



РУКОВОДСТВО ПО
УСТАНОВКЕ И
ИСПОЛЬЗОВАНИЮ
ПРОГРАММНОГО
ОБЕСПЕЧЕНИЯ

SIC TOOLS e1v1

СОДЕРЖАНИЕ

I - ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ	5
1 - Требования к конфигурации	5
2 - Перечень программ	5
3 - Перечень документов	5
II - УСТАНОВКА ПО С CD-ROM	6
III - ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ SIC TOOLS e1v1	7
1 - Программа редактирования файлов E1	8
a) Рабочее окно.....	9
b) Выбор маркировочной системы	10
c) Интерактивное окно отображения:	11
d) Параметры объекта.....	12
e) Переменные.....	12
f) Язык.....	18
g) Функция «фона»	20
h) Запись файлов на флеш-накопитель USB.....	21
i) Подготовка флеш-накопителя USB.....	22
2 - Векторный редактор логотипов SIC Logo Edit Vec.....	23
a) Краткий обзор	23
b) Меню файлов.....	25
c) Меню опций.....	26
d) Меню редактирования	26
e) Оптимизация и моделирование файла маркировки	28
f) Несколько подсказок	29
3 - Программа SIC LOGO DOT	31
a) Основные сведения.....	31
b) Закладка импорта.....	32
c) Закладка ретуширования Retouch	38
d) Закладка оптимизации	41

е) Несколько правил: 42

I - ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

1 - Требования к конфигурации

- Требования к системе (ПК):
 - Процессор, работающий на частоте 1,6 ГГц (или выше)
 - Windows 7 или 8
 - Накопитель CD-ROM
 - Порт USB или последовательный порт RS232
 - 400 МБ свободного пространства на жестком диске
 - 1 Гб доступной оперативной памяти
- Контроллер e1 или ec1.
- Соединительный кабель, который соединяет ПК с контроллером

Примечание: данное программное обеспечение не будет работать под OS Windows XP или более ранними версиями.

2 - Перечень программ

Программное обеспечение (ПО) SIC TOOL E1V1 состоит из группы программ для контроллеров e1 и ec1:

- **E1 File Edit:** используется для редактирования файлов на ПК; файлы затем могут быть переданы на контроллер e1
- **SIC Logo Edit Vec** используется для создания файлов векторной графики
- **SIC Logo DOT** используется для создания файлов маркировки в режиме точечной матрицы

3 - Перечень документов

Руководства, необходимые для работы с Вашей маркировочной техникой, можно найти папке Documentation. Для чтения файлов необходима какая-либо программа чтения файлов PDF.

II - УСТАНОВКА ПО С CD-ROM

ПРИМЕЧАНИЕ: При установке определенных конфигураций, возможно, понадобится перезагрузить Ваш ПК.

1. Перед тем, как запускать программу установки, необходимо выйти из всех активных программ.
2. Вставить CD в соответствующий накопитель для компакт-диска. Если программа установки не запустится автоматически, - из корневой папки запустить программу `setup_sictool`.
3. Выбрать соответствующий язык (язык можно также изменить позднее в уже установленных программах).
4. Выбрать каталог (директорию), в который будет устанавливаться ПО. В целях облегчения технического обслуживания рекомендуется выбрать каталог по умолчанию.
5. Если появится запрос на перезагрузку, перезагрузите Ваш ПК, чтобы завершить установку.

Для большинства конфигураций контроллер поставляется готовым к использованию.

При необходимости программное обеспечение контроллера можно обновить при помощи программы `UpdateE1.exe` для контроллера `e1` или `Update.exe` для контроллера `ec1`.

Этот файл можно найти в каталоге:

C:\SIC MARKING\SIC TOOL e1-vX\UpdateE1 (или \Update)

III - ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ SIC TOOLS e1v1

ПО SIC TOOLS e1v1 состоит из трех программ, для контроллера e1:




Чтобы выбрать какую-либо из программ, необходимо дважды щелкнуть по иконке этой программы.



1 - Программа редактирования файлов E1

ВАЖНО: РАБОЧИЙ КАТАЛОГ

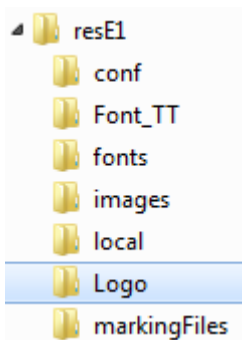
Данное ПО использует исключительно каталог  resE1

Этот каталог находится здесь:

C:\SIC MARKING\SIC TOOL e1-vX\e1vX-Y.Z\E1 File Edit\resE1

Для того, чтобы создать файлы маркировки, содержащие логотипы, необходимые логотипы следует переместить в следующий каталог:

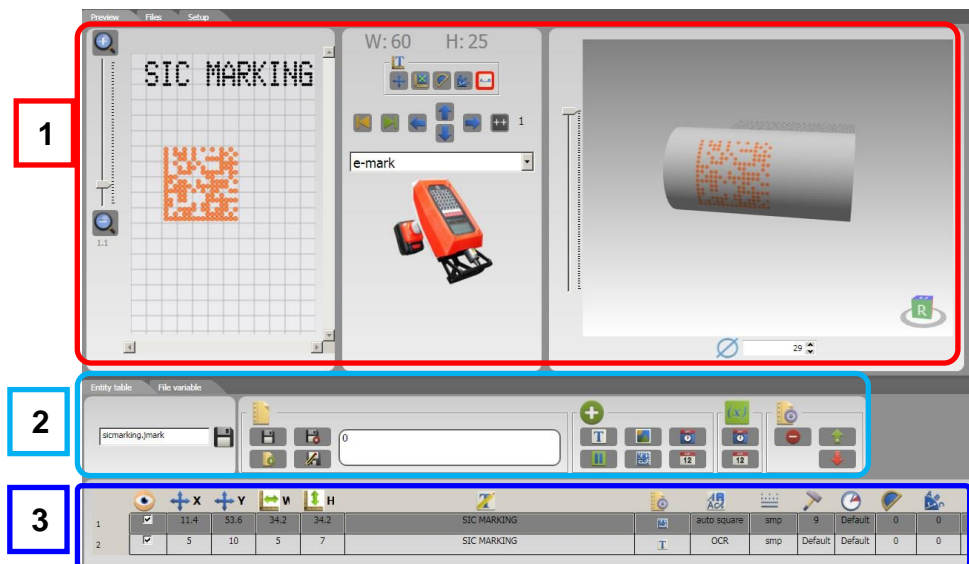
C:\SIC MARKING\SIC TOOL e1-vX\e1vX-Y.Z\E1 File Edit\resE1\Logo




Примечание: X, Y и Z означают номера версии.

а) Рабочее окно

При запуске ПО появляется следующее окно:



1 : Предварительный просмотр маркировки / модификация объекта.

Установите курсор на объект, когда отображается , его можно перемещать соответствующую позицию.


2 : Управление объектом и файлом

3 : Величина и параметры объекта

Для доступа к дополнительным функциям следует использовать верхние закладки «Files» или «Setup»:

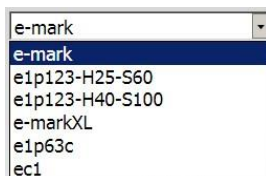
Важно: *Иконки, используемые на последующих экранах, идентичны тем, которые используются в интерфейсах контроллеров e1 или es1. Подробнее см. в руководствах пользователя NOTE1VX или NOTEC1VX.*

б) Выбор маркировочной системы

Для того, чтобы выбрать соответствующую маркировочную систему (например, E-Mark, e1p63c, и т.д.), щелкните на закладку . В результате отобразится следующее окно выбора:

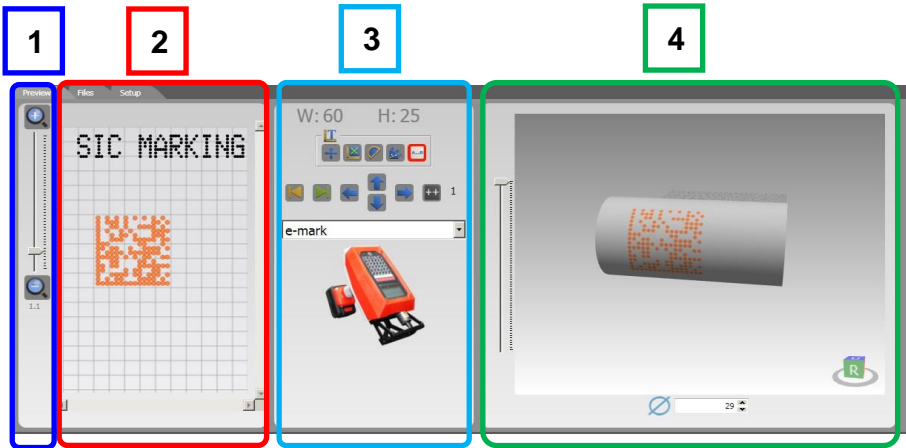



Щелкните на стрелку , и отобразится следующее меню:



Выберите соответствующую маркировочную систему из этого меню.

с) Интерактивное окно отображения:



1	Zoom + (in) / Zoom – (out) («Масштаб изображения крупным/мелким планом»)
2	Отображение окна маркировки и выбор объекта.
3	Редактирование выбранного объекта. Чтобы ввести конкретные значения, следует использовать окно “parameters” («параметры») (см. раздел III.1.d).
4	Вид маркировки с осью D. Только для контроллера es1 с осью D. Чтобы изменить ракурс, необходимо удерживать кнопку мыши и перемещать ее. Окно  <input type="text" value="35"/> использовать для того, чтобы задать диаметр в мм цилиндрической части. Если ось D отсутствует, этот параметр следует установить равным 0.


d) Параметры объекта

1	<input checked="" type="checkbox"/>	46.6	11.5	5	3	TESsdf sdf T MARKING		OCRA	smp	2	2	0	8	0
2	<input checked="" type="checkbox"/>	2.2	10.3	10	10			CE:iclogv	smp	2	2	0	0	0
3	<input checked="" type="checkbox"/>	1	24.1	6	6			auto square	smp	2	2	0	0	6
4	<input checked="" type="checkbox"/>	15.9	8.7	6	6	#(I,NAME,0,1,100,0)		OCR	smp	2	2	0	0	0

Щелкните на любое поле, чтобы выполнить редактирование.

Примечание: Если объект находится за пределами маркировочного окна, ряд будет отображаться в красной рамке (стрелка):

1	<input checked="" type="checkbox"/>	46.6	11.5	5	3	TESsdf sdf T MARKING	
2	<input checked="" type="checkbox"/>	1.8	6.7	10	10		
3	<input checked="" type="checkbox"/>	1	24.1	6	6		
4	<input checked="" type="checkbox"/>	15.9	8.7	6	6	#(I,NAME,0,1,100,0)	



e) Переменные

Имеется два типа переменных:

- Объектные переменные: они предназначены только для использования в одной строке маркировки,
- Файловые переменные: создаются независимо и могут использоваться в нескольких строках маркировки.

• Объектные переменные (дата и час):

Для того, чтобы создать объектные переменные, необходимо использовать . При этом переменная вставляется в выбранную строку.

Имеется две объектных переменных «Date» («Дата») , «Hour» («Час») .

Для того, чтобы отобразить параметры вставленной переменной, необходимо щелкнуть на соответствующей строки:

1	<input checked="" type="checkbox"/>	8.2	10.1	6	6	TEST MARKING	
2	<input checked="" type="checkbox"/>	72	19.9	3	5	#(D,NAME,DD/MM/YYYY)	
3	<input checked="" type="checkbox"/>	9.1	20.6	6	6	#(T,NAME,HH:MM:SS)	
	<input checked="" type="checkbox"/>	100.2	10.4	6	6	#(BCR,NAME,1,2)	

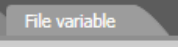
4




var name	NAME
start	1
stop	2

Чтобы добавить или изменить какой-либо дополнительный текст, необходимо щелкнуть на контекстное окно. Синтаксис переменной, которая всегда начинается с #, изменять нельзя.

3 <input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3.7	21.5	6	6	DATE : #(D,NAME,DD/MM/YYYY)
---------------------------------------	-------------------------------------	-----	------	---	---	-----------------------------

- **Файловые переменные**

Для того, чтобы создать файловые переменные, необходимо использовать следующую закладку: 

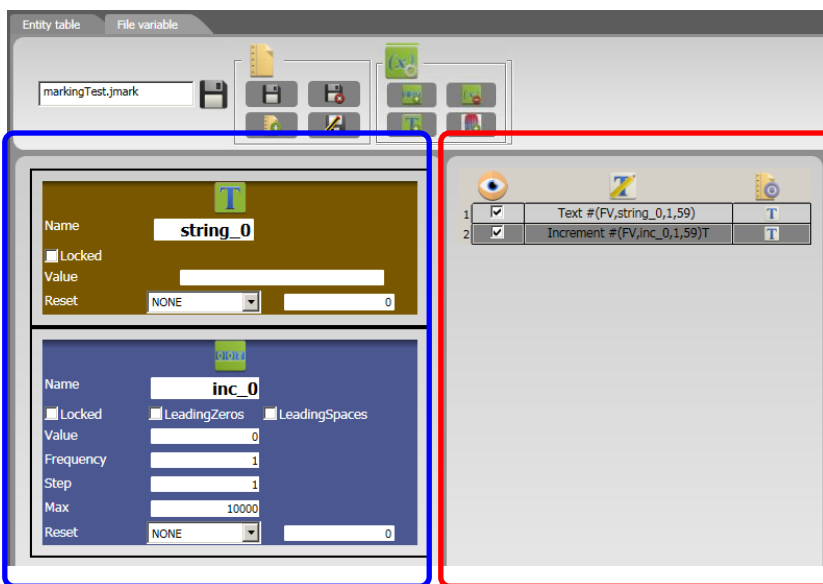
Файловые переменные включают «text» («текст») , «increment» («приращение»)  и «BCR» («Штрих-код») .

Файловую переменную можно вставить в различные объекты, и она может храниться с файлом маркировки, в котором создана.

Файловая переменная создается независимо от объекта.

- **Как создать файловую переменную**

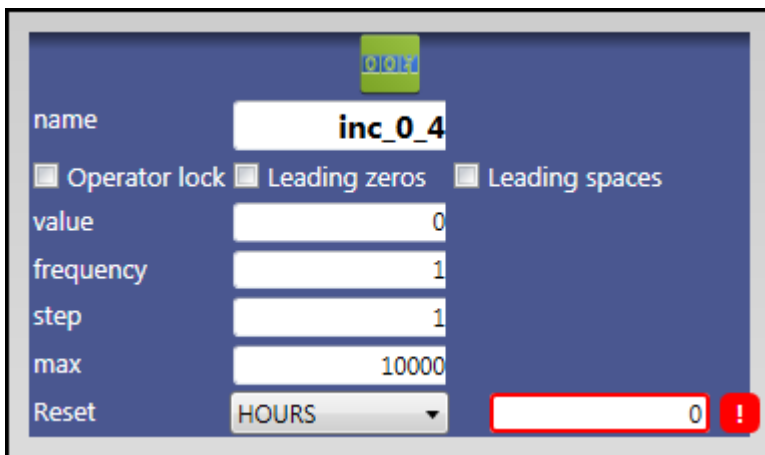
Щелкнуть на иконку  или . При этом слева отобразится меню установки параметров:



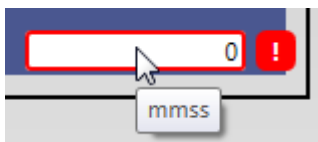
1 Меню настройки переменной

2 Объекты файла маркировки

При использовании функции Reset красный восклицательный знак указывает на неверный формат:



Необходимо задержать мышь в окне формата на несколько секунд и появится необходимый формат:

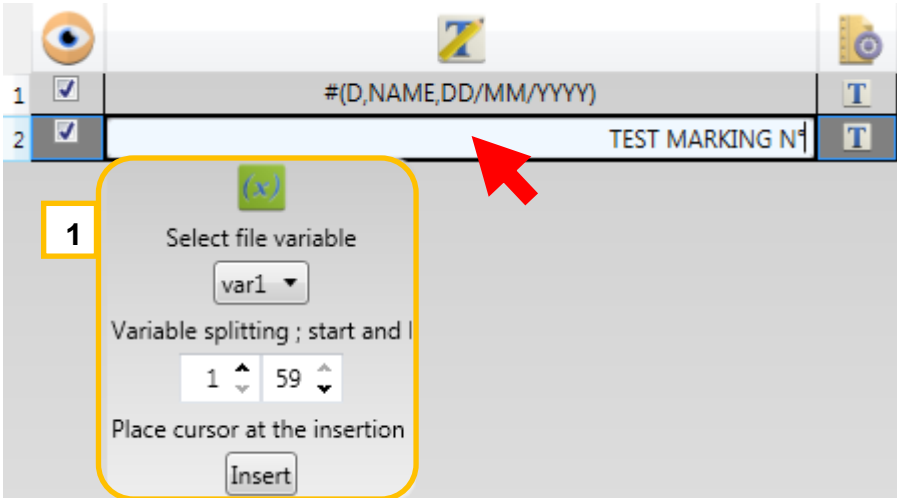


Дополнительную информацию относительно функции «Reset» см. в Руководстве пользователя программного обеспечения e1vX (NOTE1VX).

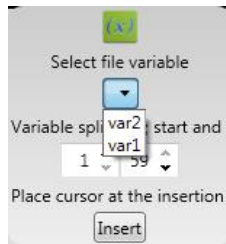
- **Как вставить переменную**

Щелкнуть по контекстному окну.

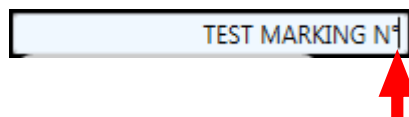
Появится выпадающее меню: **1**



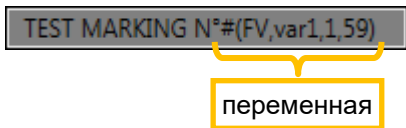
Выбрать наименование переменной, которую необходимо вставить.



Выбрать в контекстном окне место, куда необходимо вставить переменную, и щелкнуть по нему мышью.

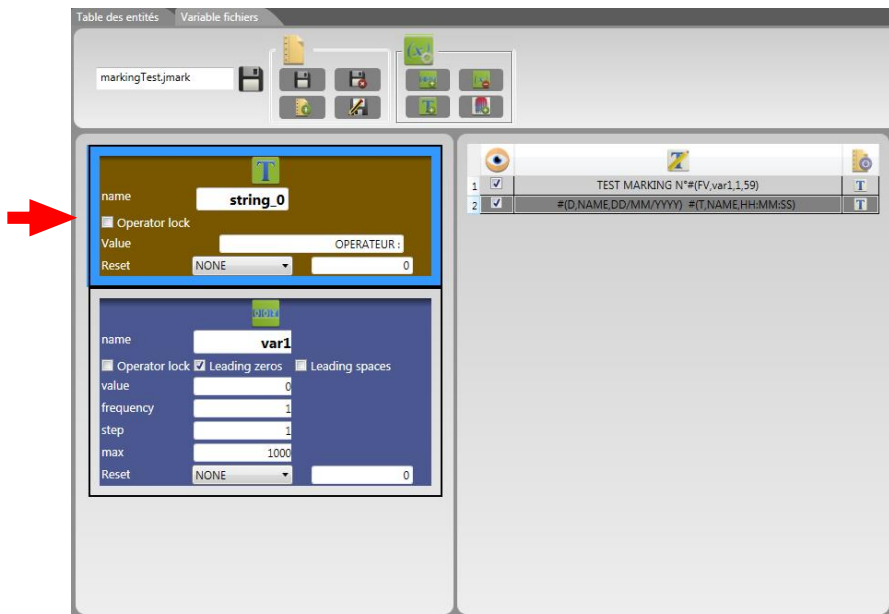


Затем щелкнуть по .



- **Как удалить переменную**

Выбрать окно, соответствующее переменной, которую необходимо удалить.



Затем щелкнуть на , чтобы удалить ее.


f) Язык

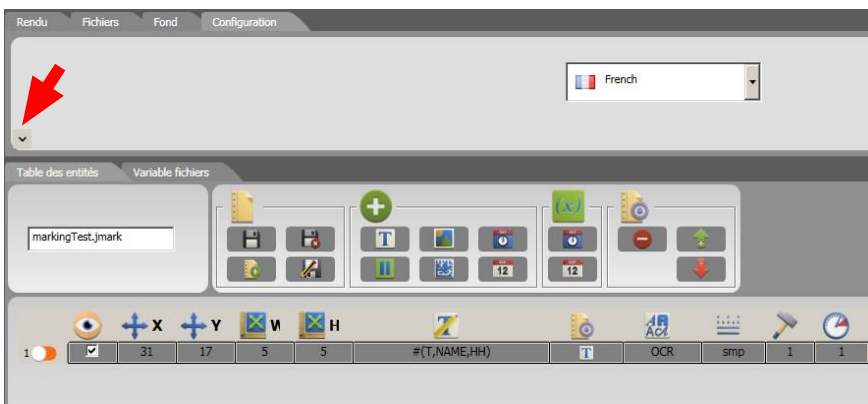
Щелкнуть на .

В выпадающем меню выбрать язык.



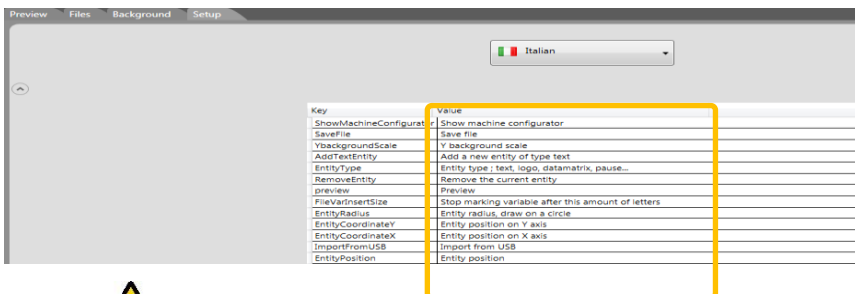
Необходимый язык можно также настроить в процессе работы с ПО.

Щелкнуть по .



Колонка «Key» («Условное обозначение») содержит обозначения функций.

Переводы этих обозначений на выбранный язык содержатся в колонке «Value» («Значение»). Если Вы хотите изменить перевод, изменяйте его только в этой колонке.




Ни в коем случае не изменяйте содержимое колонки «KEY»

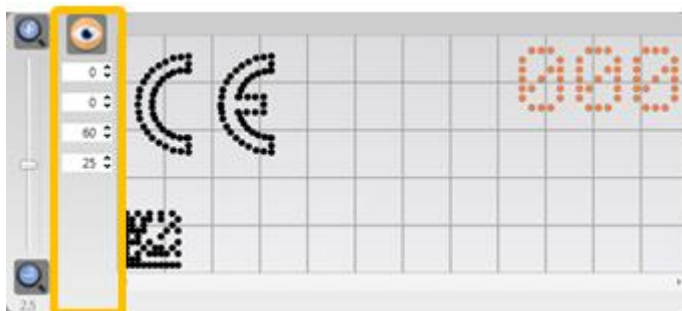
Щелкнуть по , чтобы восстановить стандартное окно..


g) Функция «фона»

Эта функция служит для того, чтобы вставить изображение, соответствующее фону области маркировки, в интерактивное окно отображения.

Щелкнуть по закладке Files, а затем щелкнуть по иконке , чтобы загрузить файл с изображением.

В окне отображения появится новая колонка:



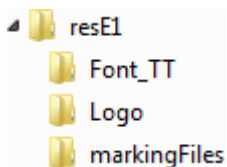
Щелкнуть по , чтобы отображать или скрыть изображение фона.



Изменение размеров изображения или его перемещение производится путем изменения параметров (показано **стрелкой**).

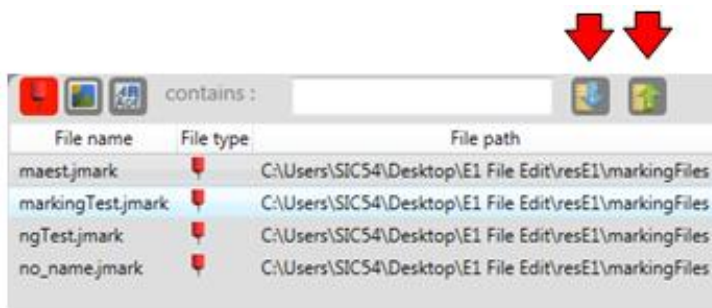
h) Запись файлов на флеш-накопитель USB


- Вставить флеш-накопитель USB в соответствующий разъем Вашего ПК.
- Открыть папку накопителя, в котором должны находиться следующие папки:




Если эти папки не появляются, выполнить указания следующего раздела (раздел III.1.i).

- В окне «списка» должны появиться две новых иконки, расположенные вверху справа (см. рисунок ниже):



- Щелкнуть по , чтобы переписать файлы на флеш-накопитель USB.
- При выборе этой иконки на флеш-накопитель USB непосредственно переписываются все показанные файлы (включая файлы маркировки, логотипы и шрифты).

i) Подготовка флеш-накопителя USB

- Произвести форматирование флеш-накопителя USB под FAT32
- Скопировать папку  **resE1** на с Вашего ПК на флеш-накопитель USB.

Эта папка находится по следующему адресу:

C:\SIC MARKING\SIC TOOL e1-vX\USB key\resE1

Вынуть флеш-накопитель из ПК и вставить его в контроллер.

2 - Векторный редактор логотипов SIC Logo Edit Vec



а) Краткий обзор

Редактор логотипов SIC позволяет создавать векторные файлы маркировки, или, иными словами, файлы, сделанные рисунков и векторизованного текста (текст должен быть перерисован). Для тех пользователей, которые работают с современными графическими инструментальными средствами (такими как AUTOCAD, SOLIDWORKS, VISIO и т.д.), редактор логотипов обеспечивает преобразование файлов .dxf в файлы .sic. Редактор типов Logo Editor адаптирует масштаб логотипа.

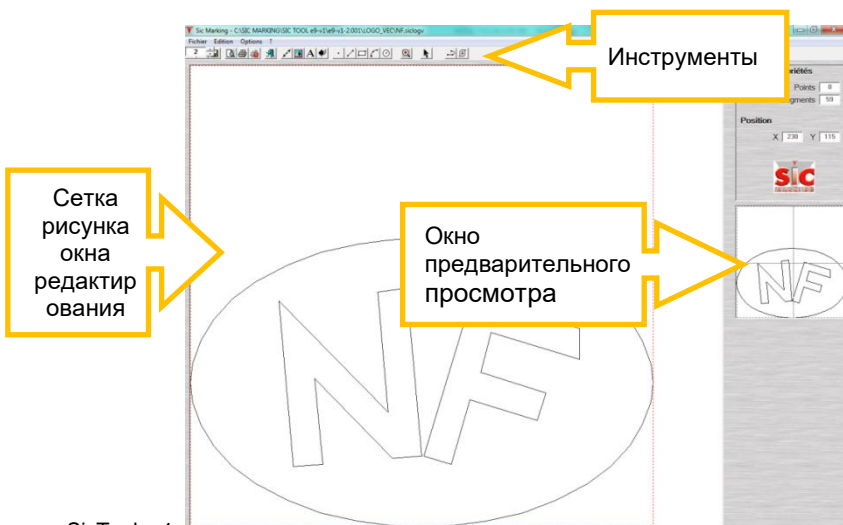
Относительно преобразования файлов .dxf в файлы .sic files, необходимо иметь в виду, что файлы .dxf могут быть составлены только из следующих компонентов:

- линий
- окружностей
- прямоугольников

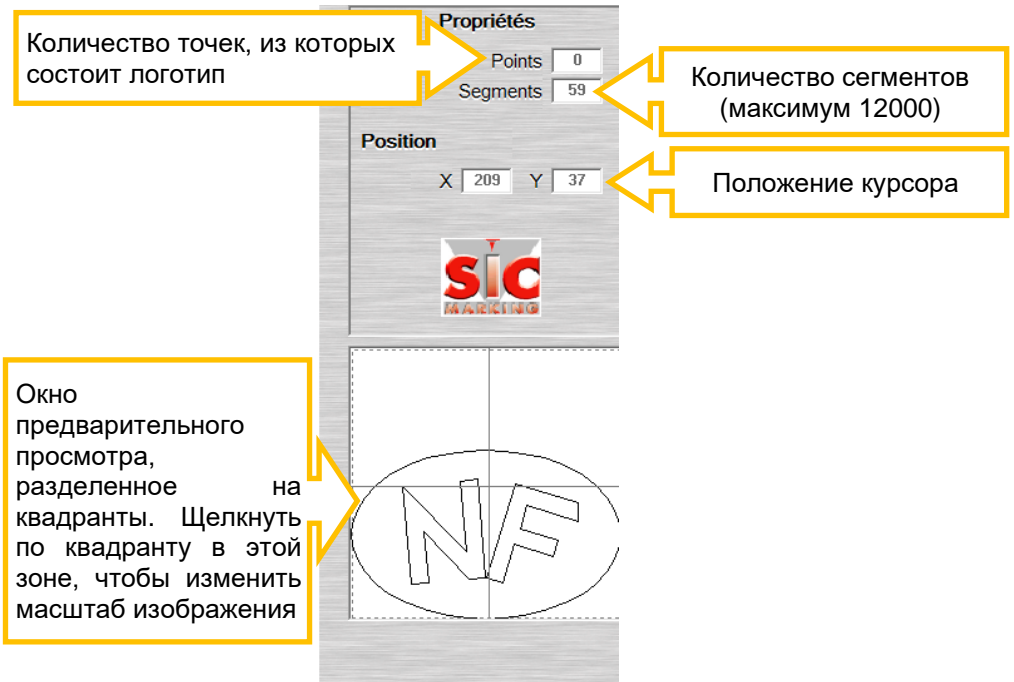
Объекты, содержащие определенные компоненты рисунков, включая полилинии (связанные сегменты полилиний) и текст, не совместимы.

В окне редактора Logo Editor имеются:






1. Выпадающие меню файлов со списком функций.
2. Кнопки управления (иконки), которые соответствуют основным функциям, содержащимся в выпадающих меню.
3. Окно, содержащее свойства объекта.
4. Окно предварительного просмотра.
5. Сетку рисунка в окне редактирования.



Окно описания свойств



б) Меню файлов

	New	F9	Создать новый файл (.dxf как стандартное значение настройки)
	Open Dxf	Ctrl+F3	Открыть файл .dxf. Каталог не имеет значения. При открывании файла .dxf, редактор SIC Logo Edit Vec адаптирует размер логотипа к окну редактирования. (220x220)
	Open Sic	F3	Открыть файл .sic, который был сохранен в предварительно установленный каталог для логотипов, который будет загружаться в контроллер.
	Print setup		Конфигурирование установок принтера.
	Exit		Выйти из программы
	Save	F4	Сохранить текущий файл
	Save as .dxf		Сохранить файл в формате .dxf (в любом каталоге).
	Save as .SIC		Сохранить файл в формате .SIC в каталоге, предназначенном для загрузки логотипов программой SIC FILE MANAGER /пока недоступен/
	Print preview	F7	Предварительный просмотр листинга файла (если принтер установлен).
	Print		Печать листинга текущего файла



Эти логотипы сохраняются по следующему адресу:

C:\SIC MARKING\SIC TOOL e1-v1\e1v1-1.001\Logo_VEC

Для того, чтобы их можно было использовать при редактировании файла E1 File Edit, их следует переместить по следующему адресу:



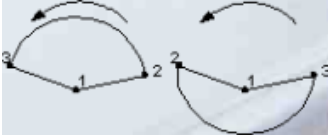


C:\SIC MARKING\SIC TOOL e1-v1\e1v1-1.001\E1 File Edit\resE1\Logo

с) Меню опций

Основные опции

Use the anchoring step («использовать привязку шага»)	Дает возможность пользователю устанавливать шаг сетки. Например, если этот шаг установлен равным 5, то значения X и Y будут показаны с приращением 5. По умолчанию шаг перемещения по координатам X и Y установлен равным 1.
Marking Simulation's speed («маркировка скорости моделирования»)	Регулирует скорость моделирования в соответствии с операционной системой компьютера и его характеристиками.

d) Меню редактирования

	Circle («окружность»)	<p>Чертит окружность:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Первый щелчок мыши задает центр. 2- Передвинуть курсор, чтобы задать радиус. 3- Щелкнуть мышью и установить необходимое количество сегментов.
	Arc («дуга»)	<p>Чертит дугу:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Первый щелчок мыши задает центр. 2- Щелкнуть по первой точке дуги. 3- Щелкнуть по последней точке дуги. 4- Вставить необходимое количество сегментов. <p><i>*ПРИМЕЧАНИЕ: Дуга будет рисоваться против часовой стрелки, начиная с точки шага 2 и кончая точкой шага 3.</i></p> 
	Point («точка»)	Чертит точку
	Ligne («линия»)	Чертит линию

	Rectangle («прямоугольник»)	Чертит прямоугольник
	Text	<p>Позволяет вставить текст как фоновое изображение. Текст необходимо обрисовать при помощи вышеописанных инструментов рисования.</p> <p>Hide text («скрыть текст») Временно скрывает текст (будет виден только логотип).</p>
	Properties of the drawing in progress («Свойства рисунка в процессе рисования»)	<p>Scale («масштаб») Устанавливает масштабирующий коэффициент для текущего чертежа. Если выбрана опция "to preserve the width/height ratio" («сохранить коэффициент ширины/высоты»), то коэффициенты масштабирования по осям X и Y будут заблокированы.</p> <p>Location («месторасположение»): Устанавливает положение логотипа на осях X и Y.</p>
	Background picture («Фоновое изображение»)	<p>Вставляет фоновое изображение. оно может быть обрисовано при помощи вышеописанных инструментов рисования.</p> <p>Hide the picture («скрыть изображение») Временно скрывает изображение для того, чтобы было видно, как выполнено векторное вычерчивание</p> <p>Scale («масштаб») Устанавливает масштабирующий коэффициент и положение координат чертежа.</p>
	Home position («исходное положение»)	<p>Перемещает логотип в нижний левый угол («исходное положение» сетки). Благодаря этому оптимизируется маркирование и точно определяется точка привязки.</p> 


е) Оптимизация и моделирование файла маркировки

Следующие функции доступны только если файлы сохранены в формате .sic.



Оптимизация:

Эта опция позволяет запланировать выполнение маркировки отдельных сегментов логотипа с целью оптимизации времени цикла маркировки. При активации опции каждый сегмент будет подсчитываться

“счетчиком.” 

Значение этого счетчика по умолчанию задает вычерчивание первого сегмента (отображаемого красным цветом на сетке редактирования). Для выбора соответствующих сегментов следует использовать стрелки, расположенные справа от счетчика или просто вводить в счетчик номер.

Чтобы изменить очередность выполнения маркировки каждого сегмента, необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши по отдельному сегменту. Выбранные ранее сегменты будут отображаться зеленым цветом. Текущий сегмент будет отображаться красным цветом. Остальные сегменты будут отображаться черным цветом. Если щелкнуть по сегменту правой кнопкой мыши, он будет перемещен в конец цикла маркировки.



Моделирование:

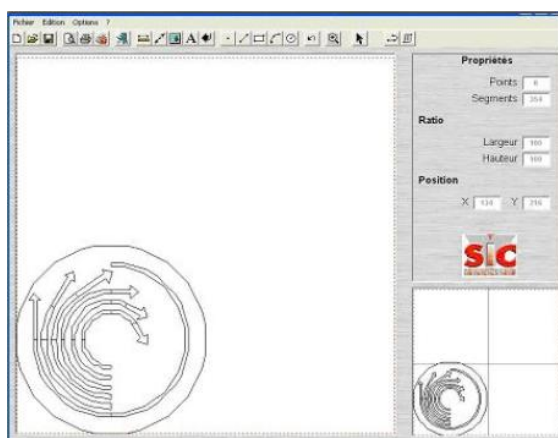
Логотип будет вычерчен в указанном порядке (см. “оптимизацию” выше).

f) Несколько подсказок

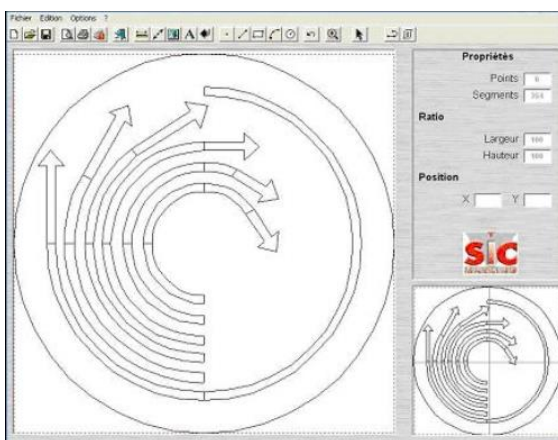
Подсказка №1:

Полное разрешение сетки составляет 220 x 220 точек. Вписывание логотипа на все окно редактирования обеспечивает получение максимально возможного разрешения.

**Неправильное
положение**



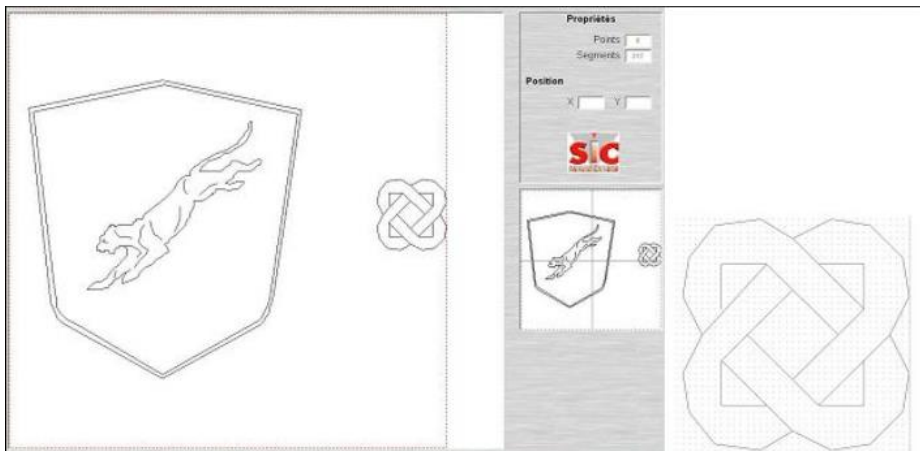
**Правильное
положение**



Подсказка №2:

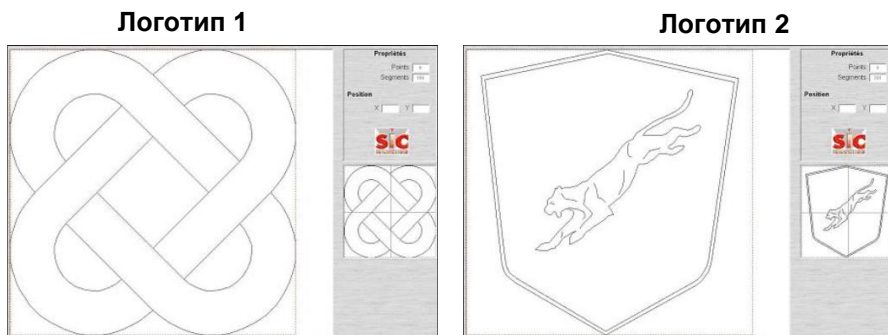
Получение лучшего разрешения также возможно при сочетании нескольких логотипов в одном и том же файле маркировки.

Не рекомендуется



Используя **E1 File edit**, создавайте отдельные строки маркировки для каждого логотипа.

Рекомендуется



3 - Программа SIC LOGO DOT

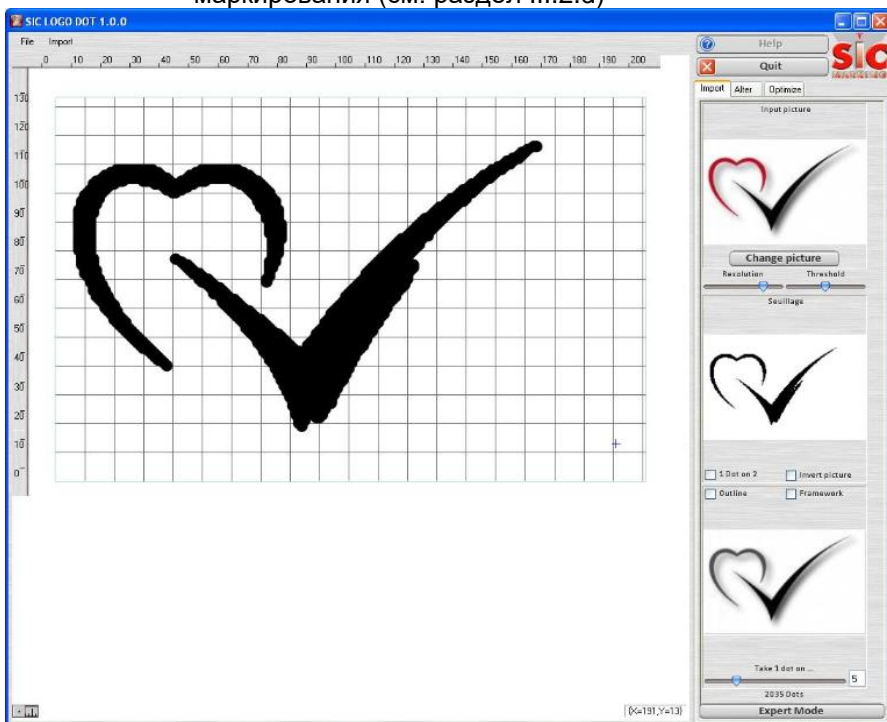


а) Основные сведения

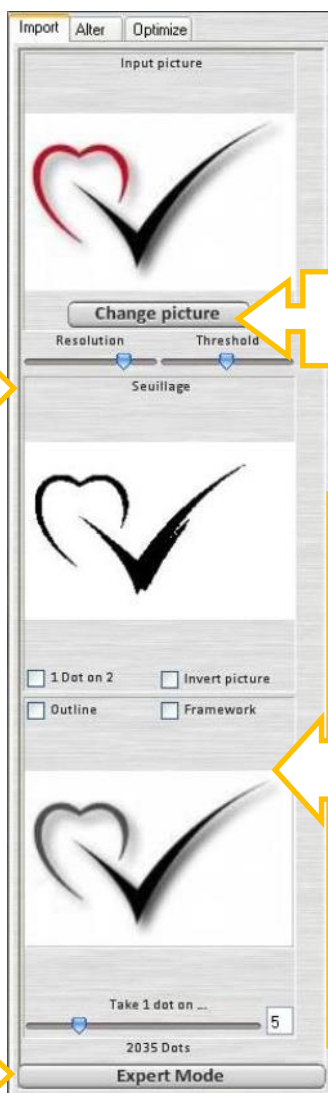
Программа редактирования SIC Logo Dot позволяет создавать матричные логотипы.

Этот редактор включает выпадающее меню, сетку и панель, которая состоит из трех закладок:

- Закладка Import позволяет:
 - импортировать фото
 - Импортировать фото фона
 - Импортировать фото в экспертном режиме Expert Mode для использования дополнительных опций редактирования
- Закладка Retouch: Создание форм и редактирование логотипа
- Закладка Optimize: Оптимизация и моделирование маркирования (см. раздел III.2.d)”



б) Закладка импорта



Установить разрешение и пороговое значение для изображения

Импортировать изображение

Ретушировать логотип:

Half Dots («половина точек»): исключает каждую вторую точку (оптимизирует время маркирования)

Invert Picture («инvertировать изображение»):

Инvertирует белые и черные точки

Outline («контур»): Берется только контур изображения

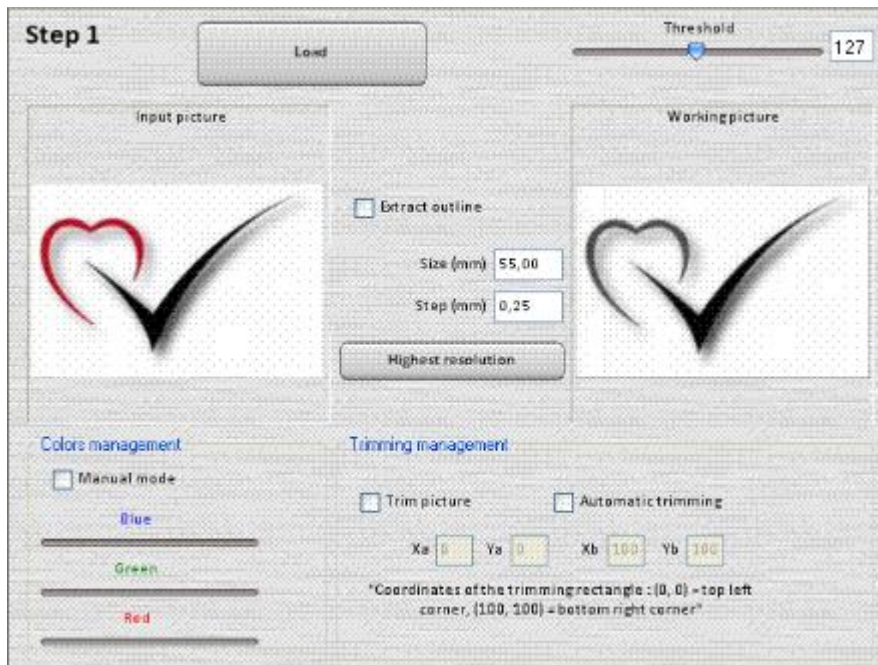
Framework: Берется только внутренний «скелет» изображения

Использовать режим дополнительных установок
См. следующую страницу

- Презентация экспертного режима
Expert Mode

Этот режим позволяет очистить или улучшить изображение с использованием дополнительных установок:

- Шаг 1:



Сначала следует загрузить изображение, если это не выполнено ранее. Доступно 5 опций:

- **Manual mode («ручной режим»):** Позволяет вручную установить уровень цветов
- **Trimming management («подравнивание»):** Позволяет «подравнивать» края изображения, автоматически или вручную, используя поля Xa, Ya, Xb и Yb
- **Extract outline («извлечь контур»):** Извлекается контур изображения
- **Highest resolution («максимальное разрешение»):** Установить самое высокое разрешение изображения
- **Threshold («пороговое значение»):** Отрегулировать уровень порога серого в изображении

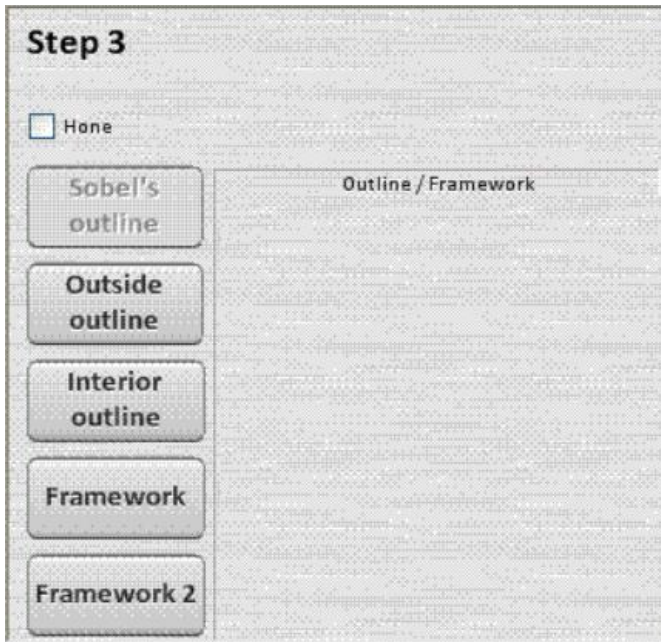
- Шаг 2:



Модифицировать точки в изображении. Доступно 9 действий:

- **Invert pixels («инвертировать пиксели»):** Инвертировать черные и белые пиксели в изображении
- **Restore picture («восстановить изображение»):** Восстанавливается изображение
- **Clean pixels («очистить пиксели»):** Удалить изолированные пиксели в изображении
- **White frame («белая рамка»):** Добавить / Удалить белую рамку в изображении
- **Enlarge («увеличить»):** Увеличить точки внутри изображения
- **Shrink («сжать»):** Сжать точки внутри изображения
- **Dots in cloud («точки в облаке»):** Рассеиваются точки на изображении
- **All dots («все точки»):** Взять все выбранные точки
- **Half dots:** Взять половину точек в изображении (каждая вторая точка удаляется)

- Шаг 3:



Применить алгоритм обработки изображения. Возможны 5 действий:

- **Sobel's outline («контур Собеля»):** К изображению применяется алгоритм Собеля (берется контур изображения с использованием алгоритма Собеля)
- **Outside outline («внешний контур»):** Берется внешний контур изображения
- **Interior outline («внутренний контур»):** Берется внутренний контур изображения
- **Framework («остов»):** Берется внутренний «скелет» изображения
- **Framework 2 («остов 2»):** Берется внутренний «скелет» изображения с использованием другого алгоритма

- Шаг 4:

Step 4

Number of dots: **2035**

Distance indication: **15348**

Optimization

Optimization

Jump dots: **1/ 1**

Delete little lines: **0**

Start from dot: **0**

Diagonal scan

Starting corner: **1**

Dots sizes: **0,15 mm**

Time out: **2**

Automatic refreshment

Simulate marking

Validate

Ретушировать изображение (отрегулировать параметры)

- **Number of dots («количество точек»):** Количество точек в изображении
- **Distance indication («индикация расстояния»):** Индикация общей длины маркирования логотипа (в мм)
- **Optimization («оптимизация»):** Регулировка изображения
 - Jump dots (пропустить точки): Взять 1 точку на каждые “N” точек
 - Delete stray lines («удалить паразитные линии»): Удаляются те линии, которые меньше по размеру, чем описанная линия
 - Start from dot («начать с точки»): Начать маркирование с точки
- **Diagonal scan («диагональное сканирование»):** Диагональное маркирование логотипа

- **Starting corner («Угол, с которого начать»):** Дает возможность выбрать начало координат маркирования

- 1: Маркирование начиная с верхнего левого угла
- 2: Маркирование начиная с верхнего правого угла
- 3: Маркирование начиная с нижнего правого угла
- 4: Маркирование начиная с нижнего левого угла
- 5: Маркирование начиная с верхнего среднего угла
- 6: Маркирование начиная с правого среднего угла
- 7: Маркирование начиная с нижнего среднего угла
- 8: Маркирование начиная с левого среднего угла

- **Dots size (размер точки):** Размер точки в графическом режиме

- **Simulate marking («моделировать маркирование»):** Моделирование (симуляция) маркирования

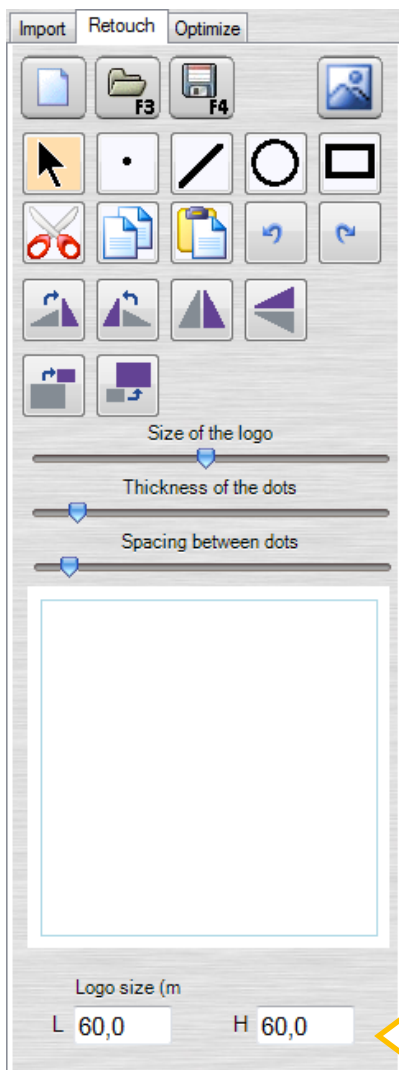
- **Time out («установить предельное время»):** Установить предельное время между маркировкой каждой точки

- **Automatic refresh («автоматическое обновление»):** Если выставлена эта опция, производится обновление графического вида после каждой модификации

- **Validate («подтвердить»):** Подтвердить обновления и возвратиться в SIC Logo DOT










ПРИМЕЧАНИЕ: После того, как произведена модификация логотипа в экспертном режиме, не рекомендуется модифицировать его снова!





с) Закладка ретуширования Retouch



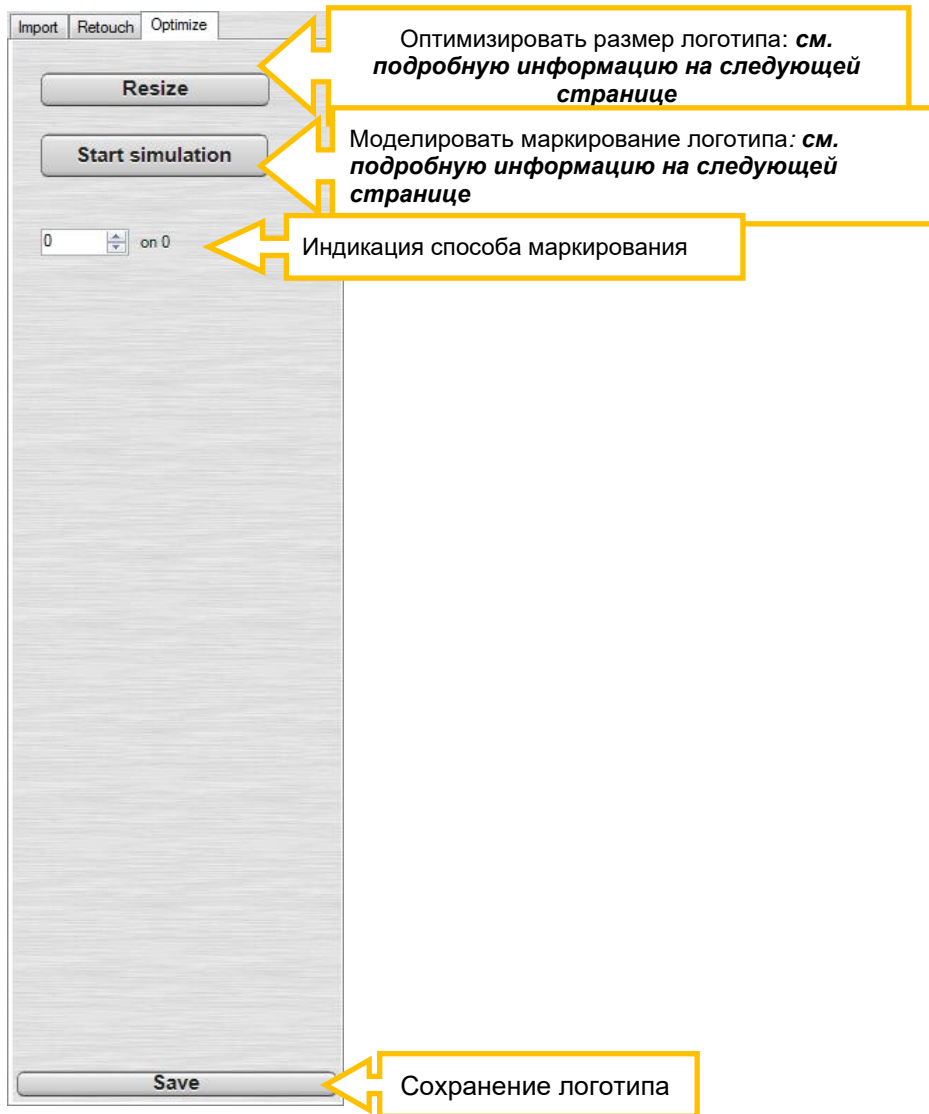
Функции редактирования:
См. подробную информацию на следующей странице

Устанавливает размер логотипа

	New	F9	Создание нового логотипа
	Open	F3	Открыть логотип siclogd. Этот логотип должен находиться в каталоге Logo_DOT приложения. Редактор SIC Logo Dot настроит размер логотипа в соответствии с сеткой (220x220).
	Save	F4	Сохранить текущий файл
	Save as		<p>Сохранить текущий файл в файл siclogd. Это файл сохраняется в следующем каталоге: C:\SIC MARKING\SIC TOOL e1-v1\e1v1-1.001\Logo_DOT</p> <p> Для того, чтобы файлы можно было использовать редактором E1 File Edit, их необходимо переместить по следующему адресу: C:\SIC MARKING\SIC TOOL e1-v1\e1v1-1.001\E1 File Edit\ resE1\ Logo</p>
	Quit	F12	Выйти из приложения
	Copy	Ctrl + C	Копировать выбранные точки
	Paste	Ctrl + V	Вставить выбранные точки
	Cut	Ctrl + X	Вырезать выбранные точки
	Delete	Suppr.	Удалить выбранные точки
	Undo	Ctrl + Z	Отменить предыдущее действие

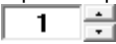
	Redo	Ctrl + R	Отменить отмену предыдущего действия
	Insert background picture		Вставить фоновое изображение
	Select		Выбрать точку или группу точек
	Point		Начертить точку
	Line		Начертить линию
	Circle		Начертить окружность 1- Указать центр 2- Указать радиус
	Rectangle		Начертить прямоугольник
	Right rotation		Повернуть выбранные точки на 90° по часовой стрелке
	Left rotation		Повернуть выбранные точки на 90° против часовой стрелки
	Horizontal mirror		Поворот выбранных точек вокруг горизонтальной оси (создавая “зеркальное отображение” оригинала).
	Vertical mirror		Поворот выбранных точек вокруг вертикальной оси (создавая “зеркальное отображение” оригинала).
	Double size		Размер выбранных точек увеличивается в два раза
	Decrease size		Размер выбранных точек уменьшается на 50%

d) Закладка оптимизации



Resize

Оптимизация логотипа:

Эта опция позволяет запланировать выполнение маркировки отдельных сегментов логотипа с целью оптимизации времени цикла маркировки. При активации опции каждый сегмент будет подсчитываться “счетчиком.” 

Значение этого счетчика по умолчанию задает вычерчивание первого сегмента (отображаемого красным цветом на сетке редактирования). Для выбора соответствующих сегментов следует использовать стрелки, расположенные справа от счетчика или просто вводить в счетчик номер.

Чтобы изменить очередность выполнения маркировки каждого сегмента, необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши по отдельному сегменту. Выбранные ранее сегменты будут отображаться зеленым цветом. Текущий сегмент будет отображаться красным цветом. Остальные сегменты будут отображаться черным цветом. Если щелкнуть по сегменту правой кнопкой мыши, он будет перемещен в конец цикла маркировки.

Start simulation

Моделирование:

Логотип вычерчивается в указанном порядке.

е) Несколько правил:

Правило №1:

Полый размер сетки составляет 220 x 220 точек. Для получения наилучших результатов логотип необходимо максимизировать, чтобы он полностью заполнял сетку, т.е. по возможности, от края до края).

Правило №2:

Для того, чтобы обеспечить наибольшее возможное разрешение, лучше создать несколько логотипов, а затем объединить их в один в файле маркировки.

После того, как создание Вашего логотипа завершено, Вы сможете использовать его при помощи редактора **E1 File Edit**, вставляя строку логотипа.

Вы также можете загрузить Ваш логотип непосредственно в контроллер, используя менеджер файлов **SIC File Manager** /пока недоступен/.

СИК Маркинг Головной офис

(SIC MARKING Headquarters)

ЗАК Бель Эйр
195 рю де Верже
69480 ПОМЬЕ
Франция
(ZAC Bel Air
195 rue des Vergers
69480 POMMIERS
France)
Ph.: + 33 472 548 000
info@sic-marking.com

СИК МАРКИНГ Ю.ЭС.ЭЙ.

137 Делта Драйв
Питтсбург, штат Пенсильвания 15238
США
(SIC MARKING USA
137 Delta Drive
Pittsburgh, PA 15238
USA)
Тел.: + 1 412 487 1165
info@sicmarkingusa.com

СИК МАРКИНГ КАНАДА

35-2, рю Де Лозон
Бушerville, провинция Квебек J4B 1E7
Канада
(SIC MARKING CANADA
35-2, rue De Lauzon
Boucherville Qc J4B 1E7
Canada)
Тел.: +1 450-449-9133
info@sic-marking.com

СИК МАРКИНГ ЧАЙНА

№ 601, Строение № 4, № 258 /上海浦东新区金藏路258号4号楼601室
Цзинь Цзан Роуд,. Шанхай
Шанхай 201206
Китай
(SIC MARKING CHINA
No. 601, No. 4 Building, No. 258 /上海浦东新区金藏路258号4号楼601室
Jinzang Rd. Shanghai
Shanghai 201206
China)
Тел.: +86 (0) 21 6164 5600
info@sic-marking.cn

СИК МАРКИНГ ДЖЕРМАНИ

Ам Брух 21 - 23

Ремшайд D-42857
Германия
(SIC MARKING GERMANY
Am Bruch 21 - 23
Remscheid D-42857
Germany)
Тел.: +49 (0) 2191 46240-0
info@sic-marking.de

www.sic-marking.com