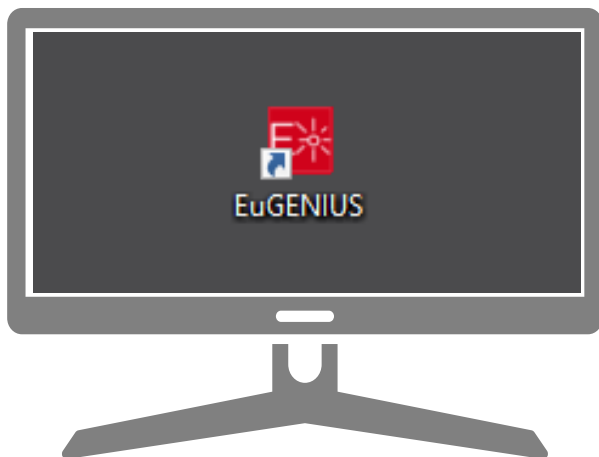


ŠOLANJE UPORABNIKA EuGENIUS

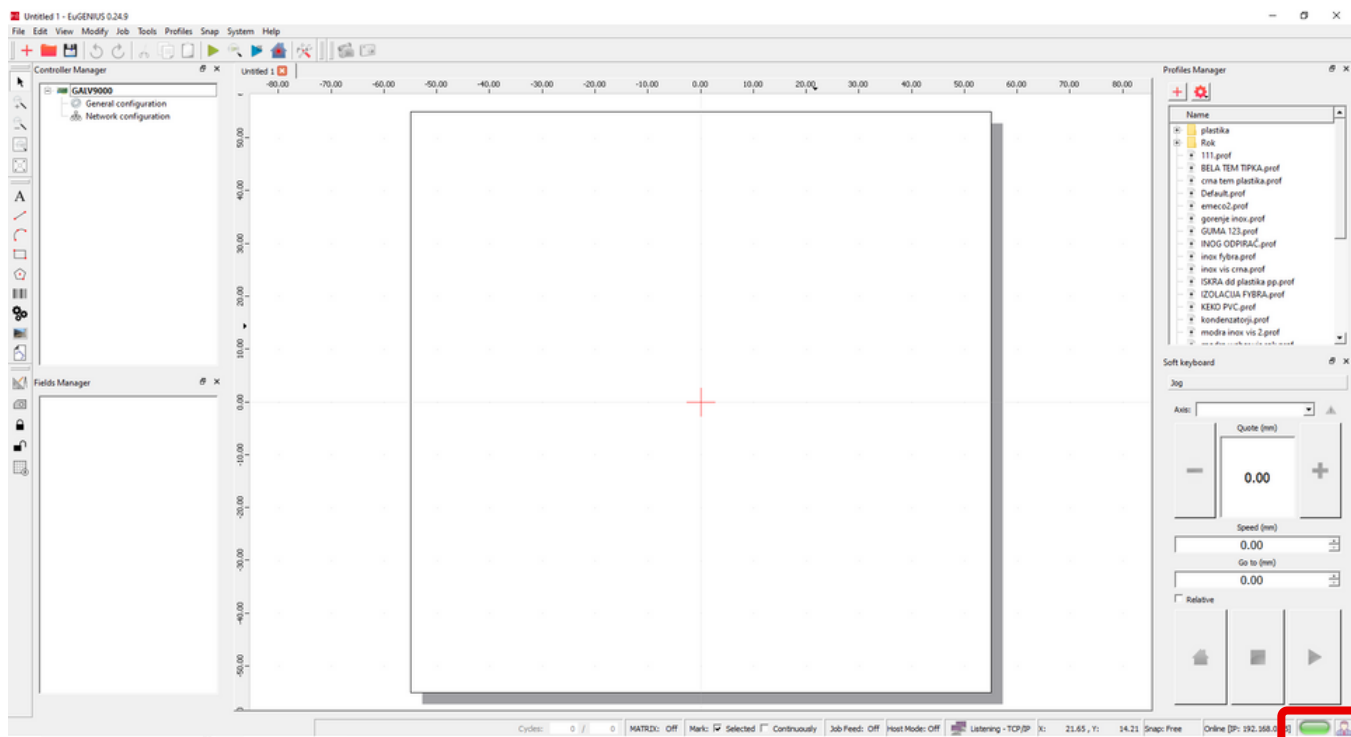


Program za krmiljenje vseh laserkih enot Automator, druge generacije.

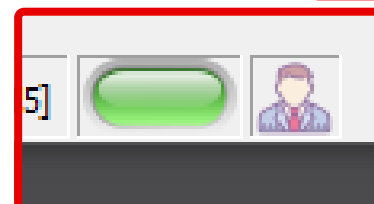
Kratka navodila za uporabo programa EuGenius in izdelava ter koregiranje programa za označevanje.



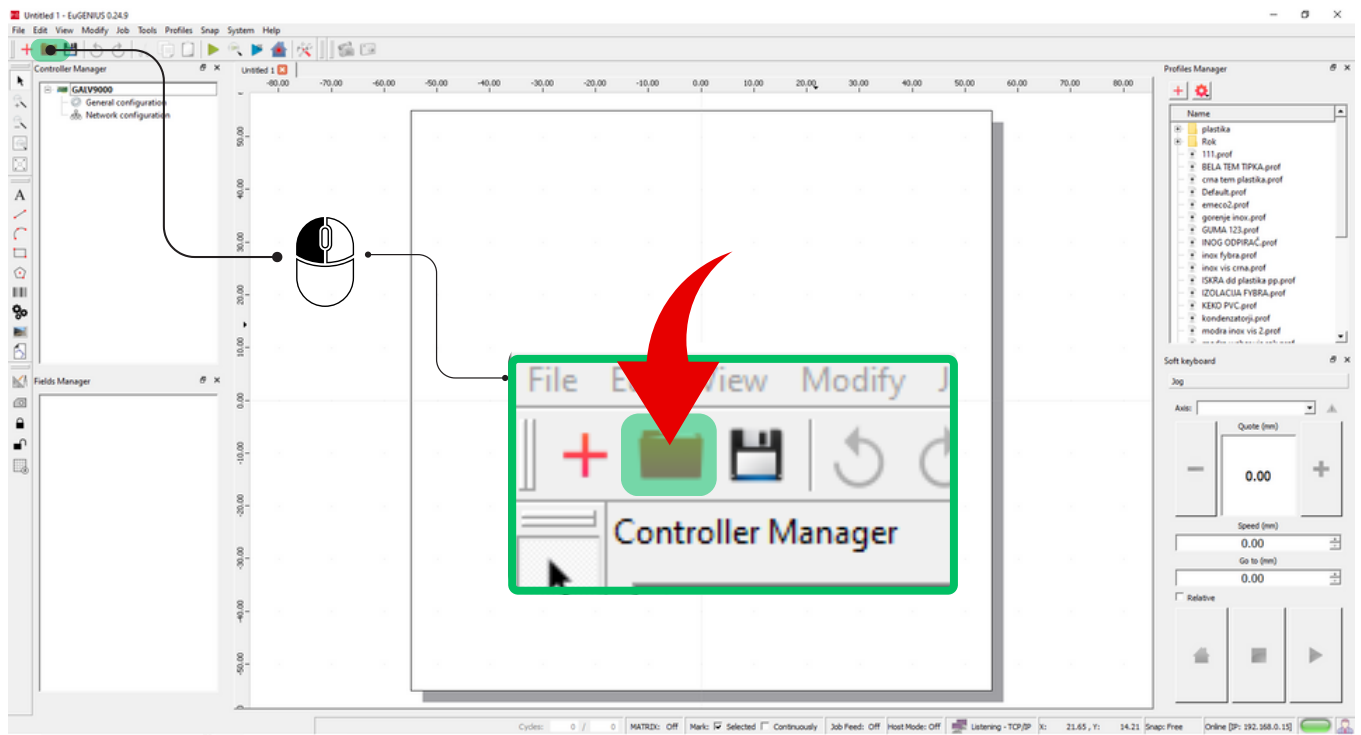
Z dvoklikom na levo tipko miške ročno zaženemo program EuGenius



Prikaz, da je laser povezan s programsko opremo.

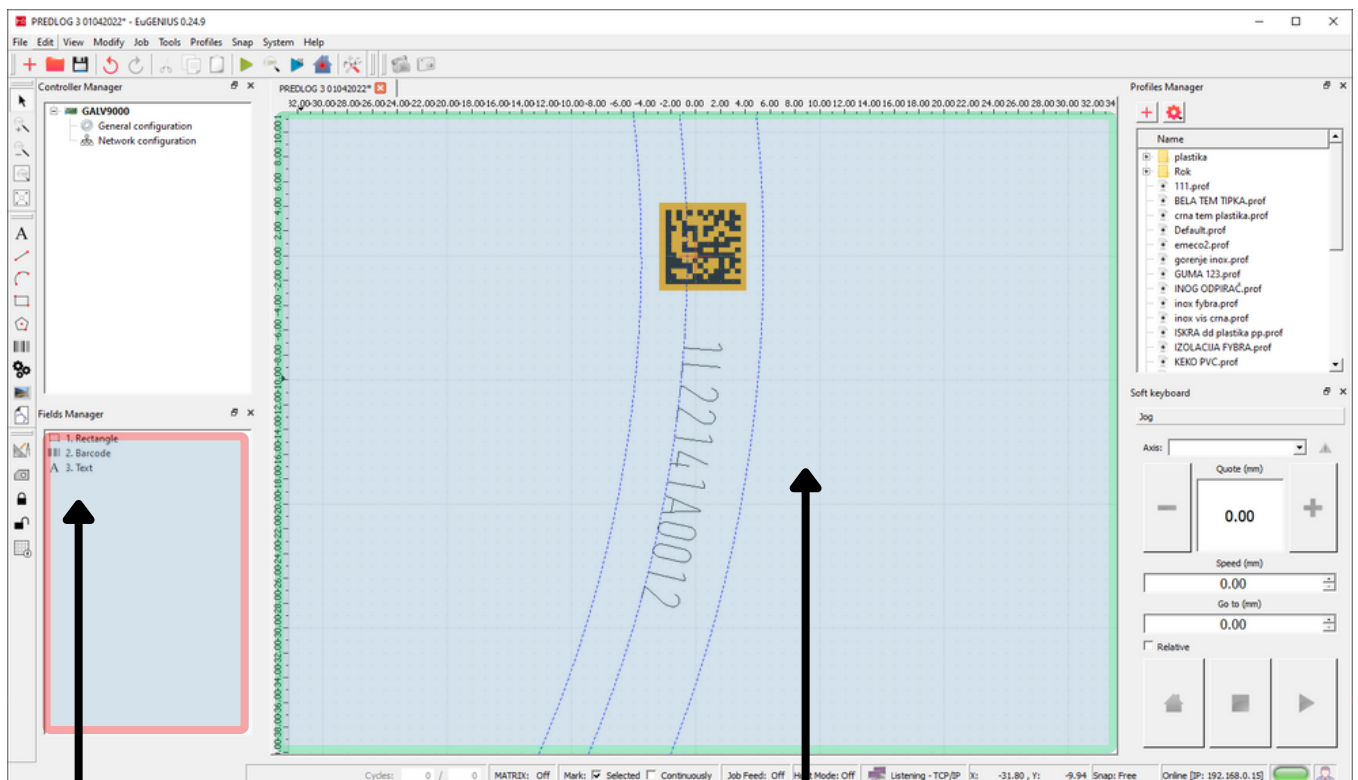


Ročno odpiranje programa za označevanje - IDE



Program se nahaja v določeni mapi na disku C:

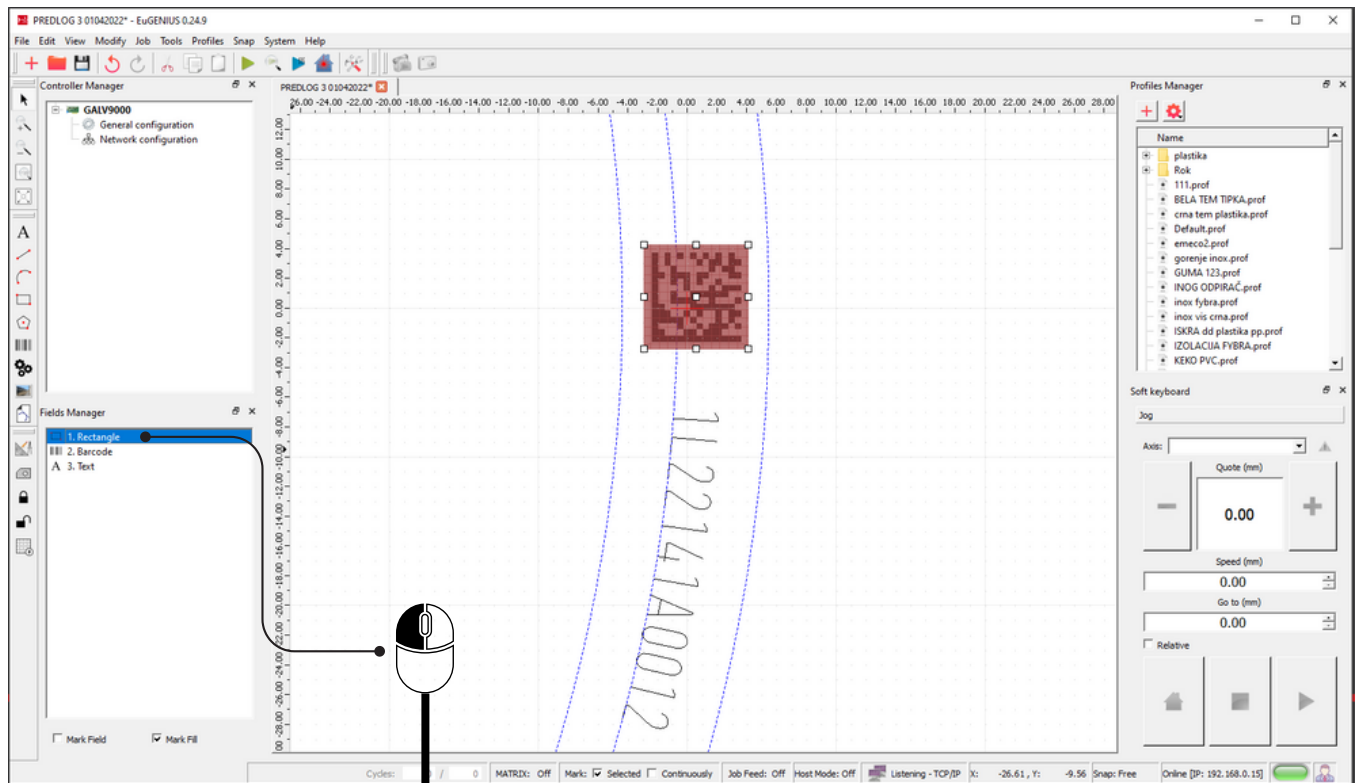
Odprt program za označevanje, ki ga lahko korigiramo ali spreminjamo.



Tekstovni del programa kjer ima vsak graviran objekt svoj objekt v programu.

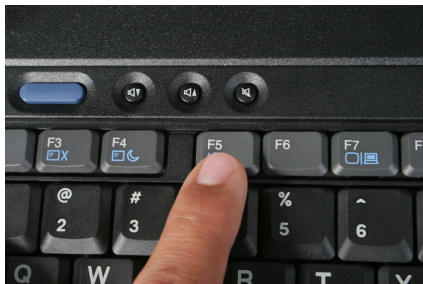
Vizualni del programa, ki prikazuje dejanski izgled oznake.

Spreminjanje dimenzije objekta.

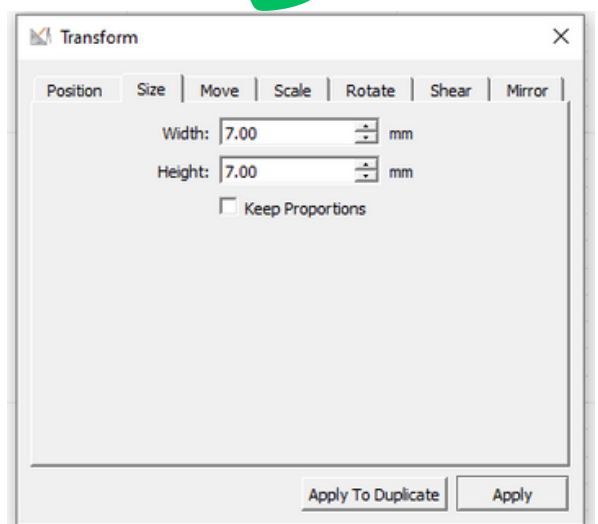
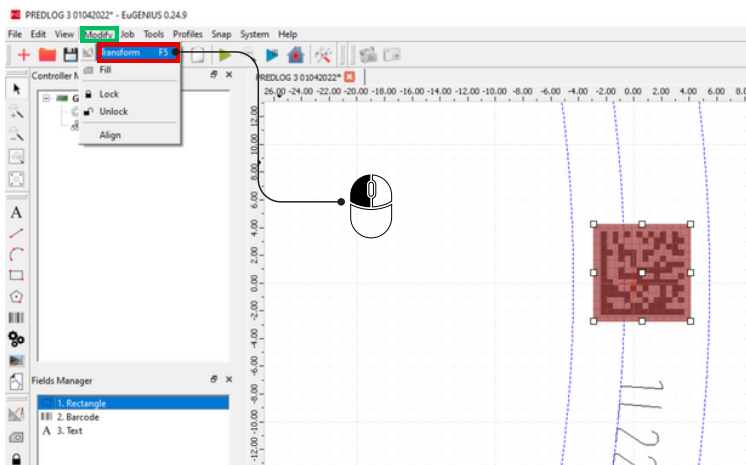


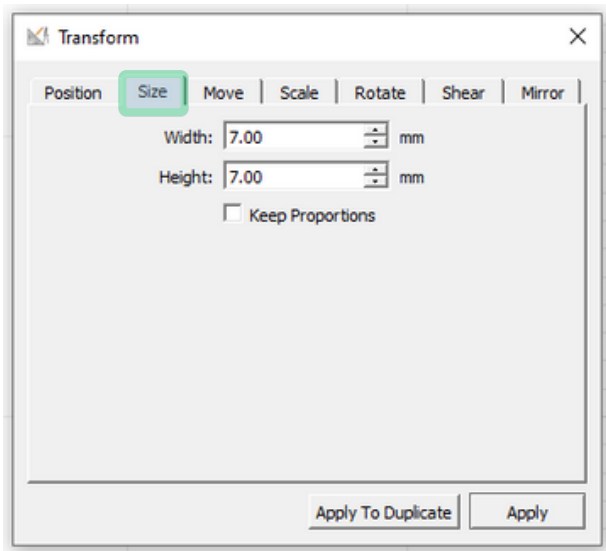
Z levim klikom na miški označimo objekt, ki mu želimo spremeniti dimenzije

S klikom na funkcijsko tipko **F5** na tipkovnici se nam prikaže zavihek **TRANSFORM**



Druge opcije je izbira iz menijske vrstice: **MODIFY** - **TRANSFORM**





SIZE = VELIKOST - dimenzije objekta

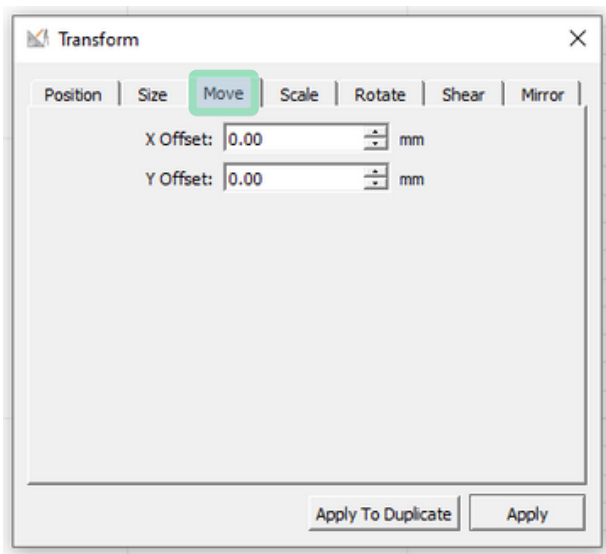
Width = ŠIRINA OBJEKTA v mm

Height = VIŠINA OBJEKTA v mm

S spreminjanjem vpisanih vrednosti se spremeni dimenzija po pritisku tipke APPLY

Kljukica v prostoru Keep Proportional (obdrži proporcionalnost) deluje tako, da se ob spremenjeni eni od vrednosti druga samodejno proporcionalno popravi.

Apply To Duplicate pomeni da original objekt ostane nespremenjen nastane pa novi objekt, ki je kopija izbranega objekta.



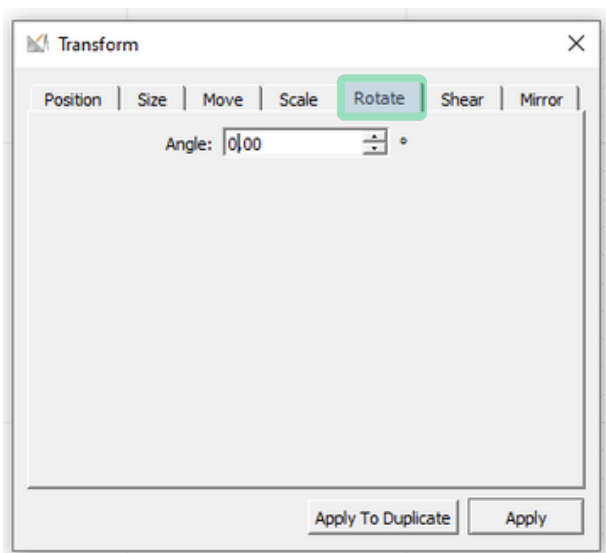
MOVE = PREMIKANJE - premikamo objekt po polju označevanja

X Offset = premikamo po X osi v mm

Y Offset = premikamo po Y osi v mm

S pritiskom tipke Apply (potrdi) se objekt premakne za vrednost, ki je vnešena v polja.

Apply To Duplicate pomeni da original objekt ostane nespremenjen nastane pa novi objekt, ki je kopija izbranega objekta.



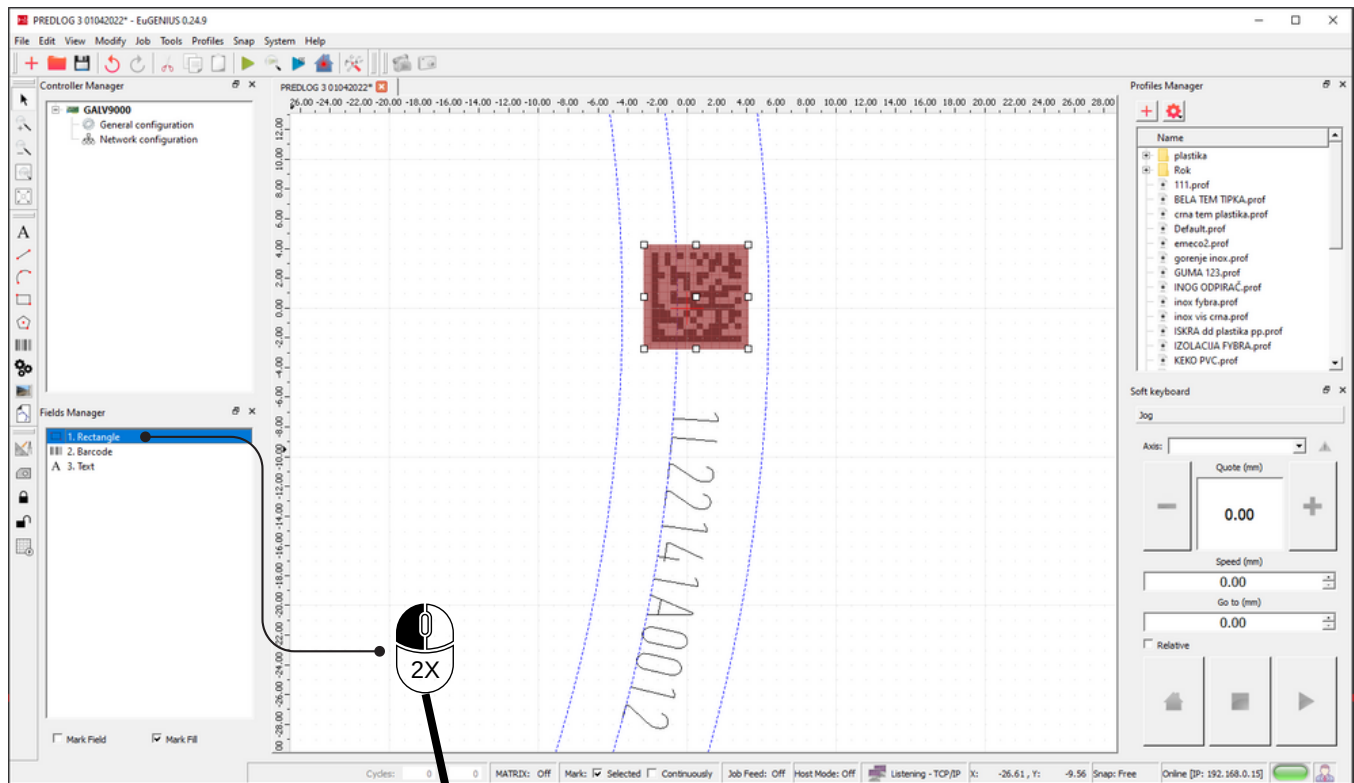
Rotate= ROTIRANJE - vrtimo objekt okoli svoje osi

Angle = KOT ROTACIJE

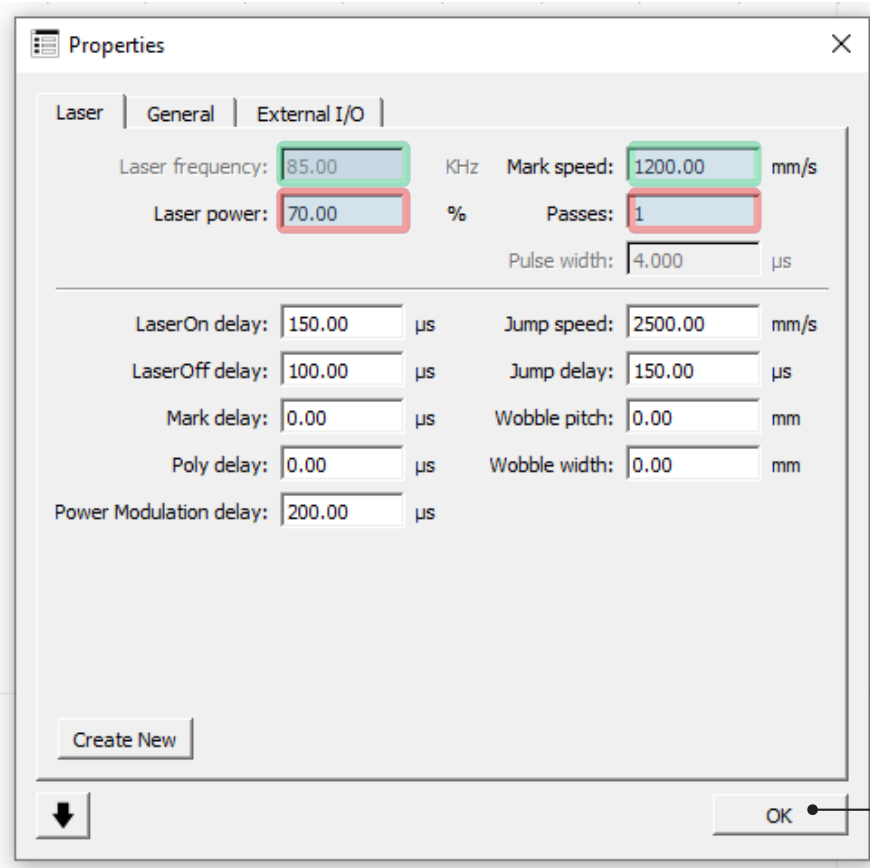
S pritiskom tipke Apply (potrdi) se objekt zavrti za vrednost, ki je vnešena v polja.

Apply To Duplicate pomeni da original objekt ostane nespremenjen nastane pa novi objekt, ki je kopija izbranega objekta.

Spreminjanje parametrov označevanja.



Z levim dvoklikom na miški označimo objekt, ki mu želimo spremeniti parametre



Laser frequency - FREKVENCA LASERSKEGA ŽARKA

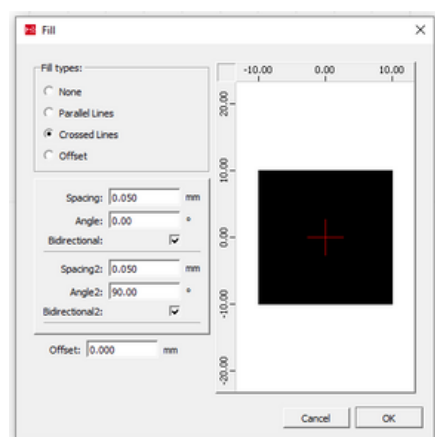
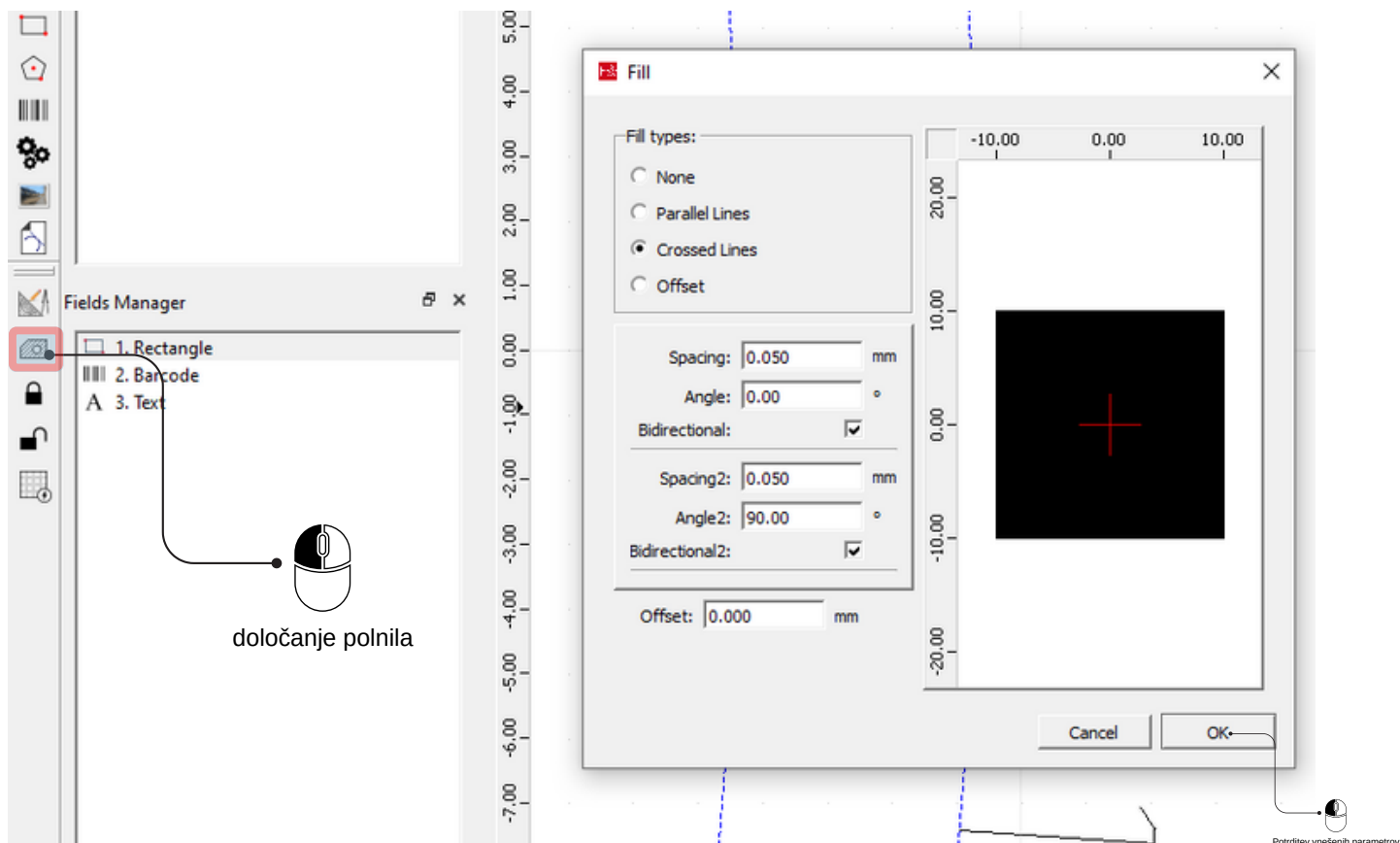
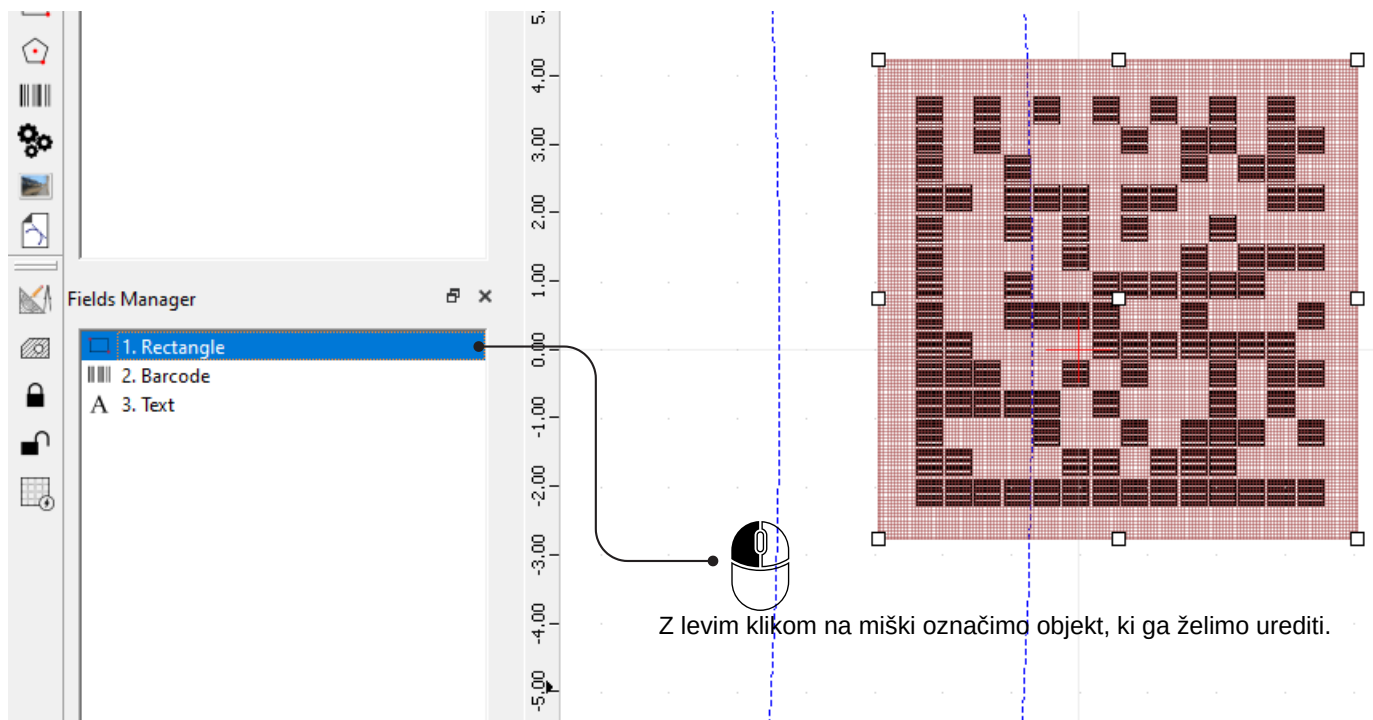
Laser power - MOČ LASERSKEGA ŽARKA

Mark speed - HITROST PREMIKANJA LASERSKEGA ŽARKA

Passes - ŠTEVILO PREHODOV OZNAČEVANJA

Potrditev vnešenih parametrov

Določanje polnila objekta - "šrafure"



None - brez polnila

Parallel Lines - paralelne linije polnila

Crossed Lines - polnilo pod dvema različnima kotoma

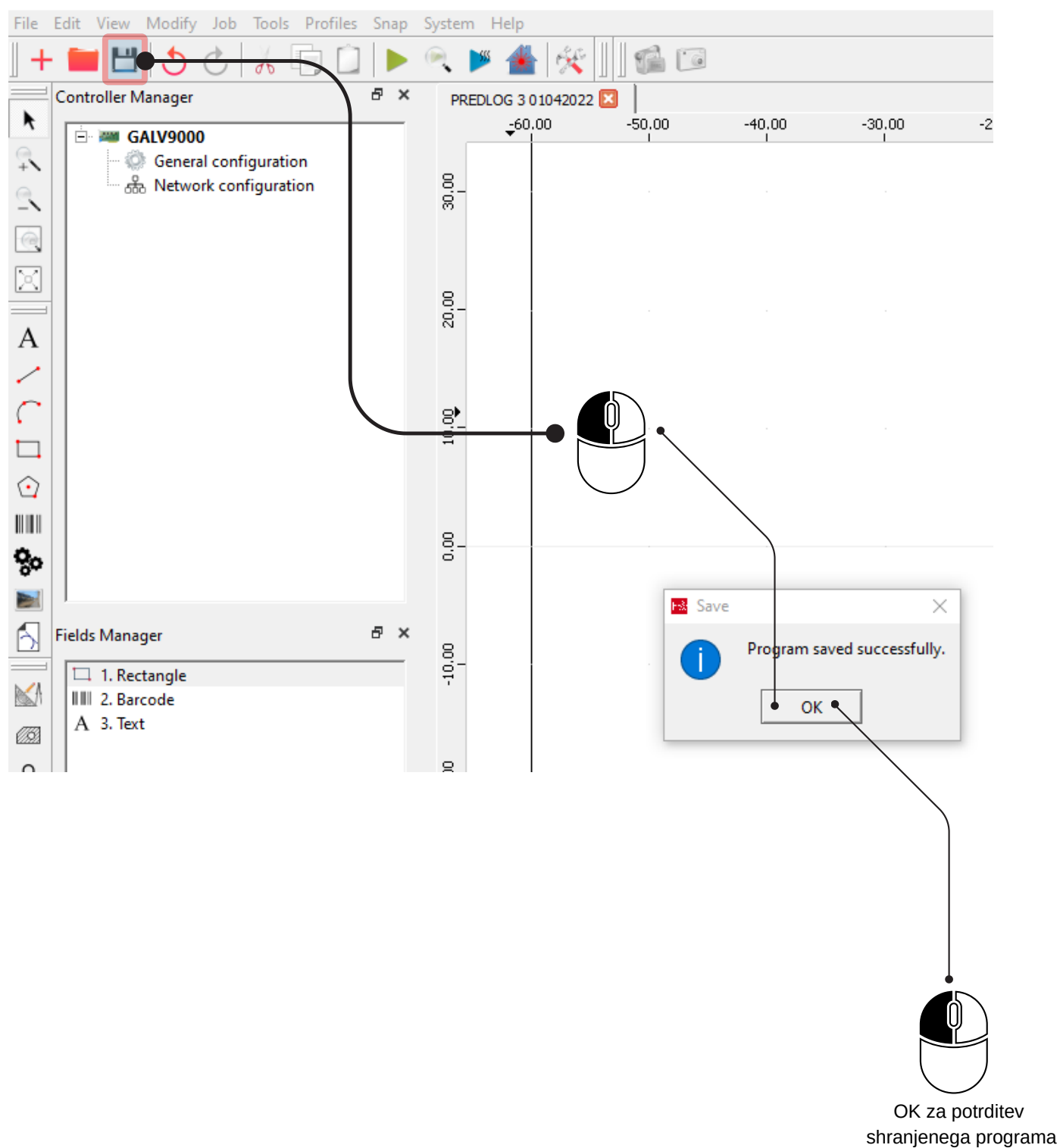
Offset - polnilo zmanjšano za vnešeno vrednost od zunanjih linij objekta

Spacing : razmak med linijami v mm

Angle : kot črt v objektu

Bidirectional : ☒ izvajanje v obe smeri
☐ izvaja samo v eno smer

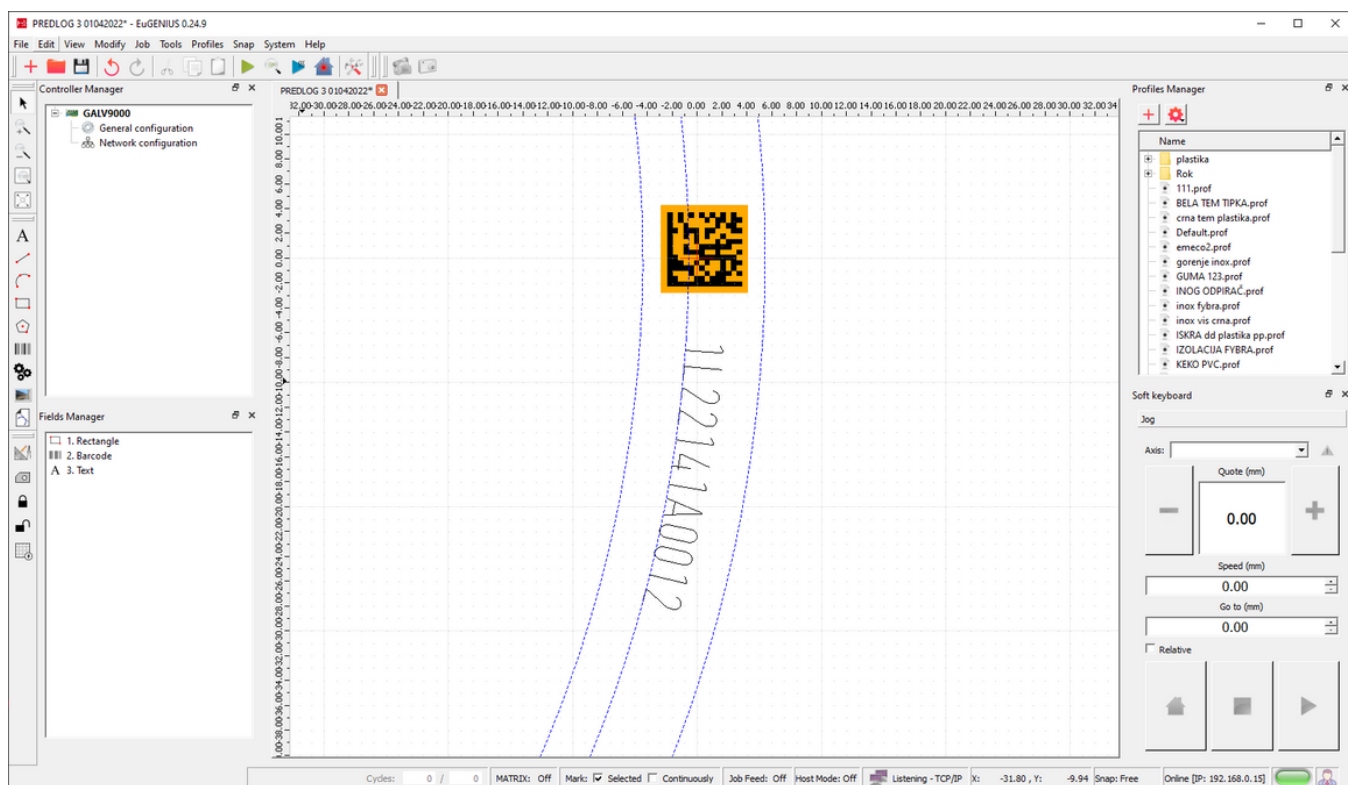
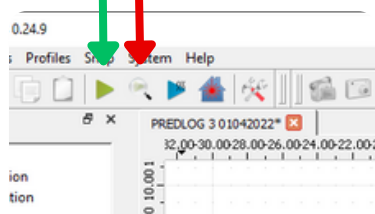
Shranjevanje popravljenega programa za označevanje.



Osnovno okno in osnovni ukazi.

Štart OZNAČEVANJA ali F2

PREGLED OZNAKE ali F1



- ☒ graviraj samo izbrane objekte
- ☐ graviraj celoten program

TEVŽ BURAZIN
tehnik specialist



Železniška ulica 5, 4248 Lesce
+386 31 778 798
tevz.burazin@automator.com
www.automatorgroup.si

ROK TAVČAR
tehnik specialist



Železniška ulica 5, 4248 Lesce
+386 31 302 213
rok.tavcar@automator.com
www.automatorgroup.si