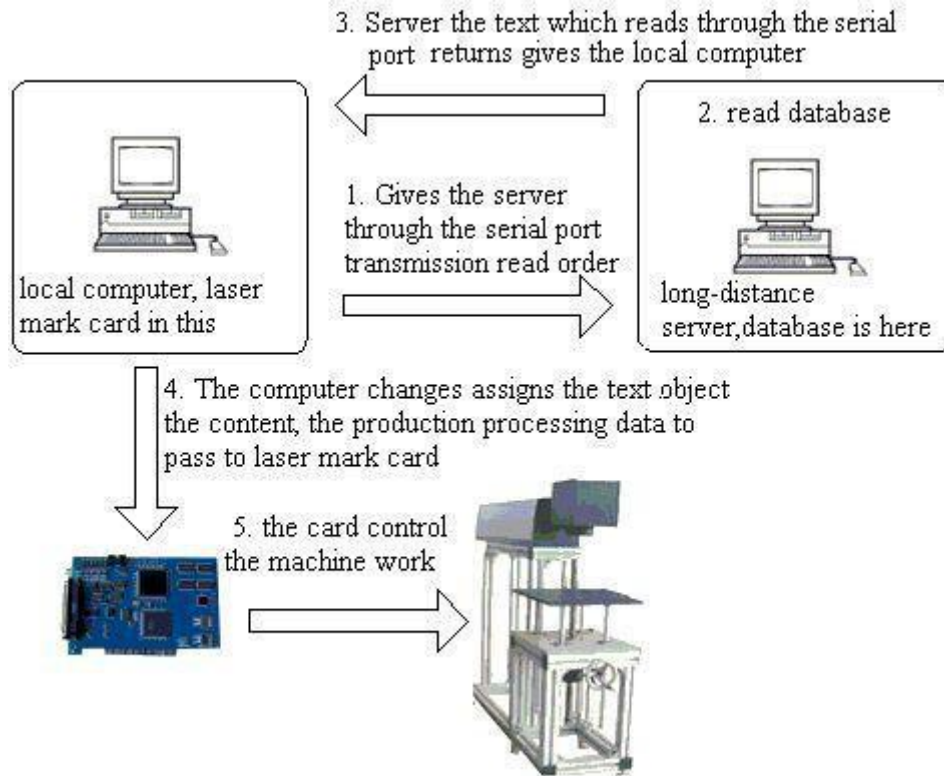


Figura 4-44 Fluxograma de comunicação serial

Arquivo

Arquivos Txt e arquivos Excel são suportados agora. 1 . arquivos txt

Ao selecionar o arquivo TXT, uma caixa de diálogo como mostra a Figura 4-45 será exibida para solicitar o nome do arquivo e o número da linha do texto atual.

Auto reset: Se marcado, o número da linha mudará para 0 automaticamente quando chegar à última linha. A próxima marca começará a partir da primeira linha novamente.

The screenshot shows a dialog box for selecting a file. It has two radio buttons: 'Txt' (selected) and 'Excel'. Below them are two input fields: 'File name' and 'Line No.' (with the value '1' entered). There are also two checkboxes: 'Auto reset' and 'Read all lines'. A double arrow button is on the right.

Figura 4-45 Definição de parâmetro do documento Txt

Ler todas as linhas: Quando os processos para o documento de texto lêem diretamente o documento inteiro. 2 . arquivos Excel

Figura 4-46 Definição de parâmetro de documento do Excel

Temos que indicar o nome do arquivo, nome do campo, número da linha para informar ao software qual célula da tabela excel será marcada.

Nome do arquivo: A string de texto da primeira linha na folha de dados1. Este parâmetro indica qual coluna será marcada.

Teclado

O elemento teclado é o texto que deve ser processado a partir da entrada do teclado pelo usuário, ao selecionar o elemento teclado, uma caixa de diálogo como mostra a Figura 4-47-a será exibida para solicitar que o usuário defina o parâmetro do elemento teclado.

Contagem de caracteres fixa: o usuário deve inserir uma string com dígito igual a esta contagem

Prompt : No processamento, o sistema abrirá a caixa de diálogo de entrada que solicita que o usuário insira o texto de processamento quando atender ao

Figura 4-47-a Parâmetro do elemento do teclado

texto variável do teclado, como mostra a figura 4-47-b, desta vez o usuário digita manualmente o texto.

Set Pen Param: Quando selecionado, podemos obter potência, velocidade, frequência a partir da entrada do teclado, apenas configurando pen*.power, pen*.speed ou pen*.freq. O “*” é o número da caneta.

A função de elemento de teclado é usada frequentemente neste tipo de situação quando o processamento precisa da entrada em tempo real para o conteúdo de processamento. Se o cliente precisar processar um lote de peças de trabalho, em cada peça de trabalho é impresso um código de barras, quando o processamento precisar, o usuário com a pistola de leitura de código de barras em tempo real digitaliza a peça de trabalho para ler o conteúdo do código de barras, em seguida, com laser para marcar a peça de trabalho, atribua a posição, neste momento pode usar a função de elemento do teclado. No tempo de processamento, o sistema surge como a figura 4-47-b mostra a caixa de diálogo, o operador com a peça de trabalho de código de barras da pistola de leitura de código de barras ligada, a pistola de leitura de código de barras insere o conteúdo lido na caixa de diálogo dentro e fecha automaticamente, então o sistema começará a processar o conteúdo lido um momento atrás automaticamente.

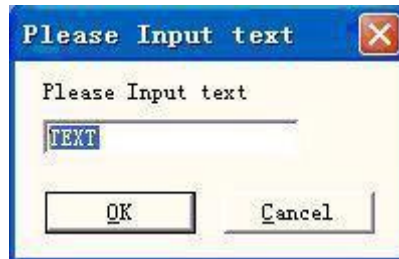


Figura 4--47-b Caixa de diálogo de texto de entrada do teclado

Avançar

Clique em “Avançar” e a caixa de diálogo será exibida conforme Figura 4-48

Ativar largura fixa: não importa o tamanho do texto, o comprimento será limitado neste intervalo.

Marcar a si mesmo: Em certas situações, o usuário precisa dividir o texto do teclado de entrada, em seguida, coloca-os na posição diferente para marcar, simultaneamente também precisa marcar este texto do teclado, a aplicação desta função pode atender a esses requisitos. Depois de definir os parâmetros do caractere de divisão, selecione “Mark Self”, quando a marcação, marca o caractere de divisão além disso, marcará também todos texto do teclado na posição correspondente que entrou um momento atrás.

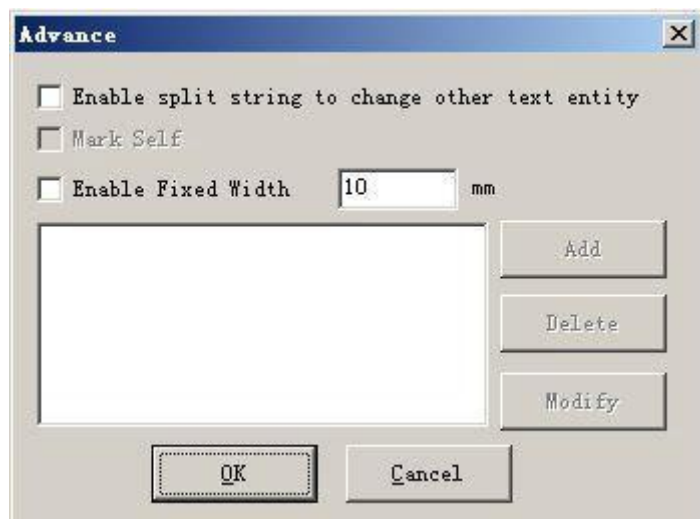


Figura 4—48 Caixa de diálogo de função avançada

Atualmente, a função Advance tem função de cadeia de caracteres dividida. O exemplo de processamento a seguir irá explicá-lo.

Por exemplo: Nos Jogos Olímpicos de Pequim, o bilhete impresso no código de barras tem o número de entrada do campo esportivo, bem como as informações do número do assento, mas o ser humano não consegue distinguir o código de barras diretamente, deve usar o laser para marcar essas informações no bilhete atribuí no cargo. Neste momento, podemos usar a função de sequência de caracteres dividida, através da pistola de leitura de código de barras, ler o número da série, depois dividir o número da série automaticamente e processar para atribuir a posição. Conforme mostrado na Figura 4-49 o mapa de esboço do bilhete dos Jogos Olímpicos, o código de barras após o número de série é o conteúdo do código de barras, o número de série tem 7 caracteres, o primeiro número de entrada de expressão de 3 caracteres, o último número de assento de expressão de 4 caracteres, qual barra a leitura da pistola de varredura de código é toda a cadeia

de caracteres, o EZCAD2 deve dividir o número da série de leituras de acordo com a solicitação e atribui a posição automaticamente.



Figura 4—49 mapa de esboço de ingressos para os Jogos Olímpicos

1. Primeiro estabelece um texto de variável de teclado:
estabelecer texto —→ habilitar texto variável —→ adicionar —→ teclado, como na figura 4-50-a:

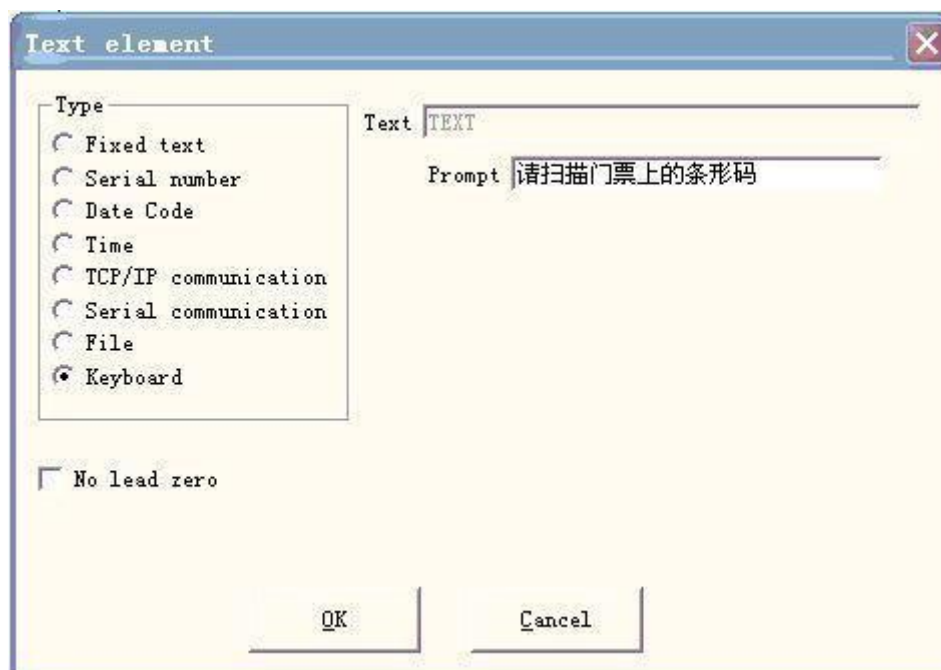
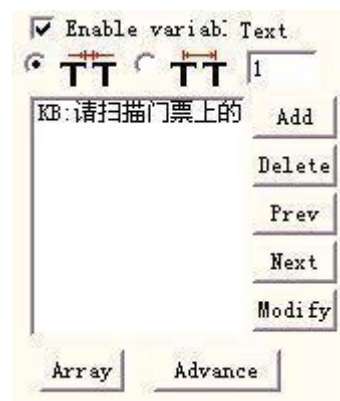


Figura 4-50-a Teclado

2. Insira a mensagem de prompt, clique em “OK”, então podemos obter a figura 4-50-b.
3. Selecione “Avançar” e a caixa de diálogo será exibida conforme Figura 4-48.
4. Selecione “habilitar sequência dividida para alterar outra entidade de texto” para revisar se atribuiu o nome do objeto de texto, clique em “Adicionar” e a caixa de diálogo será exibida conforme Figura 4-50-c.



Índice do primeiro caractere na string: No texto TEXT1 o primeiro caractere são os vários caracteres na variável do teclado caractere de texto

corda.

Figura 4-50-b Parâmetro de texto do teclado

O número de caracteres a serem extraídos da string: extraia quantos caracteres na string de caracteres do texto da variável do teclado.

O nome da entidade de texto que você deseja alterar: O nome de texto fixo em que o caractere da leitura dividida está.

Adicionar Modo Char: clique nele e adicione os caracteres divididos atrás do texto

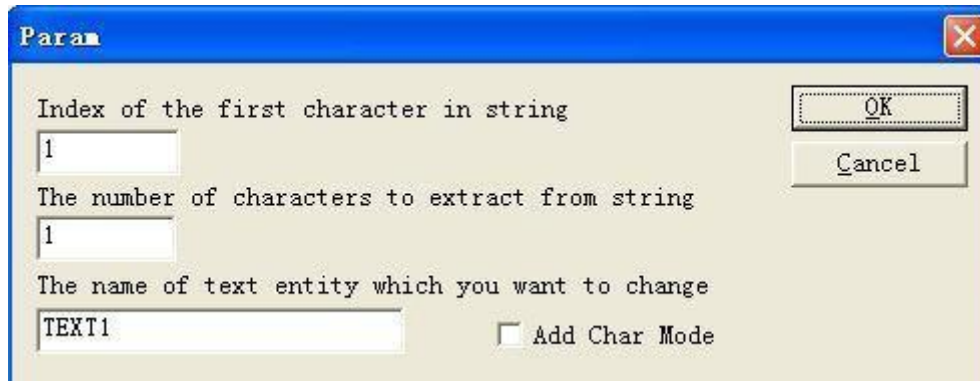


Figura 4-50-c Adicionar parâmetro de string de caracteres divididos

Aqui aumenta duas condições, uma revisa TEXT1 o objeto, começa do 1º caractere para pegar 3 caracteres, outra é revisa TEXT2 o objeto, começa do 4º caractere para pegar 4 caracteres. Por fim, o resultado como a figura 4-50-d mostra a caixa de diálogo.

5. Defina dois objetos de texto e altere seu nome TEXT1, TEXT2. Aqui deve-se prestar atenção à variável do teclado que o texto deve ser organizado antes de dois textos fixos na lista de objetos, o objeto TEXT1 coloca a posição que o número de entrada deve processar, o objeto TEXT2 coloca a posição que o número do assento deve processar, em seguida, defina o processamento parâmetro.

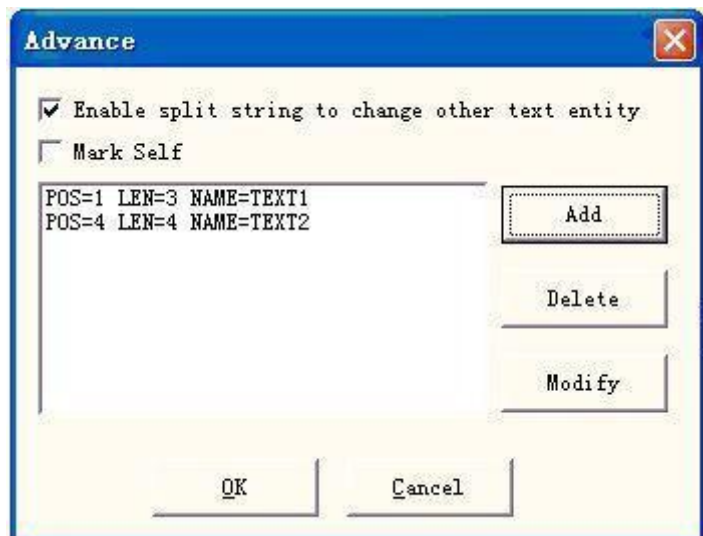


Figura 4-50-d. O resultado adiciona a sequência de caracteres dividida

6. Clique em "Marcar" e na caixa de diálogo

caixa será exibida como Figura 4-50-e, o usuário usa a pistola de leitura de código de barras digitalizando o código de barras do bilhete, o sistema colocará a divisão do número de série dentro de TEXT1 e TEXT2 e processará automaticamente.



Figura 4-50-e Caixa de diálogo de prompt de entrada do teclado

4.8 Bitmap

Para adicionar uma foto, os usuários podem selecionar o comando “Bitmap” no menu Draw

ou clicar no ícone  na barra de ferramentas



Figura 4-51 Adicionar uma foto

Em seguida, o sistema abrirá uma caixa de diálogo como mostra a Figura 4-51 para abrir um arquivo gráfico.

Os formatos de arquivo gráfico suportados atualmente são: Bmp ; Jpeg, Jpg ; Gif ; Tga ; Png ; Tiff, Tif;

Mostrar visualização: Quando os usuários selecionam um arquivo gráfico, será exibida uma visualização na caixa de diálogo.

Colocar no centro: coloca o centro da foto na origem

Ao terminar de adicionar uma foto, uma configuração de parâmetro “Bitmap” aparecerá na propriedade

Barra de ferramentas como mostra a Figura 4-52.

Arquivo dinâmico: se deve reler os arquivos quando em processo.

DPI Fixo: Quando selecionado, o sistema irá fixar o DPI não fixo da foto dinâmica. Quanto maior o nível do DPI, mais próximos os pontos se juntam; e a precisão da foto é melhor, então o tempo de marcação é maior.

DPI: ponto por polegada; 1 polegada é cerca de 25,4 milímetros.

Tamanho Fixo X: Quando marcada, a largura da foto dinâmica será preservada em um tamanho determinado e, se desmarcada, a largura da foto será o tamanho original da foto.

Tamanho Fixo Y: Quando marcada, a altura da foto dinâmica será preservada em um tamanho determinado e, se desmarcada, a altura da foto será o tamanho original da foto.

Posição fixa: o benchmark da foto dinâmica com base na mudança de tamanho

Manipulação de imagem:

Inverter: executar efeito negativo nas fotos (Figura 4-53)

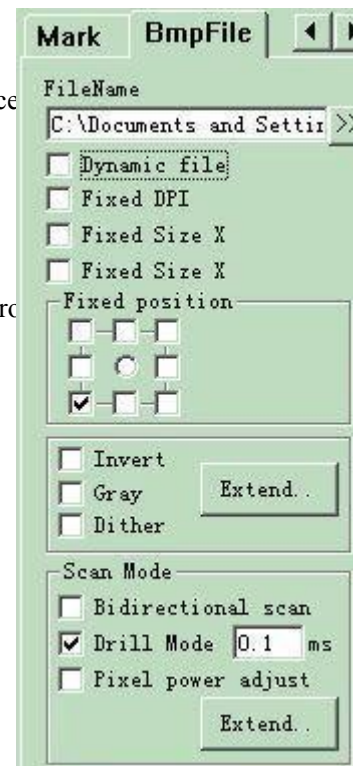


Figura 4-52 Parâmetro de bitmap

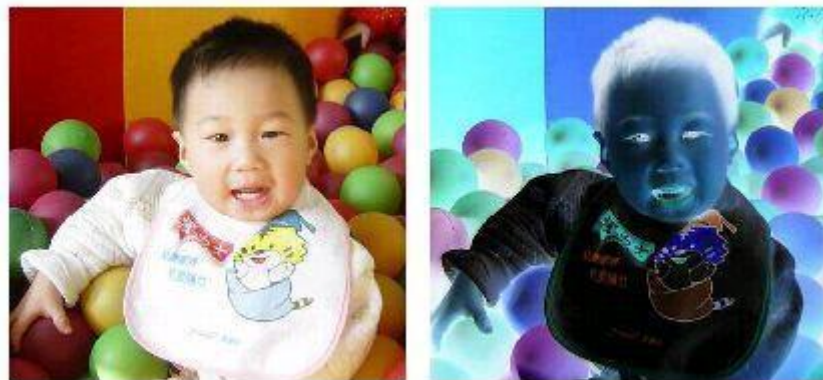


Figura 4-53 Efeito Invertido (Esquerda é original.)

Cinza: altere as fotos coloridas para cinza do nível 256 (Figura 4-54)



Figura 4-54 Cor e Cinza (A esquerda é original.)

Dither: Este efeito é semelhante com a função “Grey Adjust” no Adobe PhotoShop. Ele usa a cor preto e branco para simular a imagem cinza, de modo a obter um efeito cinza com pontos dispostos em diferentes densidades, como mostra a Figura 4-55. (A barra branca na foto foi causada pela exibição, que não será marcada.)



Figura 4-55 Pontilhamento

Clique no botão “Expandir” para executar a caixa de diálogo “Bitmap”. (Figura 4-56)

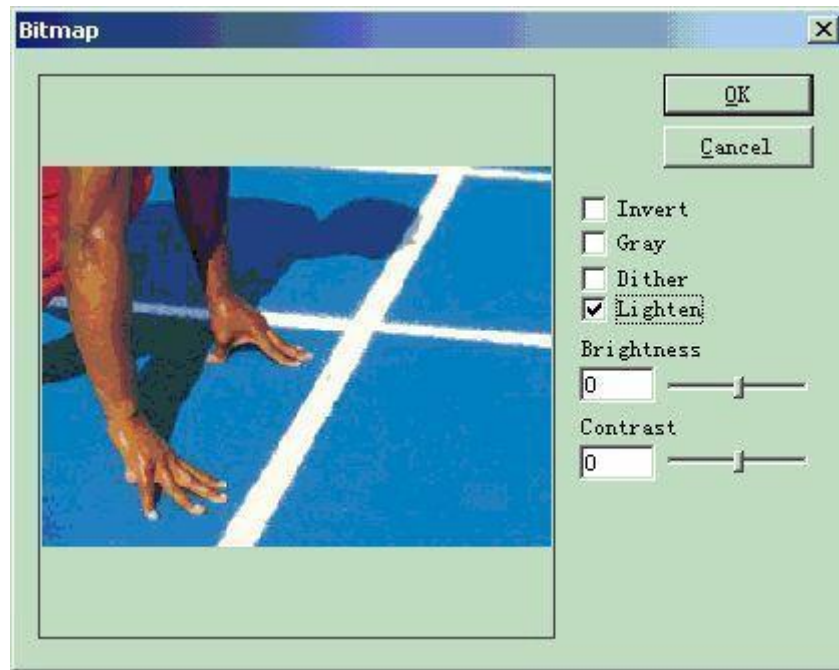


Figura 4-56 Caixa de diálogo Bitmap

Clarear: ajusta os valores de brilho e contraste da imagem atual.

Modo de digitalização:

Varredura bidirecional: o modo de varredura é bidirecional durante o processo de marcação (Figura 4-57)

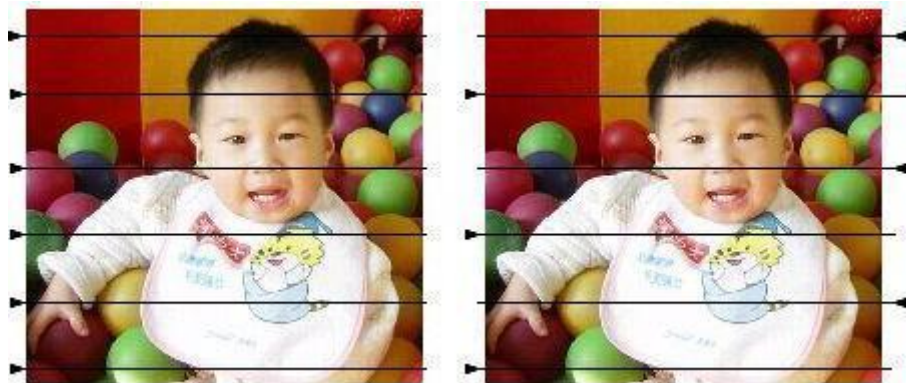


Figura 4-57 A esquerda é a varredura unilateral; direita é bidirecional.

Modo de Marca:

Modo de perfuração: se o laser é mantido ligado ou restrito no tempo designado para a marcação de cada ponto quando em processo

Ajustar potência: se a potência do laser é ajustada de acordo com o nível de cinza de cada ponto durante o processo

Expandir Parâmetro: Figura 4-58

Y : A varredura será executada ao longo do eixo Y linha por linha.

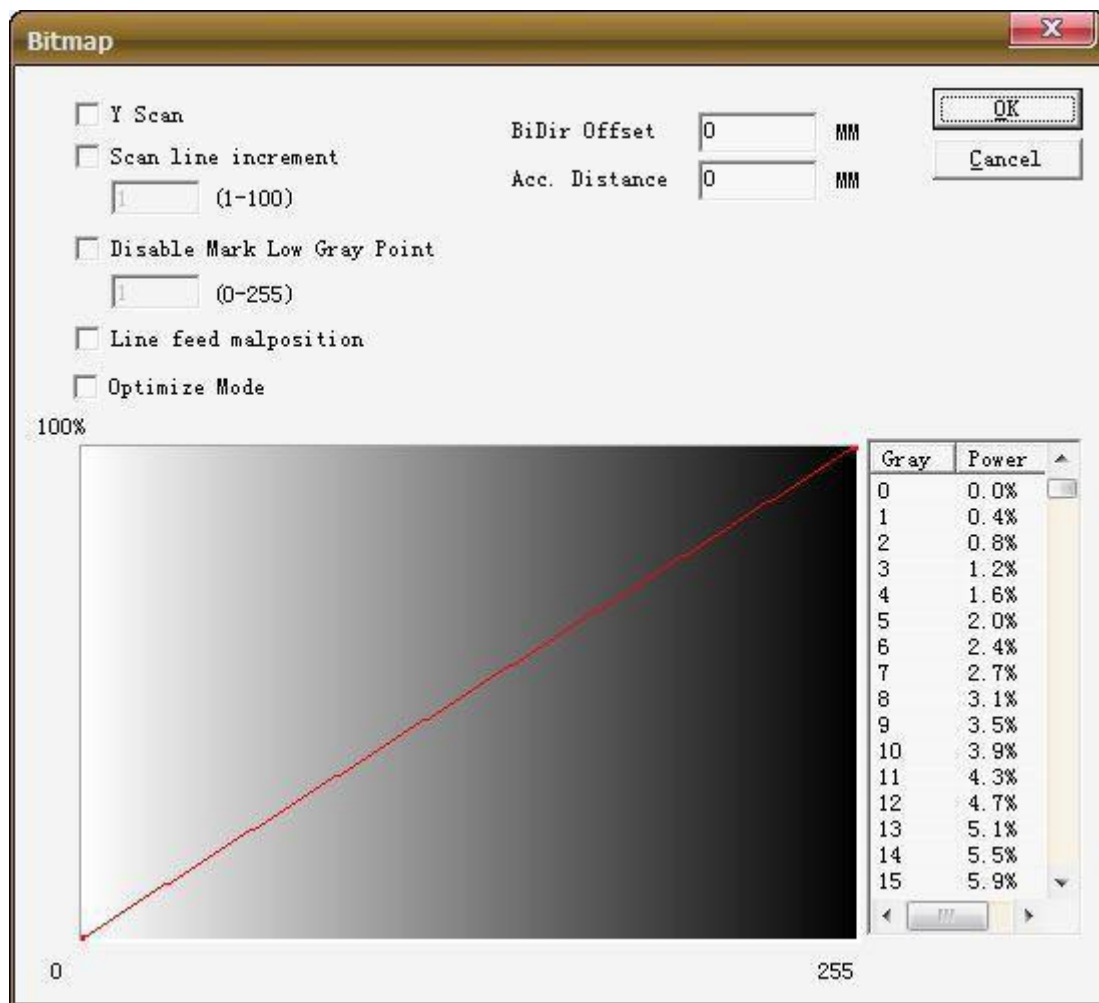


Figura 4-58 Parâmetro de varredura

Incremento de linha de varredura: Este item indica se deve varrer linha por linha ou pular algumas linhas. Esta função pode acelerar a velocidade de marcação quando em requisitos de marcação de baixa precisão. **Desabilitar Marcar Ponto Cinza Baixo :** Este item indica que todos os pontos estão marcados ou apenas marcando pontos cinzas maiores. Esta função pode acelerar a velocidade de marcação quando em requisitos de marcação de baixa precisão.

Má posição de alimentação de linha: O ponto não está alinhado entre duas linhas adjacentes, mas o ponto está alinhado com a posição que está no meio de dois pontos na linha anterior, para evitar o traço de marcação.

Figura Gray-Power : Para melhorar os resultados da marcação, pode modificar parte da escala de cinza correspondente à potência

Optimize Mode : calcule a velocidade de marcação de acordo com o DPI e a frequência para otimizar a velocidade e o resultado da marcação

BiDir Offset : melhore o problema de marcação de borda não alinhada

ACC.Distance : este parâmetro é usado para remover o deslocamento do modelo de varredura BiDir

4.9 Arquivo Vetorial

Para inserir um arquivo vetorial, os usuários podem selecionar o comando “Arquivo Vetorial”

no Menu Desenhar ou clicar no ícone .

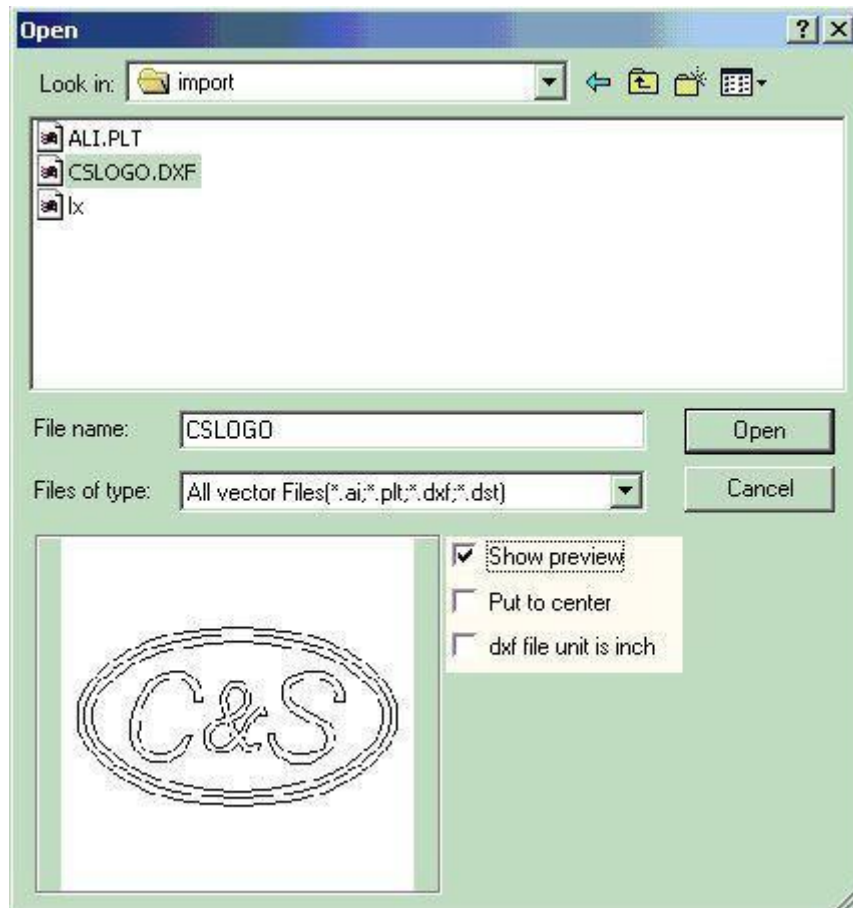


Figura 4-59 Insira um arquivo vetorial

Haverá uma caixa de diálogo pop-up para solicitar que o arquivo vetorial seja inserido.

Os formatos de arquivo vetorial atualmente suportados são: PLT ; DXF ; AI ; DST; SVG; NC; BOT

NOTA: Se os arquivos vetoriais incluírem informações de cores (ao desenhá-las por software de imagem como CorelDraw, AutoCAD, Photoshop e assim por diante), o Ezcad poderá distinguir a cor automaticamente. Em seguida, o usuário pode escolher o objeto de acordo com a cor ou caneta (consulte o capítulo 4.12) e definir os parâmetros de marcação (consulte o capítulo 10.1 “cor”, “caneta”)

Quando os usuários abrirem um arquivo vetorial, uma configuração de parâmetro de arquivo vetorial como mostra a Figura 4-60 aparecerá.

4.10 Lapso de tempo

Para inserir o Time-lapser, os usuários podem selecionar o comando “Time-lapser” no Menu Desenhar

ou clicar no ícone .

Quando selecionado, haverá uma configuração de propriedade do lapso de tempo exibida na Barra de ferramentas de propriedades, como mostra a Figura 4-61.

Tempo de espera: A marcação será pausada até que o tempo específico tenha passado.

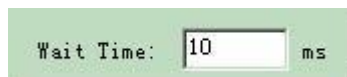


Figura 4-61 Tempo de espera

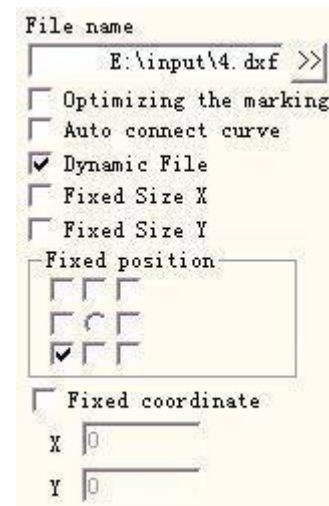


Figura 4-60 Configuração do parâmetro do arquivo vetorial

4.11 Porta de entrada

Para verificar o sinal de entrada, os usuários podem selecionar o comando “Input Port” no menu Draw ou clicar no ícone .

Quando selecionado, haverá uma configuração de propriedade de porta de entrada aparecendo na barra de ferramentas de propriedades como mostra a Figura 4-62.

Condição de controle de E/S : O software fará uma pausa até que o sinal de entrada seja o mesmo que a condição de controle de E/S.

Mensagem: Se marcada, o software exibirá uma caixa de mensagem para informar o usuário. O texto da mensagem pode ser definido de forma personalizada.

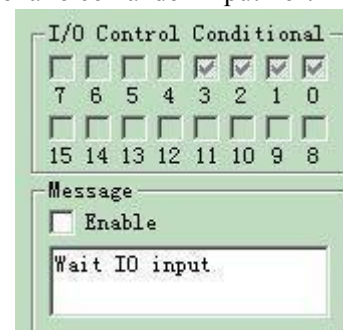


Figura 4-62 Parâmetro de entrada

4.12 Porta de saída

Para emitir o sinal, os usuários podem selecionar o comando “Output Port” no menu Draw ou clicar no botão .

Quando marcada, haverá uma configuração de propriedade de porta de saída aparecendo na barra de ferramentas de propriedades como mostra a Figura 4-63.



: Este ícone indica que o sistema exportará um tensão de alto nível (compatível com TTL) quando a operação está ocorrendo na porta de saída atual.



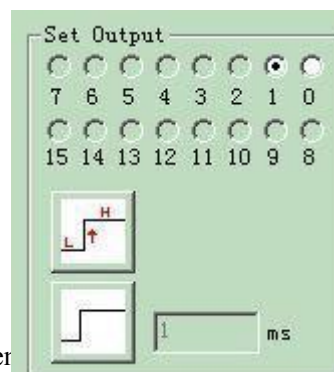
: Este ícone indica que o sistema exportará uma tensão de baixo nível (compatível com TTL) quando a operação estiver ocorrendo na porta de saída atual.



: Este ícone indica que o sistema exportará um nível fixo.



: Este ícone indica que o sistema exportará um pulso.



metro de saída

4.13 Selecionar



ícone na parte superior da barra de ferramentas Draw é usado para selecionar o objeto. O estado pressionado deste ícone indica que o comando atual é “selecionar”. Agora, você pode usar o mouse para clicar no objeto na área de trabalho para selecioná-lo. O software EzCad2 possui a função “auto-snap”. Quando você move o mouse na área de trabalho e se aproxima de uma curva, o ponteiro do mouse será alterado automaticamente

em , e agora você pode pressionar o botão esquerdo do mouse para selecionar o objeto.



Figura 4-64 Selecionar Barra de Ferramentas

Você também pode selecionar um objeto movendo o mouse enquanto pressiona o botão esquerdo do mouse, e haverá um quadro pontilhado aparecendo na área à medida que o mouse se move. Este método de seleção é chamado de “Frame Select”. Se a direção de movimento do mouse for da esquerda para a direita, somente os objetos completamente envolvidos no quadro pontilhado serão selecionados; e se a direção de movimento do mouse for da direita para a esquerda, todos os objetos tocados pelo quadro pontilhado serão selecionados.

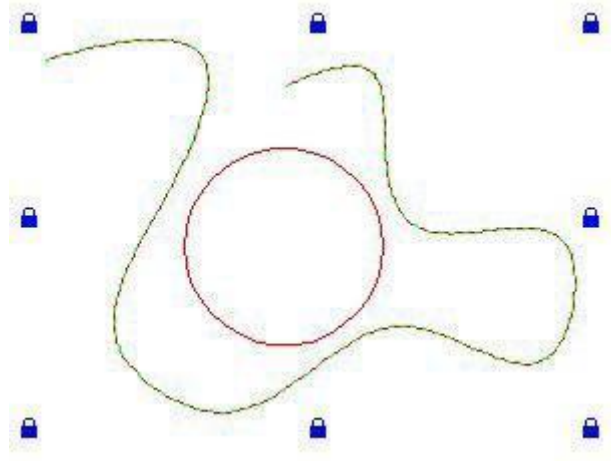


Figura 4-65 Bloquear um Objeto

Quando o comando “Selecionar” é escolhido, uma Barra de Ferramentas de Seleção aparecerá e você poderá realizar algumas operações específicas. (Figura 4-64)



: Este ícone indica selecionar todos os objetos na área de trabalho atual.



: Seleção invertida



: Este ícone indica para excluir o objeto atual selecionado.



: Este ícone indica que o objeto atual está bloqueado. Os usuários não podem realizar nenhuma operação no objeto bloqueado, e alguns ícones semelhantes a cadeados aparecerão ao redor do objeto. (Figura 4-65)



: desbloquear o objeto bloqueado



: Este ícone indica para desbloquear todos os objetos bloqueados.

Como mostra a Figura 4-65, a Curva de Bezier está bloqueada e o círculo não, e agora você não pode realizar nenhuma operação no objeto de curva, como editar, modificar, mover, aplicar zoom



: Coloca o objeto selecionado na origem



: Este ícone indica usar uma caneta diferente para selecionar objetos. Quando clicado, uma caixa de diálogo como mostra a Figura 4-66 aparecerá.



Figura 4-66 Selecionar objeto pela caneta

4.14 Edição de nós

Todos os objetos desenhados no EzCad2 são gráficos vetoriais. Os usuários podem modificar a forma de um objeto editando os nós.

Para editar nós, você pode pressionar  o ícone na Barra de Ferramentas Desenhar. Ao clicar em um objeto no espaço de trabalho, aparecerá um nó ao redor do objeto. Os nós são indicados como quadrados vazios, e o maior é o ponto inicial da curva. Quando selecionada, uma barra de ferramentas de edição de nós aparecerá como mostra a Figura 4-67.

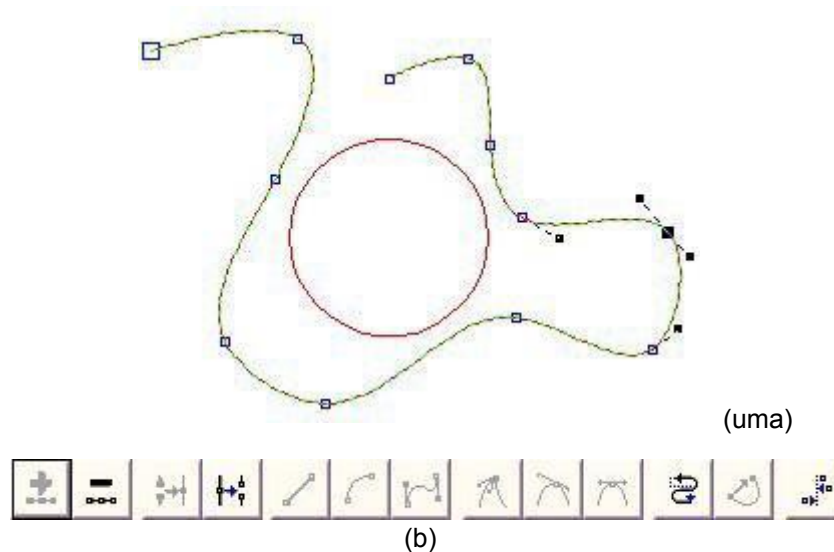


Figura 4-67 Edição de nós

(a) Nós (b) Barra de ferramentas de edição de nós

- : Este ícone é usado para adicionar um nó. Ao clicar em qualquer ponto da curva onde não há nó, aparecerá um círculo sólido preto, e agora os usuários podem adicionar um nó clicando neste ícone.
- : Este ícone é usado para excluir um nó. Ao clicar em qualquer nó na curva, o nó ser escurecido, e aqui os usuários podem clicar neste ícone para excluí-lo.
- : Este ícone é usado para combinar dois nós. Se dois nós estiverem próximos o suficiente, os usuários podem “selecionar” os dois nós e clicar neste ícone para combiná-los em um nó.
- : Este ícone é usado para separar um nó. Quando os usuários clicam em um nó na curva, o nó será escurecido, e então podemos clicar neste ícone para separar este nó em dois nós separados.
- : Este ícone é usado para transformar curvas em linhas. Os usuários podem clicar em qualquer posição entre dois nós vizinhos e selecionar o comando “Linha” para fazer a curva (linha/arco/curva) entre os dois nós em uma linha.
- : Este ícone é usado para transformar curvas em arcos. Os usuários podem clicar em qualquer posição entre dois nós vizinhos e selecionar o comando “Arc” para fazer a curva (linha/arco/curva) entre os dois nós em um arco.
- : Este ícone é usado para transformar curvas em curvas. Os usuários podem clicar em qualquer posição entre dois nós vizinhos e selecionar o comando “Curve” para fazer a curva (linha/arco/curva) entre os dois nós em uma curva.
- : Este ícone é usado para afiar um nó. Quando selecionado, um agudo tomará o lugar do nó e a curva será nítida.
- : Este ícone é usado para suavizar um nó. Quando selecionado, o nó será alterado para uma curva suave.
- : Este ícone é usado para simetrizar uma curva. Se você clicar em um nó e selecionar o comando “Symmetrize”, as curvas em ambos os lados do nó serão simetrizadas.
- : Este ícone é usado para alterar as direções de uma curva, trocando os pontos inicial e final.

- : Este ícone é usado para fechar uma curva.
- : Este ícone é usado para alinhar objetos. Quando os usuários “selecionam” mais de dois nós e clicam neste ícone, uma caixa de diálogo de Nós de Alinhamento aparecerá, e você poderá escolher as formas de alinhamento, superior, inferior, esquerda, direita, por exemplo.

NOTA: Não é possível editar nós em objetos de texto e objetos de hachura; você pode editar os nós do caminho de textos curvos.

4.17 Distância do codificador

Selecione o comando “Distância do codificador” no Menu Desenhar, a Lista de Objetos exibirá a distância do codificador como mostra a Figura 4-68.

“Encoder distance” é usado para testar a distância de movimento em marca de mosca. Parâmetros do codificador, consulte “Instruções de marcação em tempo real”.

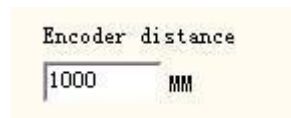
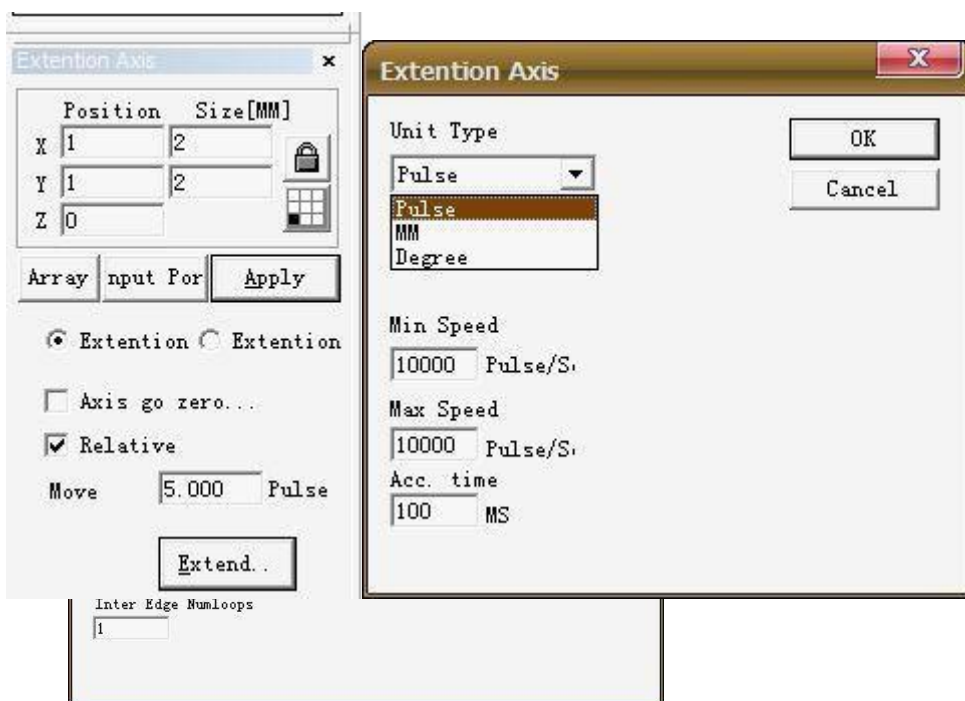


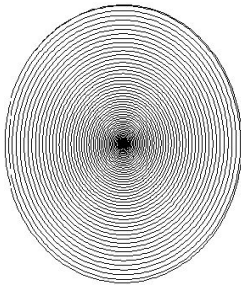
Figura 4-68 Distância do codificador

4.18 ExtAxis

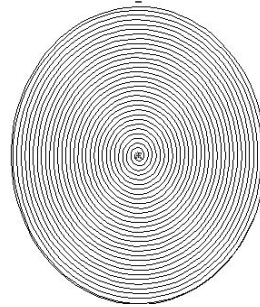


ação de marcação das linhas espirais
means the

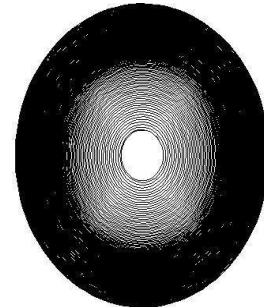
o diferente de espiral



Apertado por dentro



Médio Apertado por



fora Caneta

NO: número da caneta de marcação

Raio mínimo: o diâmetro do círculo mais interno

Min Spiral Pitch: distância mínima da espiral na urdidura

média Max Spiral Pitch: distância máxima da espiral na

urdidura média Spiral pitch Inc: incremento do passo

espiral

Outside Edge Numloops: tempos de marcação do círculo

externo Inside Edge Numloops: tempo de marcação do

círculo interno

Capítulo 5 Menu Modificar

Os comandos no Menu Modificar farão operações fáceis em objetos selecionados, como Transformação, Plástico, Edição de Curva, Alinhamento, etc. (Figura 5-1)

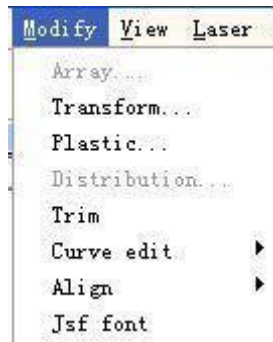


Figura 5-1 Menu Modificar

5.1 Variedade

Clique em “Array”, podemos ver a figura 5-2(a):

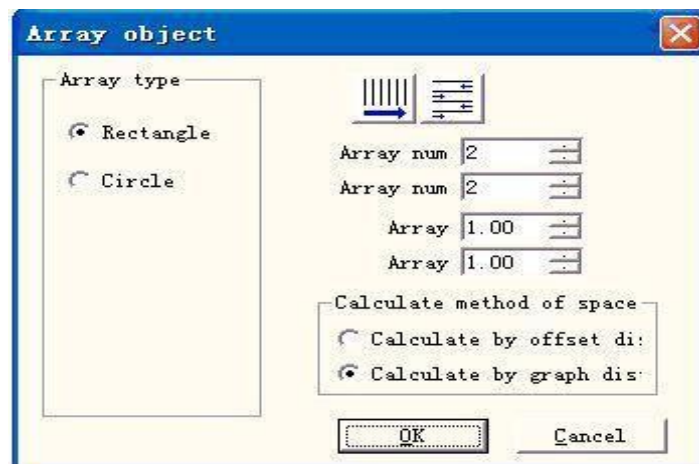


Figura 5-2-a Caixa de diálogo Matriz (Retângulo)

Retângulo: O gráfico de acordo com a matriz de retângulos

Círculo: O gráfico de acordo com a matriz de círculos

A figura 5-2(a) é a caixa de diálogo Matriz Retângulo

: Definir a linha da matriz como marcação de precedência

: bidirecional **Array num:**

O número da linha **Array num:**

O número da coluna

Array: O espaço entre dois objetos na direção X

Array: O espaço entre dois objetos na direção Y

Calcular por distância de deslocamento: O espaço dos gráficos é calculado por distância de deslocamento. (Figura 5-3(a))

Figure 5-3 (a) Calculate by offset distance Figure 5-3 (b) Calculate by graph distance

Calcular pela distância do gráfico: O espaço dos gráficos é calculado pela distância do gráfico. (Figura 5-3(b))

Se seleccionarmos o tipo de array "Circle", podemos ver a figura 5-2(b):

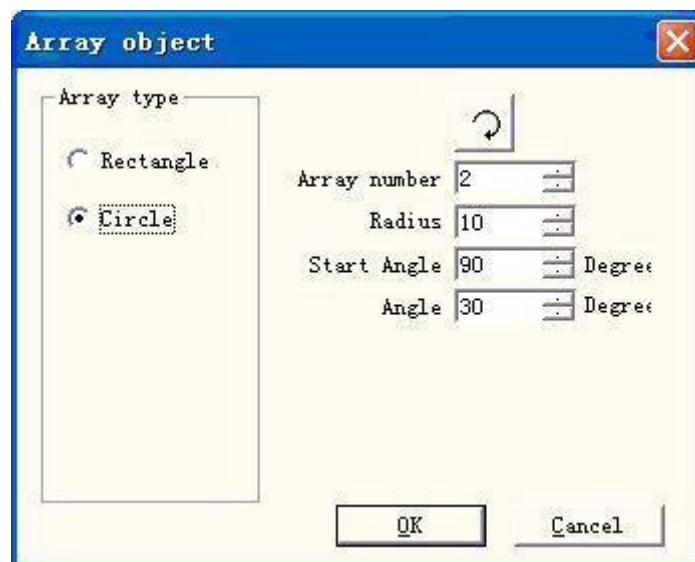


Figura 5-2-b Caixa de diálogo Matriz (Círculo)



: A matriz de gráficos é no sentido horário ou anti-horário.

Número da matriz: O número do gráfico.

Raio: O raio do círculo.

Ângulo inicial: O ângulo entre os gráficos iniciais do círculo.

Ângulo: O ângulo entre dois gráficos.

5.2 Transformação

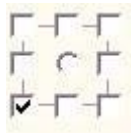
Quando seleccionado, uma caixa de configuração de parâmetro aparecerá como mostra a Figura 5-4.

5.2.1 Mover



: passeio Ferramenta para mover objetos

Posição: as coordenadas da marca de referência do objeto selecionado atual. Esta função é a mesma que a **Posição** que é introduzida no rótulo do objeto da barra de ferramentas de propriedades no capítulo 2.10.



: selecione uma marca de referência de um objeto

Posição Relativa: use coordenadas relativas

Apply

: Ativar a modificação

Apply to copy object

: Este item é usado para copiar o objeto selecionado atual e movê-lo para um novo local.

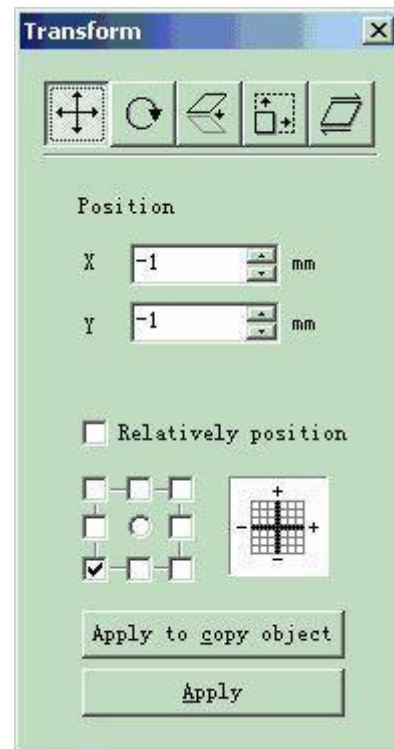


Figura 5-4 Transformação

5.2.2 Girar

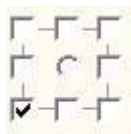


: gire seu objeto

Quando selecionado, uma configuração de parâmetro aparecerá na caixa de configuração de transformação, como mostra a Figura 5-5.

Ângulo: ângulo para girar

Centro: as coordenadas da marca de referência do objeto selecionado atual



: Selecione uma marca de referência de um objeto Centro Relativo: altere as coordenadas atuais para coordenadas relativas

Apply

: Aplicar. Deixe a modificação de

o objeto atual ativo

Apply to copy object

: Este item é usado para copiar o objeto selecionado atual e girá-lo em um novo local.

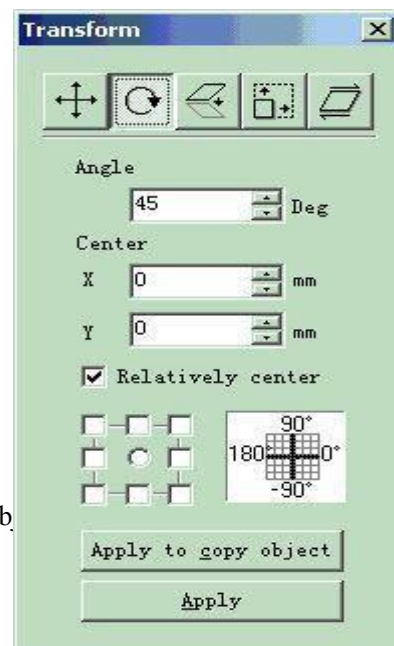


Figura 5-5 Girar

5.2.3 Espelho



: espelha o objeto selecionado atual

Ao selecionar o comando de espelho, uma caixa de configuração de parâmetro aparecerá como mostra a Figura 5-6.

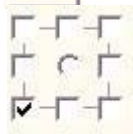
Escala: a taxa de zoom do tamanho X/Y após ser espelhado



: O espelho vertical do objeto atual



: o espelho horizontal do objeto atual



: selecione uma marca de referência de um objeto

Apply

: Deixe a modificação do

objeto atual ativo

Apply to copy object

: Este item é usado para copiar o objeto

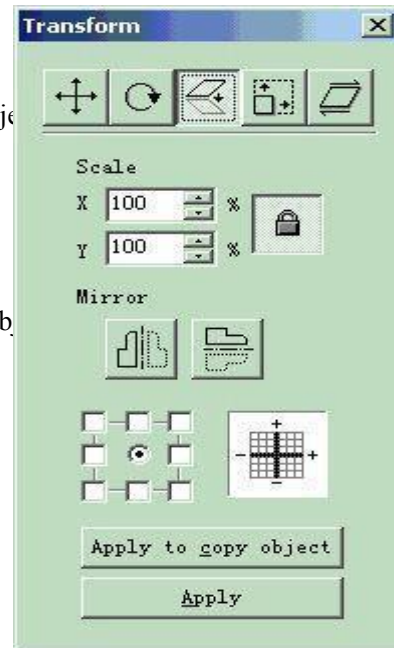
selecionado atual e espelhá-lo em um local agora.

5.2.4 Ampliação

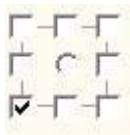


: amplie seus objetos

Quando selecionado, uma caixa de diálogo aparecerá como mostra a Figura 5-7.



Tamanho: o tamanho após o zoom. Esta função é a mesma que o Tamanho que é introduzido no rótulo do objeto da barra de ferramentas de propriedades no capítulo 2.10.



: selecione uma marca de referência de um objeto

Apply

: Deixe a modificação do

objeto atual ativo

Apply to copy object

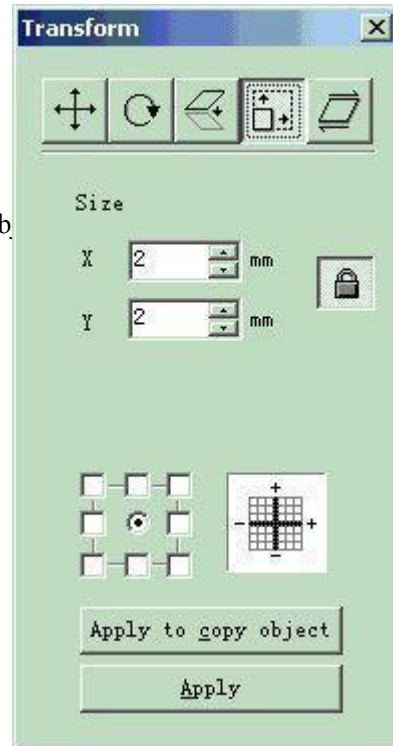
: Este item é usado para copiar o ob-
selecionado atual e ampliá-lo em um local agora.

5.2.5 Magro

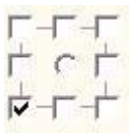


: inclinar o objeto selecionado atual

Quando selecionado, uma caixa de configuração de
parâmetro aparecerá como mostra a Figura 5-8.



Ângulo: o ângulo que o objeto se inclina



: selecione uma marca de referência de
um objeto

Apply

: Deixe a modificação do

objeto atual ativo

Apply to copy object

: Este item é usado para copiar o ob-
selecionado atual e incliná-lo para um local agora.

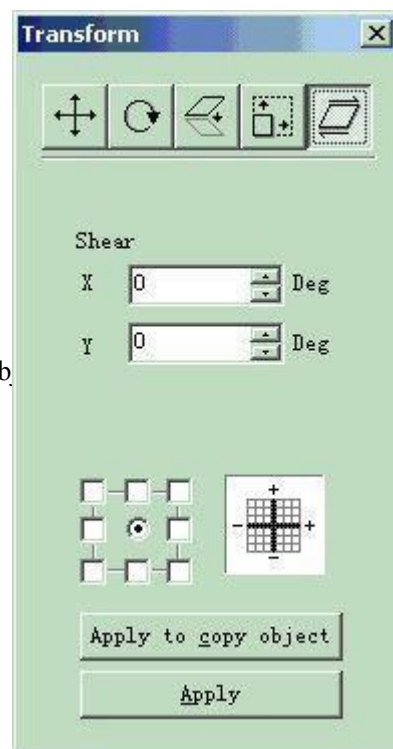


Figura 5-8 Lean

5.3 Plástico

Quando selecionado, uma caixa de configuração de parâmetro aparecerá como mostra a Figura 5-9. A Figura 5-10 mostra exemplos dos três itens a seguir.

-  : Junte duas áreas de interseção em uma
-  : Corte uma área de interseção próxima contida em
- outra  : pegue a parte de interseção de duas áreas de interseção próximas

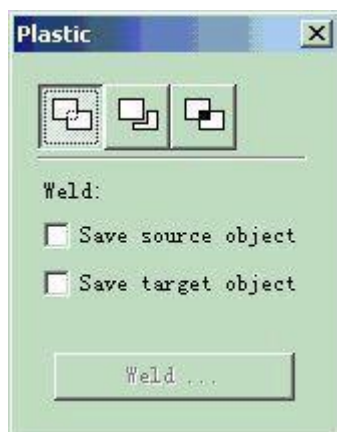


Figura 5-9 Plástico

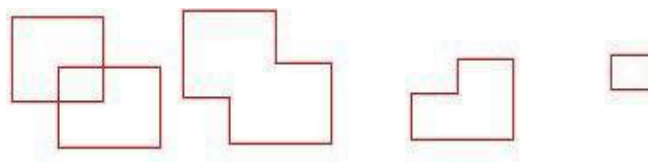
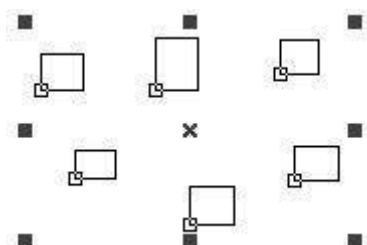


Figura 5-10 Plástico 1. Original 2. Junta 3. Cisalhamento 4. Interseção

5.4 Distribuição

A distribuição é para vários objetos distribuídos no local de trabalho como sendo regular. Ex.: existem 6 retângulos no local de trabalho, ao clicar em distribuir, aparecerá a janela de diálogo a seguir:



 **left** : Distribuir para a esquerda e para a direita com base na linha da esquerda ;

 **meio** : Distribuir à esquerda e à direita com base na linha do meio ;

 **distância** : Distribuir para a esquerda e direita com base na distância entre dois objetos ;

 **right** : Distribuir esquerda e direita com base na linha direita;

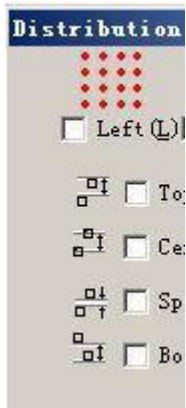


Fig 5-11 janela de diálogo de distribuição

 **top** : Distribuir para cima e para baixo com base na linha superior;

 **meio** : Distribuir para cima e para baixo com base na linha do meio;

 **distância** : Distribuir para cima e para baixo com base na distância entre dois objetos;

 **bottom** : Distribuir para cima e para baixo com base na linha de fundo ;

Tome a fig. 5-11 como exemplo para apresentar o uso e o resultado de 'distribuição', clique  e

 , o resultado como a fig. 5-12:

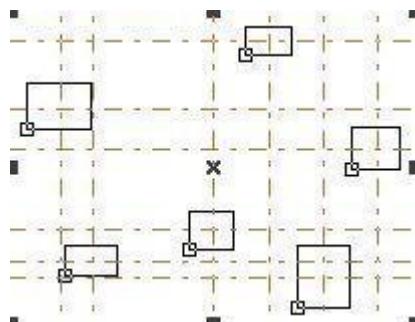


Fig 5-12 (a)objetos antes da distribuição

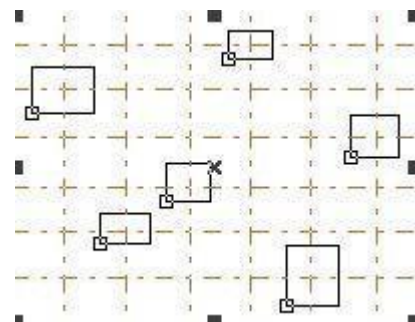


Fig 5-12 (b)objetos após a distribuição

Antes da 'distribuição' (fig. 5-12a), a distância entre o centro de cada objeto é diferente, e após a 'distribuição', a distância entre o centro de cada objeto é a mesma (fig. 5-12b).

5.5 Edição de curva

1. Conexão automática:

Quando selecionado, uma caixa de diálogo aparecerá como mostra a Figura 5-11.

Erro de conexão automática:

Se a distância entre os pontos inicial e final de duas curvas for menor que o parâmetro definido, as duas curvas serão unidas em uma.



Figura 5-11 Conexão automática

2. Ponto cruzado de quebra:

Quando o usuário clicar em edição de curva->quebrar ponto cruzado, a janela de diálogo seguinte aparecerá como na fig. 5-14.

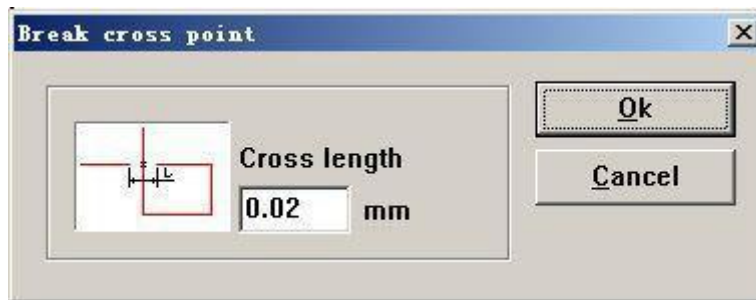
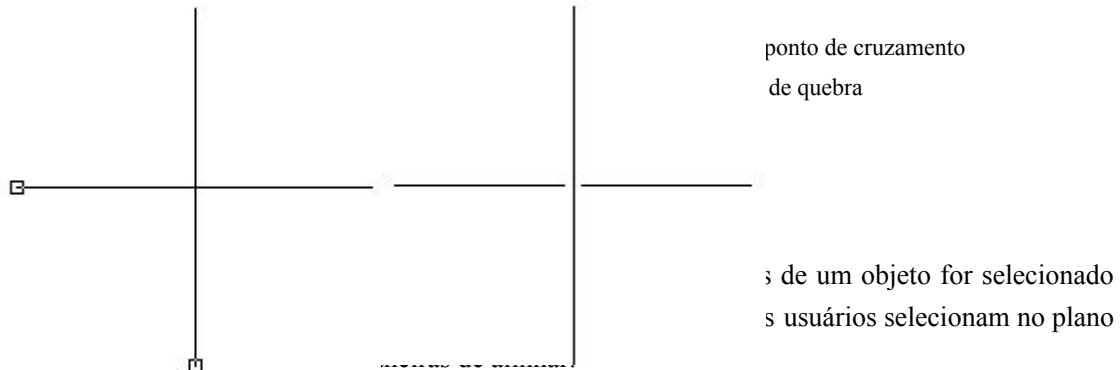


fig 5-14 ponto cruzado de quebra

O comprimento do ponto cruzado significa o comprimento da parte da linha cruzada que projetamos, conforme a fig. 5-14, siga a fig. 5-15, por exemplo:



- **Esquerda:** Todos os objetos se alinham à esquerda.
- **Direita:** Todos os objetos se alinham à direita.
- **Vertical:** Todos os objetos se alinham na vertical.

Essas três formas acima suportam apenas mover objetos na direção horizontal.

- **Topo:** Todos os objetos se alinham no topo.
- **Inferior:** Todos os objetos se alinham na parte inferior.
- **Horizontal:** Todos os objetos se alinham na horizontal.

Essas três formas acima suportam apenas mover objetos na direção vertical.

- **Centro:** Todos os objetos se alinham ao centro. Desta forma, pode causar movimentos nas direções horizontal e vertical.

Nota: A referência a ser alinhada é de acordo com o último objeto selecionado pelos usuários e outros objetos são alinhados atrás dele. Se você selecionar vários objetos por “Frame Select”, dificilmente o sistema identificará qual é o último, e isso pode causar um alinhamento inesperado. É altamente recomendável que você selecione o objeto que será a referência no final quando quiser alinhar vários objetos.

5.7 fonte JSF

5.7.1 A definição para a função da biblioteca de fontes JSF.

A fonte JSF é a fonte dedicada do software EZCAD; os usuários podem construir suas próprias fontes JSF.

O arquivo com postfix “JSF” é o arquivo de fonte proprietário do EzCad, cada arquivo de fonte JSF possui um tipo de fonte.

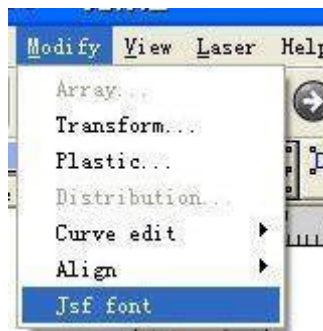


Figura 5-16

Quando o usuário clicar na fonte JSF, o sistema mostrará um diálogo conforme a figura 5-17.

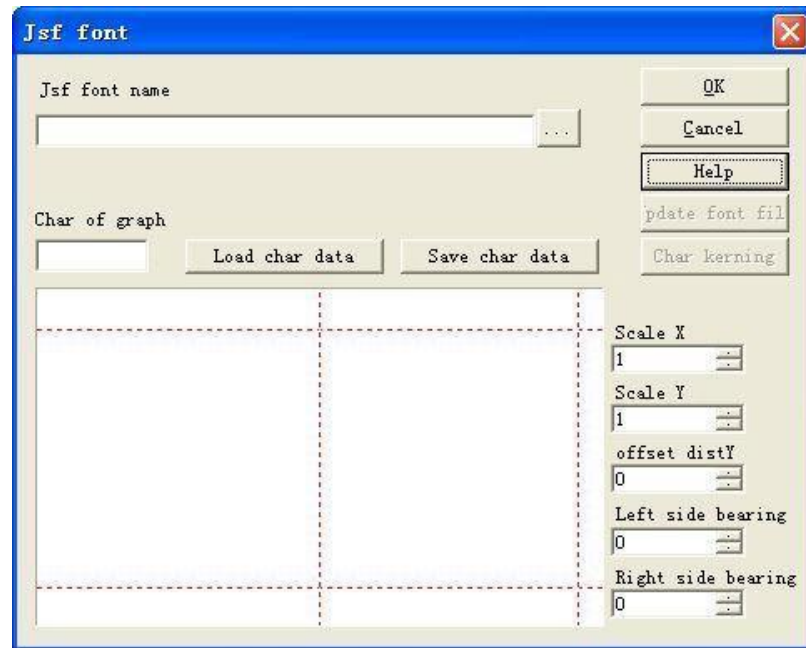


Fig 5-17 Fonte JSF

Em seguida, vamos apresentar as funções de vários parâmetros e teclas de funções mostradas no gráfico acima.

Antes de usarmos a função para criar ou modificar nosso arquivo de fonte, devemos aprender mais sobre a estrutura da fonte JSF da aeronave de caracteres. Clique no botão "Ajuda" para mostrar o gráfico 5-18.

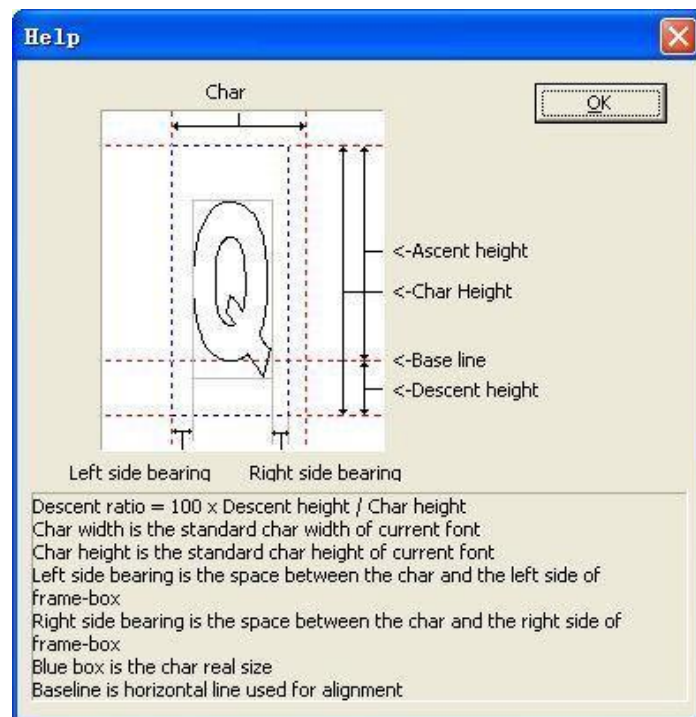


Figura 5-18 Ajuda

Através da Figura 5-18 podemos ver que, além da largura e altura que representam o

caracteres gráficos, o software também identifica o tamanho da fonte em 'altura de subida', 'altura de descida', 'rolamento do lado esquerdo', 'rolamento do lado direito' etc., ou seja, se a figura que projetamos que representa os caracteres Q está no escopo cinza como os gráficos 5-18 definem, bem, na verdade o “Q” EZCAD identificado é a área com a linha pontilhada azul.

Toda a largura do gráfico, altura, 'altura de subida', 'altura de descida', 'rolamento do lado esquerdo', 'rolamento do lado direito' que projetamos podem ser alterados por software.

jsf font name: O nome da fonte precisava ser estabelecido ou modificado. Char of graph: O caractere que corresponde aos gráficos em “Preview”.

Load char data: Loaded character data: Carrega os dados do caractere da biblioteca de fontes. Nota: A biblioteca de fontes e os caracteres já existem. Salvar dados de caracteres: Substitua os caracteres correspondentes pelo gráfico direto em “Visualizar”. Se forem os caracteres renovados, você deve salvar o gráfico em “Preview” nos dados correspondentes.

Escala X: A escala da direção X do gráfico em “Visualização”. Alterando este parâmetro, podemos ajustar a largura do gráfico que projetamos, que pode representar os caracteres. o valor padrão é

1. Aumente, os gráficos ficam amplos; reduzi-lo, os gráficos ficam reduzidos.

Escala Y: A escala da direção Y do gráfico em “Visualização”. Alterando este parâmetro, podemos ajustar a largura do gráfico que projetamos, que pode representar os caracteres. o valor padrão é

1. Aumente, os gráficos ficam amplos; reduzi-lo, os gráficos ficam reduzidos.

Offset dist Y: O deslocamento da direção Y do gráfico em “Preview”. O valor padrão é 0. Aumente-o, o gráfico sobe; reduzi-lo, os gráficos descem. Rolamento do lado esquerdo: Conforme a figura 5-18, ou seja, a distância do quadro esquerdo da caixa cinza e o quadro esquerdo da caixa azul.

Rolamento do lado direito: Conforme a figura 5-18, ou seja, a distância da moldura direita da caixa cinza e da moldura direita da caixa azul. Na Figura 5-18, podemos ver "update font file" e "Char kerning" dois botões funcionais desabilitados. Aqui precisamos escolher o nome da biblioteca de fontes jsf, o funcional

botão está  atrás da caixa de entrada.  Teclas de função: as teclas de função abrem o diálogo "abrir"

->Selecione o nome da biblioteca de fontes que precisamos alterar ->Clicando em “OK” (indicará a rota do arquivo). Conforme figura 5-19.

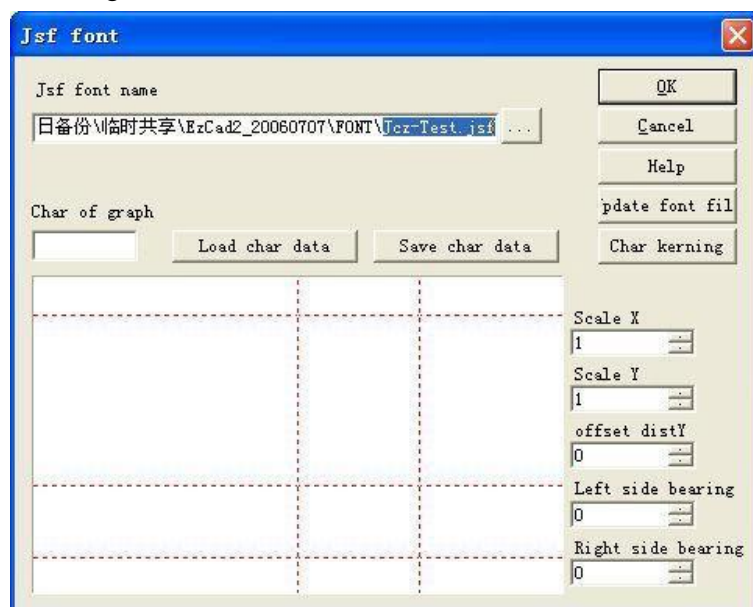


Figura 5-19 selecione um arquivo de fonte
 Agora, "update font file" e "Char kerning" dois botões funcionais estão em estado válido
 "Update font file": Clique neste botão-> diálogo "Character Attributes" conforme a figura 5-20.

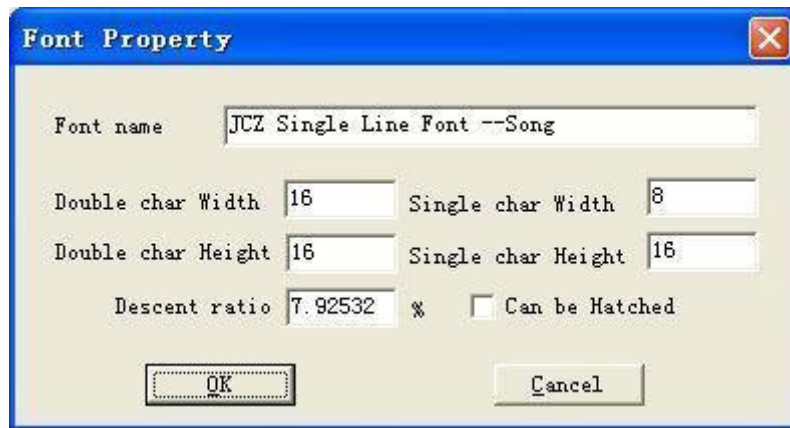


Figura 5-20 propriedade da fonte

Nome da fonte: O nome do caractere que o arquivo de biblioteca de fontes salvou.

Largura / Altura de caractere duplo: Como caracteres de byte duplo como chinês, a largura e a altura do caractere a que correspondem.

Largura / Altura de caractere único: como caracteres de byte único, como inglês e dígito, a largura e a altura do caractere a que correspondem.

Proporção de descida: A porcentagem de altura a seguir a linha de base representando a altura padrão do personagem.

Pode ser hachurado: Marque, significa permitir hachurar os caracteres, ou então, não é permitido. Char kerning: Clique neste botão->diálogo "Char kerning", conforme a figura 5-21.

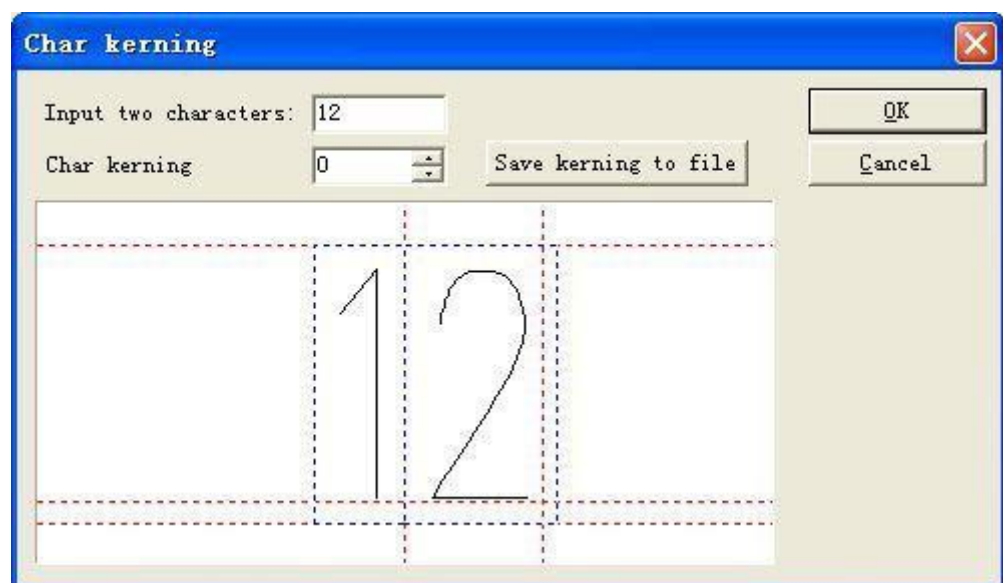


Figura 5-21 char kerning

Insira dois caracteres: Os dois caracteres que precisam ajustar o espaço.

Char kerning: O espaço entre os dois caracteres que precisam ser ajustados, a seta para cima fica

para incremento, a seta para baixo significa convergência. Também pode entrar digital diretamente.

Salvar kerning no arquivo: Salva o espaço no arquivo de estilo de caractere.

5.7.2 Instruções para as etapas de estabelecimento da biblioteca de fontes

Vamos dar um exemplo para mostrar como usar a função da biblioteca de caracteres JSF. Ex1 : Estabeleça uma biblioteca de fontes chamada ezcad0521 e adicione o caractere “a” a ela.

Use o software para editar 'a' que precisamos para representar ou importar um e fazer gráficos no estado selecionado. Conforme figura 5-22.

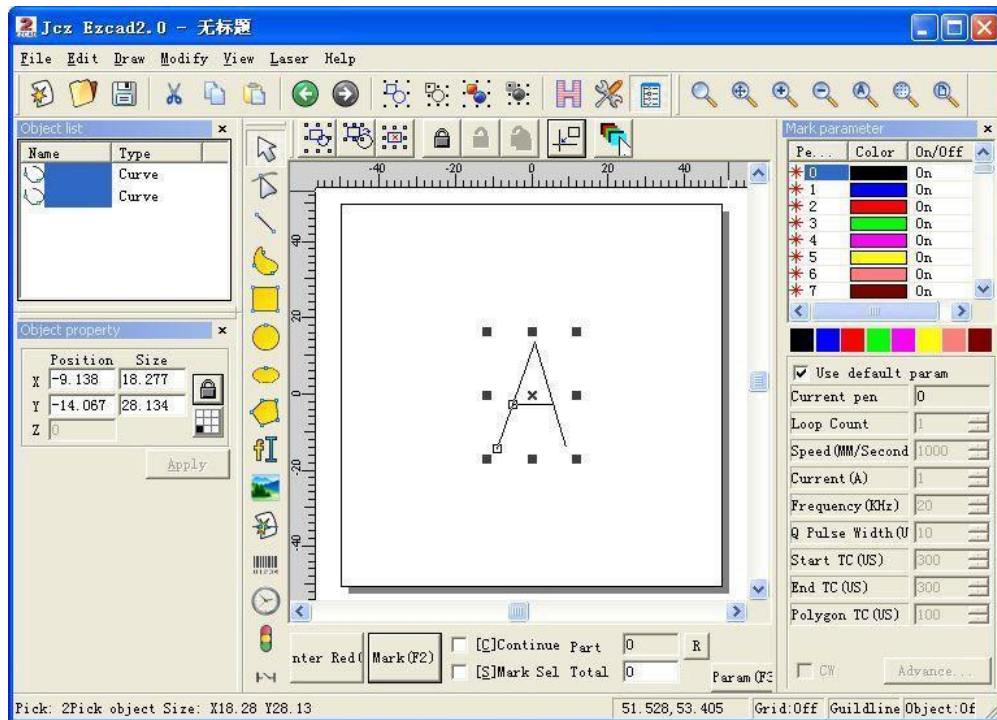


Figura 5-22 desenha o gráfico

Clique em "Modify" "JSF Fonts" e, em seguida, uma caixa de diálogo de fonte mostrada na figura 5-17. Clique em

botão , e encontre o catálogo ezcad2\font na caixa de diálogo, insira “EZCAD0521” e, em seguida, clique no botão para indicar o diálogo conforme a figura 5-23 a seguir.

Atenção: a rota das fontes do sistema é ezcad2\font, então você deve criar na pasta um novo nome do arquivo, caso contrário o software não irá buscar a recuperação do arquivo. Agora o sistema encontrará um arquivo chamado fonte "EZCAD0521" na rota: ezcad2\font, se não for encontrado, o sistema abrirá um diálogo para lembrar os usuários se estabelecerem o documento ou não. Clique em “ok” para estabelecer o documento EZCAD0521.jsf, então é mostrado um diálogo “Character Attributes” conforme figura 5-18, após alterar os atributos, como a altura de double->character e single character, a largura de double-> character e caractere único, escotilha de altura de descida etc (normalmente padrão) -> clique em 'OK', então o sistema já salvou o documento chamado "EZCAD0521, jsf".

Insira o caractere “a” na caixa de edição de caracteres correspondente, em seguida, altere a proporção de caracteres, distância de deslocamento e largura de permanência é paramétrica para tornar o gráfico na posição adequada->Clique no botão: 'Salvar dados de caractere'. Agora os

dados do padrão foram salvos na posição onde o caractere 'a' correspondia. Conforme figura 5-23.

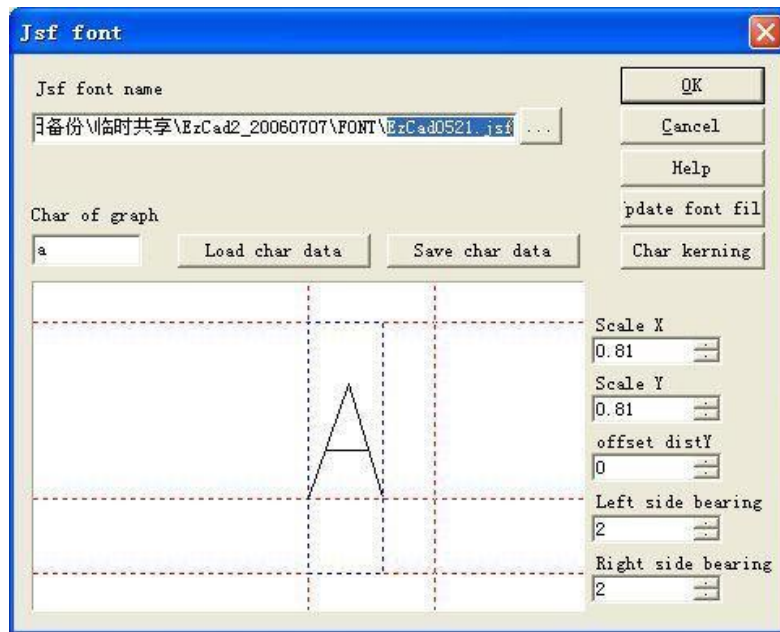


Figura 5-23 salvar

Sair do diálogo de fontes JSF - Reinicie o software. Estabeleça um objeto de texto-Selezione “fonte JSF ” na lista de fontes da coluna Atributos de texto-Selezione nossa nova fonte EZCAD0521-Insira 'a' na caixa de texto-Clique em “Aplicar”. Em seguida, poderia ser editado os gráficos dos caracteres 'a' que precisávamos. Como figura 5-24.

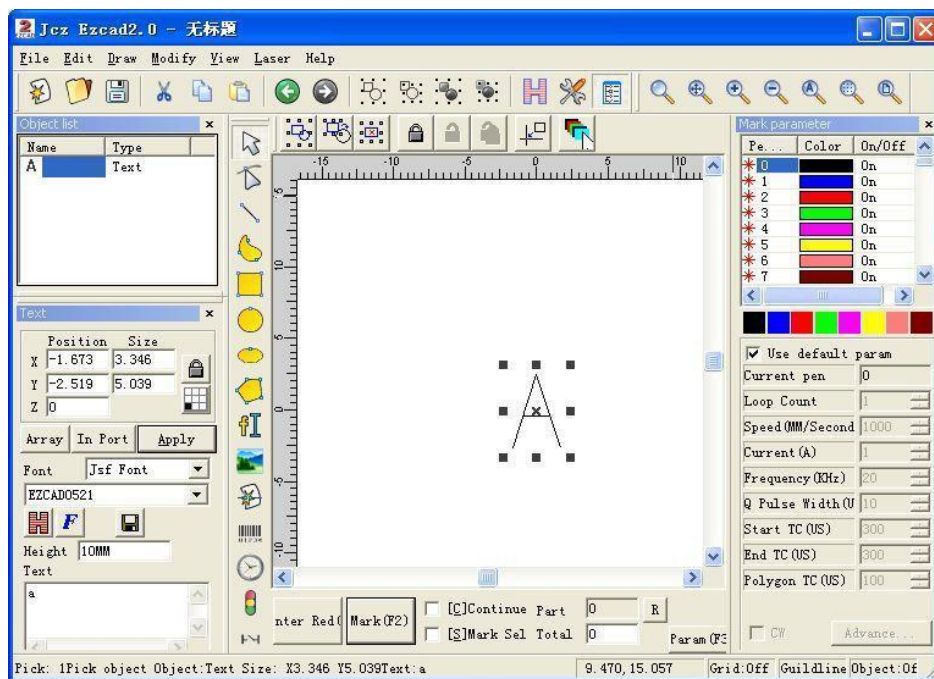


Figura 5-24 novo caractere 'a'

Ex2 Altere o caractere A no arquivo “EZCAD521”, depois altere a estrutura de caracteres do

toda a biblioteca de fontes.

1. Clique em "JSF fonts" no menu "modify", então mostrado o diálogo de fonte JSF, conforme a figura 5-17->Clique  em , abra o diálogo para encontrar a rota: ezcad2\font->Input "EZCAD0521"-- Clique no botão .

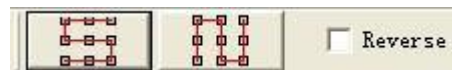
2. Insira 'a' no campo de entrada ao qual o gráfico correspondia, clique no botão 'Carregar dados do caractere', então apareceu na caixa de visualização um gráfico que é representativo A. Alterando a escala XY, distância de deslocamento e direção para obter o resultado do efeito, precisar. Em seguida, clique em " Salvar caractere Dados " .

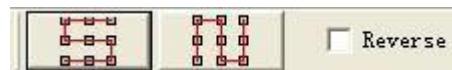
3. Clique no botão "Update font file" (Atualizar arquivo de fonte) e aparecerá uma caixa de diálogo conforme a figura 5-24. Aqui podemos alterar o nome da fonte, a altura e a largura de caractere duplo e único, proporção de descida, hachura ou não, etc.

4. Clique em 'OK'->sair do diálogo de fonte JSF->Estabeleça um objeto de texto->Selecione "Fonte única" na lista de 'Atributo de texto'-> Estabeleça a fonte intitulada

"EZCAD0521"->Digite 'a' na entrada de texto.->Clique em "Aplicativo". Em seguida, podemos editar o gráfico do caractere 'a' alterado.

5.8 Rsort



Depois de escolher esta função, será exibido  , clique à esquerda, um software marcará a direção Y, se clicar no segundo ícone, a direção da marca será X, se clicar em Reverse, todas as direções serão invertidas

5.9 Aparar

Ao escolhê-lo, mostrará uma tesoura, e quando mover a tesoura para a linha, ficará na cor azul e poderá cortar a linha

Capítulo 6 Menu Ver

O Menu View é usado para definir todas as opções de visualização na janela do EzCad2, como mostra a Figura 6-1.



Figura 6-1 Menu de visualização

6.1 Ampliação

A barra de ferramentas do menu zoom é , e existem sete tipos para diferentes requisitos.



: Este item é usado para preencher toda a área de visualização com a área designada. Os usuários podem usar o mouse para selecionar a área do retângulo para aumentar o zoom. Se pressionar o botão direito do mouse, a visualização atual diminuirá o zoom uma vez com a posição do ponteiro do mouse no centro; e se pressionar o botão esquerdo do mouse, a visualização atual aumentará o zoom uma vez com a posição do ponteiro do mouse no centro.



: Para mover a visualização atual



: Ampliar



: Reduzir



: Preencha toda a área de visualização com todos os objetos



: Preencha toda a área de visualização com apenas os objetos selecionados



: Preencha toda a área de visualização com todo o espaço de trabalho

6.2 Régua / Grade / Linha Guia

Existem Medidor Horizontal, Medidor Vertical, Grade e Linha Guia para seleção.

6.3 Grade de encaixe

Este item é usado para colocar automaticamente os pontos que você desenha na grade.

6.4 Linha guia de encaixe

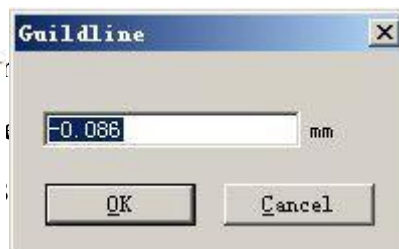
Este item é usado para fazer com que os objetos se aproximem das linhas guia automaticamente ao mover o objeto.



Fig 6-2 linha guia de encaixe

objetos

é usado para encaixar o topo, o centro, os nós, o centro do círculo, os pontos de interseção de um objeto,



Marcar 1 parâmetro

a / Barra de Ferramentas Exibir / Barra
Status / Barra de Ferramentas Lista de
idades do Objeto / Barra de Ferramentas

EzCad2 supports many toolbars to achieve different functions. Toolbars can be either displayed or hidden by selecting corresponding options in View Menu; and also the Status Bar can be displayed or hidden, either. When there is a “√” selected in front of the submenu, the corresponding toolbars or Status Bar is visible, and if not, they are hidden.

6.7 Estado do pedido de inserção

Verifique o estado atual de entrada e saída, siga a fig 6-3

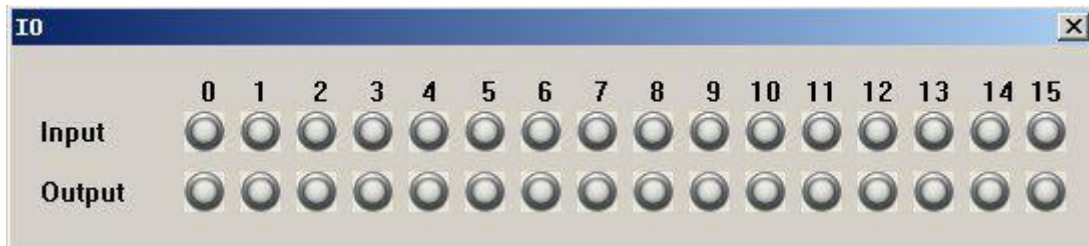
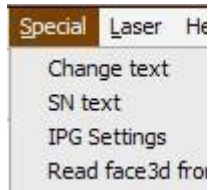


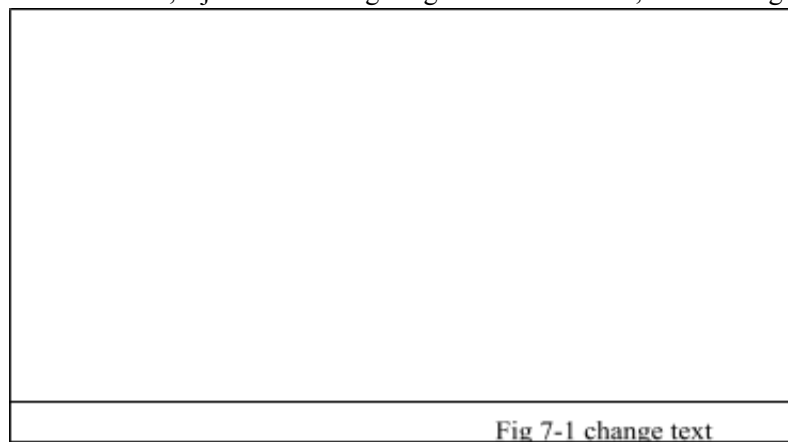
Fig 6-3 Estado de
E/S Cinza significa nível baixo, verde significa nível alto.

Capítulo 7 Especial



7.1 Alterar texto

Clique em alterar texto, a janela de diálogo seguinte será exibida, como na fig. 7-1.



interface

O conteúdo em ' texto ' deve ser substituído, o conteúdo em ' alterar para ' é aquele após substituir. A Fig 7-2b é o resultado após operar a fig 7-2a como o método da fig 7-1.

Conteúdo da Fig 7-2a antes de substituir	Conteúdo da Fig 7-2b após a substituição

O nome do texto é substituído, mas o conteúdo do texto não é alterado.

7.2 Configuração de IPG

Clique em Configuração de IPG no menu ' especial ', a seguinte caixa de diálogo aparecerá, Fig.7-3. Ele conecta computador e laser através de linha serial para série de laser IPGM, e o laser pode enviar o sinal de status de si para o software, como temperatura, estado de energia.



Fig.7-3

Depois de pressionar o botão de conexão, todas as luzes antes do sinal de status do laser ficarão verdes, e isso expressa que o estado é normal. Você pode alterar a largura de pulso da alta do laser entre 4 e

200ns

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

. E pode alterar a frequência entre 1 e 1000KHZ no parâmetro.

7.3 TEXTO SN

Capítulo 8 Laser

laser visa principalmente o controle do eixo de expansão, inclui os seguintes módulos. Conforme mostrado na Figura 8-1:

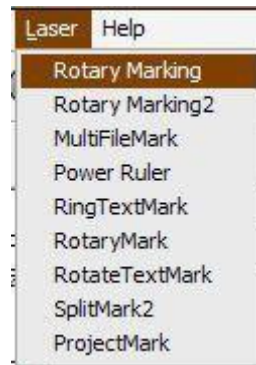


Figura 8-1

8.1 Marcação rotativa

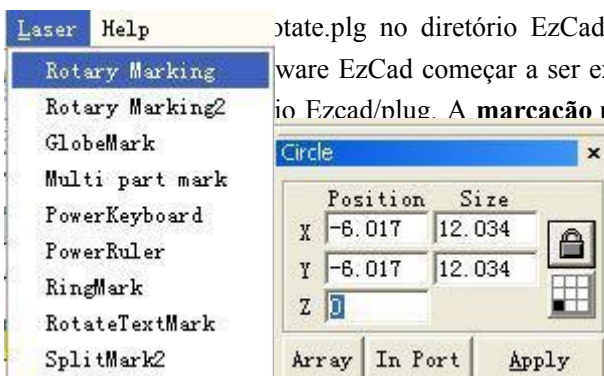


Figura 8-2

Figura 8-3

O valor de coordenada do eixo Z representa o ângulo de rotação na marcação rotativa. O software irá rodar a peça de trabalho primeiro antes de marcar. Portanto, devemos definir um ângulo de rotação para cada objeto quando desenharmos objetos no espaço de trabalho e colocar cada objeto no meio do espaço de trabalho (como mostrado na Figura 8-3).

O parâmetro de configuração é mostrado na Figura 8-4 abaixo:

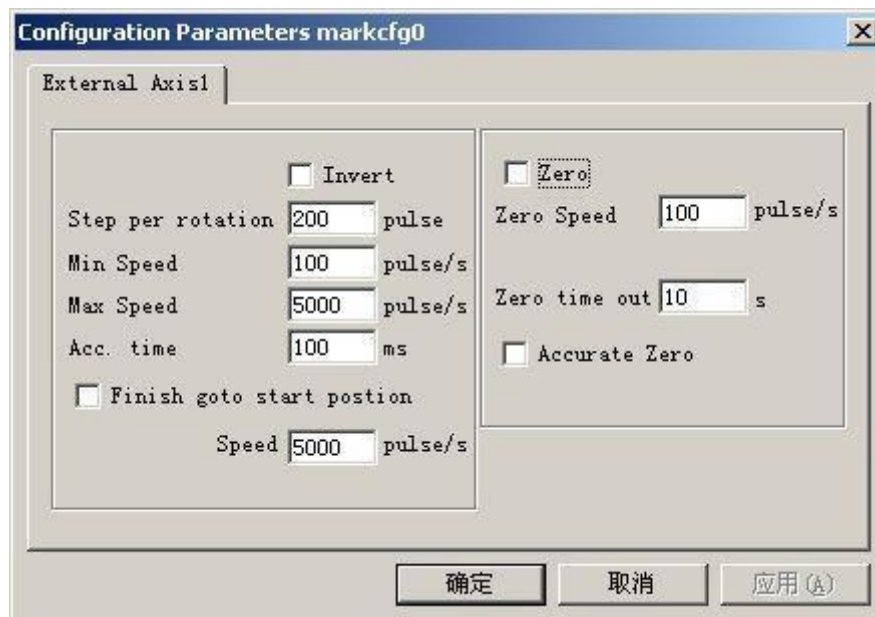


Figura 8-4 Caixa de diálogo do parâmetro de configuração

Reverse: Inverte a direção de movimento do eixo de expansão.

Pulsos por rodada: O pulso numera cada rodada que o eixo de expansão gira. Podemos calculá-lo através da seguinte fórmula:

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

Nela:

X denota **Pulsos por rodada**.

N denota o ângulo de passo do motor de passo.

n denota micro-passo definido pelo driver do motor de passo.

Velocidade mínima: a velocidade de rotação mínima do eixo de expansão.

Velocidade máxima: a velocidade de rotação máxima do eixo de expansão.

Ace. time: Tempo de aceleração necessário quando o eixo de expansão se move da velocidade mínima para a velocidade máxima.

Ir para a posição inicial após terminar: O eixo de expansão voltará à posição inicial após o marcador de acabamento.

Velocidade : A velocidade do eixo voltando à posição inicial após o marcador de acabamento.

Zero: Se o eixo de expansão atual tem sinal de entrada de chave zero. Sem sinal zero, o software não pode construir coordenadas absolutas. Marcando um conjunto de peças, precisamos fazer todas as marcas na mesma posição. Para marcar a figura na mesma posição todas as vezes, o sistema toma o eixo de expansão atual como um ponto original padrão antes de marcar no caso de sem sinal zero. Após processar uma peça, o sistema move o eixo para a posição original automaticamente. Desta forma, cada parte será marcada na mesma posição.

Se **zero** estiver habilitado, o switcher zero será encontrado automaticamente. O software cria uma coordenada absoluta depois de Descobrir o switcher zero. Se o sistema não conseguiu descobrir o comutador zero, o eixo de expansão não pode ser usado até que o tempo designado definido pelo parâmetro **zero time out** tenha expirado.

Nota: O switcher usado para sinal zero deve ser do tipo normal-open e o sinal deve ser conectado à porta de entrada 0.

Speed of Go Zero: A velocidade de movimento quando o eixo de expansão vai a zero.

Zero time out: O sistema apresentará “Zero time out” quando não atingir a posição onde o comutador zero foi montado dentro do tempo determinado.

Zero Preciso : Quando selecionado, o eixo deve dar três sinais de zero no processo de go zero; e não está selecionado, o eixo só precisa de um sinal.

Origem correta do eixo: O eixo de expansão atual vai a zero e redefine as coordenadas. O exemplo a seguir explica como usar este módulo.

Requisito: Marque três letras a , b , c na superfície de uma coluna, os intervalos de ângulo entre duas letras adjacentes são de trinta graus.

Etapla 1: desenhe a letra **a** no espaço de trabalho. Defina a coordenada Z para 0 e clique no botão **Aplicar** . Clique no botão **colocar na origem** na barra de ferramentas para colocar a letra **a** no centro da área de trabalho. Conforme mostrado na Figura 85-1.

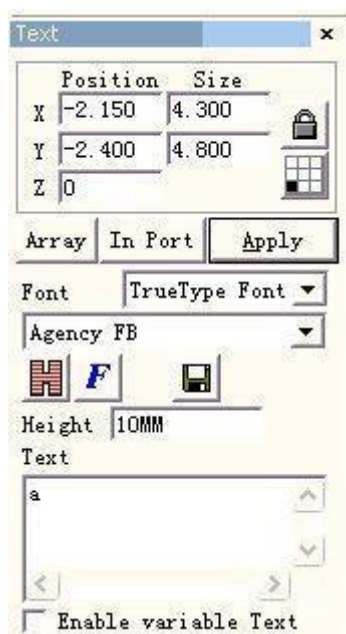


Figura8-5-1 configuração da letra a

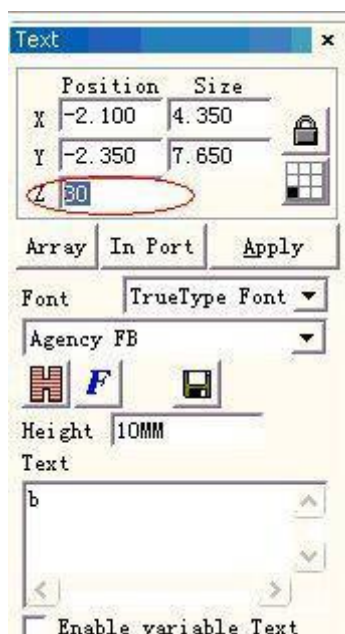


Figura8-5-2 configuração da letra b



Figura8-7-3 configuração da letra c

Passo 2: Desenhe a letra **b** no espaço de trabalho de forma semelhante. Defina a coordenada Z para 30. Em seguida, clique no botão **Aplicar** e clique no botão **colocar na origem** , conforme mostrado na Figura 8-5-2.

Etapla 3: desenhe a letra **c** na área de trabalho e defina a coordenada Z para 60. Em seguida, clique no botão **Aplicar** e clique em

colocar na origem . Conforme mostrado na Figura 8-5-3.

Etapla 4: Clique no item de menu **Marcação rotativa** . A caixa de diálogo mostrada abaixo da Figura 8-5-4 aparecerá.

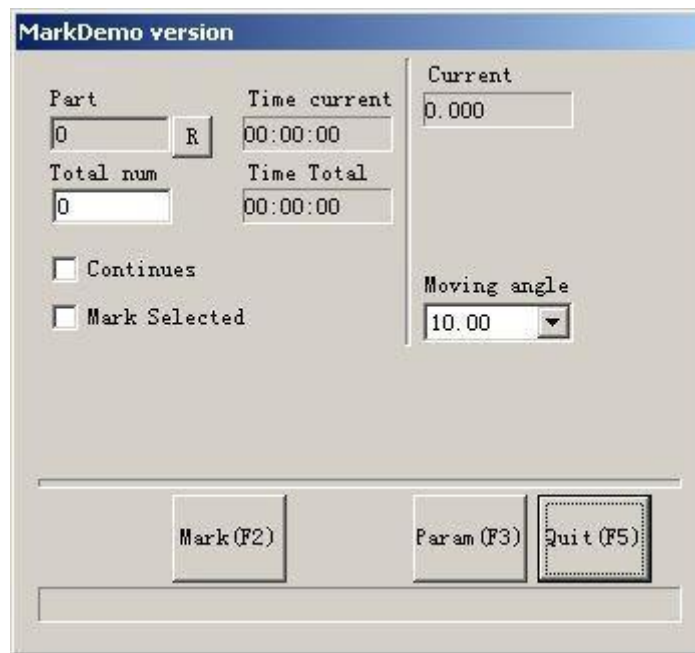


Figura 8-5-4 caixa de diálogo de marcação rotativa

Passo 5: Clique no botão **Param(F3)** ou pressione a tecla **F3** para configurar os parâmetros de configuração.

Passo 6: Clique no botão **Mark(F2)** ou pressione a tecla **F2** para iniciar o trabalho.

8.2 Marcação rotativa 2

Exceto a nova opção **Marca de 360 graus**, os demais parâmetros **da Marcação Rotativa2** são os mesmos **da Marcação Rotativa**, conforme mostrado na Figura 8-6.

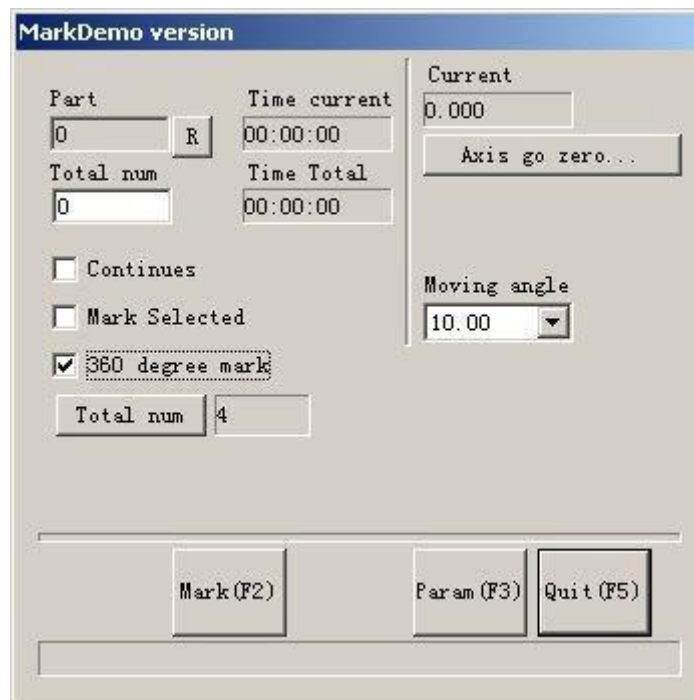


Figura 8-6 Interface de marcação rotativa2

360 graus: Seleccionada para marcar a figura na coluna uniformemente.

Número total: A contagem da figura que será marcada na coluna com intervalo uniforme. Se não verificarmos a **marca de 360 graus**, o botão **Incrementar** será exibido.

Incremento: O ângulo que a coluna deve girar após marcar cada figura. É o intervalo angular entre duas figuras adjacentes.

Aplicação 1: Desenhe a figura que precisa marcar no espaço de trabalho e coloque-a no centro. Certifique-se de que a coordenada Z seja zero. Selecione a **marca de 360 graus** e defina o **número total** como 10 e, em seguida, clique no botão **Marcar**. Todo o procedimento de marcação é que: Em primeiro lugar, marque a figura; Em seguida, a coluna gire 36 graus ($360/10$) e marque a figura novamente, até que o total de 10 figuras tenha sido marcado na coluna uniformemente.

Aplicação 2: Desenhe a figura que precisa marcar no espaço de trabalho e coloque-a no centro. Certifique-se de que a coordenada Z seja zero. Desmarque a **marca de 360 graus**. Defina **Total num** como 10 e **incremental** como 45. Clique no botão **Mark** para iniciar. O procedimento de marcação é que: Em primeiro lugar, marque a figura; Em seguida, a coluna gire 45 graus e marque a figura novamente, até que um total de 10 figuras tenham sido marcadas na coluna.

Nota: Apenas o eixo de expansão A pode ser usado no módulo de **marcação rotativa e na marcação rotativa2** módulo. Por favor, tome cuidado ao conectar o fio.

O exemplo a seguir explica como usar este módulo.

Requisito: Marque a mesma letra **a** na coluna uniformemente. A contagem total é cinco.

Etapa 1: desenhe a letra **a** no espaço de trabalho. Clique no botão **Aplicar** após definir a fonte e o tamanho.

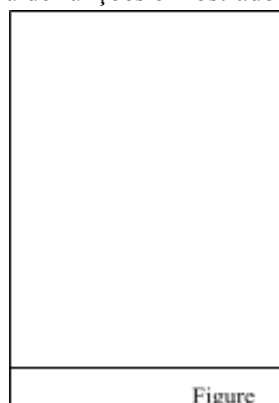
Etapa 2: Clique no item de menu **Marcação rotativa2** e na caixa de diálogo mostrada na Figura 8-8 pop-up.

Etapa 3: selecione a **marca de 360 graus** e defina o **número total** como cinco.

Passo 4: Clique no botão **Mark (F2)** ou pressione a tecla **F2** para iniciar o trabalho.

8.3 MultiFileMark

O módulo “MultiFileMark” é capaz de marcar repetidamente diferentes arquivos *.ezd, evitando alterar os arquivos. Esse menu de funções é mostrado na figura 8-36:



8-36

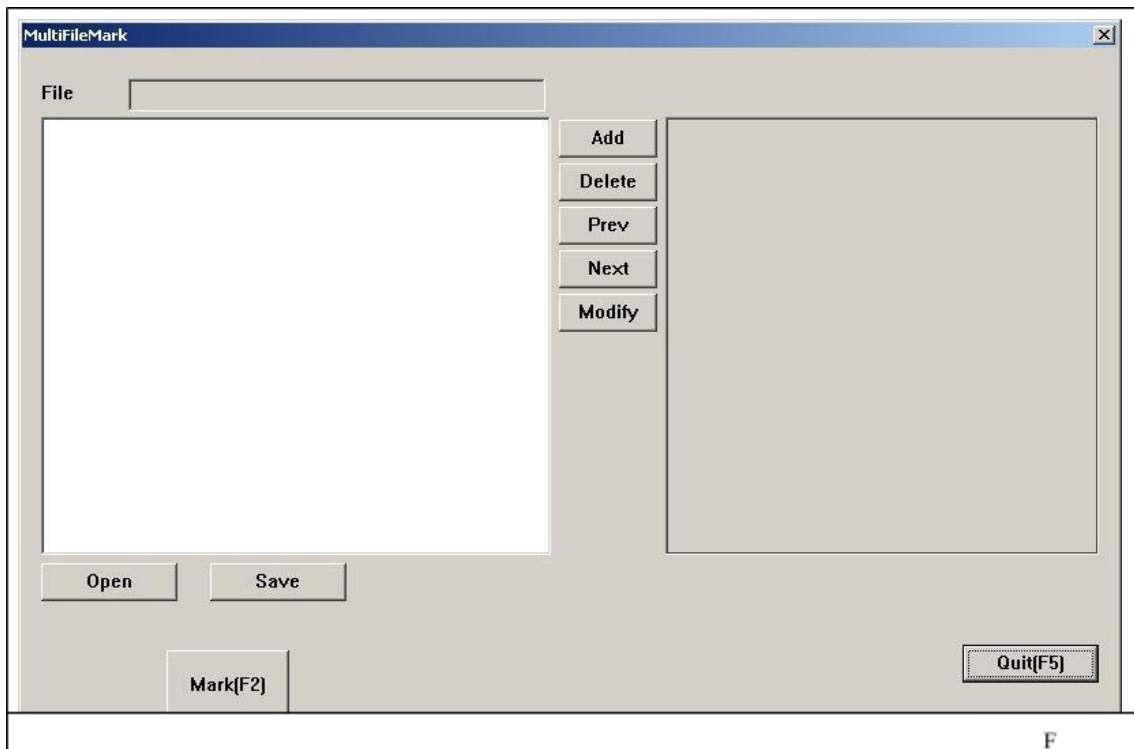


Figure
8-37

Adicionar: Adicione arquivos .ezd. A caixa de diálogo aparece como na Figura 8-38 após clicar no botão “adicionar”. Configurando o controle de E/S condicional para arquivos e marcando automaticamente os arquivos quando a placa aceita o sinal de E/S no status de marca.

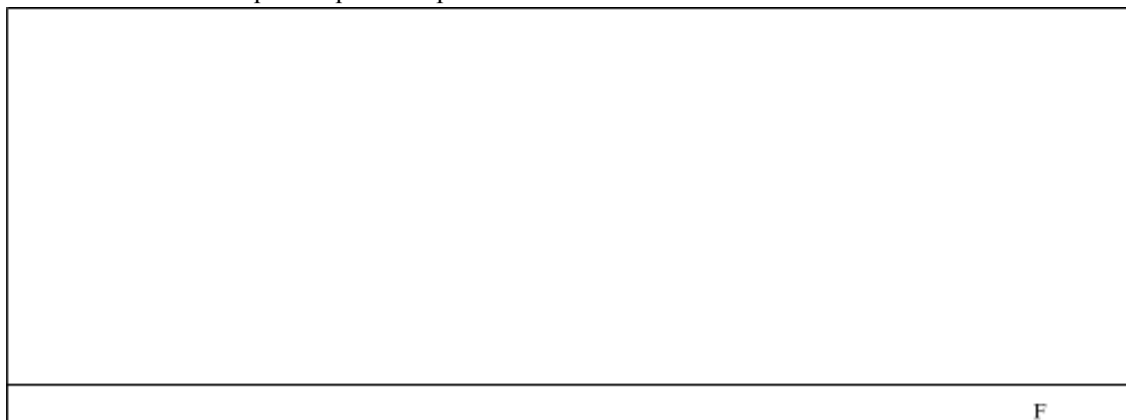


Figure
8-38

Excluir: excluir arquivos.

Anterior, Próximo: altera a ordem dos arquivos.

Modificar: altera o arquivo selecionado e o controle de IO condicional.

Se clicar no nome dos arquivos, mostre o conteúdo do arquivo na caixa de diálogo multifilemark à direita. Se clicar duas vezes no nome dos arquivos, abra o arquivo e pode alterar o conteúdo e o parâmetro. Marque os arquivos revisados após pressionar salvar.

Salvar: salva a escolha de arquivos e configura o controle de IO condicional para *.mfd.

Abrir: abre arquivos *.mfd.

Defina o controle IO condicional, pressione mark, então verifique o sinal da placa, se o sinal for o mesmo da configuração, os arquivos com a configuração serão marcados. Se o sinal estiver de acordo com alguns arquivos, o arquivo na frente será marcado.

De um modo geral, o sinal de aceitação do software é o sinal de nível, e pressione o botão de marca, a caixa de diálogo aparece como na Figura 8-39. Quando o sinal estiver de acordo com a configuração, mostra a figura 8-40, com o nome do arquivo na caixa seguinte.



Figure 8-39



Figure 8-40

Se os sinais de aceitação devem ser sinais de pulso, deve-se configurar a porta IO que não aparece na figura 8-38 na marca inicial IO. Por exemplo, a porta 0-3 mostrada na figura 8-38, deve definir outra porta na marca de início IO, como a porta 6. Pressione a marca, em seguida, apareça a figura 8-41. Quando a placa aceitar a marca de início IO e configurar o controle de IO condicional ao mesmo tempo, os arquivos serão marcados apenas uma vez.

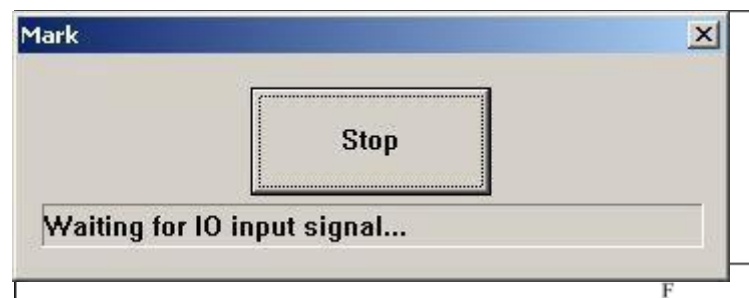


Figure 8-41

8.4 Régua de Poder

A função do Power Ruler é usada principalmente para projetar cada tipo de balança, ligar o EzCad 2 e selecionar "PowerRuler" no menu do laser, conforme mostrado na Figura 8-22:



Figura 8-22

Clique em “Power Ruler” a caixa de diálogo da marca é mostrada na Figura 8-23 :

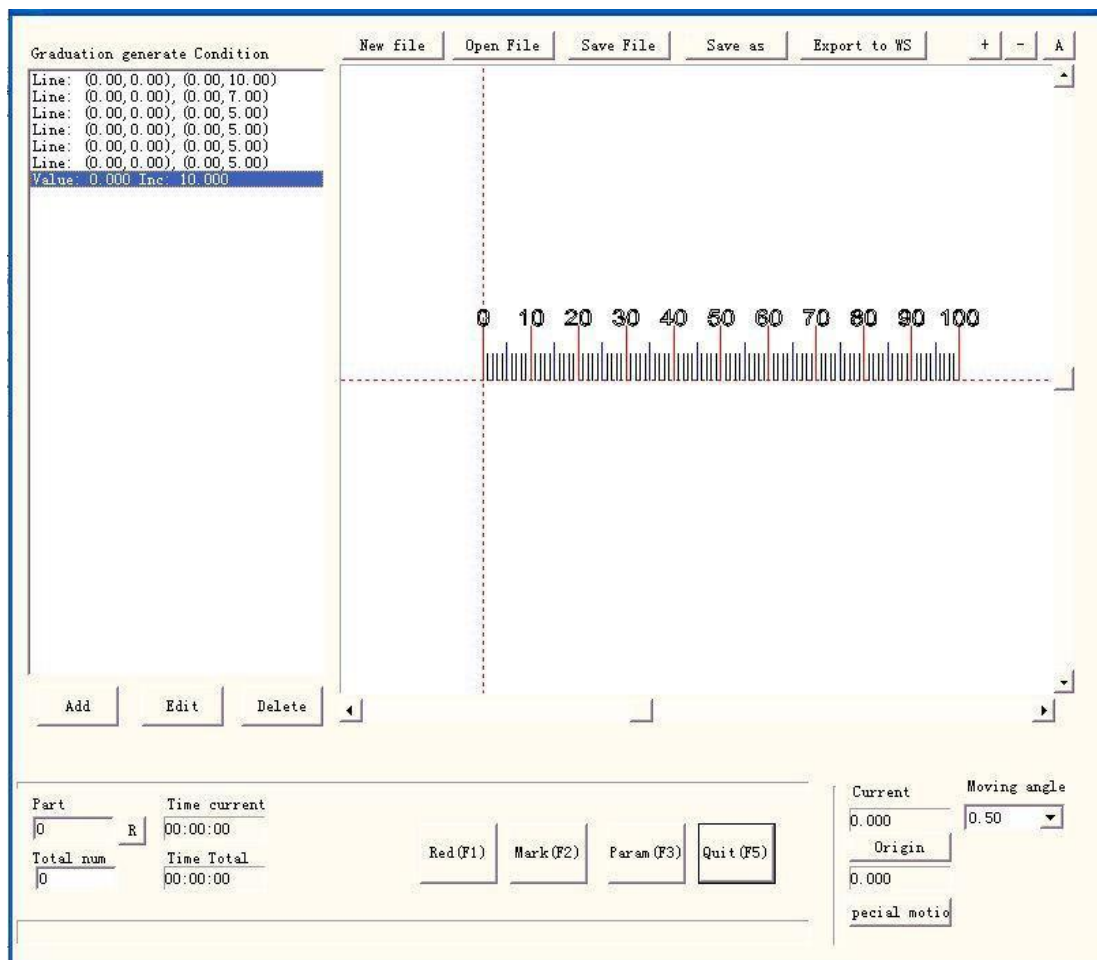


Figura 8-23

Novo arquivo : O software fechará os documentos que você está editando e enquanto isso

crie um novo arquivo

Abrir arquivo : Ao clicar em “Abrir”, o software exibirá uma caixa de diálogo de arquivo aberto para solicitar que você selecione

o arquivo que você deseja abrir

Salvar arquivo: salva o arquivo atual no disco.

Salvar como: salva o arquivo atual no disco com outro nome.

Exportar para WS: exporta o arquivo para a área de trabalho do software.

Editar: revise o conteúdo.

Excluir : Excluir o conteúdo.

Clique em “Adicionar” apresentando para editar a régua, seguindo a caixa de diálogo mostrada na Figura 8-24 :

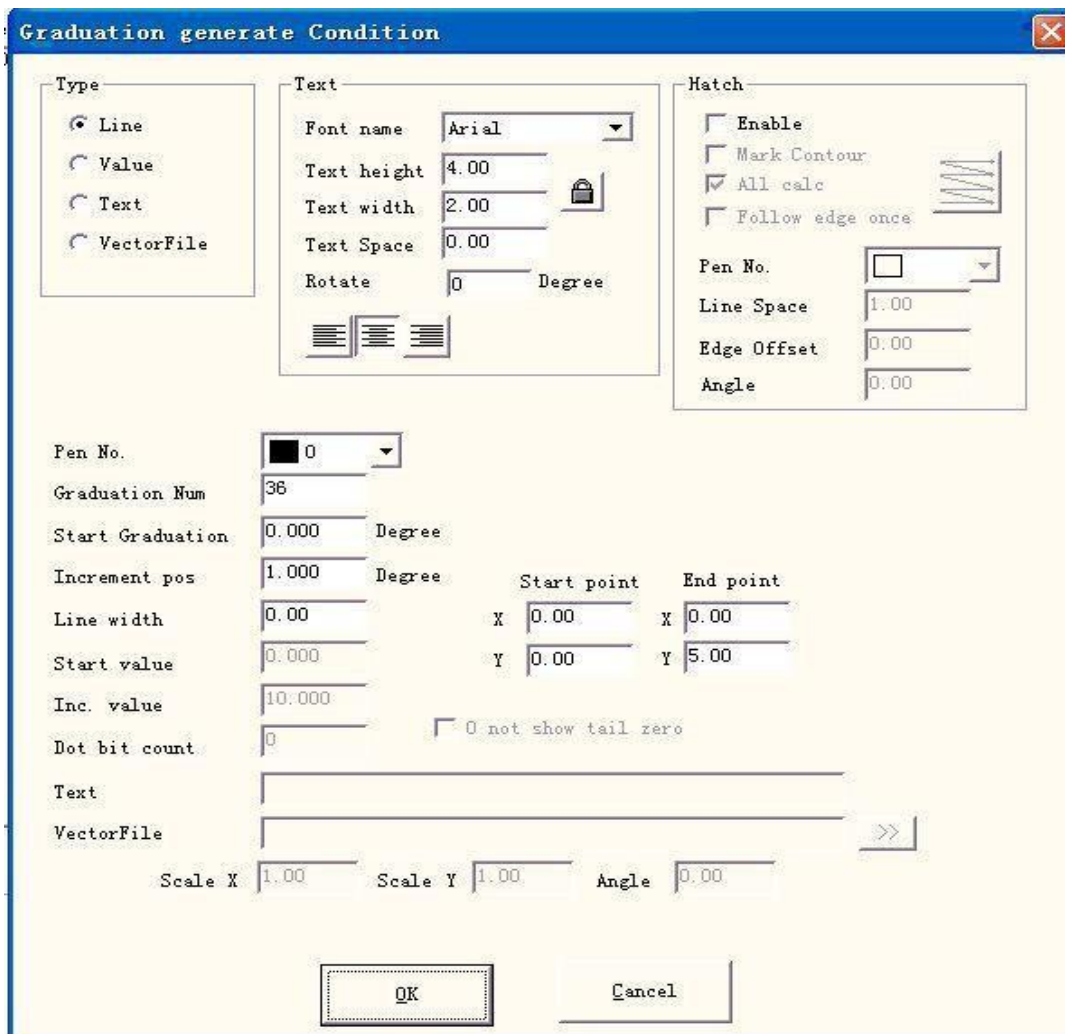


Figura 8-24 Caixa de diálogo Criar régua

Tipo:

Linha : O parâmetro atual é o valor do parâmetro de linha

Valor : O parâmetro atual é o valor do parâmetro de valor

Texto : O parâmetro atual é o valor do parâmetro de texto

VectorFile : O parâmetro atual é o valor do parâmetro de arquivo vetorial

Texto :

Girar: o ângulo do texto girando

Escotilha:

Pen No. : Este item indica que os objetos com o número da caneta selecionada serão marcados.

Graduation Num: Os números totais de graduação precisam ser

marcados **Start Graduation:** Defina a posição da graduação de

marcação inicial **Increment pos:** o espaço entre duas linhas

vizinhas

Largura da linha: Defina a largura da linha

Ponto inicial: Defina o ponto inicial da linha

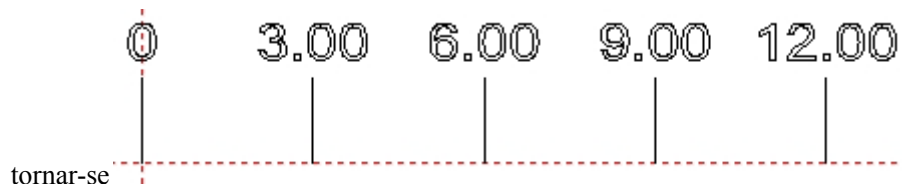
Ponto final: Definir ponto final da

linha **Valor inicial:** Definir valor

inicial da linha **Valor Inc.:** Definir

valor Inc. da linha

Contagem de bits de pontos : Defina a contagem de bits de pontos da linha, por exemplo, : defina a contagem de bits de pontos como 2, , o valor pode



0 não mostra a cauda zero : 0 não aparece atrás de 0

Texto: mostra as informações de texto na régua. Podemos ver a figura quando selecionamos “Texto”

Text , Podemos compilar o

conteúdo de texto no quadro branco

Arquivo Vetorial: Mostra as informações do arquivo vetorial na régua

Escala X: largura do arquivo vetorial

Escala Y: altura do arquivo vetorial

Ângulo: os ângulos entre o arquivo vetorial e o eixo X

Por exemplo: faça uma régua reta com trinta centímetros de comprimento (trezentos milímetros) :

Depois de definir bem o Eixo Externo, selecione Régua reta, clique em “Adicionar” e então a caixa de diálogo mostrada na Figura 8-24 para definir a Linha

Defina o grau dez mais longo: Existem trinta e um graus dez linhas de zero a trezentas, a partir da graduação inicial da peça de trabalho , o espaço é de dez milímetros , o comprimento é de sete milímetros , de modo que o “Número de graduação” é trinta e um , “Início da graduação” é 0 , “Incremento pos” é dez , “Ponto inicial” é (zero , zero) , “Ponto final” é (zero , sete) ;

Defina o grau cinco: Existem trinta graus e cinco linhas de zero a trezentos , de cinco milímetros da graduação inicial , o espaço é de dez milímetros , o comprimento é de cinco milímetros , de modo que o “Número de graduação” é trinta , “Graduação inicial” é cinco , “Incrementar pos” é dez , “Ponto inicial” é (zero , zero) , “Ponto final” é (zero , cinco) ;

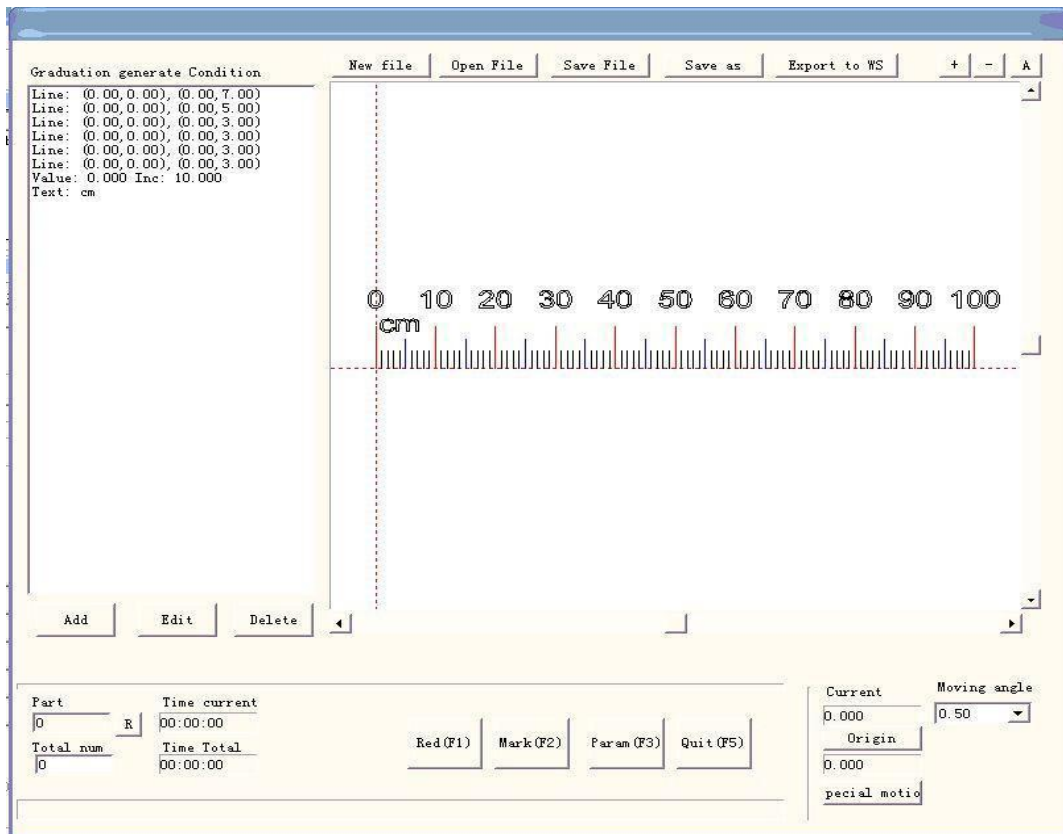
Defina o grau um: Existem duzentos e quarenta graus um linhas de zero a trezentos , a fim de evitar com grau dez e grau cinco de superposição , grau uma linha precisa definir quatro vezes : de um milímetro , dois milímetros , três milímetros , quatro milímetros por sua , vez o espaço é de cinco milímetros , o comprimento é de três milímetros , de modo que o “Número de graduação” é sessenta , “Início da graduação” é um , dois , três , quatro por sua vez , “Incremento pos” é cinco , “Ponto inicial” é (zero , zero) , “Ponto final” é (zero , três) ;

Defina o valor: selecione “Value” , apenas insira o valor do grau dez linhas , para que o “Graduation Num” seja trinta e um , “Start Graduation” seja zero , “Increment pos” seja dez , “Start value” seja zero , “Inc. valor” é dez , “Ponto inicial” é (zero , zero) , “Ponto final” é (zero , oito) ;

Defina a unidade da régua: selecione “Texto” , “Número da graduação” é uma , entrada

"Iniciar graduação" e "Ponto inicial" de acordo com a situação real , e insere o conteúdo do texto que pode ser exibido.

Por fim, a figura 8-23 se transforma em:



Agora, a régua reta de trinta centímetros concluída.

O método de fazer Régua de anel ou Régua de disco: primeiro, clique em “Param” na caixa de diálogo mostrada na Figura 8-25 para definir o Eixo Externo



Figura 8-25 parâmetros de configuração do eixo de expansão

Régua reta/Régua de anel/Régua de disco: O tipo de régua que precisa marcar atualmente, é habilitado

peça: O diâmetro exato da peça de trabalho da “Régua de anel” ou “Régua de disco”.

Reverse: Inverte a direção de movimento do eixo de expansão.

Pulsos por rodada: O número de pulsos do motor do eixo de expansão torna necessário um círculo. Podemos contar o número de pulsos por revolução X através da seguinte fórmula:

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

X refere-se ao número de pulsos por rodada;

N é o ângulo de passo do motor elétrico;

n refere-se ao número da subdivisão do motorista;

Velocidade mínima: A velocidade mínima do eixo de expansão;

Velocidade máxima: A velocidade máxima do eixo de expansão;

aceleração: O tempo de expansão do eixo precisa quando se move da velocidade mínima para a velocidade máxima.

Ir para a posição inicial após o término: Eixo de expansão retorna para a posição inicial após o processamento de acabamento;

Velocidade : A velocidade do eixo voltando à posição inicial após o marcador de acabamento.

Zero: Se o eixo de expansão atual tem sinal de entrada de chave zero. Sem sinal zero, o software não pode construir coordenadas absolutas. Marcando um conjunto de peças, precisamos fazer todas as marcas na mesma posição. Para marcar a figura na mesma posição todas as vezes, o sistema toma o eixo de expansão atual como um ponto original padrão antes de marcar no caso de sem sinal zero. Após processar uma peça, o sistema move o eixo para a posição original automaticamente. Desta forma, cada parte será marcada na mesma posição.

Se **zero** estiver habilitado, o switcher zero será encontrado automaticamente. O software cria um

coordenada absoluta após Descobrir o switcher zero. Se o sistema não conseguiu descobrir o comutador zero, o eixo de expansão não pode ser usado até que o tempo designado definido pelo parâmetro **zero time out** tenha expirado.

Velocidade de Goto Zero: A velocidade de movimento quando o eixo de expansão vai a zero

Zero Preciso : Quando selecionado, o eixo deve dar três sinais de zero no processo de go zero; e não está selecionado, o eixo só precisa de um sinal.

Eixo correto: O sistema apresentará “Zero time out” quando não atingir a posição onde o switcher zero foi montado dentro do tempo designado.

Retorne “Power Ruler”, similarmente ao método de fazer régua reta para completar os gráficos. Veja a figura 8-26 sobre a régua de disco:

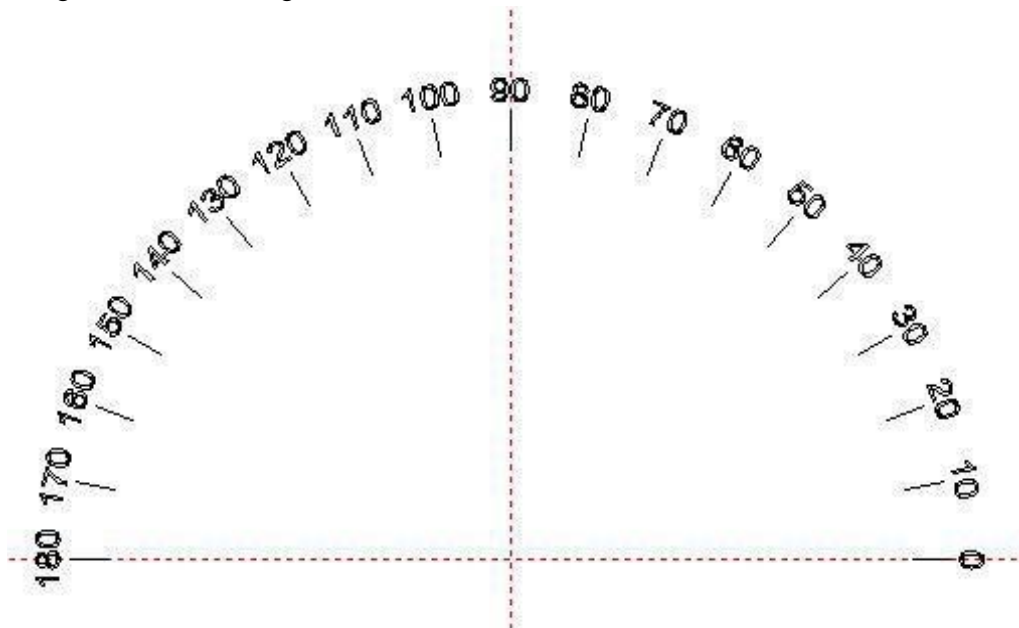


Figura 8-26 a régua de disco

8.5 Marca de texto do anel

Marca de texto de anel significa marcar texto no anel, pode marcar na superfície externa do anel, também pode marcar na superfície interna do anel, a marca de superfície externa é marca de anel normal e a marca de superfície interna precisa da ajuda de marcação rotativa e eixo rotativo inclinado juntos, siga a imagem mostra a interface da marca de texto do anel.

MarkDemo version

Part: R Time part: X: Z: ☐ Ring Inside

Total num: Time Total: ☐ Mark Selected Axis step:

Ring Diameter: mm
 Ring Height: mm
 L: mm
 Angle: Degree

Refresh

X: Y:

Light(F1) Mark(F2) Param(F3) **Quit(F5)**

Nossa marca de anel de superfície é igual à marca de anel, mas a marca de superfície interna é diferente, porque o eixo rotativo que segura o anel será inclinado, então a superfície interna também será inclinada, então afetará o foco e a calibração (a marca de texto do anel não suporta calibração de 9 pontos)

Portanto, com este plugue, mostramos principalmente dentro da marca do anel de superfície, quando dentro da marca do anel de superfície,

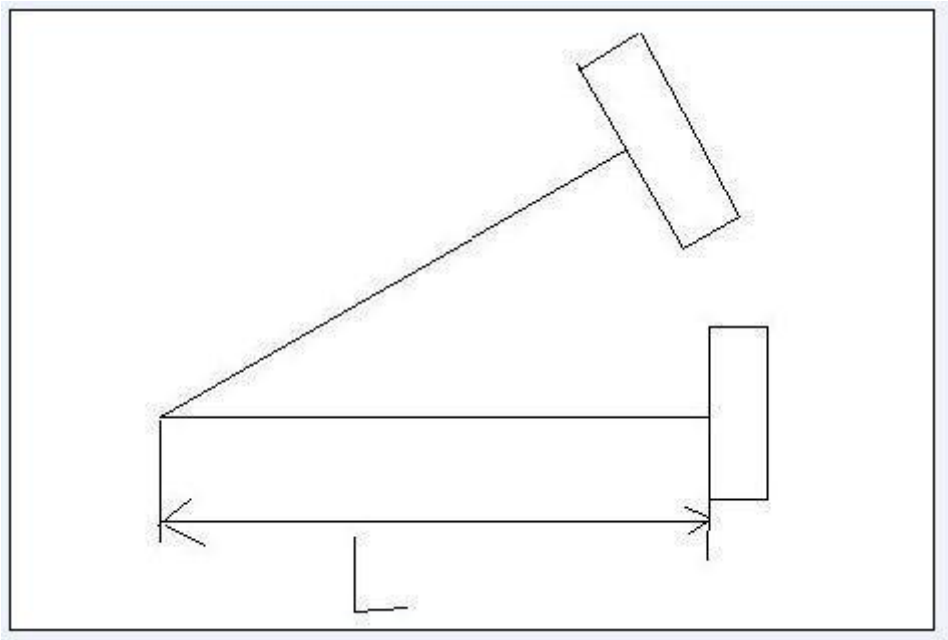
precisamos clicar ☒ **Ring Inside**

Também precisa abrir a função de dois eixos, um para rotativo, o outro para inclinação, por causa do eixo inclinado, para que o valor do comprimento do foco seja alterado um pouco na entrada do software, primeiro fazemos o ponto de foco no centro do anel.

Diâmetro do anel: quando fora da marca, é do centro para a superfície externa do anel. Quando marca interna, seu centro do anel para a superfície interna do anel. O software calculará de acordo com esses valores.

Profundidade do anel: a distância de fora para dentro da superfície do anel.

L: distância da superfície de instalação do anel ao centro de rotação



ângulo : de inclinação do rotativo

Atualize : após atualizar o parâmetro de marcação, clique nele, deixe o software ler novos parâmetros.

3 calibração : semelhante à calibração interna, durante a marcação, use-a para calibrar a distorção da marcação.

Marca externa: no parâmetro F3, pode escolher X e Z no ID, durante a marcação, o software dividirá a imagem na direção X

- 1 , eixo rotativo e eixo z vão para zero
- 2 , encontre o foco
- 3 , defina os parâmetros da marca do anel e atualize
- 4 , calibração
- 5 , pontos

Marca interna: no parâmetro F3, pode escolher X e Z no ID, durante a marcação, o software dividirá a imagem na direção X

- 1 , clique dentro da marca do anel
- 2 , eixos rotativos e o eixo z vão para zero, sugerimos para o eixo z, use o deslocamento de zero para encontrar o foco.

Deslocamento zero: o eixo atual chega ao ponto zero, então move uma certa distância para encontrar o foco.

☒ Zero	
Zero Speed	100 pulse/s
Zero Offset	50 mm
Zero time out	10 s

- 3 , defina parâmetros de marca de anel e atualize 4 , calibração
- 5 , pontos

Configuration Parameters markcfg0

External Axis1 | External Axis2 | HardInfo

☒ Enable ☐ Invert

ID X

Step per rotation 6400

Dist per rotation 5 mm

Min Coord. -1000 mm

Max Coord. 1000 mm

Min Speed 100 pulse/s

Max Speed 5000 pulse/s

Acc. time 100 ms

☒ Finish goto start position
Speed 5000 pulse/s

☐ Rotate Axis

Gear Ratio 1

Part Diameter 10 mm

☒ Zero

Zero Speed 100 pulse/s

Zero Offset 50 mm

Zero time out 10 s

☐ Accurate Zero

Scale Comp. 0.000

Space Comp. 0 mm

Shear Comp. 0.000 mm

确定 取消 应用(A)

Configuration Parameters markcfg0

External Axis1 | External Axis2 | HardInfo

☒ Enable ☐ Invert

ID Z

Step per rotation 6400

Dist per rotation 5 mm

Min Coord. -1000 mm

Max Coord. 1000 mm

Min Speed 100 pulse/s

Max Speed 5000 pulse/s

Acc. time 100 ms

☒ Finish goto start position
Speed 5000 pulse/s

☐ Rotate Axis

Gear Ratio 1

Part Diameter 10 mm

☒ Zero

Zero Speed 100 pulse/s

Zero Offset 50 mm

Zero time out 10 s

☐ Accurate Zero

Scale Comp. 0.000

Space Comp. 0 mm

Shear Comp. 0.000 mm

确定 取消 应用(A)

8.6 Marca rotativa

Clique em 'Rotary mark', siga a janela de diálogo pop-up

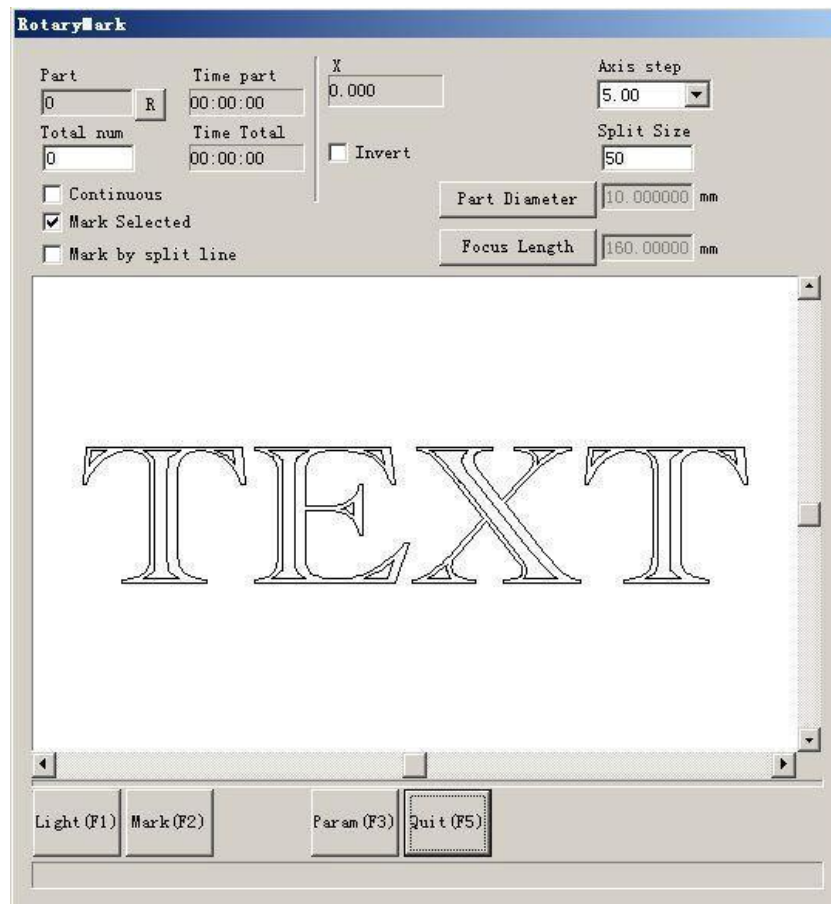


Figura 8-27

Diâmetro da peça: clique nele e preencha o diâmetro da peça.

Comprimento do foco: clique nele e preencha o

comprimento do foco da lente F- θ . Nota: os dois parâmetros afetam o resultado da marcação diretamente.

Dois modelos divididos:

1. Marca selecionada: controle o tamanho da marcação configurando o tamanho da divisão, não clique em 'marcar por linha de divisão' ao mesmo tempo, ou o software será dividido como 'marcar por linha de divisão'
2. Marcar por linha de divisão: clique nele, o software marcará como 'marcar por linha de divisão', clique duas vezes no teclado esquerdo para desenhar a linha de divisão, clique no teclado direito perto da linha de divisão para cancelar a linha de divisão. A direção da linha de divisão é a mesma com o eixo rotativo.

'step step': A distância de movimento sempre que a tecla Ctrl e a tecla de seta

Esquerda/Direita/Cima/Baixo foram pressionadas juntas.

Pressione a tecla

PageUp/PageDown para aumentar/diminuir a distância.

Pressione Ctrl+Left para mover para a esquerda e Ctrl+Right para mover para a direita para o eixo de expansão X.

Pressione Ctrl+Up para mover para cima e Ctrl+Down para mover para baixo para o eixo de expansão Y ou eixo Z. **Part:** A contagem de peças que foi marcada. Pressione o botão R à direita

para redefinir a contagem de peças.

Número total: A contagem total precisa marcar. Quando as peças foram marcadas atingem o **número total** ,

software irá pará-lo automaticamente.

Continua: Marcar repetidamente a figura até pará-la manualmente. **Marcar Seleccionada:** Somente as figuras seleccionadas serão marcadas. Clique no parâmetro, esta janela de diálogo irá aparecer

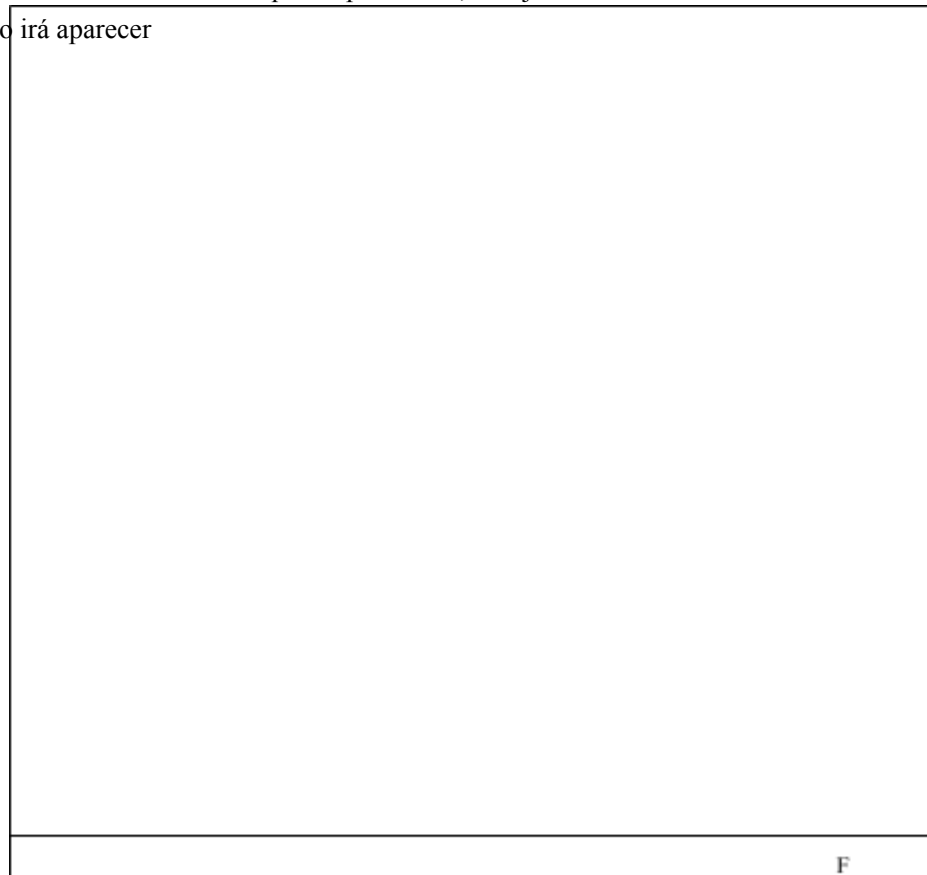


Figure
8-28

A definição de cada parâmetro:

Habilitar: Habilita o eixo de expansão atual.

ID: O eixo de expansão atual será usado como eixo X/Y/Z.

ID for X, a figura será dividida na direção X para marcar.

ID for Y, a figura será dividida na direção Y para marcar.

ID for Z, o eixo de expansão se moverá para a posição designada para marcar.

Pulsos por rodada: O pulso numera cada rodada que o eixo de expansão gira. Podemos calculá-lo através da seguinte fórmula:

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

Nela:

X denota **Pulsos por rodada.**

N denota o ângulo de passo do motor de passo.

n denota micro-passo definido pelo driver do motor de passo.

Min coor: As coordenadas lógicas mínimas do eixo de expansão. Quando a coordenada do eixo de expansão do objeto for menor que as coordenadas mínimas, a mensagem de aviso aparecerá.

Max coor: A coordenada máxima do eixo de expansão. Quando a coordenada do objeto do eixo de expansão for maior que as coordenadas lógicas máximas, a mensagem de aviso aparecerá.

Velocidade mínima: a velocidade de rotação mínima do eixo de expansão.

Velocidade máxima: a velocidade máxima de rotação do eixo de expansão.

Ace. time: Tempo de aceleração necessário quando o eixo de expansão se move da velocidade mínima para a velocidade máxima.

Ir para a posição inicial após terminar: O eixo de expansão voltará à posição inicial após o marcador de acabamento.

Velocidade : A velocidade do eixo voltando à posição inicial após o marcador de acabamento.

Eixo de rotação: Selecione-o, indica que o eixo de expansão atual é o eixo de rotação. A forma de movimento é a rotação; caso contrário, indica processamento de conteúdo plano ou processo de localização do eixo Z.

Relação de engrenagem: Eixo de conexão do motor elétrico, a relação de redução é uma. Se houver redução de configuração, a taxa de redução está reduzindo a relação de configuração.

Diâmetro da peça: A peça de trabalho precisa marcar atualmente. Se o eixo de expansão for um eixo de rotação, o diâmetro da peça, um parâmetro importante para contar a distância do movimento, deve ser preenchido com precisão.

Zero: Se o eixo de expansão atual tem sinal zero. Quando o eixo de expansão não habilitou o sinal zero, não pode configurar coordenadas absolutas. Portanto, a marcação de um conjunto de peças requer o ajuste do local para que todos os processamentos permaneçam no mesmo local. Assim, o sistema toma o eixo de expansão como ponto de origem padrão antes do processamento. Depois de processar uma peça de trabalho, o sistema moverá o eixo de expansão para trás. Desta forma, cada peça de trabalho será processada no mesmo local.

Speed of Go zero: a velocidade de movimento do eixo de expansão à procura de sinal zero.

Zero time out: Defina o tempo do eixo de expansão encontrando o ponto zero. Se ultrapassar, o sistema apresentará “horas extras”.

Zero Preciso : Quando selecionado, o eixo deve dar três sinais de zero no processo de go zero; e não está selecionado, o eixo só precisa de um sinal.

8.7 Girar marca de texto

"Girar marca de texto" :pode resolver a questão das linhas de hachura e marca independente do texto quando girar marca o texto da hachura , que não pode sobrepor , usando esta função , as linhas de hachura e o texto estão marcando juntos.

8.8 Marca de divisão 2

O módulo “Split mark2” é capaz de dividir grandes conteúdos conjuntos. Podemos escolher um eixo de expansão para ser a junta dividida na direção X ou escolher dois eixos de expansão para serem a junta dividida na direção XY, respectivamente. Esse menu de funções é mostrado na figura 8-29:

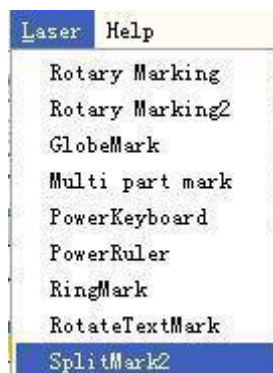


Figura 8-29 Item “Marca de divisão 2”

Sua caixa de diálogo de operação é mostrada a seguir:

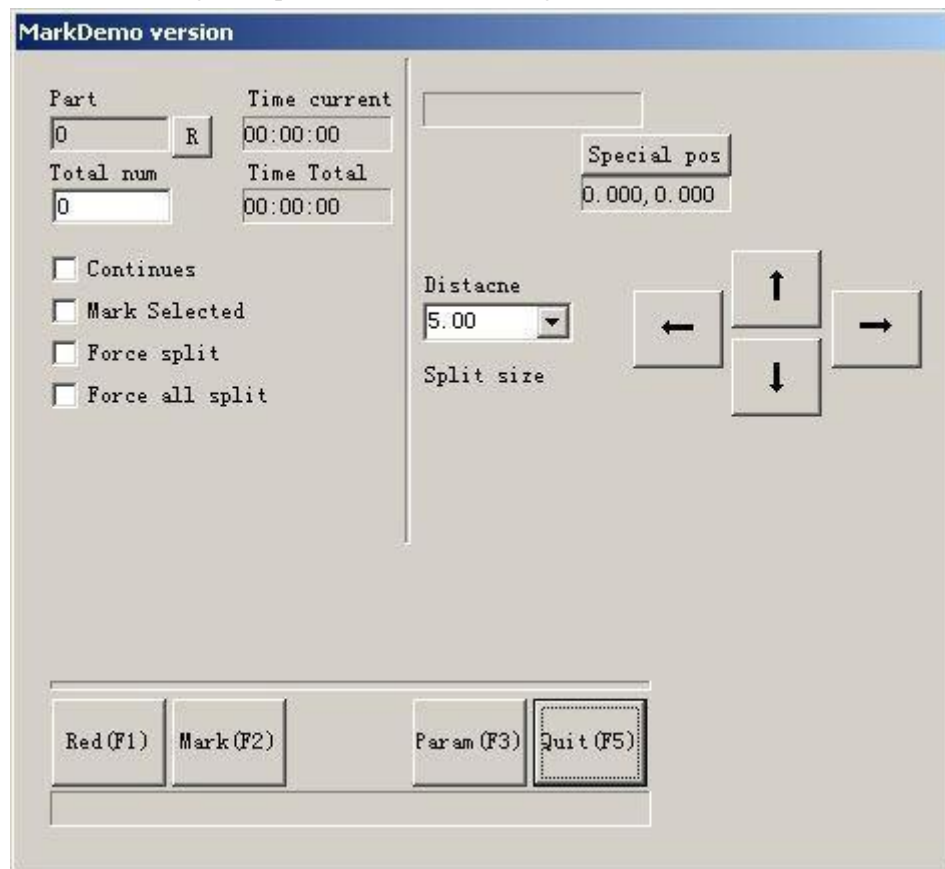


Figura 8-30 Caixa de diálogo “Split mark 2”

Distância: A distância de movimento cada vez que a tecla Ctrl e a tecla de seta Esquerda/Direita/Cima/Baixo foram pressionadas juntas, ou clique na seta. Pressione a tecla PageUp/PageDown para aumentar/diminuir a distância.

Pressione Ctrl+Left para mover para a esquerda e Ctrl+Right para mover para a direita para o eixo de expansão X.

Pressione Ctrl+Up para mover para cima e Ctrl+Down para mover para baixo para o eixo de expansão Y ou eixo Z.

Tamanho dividido: O tamanho da marcação antes da rotação de cada vez. Ao marcar a figura na coluna, sempre dividimos a figura em várias tiras para manter o ponto de foco igual. Marque uma tira, depois gire a coluna e marque a próxima tira, uma a uma, até que toda a figura seja processada.

Nota: O **tamanho da divisão** é muito importante para a figura inteira. Tem grande influência no tempo e no efeito.

Part: A contagem de peças que foi marcada. Pressione o botão R à direita para redefinir a contagem de peças.

Número total: A contagem total precisa marcar. Quando as peças foram marcadas atingem o **número total**, software irá pará-lo automaticamente.

Continua: Marcar repetidamente a figura até pará-la manualmente.

Marcar Seleccionada: Somente as figuras seleccionadas serão marcadas.

força: Divida a figura inteira em partes iguais desprezando o tamanho de cada objeto.

A Figura 8-31 é o caso sem **Forçar divisão** seleccionada enquanto a Figura 8-32 é aquela que habilita **Força divisão**. O tamanho da divisão em duas figuras é de 18 mm.

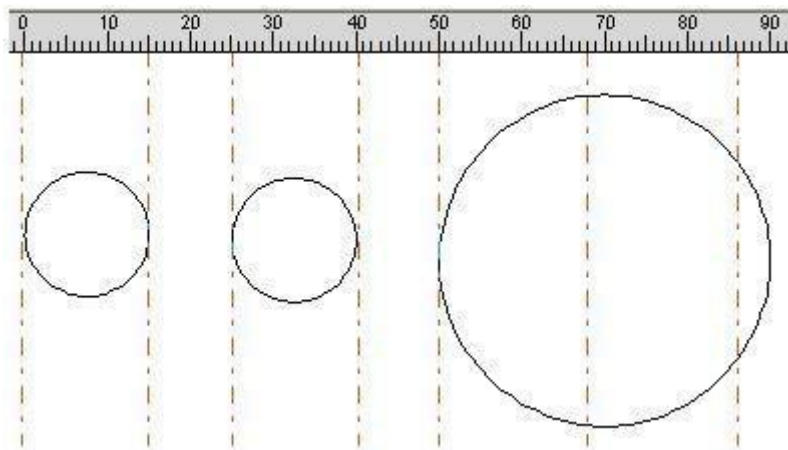


Figura 8-31 Marcação sem divisão de força selecionada

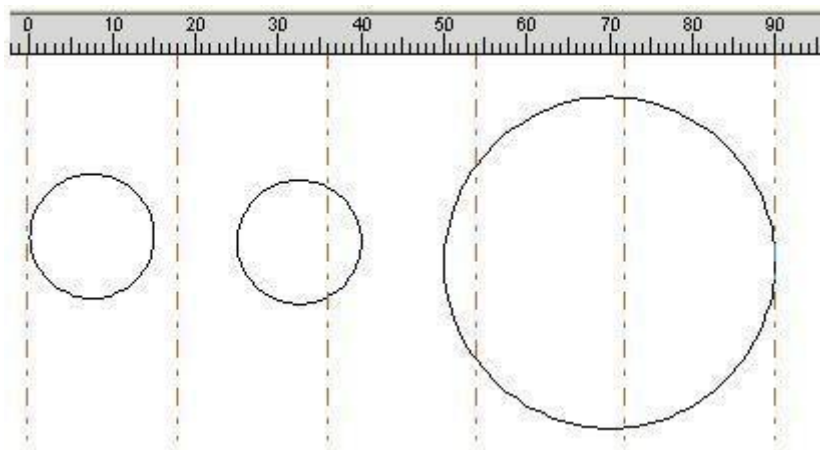


Figura 8-32 Marcação com divisão de força selecionada

Na Figura 8-31, os dois círculos à esquerda são menores que o tamanho da divisão e devem ser marcados sem divisão. O círculo à direita é maior que o tamanho dividido e foi dividido em três partes para marcar. Sem **forçar divisão** selecionada, os objetos menores que o tamanho da divisão serão marcados sem divisão e aqueles maiores que o tamanho da divisão serão divididos para marcar de acordo com o tamanho da divisão.

Na Figura 8-32, a figura inteira (três círculos) foi dividida em partes iguais para marcar. O objeto na borda dividida será dividido mesmo que seu tamanho seja menor que o tamanho dividido.

Force all split: Quando houver vários objetos na **lista de objetos**, todos os objetos serão processados como um todo de acordo com o tamanho da divisão. Os objetos menores que o tamanho dividido serão marcados primeiro, o restante que exceder o tamanho dividido será dividido para marcar.

Marcar por linha de divisão: após clicar, não será dividido de acordo com o tamanho fixo, será dividido de acordo com as linhas de divisão.

Clique no botão “parâmetro” para configurar os parâmetros do eixo de expansão. A caixa de diálogo aparece como na Figura 8-33.

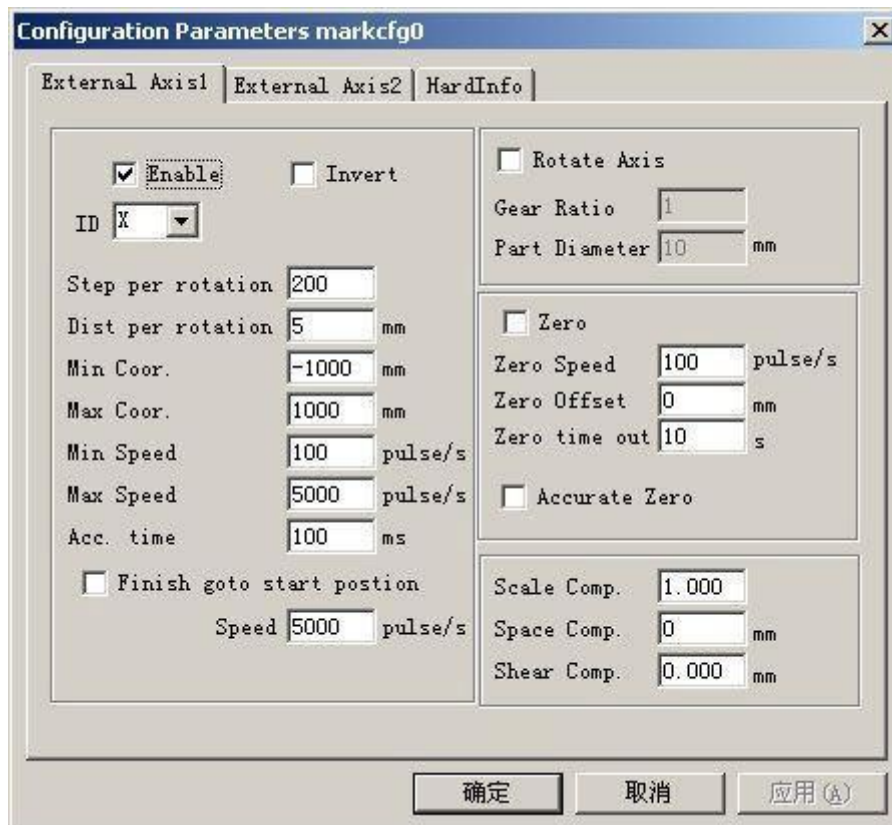


Figura 8-33 parâmetros de configuração do eixo de expansão

A definição de cada parâmetro:

Habilitar: Habilita o eixo de expansão atual.

ID: O eixo de expansão atual será usado como eixo X/Y/Z.

ID for X, a figura será dividida na direção X para marcar.

ID for Y, a figura será dividida na direção Y para marcar.

ID for Z, o eixo de expansão se moverá para a posição designada para marcar.

Pulsos por rodada: O pulso numera cada rodada que o eixo de expansão gira. Podemos calculá-lo através da seguinte fórmula:

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

Lá em:

X denota **Pulsos por rodada**.

N denota o ângulo de passo do motor de passo.

n denota micro-passo definido pelo driver do motor de passo.

Min coor: As coordenadas lógicas mínimas do eixo de expansão. Quando a coordenada do eixo de expansão do objeto for menor que as coordenadas mínimas, a mensagem de aviso aparecerá.

Max coor: A coordenada máxima do eixo de expansão. Quando a coordenada do objeto do eixo de expansão for maior que as coordenadas lógicas máximas, a mensagem de aviso aparecerá.

O valor da coordenada tem relação com o espaço de movimento efetivo e a direção de movimento da mesa de trabalho. por exemplo:

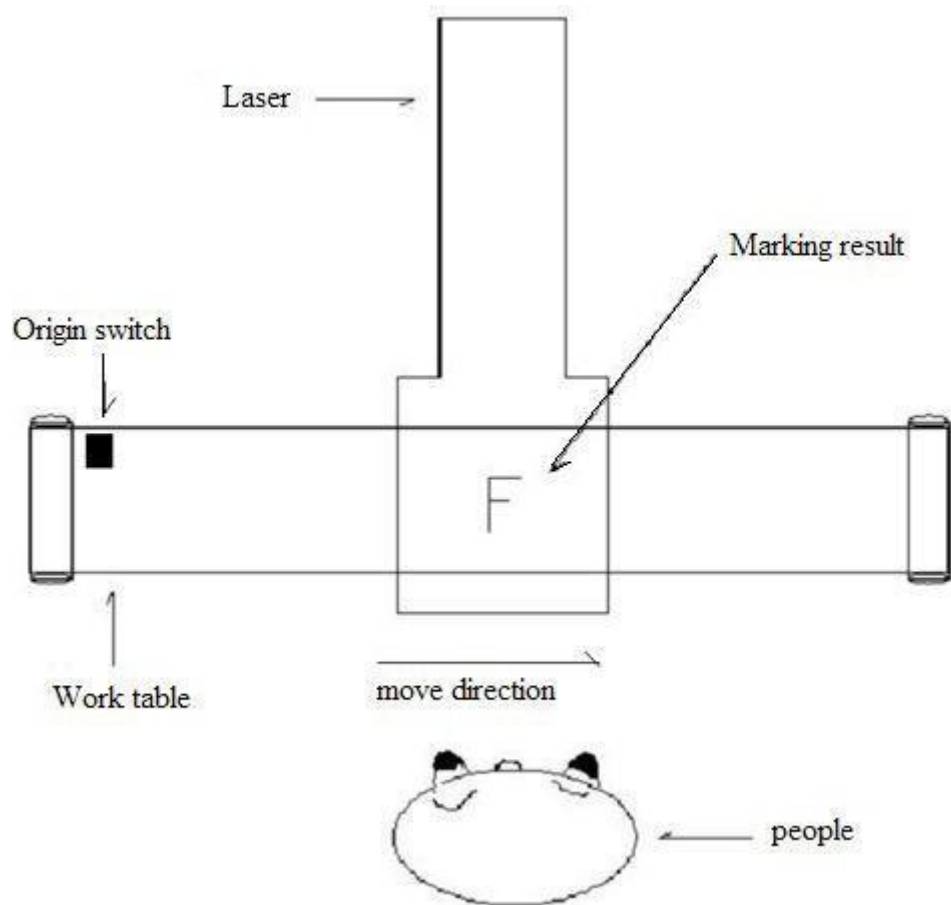


Figura 1

Conforme a fig1, o comprimento da mesa de trabalho é de 200mm, a direção do movimento é da esquerda para a direita, o ponto de origem é do lado esquerdo. A distância de movimento efetiva é de 200mm, então Min coor é -200, Max coor é 0.

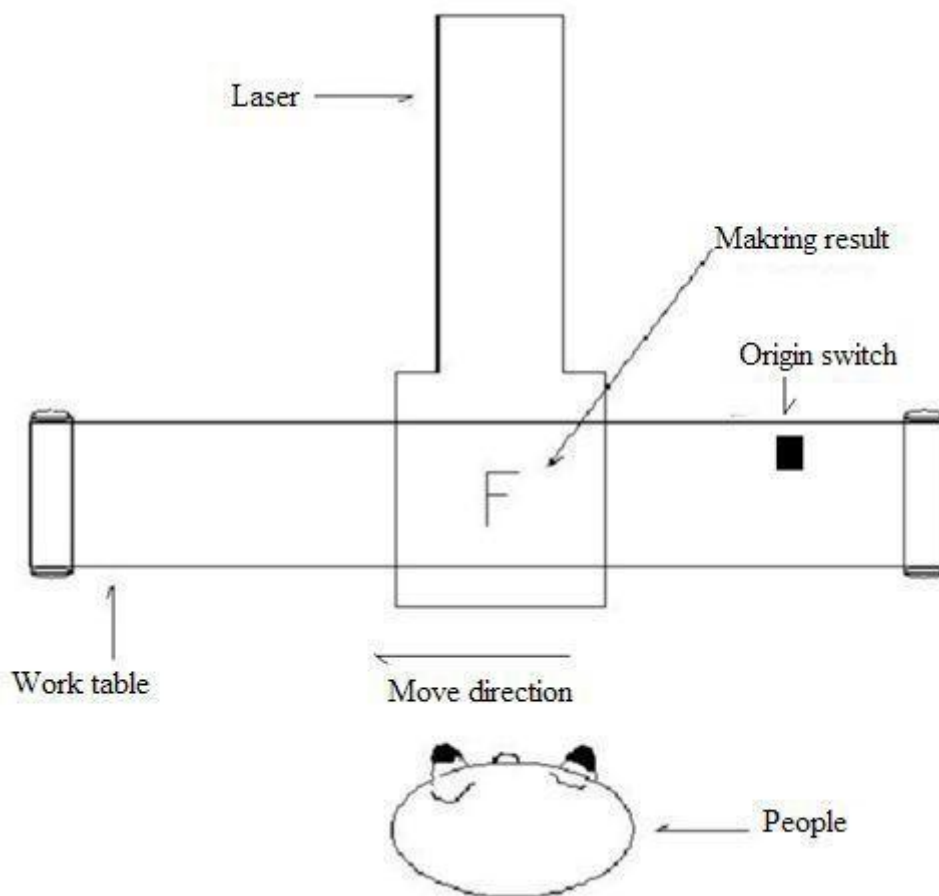


Figura 2

A direção do movimento é da direita para a esquerda, o interruptor de origem está no lado direito, a distância de movimento efetiva é de 200 mm, então Min coor é 0, Max coor é 200.

Se o ponto de origem estiver em outra posição, considere-o adequadamente.

Velocidade mínima: a velocidade de rotação mínima do eixo de expansão.

Velocidade máxima: a velocidade máxima de rotação do eixo de expansão.

Ace. time: Tempo de aceleração necessário quando o eixo de expansão se move da velocidade mínima para a velocidade máxima.

Ir para a posição inicial após terminar: O eixo de expansão voltará à posição inicial após o marcador de acabamento.

Velocidade : A velocidade do eixo voltando à posição inicial após o marcador de acabamento.

Eixo de rotação: Selecione-o, indica que o eixo de expansão atual é o eixo de rotação. A forma de movimento é a rotação; caso contrário, indica processamento de conteúdo plano ou processo de localização do eixo Z.

Relação de engrenagem: Eixo de conexão do motor elétrico, a relação de redução é uma. Se houver redução de configuração, a taxa de redução está reduzindo a relação de configuração.

Diâmetro da peça: A peça de trabalho precisa marcar atualmente. Se o eixo de expansão for um eixo de rotação, o diâmetro da peça, um parâmetro importante para contar a distância do movimento, deve ser preenchido com precisão.

Zero: Se o eixo de expansão atual tem sinal zero. Quando o eixo de expansão não habilitou o sinal zero, não pode configurar coordenadas absolutas. Portanto, a marcação de um conjunto de

peças requer o ajuste do local para que todos os processamentos permaneçam no mesmo local. Assim, o sistema toma o eixo de expansão como ponto de origem padrão antes do processamento. Depois de processar uma peça de trabalho, o sistema se moverá

eixo de expansão para trás. Desta forma, cada peça de trabalho será processada no mesmo local.

Speed of Go zero: a velocidade de movimento do eixo de expansão à procura de sinal zero.

Deslocamento zero: A distância de saída do eixo de expansão atual após descobrir o sinal zero.

Zero time out: Defina o tempo do eixo de expansão encontrando o ponto zero. Se ultrapassar, o sistema apresentará “horas extras”.

Zero Preciso : Quando selecionado, o eixo deve dar três sinais de zero no processo de go zero; e não está selecionado, o eixo só precisa de um sinal.

Compensação de escala: Refere-se ao coeficiente de escala da distância de movimento correspondente no eixo de expansão. Ajustar este parâmetro pode remover a separação e a superposição na conexão.

Compensação de espaço: Refere-se à compensação de espaço reverso, compensando o erro de espaço entre as marchas em movimento.

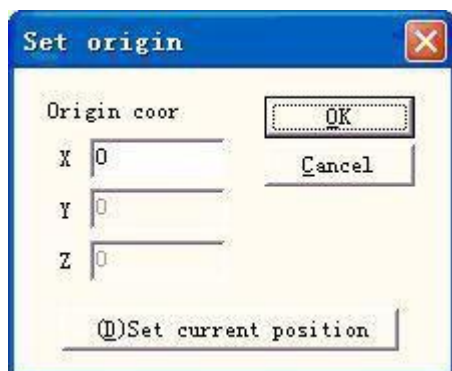
Compensação de cisalhamento: Quando a máquina faz uma taxa de erro maior, fenômenos de cisalhamento serão criados durante a marcação plana. Ajuste este parâmetro pode removê-lo.

Quando todos os parâmetros estiverem definidos, você pode clicar em “marcar” para processar.

Nota: 1. Use Corfile.exe para fazer toda a correção de linearidade, certificando-se da consistência do efeito.

2. Nível da mesa, rotação elétrica estável e modo de luz agradável são as chaves para marcar melhor efeito.

pos especial pode definir a posição para a qual o motor se move antes da marca. Apertando o botão "Posição especial" e defina as coordenadas da posição designada. Em seguida, pressione o botão “Movimento especial” e escolha 'Ir para posição especial', o motor irá para a posição que você definiu. Conforme mostrado na figura 8-34, figura 8-35:



Figura



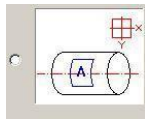
8-34 Figura 8-35

8.10 Marca do Projeto

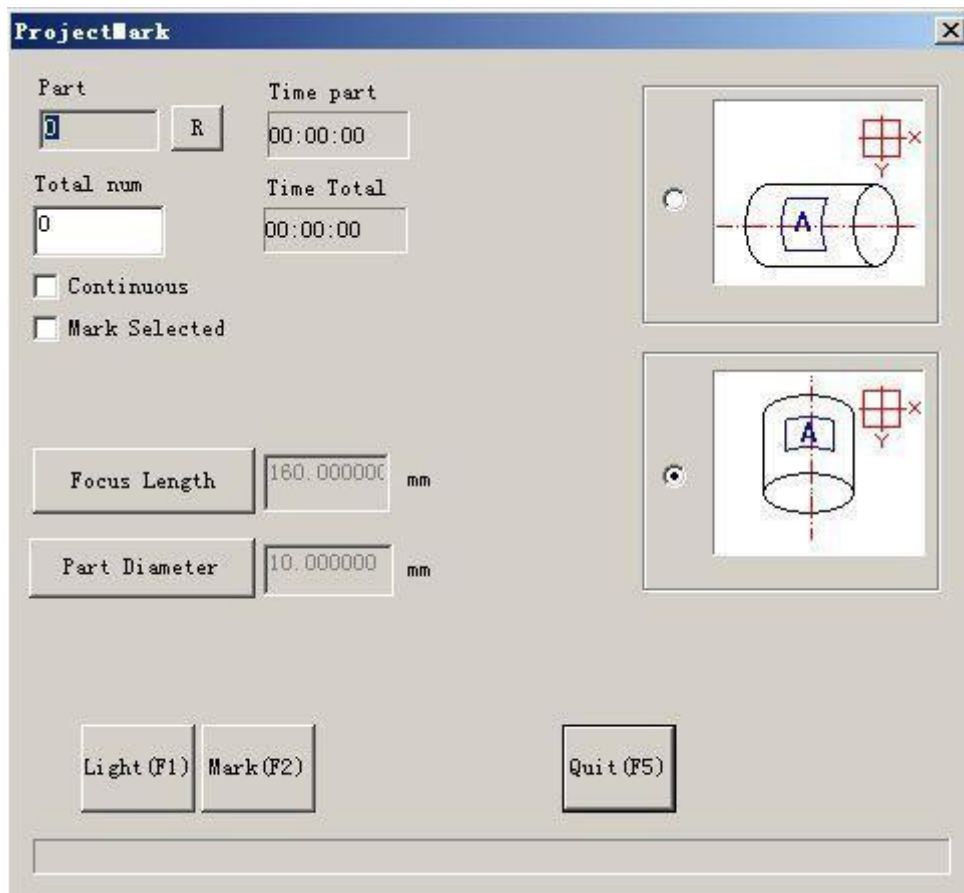
O usuário pode alterar a forma do objeto de marcação no software de acordo com a forma da

peça, para garantir que o resultado da marcação não seja distorcido na superfície do cilindro.

Diâmetro da peça : clique com o botão esquerdo do mouse sobre ele, aparecerá uma caixa de diálogo para inserir o diâmetro da peça. Comprimento do foco: clique com o botão esquerdo do teclado nele, aparecerá uma caixa de diálogo para inserir o comprimento do foco da lente F- θ . Observe : que os 2 parâmetros afetam diretamente o resultado da marcação



: significa a relação entre a cabeça de varredura e a superfície curva



Capítulo 9 Ajuda

9.1 Sobre o EzCad2

Uma caixa de diálogo “Sobre o EzCad2” aparecerá se os usuários selecionarem o comando “Sobre” como mostra a Figura 9-1. Esta caixa exibirá algumas informações sobre o software, por exemplo, a edição, o usuário autorizado e os direitos autorais. O nome do usuário também será incluído na caixa de diálogo.

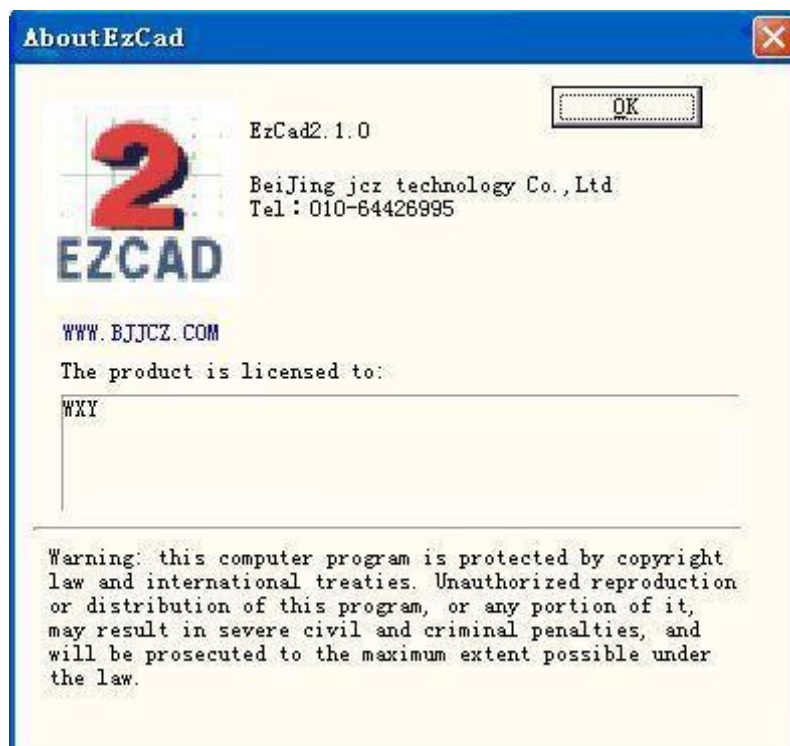


Figura 9-1 sobre EzCad2

Capítulo 10 Marcação

A Figura 10-1 é a Tabela de Propriedades de Marcação.

10.1 Lista de canetas

No EzCad2, cada arquivo de documento possui 256 canetas, numeradas de 0 a 255, e estão localizadas na parte superior da Tabela Propriedades de Marcação. Cada caneta corresponde a um grupo de parâmetros de marcação e o nome da base de parâmetros está após a cor.

: Este item indica que os objetos com o número da caneta selecionada serão marcados. Os usuários podem personalizar a cor clicando duas vezes no adesivo colorido.

: Este item indica que o objeto atual não foi marcado com um número de caneta e não será marcado.

Cor: a cor da caneta atual

Botão Aplicar Parâmetro: Os botões são mostrados na Figura 10-2

Quando pressionado o botão, o número da caneta do objeto atual será alterado para aquele que a cor representa.

Ao pressionar o botão direito do mouse, um menu de atalho aparecerá como mostra a Figura 10-3.

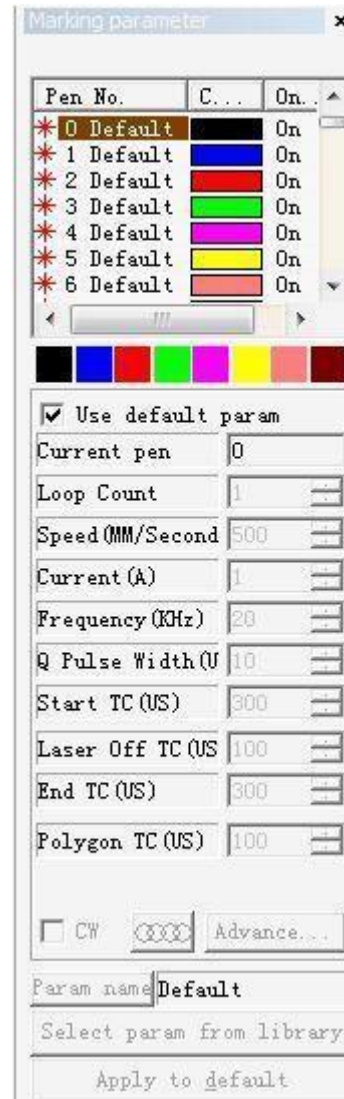


Figura 10-2 Botão para aplicar os parâmetros

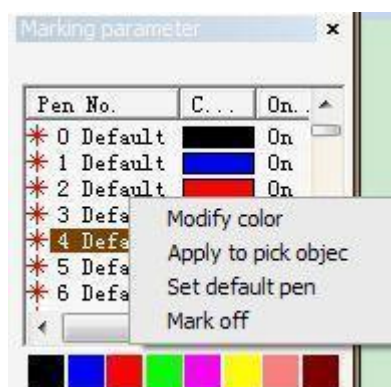


Figura 10-1 Tabela de propriedades de marcação

Figura 10-3 Menu de Atalho

10.2 Base de Parâmetros de Marcação

A Base de Parâmetros de Marcação é uma base preenchida com todos os parâmetros de marcação que já foram definidos pelos usuários. A Figura 10-4 é uma Lista de Parâmetros de Marcação.

YAG: YAG indica que o parâmetro de marcação atual é para máquina a laser YAG e, caso contrário, é para máquina a laser CO2.

Selecione o parâmetro da biblioteca: Ao pressionar este botão, uma caixa de diálogo aparecerá como mostra a figura 10-2-1. Podemos salvar o parâmetros para arquivos de disco ou para excluir parâmetros de arquivos.

Curr param Save As: “Curr param Save As” é usado para nomear o parâmetro de marcação atual no disco como o nome de outra base de parâmetro.

Excluir: para excluir o nome da base do parâmetro atual.

Aplicar ao padrão: salva todo o parâmetro atual para o nome de base do parâmetro “padrão”

Contagem de loop: tempos de loop para marcar um objeto

Velocidade: a velocidade de marcação atual

Potência/Corrente: No modo CO2, este item indica a porcentagem de potência do parâmetro de marcação atual, e 100% refere-se à maior potência do equipamento a laser. No modo YAG, este item indica a corrente do Q-switch.

Frequência: a frequência da máquina a laser no parâmetro de marcação

Largura do pulso Q: o tempo de alto nível do pulso Q se o equipamento a laser for máquina a laser Q-switch YAG

Iniciar TC: Quando o cabeçote de digitalização precisa executar um comando de marcação, os espelhos do scanner primeiro precisam ser acelerados até a velocidade de marcação definida. No início do movimento, o foco do laser se move muito lentamente, o que pode resultar em efeito de queima no ponto inicial. Para evitar isso, inserimos um atraso (**Start TC**) no início de cada comando de marcação. Quando o laser finalmente liga, os espelhos já atingiram uma certa velocidade. No entanto, se este valor for muito grande, a primeira parte do vetor será cortada. Também o valor negativo é suportado.

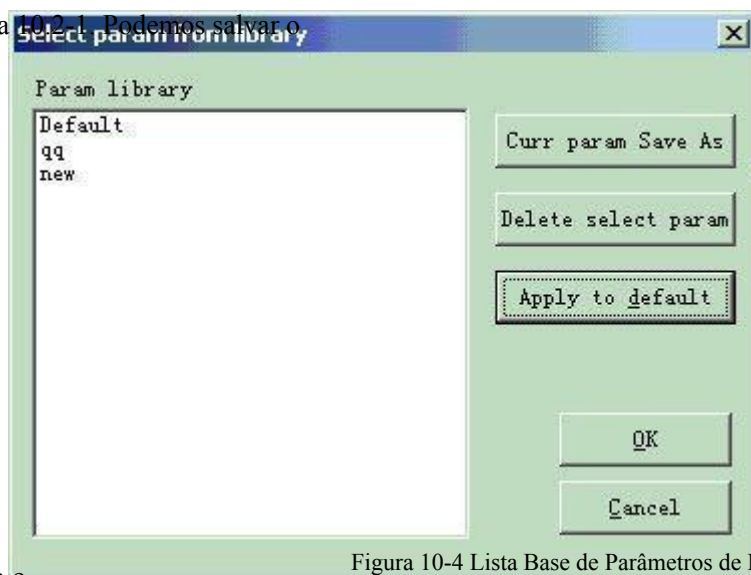


Figura 10-4 Lista Base de Parâmetros de Marcação

Laser Off TC : O tempo de atraso do desligamento do laser após o término da marcação. O tempo adequado pode eliminar o efeito de queima no final. Este valor não pode ser negativo.

End TC: O parâmetro **End TC** é usado para controlar quanto tempo o software aguardará no final de uma série de vetores. A espera é necessária porque o software está sempre "à frente" do hardware e deve esperar que o hardware se atualize. Este atraso se aplica ao final de todos os vetores nos quais o laser deve ser desligado após a execução.

Polygon TC: o parâmetro Polygon TC é usado para controlar quanto tempo o software aguardará nos pontos de conexão do vetor. A espera é necessária devido ao tempo de atraso entre a posição do software/DAC e a posição real do hardware/espelho. Este temporizador se aplica a todos os vetores cujo ponto final é também o ponto inicial do próximo vetor (pontos de conexão do polígono). Em outras palavras, este temporizador se aplica ao fim de todos os vetores em uma série de vetores conectados, exceto o último (o fim do último é controlado pelo parâmetro **End TC**). Os três pontos conectados em um quadrado ou os pontos de conexão intermediários em um círculo de polilinha são exemplos de pontos que o parâmetro **Polygon TC** pode afetar. O ponto inicial do quadrado é controlado pelo parâmetro **Start TC**. O último canto do quadrado é controlado com o temporizador **End TC**.

Clicar em “Avançado” abrirá uma caixa de diálogo de parâmetro avançado como mostra a Figura 10-5.

Advance mark param

Jump Speed	4000	MM/Sec
Min jump delay	10	US
Max jump delay	85	US
Max delay TC	10.000	MM

☐ Wobble	
Diameter	1.000 MM
Distance	0.500 MM

☐ End Add Points	
Count	1
Distance	0.010 MM
Time per	1.000 ms
Point Cycles	1

☐ Enable optimize mode	
Start length	0 MM
End length	0 MM
Break angle	89 Degree

Time per point	0.100 ms
☐ Vector point mode	
Pulse per point	1
☐ Yag Optimized mode	

OK Cancel

Figura 10-5

velocidade de salto: defina uma velocidade de salto do scanner para o parâmetro atual

Atraso de salto mínimo/atraso de salto máximo: defina o atraso de salto, toda vez que o salto terminar, o sistema aguardará um pouco e depois pulará na próxima vez. Este pequeno tempo é o atraso do salto. O tempo de atraso máximo ou mínimo depende do comprimento máximo do limite.

Comprimento máximo do limite: defina o comprimento mais longo que garante um bom resultado de salto.

Exemplo:

Para o atraso, quando o Max Delay TC é definido para 10 mm, o atraso de salto máximo é definido para 500 ms e o atraso de salto mínimo é definido para 100 ms. Quando a distância de salto real é de 12 mm, o atraso de salto é de 500 ms; Quando a distância de salto real é de 5 mm, o atraso do salto = $5/10 * (500-100) + 100 = 300$ ms. Quando a distância real do salto é maior que o atraso máximo TC, o atraso do salto é o atraso máximo do salto; quando a distância real do salto é menor que o máximo Delay TC, o atraso de salto é interpolação linear do atraso de salto máximo e atraso de salto mínimo;

ativar o modo de otimização: abra o modo de otimização.

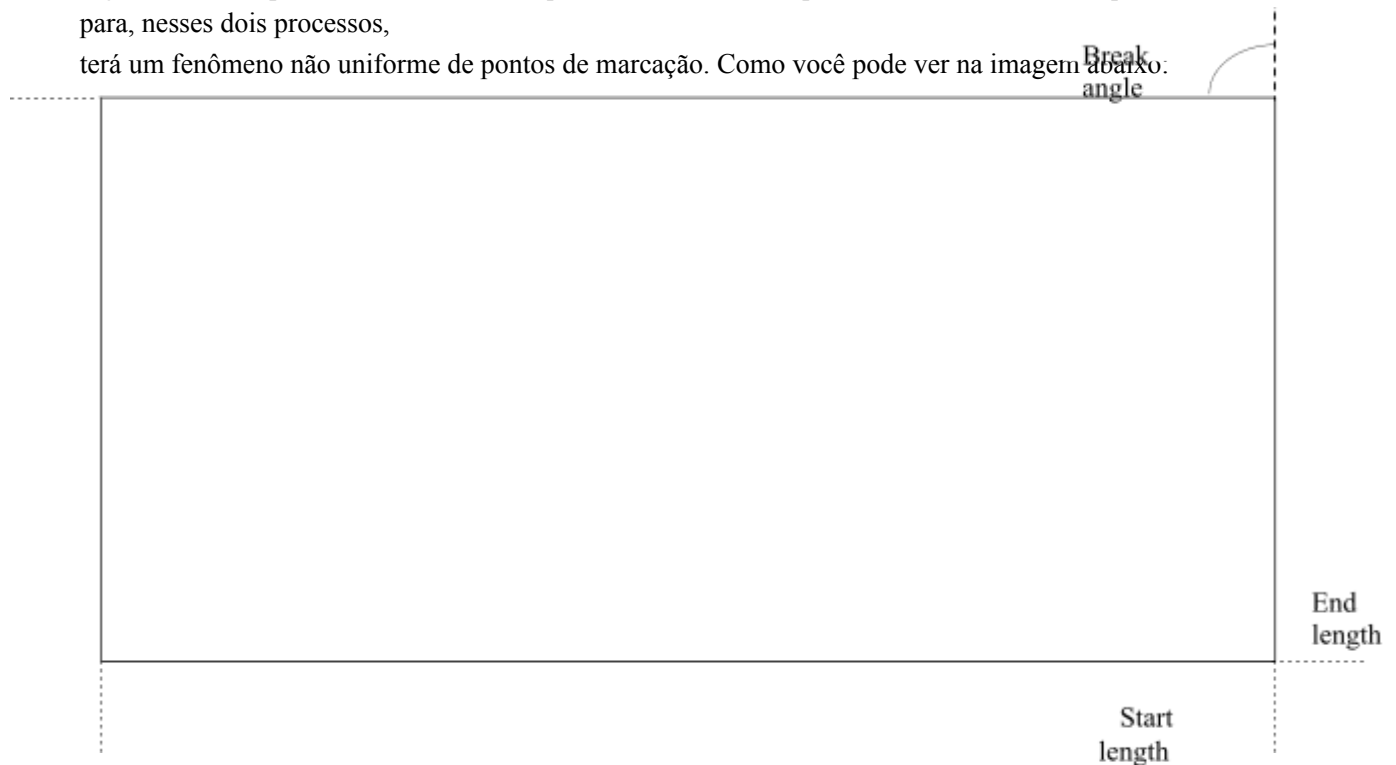
comprimento inicial : o comprimento de aceleração ao iniciar a marcação.

comprimento final: o comprimento de aceleração ao marcar o final.

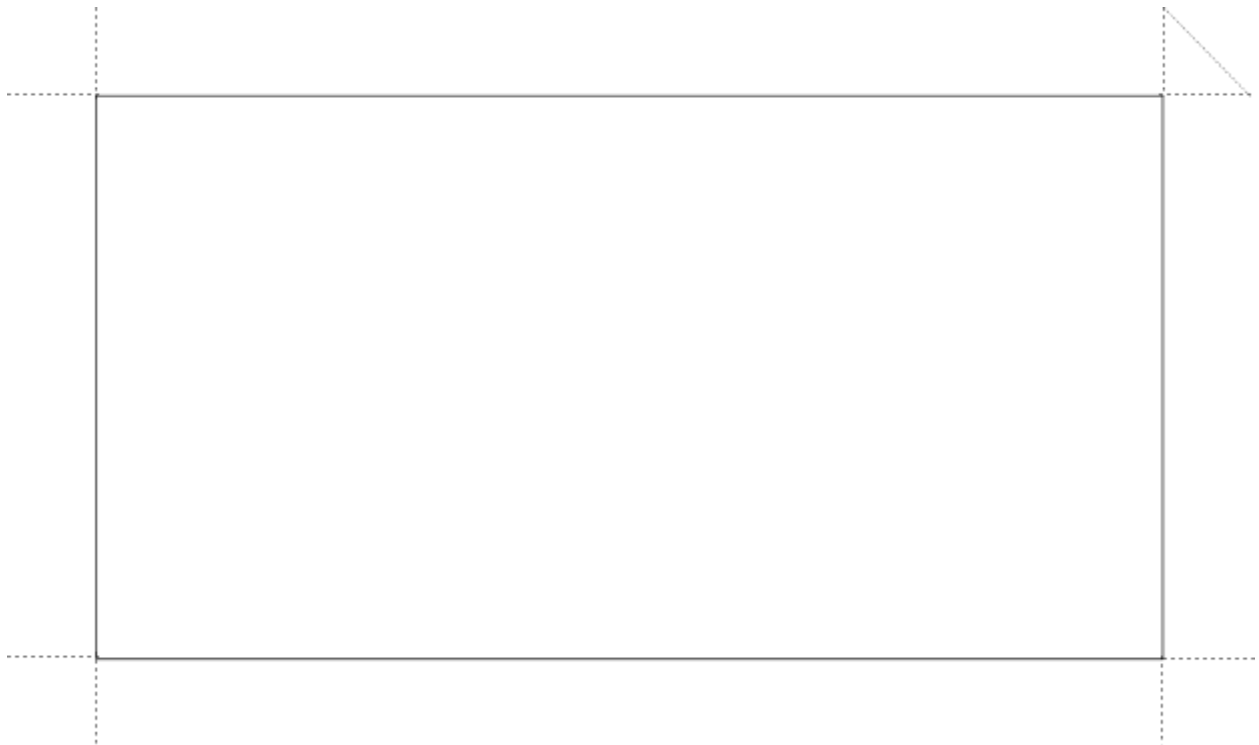
ângulo de quebra: defina o ângulo de quebra.

defina o comprimento inicial adequado e o parâmetro de comprimento final, pode remover pontos de marcação fenômeno não uniforme, , por exemplo, marcar um retângulo de 40X20, na verdade o galvo tem um processo de aceleração quando inicia, tem um processo de desaceleração quando para, nesses dois processos,

terá um fenômeno não uniforme de pontos de marcação. Como você pode ver na imagem abaixo:



A direção da seta significa a direção da marcação. Arco significa ângulo (acima é 90). Por exemplo, defina o ângulo de quebra para 89 graus, quando o ângulo de marcação for de 89 graus ou maior que 89 graus, você pode ver o resultado da marcação abaixo

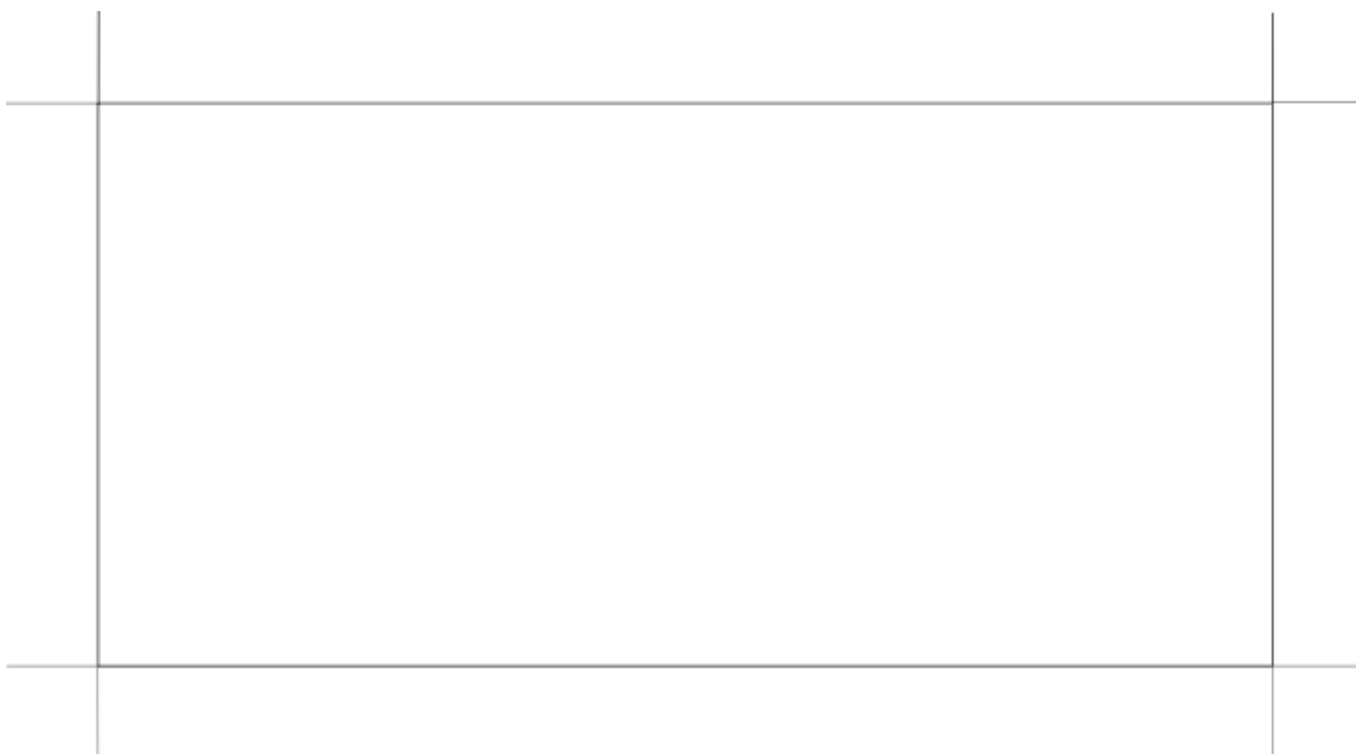


A linha imaginária é a faixa de luz quando o galvo se move (sem saída de laser).

A antiga linha quebrada é dividida em segmento de linha para marcar, a linha imaginária é a distância de aceleração ou distância de desaceleração, então com esse manuseio que otimizará o ponto profundo e o ângulo do arco no canto.

Atenção: o comprimento inicial e o comprimento final não devem ser muito grandes, esses dois parâmetros devem ser combinados para iniciar o TC e terminar o TC.

Se o TC inicial e o TC final forem todos 0, o resultado da marcação é o seguinte:



Wobble: ficará em negrito quando você marcar a linha singlet e precisar que ela fique em negrito. Vai economizar tempo.

Diâmetro: o diâmetro do círculo espiral durante a marcação em espiral, significa a largura da linha com o modo de oscilação.

Distância: a distância do centro entre dois círculos ao marcar em espiral. Valor muito grande fará sombreamento, valor muito pequeno fará muito tempo de marcação.

End add points: é usado para laser YAG, fixa a luz no final. O software adiciona os pontos no final da caneta, mas não adiciona o objeto.

Contagem: a contagem de pontos.

Distância: a distância entre os pontos.

Tempo por: o tempo de marcação de cada

ponto. **Ciclos de pontos:** o número de

marcação de cada ponto.

Tempo por ponto: Este parâmetro é usado para definir o tempo de marcação se houver objetos de ponto.

Modo de ponto vetorial/Pulso por ponto: Marcar o gráfico vetorial usando o modo de ponto e forçar o número do pulso enquanto marca cada ponto

Modo de otimização YAG: Ao marcar no material de alta reflexão usando o laser YAG, otimize a aritmética da hachura. Nota: a função é usada para resolver as linhas irregulares ao marcar no material de alta reflexão usando o laser YAG. Se você quiser usar esta função, você deve conectar o sinal PWM ao sinal modulado de pulso do Q-switch.

Agora vamos colocar em prática:

Marque um retângulo com tamanho 40×20 e preencha-o com os seguintes parâmetros: **Mark Contour/ Edge offset =0 / Line Distance =1.0 /Hatch Angle = 0 / Hatch Unidirecional**

Defina os parâmetros de marcação assim:

Nome do parâmetro: XX o nome que os usuários personalizam (fácil de entender o que significa.);

Contagem de loops: 1;

Velocidade de marcação: XX a velocidade que os usuários precisam;

Velocidade de salto: XXX a velocidade de salto que os usuários personalizam (Sugere-se usar 1200 –2500.);

Porcentagem de potência: 50%;

Frequência: 5KHZ;

Iniciar TC: 300;

Fim TC: 300;

Polígono TC: 100;

Posição de salto TC:

1000; Distância de salto

TC: 1000; Compensação

final: 0;

Ace. Distância: 0;

Pode haver vários resultados para marcar este retângulo hachurado.

Caso #1: As linhas de hachura e a borda são separadas. (Figura 10-6) Isso ocorre porque o valor de **TC inicial** é muito grande e precisa ser menor.



Figura 10-6 Caso #1

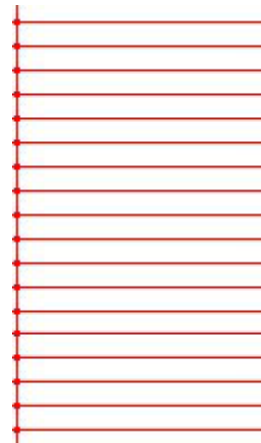


Figura 10-7 Caso #2

Caso #2: As linhas de hachura e a borda são cruzadas (efeito burn-in). (Figura 10-7) Isso ocorre porque o valor de **TC inicial** é muito pequeno e precisa ser maior.

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

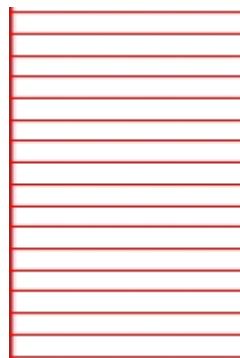


Figura 10-8 Caso #3

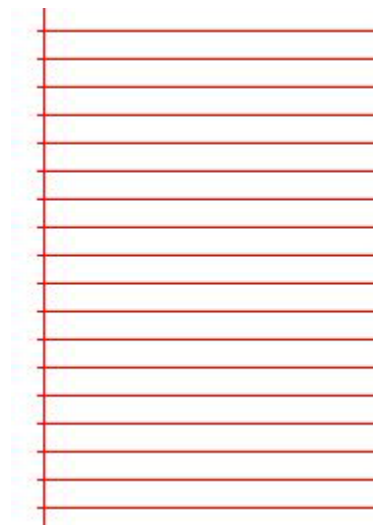


Figura 10-9 Caso #4

Diferentes fabricantes usam diferentes fontes de Laser e scanner (gavlo), então os desempenhos também são diferentes. Às vezes, no entanto, quando os usuários modificam o **Start TC**, as linhas de hachura e a borda não podem ser sobrepostas. Aqui os usuários precisam definir o parâmetro de **distância de acesso (valores de 0,05 a 0,25)**. Mas isso pode causar o 4º caso: as linhas de hachura estão além da borda, como mostra a Figura 10-9. Os usuários podem aumentar o valor de **TC inicial** ou diminuir o parâmetro de **distância de acc**, e se os dois parâmetros forem bem ajustados, haverá um resultado perfeito.

- Ajustar **TC Final**:

Ainda marque o retângulo hachurado mencionado acima

Aqui estão três casos possíveis sobre as linhas de hachura e as posições relativas da borda.

Caso #1: As linhas de preenchimento e a borda são separadas, como mostra a Figura 10-10. Isso ocorre porque o **TC final** é muito curto e os usuários precisam aumentá-lo.



Figura 10-10 Caso #1



Figura 10-11 Caso #2

Caso #2: Efeito Burn-in como mostra a Figura 10-11. Isso ocorre porque o **End TC** é muito longo e os usuários precisam encurtá-lo.

Caso #3: Resultado perfeito como mostra a Figura 10-12.

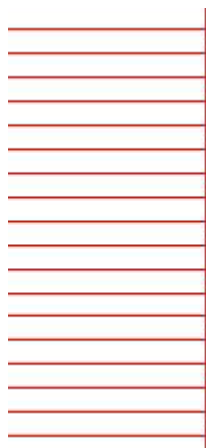


Figura 10-12 Caso 3

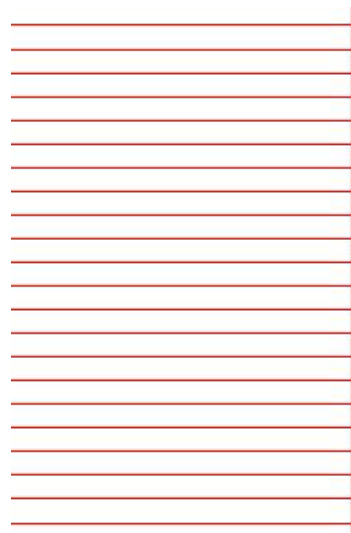


Figura 10-13 Caso 4

Diferentes fabricantes usam diferentes fontes de laser e scanner (gavlo), então os desempenhos também são diferentes. Às vezes, no entanto, quando os usuários modificam o **End TC**, as linhas de hachura e a borda não podem ser sobrepostas. Aqui os usuários precisam definir a **compensação final** (valores de 0,05 a 0,25). Mas isso pode causar o 4º caso: as linhas de hachura estão além da borda, como mostra a Figura 10-13. Os usuários devem abaixar o **End Compensate** para alcançar o resultado perfeito.

- Ajustar a **posição de salto TC** | **TC de distância de salto**:

Abaixo estão as etapas de ajuste:

Defina os valores dos dois itens Jump TC (valor de TC de posição e valor de TC de distância) como 0 e marque o retângulo.

Se o segmento inicial e o segmento final da linha de hachura estiverem dobrados, os usuários precisam aumentar os dois valores do Jump TC até que não apareça nenhuma dobra.

Nota: O Jump TC é muito grande pode influenciar na eficiência da marcação. O scanner (gavlo) tem melhor desempenho, quanto menor for o valor dos dois Jump TC's.

- **Ajustar TC do polígono:**

Se marcar um retângulo com tamanho 40×20, você poderá encontrar três resultados possíveis sobre os cantos do retângulo:

Caso #1: Como mostra a Figura 10-14, ele é alterado para ângulo de arco que deve ser ângulo reto, e isso ocorre porque o **Polygon TC** é muito curto, aqui os usuários precisam aumentar o valor.



Figura 10-14 Caso #1



Figura 10-15 Caso #2

Caso #2: Como mostra a Figura 10-15, embora o ângulo reto seja o que deveria ser, o canto do ângulo é marcado de forma pesada, e isso ocorre porque o Polygon TC é muito longo, aqui os usuários precisam diminuir o valor.

Caso #3: Como mostra a Figura 10-16, é um ângulo reto e não há marcações pesadas. Este é o resultado que queremos.



Figura 10-16 Caso nº 3

Quando terminar de configurar esses parâmetros, você pode começar a marcar. É recomendado que

é melhor os usuários não modificarem os parâmetros que foram bem ajustados. Se eles fossem alterados, o resultado também seria alterado.

Os usuários podem usar a mesma maneira para definir outros parâmetros e salvá-los na lista de parâmetros. Ao fazer isso, os usuários podem reduzir os trabalhos repetidos e aumentar a eficiência do trabalho.

10.3 Barra de controle de marca

A Barra de Controle de Marca está localizada na parte inferior da janela da interface principal, como mostra a Figura 10-17.

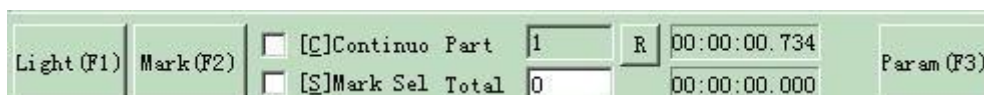


Figura 10-17 Barra de controle de marca

Luz: Este item é usado para marcar a moldura do objeto sem saída de laser para que os usuários sejam convenientes para orientar a peça de trabalho. Esta função está disponível nas máquinas a laser que possuem luz guia.

A tecla “F1” é a tecla de atalho desta função para o show de luz guia.

Marcar: para executar a marcação

A tecla “F2” é a tecla de atalho desta função.

Contínuo: marca os objetos repetidamente até que o usuário pare

a marcação **Marcar Selecionado:** somente os objetos

selecionados seriam marcados **Parte:** o total conta que o comando de marcação foi executado

Total: O total conta que o comando de marcação deve ser executado. O valor diminuiria 1 automaticamente depois que o comando de marca fosse executado a cada vez. Não está disponível no modo de Marcação Contínua. Quando em processo de marcação, se o número do valor for maior que 1, a operação de marcação não será interrompida até que o número de marcação seja 0.

Parâmetro: parâmetro da máquina

A tecla “F3” é a tecla de atalho desta função.

10.4 Parâmetros da máquina

10.4.1 Parâmetro de campo

Veja a Figura 10-18

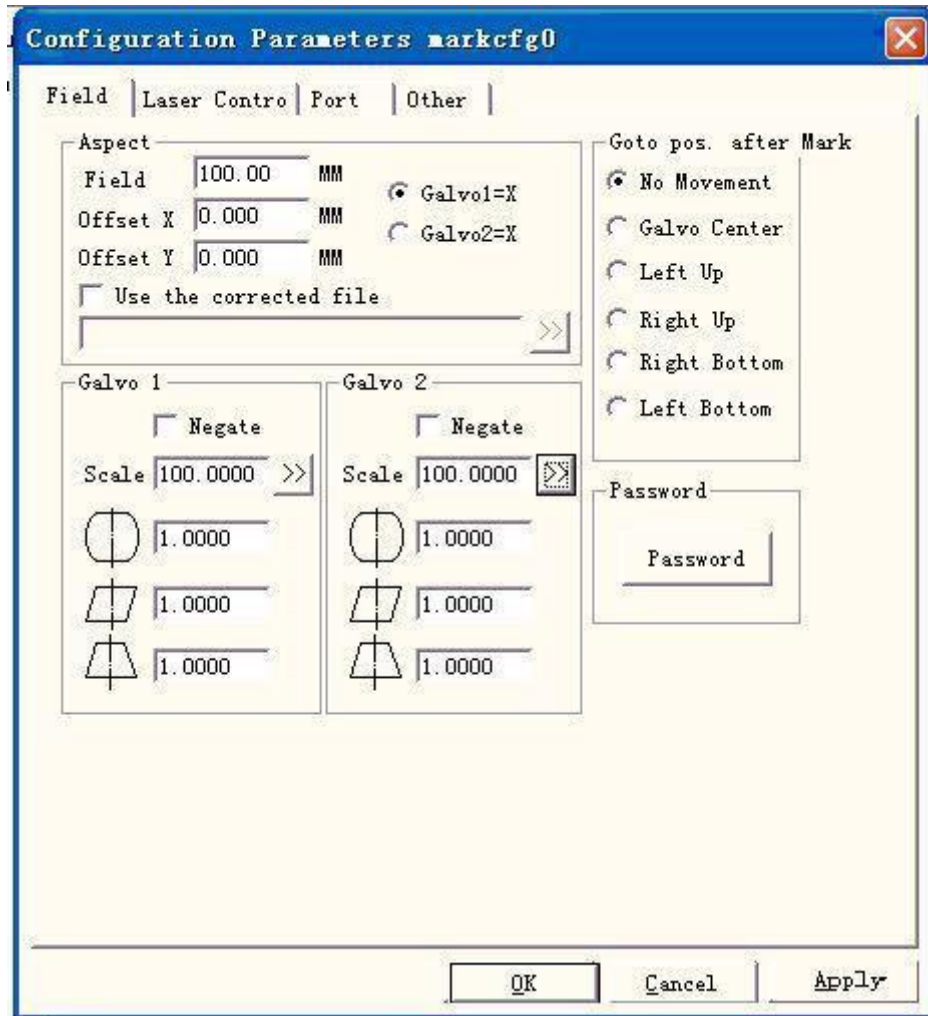


Figura 10-18 Parâmetro de área

Campo: o maior alcance para marcação

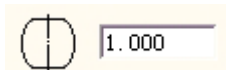
Gavlo 1=x: a trilha de gavlo 1 usada como o eixo X

Gavlo 2=x: a trilha do gavlo 2 usada como o eixo X

Offset X: A distância de deslocamento na direção X da cabeça de varredura. **Deslocamento Y:** A distância de deslocamento na direção Y do cabeçote de varredura.

Use o arquivo corrigido: Use o arquivo de correção gerado pelo nosso software CorFile.exe.

Negar: a direção oposta do gavlo atual



Este item refere-se ao coeficiente de correção distorcional, e o valor padrão é 1,0 (intervalo de 0,875 – 1,125). Se o seu design for como mostra a Figura 10-19, mas a marcação trabalhar for Figura 10-20 ou Figura 10-21, você terá que aumentar o coeficiente na direção do eixo X para Figura 10-20 e diminuir o coeficiente na direção do eixo X para Figura 10-21.

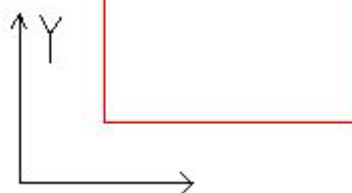


Figura 10-19 Seu Projeto

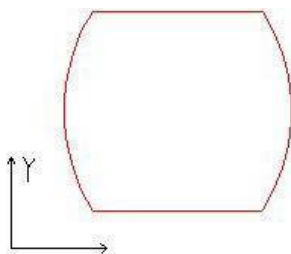


Figura 10-20 Trabalho Marcado

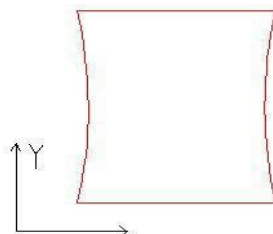


Figura 10-21 Trabalho Marcado



Este item indica o coeficiente de correção do paralelogramo e o padrão é 1,0 (intervalo de 0,875 – 1,125). Se o seu projeto é como mostra a Figura 10-19, mas o trabalho marcado é a Figura 10-22, você terá que ajustar este parâmetro para corrigi-lo.

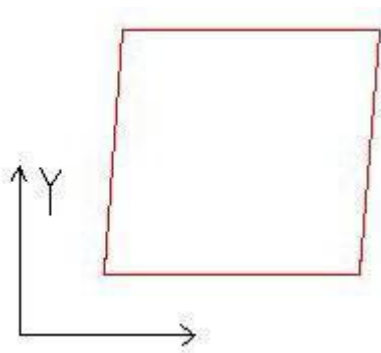


Figura 10-22 Trabalho Marcado

Escala: Refere-se ao percentual flexível, e o padrão é 100%. Este parâmetro será ajustado quando o tamanho de corte marcado for diferente do tamanho da configuração. Se o tamanho do trim for menor que o projetado, os usuários podem aumentar este parâmetro; se o tamanho da

guarnição for maior do que o projetado

one, os usuários podem diminuir este parâmetro.

Nota: Se houver algumas distorções com o Laser scanner (gavlo), os usuários devem primeiro ajustar as distorções e depois a porcentagem de flex.

Ao definir a escala, podemos pressionar o botão , e uma caixa de diálogo aparecerá exatamente como na figura 10-23.

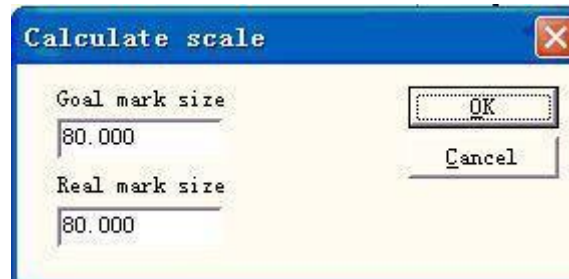


Figura 10-23 Defina a escala

marca de meta: o tamanho definido no software.

Tamanho real da marca: o tamanho medido do objeto que foi marcado na peça de trabalho. O software calculará a escala automaticamente de acordo com esses dois valores.

Depois da marcação Ir para: O gavlo salta para a posição indicada ao terminar a marcação

senha: depois de definir a senha, devemos inseri-la para entrar na caixa de diálogo Param.

10.4.2 Parâmetro de controle a laser

Veja a Figura 10-24:

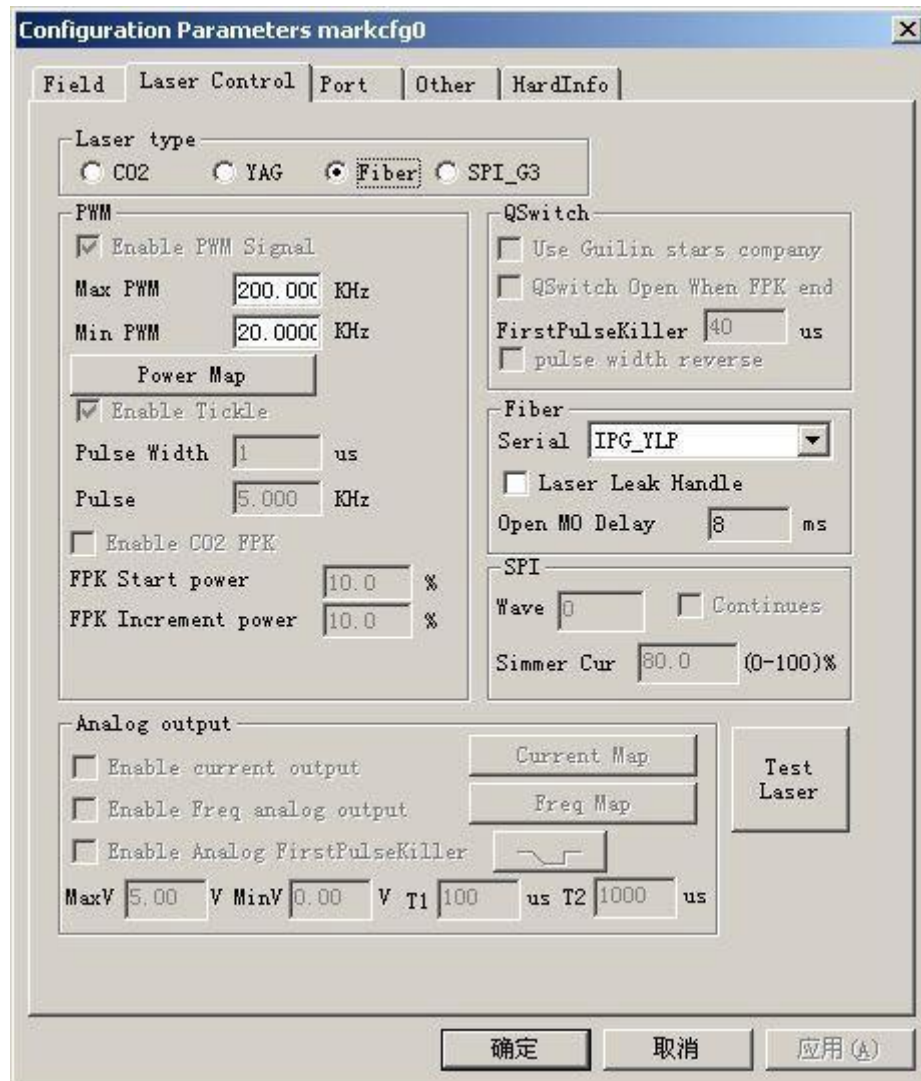


Figura 10-24 Parâmetro do Laser

Tipo de laser:

Co2: Indica que o tamanho atual do laser é laser de Co2.

YAG: Indica que o tamanho atual do laser é YAG laser.

Fibra: Indica que o tamanho atual do laser é laser de fibra. **SPI_G3:** Indica que o tamanho atual do laser é o laser SPI. Nota: esta função suporta apenas o cartão de controle USBLMC.

PWM:

Habilitar sinais PWM: O sinal PWM será emitido do cartão de controle

Máx. PWM freq: a frequência máxima dos sinais PWM

Habilitar Tickle: Deixe os sinais de pré-ionização ativos para algumas fontes de laser de CO2.

Largura de pulso: a largura de pulso dos sinais de pré-ionização

Período de pulso: a frequência dos sinais de preionização

Use o driver do Q-switch digital: Esta função é para o Q-switch digital. Se verificar esta função, as portas de saída 1 e 2 não podem ser aplicadas em outra finalidade. Este modo é projetado principalmente para o driver Digital Q de Guilin Xingchen

Q-switch aberto quando FPK End: Se marcado, o sinal de modulação do Q-switch começará

pulsando após o atraso do FPS ter expirado. Caso contrário, a pulsação do interruptor Q começa no final do atraso Start TC e coincidentemente com o início do sinal FPK.

First Pulse Killer (FPK): o tempo de duração da primeira supressão de pulso

Largura de pulso reversa: Inverte o sinal PWM. Veja a figura 10-25

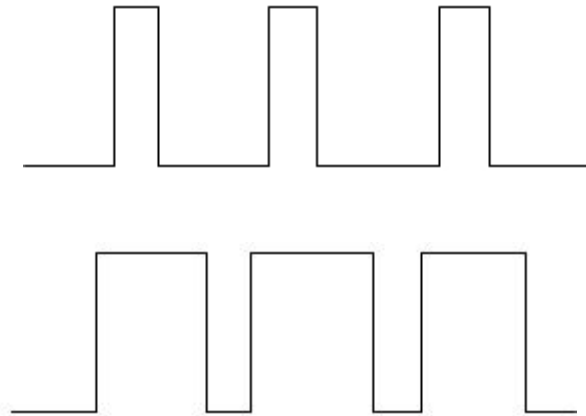


Figura 10-25 largura de pulso reversa

Habilitar saída analógica de potência: Habilite o cartão de controle para emitir o sinal analógico usado para controlar a potência do laser.

Mapeamento de energia: Esta é a função de correção de energia, usada para definir as porcentagens de energia do personalizado e do correspondente, como mostra a Figura 10-26. Se a porcentagem de energia personalizada não estiver nas telas da caixa de diálogo Energia, o sistema selecionará os valores da margem de linearidade.

Ativar Saída Analógica de Frequência: Ative o cartão de controle para emitir o sinal analógico usado para controlar a frequência do Q-Switch

Mapeamento de Frequência: Esta é a função de correção de frequência, usada para definir as porcentagens de frequência do personalizado e do correspondente, como mostra a Figura 10-27.

Ativar CO2 FPK: pode eliminar o efeito de queima no início.

Ativar modo de pulso de CO2: Quando selecionado, a distância do ponto aparecerá no parâmetro e o software calculará a velocidade de varredura de acordo com a configuração. Os pontos de marcação atenderão à configuração com esta velocidade.

Power

Power (%)	Real Ratio (%)
0	10
10	15
20	20
30	30
40	40
50	50
60	60
70	70
80	80
90	90
100	97

OK Cancel

Figura 10-26 Caixa de diálogo Power Map

Frequency

Frequency (KHz)	Real Ratio (%)
0.00	10
2.00	15
4.00	20
6.00	30
8.00	40
10.00	50
12.00	60
14.00	70
16.00	80
18.00	90
20.00	97

OK Cancel

Figura 10-27 Caixa de diálogo Frequency Map

Habilitar Analog First Pulse Killer:

Max: Tensão máxima do FPK analógico. **Min:** Tensão mínima do FPK analógico.

T1: Tempo em que o sinal FPK muda de tensão máxima para tensão mínima, ou reverso.

T2: Se o intervalo de tempo entre o laser desligado e o laser ligado for menor que T2, o FPK não produzirá.



: A direção que o FPK muda.

Sobre o T1 e T2 podemos ver a figura 10-28:

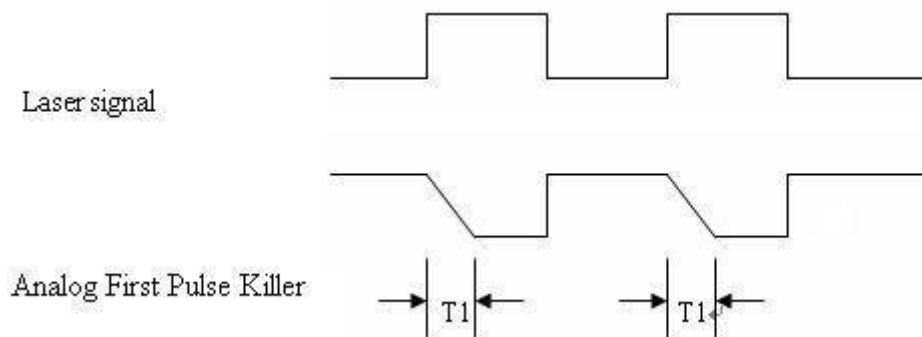
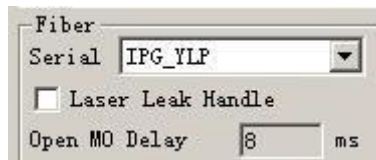


Figura 10-28



Depois de selecionar a fibra, o tipo de laser de fibra aparecerá à direita, por exemplo, ipg, ipgm, quantel, raycus, e a faixa de frequência correspondente e o atraso MO aparecerão

Laser de teste

É usado para testar se o laser está funcionando normalmente ou não. Pressione o botão “teste laser” apresentando a caixa de diálogo mostrada no gráfico 10-29:

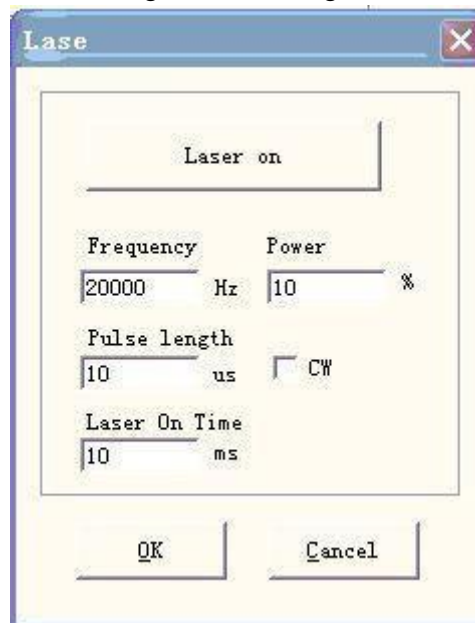


Figura 10-29 Caixa de diálogo Testar laser

Preencha a frequência, potência, largura de pulso e laser na hora e clique em “Laser on”.

Depois disso, o LASER abre e fechará quando atingir a hora marcada.

10.4.3 Parâmetro da porta

O parâmetro da porta do equipamento é mostrado no gráfico 10-30:

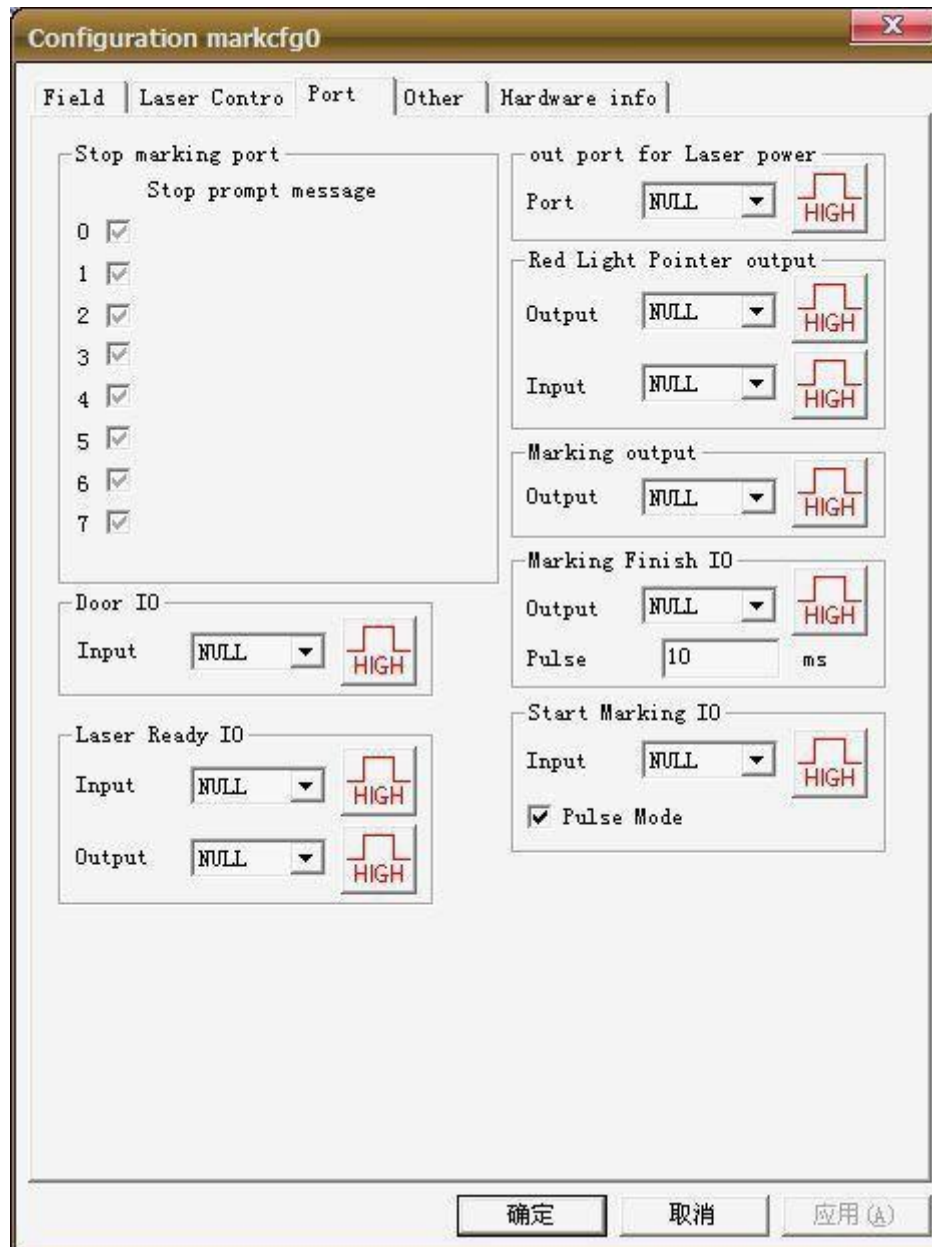
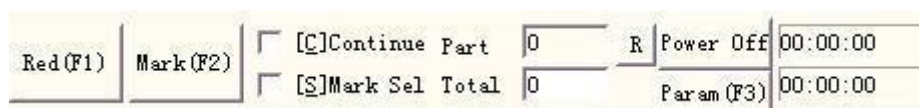


Figura 10-30 Caixa de Diálogo de Parâmetro da Porta

Stop Marking Input Port: Quando em processo de marcação, se o sistema detectar que há um sinal de entrada correspondente, a operação de marcação atual será encerrada e avisará os usuários com informações de erro.

Porta de saída para alimentação do laser: A porta pode ser usada para controlar a fonte de alimentação do laser. Se você definir esta porta, há um botão 'Desligar' exibido na barra de



marcação, veja a figura

E/S do indicador de luz vermelha: O sistema emitirá alto nível para a porta de saída designada quando a luz guia for exibida.

Marcação IO: A porta designada produzirá tensão de alto nível (compatível com TTL) durante a marcação.

Start Mark IO: No estado inativo, o software iniciará a marca se detectar a tensão de alto nível do

o porto designado

Modo Pulso: Marcar esta opção significa que o soft recebe o sinal de partida como modo de pulso, caso contrário, é como modo de nível.

10.4.4 De outros

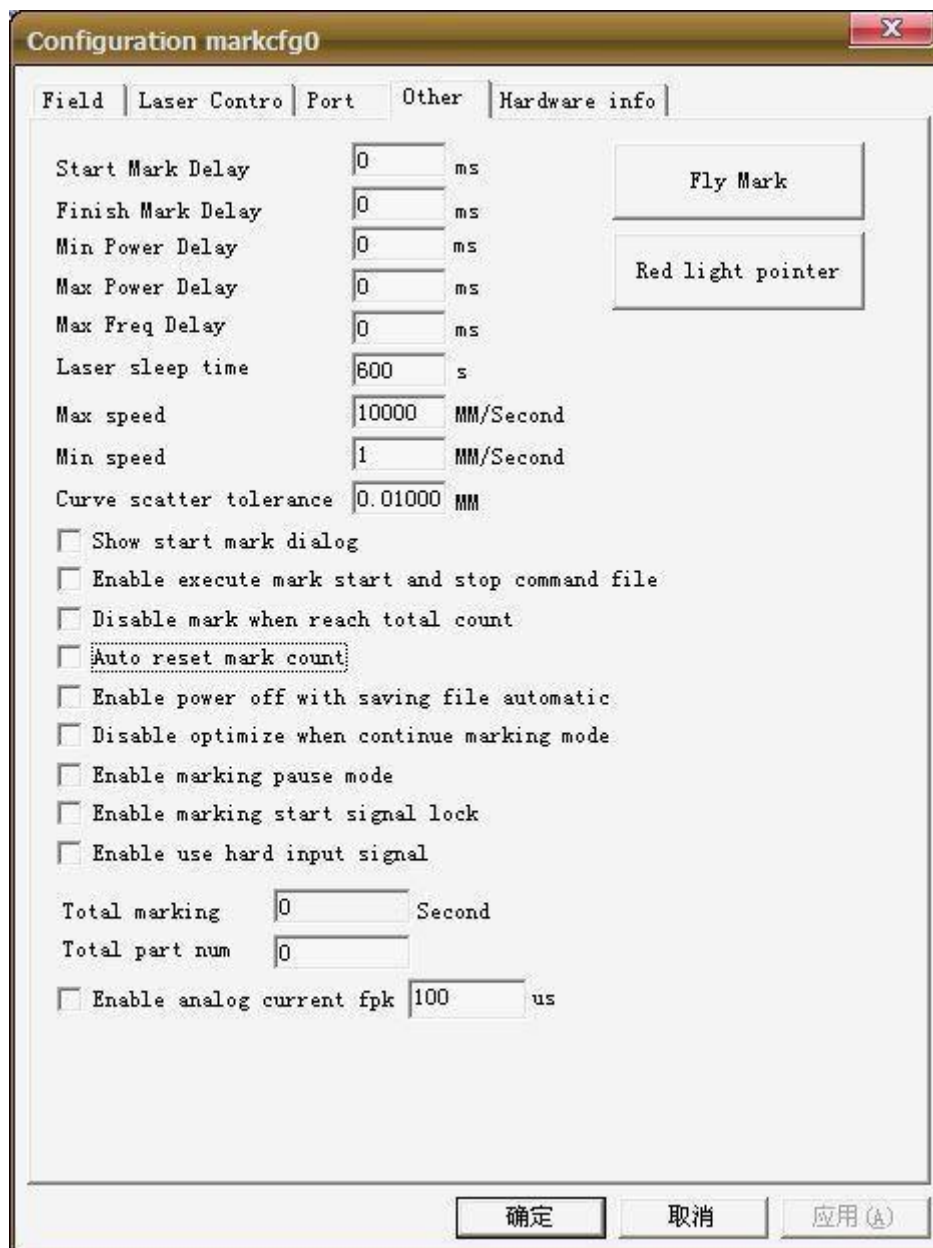


Figura 10-31 Caixa de diálogo de outro parâmetro

Atraso da Marca Inicial: O atraso antes da marcação.

Atraso da Marca de Finalização: O atraso após a marcação

Máx. Power Delay: O atraso máximo quando a potência do laser é alterada de 0% para 100% durante a marcação. Quando o alcance da potência é alterado para menos de 100% durante a marcação, o tempo é menos proporcional ao valor máximo. Esta função é adequada para a fonte de alimentação a laser com velocidade de resposta lenta. Se a velocidade de resposta da fonte de alimentação do laser for muito rápida, este valor pode ser 0 ms.

Máx. Freq Delay: O mesmo que o atraso de potência máxima

Mostrar caixa de diálogo de marca de início: Sempre perguntou se marca antes da marcação

Habilitar executar marca iniciar e parar arquivo de comando: Quando a marca é iniciada e termina, é necessário executar primeiro um arquivo de comando.

Após habilitar esta função, ao iniciar a marcação, o sistema buscará o documento start.bat no software de conteúdo atual automaticamente e o executará; Após o término da marcação, o sistema buscará o documento stop.bat no software de conteúdo atual automaticamente e o executará.

O formato de documento bat é simples, ele pode usar o software de edição de texto (por exemplo: O bloco de notas, tablet e outros softwares) para direcionar a compilação. Bat é o documento de texto de código ASCII puro, ao todo tem 3 ordens.

1. A porta de entrada de exame ordena IN, por exemplo IN2=1 porta de entrada de exame do sistema de expressão 2, se IN2 é o nível alto para baixo realiza, caso contrário esperou que IN2 fique alto.
2. A porta de saída do estabelecimento ordena OUT, por exemplo OUT4=1, a porta de saída do estabelecimento do sistema de expressão 4 é os níveis altos.
3. O atraso de tempo ordena DELAY, por exemplo DELAY=1000, atraso de tempo do sistema de expressão 1000 milissegundos.

Contagem de marcas de redefinição automática: após a parada da marca, a contagem de marcas de redefinição do software é automática

Desabilitar marca quando atingir a contagem total: defina a contagem total, quando a quantidade for atingida, o software não continuará marcando.

Modo de marca de passo do usuário: Quando a marcação de acordo com o estabelecimento do movimento de menor distância de Galvo, atraso de tempo fixo após cada distância de movimento, esta função usa principalmente na forte potência do laser atingindo a profundidade, o atraso do passo é maior, as marcas de laser na posição de pausa profundamente.

Habilitar corrente analógica fpk: o tempo em que a corrente analógica é 0 antes da marcação.

Marca de mosca

Marque com linha de trabalho simultaneamente. Aperte o botão “fly mark” apresentando a caixa de diálogo mostrada no gráfico 10-32.

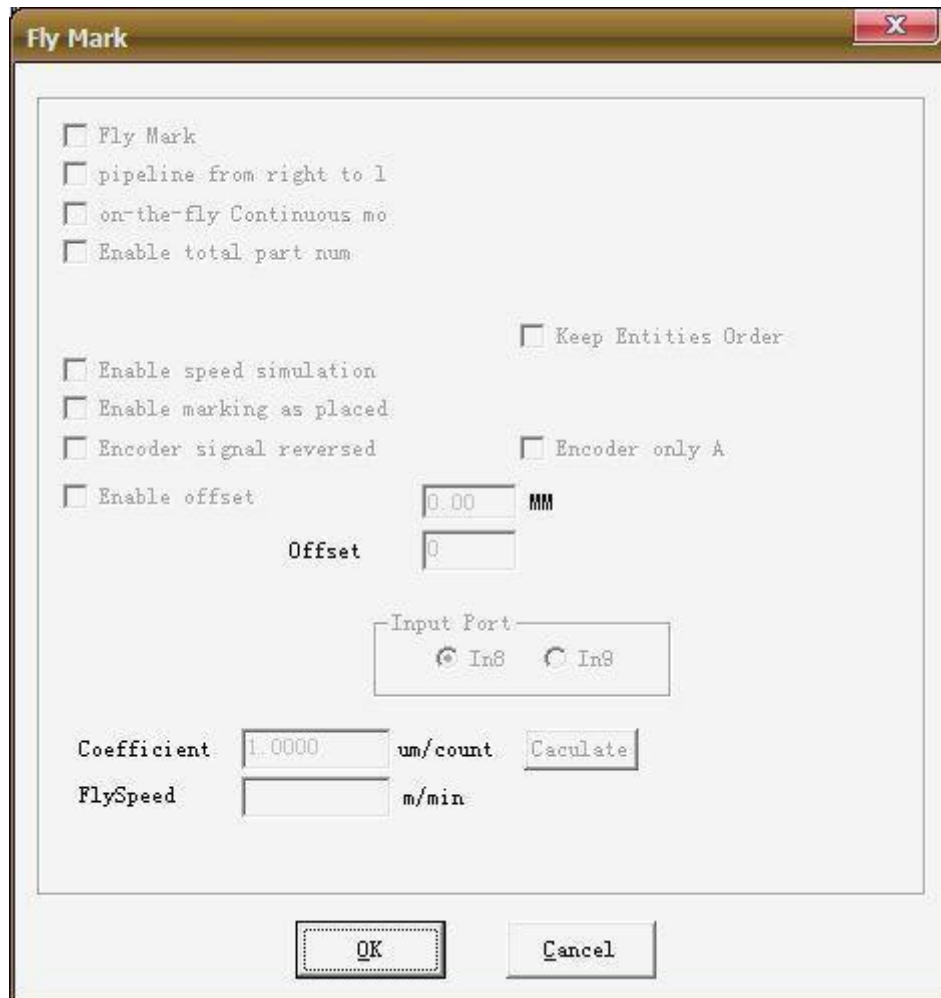


Figura 10-32 Caixa de diálogo de conjunto de marca de mosca

Marca de mosca: a escolha deste item refere-se a habilitar a função “marca de mosca”.

Voar da direita para a esquerda: Escolher este item indica que a direção da linha de fluxo é da direita para a esquerda.

Modo de continuação On-the-Fly: Escolher indica que o objeto de marcação é contínuo, ou seja, precisamos marcar o conteúdo no objeto contínuo. (Tais como: fio, cabo e assim por diante).

Ativar número total da peça: Selecioná-lo indica que a marca “número total” definida é efetiva.

Ativar simulação de velocidade: indica que o uso do método de hardware de simulação produz velocidade linear. Requer a nomeação de velocidade.

Habilitar marcação como colocado: Selecioná-lo indica que o software marcará o conteúdo de acordo com sua ordem na lista em turnos. Caso contrário, o software marcará o conteúdo de acordo com sua posição no espaço de trabalho da esquerda para a direita.

Encoder Signal Reverse: os sinais do encoder são invertidos.

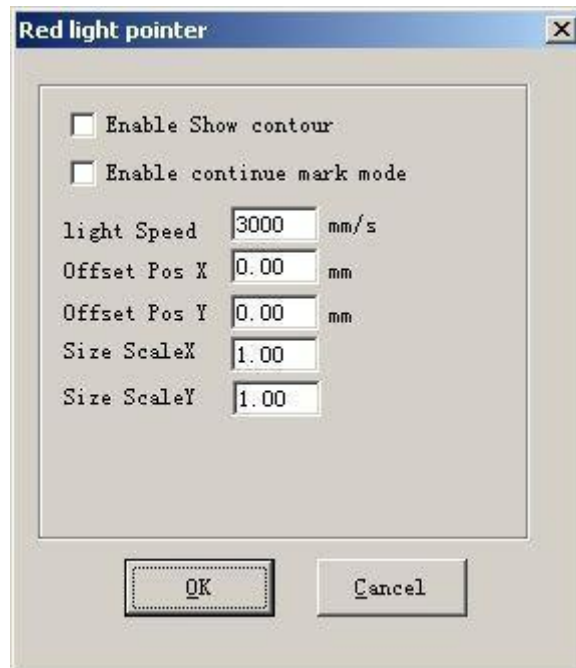
Codificador Fly Offser: a posição de marcação está na frente do real.

Inport: escolha a porta do sinal voador para a Versão da Placa 2.2.6 ou

atualize. **Coefficiente de velocidade de vôo:** A fórmula de cálculo é mostrada a seguir:

Coeficiente de velocidade de vôo = perímetro da roda do tacômetro do codificador / pulso do codificador por rotação;

Ponteiro de luz vermelha:



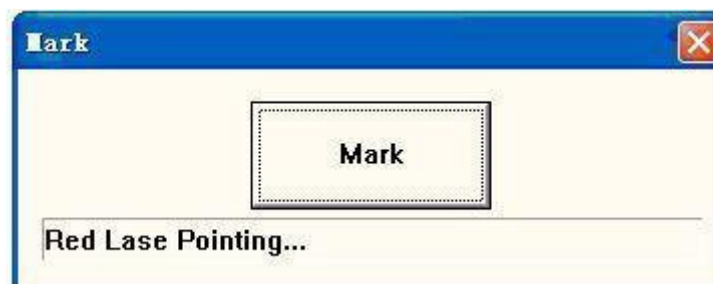
Habilitar mostrar contorno: Quando selecionado, a luz vermelha mostra o quadro do objeto, não o retângulo feito a partir da coordenada máxima e da coordenada mínima do objeto.

Ponteiro de luz vermelha: Refere-se à luz guia

Velocidade da luz: a velocidade da luz guia

Offset Pos X e Y: é usado para compensar o erro de posição entre a luz guia e o feixe de laser.

Habilite o modo de marcação contínua: habilite esta função, retorne a superfície do software, clique em “Param” e a caixa de diálogo mostrada na figura , a seguir aparecerá após a parada da marca toda vez, o Apontamento Laser Vermelho sempre existirá.



10.4.5 HardInfo

Configuration markcfg0

Field | Laser Control | Port | Other | **Hardware info**

Board Type: Invalid Board!

Version: 1.0.0

Custom: General

Function code: Lite

SN: 00000000

BindSN: 0

☒ Fly ☒ Long Text ☒ Input Lock
☒ Fly 2 ☒ Input Wait
☒ HW Start ☐ ID

确定 取消 应用 (A)

Existem Board Type, Board Version, SN no HardInfo.