

Подготовка графического шаблона иглоударной маркировки за 10 шагов для использования в контроллерах AC500 / AC250 семейства иглоударных машин ADP

Уважаемый покупатель!

Благодарим Вас за покупку иглоударной машины ADP компании Automator (Италия).

Вы не ошиблись: лучшего сочетания «цена/размер рабочей зоны/глубина маркировки», по нашему мнению, на рынке оборудования для иглоударной маркировки в России не существует.

Теперь наверняка Вам потребуется использовать в собственных шаблонах маркировки графические изображения: логотип, схемы, знаки, картинки и т.п.

Мы поможем Вам в этом и расскажем далее, как это легко сделать, на примере вставки в шаблон логотипа. Для этого Вам понадобится всего лишь минимальный опыт работы на компьютере.

ШАГ 1

Откройте **ВЕКТОРНЫЙ** файл с Вашим изображением (имеющий разрешение [*.cdr](#)) или импортируйте (если его формат [*.eps](#), [*.ai](#)) в программу CorelDRAW любой доступной Вам версии. Эта программа, в силу исторических причин, является сейчас в РФ наиболее распространенной и доступной программой для обработки векторной графики:

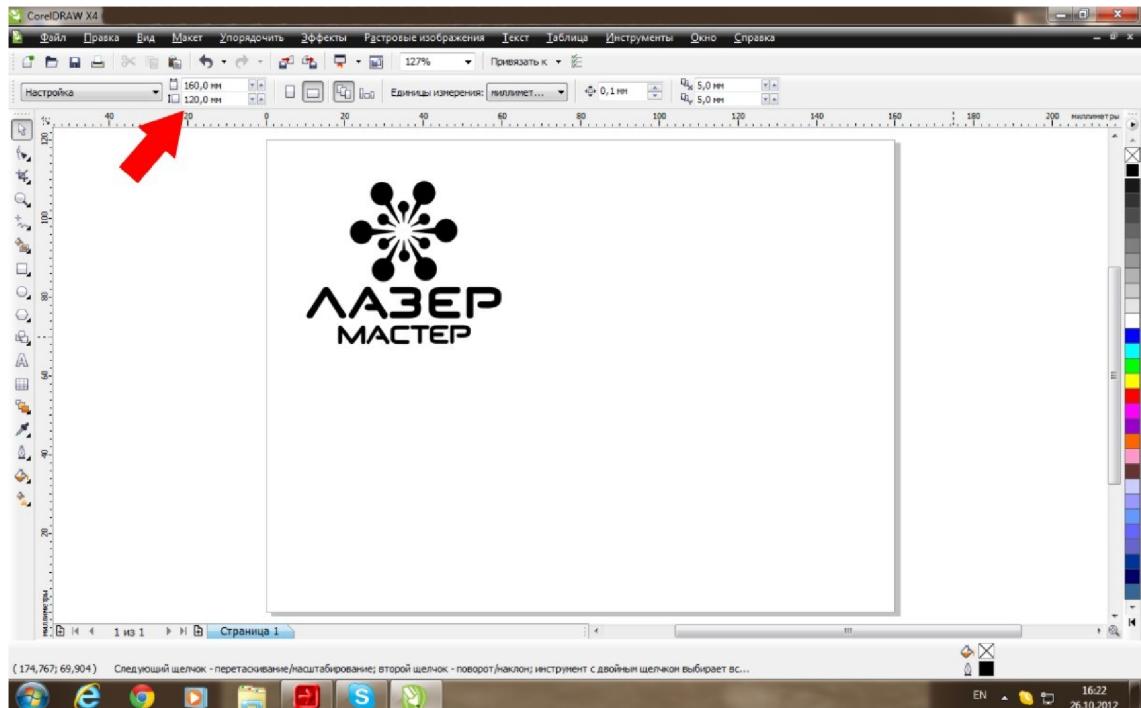


Рис.1

Если Вы не знаете, что такое **ВЕКТОРНЫЙ** файл (кстати, не расстраивайтесь: Вы совсем не обязаны это знать) или у Вас отсутствует нужный файл, мы можем посоветовать обратиться в рекламное агентство, которые печатали для Вас в последний раз визитки или листовки – эти профессионалы ОБЯЗАНЫ Вам его дать. Скажите им 10 слов: «Мне необходим мой логотип в векторном формате, в одном цвете». Всё. Профессионал поймет.

На экране Вы должны увидеть необходимое изображение одноцветным (любым: черным, белым, красным...) Цвет для нас не важен. Никаких рамочек, цветов радуги, градиентных заливок и т.п. - не допускается: эти «излишества всякие» нужно будет убирать. На экране должно быть простое одноцветное и контрастное изображение, примерно как в революционном плакате или в надписи на заборе.

Теперь (**ВАЖНО!**) смените в верхней строке параметры «Размер страницы» на те значения, которые соответствуют размеру рабочего поля имеющейся у Вас машины ADP, например: 120 X 160 мм (указаны красной стрелкой на рис. 1).

Зацепив и удерживая картинку левой кнопкой мыши, поместите Ваше изображение ориентировочно в ту зону страницы (рабочего поля), где она приблизительно должна быть расположена в готовом шаблоне маркировки (*Совет: если изображение Вы не видите на экране после смены размеров, нажмите клавишу F4: это поможет увидеть картинку, если она оказалась за пределами страницы. Перетащите ее внутрь страницы*). Для уменьшения или увеличения самой картинки теперь просто потяните ее за любую угловую отметку - «прямоугольник» в нужную Вам сторону.

Особой точности сейчас не требуется: Вы сможете отредактировать размеры и расположение картинки позже, при подготовке шаблона, непосредственно на контроллере AC500 (об этом чуть позже). Сейчас важнее просто увидеть необходимое изображение на экране компьютера внутри маркировочного поля и в реальном размере.

ШАГ 2

Теперь в верхней строке, в меню «Вид» переключаемся в режим «Каркас»:

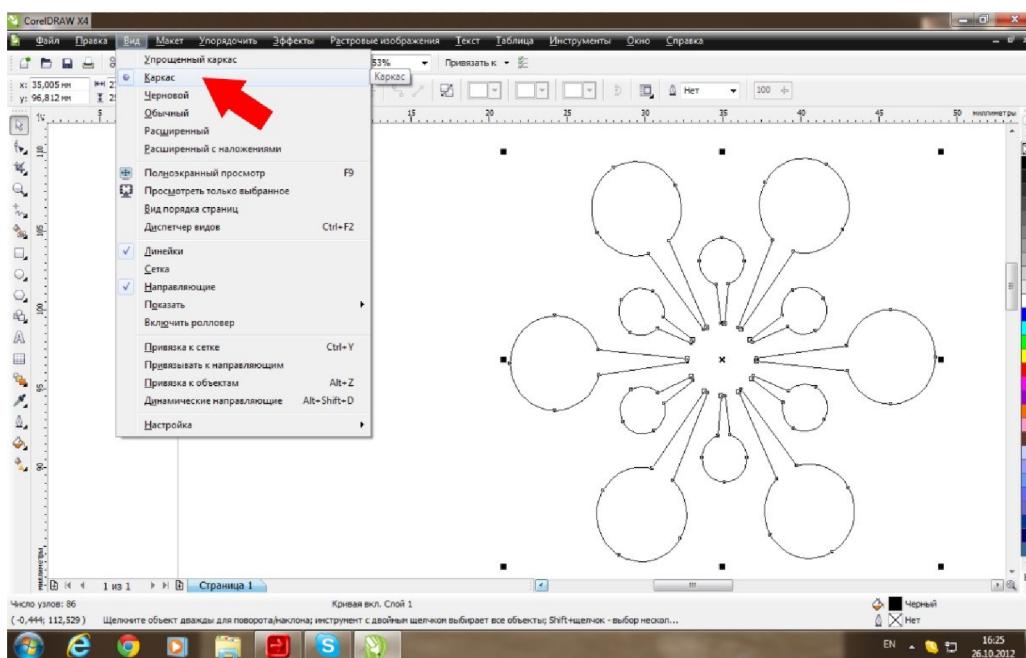


Рис.2

Ваше двухцветное изображение должно стать контурным. Не пугайтесь: Вы уже видите основной «скелет» изображения - фактически это те линии, по которым будет двигаться рабочая игла. Сейчас основная задача – увидеть ее путь и убедиться, что Ваше изображение находится в пределах рабочей зоны, состоит из единственной волосяной линии, отсутствуют какие-либо паразитные линии, фоны, градиентные заливки, нет посторонних картинок, все линии замкнуты, количество узлов - минимально необходимое для отрисовки нужного изображения.

Помните: усложнение рисунка (увеличение количества линий и узлов) ведет к увеличению времени рабочего процесса маркировки, приводит к ускоренному износу твердосплавной иглы – соответственно, Вы теряете деньги - а «коно Вам надо?!»)

Если Вы не сможете самостоятельно отредактировать векторное изображение – обратитесь к знакомому дизайнеру, или в рекламное агентство из ШАГА 1. Постарайтесь доходчиво обрисовать им задачу, а лучше - просто дайте им прочесть этот текст. Корректировка Вашего изображения должна занять у них от 5-ти минут работы до 8-ми часов, в зависимости от степени готовности Вашего файла и от накопленного ими опыта и мастерства. Не забудьте рассчитаться с ними за выполненную работу, исходя из Ваших финансовых возможностей: ведь их работа сэкономит Ваши деньги. Но помните, что иногда 5 минут работы одного специалиста стоят дороже рабочего дня другого профессионала....

Если такого дизайнера не просматривается на Ваших горизонтах, не отчаивайтесь и не рвите на себе волосы. Всегда есть **выход**: сразу обращайтесь к поставщику машины, лучше всего – высыпайте Ваш макет/эскиз/картину/схему (в общем, присыпайте всё, что можете) нам на электронную почту lazermaster@mail.ru. Мы подготовим Вашу картинку к дальнейшей маркировке. И не забывайте: мы ведь тоже сэкономим Ваши деньги....

Можете вернуться: в том же ниспадающем верхнем меню на вкладке «ВИД» переключитесь в режимы «Черновой», «Обычный» или «Расширенный» (это не принципиально).

Оставьте изображение выделенным: это значит, что вокруг него Вам должны быть ясно видны 8 черных квадратиков, показывающих, что нужный объект «захвачен» (см. рис.3).

ШАГ 3

Теперь во вкладке основного меню «ФАЙЛ» найдите и откройте пункт «Экспорт» (или просто нажмите в английской раскладке клавиши «Ctrl - E»):

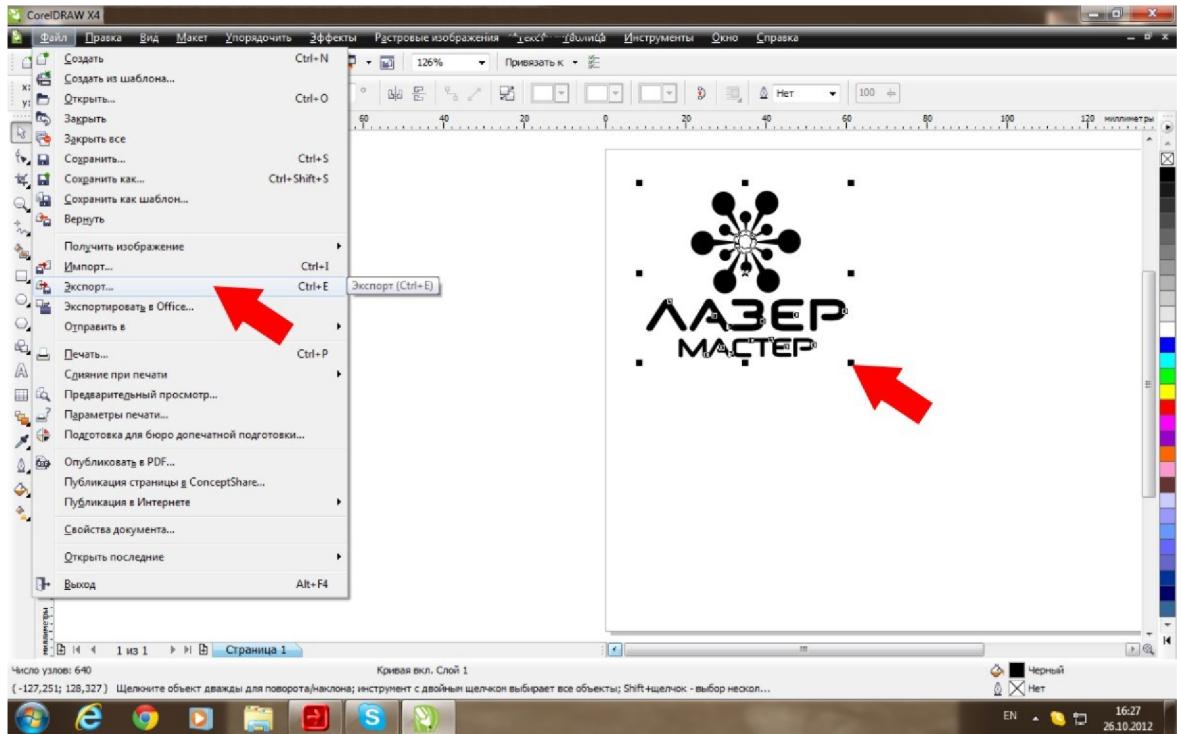


Рис.3

Убедитесь, что Вы планируете экспортировать ТОЛЬКО нужное Вам изображение (или проще: посмотрите, черные квадратики вокруг Вашего изображения есть? А они окружают только необходимое изображение?). Если этих квадратиков не видно, Вам придется вернуться к ШАГУ 2.

ШАГ 4

Теперь задайте имя и путь экспортируемого файла на Вашем компьютере:

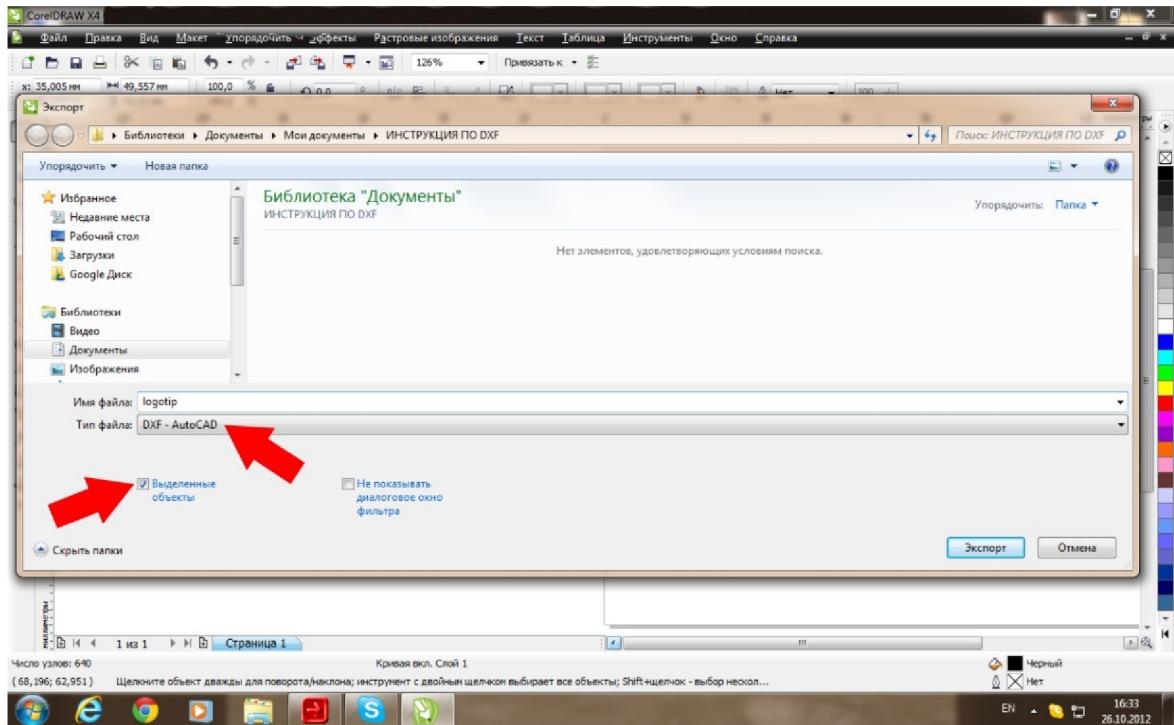


Рис.4

ОБЯЗАТЕЛЬНО проверьте, что Вы экспортируете файл именно в формате **DXF**, а не какой-нибудь там **BMP** или привычный Вам по пляжным фоткам из Египта **JPG** (рис. 4) ...

Также (внимание!) **ОБЯЗАТЕЛЬНО** поставьте галочку напротив «Выделенные объекты», для этого мы и выделяли ранее черными квадратиками Ваш объект (см. рис. 3).

В противном случае легко может возникнуть нелепая ситуация: Вы экспортируете в файл всё, что передали Вам дизайнеры (нанятые Вами в ШАГЕ 2) со всеми вложенными в их рабочий файл страницами, слоями, градиентами и прочей полиграфической ерундой. Бедный контроллер ADP впоследствии честно будет мучительно пытаться два-три дня всё это засунуть себе в память. Все эти дни Вы будете бегать по офису или цеху: кричать на своих коллег, быть подчиненных, хамить руководству. Потом начнете звонить поставщику, грязно ругаться, что у Вас ничего не работает, что Вам поставили европейский хм... хлам. Затем Вам неожиданно захочется потребовать вернуть «всё, что нажито непосильным трудом», с компенсацией понесенных Вами затрат и упущенной многомиллионной прибыли.... А ведь это может произойти только из-за того, что выдавший Вам файл, уже вроде бы трижды проверенный в маркетинговых боях и горячо любимый Вами дизайнер-фрилансер, или суперпуперагентство, на поверку оказались обычными халтурщиками. Ну-у-у, или мягко скажем, «почти профессионалами»... А причина в том, что они (или вдруг Вы, но абсолютно случайно!) забыли поставить эту галочку при экспорте маленького векторного изображения.

Не забудьте, а лучше всего – запишите на листке бумаги тот путь, куда Вы сохранили Ваш шедевр на компьютере. Эту бумажку с записанным путем к файлу положите в рабочий стол (лучше – сразу в сейф) и никому не показывайте. Она еще пригодится.

Теперь кликните кнопочку «Экспорт» (она - справа внизу экрана).

ШАГ 5

У вас на мониторе появится картинка меню «Экспорт в AutoCAD»:

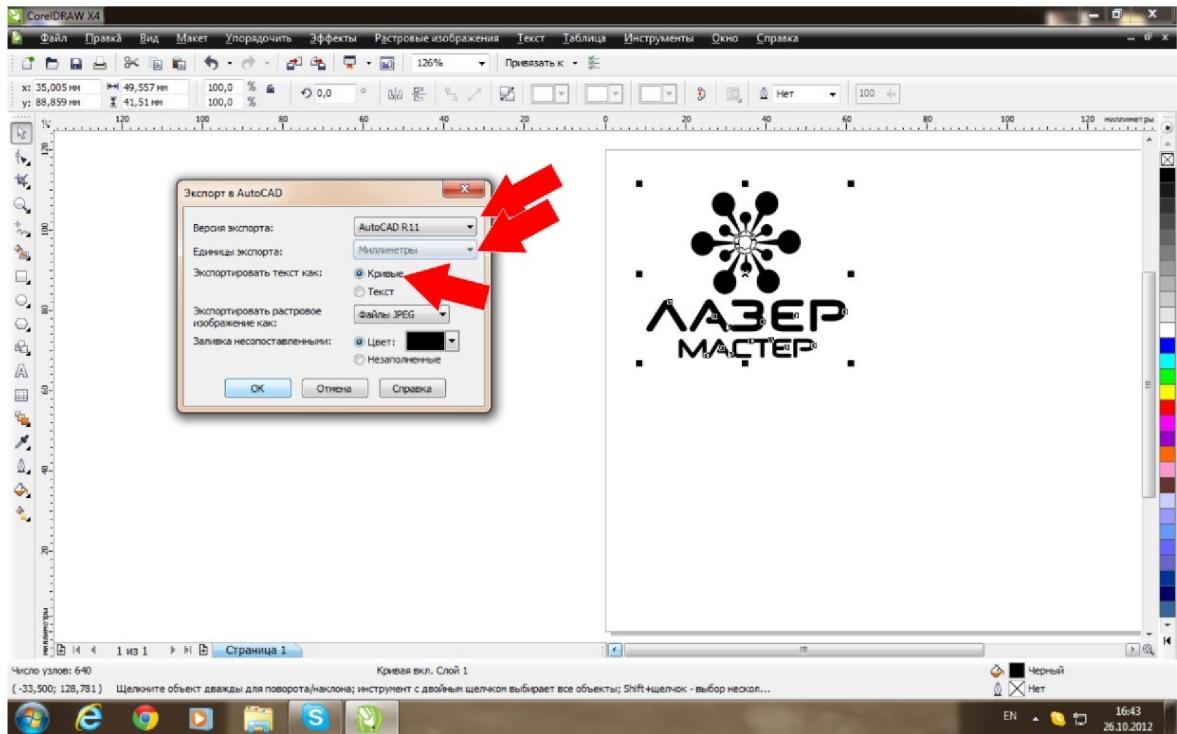


Рис.5

Ввиду того, что Юпитер сегодня находится в созвездии Девы и в силу других причин, о которых знают только швейцарцы, чехи, итальянцы и даже американцы, и о которых не знают даже в Москве (странны: ведь Москва у нас всегда права!?), в выпадающем меню Вы должны выбрать **(ВНИМАНИЕ!) любую строку НЕ НОВЕЕ «AutoCAD R11» - эти версии находятся ВНИЗУ СПИСКА**. Очевидно, в Европе о выходе версий новее AutoCAD2000 еще не слышали.... Мы отсюда, с Урала, докричаться о том, что УЖЕ ДАВН-О-ОО!!! ПОРАА-А-А! Сменить прошивку для контроллера-а-а-а-а-а-а!!!! ... не можем. Просьба всем, кто будет в тех краях: обязательно сообщите им об этом, по возможности лично. Адресок дадим. Но уверяем Вас: даже эта неожиданная глухота европейцев уже никак не сможет повлиять на результат Вашей будущей ИДЕАЛЬНОЙ маркировки.

Вы выбрали в меню версию **R11** (или любую из тех, что находятся в списке ниже)? Теперь проверьте: единицы экспорта должны быть указаны в **мм** (миллиметрах).

Опцию «экспортировать текст в кривые» - не надо переключать! Пусть так и останется включенной: сохраните этот флагок по умолчанию.

Теперь ОЧЕНЬ СИЛЬНО давим «**OK**». Но не сломайте мышь: она ни в чём не виновата.

Итак, полдела нами уже сделано.

Теперь полученный файл требуется загрузить в трубыгут-контроллер АС 500.

ШАГ 6

Находим в рабочем столе (или в сейфе) наш бесценный листочек, на котором записан путь к нашему графическому файлу. Находим его в указанной папке в целости и сохранности, что нас несказанно радует. Записываем файл на флешку. Теперь нужно вставить эту флешку с нашим файлом в USB-порт контроллера.

Открываем окно контроллера:

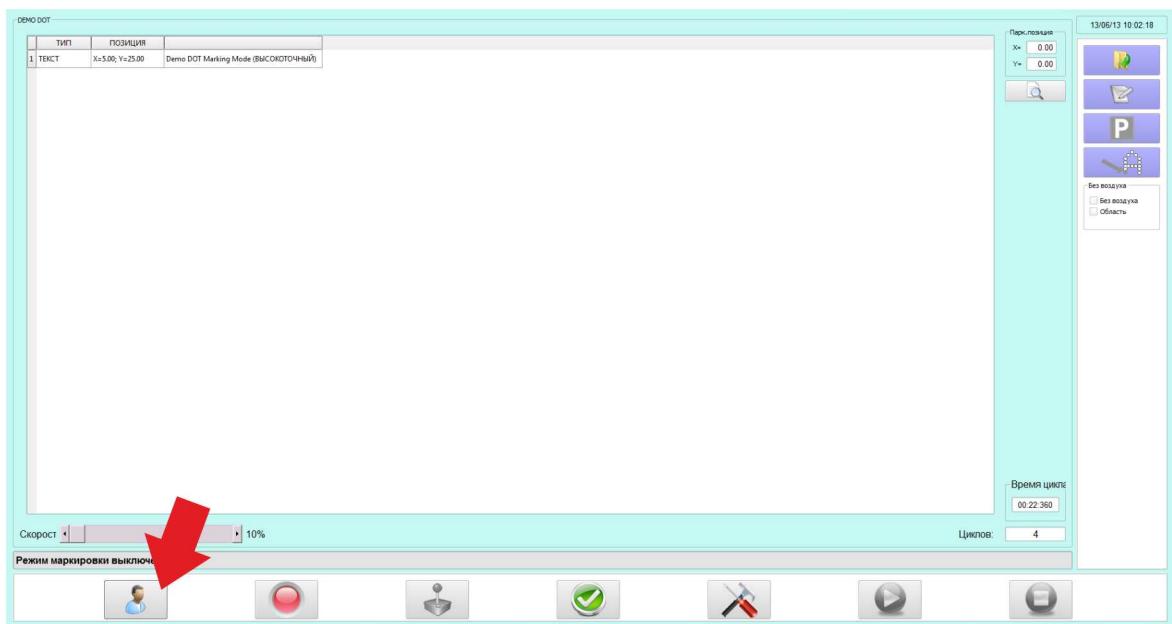


Рис.6

В левом нижнем углу (рис.6) видим пиктограммку с изображением рабочего. Кликаем по ней, и в выпадающем меню входим в режим «инженера» (рис.7):

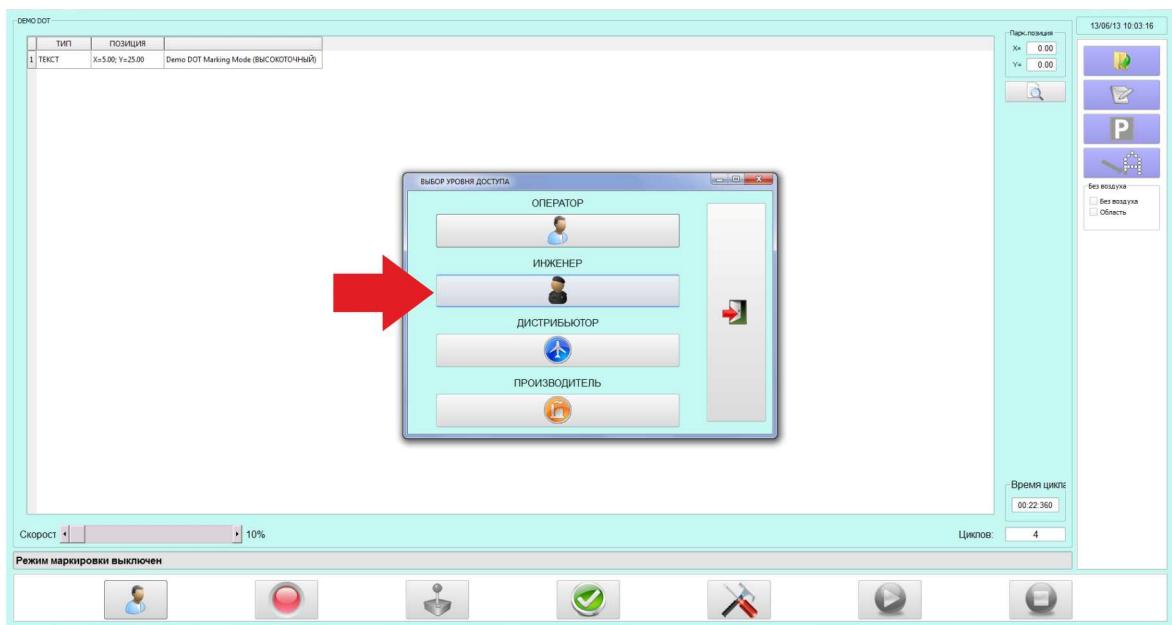


Рис.7

ШАГ 7

Обратите внимание, пиктограмма в углу изменилась: появился «мужик в пиджаке». Это означает, что сейчас Вы - полноценный инженер по обслуживанию систем ADP, и теперь с полным правом можете требовать от Вашего кадровика внести изменения в Вашу трудовую книжку.

Заходим в настройки контроллера, кликнув по пиктограмме «Настройки» (рис.8):

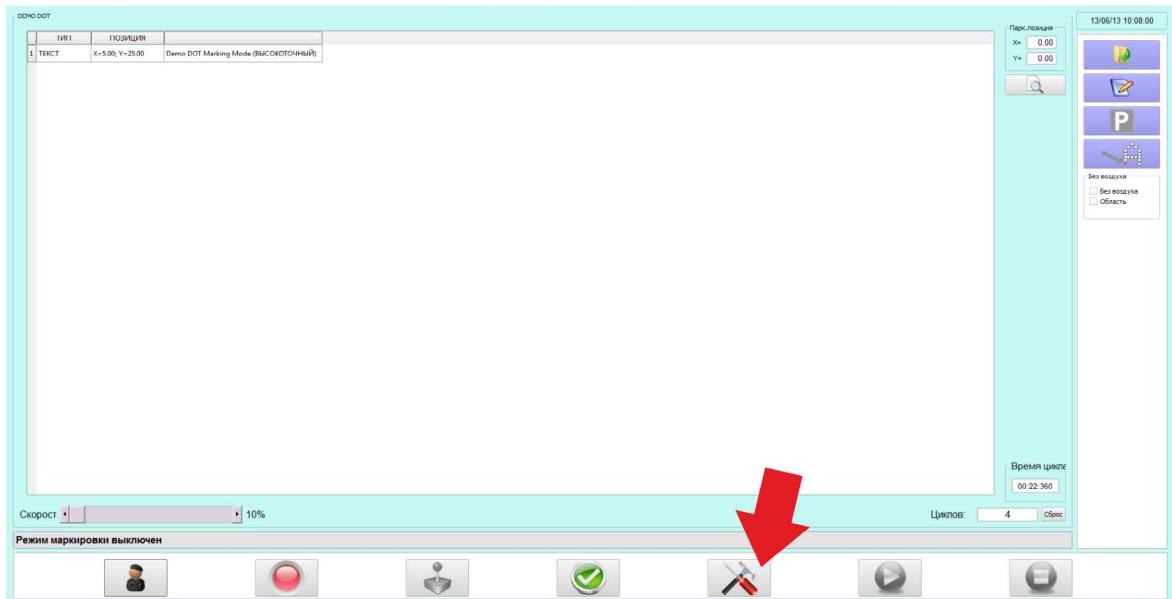


Рис.8

... и заходим в меню «Файловый менеджер» (рис.9):

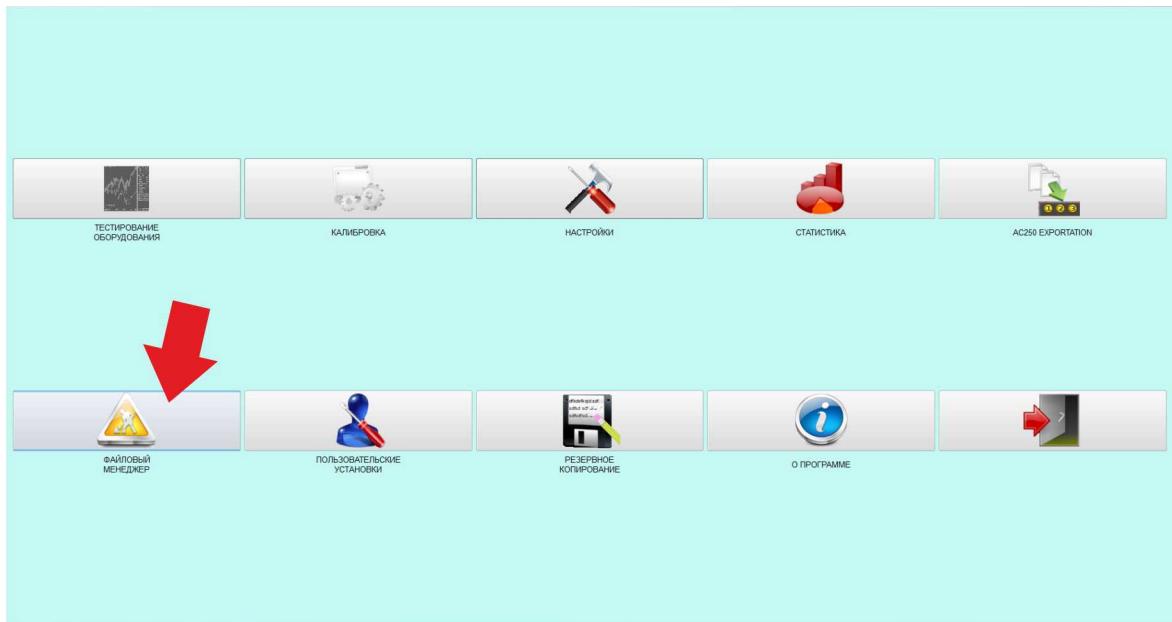


Рис.9

ШАГ 8

В выпадающем меню (рис.10) выбираем пункт «Чертеж DXF» :

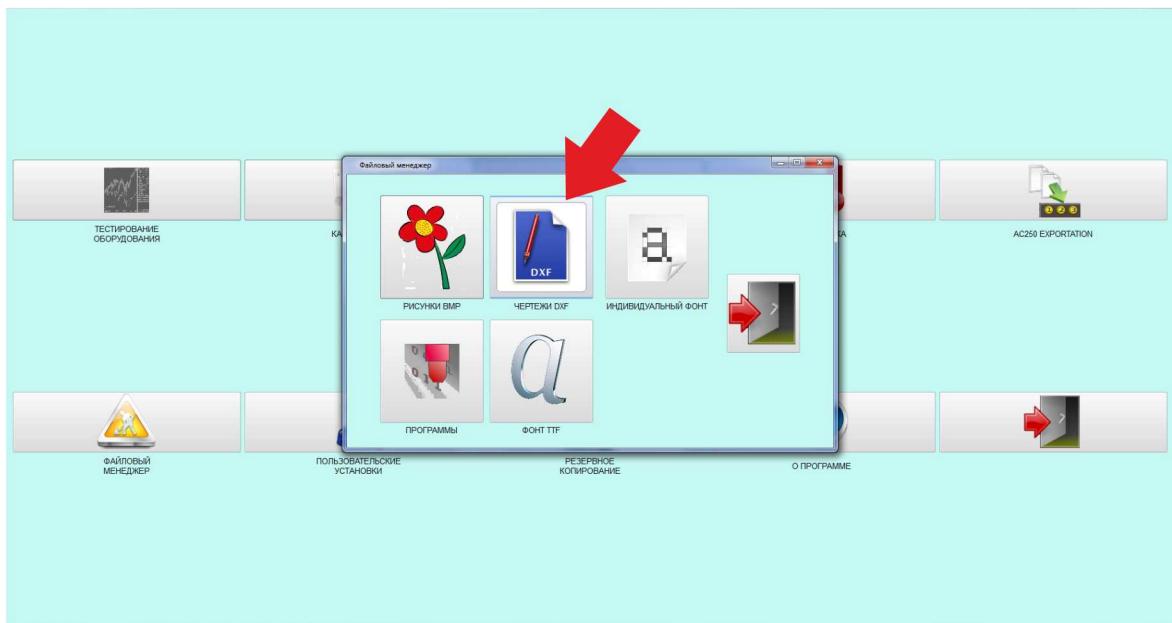


Рис.10

Указываем контроллеру файл, который он должен загрузить в свою оперативную память. Для этого кликаем по кнопке с изображением флешки с исходящей стрелкой (рис.11) и выбираем требуемый файл:

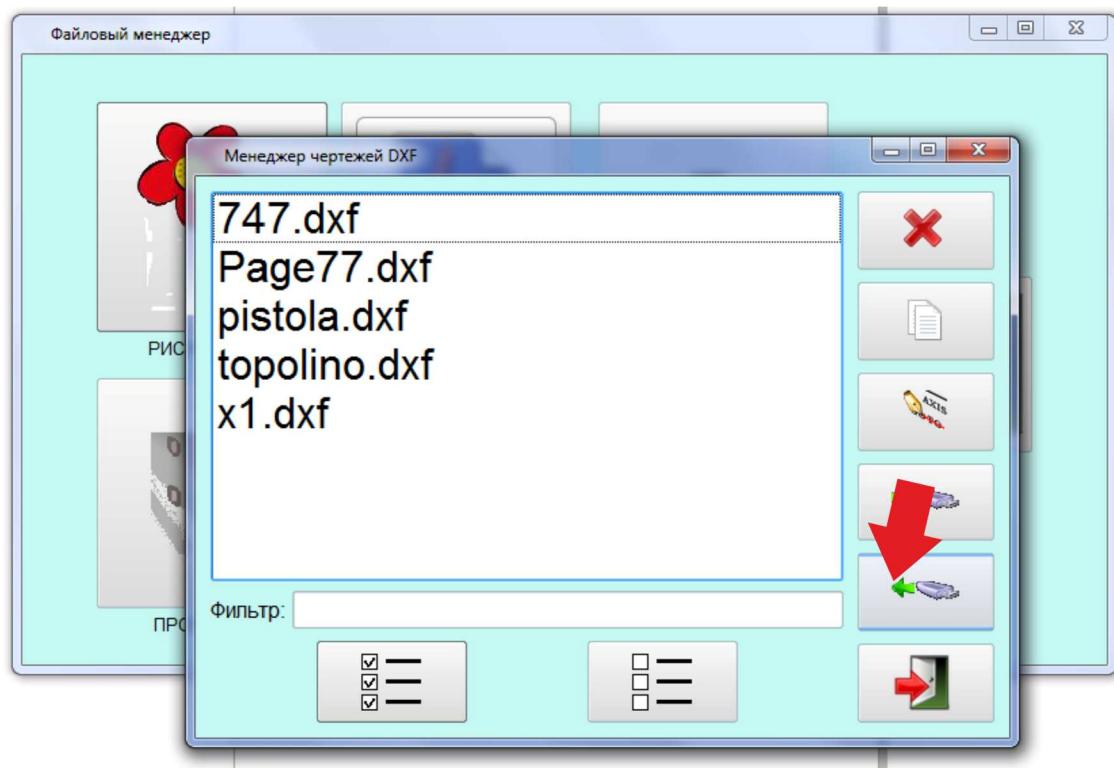


Рис.11

В появившемся окне видим свой файл в списке, и с удовлетворением наблюдаем сообщение, что операция успешно удалась (рис.12):



Рис.12

Далее трижды жмем на кнопку «Выход» - по одному разу во всех появляющихся окошках.

ШАГ 9

Теперь открываем существующий шаблон, куда требуется вставить наш графический элемент (в данном случае – логотип). Или создаем новый шаблон (рис.13):

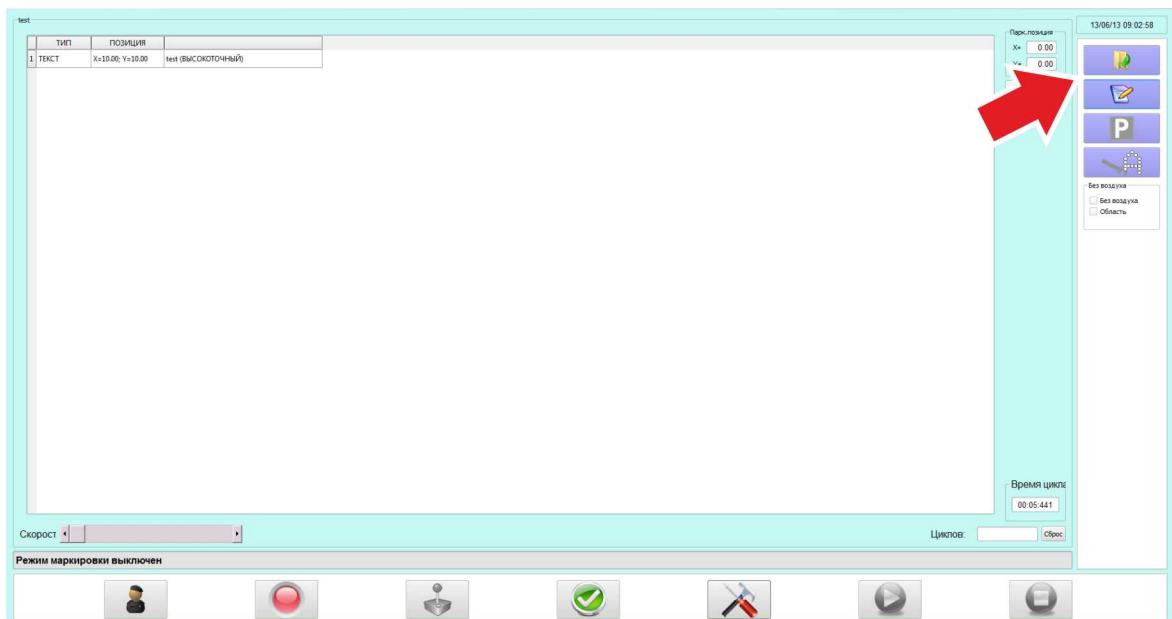


Рис.13

В появившемся окне шаблона (рис.14) нажимаем справа на синий крестик, обозначающий «Добавить объект»

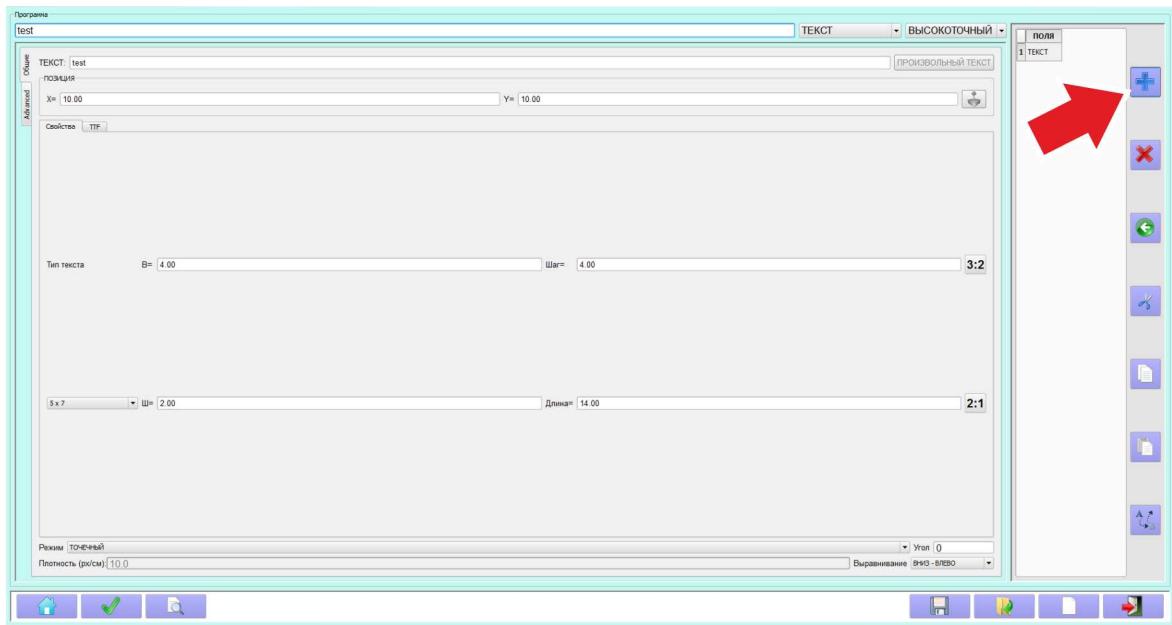


Рис.14

..и в выпадающем меню выбираем «ЧЕРТЕЖ DXF» (рис.15);



Рис.15

ШАГ 10

Контроллер услужливо предлагает весь список DXF файлов, имеющийся в своей памяти (рис.16). Прокручиваем весь список, и находим нужный нам файл.

Кликаем справа кнопку «Загрузить»:

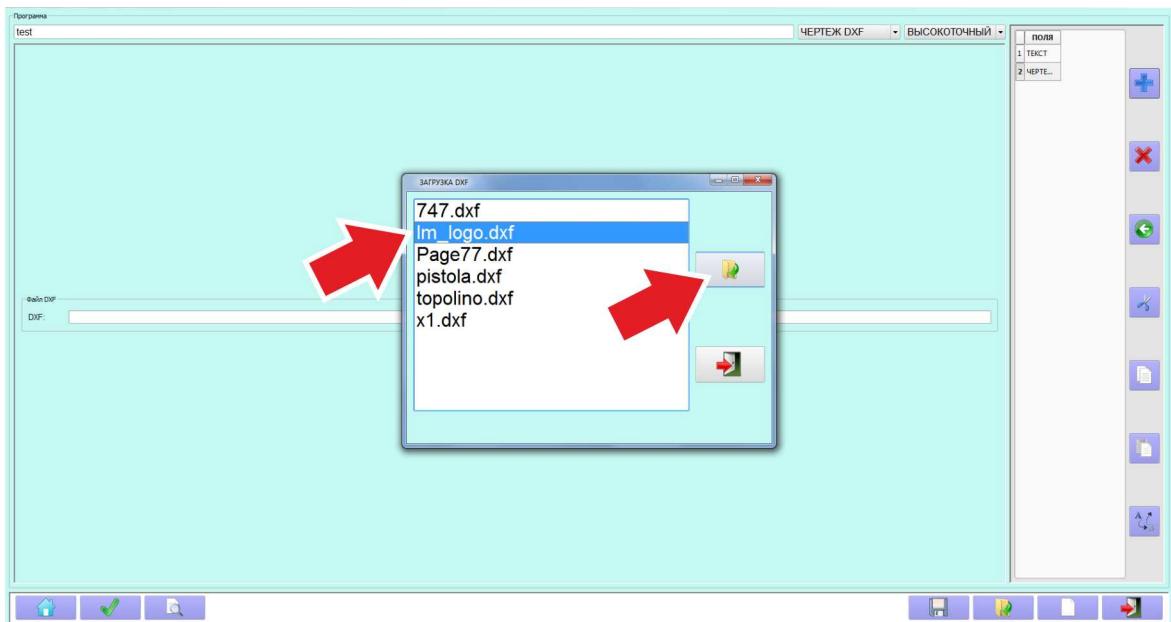


Рис.16

В появившемся окне (рис.17) видим, что наш логотип (объект DXF) добавлен в шаблон маркировки.

Мы видим имя нашего файла, а также геометрические размеры изображения в мм.

В этом окне мы можем сразу:

- привязать объект к какой-нибудь из сторон рабочего поля, на выбор;
- задать отступ изображения по горизонтали и вертикали в окне маркировки от края (по умолчанию эти значения 0,00 мм);
- задать плотность маркировки (по умолчанию – стоит значение 10). Мы рекомендуем сразу изменить эту величину на 30.

В этом же окне можно определять способ выравнивания нашего объекта, задавать его масштаб, угол наклона и использовать другие, расширенные настройки.

Все эти параметры всегда можно изменить впоследствии, вернувшись к настройкам шаблона:

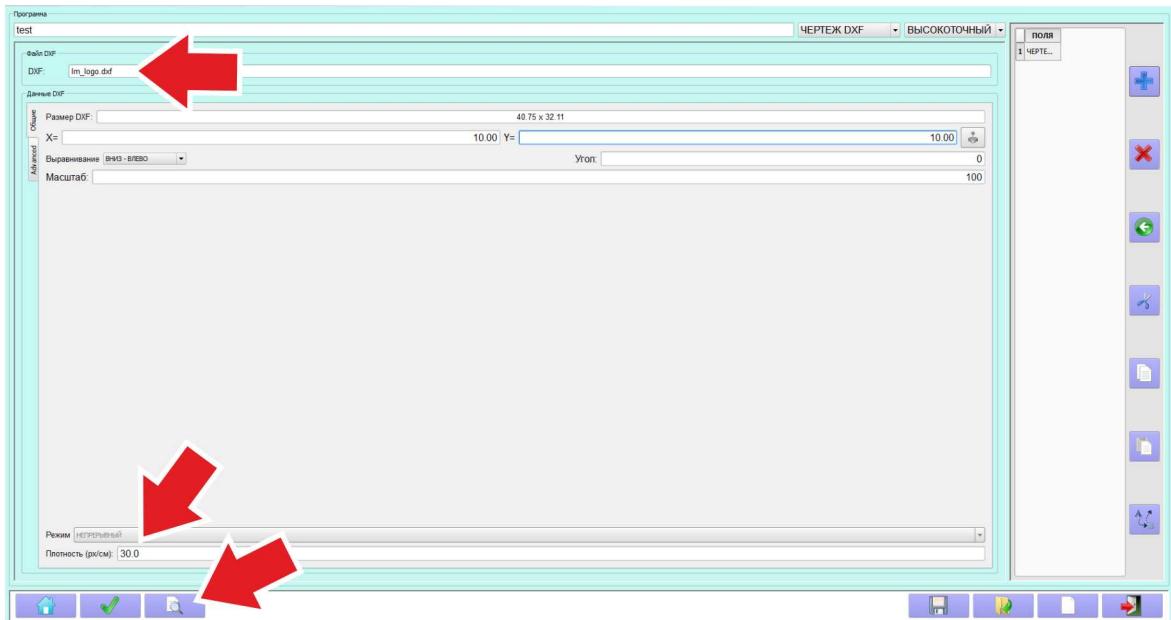


Рис.17

Для просмотра результата нажимаем пиктограмму «Лупа» внизу экрана....

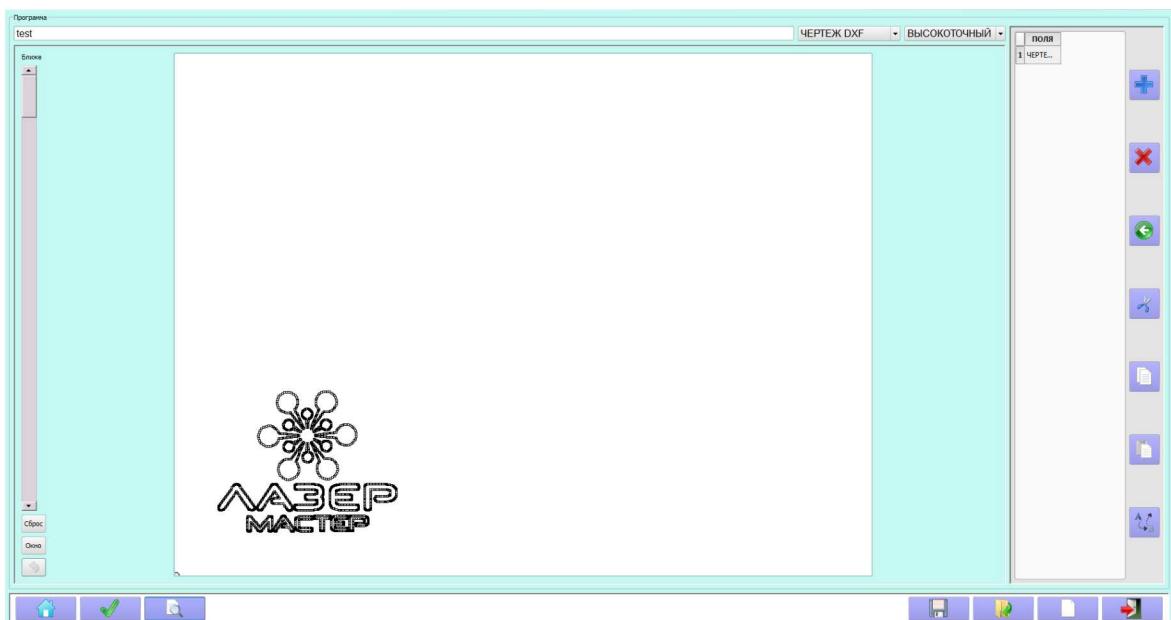


Рис.18

... и видим наш прекрасный результат! (рис.18).

Помните, что видимая картинка будет отмаркирована иглой именно так, как вы ее видите на экране, в поле маркировки (белый прямоугольник).

Сейчас можно «потаскать» стилусом изображение по рабочему полю. Или растянуть во весь экран. Например, так (рис.19):



Рис.19

Уф-ф-ффф..... ЭТО ВСЁ.

Теперь Вы можете сразу отправить Ваш шаблон на маркировку, сохранить его, вернуться на шаг назад к настройкам шаблона, изменить расположение графического объекта и его размеры, добавить текст, вставить следующий графический объект (например, «Подсолнухи» Ван Гога).

Поздравляем Вас, Вы совершили трудовой ПОДВИГ!



С чистой совестью, с сегодняшнего дня Вы можете требовать повышения зарплаты!

Следите за нашими анонсами на www.lazermaster.ru.

P.S. Кстати, медали за трудовые подвиги мы тоже выпускаем сами: фотографии есть в фотогалереях на сайте. Звоните, изготовим и вручим Вам в торжественной, теплой и дружественной обстановке. Обещаем!

Адрес выдачи медалей на нашем сайте в разделе «Контакты».