



**Logiciel de gravure laser
EZCAD**

**Français
02-2022**

Contents	
Chapitre 1 : Introduction	5
1.1 Installation des Drivers et logiciels	5
1.1.1 configuration minimale de l'ordinateur	5
1.1.2 installation des drivers	5
1.1.3 installation du logiciel	9
1.2 Fonctions du logiciel.....	11
1.3 préambule logiciel	12
Chapitre 2 menu des fichiers	13
2.1 nouveau.....	13
2.2 ouvrir un fichier	13
2.3 enregistrer / enregistrer sous	14
2.4 imprimer	15
2.5 Obtain Scan Images (M)	15
2.6 Paramètres système (P)	16
2.6.1 General	16
2.6.2 couleurs	17
2.6.3 espace de travail	17
2.6.4 auto sauvegarde	17
2.6.5 déplacer / tourner	18
2.6.6 gestionnaire de branchements.....	19
2.6.7 gestionnaire d'utilisateurs	19
2.6.8 langues	20
2.7 Liste des fichiers récents	20
2.8 quitter (X)	20
2.9 liste d'objets	20
2.10 propriétés des objets	21
Chapitre 3 Menu d'édition	23
3.1 annuler / Restaurer.....	23
3.2 Couper /copier /coller	23
3.3 Combiner / Décombiner	24
3.4 Grouper / déGrouper.....	24
3.5 remplir	24
3.6 courber	30
3.7 Pointillés	30
3.8 décalages	31
Chapitre 4 Menu de dessin	31
4.1 Point (D)	32
4.2 courbe.....	32
4.3 Rectangle	33
4.4 Cercle	34
4.5 Ellipse	35
4.6 Polygone	35
4.7 Texte	36

4.7.1 propriétés des caractères	36
4.7.2 fonction texte courbé	38
4.7.3 texte en cercle	41
4.7.4 codes barres	42
4.7.4 Variables	48
4.8 Bitmap & images pixelisé.....	57
4.9 fichiers vectorisé.....	61
4.10 Time-lapse	62
4.11 ports d'entrée	63
4.12 ports de sorties	63
4.13 Sélectionner.....	64
4.14 éditeur de nœuds (vectoriel).....	65
Chapitre 5 Menu de modification	68
5.1 tableaux.....	68
5.2 Translations	70
5.2.1 déplacement	70
5.2.2 Rotations	70
5.2.3 Mirroir	71
5.2.4 taille	71
5.2.5 Symétrie.....	72
5.3 façonner	73
5.4 Distribution	73
5.5 éditeur de courbes	75
5.6 Alignement	76
Chapitre 6 Menu d'affichage.....	77
6.1 Zoom.....	77
6.2 Règle / Maillage / ligne de guidage (menu Affichage).....	78
6.3 aligner/fixer à la grille (menu affichage)	78
6.4 aligner , fixer sur une ligne guide (menu affichage)	78
6.5 aligner / fixer dur un Object (menu affichage)	78
6.6 barre d'outil du systeme/ barre d'outils d'affichage / barre d'outils d'affichage / barre de statut / liste d'objets / barre d'outils de propriété d'objet/ bare d'outil de propriété de marquage (Menu affichage)	78
6.7 etat d'entree sortie	78
Chapter 7 Menu Special	79
7.1 modifier le texte	79
Chapter 8 marquage en rotation	80
8.1 sequence de rotation	80
8.2 RotaryMark Module	82
8.3 RotateTextMark Module	85
8.4 réglages et parametres pour le rotatif	87
Chapter 9 Z-contrôle d'axe	88
9.1 barre d'outil d'axe Z programmable	88
9.2 programmer l'axe Z.....	88

Chapitre 10 Marquage.....	90
10.1 liste des Crayons	90
10.2 Paramètres de marquage	91
10.3 Bibliothèque de paramètres de marquage	96
10.4 Mark-Control Bar	96
Chapitre 11 débiter un projet	98
11.1 Nouveau projet	98
Chapitre 12 Contact et Informations	101

Chapitre 1 Introduction

1.1 Installation des drivers et logiciel

1.1.1 configuration minimale du logiciel

Les recommandations pour le logiciel est un PC Windows
Avec au minimum I5 CPU et 4GB RAM (8Go conseillés).
EZCAD peut travailler Windows XP, Windows 7, Window8, Windows 10 et Windows 11.

Si le laser n'est pas connecté ou allumé, le logiciel va démarrer en mode démo. Dans le mode DEMO,
Le logiciel peut être testé et évalué, mais l'utilisateur ne pourra pas sauvegarder.
Si vous souhaitez créer ou éditer des fichiers sans être connecté au laser, vous devrez utiliser un dongle USB, un
dongle USB est livrable en option.

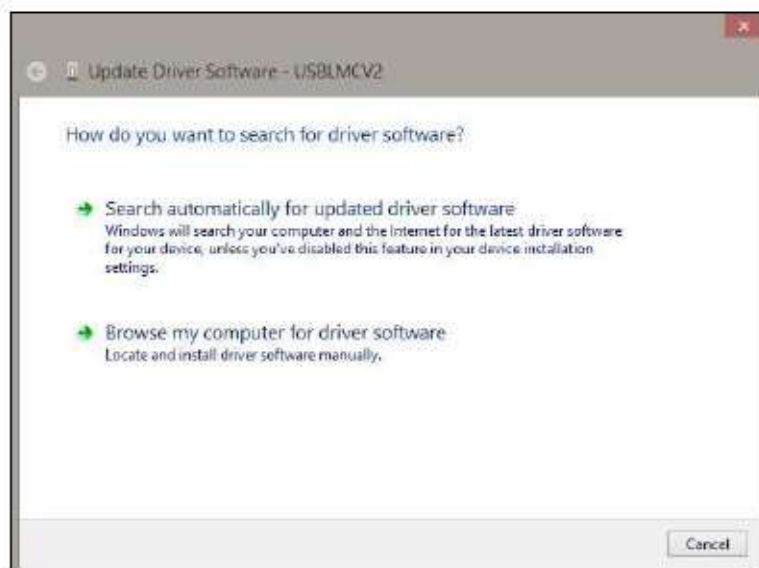
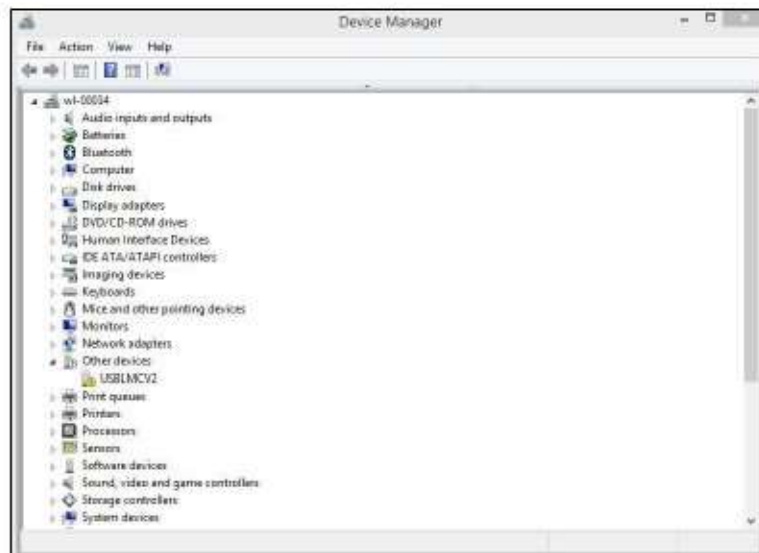
1.1.2 Installation des drivers

Ces instructions on besoin d'être suivies si l'ordinateur n'est pas inclus au système

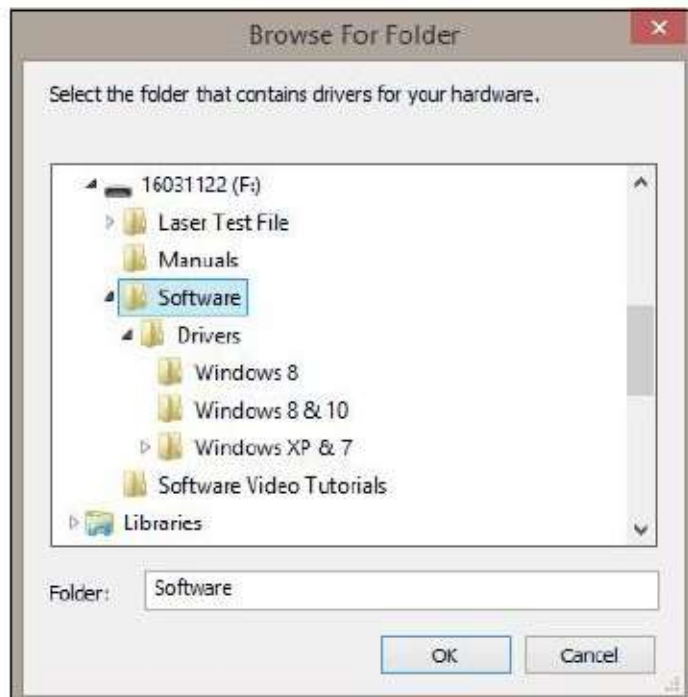
Avant de procéder à l'installation du logiciel, vous devez d'abord installer le
Les pilotes supportant la connexion USB du PC au laser. Tout d'abord, allumez
Le système et connectez le câble USB du système laser à votre PC, ensuite,
Assurez-vous que le lecteur USB inclus dans votre système est également branché sur votre PC.

Étape 1. Ouvrez le gestionnaire de périphériques. Vous pouvez effectuer une recherche sur votre PC pour ouvrir

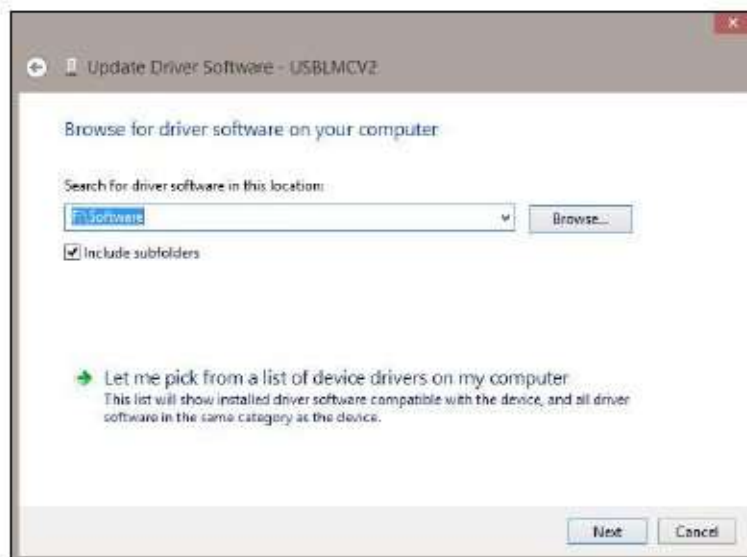
Le gestionnaire de périphérique si nécessaire. Développez la section "Autres périphériques" et vous pourrez voir "USBLMCV2" répertorié. Faites un clic droit sur ceci et choisissez "Mettre à jour le pilote". Étape 2: Choisissez "Parcourir mon ordinateur pour le driver du pilote »



Étape 3: Choisissez "Parcourir" et localisez le lecteur USB fourni avec votre système. Sélectionnez le dossier «Logiciel» qui contient les pilotes.



Etape 4 : cliquez sur suivant



Etape 5 : le driver est installé. Vous devez passer à l'installation du logiciel.



1.1.3 Installation du logiciel

Après l'installation des drivers effectué, procédez à l'installation du logiciel.

Cherchez le fichier appelé "Software" sur la clé USB (livré avec le laser, et double cliquez sur le l'exécutable d'installation si vous avez le message ci-dessous cliquez sur "plus d'informations" et puis "démarrer quand même".

étape 1: l'installateur devra automatiquement détecter le fichier de configuration situé sur la clé usb, si vous avez le message en rouge "fichier de configuration trouvé/configuration file found in directory » cliquez sur « suivant » si le message n'est pas présent , cliquez sur « charger configuration/load configuration » et indiqué l'emplacement du fichier sur la clé usb ou un autre chemin (si vous avez enregistré le fichier d'installation sur votre serveur » (markcfg7) est le fichier à charger
situé dans le logiciel->Config Files. D'un autre côté vous pouvez choisir votre type de machine et choisir une configuration de lentille si vous n'avez pas de fichier de configuration.

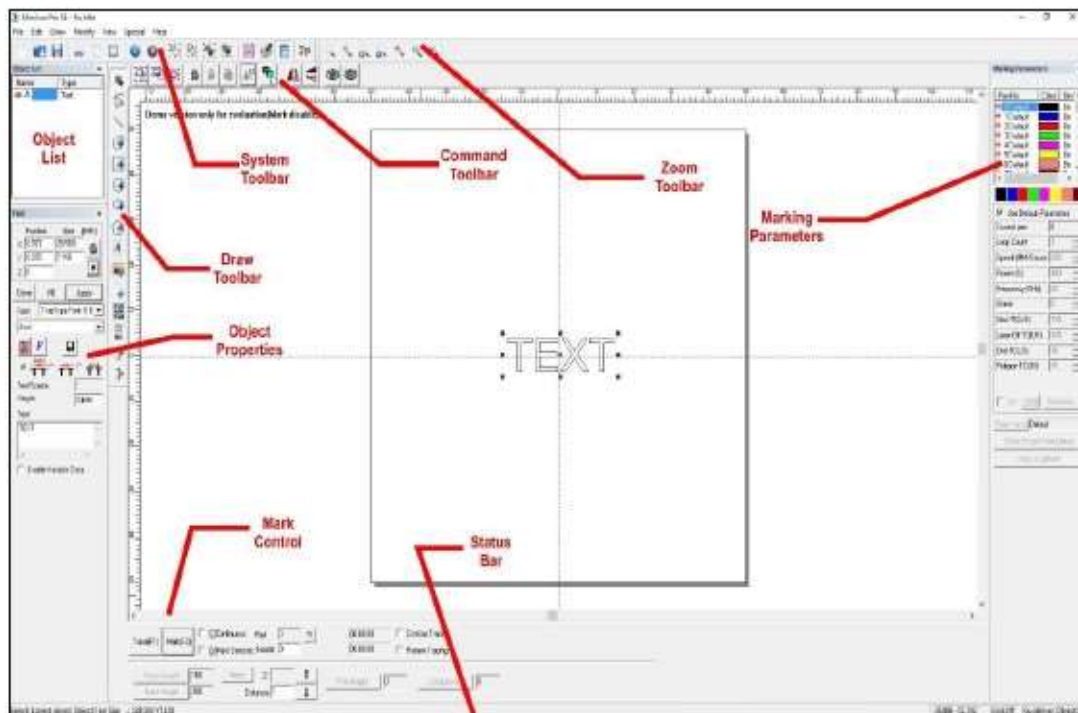
1.2 fonctions du logiciel

Fonctions principales du logiciel:

- Créer et éditer des logos pour le marquage laser des systemes IK-SERIES & IKBox
- Plusieurs types de polices supporté. Comme les TrueType, SHX, JSF (polices simple ligne défini par EZCAD, DMF (police de points), code barre 1D, code barre 2D , et bien plus encore.
- Texte variables ajustables : changement du texte en temps réel, pendant le traitement du laser.
Les fichiers excels sont supportés.
- Importer par fichier texte
- Importer via Network
- Editeur de nœuds puissant pour édition graphique avancée
- Le logiciel peut supporter 265 “crayons”, qui permet d’effectuer des marquages en fonction de la matiere et de différents types de marquage laser
- Supporte le marquage « raster » points par point (bmp, jpg, gif, tga, png, tif...)
- Supporte le marquage vectoriel. (ai, dxf, dst, plt...)
- Traitement d’image (niveaux de gris , conversions noir et blanc)
- Puissantes options de remplissage
- Entrées sorties pour pour Axes (axe Z, Axe rotation , table XY)

1.3 Préambule du logiciel

Après avoir lancé le logiciel EZCAD vous pouvez voir la fenêtre d'application .
voir Figure 1-1, Ci-dessous pour la mise en page de base sur l'interface du logiciel. (Figure 1-1)

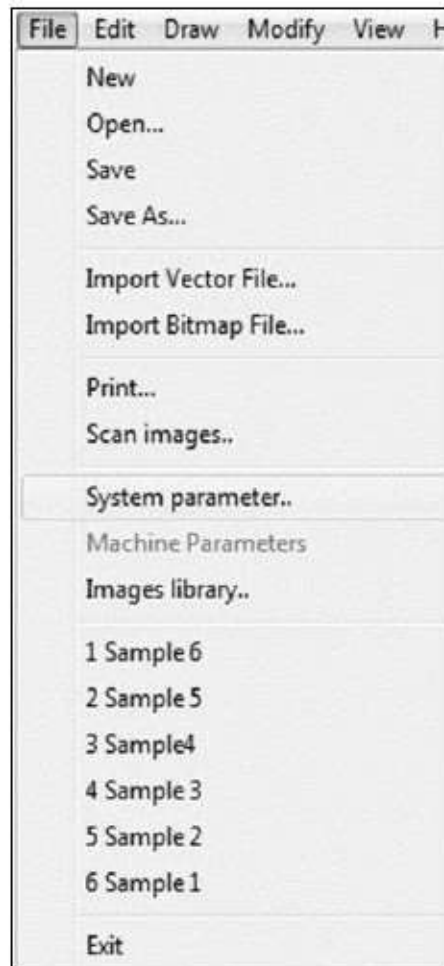


- Object List : liste d'objet dans l'espace de travail (liste d'exécution du laser)
- Draw Toolbar : utilisé pour ajouter des objets dans l'espace de travail (marquage , déplacement d'axe , ...)
- System Toolbar : utilisé pour les fonctions du système, annuler, restaurer, ouvrir, enregistrer, ...)
- Command Toolbar : utiliser pour déplacer des objets dans l'espace de travail
- Zoom Toolbar : utilisé pour zoomer dans l'espace de travail
- Object Properties : les propriétés de l'objet sélectionné dans l'espace de travail.
- Marking Parameters : les paramètres laser pour les objets dans l'espace de travail (une couleur, un réglage)
- Mark Control : démarre et arrête le marquage , simule le marquage avec la diode rouge
- Status Bar : montre le statut du système et du logiciel

Chapitre 2 menu de fichiers

L'onglet fichier est utilisé pour des fonctions communes comme ouvrir/ enregistrer, importer des images depuis des emplacements auxiliaires , ... (Figure 2-1)

Figure 2-1 File Menu



2.1 Nouveau

Nouveau est utilisé pour créer un espace vide de tout marquage pour y créer de nouveaux marquages, le raccourci clavier est "Ctrl + N". Quand Nouveau est cliqué, le logiciel va fermer les documents que vous éditez et crée un nouveau fichier. Si les documents que vous avez travaillé et pas sauvegardé auparavant le logiciel va vous demander si vous souhaitez les enregistrer

Rappel : dans le logiciel EZCAD, chaque icône dans la barre d'outils contient une bulle d'aide, quand vous laissez votre souris sur un icône.

2.2 Ouvrir

Ouvrir est utilisé pour sauvegarder un fichier .pse, le raccourci clavier est "Ctrl + O".

2-2) quand vous cliquez “ouvrir”, le logiciel va vous ouvrir une fenetre de dialogue pour vous demander de selectionner un fichier que vous voulez ouvrir, fig 2-2. Quand vous selectionnez un fichier.pse valide, la fenetre de dialogue va vous pré-visualiser votre fichier (il faut au préalable cocher la case « afficher l’aperçu »).

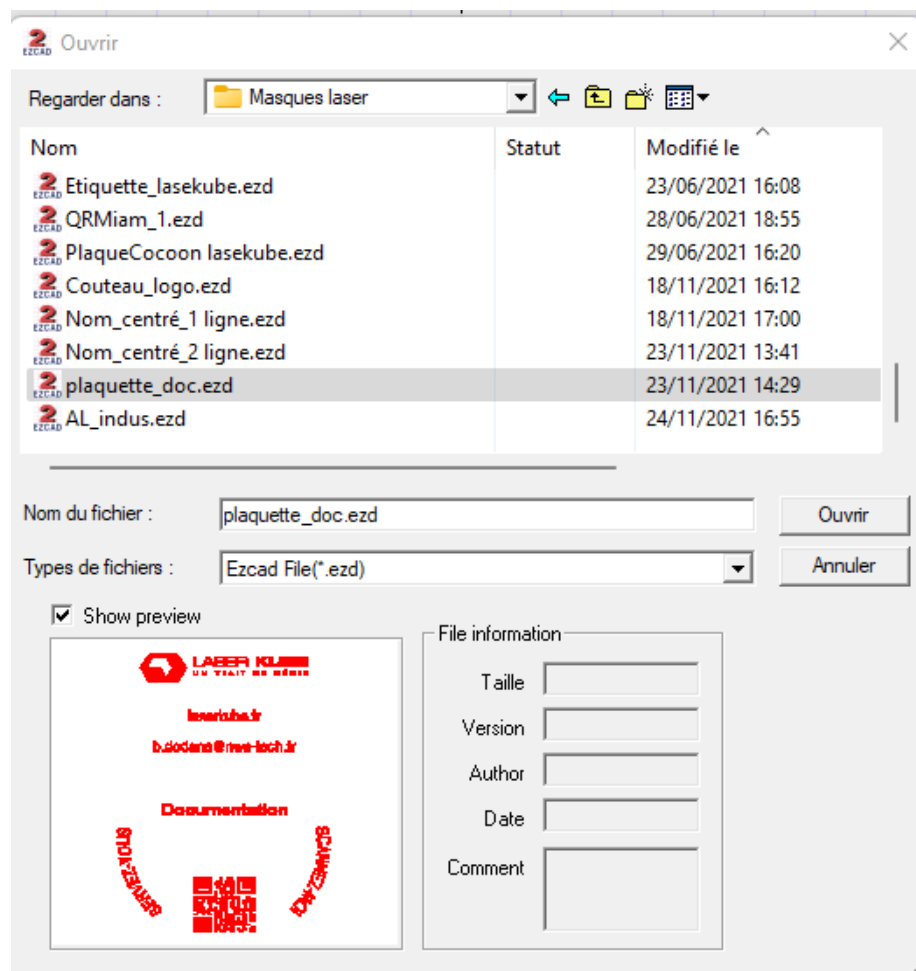


Figure 2-2 “ouvrir” boite de dialogue

L’icône « ouvrir dans la barre d’outils est:

les fichiers sauvegardé dans un différent format de fichier ne peut être ouvert par la commande « ouvrir ».

2.3 sauvegarder (S) / sauvegarder sous (A)

Sauvegarder est utilisé pour sauvegarder l’état actuel de votre fichier de marquage .

Sauvegarder sous est utilisé pour sauvegarder ce fichier de marquage avec un nouveau nom.

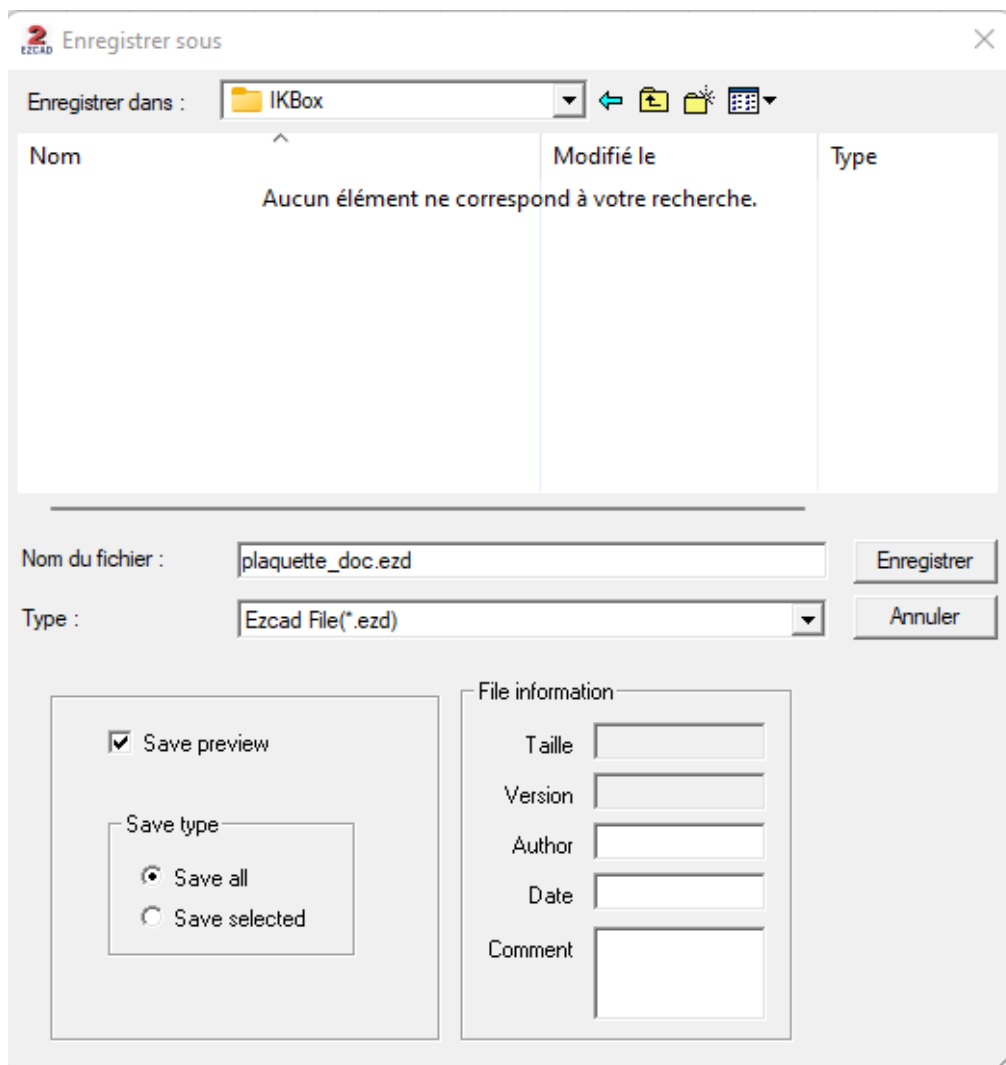


Figure 2-3 “sauvegarder” boîte de dialogue

Si vous sélectionnez “sauvegarder image de prévisualisation”, vous pourrez voir la prévisualisation quand vous allez ouvrir le fichier (voir la fonction « ouvrir ») .

L’icône de sauvegarde est :



2.4 Imprimer

Imprimer est utilisé pour imprimer une représentation du marquage créée sur le logiciel sur une imprimante .

2.5 scanner les Images (M)

Scanner les images est utilisé pour avoir des objets graphiques digital depuis du matériel Twain (comme un scanner). quand c’est sélectionné, la fenêtre va demander à l’utilisateur de choisir un matériel Twain. (le matériel Twain sera visible dans la colonne , et devra au préalable installé dans l’ordinateur)

Quand le matériel est sélectionné , vous pouvez scanner un objet un objet et l’insérer dans le document .

2.6 Parametres systeme (P)

Paramètre système va configurer le logiciel, et l'icône de paramètre système dans la barre d'outils est :



Les utilisateurs peuvent utiliser cette commande pour changer fonctions par défaut pour le document : Espace de travail, affichage, parametres de sauvegarde, langues, etc.

2.6.1 General

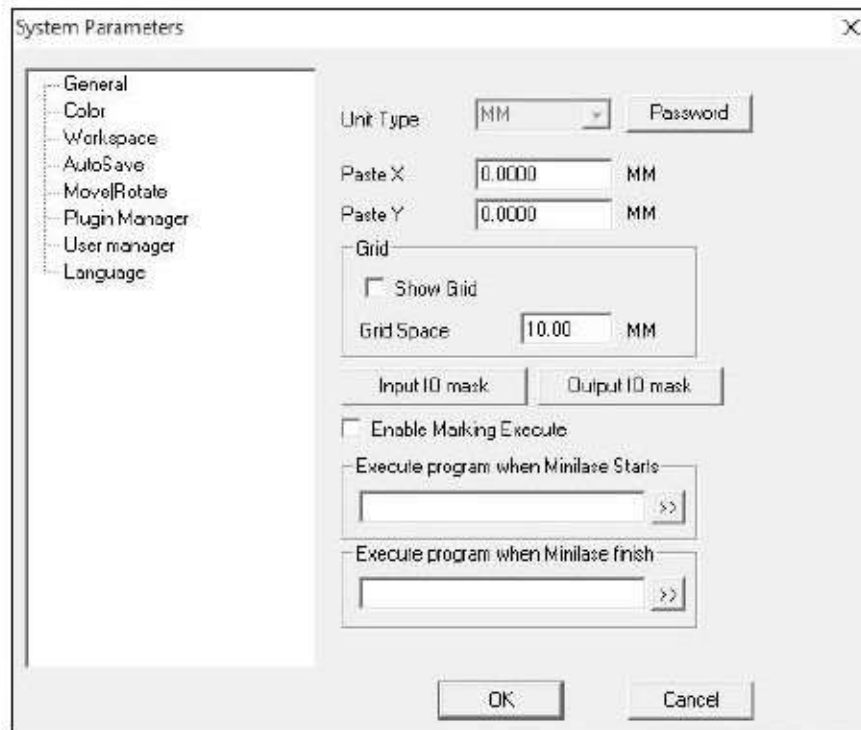
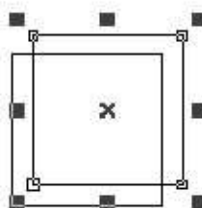


Figure 2-4 parametres systeme

En général, les paramètres communs peuvent être configuré. (Figure 2-5)

- Type d'unité: définit les options pour l'unité de mesure utilisée.
Pour convertir le métrique en pouces et vice versa.
coller X et coller Y: les décalages relatifs du précédent objet quand on colle plusieurs fonctions.
-



- grille: affiche ou retire la grille
- espace de grille: ajustement de l'espace dans la grille.
- Executer lorsque EZCAD démarre : le fichier .exe sélectionné démarre en même temps que le logiciel EZCAD démarre

- Executer lorsque EZCAD SEs'arrête : le fichier .exe selectionné va être executé quand le logiciel EZCADs'arrête.

2.6.2 couleurs

La couleur est utilisé pour paramétrer la couleur de fond du logiciel, l'espace de travail, les lignes de guide et la grille.

(Figure 2-5)



Figure 2-5 couleurs

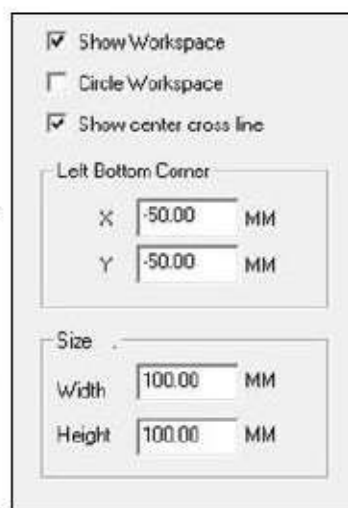


Figure 2-6 paramétrer l'espace de travail

2.6.3 l'espace de travail

Cela vous permet de paramétrer l'espace de travail par rapport à la lentille laser. (Figure 2-6)

L'espace de travail est défini par un carré pour la fenêtre d'interface.

Cet espace peut être paramétré avec un champ de marquage en cercle (la zone de marquage maximale), et tous les objets dessinés dans cette zone sera marqués.

2.6.4 Auto sauvegarde

Auto sauvegarde défini l'intervalle de temps entre deux sauvegardes automatiques, la valeur initiale est 10, cela signifie que le fichier ouvert est sauvegardé tout les 10 min. Le fichier sauvegardé est nommé « Autosave.ezd » dans le répertoire de EZCAD (Figure 2-7)

Figure 2-7 Auto Save

☒ Every minutes, Auto save

Save current data to file 'AutoSave.Ezd' in Minilase Pro SE directory at specified time space.

Keyboard

Nudge Distance MM

Big Nudge scale

Rotate angle Degree

The way to go origin

7 6 5

8 0 4

1 2 3

Input point NO.

X

Y

Figure 2-8 Move-Rotate

2.6.5 Déplacement / tourner

- Distance: la distance de l'objet quand vous le déplacez avec les flèches du clavier.
- Echelle de grande: indiquez ici l'échelle de la grille , par défaut 10 mm
- Rotation d'angle : décalage angulaire quand vous utilisez le raccourci clavier « ctrl » + les flèches du clavier
- Origine de l'objet : quand vous utilisez la fonction « mettre à l'origine » la fonction définit le point d'origine (gauche , droite, haut gauche, etc ...)

Cette liste montre les plugins disponibles du logiciel EZCAD pour des applications spéciales et spécifiques. L'utilisateur peut activer et désactiver chaque plugin, pressez la touche « espace » ou double cliquez pour activer /désactiver un plugin (Figure 2-9). Le changement va prendre effet après le redémarrage du logiciel.

[illegible]

Figure 2-9 Plugin List

2.6.7 gestionnaire d'utilisateur

Options pour utiliser le «gestionnaire d'utilisateur» vous permet d'activer/désactiver/ restreindre des fonctions des utilisateurs (Figure 2-10)

Quand vous activez “vous devez entrer un mot de passe avant utilisation”, le système va par défaut définir un administrateur, concepteur, et un dessinateur.

La fonction Administrateur va déverrouiller toutes les fonctions sur le logiciel.

La fonction de concepteur a toutes les fonctions activées sauf la gestion d'utilisateur

La fonction de dessinateur donne l'accès aux fonctions de dessin et de paramétrage

Cependant il ne peut pas gérer les informations d'utilisateur, les paramètres système ou modifier les fichiers de configuration.



Figure 2-10 gestionnaire d'utilisateur

La fonction d'opérateur est uniquement autorisé à ouvrir un document et de le marquer avec le laser.
Aucun document ne peut être modifié (l'option d'opérateur peut être ajouté manuellement si désiré , ajoutez un nouveau utilisateur et nommez le "opérateur").

La première fois que cette option est activé au prochain démarrage une fenêtre va s'ouvrir, va vous demander un nom d'utilisateur et un mot de passe pour démarrer le logiciel EZCAD.

2.6.8 langue

Cet outil est utile pour changer de langue (Figure 2-11) le changement prend effet après redémarrage du logiciel.



Figure 2-11 Languages

2.7 liste des fichiers récents

A la fin de l'onglet fichier , vous avez la liste des derniers fichiers ouvert , si rien n'a été ouvert , cette section sera vide.

2.8 Quitter (X)

Cette fonction quitte le logiciel EZCAD. Quand vous sectionnez la fonction quitter, une fenêtre va s'ouvrir vous demandant si vous souhaitez sauvegarder le fichier en cours si il n'a pas été sauvegardé auparavant.

2.9 Liste d'objets

La liste d'objet se situe sur le coté gauche de la fenêtre principale .(Figure 2-12)

Pendant le processus de marquage le système va suivre dans l'ordre que les objets sont disposé , l'utilisateur peut réarranger cet ordre en faisant un « glisser déposer », l'utilisateur peut également en double cliquant renommer ces objets.

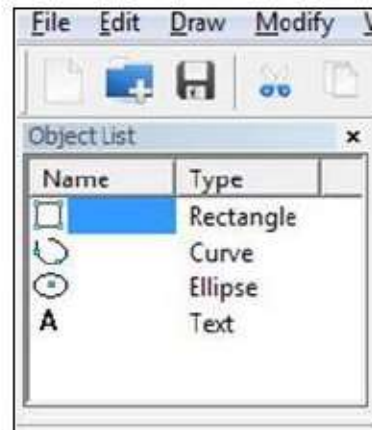




Figure 2-12 liste d'objets

2.10 Propriétés d'objet

Les propriétés des objets sont disposé sur le coté gauche de la fenetre d'interface principale .

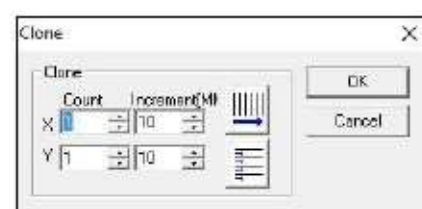
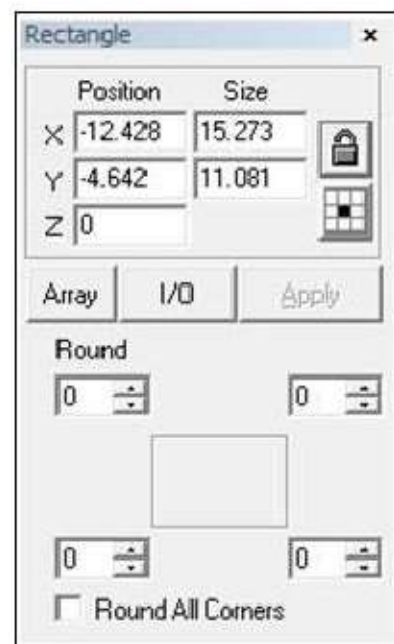
- X position: la coordonnée X va positionner l'objet dans le champ de marquage (gauche /droite)
- Y position: la coordonnée Y va positionner l'objet dans le champ de marquage (Haut / Bas)
- Z position: la hauteur focale de l'objet sélectionné (axe z programmable seulement)
- Taille X: largeur de l'objet sélectionné
- Taille Y: hauteur de l'objet sélectionné
-  : verrouille la dernière hauteur/largeur du dernier

Objet sélectionné. Si l'utilisateur change la taille de l'objet le système va garder les proportions X/Y (Ratio)

-  : la position de référence (position X, position Y) défini l'origine ou point zéro de l'objet sélectionné.

- Clone : va copier l'objet sélectionné et va disposer les copie en tableau avec un nombre de copie et un espace entre chaque copies .

- compte X: nombre de copie en X



- compte Y: nombre de copie en Y
- Incrementer : l'espace en mm entre chaque copie.



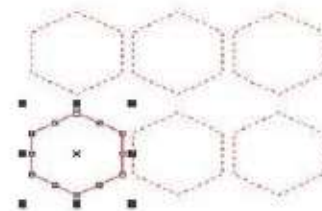
: défini le sens de copie (horisontal ou vertical)



: unidirectionnel (départ de marquage du même coté) ou bidirectionnel (départ de marquage des deux cotés)

Figure 2-14

Exemple X=3, Y=4.



Commande conditionnelle I/O : quand sélectionné, il y a une propriété de port d'entrée dans la barre d'outils de propriété, comme le montre la figure 2-16. Les utilisateurs peuvent assigner un élément unique, Des combinaisons d'E / S distinctes à des objets dans un programme de marquage. En envoyant la combinaison d'E / S correspondant aux E / S ouvertes. Ceci est disponible en standard uniquement sur nos produits Vereo. Tous les autres produits doivent être personnalisés, pour satisfaire à cette exigence.



: signifie « SI » l'entrée est OFF



: Signifie « SI » l'entrée est ON



: ne tiens pas compte de l'état du signal

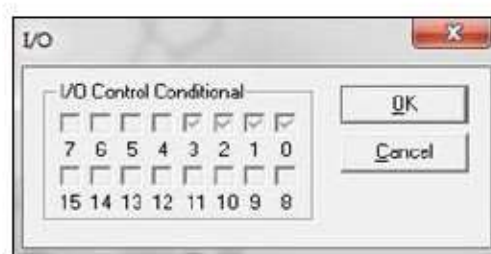


Figure 2-16 I/O

Chapter 3 Edit Menu

Le Menu Editer montre les options d'édition pour un objet . (Figure 3-1)



Figure 3-1 menu d'edition

3.1 Annuler / répéter

Annuler va annuler la dernière action que que l'utilisateur a fait dans EZCAD Par exemple si l'utilisateur supprime un objet accidentellement, cliquer annuler va revenir sur l'action présente et réintroduit l'objet avec ses paramètres.

3.2 Couper / copier / coller

Couper supprime l'objet sélectionné d'EZCAD et copie le presse-papiers. Il peut ensuite être inséré dans le fichier .pse plus tard en utilisant Coller

Copier copiera l'objet sélectionné dans le presse-papiers

Coller collera l'objet du presse-papiers dans le fichier de document actuel.

Les touches de raccourci de Couper, Copier et Coller sont respectivement : Ctrl + X, Ctrl + C et Ctrl + V

3.3 Associer / dissocier

Associer fusionnera deux ou plusieurs objets et leurs propriétés. Dissocier va dégager des objets fusionnés ensemble.

L'icône associer dans la barre d'outils :



L'icône dissocier :

Les touches de raccourci de associer et dissocier sont respectivement : Ctrl + L et Ctrl + K.

3.4 Grouper / dégroupier

Lorsque l'option Grouper est sélectionnée, la fonction conservera les objets sélectionnés et ses propriétés pour les transformer en un nouvel objet, et ce nouveau groupe, comme le même objet, peut être sélectionné, copié, collé et configuré avec les propriétés de l'objet.

L'icône pour grouper est :



, et dégroupier :

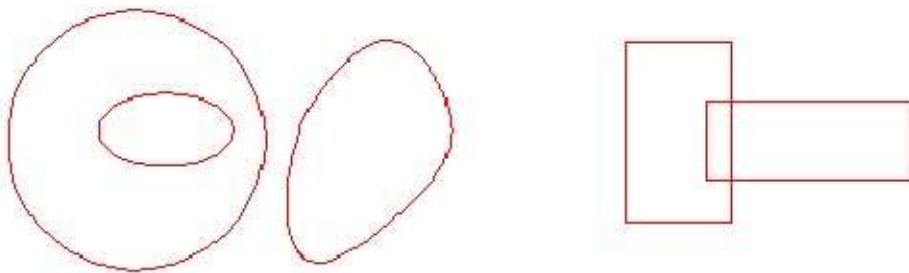


Les raccourcis clavier sont respectivement ctrl+G et Ctrl+U.

3.5 Remplir

Remplir est utilisé pour calculer (générer) un remplissage pour les objets sélectionnés. L'objet à remplir doit avoir un contour fermé.

Les objets ne doivent pas avoir de parties croisées




(les objets sur la gauche peuvent être remplis ; les deux rectangles sur la droite peuvent avoir des résultats inattendus si ils se croisent)


L'icône pour « remplir » est :



, et quand c'est cliqué une fenêtre de dialogue apparaît, (voir la Figure 3-3)

Marquer Contour : montre et marque le contour de l'objet sélectionné.

-  Cet icone permet de faire le remplissage avant de faire le contour

-  A l'inverse cet icone permet de marquer le contour avant le remplissage

- Remplir 1 / 2 / 3: l'utilisateur peut générer 3 paramètres de remplissages indépendants dans le même objet, il peut être ajouté un paramètre de stylo (paramètre couleur) pour chaque paramètre de remplissage .

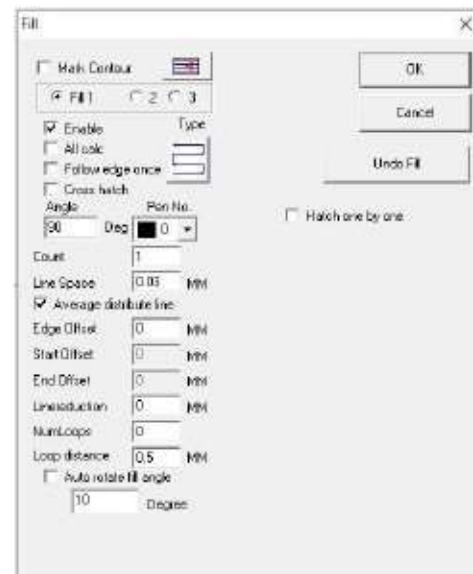


Figure 3-3 Fill

- Activer : pour activer/désactiver un paramètre de remplissage .
- Tout calculer: marque tous les objets sectionnés dans son ensemble, c'est une option d'optimisation.
Quand ce n'est pas sélectionné les objets sont marqués séparément

Par exemple: dessinons 3 rectangles , l'incrément de remplissage est 1mm, l'angle est 0.

1. ne cliquez pas 'tout calculer', le système va marquer chaque objet dans l'ordre de la liste, les lignes de remplissage dans le premier rectangle ne correspondent pas avec les autres.
2. cliquer 'tout calculer', va tout marquer en une fois cela va générer un remplissage identique pour tout les objets
3. le marquage final sera comme sur fig 3-4 :

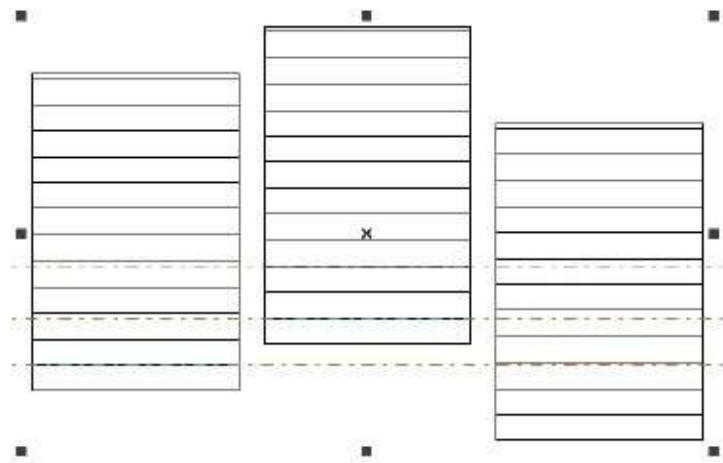


Fig 3-4(a) ne pas cliquer sur 'tout caculer', les lignes de remplissages ne sont pas sur la même ligne

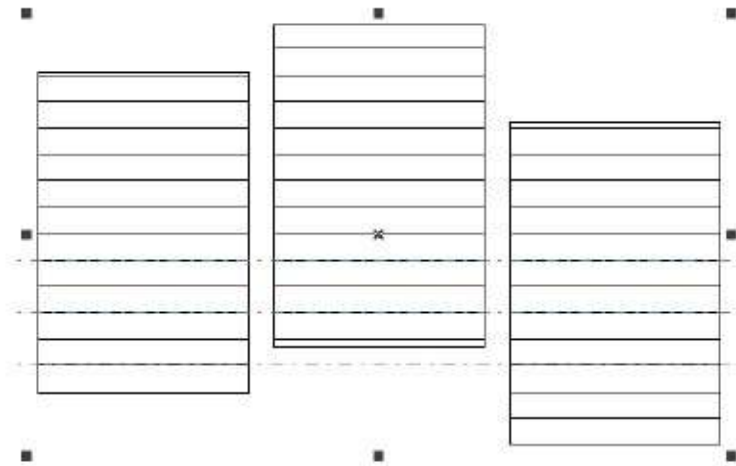


Fig 3-4(b) cliquez sur 'tout calculer', les lignes de remplissage sont sur la même ligne



Remplissage Unidirectionnel : les lignes vont être marquées de gauche à droite.



Remplissage Bidirectionnel : la première ligne de remplissage va être marquées de gauche à droite en premier et la suivante de droite à gauche et ainsi de suite.



Remplissage en cercle: rempli les objets de l'extérieur vers l'intérieur comme un cercle .



- Remplissage bidirectionnel optimisé : similaire à bidirectionnel sauf que toutes les lignes sont connectés , gain de temps au détriment de la qualité .

Cliquer sur le bouton vous permettra de basculer entre ces quatre différentes options

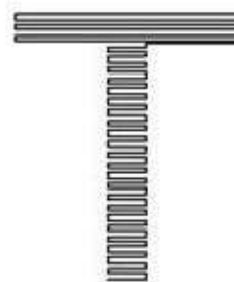
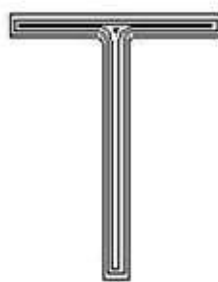
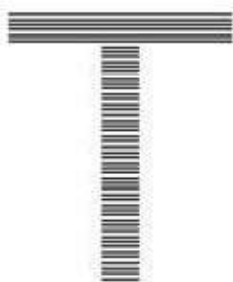
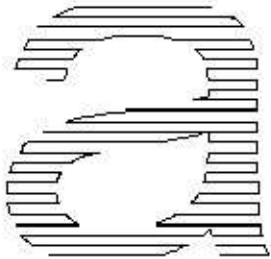


Figure 3-5 Types de remplissages

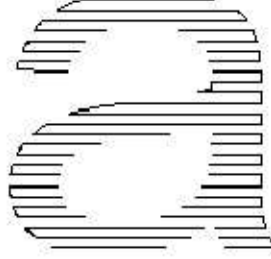
(l'objet à gauche est rempli par un remplissage unidirectionnel ou bidirectionnel, au milieu l'objet est rempli par un remplissage en cercle, à droite remplissage bidirectionnel optimisé



Remplissage type gong optimisé : balayera l'objet en démarrant d'un côté et tournant d'un autre côté



Remplissage gong



Optimisation Gong

Ces 5 remplissages peuvent être changés en cliquant sur le bouton :



- Angle : va remplir le contour avec un angle de remplissage Figure 3-6 montre cette fonction avec 45 degrés.
- Interligne : l'espace entre deux lignes de remplissage
- Décalage remplissage/contour : distance entre le contour et le remplissage (Figure 3-7)

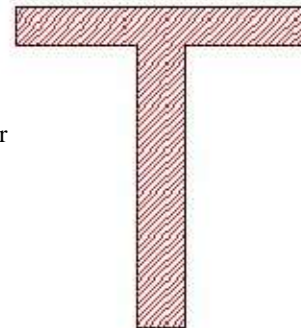


Figure 3-6 Degrees

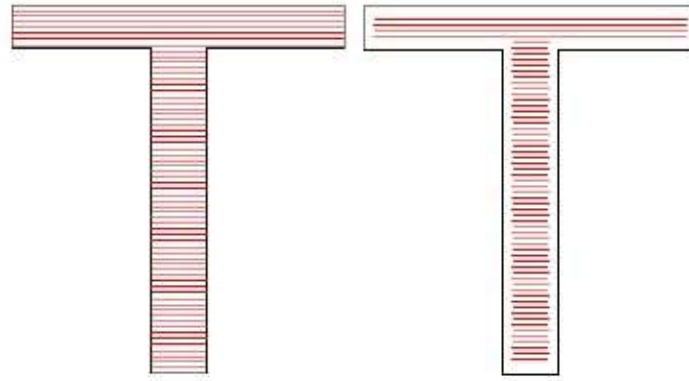


Figure 3-7 décalage de contour

(l'objet gauche montre le décalage de contour est à 0 mm alors que celui de droite montre qu'il y a un décalage de 0.5 mm)

- Suivre le contour (de manière décalée): dessine un contour une fois autour du premier remplissage (Fig 3-8)
- Crosshatch: crée un deuxième remplissage à 90°
- Compter: le nombre de fois que le remplissage va être effectué avant de passer aux autres remplissages (si activé)

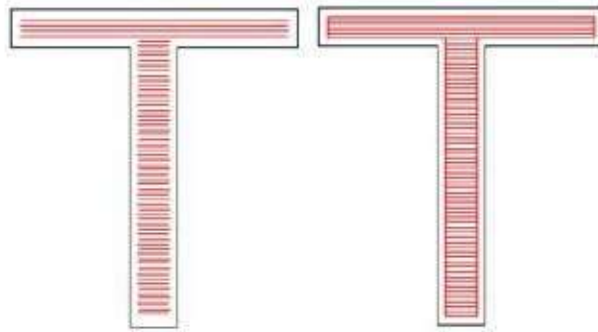


Figure 3-8 suivre le contour une fois

(l'objet sur la gauche n'est pas activé, sur la droite cette option est activée)

- Décalage de départ : la distance entre le première ligne de remplissage et la bordure de l'objet .
- Décalage de fin : la distance entre la dernière ligne de remplissage et la bordure de l'objet
Figure 3-9 montre cette option quant l'objet est rempli

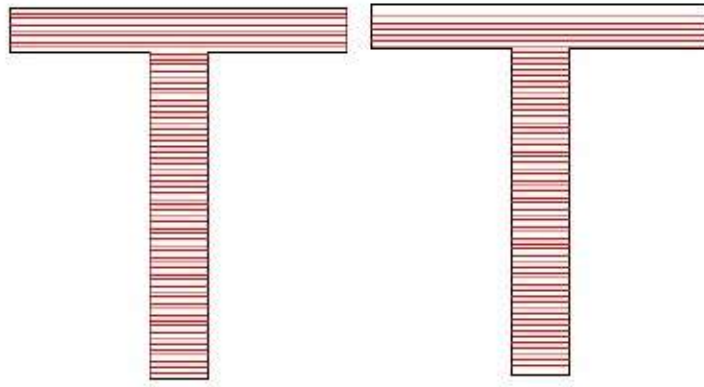
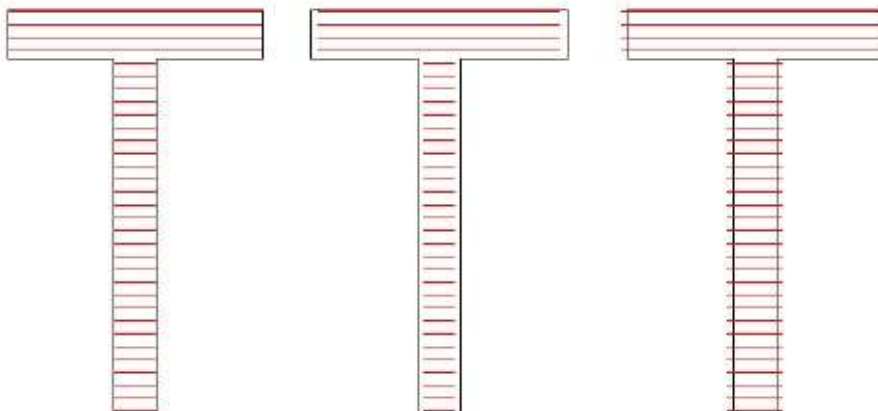


Figure 3-9 distances de décalage

(sur la figure de gauche, le décalage de gauche et de droite sont à zéro

et sur la figure de droite le décalage de gauche et droite sont tout les deux à 0.5 mm

- Ligne de distribution moyenne : calcule un motif de remplissage distribué en fonction de la géométrie
- Réduction de ligne : fonction de réduction de la ligne de remplissage par rapport au contour. Ceci est utile dans les applications où la Sur-marquage pourrait être un problème (Figure 3-10)



(La figure de gauche est l'objet lorsque la réduction de ligne est 0, la figure du milieu est l'objet lorsque la réduction de ligne est de 0,5 et le chiffre de droite est l'objet lorsque la ligne la réduction est de -0,5)

- NumLoops : Le nombre de fois que le contour est marqué avant de passer à option de remplissage standard (Figure 3-11).

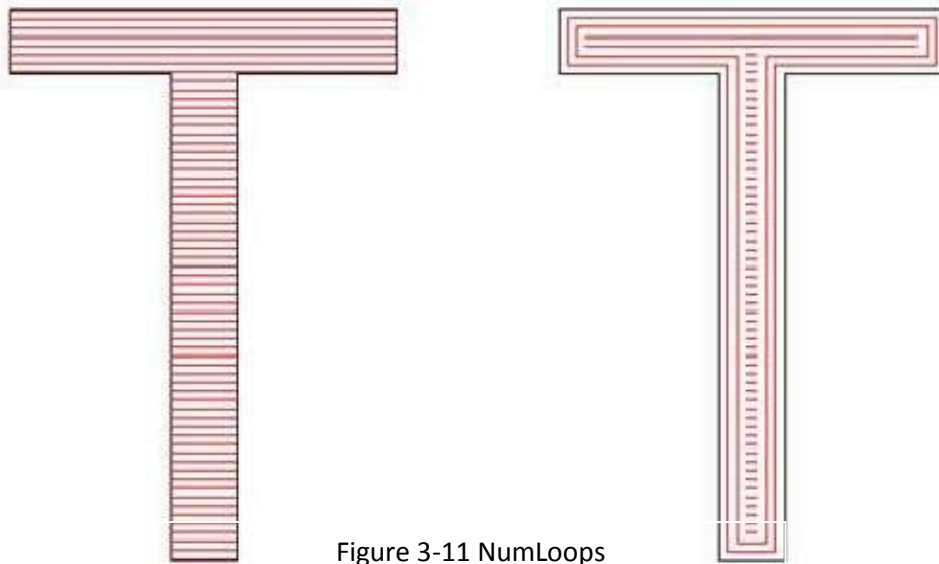


Figure 3-11 NumLoops
(La figure de gauche est l'objet lorsque NumLoops est 0, et la figure de droite est l'objet quand le NumLoops est 2)

- Remplissage automatique de la rotation: Après chaque marquage, la ligne de remplissage fait automatiquement pivoter le remplissage au niveau d'incrément défini. Par exemple, l'angle est 0, l'angle de rotation automatique est 30, le premier angle de repère est 0, le second 30, le troisième 60 et ainsi de suite.

3.6 Courber

Transforme l'objet graphique vectoriel sélectionné en un objet courbe

3.7 Convertir en pointillé

Transforme l'objet graphique vectoriel sélectionné en un objet pointillé, comme illustré 3-12

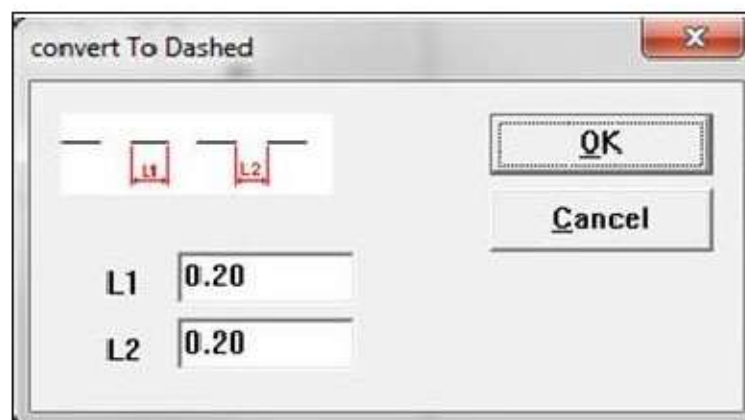


Fig 3-12 changer un objet vecteur en pointillé .

Vous pouvez définir la longueur de la ligne et la distance entre deux lignes

3.8 Décalage .



- Distance de décalage : la distance entre l'ancienne courbe et l'objet original

Une fois que l'utilisateur a défini la distance de décalage, cliquez sur le côté droit de l'objet et l'objet se déplacera à droite, cliquer sur le côté gauche de l'objet et l'objet se déplacera à gauche.

Chapitre 4 Menu dessin

“Menu dessin” est composé d’outils variés pour dessiner, par exemple : point, ligne, courbe, polygone, etc.

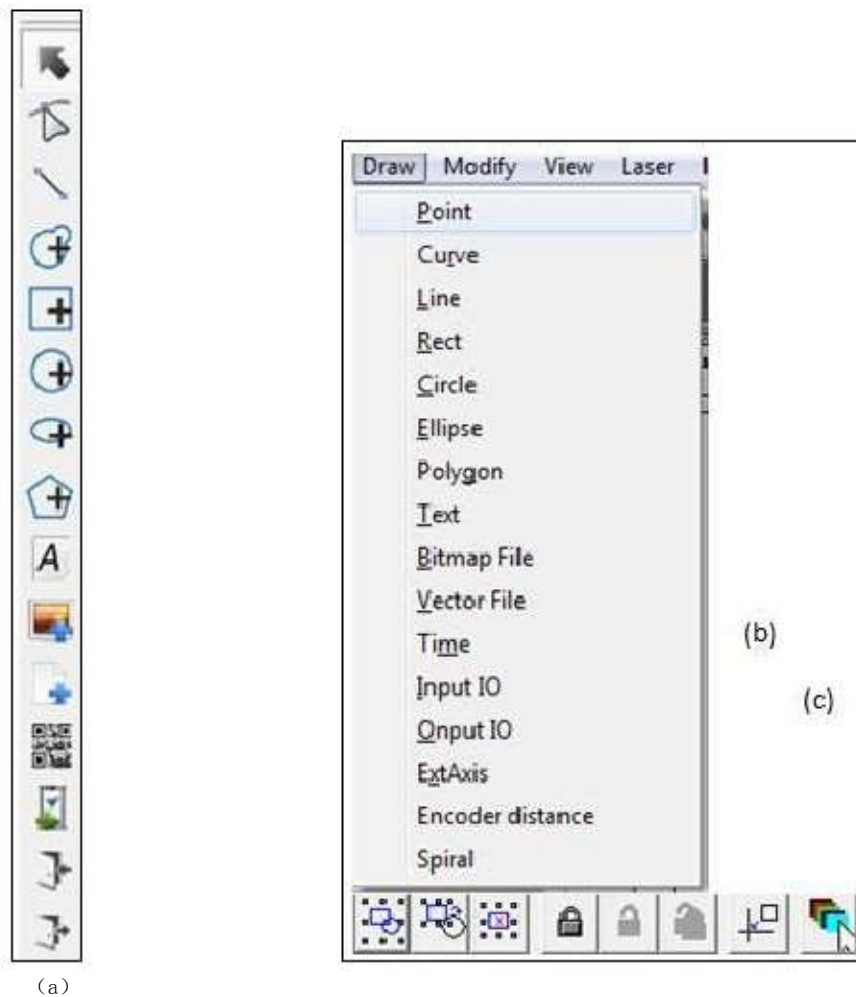


Figure 4-1 Menu dessin

(The 3 pictures above stand for: (a) Draw Toolbar; (b) Draw Menu; (c)


Command Toolbar)


4.1 Point (D)

Dessiner un point dans l'espace de travail est l'une des opérations de dessin les plus simples. Lorsque cette option est sélectionnée, le pointeur de la souris est remplacé par un trait croisé, l'utilisateur peut appuyer sur le bouton gauche de la souris dans un endroit approprié et dessiner un point. Les utilisateurs peuvent également dessiner plus de points en appuyant à nouveau sur le bouton gauche le nombre de points souhaité. L'utilisateur peut appuyer sur le bouton droit de la souris pour terminer la commande de dessin.

Sous le mode de dessin ponctuel, la barre d'outils de commande s'affichera comme suit:



 Est utilisé pour dessiner un point

Si l'utilisateur presse  plusieurs points avec une égale distance vont être placés le long d'une courbe. Quand le bouton est pressé la barre devient :




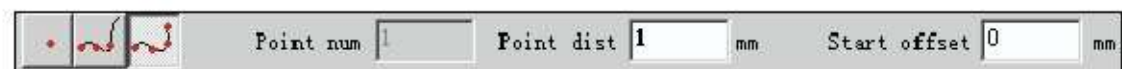
Numéro de : le nombre de points sur la courbe

Distance de : la distance entre deux points

Décalage de : la distance entre le premier point et le début de la courbe

Note : S'il ne peut pas entrer tous les points, le système mettra les points restants du début de la courbe jusqu'à la fin de tous les points selon le « numéro de »

 L'utilisateur peut définir la distance entre les points désirés, le système va définir le bon nombre de point avec cette distance



4.2 Courbe

Pour dessiner une courbe, l'utilisateur peut sélectionner la commande courbe dans le menu de dessin ou cliquer sur l'icône :



(Figure 4-2)

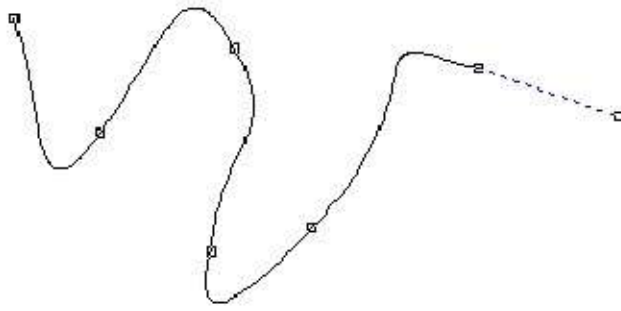


Figure 4-2 dessiner une courbe

Quand la commande « courbe » est sélectionnée, l'utilisateur dessine des courbes libres en pressant le bouton gauche de la souris.

Quand la commande « courbe » est sélectionnée, l'utilisateur peut bouger la souris au nœud sur le milieu de la courbe et presser le bouton gauche pour supprimer le nœud sélectionné.

Quand la commande « courbe » est sélectionnée, l'utilisateur peut bouger la souris au nœud sur le départ de la courbe et presser le bouton gauche de la souris pour fermer la courbe sélectionnée automatiquement.

Quand la commande « courbe » est sélectionnée, users can move the mouse to the node on the end of the curve and press the left button of the mouse to change the node of the current object into a “sharp” angle.

Quand la commande « courbe » est sélectionnée, l'utilisateur peut bouger la souris aux points qui n'ont pas de nœuds et presser le bouton gauche de la souris pour ajouter un nœud à cette position de la courbe.

4.3 Rectangle

Pour dessiner un rectangle, l'utilisateur peut sélectionner la commande « rectangle dans le menu de dessin ou cliquer sur l'icône :



Après avoir cliqué sur l'icône « Rectangle », l'utilisateur peut presser le bouton gauche de la souris et cliquer pour dessiner un rectangle .

En utilisant la commande “Rectangle”, l'utilisateur peut dessiner un carré en pressant le bouton gauche de la souris et en glissant, pressez la touche ctrl.

Après avoir dessiné et sélectionné le rectangle, la barre de propriétés va apparaître comme le montre la figure 4-3.

- Arondir l'angle : va arondir l'angle du rectangle, la valeur se définit en pourcentage, les 4 angles peuvent avoir une valeur différente, définir une valeur de 100% pour chaque angle va changer votre rectangle en cercle.
- Arondir tous les coins : quand coché l'utilisateur peut changer les angles des 4 cotés en même temps.



Figure 4-3 Propriétés du Rectangle

NOTE: Après avoir changé les paramètres dans la barre de propriété, Vous devez ABSOLUMENT cliquer sur « Appliquer » pour mettre à jour l'objet avec les nouveaux paramètres.

4.4 Cercle

Pour dessiner un cercle, l'utilisateur peut sélectionner “Cercle” dans la barre de menu ou cliquer sur l'icône :



Après avoir cliqué sur “Cercle”, l'utilisateur va presser le bouton gauche de la souris pour définir un Cercle dans la zone de marquage .

Après avoir dessiné un cercle et l'ayant sélectionné, la barre de propriétés va apparaître comme sur la figure 4-4 .

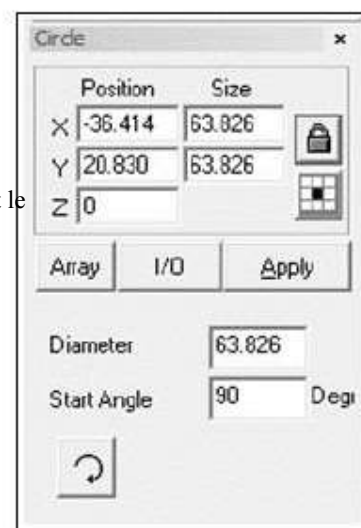
- Diametre : le diametre du cercle.
- Angle de départ : l'angle où va être défini le point de départ et le centre du cercle .



: cet icône va désigner le sens de dessin du cercle (sens horaire)



: cet icône va désigner le sens de dessin du cercle (sens anti-horaire)



4.5 Ellipse

Pour dessiner une Ellipse, l'utilisateur peut sélectionner la commande "Ellipse" dans le menu de dessin ou cliquer sur cet icône :



Quand cet icône est sélectionné, l'utilisateur peut développer l'ellipse avec le bouton gauche de la souris dans la zone de marquage.

Après avoir dessiné et positionné l'ellipse, la barre de d'outil va apparaître comme montré sur la figure 4-5

- Angle de départ : l'angle où va débuter le départ de l'ellipse et son centre
- Angle de fin : l'angle entre le point d'encodage et l'ellipse



cet icones va désigner le sens de dessin du cercle (sens horaire)



cet icône va désigner le sens de dessin du cercle (sens anti-horaire)

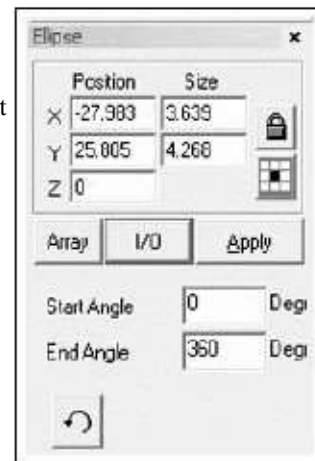


Figure 4-5 Ellipse
Properties

4.6 Polygone

Pour dessiner un polygone, l'utilisateur peut cliquer

"Polygone" dans le menu ou cliquer sur :



Sous la commande "Polygone", l'utilisateur peut presser sur le bouton gauche de la souris et glisser pour dessiner un polygone .

Après avoir dessiné et placé le polygone la barre de propriété va apparaître comme le montre la figure 4-6.

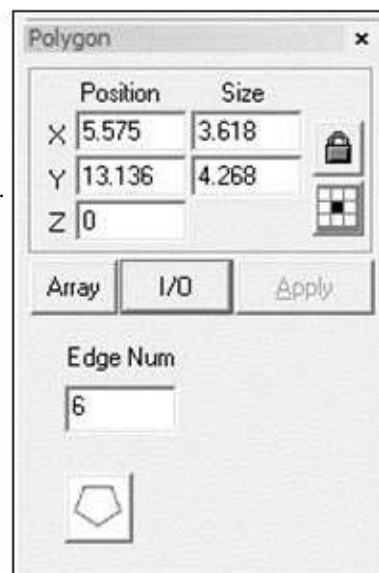


Figure 4-6 Polygon Properties

Nomb bord: cette section va donner le nombre de cotés que le polygone va avoir. Normalement ce nombre est inférieur à 10 , sinon cela va ressembler à un cercle.



: quand sélectionné le polygone va être dessiné comme un polygone convexe . polygon.



: quand sélectionné , le polygone va être dessiné comme une étoile.

4.7 Texte

EZCAD supporte plusieurs formats de polices comme le windows TTF (true type font). Pour écrire du texte, l'utilisateur peut sélectionner la commande "Texte" dans le menu de dessin.

le raccourci Texte :



Sous la commande "Texte", l'utilisateur peut paramétrer un point de départ à n'importe quelle position dans l'espace de travail .

4.7.1 Police

Quand sélectionné, la barre d'outil des propriétés va apparaître comme la figure 4-7 ,l'utilisateur peut changer les caractères en les inscrivant dans la boîte de texte .

EZCAD supporte 5 types de polices. (Figure 4-8)

Quand l'utilisateur sélectionne un type, une liste de polices apparaît sous le type et montre les polices disponibles . Figure 4-9 est une liste de polices True Type

Figure 4-10 est une liste de Type de code barres disponibles .

- Hauteur : le point le plus haut des caractères



Figure 4-11 montre la boîte de dialogue après avoir cliqué sur cette icône



Quand sélectionné aligne le texte à gauche.



quand sélectionné aligne le texte au centre



4-7 police

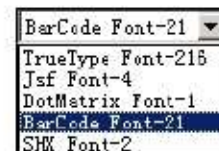



Figure 4-9



-  quand sélectionné aligne le texte à droite
- Bold : quand sélectionné change le texte en gras
- Italic : quand sélectionné le texte se met en italique .
- Enable the same width character : makes the width of all characters the same
- Largeur de caractères : the average width of characters
- Angle des caractères : the degrees the characters incline
- Espace entre les caractères : the distance between characters
- L'espace entre les lignes the distance between rows
- Largeur de l'espace : la largeur de la touche espace

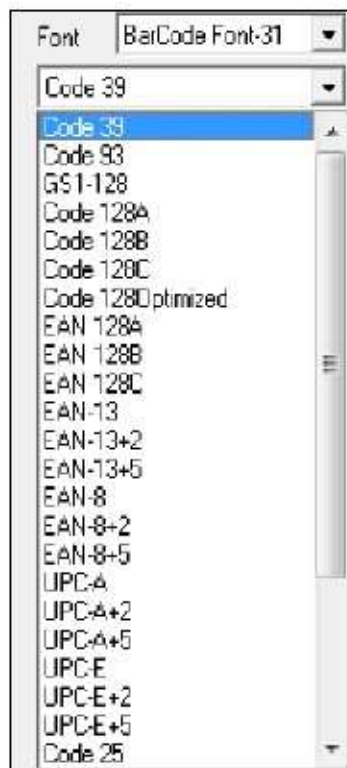


Figure 4-10 liste des types de codebarre

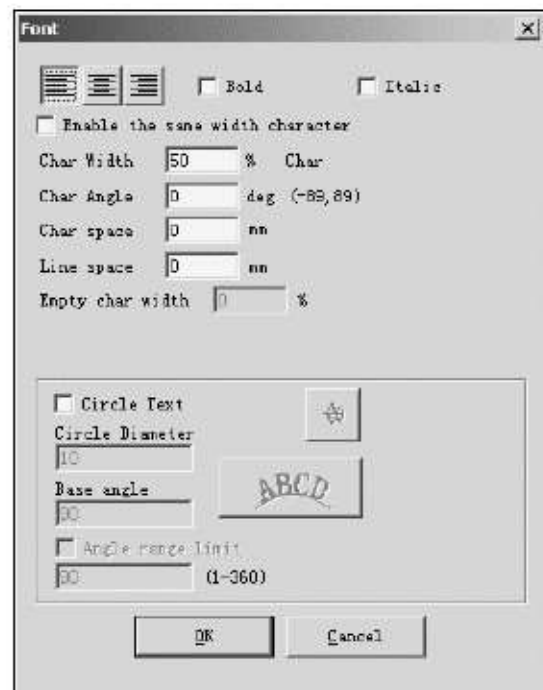


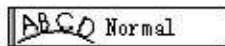
Figure 4-11 option des caractères

4.7.2 fonction texte courbé

EZCAD supporte la fonction texte courbé, quand l'utilisateur ajoute une ligne de texte à proximité d'un cercle, le texte va suivre la circonférence de ce cercle. pour aligner le texte à une courbe cliquez sur cet icône :



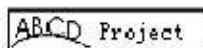
, fig 4-12 et va faire apparaître :



Le texte sera parallèle à courbe comme la fig 4-13.



Fig 4-13 arangement normal



Le texte va être vertical avec la courbe comme la fig 4-14.



4-14 arangement vertical

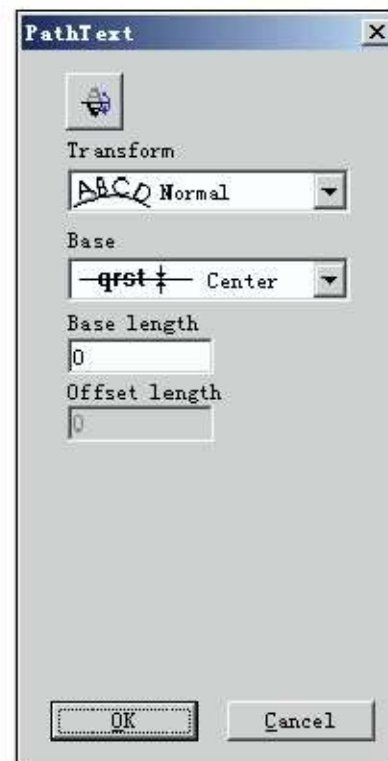


Fig 4-12 texte courbé



Indique que la ligne de base va être positionnée sur le haut du cercle, comme fig 4-13



Indique que la ligne de base va être positionné sur le bas du cercle, comme fig 4-15



Fig 4-15



Va aligner le texte sur la base du cercle. voir fig 4-16.



Fig 4-16 bottom arrange



Va aligner le texte au milieu de la courbe, voir. See fig 4-17.

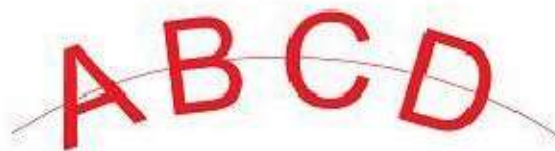


Fig 4-17 middle arrange



Va aligner de manière libre sur la courbe/cercle.

Base length
0
Offset length
0

Va paramétrer la largeur de la base et l'épaisseur de décalage accordé à la valeur d'entrée , voir fig 4-18

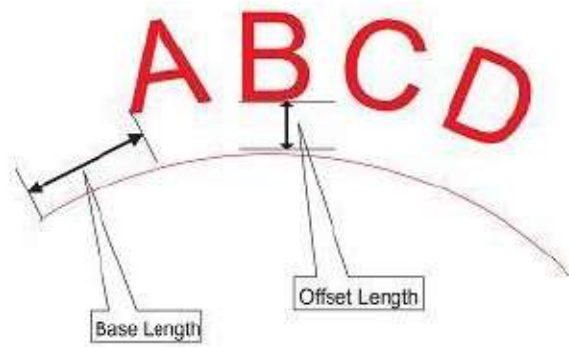


Fig 4-18 Arranger librement avec des valeurs décalées

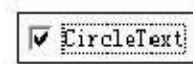


Pour mettre du texte de l'autre côté de la courbe, utilisez cette fonction.
La Fig. 4-13 ressemblera à la fig. 4-19



Fig 4-19 Pour mettre du texte de l'autre côté de la courbe

4.7.3 Circle Text : texte circulaire



comme dans la figure 4-20, le texte s'alignera en fonction du diamètre du cercle défini par l'utilisateur.

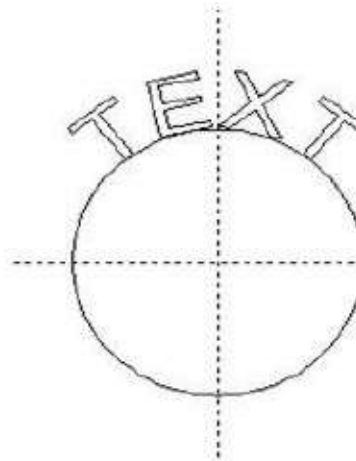


Figure 4-21 Circle Text

Figure 4-21 Texte cercle

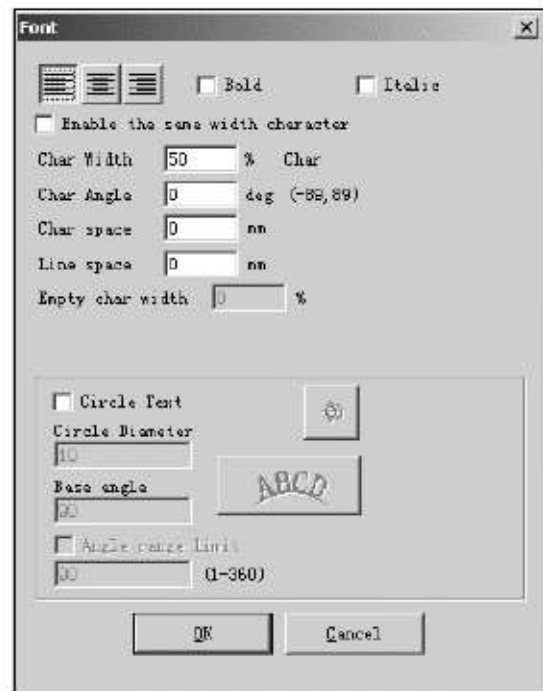


Figure 4-20 Options de caractères

Une fois le diamètre et l'orientation du cercle définis, le texte suit la circonférence du cercle, comme indiqué sur la fig. 4-21.

Angle de base : décalage du début du texte par rapport à l'angle.

Limite de la plage d'angle : Cette fonction limitera les caractères à un angle défini.

Au fur et à mesure que vous insérez plus de texte, les lettres seront compressées pour tenir dans le nombre limité

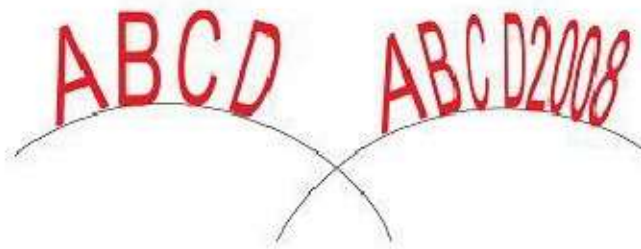


Figure 4-22 Comparaison de deux textes (l'angle limite est de 45 degrés.)

4.7.4 Codes barres

Après avoir ajouté un code barre , l'utilisateur peut sélectionner cet icône et une fenêtre apparaît : fig. 4-23.



Figure 4-23 Code barre

- Aperçu du code barre : Une fenêtre d'aperçu du format du code barre.
- Informations sur le code à barre : Une brève explication et les fonctionnalités du code barre sélectionné.
- Texte : Cet élément fait référence aux données à inclure dans le code barre.
- Afficher le texte : affiche un champ de texte automatique sous le code barre avec les données du code barre. (Figure 4-24)

The image shows a 'Show Text' dialog box. It has a title bar with a checked 'Show Text' checkbox. Below the title bar, there are several settings: 'Pen No.' is set to 0, 'Font' is set to Arial, 'Text height' is 3 MM, 'Text width' is 1.5 MM, 'Text offset x' is 0 MM, 'Text offset y' is 0 MM, and 'Text Space' is 0 MM. There is also a 'Fixed size' checkbox. At the bottom, there are 'X' and 'Y' offset fields, both set to 10 MM.

Figure 4-24 Afficher le texte

- Remplir : Pour définir un paramètre de remplissage différent pour le code barre uniquement.
 - Police : La police des caractères actuels à afficher.
 - Largeur : La largeur des caractères.
 - Hauteur : La hauteur des caractères.
 - Correction de texte X : lorsque cette option est sélectionnée, le texte affiché sous le code à barres est décalé vers le sens positif ou négatif de l'axe X.
 - Décalage de texte Y : Lorsque cette option est sélectionnée, le texte affiché sous le code à barres est décalé vers la direction positive ou négative de l'axe Y.
- Espace texte: L'espacement entre les caractères.

Code à barres unidimensionnel

Ce type de code à barres est constitué de barres et d'espaces. Les informations du code à barres sont codées par différentes barres de largeur et des espaces au centre. Plus le code à barres est large, plus le nombre de barres et d'espaces inclus est important et plus ils peuvent contenir d'informations. Ce type de technologie de code à barres ne peut stocker des informations que dans une seule dimension et est appelé un code à barres à une dimension.

La figure 4-25 illustre les options pour un code à barres unidimensionnel.

- CheckNum : Indique si le code à barres actuel doit être vérifié.
 - code.
 - Reverse : Pour inverser le code à barres du marquage blanc sur noir.
 - Bar Height : La hauteur du code à barres.
- Largeur la plus étroite: Ceci fait référence à la largeur d'une barre d'unité.

☐ Check Number
☐ Reverse
 Bar Height MM ☐ Fixed size
 Narrow Width MM X MM
 Y MM
☐ Use Inter Hatch Line
 Laser Beam Diameter MM
 Hatch Line Distance MM

 Scale

	1	2	3	4
Bar	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="4"/>
Space	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="4"/>
Interchar space	<input type="text" value="1"/>			

Figure 4-25 code barre unidimensionnel
Paramétrage

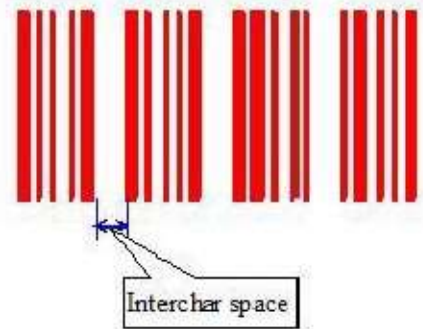


Figure 4-26 distance de caractères

- Espace intercalaire : Certains codes à barres ont des distances sélectionnables entre les caractères. (par exemple, code 39) Voir la figure 4-26.
- Utiliser ligne de remplissage: permet de régler la largeur des barres suite à une surchauffe normale avec le faisceau laser.
- Diamètre du faisceau laser: taille du faisceau laser.
- Ligne de remplissage: espace entre deux lignes de remplissage.
- Échelle:
 - o Bar : définit la largeur d'une barre.
 - o Espace : Définissez la largeur de l'espace.
 - o Silencieux : fait référence à la taille de la zone silencieuse du code à barres.

Code barre bidimensionnel

1. PDF417 Code barre

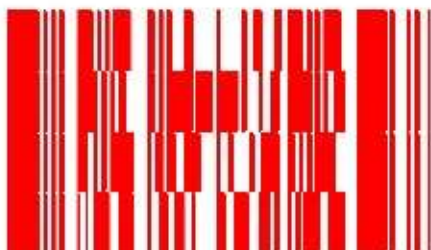


Figure 4-27

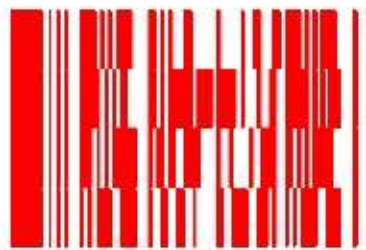


Figure 4-28

PDF est l'abréviation de Portable Data File. La figure 4-27 illustre le code barre PDF417 et la figure 4-28 représente le code barre PDF417 compressé. La figure 4-29 représente les paramètres de paramétrage du code barre PDF417.

- Bar Height : La hauteur du code à barres.
- Largeur étroite : Cela fait référence à la largeur de la barre d'unité.
- Niveau : le niveau de vérification d'erreur du code à barres PDF417, de 0 à 8
- Lignes et colonnes : lignes et colonnes du code à barres PDF417

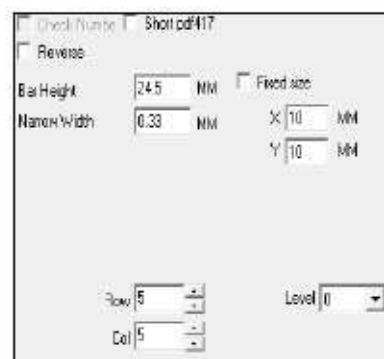


Figure 4-29 PDF417 paramètre

2. Code barre datamatrix

Figure 4-30 montre les réglages des paramètres du code barre Data Matrix.

Un code Data Matrix est un code barre bidimensionnel constitué de "cellules" ou de modules en noir et blanc disposés selon un motif carré ou rectangulaire. La longueur des données encodées dépend du nombre de cellules dans la matrice. Un symbole Data Matrix peut stocker jusqu'à 2 335 caractères alphanumériques.

Les symboles Data Matrix ont une forme rectangulaire, généralement carrée et sont composés de "cellules": de petits carrés représentant des bits. En fonction du codage utilisé, une cellule "claire" représente un 0 et une cellule "noire" est un 1 ou inversement. Chaque donnée

La matrice est composée de deux bordures adjacentes solides en forme de "L" (appelé "motif de recherche") et de deux autres bordures consistant en une alternance de "cellules" ou de modules sombres et clairs (appelés "motif de synchronisation"). Dans ces limites se trouvent des rangées et des colonnes de cellules codant des informations. Le modèle de recherche est utilisé pour localiser et orienter le symbole, tandis que le modèle de minuterie fournit un décompte du nombre de lignes et de colonnes du symbole. Plus le nombre de données encodées dans le symbole est important, plus le nombre de cellules (lignes et colonnes) augmente. Chaque code est unique. La taille des symboles varie de 10×10 à 144×144 dans la nouvelle version du format ECC 200.

Parameters for the DataMatrix barcode are shown in fig. 4-30.

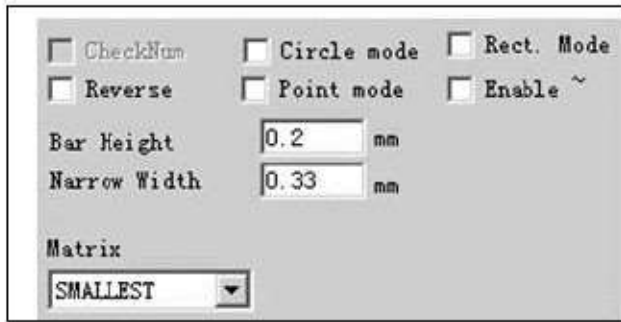


Figure 4-30 paramétrage d'un code barre datamatrix

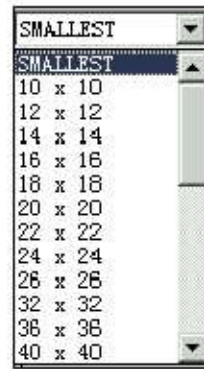


Figure 4-31 taille du datamatrix

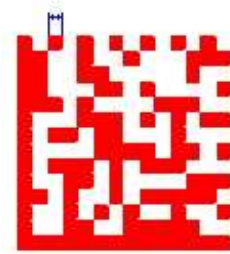


Figure 4-32 largeur du datamatrix

3. Code barre QR code

QR CODE Barcode est le deuxième format d'un code Data Matrix qui est également un format de code bidimensionnel (2D). Le jeu de caractères comprend toutes les valeurs ASCII. Il n'y a pas de restrictions de taille.

The figure 4-33, 4-34, 4-35 montre les paramètres du QR code



Figure 4-33 QRCODE
Code barre

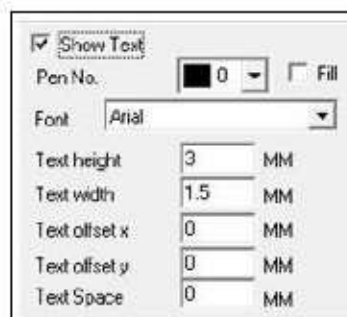


Figure 4-34 QRCODE
Paramètres du texte du QRCODE

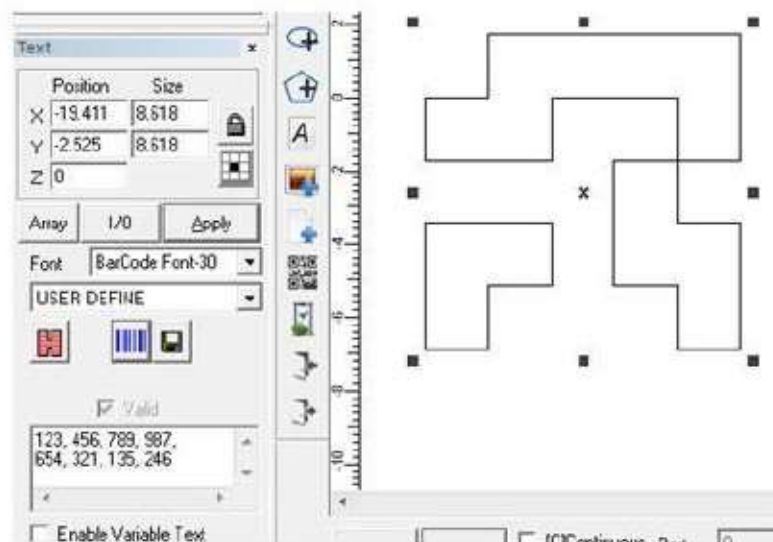


Figure 4-37 Code défini par l'utilisateur

4.7.4 Données variables

La fonction de texte variable est disponible après que ☐ Enable Variable Data soit sélectionné.

Les données variables sont des données dynamiques pouvant être personnalisées en fonction de l'application.

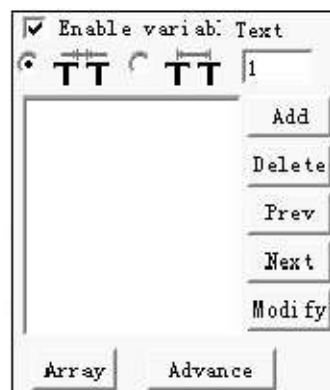
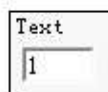


Figure 4-38 Variable text

attributes



La distance entre les caractères



Définition de l'espacement des caractères. voir figure 4-39.

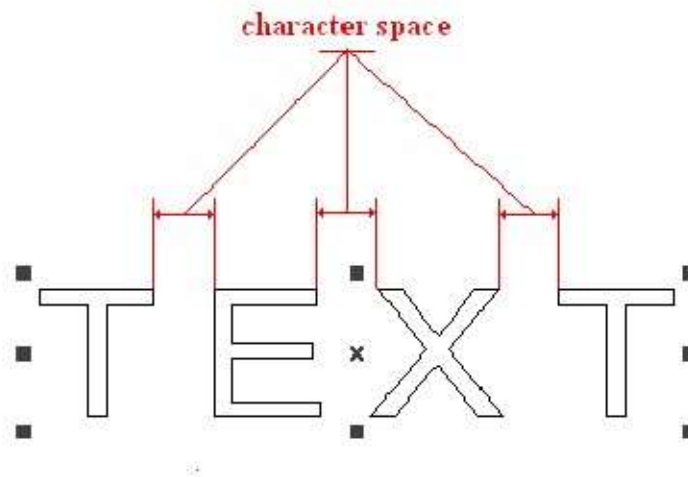


Figure 4-39 Calculer l'espacement en fonction de la limite du caractère



Définition de l'espacement des caractères par rapport à l'origine centrale du texte.

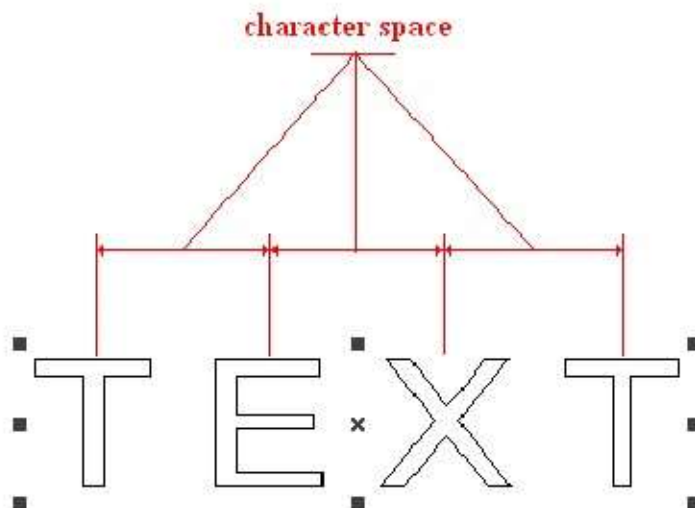


Figure 4-40 Calcule l'espacement selon les caractères
center

Actuellement, EZCAD prend en charge 9 types de texte variable:

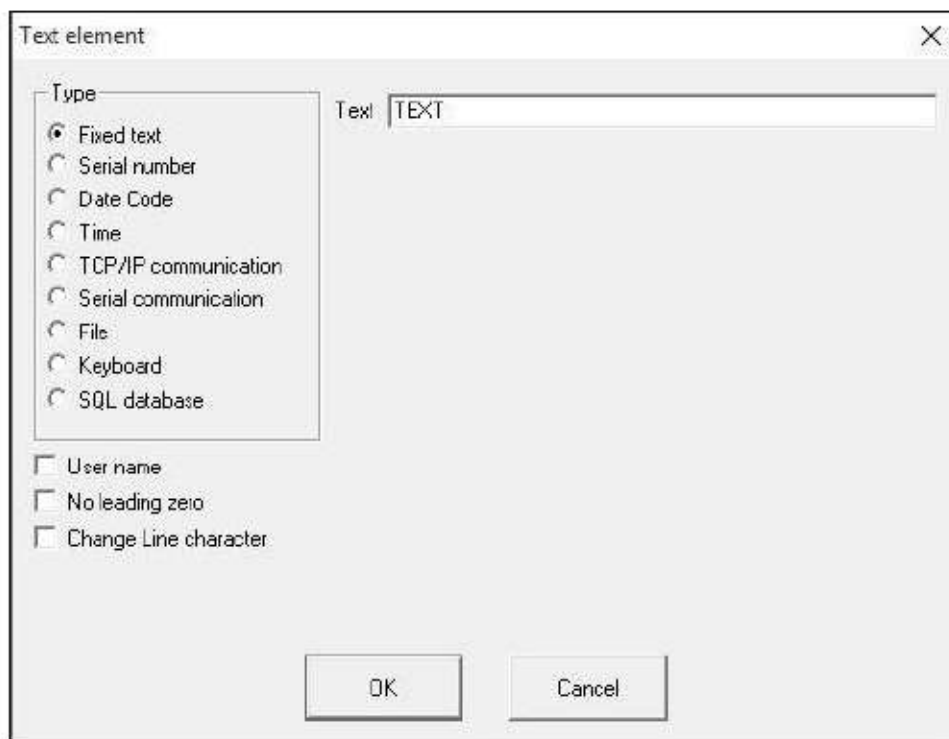


Figure 4-41 Boîte de dialogue d'élément de texte

Numéro de série : le système modifiera le texte en fonction des options définies pour le numéro de série de départ, le nombre et la réinitialisation.

- Code de date : Automatic Date updating via System PC Date.
- Heure: Automatic Time updating via System PC Time.
- TCP/IP communication: Option for variable data configuration.

- Communication série: Option pour données variables via la configuration série.
- Fichier : Option pour données variables en important des champs à partir d'un fichier texte.
- Clavier : option pour les données variables qui invite l'utilisateur à entrer les informations.

- SQL database : Option pour les données variables via la configuration SQL.

Numéro de série

Le texte du numéro de série est un texte variable qui change en fonction du numéro de série de départ et de la position actuelle.

Lorsque cette option est sélectionnée, un paramètre de numéro de série apparaît automatiquement dans la boîte de dialogue de texte variable. (Figure 4-42)

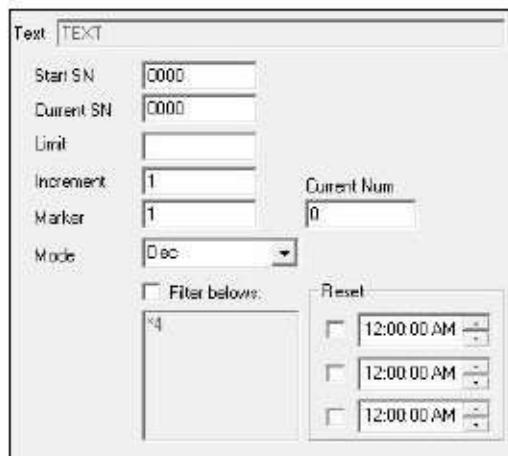


Figure 4-42 Définitions des paramètres du numéro de série

- Mode : Définition du format du numéro de série.

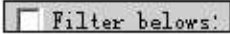



Figure 4-43 Mode du numéro de série

- Dec : Numéros de série en fonction du système décimal, la plage va de zéro à neuf.
- HEX : Numéros de série selon le système hexadécimal en majuscules. La plage est de A à F
- La plage est de a à f.
- User define : Le numéro de série est défini en fonction d'un utilisateur spécifié par le système. Voir la figure 4-37
- Départ SN : Cet élément indique le point de départ du numéro de série.
- Courant SN : Le numéro de série à marquer au présent.
- Limite : limite à laquelle le numéro de série sera réinitialisé au numéro de série de départ.
- Incrementer : Lorsque incrémente la valeur dans laquelle le numéro de série se déplace, négatif ou positif.

Lorsque l'incrément est «1» et si le numéro de série de départ est 0000, un incrément «1» sera ajouté au numéro de série précédent. Par exemple, 0000, 0001, 0002, 0003... 9997, 9998, 9999 et lorsqu'il s'agit de 9999, le système revient automatiquement à 0000.

Lorsque l'incrément est «5» et si le numéro de série de départ est 0000, le numéro de série est: 0000, 0005, 0010, 0015, 0020, 0025...

- Nombre de : Cet élément indique combien de fois chaque numéro de série est marqué avant de changer.
- Current num: le temps de marquage du numéro de série actuel, lorsque le numéro de marquage est égal à la marque par, il passera automatiquement à 0
-  si coché, le logiciel ne marque pas les numéros listés.
-  Comme indiqué à gauche, le logiciel ne marquera pas les numéros se terminant par 4, * signifiant un chiffre.
- Reset: Le numéro deviendra le SN de départ dans le temps imparti.

Code de date

Lorsque cette option est activée, le système prélève automatiquement la date et l'heure sur l'ordinateur et les formate en chaîne de texte, code barre ou code 2D.

Une définition de paramètre de date sera affichée dans la boîte de dialogue. Comme le montre la figure 4-44, les utilisateurs peuvent choisir le format qu'ils préfèrent.

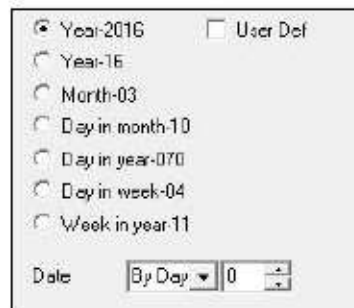
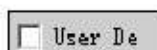


Figure 4-44 Définitions des paramètres de date

- Année - 2019 : Année à quatre chiffres
- Année — 19 : Année à deux chiffres
- Mois—07 : Mois de l'année
- Jour—04 : Jour du mois
- Jour—186 : Jour de l'année
- Jour de la semaine—5 : jour de la semaine
- Semaine de l'année—27 : semaine de l'année
- Date : une fonction de jour compensée à des fins de fabrication de mois défini par l'utilisateur: Lorsqu'il est sélectionné, le mois correspond au texte sélectionné, la Figure 4-45 s'affiche.



Figure 4-45 Mois défini par l'utilisateur



Lorsqu'il est activé, l'utilisateur peut définir une année personnalisée.



Heure

Lorsqu'il est activé, le logiciel définira automatiquement l'heure à partir de l'heure du système d'exploitation de l'ordinateur.

- Time Section : Lorsque cette option est sélectionnée, une définition de paramètre temporel apparaît automatiquement dans la boîte de dialogue. Comme le montre la figure 4-46, les utilisateurs peuvent directement choisir le format qu'ils préfèrent.

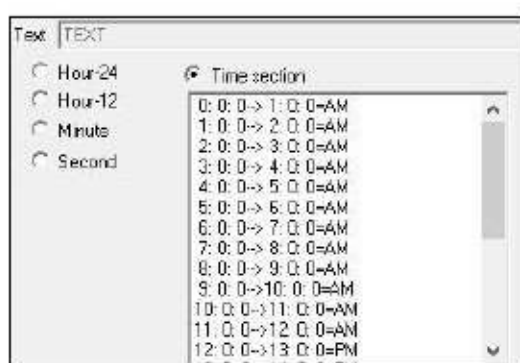


Figure 4-46 Section de temps

- Heure—24 : Format heure militaire
- Heure—12 : Format horaire 12 heures
- Minute : Minute
- Deuxième : Secondes
- Section horaire : Lorsqu'il est activé, l'utilisateur peut définir une heure personnalisée.

TCP/IP communication

Lors de l'utilisation de cette fonction, le système importera le texte de marquage dynamique via TCP / IP.

Notice : L'interface réseau ici est la même que celle utilisée dans l'accord TCP / IP.

Lorsque l'utilisateur sélectionne la «communication TCP / IP», les définitions de paramètres s'affichent automatiquement dans la boîte de dialogue. Voir la figure 4-47:

- IP Address : Adresse IP pour l'importation de données
- Port : IP port
- Commande : Lorsque le système traite cet objet texte, l'interface réseau transmet la chaîne de caractères à un ordinateur affecté à l'adresse IP.

L'ordinateur de la demande envoie la chaîne de caractères à traiter. le système ne reviendra pas jusqu'à ce que l'ordinateur réponde. Après la réponse de l'ordinateur, le système traitera automatiquement le texte renvoyé.



- Unicode : Cette option permet à la transmission de l'ordinateur système de lire les caractères de la forme Unicode; sinon c'est la forme ASCII.

Communication de série

Lors de l'utilisation de cette fonction, le système importera le texte de marquage dynamique du port série.



Figure 4-48 Paramètre de la communication de série

- Port : Port com où la connexion est située sur un PC laser.
- Débit en : Baud Rate de la communication série.
- Bits de : DataBits de la communication série
- Bits d'arrêt : StopBits de la communication série
- Parité : parité de communication série
- Commande : Lorsque le système traite l'objet texte, le système

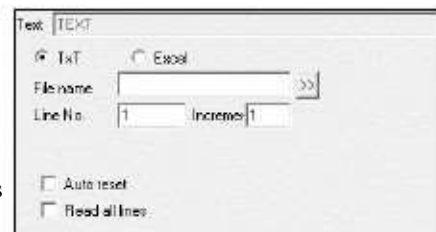
utilisera le port série pour transmettre la chaîne de caractères à l'équipement périphérique, sur demande l'équipement périphérique envoie la chaîne de caractères devant être traitée, le système ne reviendra pas tant que l'équipement périphérique n'aura pas répondu, après la réponse de l'équipement périphérique, le système traitera automatiquement le texte renvoyé.

- Unicode : Cette option permet à la transmission de l'ordinateur système de lire les caractères de la forme Unicode; sinon c'est la forme ASCII.

Importation de fichiers texte et Excel

1. Fichiers texte

- Nom du : Choisissez le fichier Excel contenant les données que vous souhaitez traiter
- Numéro de : La ligne où l'importation de texte devrait commencer importé à la première marque.
- Increment : Combien de lignes à sauter entre chaque processus de marque.
- Réinitialisation : Si cette case est cochée, le numéro de ligne passera automatiquement à 0 lorsqu'il atteindra la dernière ligne. La prochaine marque recommence à partir de la première ligne.
- Lire toutes les lignes : Coché lira tout le document pour l'importer



2. Fichiers Excel

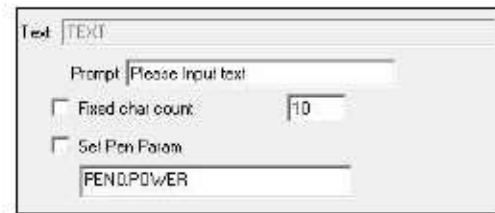
- Nom du : Choisissez le fichier Excel contenant les données à traiter.
- Numéro de : ligne où l'importation de texte doit commencer à être importée à la première marque.
- Increment : Combien de lignes à sauter entre chaque processus de marque.
- Nom du : Le nom de la colonne dans la feuille de calcul où les données doivent être lues.
- Réinitialisation : Si coché, le numéro de ligne passera automatiquement à 0 quand il atteint la dernière ligne. La prochaine marque recommence à partir de la première ligne.



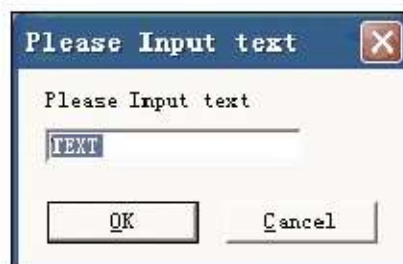
Clavier

La fonction de saisie au clavier invite l'utilisateur à saisir du texte variable.


- Fixed char count : L'utilisateur doit entrer une chaîne égale à ce nombre.
- Invite : Avant de marquer, le logiciel demandera l'entrée de l'utilisateur, cette formulation est définie par l'utilisateur dans ce champ.
- Set Pen Param : Une fois sélectionné, le logiciel obtiendra la puissance, la vitesse et fréquence de la saisie au clavier, uniquement par le biais du stylo *.power, stylo *.speed ou stylo *.freq. Le "*" est le numéro du stylo. Si "pen0.power" est utilisé, il utilisera le paramètre de puissance de ce stylo spécifique; idem avec "pen0.speed", "pen0.freq", etc.



Lorsque la fonction de saisie au clavier est activée, le champ de texte associé affiche une fenêtre contextuelle avant le traitement au démarrage du marquage. La boîte de dialogue définie par l'utilisateur (commande) sera présentée à l'opérateur et pourra saisir le texte via le clavier ou plus facilement, un lecteur de codes à barres.



4.8 Bitmap

Pour ajouter une photo, les utilisateurs peuvent sélectionner la commande Bitmap dans le menu Dessin ou cliquer sur l'icone  dans la barre d'outils de dessin.

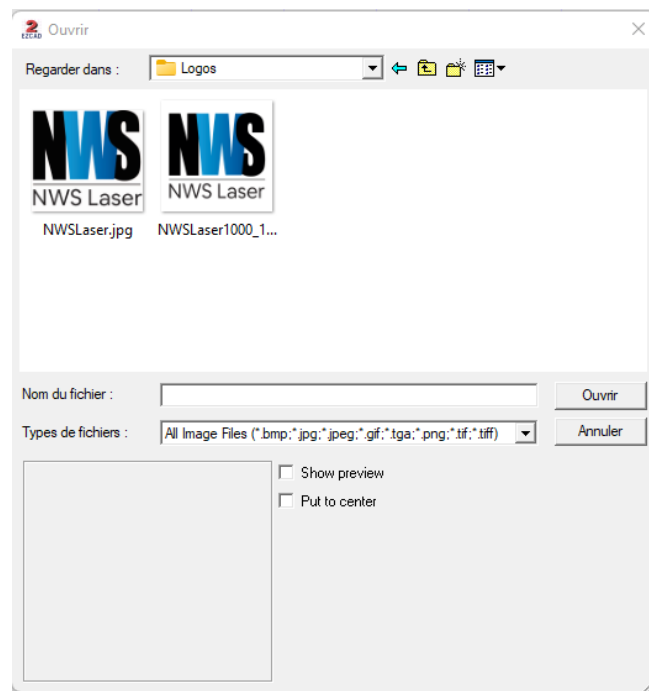


Figure 4-52 Ajouter une photo

Le système ouvrira une boîte de dialogue comme le montre la figure 4-52 pour ouvrir un fichier graphique.

Les formats de fichiers graphiques actuellement pris en charge sont : BMP, JPEG, JPG, GIF, TGA, PNG, TIFF et TIF.

- Afficher l'aperçu : Lorsque les utilisateurs sélectionnent un fichier graphique, un aperçu apparaît dans la zone d'affichage de gauche.
- Placez au centre : Importe la photo au centre du champ de marquage.

Lorsque vous avez terminé d'ajouter une photo, un paramètre Bitmap apparaît dans la barre d'outils Propriétés, comme illustré à la figure 4-53.

- **Fichier dynamique** : permet à l'utilisateur de modifier dynamiquement le fichier dans le programme. Par exemple, l'image peut être mise à jour en remplaçant le fichier lié existant par une nouvelle image du même nom de fichier.
- **DPI fixe**: Une fois sélectionné, le système fusionnera le DPI d'une photo dynamique. Plus le niveau de DPI est élevé, plus les points se rassemblent. La qualité de la photo est améliorée, mais le temps de marquage peut être plus long.
- **X dimension fixe** : Lorsque cette case est cochée, la largeur de la photo dynamique est conservée à une taille définie. Si elle n'est pas cochée, la largeur de la photo correspond à la taille originale de la photo.
- **Y dimension fixe** : Lorsque cette case est cochée, la hauteur de la photo dynamique est conservée à une taille définie. Si elle n'est pas cochée, la hauteur de la photo correspond à la taille originale de la photo.
- **Position fixe** : Le point de référence de l'image par rapport à la coordonnée XY répertoriée.



Figure 4-53 Paramètre du bitmap

Manipulation d'image

- **Inverser**: ce procédé génère un négatif des photos, inversion du noir et du blanc utilisé pour le marquage sur matières de couleur noire (Figure 4-54)



Figure 4-54 Effet inversé (la photo de gauche est l'originale.)

-
- Gris : change les couleurs des photo en 256 niveaux de gris (Figure 4-55)



Figure 4-55 Couleur et Gris

- Superposer : cette effet est similaire à la fonction ajustement de gris sur Photoshop il est utilisé pour les couleurs noir et blanc, il simule le gris sans en utiliser, il utilise du noir et blanc avec différents effets de densité, Figure 4.56 .



Figure 4-56 Superposer

Cliquez sur Étendre pour ouvrir la fenêtre de dialogue Bitmap. (Figure 4-57)



Figure 4-57 Bitmap Dialog Box

- Eclaircir : ajuste les valeurs de luminosité et de contraste de l'image actuelle.

Mode de numérisation

- Numérisation Bidirectionnelle : le mode de balayage est en bidirectionnel, (Figure 4-58)

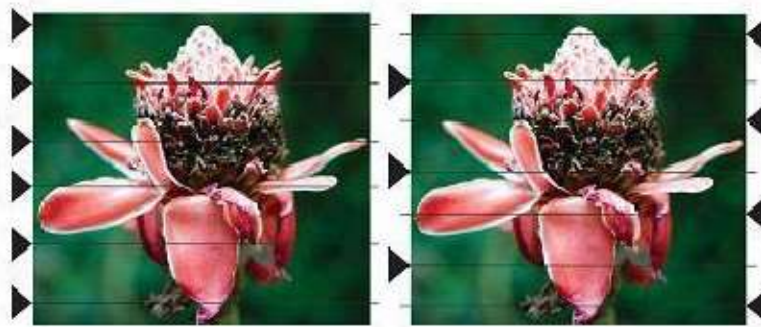


Figure 4-58 à gauche balayage unilateral ; à droite bidirectionnel.

Modes de marquage

- Mode déroulant : si le laser est gardé allumé ou limité à une heure fixée pour le marquage de chaque point en cours de traitement
- Réglage de la puissance : si la puissance du laser est ajustée en fonction du niveau de gris de chaque point pendant le traitement

Etendre : Figure 4-59

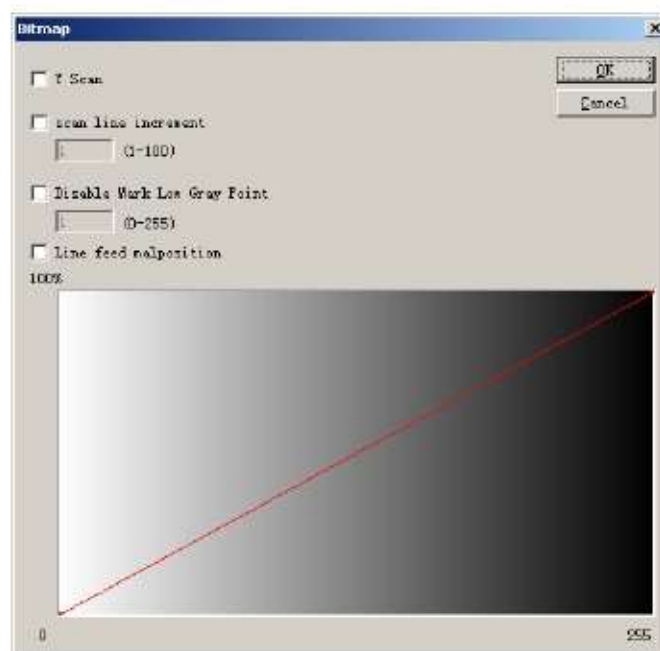


Figure 4-59 Scan Parameter

- Numérisation Y : L'analyse se déroulera le long de l'axe des Y, ligne par ligne.
- Numériser l'incrément de ligne : Cet élément indique s'il faut analyser ligne par ligne ou

sauter des lignes. Cette fonction peut accélérer la vitesse de marquage en cas de besoin de marquage de faible précision.

- Disable mark low gray point : Cet élément indique que chaque point est marqué ou ne marque que des points gris plus grands. Cette fonction peut accélérer la vitesse de marquage dans les conditions de marquage de faible précision.
- Line feed malposition : The point isn't aligned between two adjacent rows, but the point is aligned with the position which is the middle of two points in the previous line, to avoid the trace of marking.
Gray-Power figure : For improving marking results, can modify some of the gray scale corresponds to the power
- Optimize mode : permet d'optimiser le bitmap

4.9 fichiers vectoriels

Pour insérer un fichier vectoriel l'utilisateur peut sélectionner « insérer un fichier vectoriel » dans le menu de dessin ou cliquer sur l'icône en dessous du fichier bitmap.

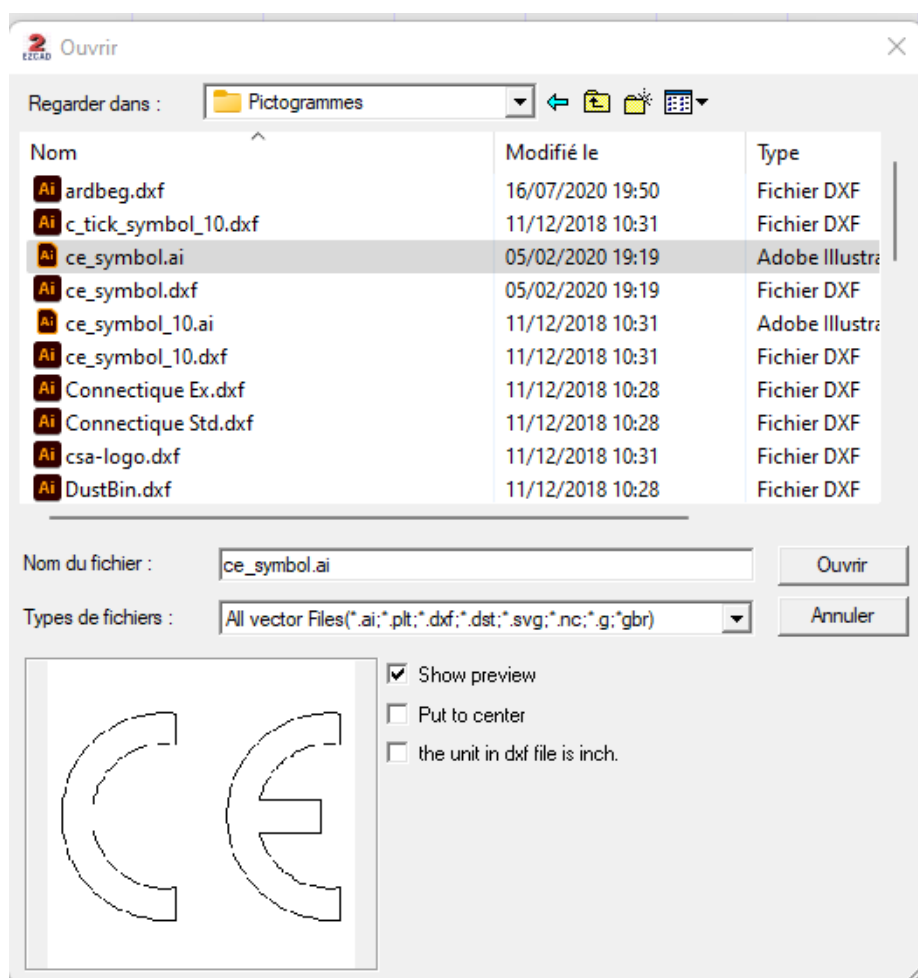


Figure 4-60 insérer un fichier vectoriel

Les différents formats de fichier supporté sont : PLT, DXF, AI, DST, SVG

NOTE : si le fichier a une couleur d'information (calques) quand il est dessiné sur des logiciels tels que : CorelDraw, AutoCAD, Illustrator, etc.), le logiciel va le distinguer en générant plusieurs couleurs automatiquement. L'utilisateur peut alors paramétrer le réglage des différentes couleurs ou rendre l'ensemble de la même couleur (voir chapitre 4.12 et 10.1)

Quand on ouvre un fichier vectoriel , des paramètres de fichier vectoriel apparaissent, le paramétrage du fichier comme indiqué dans la Figure 4-61 apparaîtra.

- Optimisation de l'ordre de marquage : optimise la méthode de traitement du graphique lors du marquage en minimisant les sauts entre les caractères et en procédant au traitement de manière ordonnée.
- Auto connexion de l'outil : ferme toute ouverture nœuds après avoir sélectionné et cliqué sur «Appliquer».
- Fichier dynamique: permet à l'utilisateur de créer un nom de fichier statique et de le mettre à jour de manière dynamique pour modifier ou mettre à jour le graphique de manière automatisée. Lorsque cette option est sélectionnée, les options permettant de verrouiller la taille, les coordonnées et le point d'ancrage auquel l'objet est référencé sont disponibles.

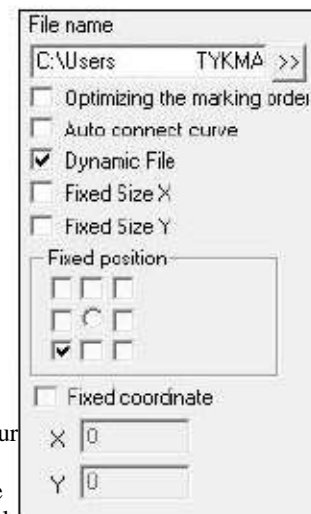


Figure 4-61 Paramétrage d'un fichier vectoriel

4.10 Tracer une minuterie

Pour utiliser la fonction Time-lapse, les utilisateurs peuvent sélectionner la commande Time lapse in Draw

Menu cliquer sur l'icône



Lorsque cette option est sélectionnée, un paramètre de propriété correspondant à l'intervalle de temps s'affiche dans la barre d'outils de propriété, comme l'illustre la figure 4-62.

- Temps : Le programme de marquage s'interrompra pendant la durée spécifiée avant de passer à l'objet suivant dans la liste d'objets.



Figure 4-62

4.11 Port d'entrée

Pour utiliser la fonction Signal d'entrée, les utilisateurs peuvent sélectionner la commande Port d'entrée dans le menu Dessin ou cliquer sur l'icône:



Lorsque cette option est sélectionnée, un paramètre de propriété de port d'entrée est défini dans la barre d'outils Propriétés, comme l'illustre la figure 4-63. Les utilisateurs peuvent affecter des combinaisons d'entrées / sorties discrètes uniques aux objets d'un programme de marquage et les traiter en envoyant la combinaison d'E / S correspondante à l'E / S ouverte. Cette fonctionnalité est disponible en option seulement.

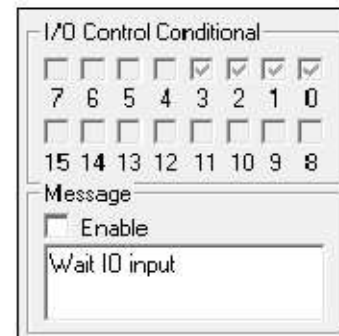


Figure 4-63 Input Parameter

- I/O Commande conditionnelle: le logiciel traitera les données après cette condition d'E / S lorsque le signal d'entrée aura la même condition d'E / S.
- Message: Si cette case est cochée, le logiciel affichera une boîte de message à l'utilisateur. Le texte du message peut être unique en fonction de l'application.

4.12 Port de sortie

Pour émettre le signal, les utilisateurs peuvent sélectionner la commande "Port de sortie" dans le menu Dessin ou cliquer sur l'icône:



Lorsque coché, il y aura un paramètre de propriété de port de sortie dans la barre d'outils de propriété comme le montre la Figure 4-64. Cela permet aux utilisateurs d'envoyer des combinaisons de sortie à partir du programme de marquage afin de contrôler les éléments périphériques. Par exemple, les E / S peuvent être utilisées pour déclencher un système de positionnement de composant externe.●



: Cette icône indique que le système va produire une tension de haut niveau (compatible TTL) quand l'opération se déroule au port de sortie actuel.



- : Cette icône indique que le système va produire une tension de bas niveau (compatible TTL) quand l'opération se déroule au port de sortie actuel.

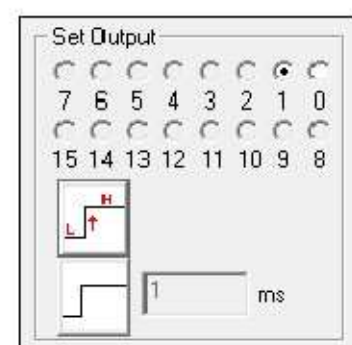


Figure 4-64



: Cette icône indique que le système produira un niveau fixe.




: Cette icône indique que le système émettra une impulsion courte.

4.13 Sélectionner



L'icône Sélectionner en haut de la barre d'outils Dessin permet de sélectionner un objet. Vous pouvez utiliser la souris pour cliquer sur un objet dans l'espace de travail pour le sélectionner.

Le logiciel Pro SE a une fonction "auto-snap". Lorsque vous déplacez la souris dans

l'espace de travail et à proximité d'un objet, la souris se transforme en  icône







Vous pouvez maintenant appuyer sur le bouton gauche de la souris pour sélectionner l'objet.



Figure 4-65 Sélectionner la barre d'outils

Vous pouvez également sélectionner un objet en déplaçant la souris tout en appuyant sur le bouton gauche de la souris et en faisant glisser le cadre en pointillé autour de l'objet. Cette méthode de sélection s'appelle Sélection d'image. Si le mouvement de la souris se fait de gauche à droite, seuls les objets complètement inclus dans le cadre en pointillé seront sélectionnés. Si vous déplacez le curseur de la souris de droite à gauche, tous les objets touchés par le cadre en pointillé seront sélectionnés.

Lorsque l'icône de sélection est choisie, une barre d'outils de sélection apparaît. voir Figure 4-65

-  : Sélectionne tous les objets de l'espace de travail.
-  : Inverser la sélection.
-  : Supprimer le ou les objets sélectionnés.
-  : Verrouille le ou les objets sélectionnés.
-  : Déverrouille le ou les objets sélectionnés.
-  : Déverrouille tous les objets verrouillés dans l'espace de travail.

Comme le montre la figure 4-66, la courbe de Bézier est verrouillée. Vous ne pouvez pas éditer, modifier, déplacer, etc.

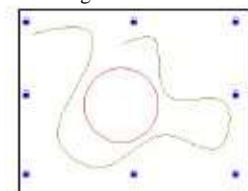




Figure 4-66

-  : Localise l'objet sélectionné au point d'origine. (0,0 sur le XY), (centre du champ de marquage par défaut)
-  : Cette icône permet de sélectionner des objets en fonction de leur affectation au crayon. Lorsque vous cliquez dessus, une boîte de dialogue illustrée par la Figure 4-67 apparaîtra. Par exemple, si le stylo 1 (bleu) est sélectionné et que vous appuyez sur ok, tous les objets affectés au stylo 1 (bleu) seront sélectionnés dans l'espace de travail.

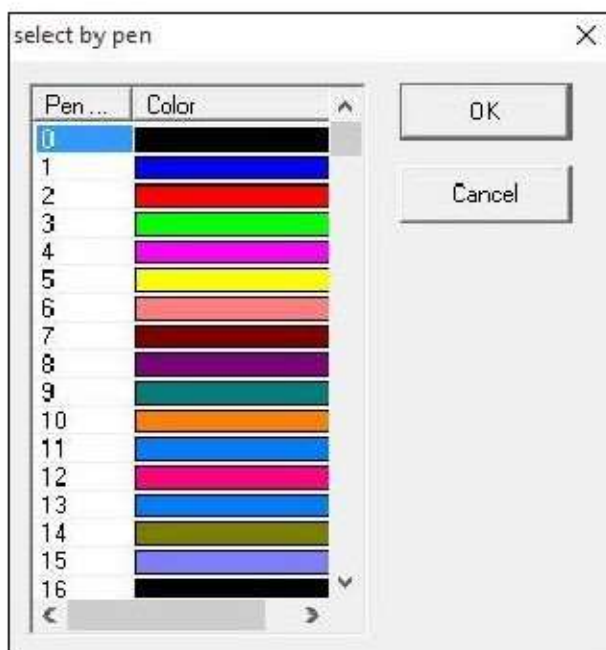



Figure 4-67 sélectionner un objet avec un stylo

4.14 Édition de nœud

Tous les objets dessinés dans EZCAD sont au format vectoriel. Les utilisateurs peuvent modifier la forme d'un objet en modifiant les nœuds.

Pour éditer des nœuds, vous pouvez appuyer sur l'icône Editer un nœud  dans la barre d'outils Dessiner.

Lorsque vous cliquez sur un objet dans l'espace de travail à l'aide de cet outil, les nœuds apparaissent. Certains objets doivent être dissociés avant d'utiliser l'outil Éditer un nœud. Les nœuds sont désignés par des carrés vides, le plus grand étant le point de départ de la courbe.

Lorsqu'elle est sélectionnée, une barre d'outils d'édition de nœud apparaîtra comme l'illustre la figure 4-68.

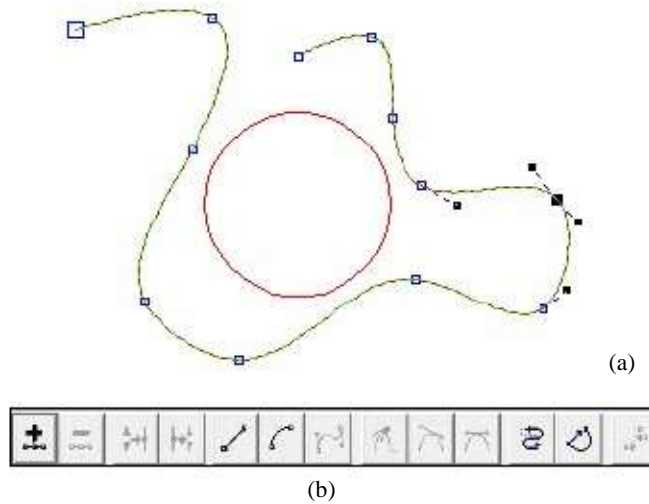















Figure 4-68 Editer les nœuds

(a) Nœuds (b) Barre d'outils d'edition des nœuds

-  : Cette icône permet d'ajouter des nœuds
-  : Cette icône permet de supprimer des noeuds.
-  : Cette icône est utilisée pour combiner deux nœuds. Si deux nœuds sont proches, les utilisateurs peuvent cliquer et faire glisser les deux nœuds pour les sélectionner, puis cliquer sur cette icône pour les combiner en un nœud.
-  : Cette icône est utilisée pour séparer deux nœuds d'un nœud
-  : Cette icône est utilisée pour transformer des courbes en lignes. Les utilisateurs peuvent cliquer sur n'importe quelle position entre deux nœuds voisins et sélectionner cette fonction pour transformer la courbe entre les deux nœuds en une ligne.
-  : Cette icône est utilisée pour transformer des lignes en arcs. Les utilisateurs peuvent cliquer sur n'importe quelle position entre deux nœuds voisins et sélectionner cette fonction pour créer un arc entre les deux nœuds.
-  : Cette icône est utilisée pour transformer des lignes en courbes. Les utilisateurs peuvent cliquer sur une position quelconque entre deux nœuds voisins et sélectionner cette fonction pour transformer la ligne entre les deux nœuds en une courbe.
-  : Cette icône est utilisée pour marquer un nœud. Lorsqu'elle est sélectionnée, une courbe nette prendra la place du nœud.
-  : Cette icône est utilisée pour lisser un nœud. Lorsqu'elle est sélectionnée, le nœud sera transformé en une courbe lisse

-
-  : Cette icône est utilisée pour la courbe de symétrie. Si vous cliquez sur un nœud et sélectionnez cette fonction, les courbes des deux côtés du nœud seront symétrisées.
 -  : Cette icône permet de changer la direction d'une courbe en permutant les points de départ et d'arrivée.
 -  : Cette icône est utilisée pour fermer un cercle
 -  : Cette icône est utilisée pour aligner des objets. Lorsque les utilisateurs "sélectionnent" plus de deux nœuds, puis cliquent sur cette icône, une boîte de dialogue pour aligner les nœuds apparaît. Vous pouvez par exemple choisir d'aligner en haut, en bas, à gauche ou à droite.

NOTE: Vous ne pouvez pas modifier les nœuds sur des objets texte ou des objets remplis.

Chapter 5 Menu modifier

Les commandes du menu Modifier sont des opérations d'objet avancées, telles que transformation, plastique, édition de courbes, alignement, etc. (Figure 5-1).



Figure 5-1 Menu modifier

5.1 Array text

Rectangle Array(tableau) . Voir la figure 5-2(a):

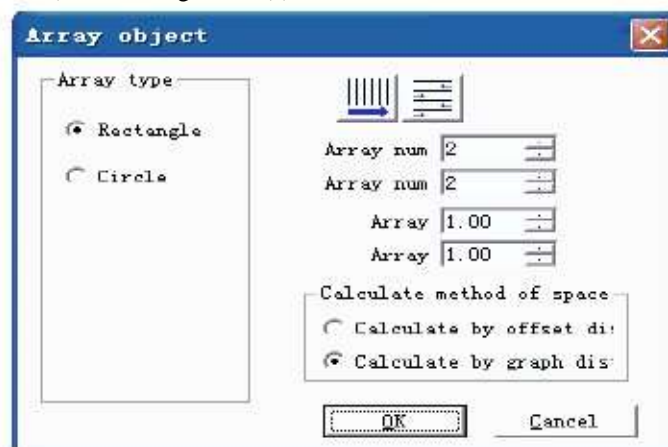


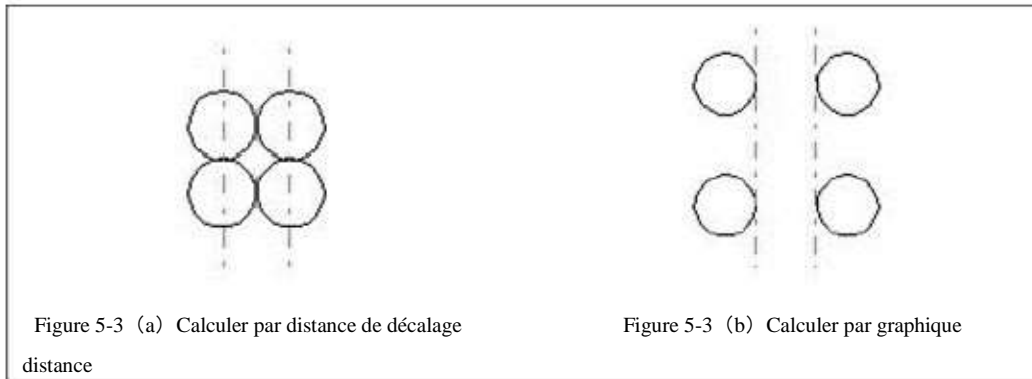


Figure 5-2-a Tableau Boite de dialogue (Rectangle)

- Rectangle : Crée un tableau rectangulaire ou carré.
- Cercle : Crée un tableau de cercle.
-  : Définissez l'ordre de marquage de la matrice, soit un traitement horizontal, soit un traitement vertical.
-  : tableau bidirectionnel, lorsque vous cliquez dessus, se change en tableau unidirectionnel.
- Array num (en haut) : le nombre de lignes.
- Array num (en bas) : le nombre de colonnes.
- Array (en haut) : distance entre les objets dans la direction X.
- Array (en bas) : distance entre les objets dans la direction Y..

- Calculer par décalage: L'espacement entre les objets dans les directions X et Y est basé sur le centre de ceux-ci. (Figure 5-3 (a))
- Calculer par distance graphique: L'espacement entre les objets dans les directions X et Y est basé sur les bords extérieurs des objets. (Figure 5-3 (b))



Circle Array, voir la figure 5-2(b):

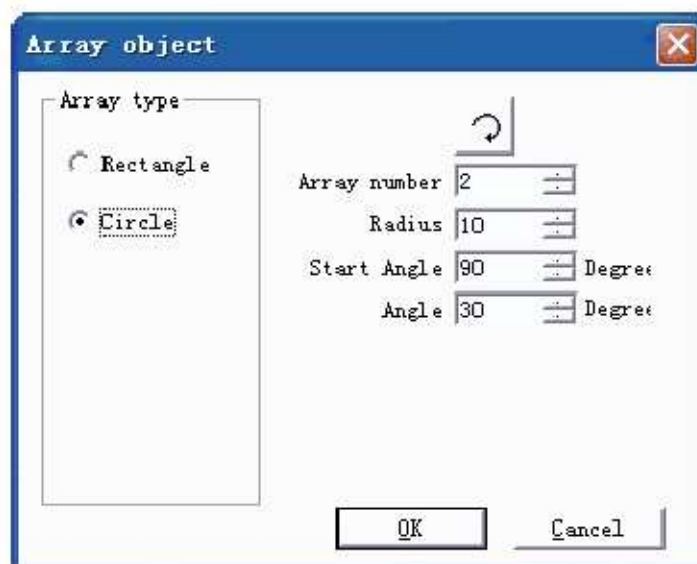



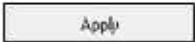
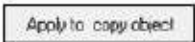


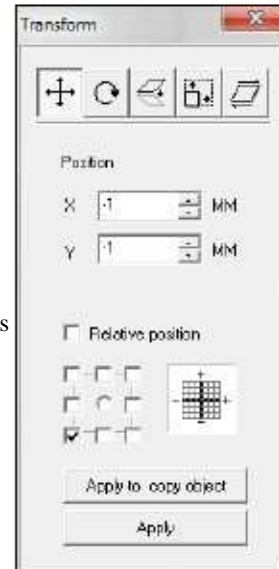
Figure 5-2-b Array boîte de dialogue (Circle)

-  : Le sens de la matrice, dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.
- Array number : le numéro du graphique
- Radius : Le rayon du cercle dans lequel le tableau est basé.
- Start Angle : L'angle auquel l'objet commence.
- Angle: La distance entre les objets du tableau




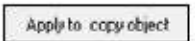
5.2 Transformer

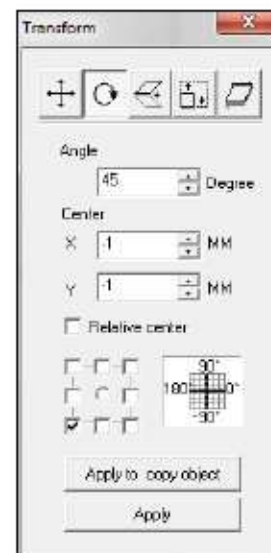
5.2.1 Mouvement

-  : Outil de défilement pour déplacer des objets.
- Position : Les coordonnées de l'objet actuellement sélectionné.
-  : Définit le point de l'objet sur lequel les coordonnées X et Y sont basées.
- Position relative : Vous permet de déplacer l'objet sélectionné sur des distances spécifiques, par opposition aux coordonnées exactes. (I.E. déplacer 2,5mm positif dans la direction X)
-  : Applique la modification.
-  : Copie l'objet sélectionné et applique les modifications à l'objet copié.






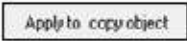


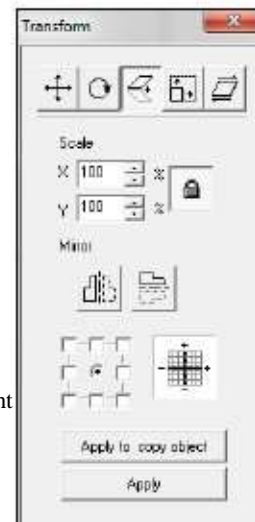
5.2.2 Rotation

-  : Fait pivoter l'objet.
- Angle: Quantité de degrés à faire pivoter.
- Centrer: Les coordonnées de l'objet actuellement sélectionné.
-  : Définit le point de l'objet sur lequel les coordonnées X et Y sont basées et l'ancre de rotation est basé dessus.
- Centre relatif : Vous permet de déplacer l'objet sélectionné de distances spécifiques, par opposition aux coordonnées exactes lors de la rotation. (I.E. déplacer 2,5mm positif dans la direction X)
-  : Applique les modifications
-  : Copie l'objet sélectionné et applique les modifications à l'objet copié.




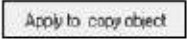


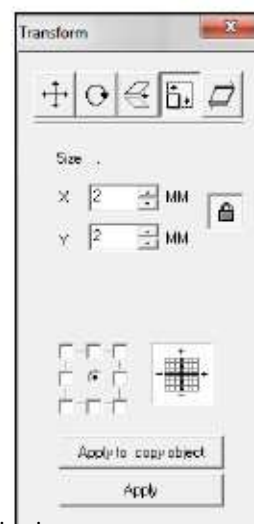
5.2.3 Mirroir

-  : Mirroir l'objet actuellement sélectionné.
- Echelle : le rapport d'échelle de la taille X / Y après avoir été mis en miroir.
-  : miroir en horizontal pour l'objet
-  : Mirroir en vertical pour l'objet
-  : Définit le point de l'objet sur lequel les coordonnées X et Y sont basées.
-  : Applique les modifications
-  : Copie l'objet sélectionné et applique les modifications à l'objet copié.



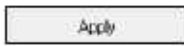



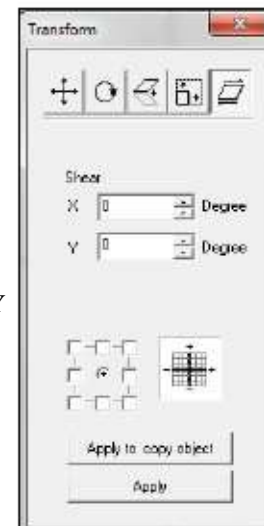
5.2.4 Dimensions

-  : Utilisé pour la taille des objets
- Dimensions : La taille de l'objet dans la direction X et Y.
-  : Définit le point de l'objet sur lequel les coordonnées X et Y sont basées et le point d'ancrage auquel les objets augmentent et diminuent de taille.
-  : Applique les modifications
-  : Copie l'objet sélectionné et applique les modifications à l'objet copié




5.2.5 Orientation


-  : Utilisé pour incliner des objets.
- Couper : La valeur de l'angle d'inclinaison à appliquer à un objet dans la direction X ou Y. (négatif ou positif)
-  : Définit le point de l'objet sur lequel les coordonnées X et Y sont basées.
-  : Applique les modifications
-  : Cet élément est utilisé pour copier l'objet sélectionné et déplacer le nouvel objet à cette position.




5.3 Plastique

Une fois sélectionné, une boîte de paramétrage apparaîtra comme le montre la figure 5-9. La figure 5-10 montre des exemples des trois fonctions suivantes.

 : Souder deux zones qui se croisent en une.

 : Couper via l'objet intersecté.

 : Conserve uniquement la zone intersectée.

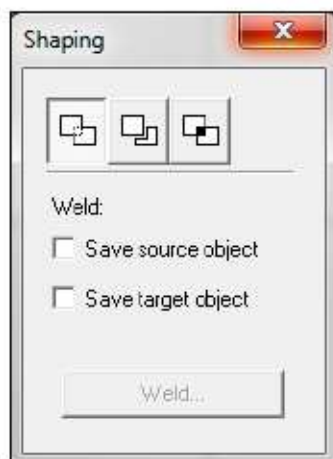


Figure 5-9 Plastique

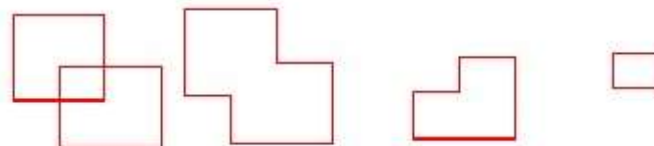
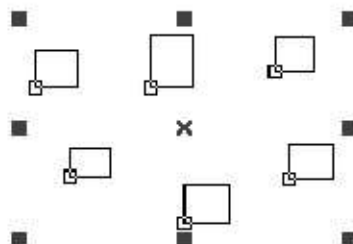





Figure 5-10 Shaping 1. Weld 2. Trim 3. Intersect

5.4 Distribution

La distribution est une méthode permettant d'espacer trois objets ou plus dans l'espace de travail. Dans l'exemple présenté, il y a 6 rectangles sur le lieu de travail, cliquez sur distribuer dans le menu Modifier pour ouvrir la boîte de dialogue de distribution. Voir la figure 5-11



-  : Espacer les objets de manière égale et horizontale en fonction de leurs bords gauche
-  : Espacer les objets de manière égale et horizontale en fonction de leurs centres.
-  : Espace uniformément et horizontalement les objets en fonction de leurs côtés horizontaux.

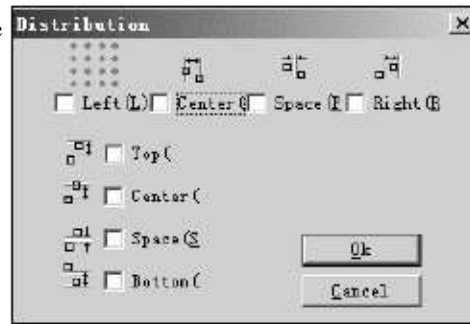









Fig 5-11 Fenêtre de dialogue de distribution

-  : Espacer les objets de manière égale et horizontale en fonction de leurs bords droits.
-  : Espacer les objets uniformément et verticalement en fonction de leurs bords supérieurs.
-  : Espaces objets uniformément et verticalement en fonction de leurs centres.
-  : Espacer les objets uniformément et verticalement en fonction de leurs côtés verticaux qui se font face
-  : Espacer les objets uniformément et verticalement en fonction de leurs bords inférieurs.

Exemple: Lorsqu'on clique  et  , le résultat est la figure 5-12:

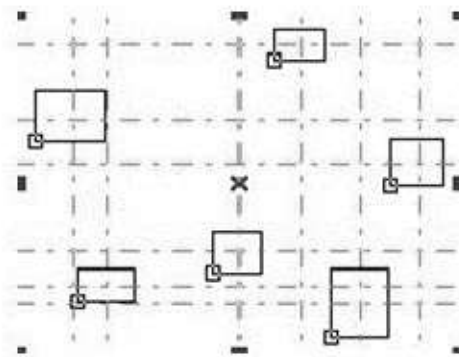


Fig 5-12 (a) objets avant
distribution

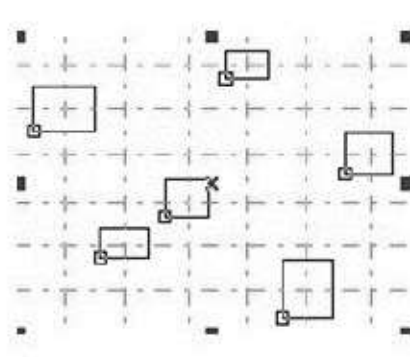


Fig 5-12 (b) objets après
distribution

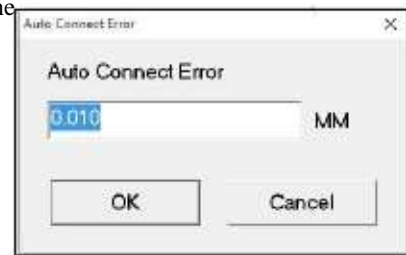
Avant la distribution (fig 5-12a), la distance entre le centre de chaque objet est différente, et après la distribution (fig 5-12b), la distance entre le centre de chaque objet est la même.

5.5 Modifier la courbe

Connexion automatique : Lorsque cette option est sélectionnée, une boîte de dialogue apparaîtra, comme le montre la figure 5-11.●

Erreur de connexion automatique : Si la distance entre les points initial et final de deux courbes est inférieure au jeu de paramètres, les deux courbes seront jointes en un.

Figure 5-11



Retirer le point de croisement : quand sélectionné une boîte de dialogue apparaît ,

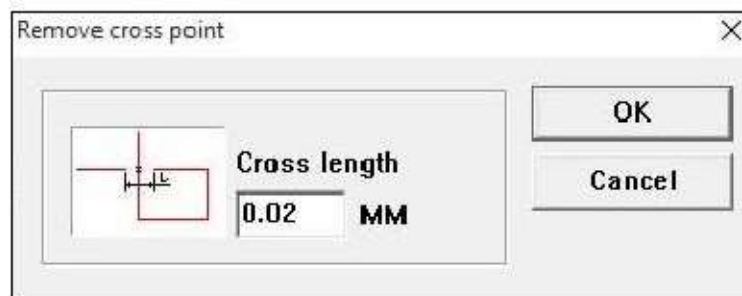
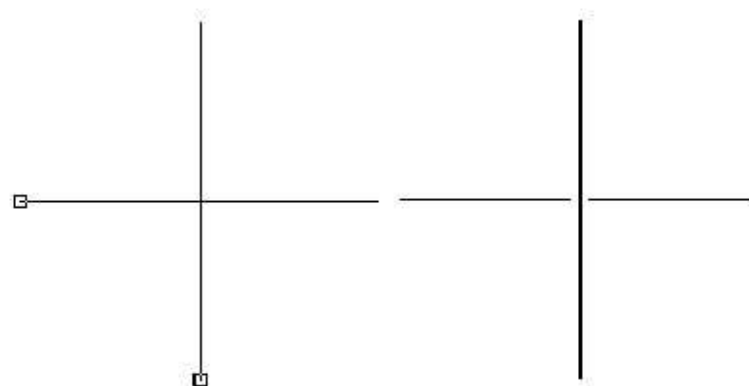


Figure 5-14

La longueur de la traversée est déterminée par la valeur entrée dans la figure 5-14. Prenez la figure 5-15 ci-dessous par exemple:



(a) avant de retirer le point de croisement

(b) Après avoir retiré le point de croisement

Fig 5-15 résultat du point de croisement

5.6 Aligner

La fonction Aligner ne sera disponible que si plusieurs objets sont sélectionnés dans l'espace de travail. Aligner est utilisé pour aligner les objets sur le bidimensionnel avion. Il y a plusieurs façons de s'aligner :

- Gauche: Tous les objets s'alignent sur leur bord gauche sur l'axe X.
- Droite: tous les objets s'alignent sur leur bord droit sur l'axe X.
- Centre vertical: tous les objets sont alignés par rapport à leur centre sur l'axe X.
- Haut: tous les objets s'alignent sur leur bord supérieur dans l'axe des ordonnées.
- En bas: tous les objets s'alignent sur leur bord inférieur dans l'axe des ordonnées.
- Centre horizontal: tous les objets sont alignés par rapport à leur centre sur l'axe des ordonnées.
- Centre: tous les objets s'alignent en fonction de leur centre sur les axes X et Y.

Chapter 6 Menu afficher

Le menu Afficher permet de définir les sections visibles dans la fenêtre EZCAD comme illustré à la figure 6-1.

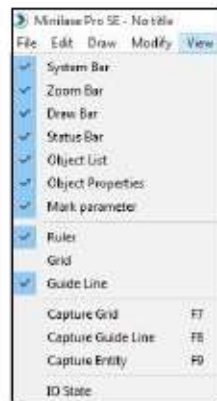









Figure 6-1

6.1 Zoom



La barre d'outils de zoom, il existe sept types de contrôle de zoom. De plus, la molette de la souris peut être utilisée pour zoomer et dézoomer.

-  : Effectue un zoom sur la zone où se trouve la souris. Les utilisateurs peuvent utiliser la souris pour sélectionner une zone rectangulaire à agrandir en effectuant un clic gauche, en faisant glisser puis en relâchant
-  : Zoom. Permet de cliquer et de faire glisser le curseur dans l'espace de travail.
-  : Effectue un zoom avant de 0,0 sur l'axe XY.
-  : Effectuer un zoom arrière à partir de 0,0 sur l'axe XY.
-  : Zoom pour remplir la vue avec tous les objets dans l'espace de travail.
-  : Zoom pour remplir la vue avec tous les objets dans l'espace de travail
-  : Effectue un zoom pour remplir la vue avec tout l'espace de travail.

6.2 Règle / grille / ligne guide (menu Affichage)

Horizontal, Vertical, maillage et ligne de guide pour l'espace de travail.

6.3 capturer sur la grille (menu Affichage)

Lorsqu'elle est activée, les objets dans le champ de marquage s'aligneront sur la grille.

6.4 capturer sur la ligne de repère (menu Affichage)

Lorsque cette option est activée, les objets sont alignés sur les directives créées.

6.5 capturer des objets (menu Affichage)

Lorsque cette option est activée, les objets s'alignent sur d'autres objets.

6.6 Barre d'outils système / Barre d'outils Afficher / Barre d'outils Dessiner / Barre d'état

Liste d'objets Barre d'outils / Propriétés d'objet Barre d'outils / Paramètre de marque

Barre d'outils (Voir le menu)

EZCAD prend en charge de nombreuses barres d'outils pour réaliser différentes fonctions. Les barres d'outils peuvent être affichées ou masquées en sélectionnant ou en désélectionnant ces éléments dans le menu Affichage.

6.7 Etat I/O

Vérifiez l'état d'entrée et de sortie actuel, suivez la fig. 6-3

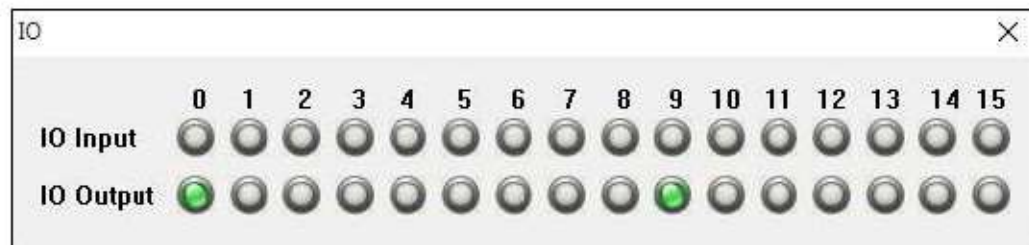


Fig 6-3 Etat IO
Gris signifie activer , vert signifie désactiver

Chapter 7 Menu special

7.1 Changer le texte

Ceci est similaire à trouver et à remplacer.

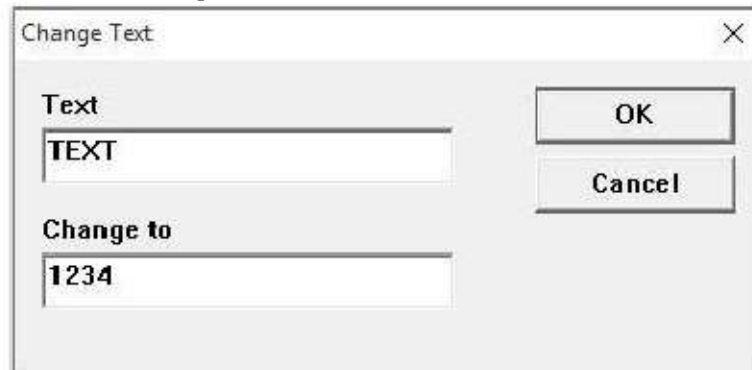
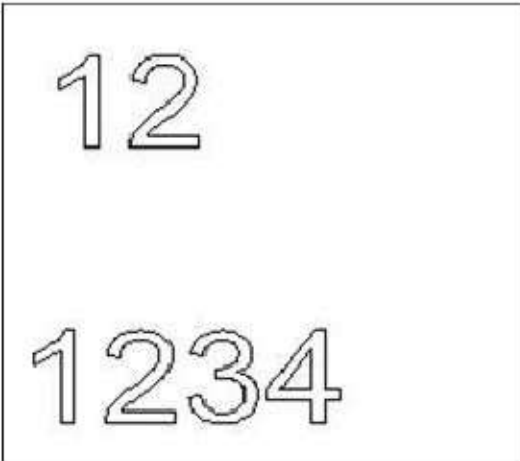



Fig 7-1 Interface changement de texte

Le contenu sous "texte" sera remplacé par le contenu "changer en". Voir la figure 7-2 a et b

	
Fig 7-2a contenu avant de remplacer	Fig 7-2b contenu après le remplacement

Chapter 8 Marquage rotatif

Pour marquer autour de la circonférence d'un objet, vous pouvez utiliser une séquence rotative ou les modules laser RotaryMark ou RotateTextMark situés dans le menu déroulant Laser situé en haut du logiciel EZCAD. La séquence rotative et les modules rotatifs fonctionnent conjointement avec un dispositif rotatif connecté basé sur un moteur pas à pas pour tourner et marquer à 360 degrés autour d'une pièce.

La séquence rotative est utile pour faire pivoter puis marquer les applications. RotaryMarking est utilisé pour les commandes avancées de rotation et de scission utilisées principalement pour les graphiques de grande taille. RotateTextMark est la méthode la plus courante de marquage rotatif utilisée pour les commandes de rotation automatiques et le marquage de texte standard et d'objets simples. Vous trouverez ci-dessous des explications et des exemples.

8.1 Séquence de rotation

À l'aide d'une séquence rotative, vous pouvez créer un programme de marquage pour faire pivoter l'angle et la position et marquer une pièce. Plusieurs mouvements rotatifs et plusieurs objets de marquage sont pris en charge dans un programme laser. Cette séquence de rotation et les objets à marquer seront affichés dans la liste d'objets illustrée à la figure 8.1b.

La séquence rotative est utile pour faire pivoter un objet et marquer à des positions définies sur un objet. Un exemple serait de marquer 2 champs de texte à 180 degrés l'un de l'autre. Voir la figure 8.1a.



Figure 8-1a

Pour ajouter un mouvement rotatif, sélectionnez AxisMove dans le menu Dessiner en haut. Cela ajoutera un objet Déplacement d'axe dans la liste d'objets. Voir la figure 8.1b.

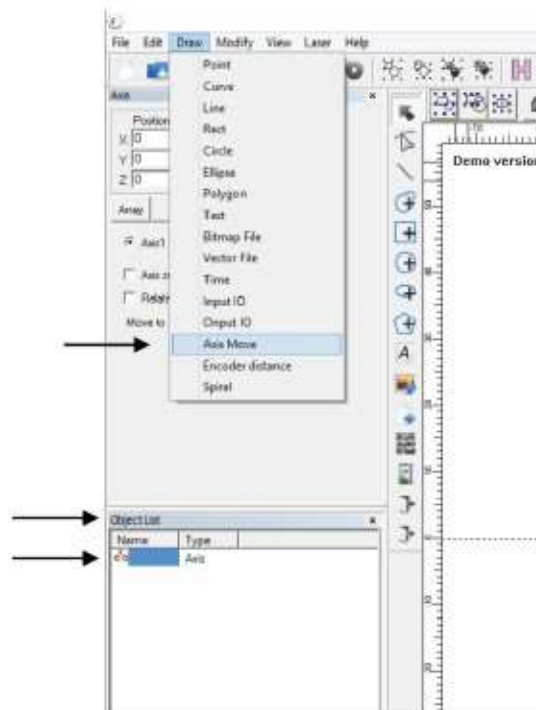


Figure 8-1b

Pour modifier le degré de rotation, cliquez sur l'axe et modifiez le degré comme indiqué à la figure 8.1c.

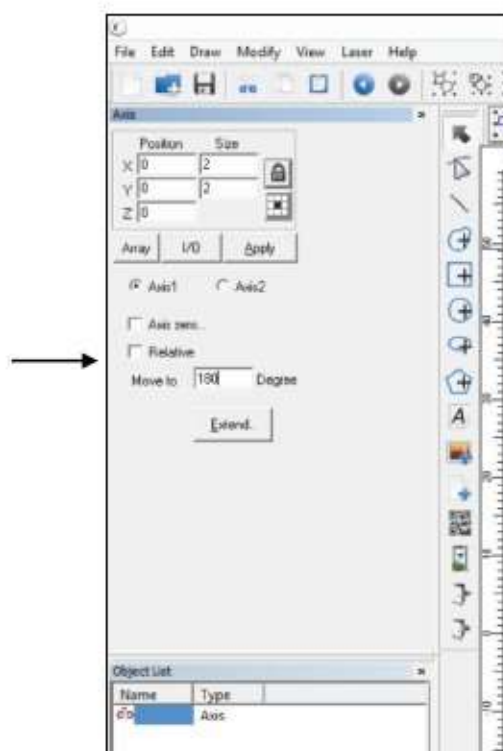


Figure 8-1c

Veillez noter que l'axe 1 doit être sélectionné pour le mouvement rotatif (l'axe 2 est le mouvement de l'axe Z). Cliquez sur le bouton Étendre pour afficher les paramètres de rotation avancés pré-réglés en usine. Changer ces valeurs changera la vitesse et les mouvements de position.

Vous trouverez ci-dessous un exemple de projet de marquage de 2 chaînes de texte à 180 degrés. Figure 8-1d.

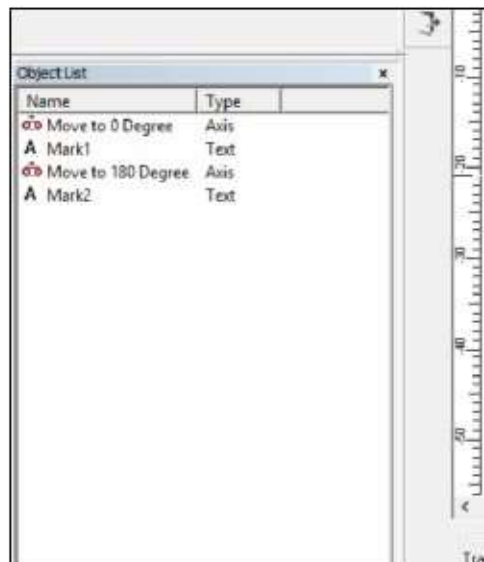


Figure 8-1c

8.2 Marque pivotante

Located inn the Laser menu is a module called RotaryMark which is used for rotational marking that involves splitting and tiling of large graphics. To access this module select Laser from the drop down menu and select RotaryMark. See figure 8.2.

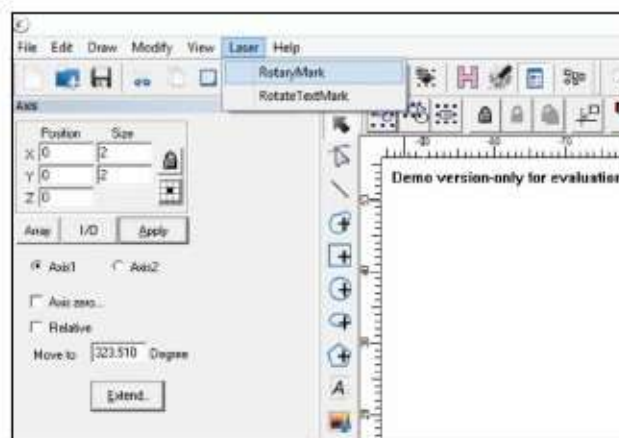


Figure 8-2

Une fois sélectionné, la fenêtre RotaryMark s'ouvrira et vous montrera un aperçu du marquage laser et vous permettra d'éditer les déplacements de secteur, le diamètre de la pièce, etc. Référence ci-dessous pour des descriptions sur toutes les fonctionnalités. Voir la figure 8-2b.

-
- Pièces: Nombre total de pièces marquées
 - Nombre Total: Nombre total de pièces à marquer
 - Continu : Marque en continu jusqu'à que le bouton stop soit presser.
 - Marque sélectionnée : Marque seulement les pièces sélectionnées.
 - Forcer la division: Marque et fait pivoter selon les lignes insérées uniquement.
Note: Cela ne tient pas compte de la taille.
 - X: Position actuelle
 - Origine : Pour changer le sens de rotation.
 - Distance per: Modifie la distance par rotation lorsque vous marchez manuellement en utilisant les flèches gauche et droite du clavier
 - Split Size: Lorsque la case à cocher est cochée, l'indexation rotative est faite automatiquement en fonction de la taille de la scission. Si réglé sur 2, le bouton rotatif marquera et indexera tous les 2 mm.
 - Diamètre de pièce: Diamètre de la pièce à marquer. (Enregistré par fichier).
Focus Length: Distance focale basée sur la lentille.
Note: La valeur par défaut est 160. Ne pas modifier, sauf sur instruction d'un technicien NWS Laser.
 - Trace: Active le faisceau de visée rouge pour l'alignement.
 - Marque : Active le processus de marquage
 - Paramètre : Paramètres avancés du marquage
Note: Ne pas modifier sauf sur instruction d'un technicien NWS Laser
 - Quitter : Ferme RotaryMark.

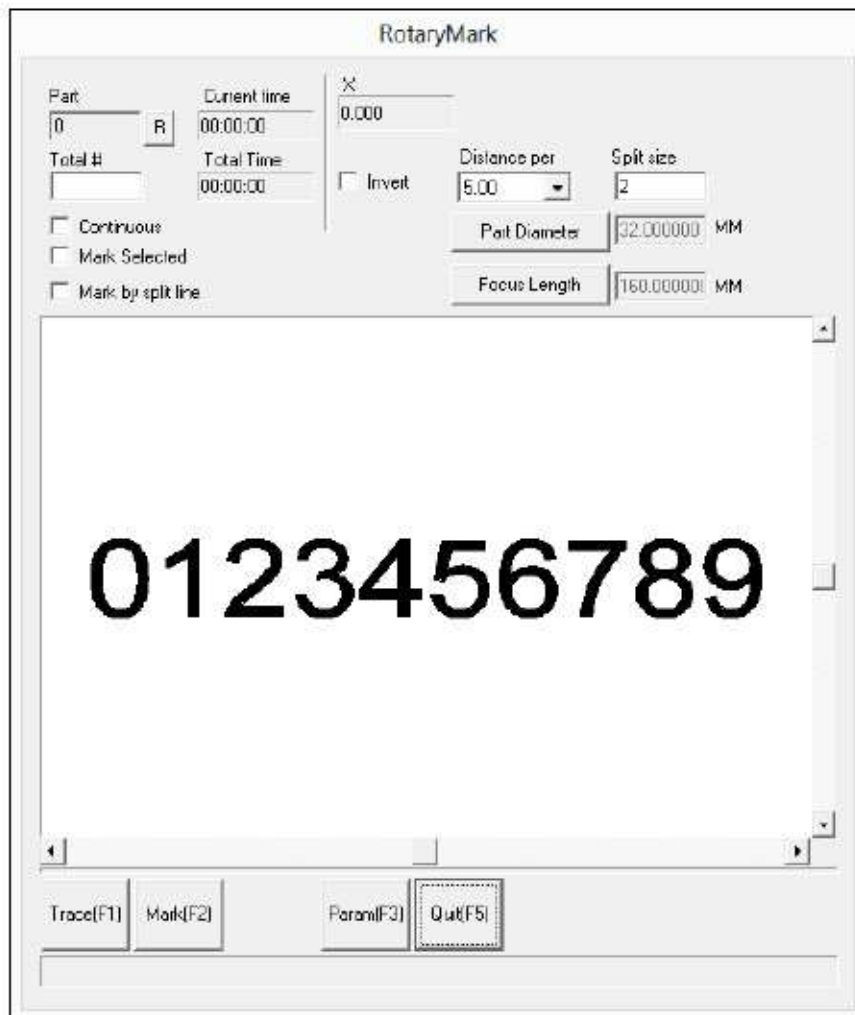


Figure 8-2b

Pour utiliser RotaryMark, vous devez d'abord saisir le diamètre de la pièce que vous marquez. Remarque: Un diamètre incorrect entraînera des marques dans des positions incorrectes. Ensuite, vous devez choisir de faire un marquage rotatif en utilisant la fonction Taille divisée ou en utilisant Marquer par ligne divisée.

Le marquage de la taille fractionnée est automatiquement pivoté et marqué en fonction de la distance sur le terrain. Si vous avez une marque de 10 mm de large avec une taille de fente de 2, vous aurez 5 mouvements avec des segments de 2 mm pour marquer la pièce. Ceci est utile pour la plupart des marquages graphiques de grande taille, mais certaines applications peuvent tirer parti du programmeur sélectionnant où scinder le graphique plutôt que d'utiliser des valeurs numériques. Marquer par ligne divisée permettra au programmeur de définir ces régions en cliquant sur l'écran d'aperçu pour ajouter les emplacements divisés. Voir la figure 8-2c.

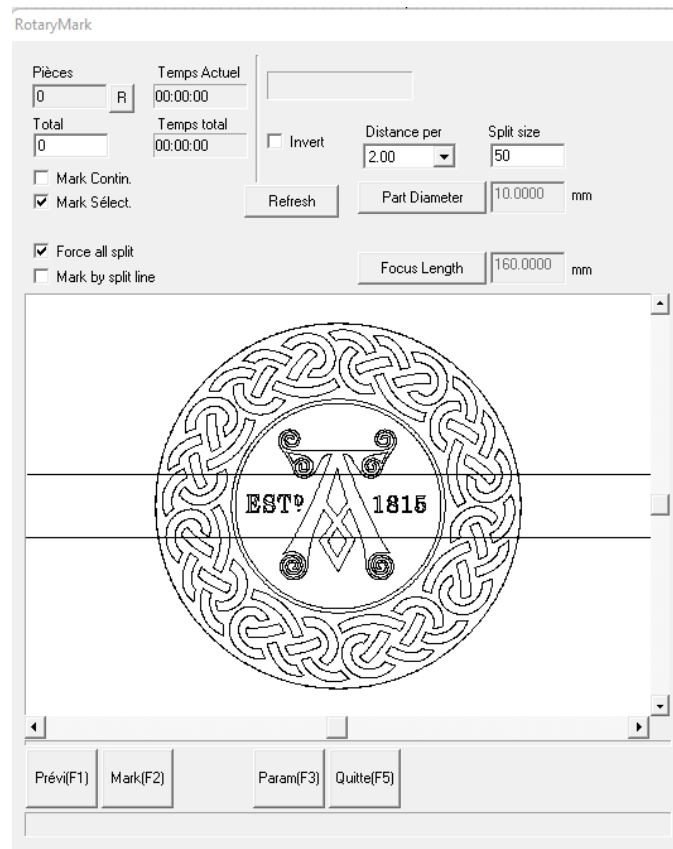


Figure 8-2c

Pour utiliser la fonction ligne divisée, cochez la case Marquer par ligne divisée. Pour ajouter des lignes divisées, double-cliquez sur la zone à diviser (une ligne pointillée rouge apparaît dans la zone divisée).
 Pour déplacer une ligne de séparation, cliquez et faites glisser.
 Pour supprimer une ligne fractionnée, cliquez avec le bouton droit.

* Remarque: vous pouvez faire pivoter manuellement l'axe en maintenant la touche Ctrl enfoncée et en sélectionnant Gauche ou Droite sur le clavier. Cela déplacera le Rotary en fonction de la distance de fractionnement.

8.3 Module RotateTextMark

Le module RotateTextMark est la méthode la plus courante pour programmer un travail de marquage rotatif. RotateTextMark calculera automatiquement les mouvements de rotation appropriés pour espacer les lettres et les petits graphiques de manière uniforme partie ronde.

Pour accéder au module RotateTextMark, sélectionnez Laser dans le menu déroulant supérieur. Voir la figure 8-3.

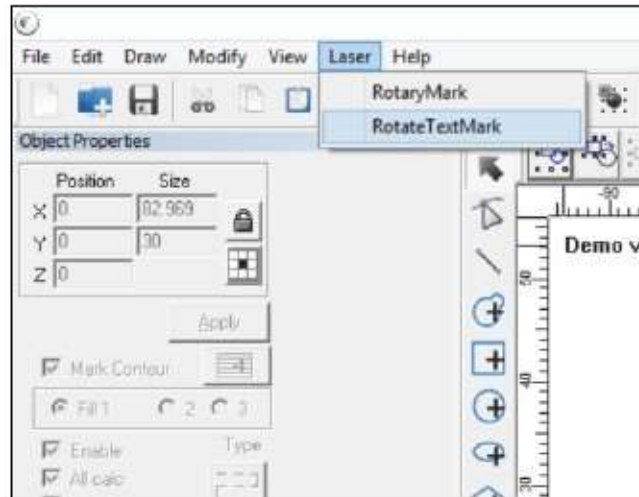


Figure 8-3

Référence ci-dessous pour des descriptions sur toutes les fonctionnalités. Voir la figure 8-3b

- Part: Nombre de pièces marquées
 - Total: Nombre de pièces à marquer
 - Continuous: marque en continu jusqu'à que le bouton stop soit pressé
 - Mark Selected: Marque seulement les objets sélectionnés
 - X: Position actuelle
 - Invert: Pour changer la direction de rotation
 - Distance Per: Modifie la distance par rotation en mode pas à pas manuel.
 - Part Diameter: Diamètre de la pièce à marquer
 - Focus Length: Distance focale basée sur la lentille. La valeur par défaut est 160. Ne changez pas sauf instruction contraire.
-
- Trace: active le faisceau de visée rouge pour l'alignement
 - Mark: commence à marquer
 - Param: Paramètres rotatifs avancés
 - Quitter: quitte RotaryTextMark

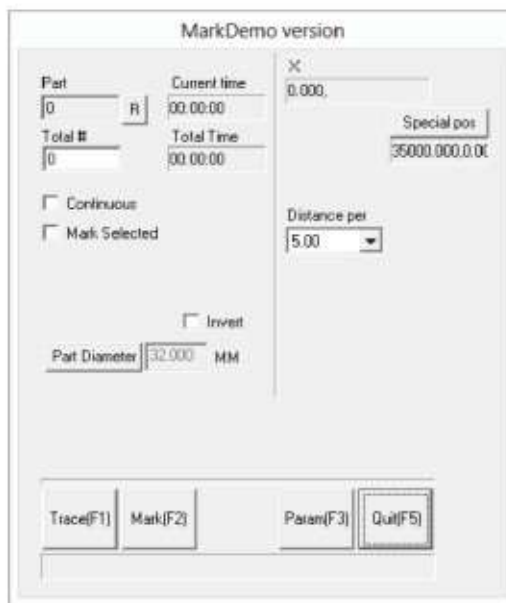


Figure 8-3

8.4 Paramétrage de la rotation

Si les paramètres par défaut de votre rotatif doivent être modifiés, les définitions de chaque paramètre sont définies ci-dessous.

- Reverse: Inverse le sens de déplacement de l'axe d'expansion.
- Impulsions par tour: nombre d'impulsions à chaque tour de l'axe en rotation.

Nous pouvons le calculer avec la formule suivante:

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

Il y a :

X désigne les impulsions par tour.

N désigne l'angle de pas du moteur pas à pas.

n indique le micro-pas défini par le pilote de moteur pas à pas

- Min speed: vitesse minimale de rotation de l'axe rotatif.
- Max speed: vitesse maximale de rotation de l'axe rotatif.
- Acc. time: temps d'accélération nécessaire lorsque l'axe rotatif passe de la vitesse minimale à la vitesse maximale.
- Aller à la position de départ après avoir terminé: L'axe rotatif reviendra à la position initiale une fois le marquage terminé.
- Vitesse: la vitesse de l'axe revenant à la position initiale une fois le marquage terminé.
- Zero: Indique si l'axe de rotation a un signal d'entrée de commutation de zéro.
- Speed of Go Zero: vitesse de recherche zéro.
- Zéro time out: Délai "Time Out" si le bouton rotatif ne parvient pas à trouver le zéro.
- Accurate Zéro: quand il est sélectionné, le logiciel doit recevoir 3 signaux zéro avant de pouvoir continuer.
- Origine correcte de l'axe: L'axe d'expansion actuel va à zéro et réinitialise les coordonnées.

Chapter 9 Contrôle d'axe Z

9.1 Bar d'outils de programmation de l'axe Z

Si votre système est équipé d'un axe z programmable permettant le réglage automatique de la hauteur de focale, la barre d'outils de l'axe z est activée comme indiqué ci-dessous.

- Focus Length – La longueur focale de la lentille installée dans votre système.
Cette valeur est définie par l'usine et ne doit pas être modifiée.
- Base Height – Fonctionne conjointement avec la distance focale pour établir la quantité de déplacement dans votre axe z.
Cette valeur est définie par l'usine et ne doit pas être modifiée.
- Origin – En cliquant sur cette commande, l'axe z est renvoyé à la position d'origine (en haut du système).
- Z – Affiche la position actuelle à partir de la position initiale (en haut)
- Distance – Quantité selon laquelle l'axe z se déplace vers le haut ou vers le bas lorsque vous utilisez les commandes de flèche haut / bas.



- - Déplace l'axe z vers le haut ou le bas lorsque l'utilisateur clique dessus. Le montant déplacé est déterminé par la valeur de la distance
-

Hauteur de la pièce - Réglage global de la position de l'axe z. Cela ne change pas de fichier à fichier. Il peut être utilisé en tant que décalage pour un élément de pièce qui n'est pas retiré de la machine. Par exemple, «0» sur l'axe z centre le laser sur la plaque de base. Si un appareil statique de 15 mm de hauteur était ajouté à la machine, cette valeur Il faut toujours ajouter la hauteur de la pièce pour obtenir le réglage de l'axe des z dans le logiciel. Si nous plaçons la valeur de 15 mm dans le paramètre Hauteur de la pièce, elle servira alors de décalage global, ce qui signifie que nous pouvons alors utiliser la hauteur de la pièce uniquement comme paramètre de l'axe z dans chaque programme.

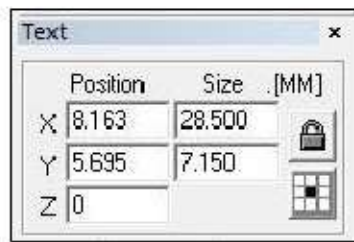
9.2 Programmer l'axe Z

Lors du démarrage du logiciel, l'axe des z demandera une routine de référencement. Cela garantit que le logiciel et l'axe z sont synchronisés l'un avec l'autre. Par conséquent, avant d'activer le marquage ou le traçage, vous devez d'abord cliquer sur la commande Origine dans la barre d'outils Axe z.

Cela enverra l'axe z à sa position d'origine qui se trouve en haut du système. Une fois le référencement réussi, le logiciel vous permettra de traiter le traçage et le marquage normalement.

Chaque système de marquage laser NWS-TECH est configuré de sorte que la valeur «0» focalise le laser sur la plaque d'outil intégrée. Cela permet aux opérateurs et aux programmeurs de définir la valeur z sur la hauteur ou la hauteur de la pièce plus la hauteur de la fixation. Par exemple, si une pièce mesure 32,4 mm de hauteur, la valeur de l'axe z doit être définie sur 32,4 afin de se focaliser sur la pièce.

La programmation de la valeur z pour chaque objet dans le champ de marquage. Dans cette méthode, l'axe z doit être programmé individuellement pour chaque objet du champ de marquage. Pour ce faire, entrez la valeur z dans la barre d'outils des propriétés de l'objet lorsque l'objet est sélectionné comme indiqué ci-dessous..



Notez que chaque objet doit être programmé avec une valeur d'axe z lorsque cette méthode est utilisée. S'il y a 5 objets dans la zone de travail à marquer qui ont tous la même hauteur, tous les objets doivent être définis avec la valeur d'axe z appropriée.



Pour envoyer l'axe z à la hauteur indiquée avant le marquage à des fins de traçage ou d'alignement, cliquez simplement sur la commande Tracer. L'axe des z va atteindre le réglage spécifié avant le traçage. Lors du marquage, l'axe z s'ajuste automatiquement avant le marquage.

Chapter 10 Marking

La figure 10-1 est le tableau des propriétés de marquage.

10.1 Liste des stylos

Dans EZCAD, chaque fichier de document comporte 256 plumes, numérotées de 0 à 255, et elles se trouvent en haut du tableau Propriétés de marquage. Chaque stylo correspond à une combinaison unique de paramètres de marquage.

-  Indique que le stylet est activé et que les objets affectés à ce stylo seront marqués.
-  Indique que le stylet est désactivé et que les objets affectés à ce stylo ne seront pas marqués.
- Couleur: La couleur actuelle des stylos. Les utilisateurs peuvent personnaliser la couleur en double-cliquant sur la barre de couleur.



Un clic droit sur un stylo fera apparaître un menu de commandes.

- Modifier la couleur : ouvre une palette de couleurs pour sélectionner une nouvelle affectation de couleur.
- Appliquer à la sélection d'objet : applique le stylet à tous les objets sélectionnés dans l'espace de travail.
- Définir le stylet par défaut : définit le stylet sur les paramètres par défaut.
- Marquer / Désactiver : active ou désactive le stylet, ce qui désactive ou active tous les objets qui lui sont affectés.



10.2 Paramètres de marquage

Les paramètres de marquage définissent le traitement du laser le marquage et détermine le résultat final du marquage.

Pour en savoir plus sur les paramètres de marquage, vous pouvez: téléchargez notre guide de marquage [ici](#).

- Use Default Parameters : Cette case est cochée par défaut. Par conséquent, chaque stylo utilise les paramètres par défaut lors de la création d'un nouveau projet laser. Pour éditer les paramètres, décochez cette case.
- Compte de boucle : Nombre de fois pour marquer un objet
- Vitesse : La vitesse de déplacement du faisceau lors du marquage.
- Puissance : pourcentage de puissance laser de 0 à 100%.
- Fréquence : La fréquence du laser en kHz.
- Onde : Détermine la forme d'onde à utiliser qui détermine la durée d'impulsion du laser.

Use Default Parameters	
Current pen	0
Loop Count	1
Speed(MM/Sec)	200
Power(%)	100
Frequency(KHz)	20
Wave	0
Start TC(US)	110
Laser Off TC(US)	175
End TC(US)	10
Polygon TC(US)	75
<input type="checkbox"/> CW <input checked="" type="checkbox"/> Pulse <input type="button" value="Advance..."/>	

Les paramètres suivants sont définis en usine et ne doivent pas être modifiés à moins qu'un technicien NWS-TECH ne vous le demande.

- Démarrer TC : Lorsque le laser exécute une commande mark, les miroirs de balayage doivent accélérer à la vitesse indiquée. Comme cette accélération est nécessaire, le laser peut potentiellement ajouter des points de gravure au début de la marque. Pour éviter cela, nous insérons un délai au début de chaque commande de marque. Lorsque le laser s'allume, les miroirs ont déjà atteint une vitesse spécifiée. Toutefois, si cette valeur est trop grande, la première partie de la marque peut être manquée. Par conséquent, ce paramètre est optimisé pour la plupart des applications. La valeur négative est prise en charge.
- Laser désactivé TC : Le délai de mise hors tension du laser après le marquage est terminé. Cette valeur empêche une combustion excessive à la fin d'un mouvement de marque.
- Finir TC : Utilisé pour contrôler la durée d'attente du logiciel à la fin d'une série de vecteurs. L'attente est nécessaire car le logiciel est toujours "en avance" sur le matériel et doit attendre que le matériel se rattrape. Ce délai s'applique à la fin de tous les vecteurs dans lesquels le laser doit être désactivé après exécution.
- Polygone TC : utilisé pour contrôler la durée d'attente du logiciel aux points de connexion vectoriels. L'attente est nécessaire en raison du temps qui s'écoule entre la position du logiciel / du DAC et la position réelle du matériel / du miroir. Ce temporisateur s'applique à tous les vecteurs dont le point final est également le point de départ du prochain vecteur (points de connexion polygonaux). En d'autres termes, ce temporisateur s'applique à la fin de tous les vecteurs d'une série de vecteurs connectés, à l'exception du dernier (la fin du dernier est contrôlée par le CT de fin).

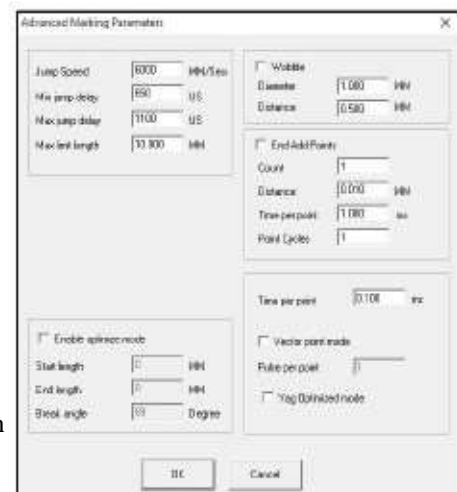
Les trois points connectés dans un carré ou l'intermédiaire

Les points de connexion dans un cercle polygone sont des exemples de points que le paramètre Polygon TC peut affecter. Le point de départ du carré est contrôlé par le paramètre Start TC. Le dernier coin du carré est contrôlé avec le temporisateur Fin TC.

En cliquant sur "Avancé", une boîte de dialogue de paramètres avancés apparaît. Ces paramètres sont programmés en usine et ne doivent pas être modifiés à moins qu'un technicien NWS-TECH ne vous le demande.

- Vitesse de saut : définit la vitesse de saut du scanner pour les paramètres actuels.
- Position de saut TC | Jump Dist TC:
 - Après chaque saut, le délais système avant d'exécuter la prochaine commande. Le temps de retard réel est calculé par la formule suivante:
$$\text{Temps total} = (\text{Distance de saut} * \text{Saut Dist TC}) + \text{Position de saut TC}$$

End compensate: Seulement à grande vitesse opérations ce paramètre a-t-il besoin à régler. Ce paramètre est utilisé pour
 - marquer un petit mont plus loin à la fin de l'opération de marquage. La valeur négative est prise en charge.
Acc Distance: Dans les applications nécessitant un marquage laser sans variation d'intensité, il faut ajouter un segment accéléré avant la
- point de départ pour atteindre un résultat de marquage cohérent.
Heure par point : Ce paramètre permet de définir le temps de marquage s'il existe des points.
- objets à traiter.
Mode point vectoriel / Impulsion par point: marque le graphe vectoriel à l'aide d'un point
- mode, et force le nombre d'impulsions tout en marquant chaque point.



Un exemple de ces retards dans la pratique:
Marquez un rectangle de taille 40 × 20 et remplissez-le avec les paramètres suivants:
Marque Contour / Décalage des bords = 0 / Distance entre lignes = 1.0 / Angle de remplissage = 0 / Remplissage unidirectionnel

Définissez les paramètres de marquage comme suit:

Parameter Name: XX
Compte de boucle : 1
Vitesse: 1500
Vitesse de saut: 2500
Power Percentage: 100%;
Frequence: 20KHZ;
Start TC: 300;

End TC: 300;
Polygon TC: 100;
Jump Position TC: 1000;
Jump Distance TC: 1000;
End compensate: 0;
Acc. Distance: 0;

Résultat n ° 1: les lignes de remplissage et la bordure sont séparées. (Figure 10-6) Cela est dû au fait que la valeur de début du TC est trop grande et qu'elle doit être plus petite.



Figure 10-6 Case #1

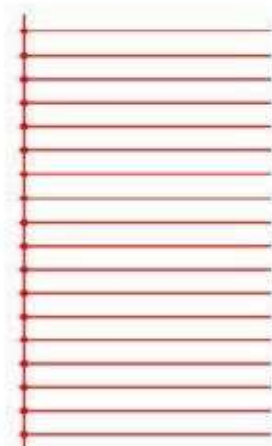


Figure 10-7 Case #2

Résultat n ° 2: les lignes de remplissage et la bordure sont intersectées (effet de rodage). (Figure 10-7) Cela est dû au fait que la valeur de début du TC est trop petite et qu'elle doit être supérieure.

Résultat n ° 3: résultat uniforme. (Figure 10-8)



Figure 10-8 Case #3

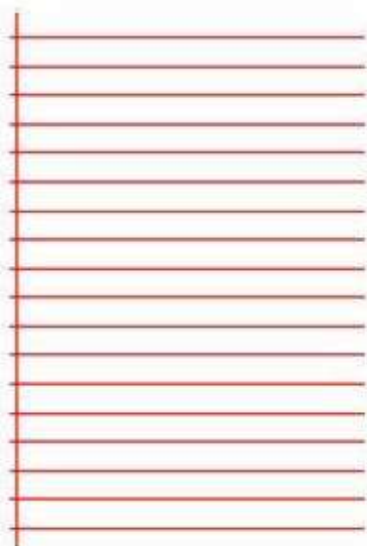


Figure 10-9 Case #4

Ajuster la fin du TC:

Voici trois résultats possibles à partir des lignes de remplissage et des positions relatives de la frontière.

Result #1: Les lignes de remplissage et la bordure sont séparées, comme le montre la figure 10-10. Cela est dû au fait que le TC final est trop court et que les utilisateurs doivent l'élever.



Figure 10-10 Case #1



Figure 10-11 Case #2

Result #2: Effet de rodage comme le montre la figure 10-11. Cela est dû au fait que le TC final est trop long et que les utilisateurs doivent le raccourcir.

Résultat n ° 3: résultat parfait comme le montre la figure 10-12.

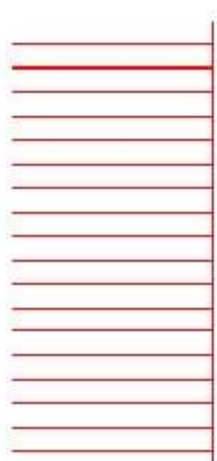


Figure 10-12 Case 3



Figure 10-13 Case 4

Ajuster la position de saut TC | Jump Dist TC
Voici les étapes de réglage:

Définissez les valeurs des deux éléments de TC Jump (valeur Position TC et Distance TC) sur 0, puis marquez le rectangle.

Si le segment de départ et le segment de fin de la ligne de remplissage sont courbés, les utilisateurs doivent augmenter les valeurs des deux TC de saut jusqu'à ce qu'aucun virage ne s'affiche.

Ajuster polygone TC:

Result #1: Comme le montre la figure 10-14, il est modifié en angle d'arc, qui doit être à angle droit, car le polygone TC est trop court. Vous devez ici augmenter la valeur.

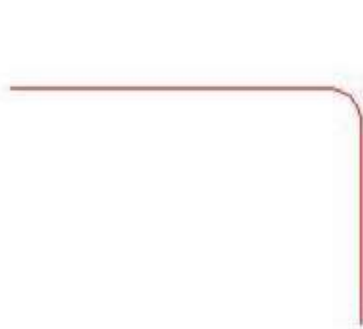


Figure 10-14 Case #1



Figure 10-15 Case #2

Result #2: Comme le montre la figure 10-15, bien que l'angle droit soit ce qu'il devrait être, le coin de l'angle est marqué fortement, et c'est parce que le polygone TC est trop long. Vous devez ici raccourcir la valeur.

Résultat n ° 3: comme le montre la figure 10-16, il s'agit d'un angle droit et il n'y a pas de marquage important. C'est le résultat que nous voulons.



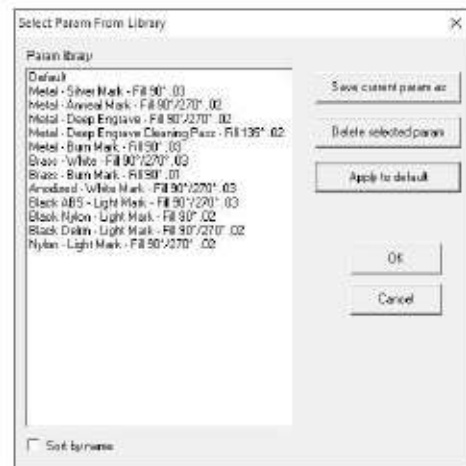
Figure 10-16 Case #3

10.3 bibliothèque de paramètres de marquage

La bibliothèque de marquage contiens plusieurs pré-réglages utiles pour une grande variété de matériaux , ces réglages sont indicatifs et peuvent être ajustés.
la figure 10-4 montre la bibliothèque .

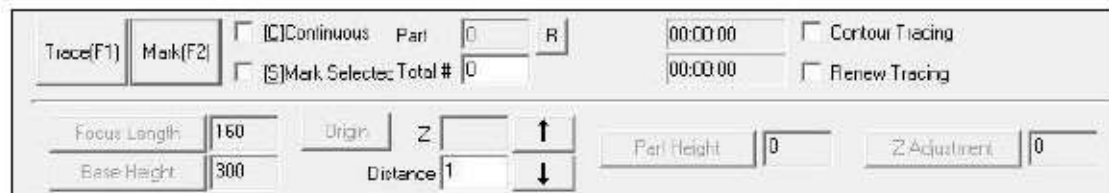
Une fois sélectionné, une fenêtre contextuelle s'affiche (voir figure 10.2-1) pour sélectionner un paramètre enregistré dans une liste.

- Enregistrer les paramètres actuels: Enregistre les paramètres de marquage actuels dans un stylo.
- Supprimer les paramètres sélectionnés: Supprime le jeu de paramètres sélectionnés
- Appliquer par défaut : Enregistre les paramètres actuels en tant que paramètres par défaut pour un nouveau fichier.
- OK: Applique le jeu sélectionné dans la bibliothèque au stylet actuel.



10.4 barre de contrôle de marque

La barre de contrôle de marque est situé en bas de l'interface .



- Trace : est utiliser pour definir la zone de marquage avec la diode rouge, assurez vous d'être à la bonne distance focale, si la case marque sélectionné est coché, cela va vous simuler uniquement celle en surbrillance, si cette case est décoché, cela va vous simuler l'ensemble du programme. la touche « F1 » est le raccourci de cette fonction .
- Marque : exécute le marquage, si la case marque sélectionné est coché, cela va vous marquer uniquement celle en surbrillance, si cette case est décoché , cela va vous marquer l'ensemble du programme .“F2” est le raccourci clavier de cette fonction
- Continu: lance le programme en boucle , l'arrêt se fait uniquement par l'opérateur (touche échap)
- Maque sélectionné : vont être simulé/marqué uniquement les objets en sélection.
- Activer le traçage : quand sélectionné le logiciel va tracer avec la diode rouge l'exact contour de l'objet.

-
- Simulation continu : Lorsque cette option est sélectionnée, le faisceau de repérage rouge reste allumé à moins que le marquage ne soit en cours. Une fois le cycle de marquage terminé, le traçage reprendra automatiquement.

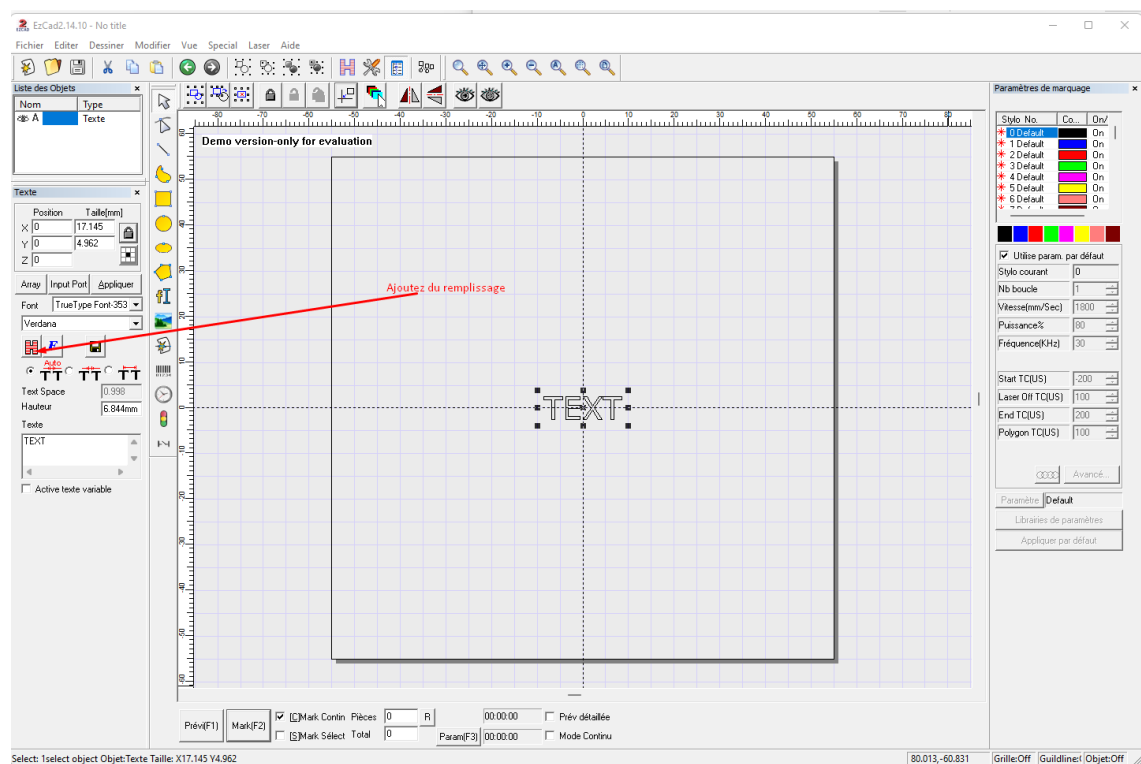
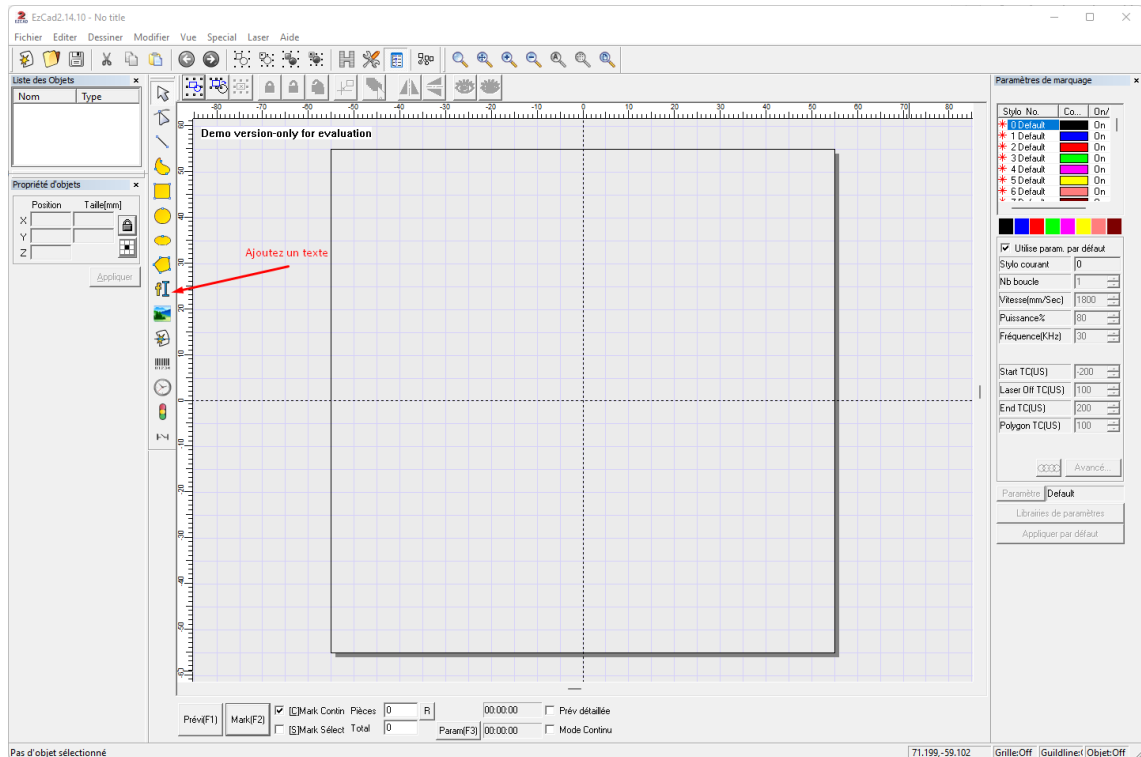
Pièces : Nombre de pièces qui ont été marquées

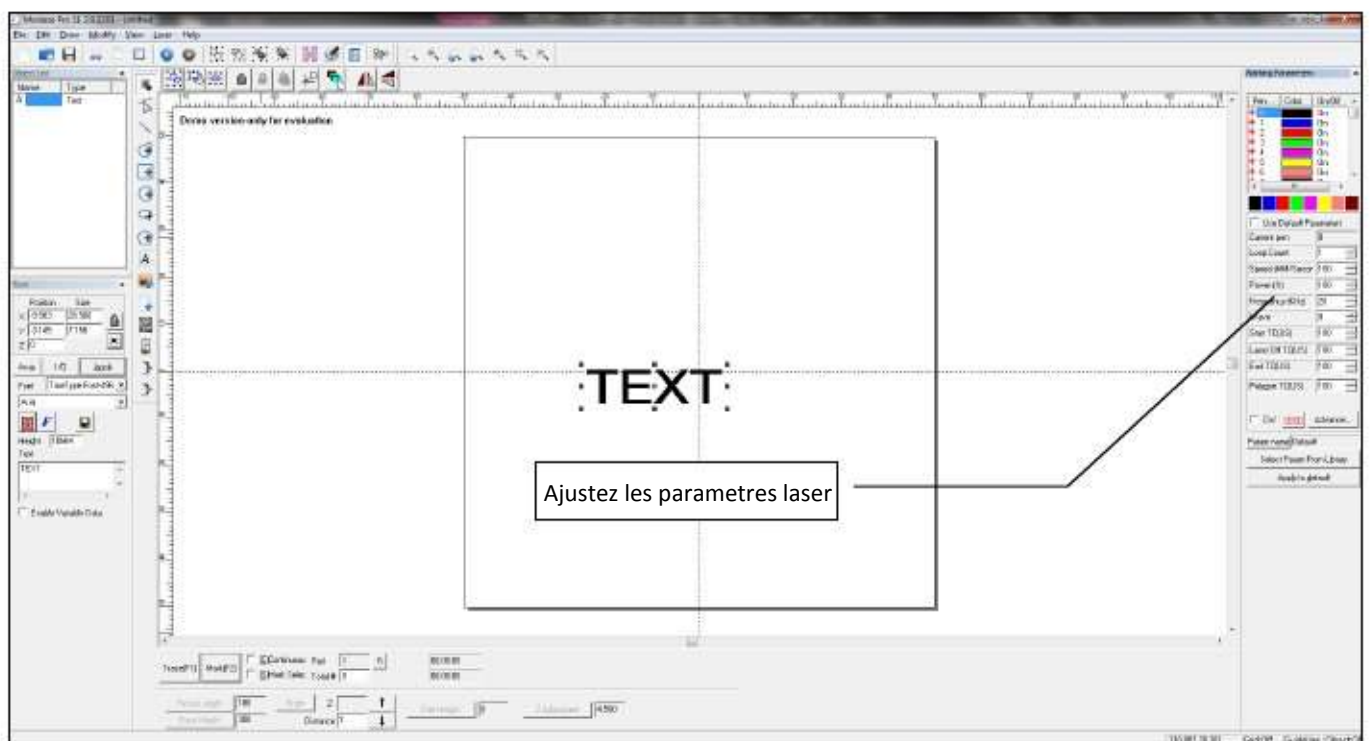
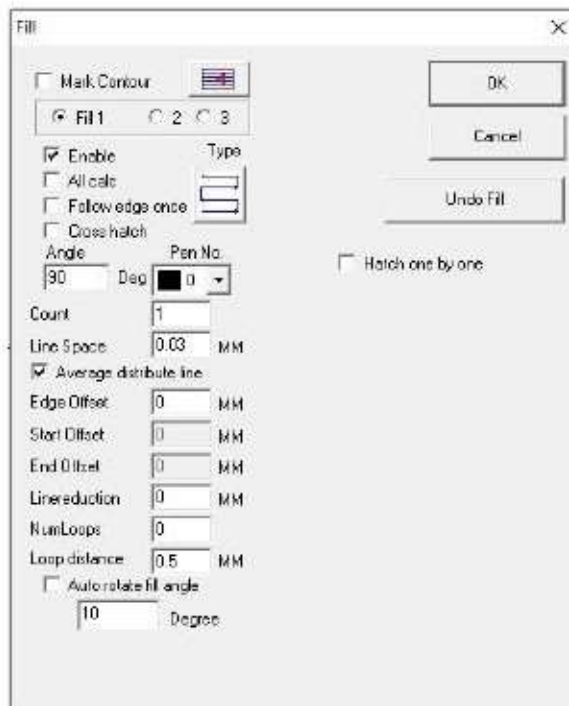
- Nombre : Le nombre total que la commande mark doit être exécuté. La valeur diminuera automatiquement de 1 après chaque commande de marque. Il n'est pas disponible sous le mode de marquage continu.

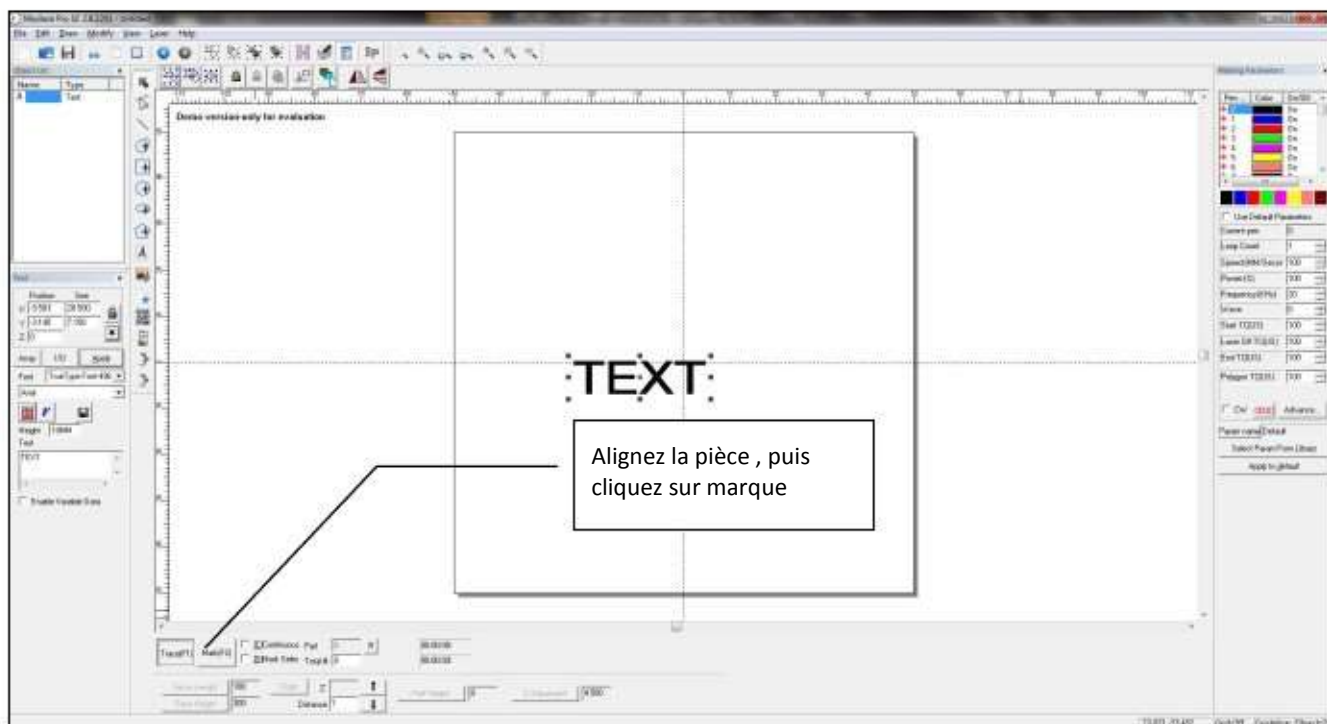
Chapitre 11 débiter un projet

11.1 nouveau projet

Double cliquez sur l'icône EZCAD.









NWS Laser
1242 route du Puy d'Or
69760 Limonest
France

+33 4 81 68 04 04
<https://nwslaser.fr>

Copyright 2022