

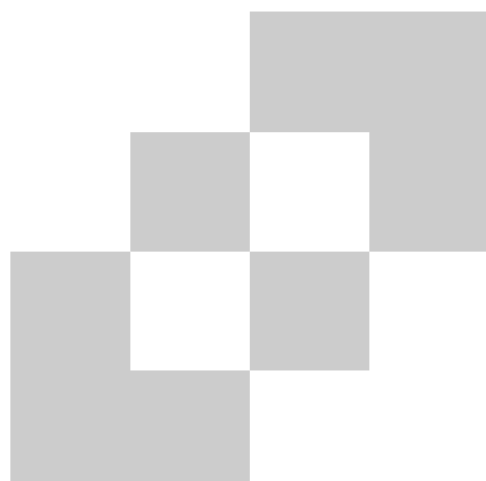
OPS639



D-Cut Master

MANUAL NO. OPS639-UM-152

INSTRUKCJA OBSŁUGI



GRAPHTEC

Umowa użytkownika oprogramowania

Graphtec Corporation ("Graphtec") niniejszym nadaje użytkownikowi prawo do używania oprogramowania ("Oprogramowanie") zgodnie z określonymi niżej warunkami. Poprzez zakup i używanie Oprogramowania, użytkownik zgadza się na przestrzeganie poniższych warunków.

1. Prawa autorskie

Wszystkie prawa autorskie związane z Oprogramowaniem oraz dołączoną dokumentacją, taką jak instrukcje obsługi, zostaną w posiadaniu osób lub organizacji wskazanych w Oprogramowaniu lub dokumentacji.

2. Licencja

Użytkownik może jednocześnie używać Oprogramowania na jednym komputerze.

3. Kopiowanie i modyfikacje

- (1) Użytkownik może wykonać kopię zapasową Oprogramowania. W takim przypadku, użytkownik powinien oznaczyć kopię informacjami o prawach autorskich, jakie odnoszą się do Oprogramowania.
- (2) Użytkownik nie może modyfikować, scalać, ulepszać lub w jakikolwiek inny sposób zmieniać Oprogramowania, z uwzględnieniem rozmontowania i dekompilacji.

4. Użytkowanie przez osoby trzecie

Użytkownik nie może przekazać, przypisać lub w jakikolwiek inny sposób zrzec się praw odnoszących się do Oprogramowania lub jego używania dla osób trzecich.

5. Gwarancja

- (1) W przypadku wadliwego działania Oprogramowania wynikającego z defektu nośnika Oprogramowania, należy skontaktować się ze sprzedawcą. Produkt zostanie bezpłatnie wymieniony w przypadku stwierdzenia wady produkcyjnej.
- (2) W przypadku wymiany wspomnianej w powyższym przypadku, Graphtec daje gwarancję tylko na nośnik, na którym umieszczone jest oprogramowanie.

- (3) Graphtec dostarcza Oprogramowanie w oparciu o zasadę "jak jest". Ani Graphtec ani dostawca nie gwarantuje działania ani wyników, które mogą zostać osiągnięte przy użyciu Oprogramowania lub dołączonej dokumentacji. Ani Graphtec ani dostawca nie daje żadnej jawnej lub domyślnej gwarancji odnośnie naruszenia praw osób trzecich powstałych w wyniku używania Oprogramowania bądź dołączonych materiałów, ich komercyjnego działania, lub ich dopasowania do określonych celów. Ani Graphtec ani dostawca nie ponosi odpowiedzialności za przypadkowe, podrzędne, bądź poważne zniszczenia wynikające z używania Oprogramowania lub dołączonych materiałów w żadnych warunkach, z uwzględnieniem przypadków, w których prawdopodobieństwo określonych zniszczeń jest wskazane użytkownikowi przez sprzedawcę. Ponadto, ani Graphtec ani dostawca nie ponosi żadnej odpowiedzialności za roszczenia osób trzecich.

Zastrzeżone znaki towarowe

- ↪ Nazwy firm oraz produktów opisanych w tej instrukcji są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli.
- ↪ Prawa autorskie do Oprogramowania D-Cut Master oraz tej instrukcji posiada Graphtec Corporation.

Uwagi do instrukcji

- ↪ Zawartość tej instrukcji nie może być kopiowana lub reprodukowana w żadnej formie, w częściach bądź w całości.
- ↪ Zawartość instrukcji i specyfikacje produktów mogą ulec zmianie bez powiadomienia.
- ↪ Dołożono wszelkich starań w celu zapewnienia najwyższej jakości instrukcji i produktu. W przypadku niejasności lub błędów, pytania należy kierować do Graphtec bądź sprzedawcy.
- ↪ Proszę zauważyć, że Graphtec nie ponosi żadnej odpowiedzialności za wszelkie skutki wynikające z używania instrukcji oraz produktu, niezależnie od powyższych postanowień.

SPIS TREŚCI

1 Wstęp	5
1.1 Wstęp	5
1.2 Charakterystyka	5
1.3 Wymagania sprzętowe	6
1.4 Środki ostrożności	7
2 Konfiguracja.....	8
2.1 Instalacja sterownika Graphtec Windows plotera	8
2.2 Instalacja D-Cut Master	8
3 Operacje podstawowe	9
4 Operacje	10
5 Omówienie okien	12
5.1 Okno [Preferences].....	12
5.2 Okno [Output]	13
5.3 Okno [Edit Media Size]	17
5.4 Okno [Cut Simulation].....	18
5.5 Okno [Preview]	21
5.6 Okno [Cut Specification]	22
5.7 Okno [Edit Media List].....	23
5.8 Okno [Condition Settings]	24
5.9 Okno [Add Media to List]	25
5.10 Okno [Sort Settings].....	26
6 Wiadomości o błędach	28
6.1 Błędy związane z plikami.....	28
6.2 Błędy związane z rozmiarem materiału	29
6.3 Błędy związane z wysyłaniem	30
6.4 Błędy związane z materiałem	31

1 Wstęp

1.1 Wstęp

D-Cut Master potrafi wczytać pliki DXF utworzone w AutoCAD R13 i wyświetlić, skasować lub sortować dane; zmienić sekwencję wysyłania; ustalić wyjście lub zapisać dane. Tworzy również dane kreślenia GP-GL do wysłania przez sterownik plotera Graphtec.

1.2 Charakterystyka

- Możliwość wysłania oddzielnych warstw/kolorów.
- Możliwość ustawienia różnych parametrów wysyłania dla każdej nazwy warstwy lub koloru.
- Funkcja sortowania w celu ograniczenia ruchów materiału.
- Możliwość automatycznego utworzenia ramki ułatwiającej zdejmowanie materiału z podkładu przy użyciu funkcji Cut Frame.
- Możliwość wysłania w kilku stronach projektu przekraczającego obszar pracy plotera przy użyciu wysyłania dzielonego.
- Możliwość zarządzania parametrami wysyłania poprzez nazwy materiałów.
- Możliwość wysłanie powielonych kopii danych na ten sam materiał przy użyciu funkcji matrix copy.
- Możliwość sprawdzenia i modyfikacji kolejności wysyłania przy użyciu funkcji symulacji cięcia. Dodatkowo istnieje możliwość podziału obiektów do bardziej szczegółowego cięcia.

1.3 Wymagania sprzętowe

Minimalne wymagania sprzętowe:

- ↗ OS: Windows 95 + Internet Explorer 4.0 lub nowszy / Windows 98 / Windows Me / Windows NT 4.0 + Service Pack 5 lub nowszy / Windows 2000 / Windows XP
- ↗ CPU: Pentium II 300 MHz lub lepszy (zalecany co najmniej Pentium III 550 MHz)
- ↗ Pamięć: minimum 32 MB (zalecane co najmniej 256 MB)
- ↗ Monitor: Zdolny do wyświetlenia 800 x 600 pikseli, 256 kolorów (zalecane co najmniej 1024 x 768 pikseli, High Color)
- ↗ Wystarczająca przestrzeń dyskowa do przechowywania danych
- ↗ Mysz
- ↗ Proszę odnieść się do pliku README.TXT, aby uzyskać listę ploterów Graphtec współpracujących z D-Cut Master.

1.4 Środki ostrożności

- ↗ Tylko poniższe obiekty DXF mogą zostać zaimportowane: segmenty liniowe, poligony, krzywe składane, koła, łuki i elipsy.
- ↗ Obiekty opisane blokowo nie mogą zostać importowane.
- ↗ Kontury tekstu i linie wymiarowe nie mogą zostać importowane.
- ↗ Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat konfiguracji i obsługi plotera, zobacz instrukcję obsługi plotera.
- ↗ Jeżeli kształt wieloliniowy został przekonwertowany na segmenty i łuki w oknie Cut Simulation, nie może zostać przywrócony do swojego kształtu oryginalnego.

Przy użyciu FC3600

- ↗ Ustawienia FC3600 uprzednio zapisane w Media List stanowią wszystkie parametry potrzebne do pracy z karetką oprawek. Nie mogą one zostać użyte do pracy z karetką narzędzi.
- ↗ Oprogramowanie nie może zostać użyte do regulacji wysokości karetki narzędzi. Regulacji tej należy dokonywać z poziomu panelu sterowania plotera.
- ↗ Używając oprogramowania do określenia siły nacisku cięcia FC3600, należy zauważyć, że dopuszczalne wartości zmieniają się w zależności od tego, czy ustawienia dokonywane są dla oprawki czy narzędzia. Odnies się do instrukcji obsługi plotera, aby uzyskać odpowiednie wartości, przed dokonaniem ustawienia.
- ↗ Jeżeli chcesz określić oddzielną siłę nacisku dla osi X i Y, dokonaj ustawień w panelu sterowania plotera. W takim przypadku, upewnij się, że nie podano żadnych ustawień siły nacisku cięcia lub jakości w oprogramowaniu.

2 Konfiguracja

2.1 Instalacja sterownika Graphtec Windows plotera

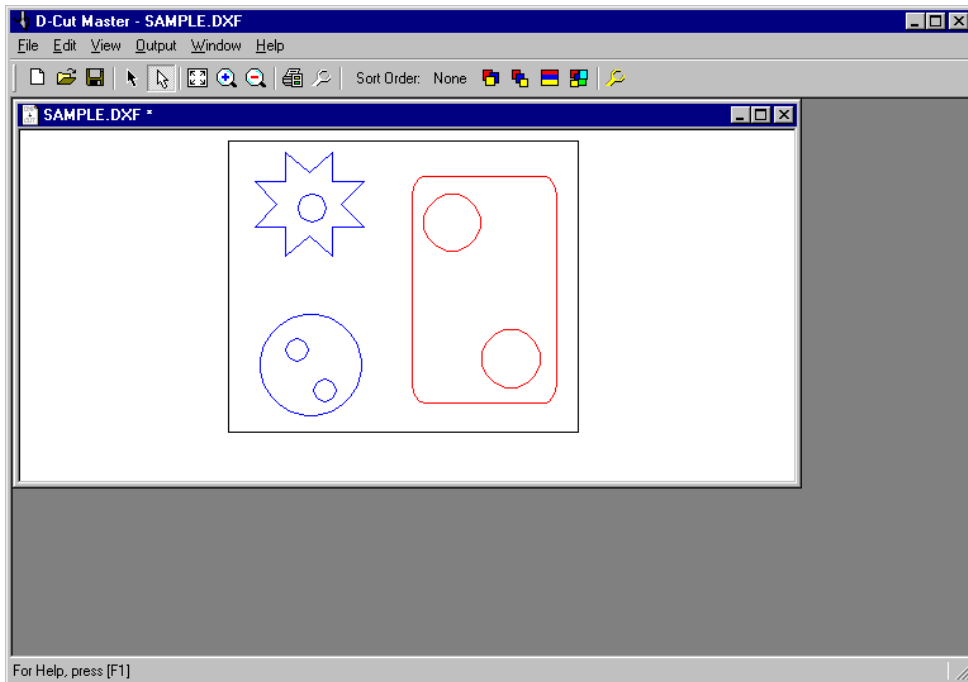
D-Cut Master wymaga sterownika Graphtec Windows plotera (np. OPS628). Zainstaluj sterownik plotera przed instalacją D-Cut Master.

2.2 Instalacja D-Cut Master

Otwórz Setup.exe na Disk 1, aby uruchomić program konfiguracyjny D-Cut Master. Wykonuj podane instrukcje w celu instalacji D-Cut Master.

3 Operacje podstawowe

Po instalacji, D-Cut Master dodawany jest do menu Start. Kliknij ukonę [D-Cut Master] w menu Start systemu Windows, aby uruchomić aplikację.



<Importing new data>

Aby zaimportować nowy plik DXF, wybierz [DXF Load] z menu [File]. W oknie [Open] Wybierz żądany plik i naciśnij przycisk [Open].

<Single-stroke sorting>

Aby wykonać sortowanie jednego pociągnięcia, wybierz [None], [Layer], [Color], lub [All] z [Sort] w menu [Output].

Wskazówka

Sortowanie jednego pociągnięcia odnosi się do wysyłania obiektów, takich jak segmenty liniowe lub łuki, z identycznymi lub bardzo bliskimi punktami początkowymi lub końcowymi, tym samym łącząc te obiekty. Obiekty połączone w takim sposób nazywane są grupami jednego pociągnięcia.

<Outputting data>

Aby wysłać dane cięcia, wybierz [Output to Plotter] w menu [Output]. W oknie [Output] wybierz sterownik dla obecnego plotera przez [Output] w [Output Settings]. Następnie naciśnij przycisk [Output] w celu wysłania danych.

<Saving data>

Aby zapisać dane, wybierz [Save As...] z menu [File]. Wprowadź nazwę pliku w oknie [Save As...] i naciśnij przycisk [Save].

4 Operacje

<Listing data imported>

Wybierz [Thumbnail View] w menu [File] w celu wyświetlenia okna [Thumbnails]. Wybierz folder w oknie listy rozwijanej po lewej stronie, aby wyświetlić po prawej stronie w formie miniatur pliki znajdujące się w folderze, które mogą zostać otwarte. Dwukrotnie kliknij na żądany obraz. Rozwiń pod-okno na dole listy rozwijanej w celu podglądu wybranego obrazu.

<Objects to be excluded from output (to be deleted)>

Obiekty, które mają zostać wykluczone z wysyłania (do skasowania) mogą zostać wykluczone na jeden z poniższych sposobów.

1. Wybierz [Settings] w menu [Output].
Odnznacz pola wyboru w listach warstw i kolorów w oknie [Cut Specification].
Odniesienie tych pól usuwa obiekty wg warstwy lub koloru z listy obiektów do wysłania.
2. Kliknij, aby zaznaczyć obiekt do wykluczenia, w menu widoku, następnie wybierz [Delete] w oknie [Edit]. Możesz przywrócić usunięte obiekty korzystając z [Undo All] w oknie [Edit], nawet po zapisaniu zmian/usunięciu.

<Selecting multiple objects>

Wybierz kilka obiektów przez przeciągnięcie z wciśnięciem lewym klawiszem myszy i objęcie obiektów prostokątem.

<Adding objects to those selected>

Dodaj kolejne obiekty do uprzednio wybranej grupy obiektów klikając myszą przy wciśniętym klawiszu Ctrl.

<Selecting a one-stroke group>

Wybierz grupy jednego pociągnięcia wybierając [Select Group] z menu [Edit] i klikając na obiekt.

To działanie zaznacza całą grupę, do której należy kliknięty obiekt.

<Restoring deleted data>

Jeżeli odznaczono pole wyboru w oknie [Cut Specification], zaznacz je ponownie. Jeżeli usunięto obiekt przy użyciu komendy [Delete] w menu [Edit], możesz przywrócić wszystkie usunięte obiekty wybierając [Undo All] w oknie [Edit]. Możesz również użyć komend [Undo] i [Redo] w menu [Edit], jeżeli dane nie zostały ponownie posortowane.

<Enlarging the specified area>

Aby powiększyć część okna widoku, wpierw określ obszar powiększenia klikając prawym przyciskiem myszy i przesuując kursor.

<Changing the Sort method>

Wybierz jeden z czterech poniższych sposobów sortowania z menu [Sort] w menu [Output]. Ustawienia takie, jak odstępy do traktowania oddzielnych punktów jako jedność mogą zostać ustawione w oknie [Sort Settings]. (Zobacz 5-10.)

1. None

Wykonuje sortowanie jednego pociągnięcia według warunków określonych w oknie [Cut Specification]

2. Layer

Używane do sortowania wg warstwy. Wysyła w kolejności od warstwy wyświetlonej na szczycie Media Selection List po wybraniu Layer w [Cut Method] w oknie [Cut Specification].

3. Color

Używane do sortowania wg koloru. Wysyła w kolejności od koloru wyświetlonego na szczycie Media Selection List po wybraniu Color w [Cut Method] w oknie [Cut Specification].

4. All

Sortuje wszystkie dane do wysłania przy użyciu tych samych parametrów wysłania, niezależnie od ustawienia wybranego w [Cut Method].

5 Omówienie okien

5.1 Okno [Preferences]

Okno [Preferences] używane jest do wprowadzenia ustawień odnoszących się do wszystkich danych.

Step Size..... Określa rozmiar jednostki (GDU) dla danych pozycji wysyłanych do plotera.

UWAGA

Ustawienie to musi pokrywać się z ustawieniem plotera. Przy zmianie tego ustawienia, zmień również ustawienia plotera. Aby uzyskać więcej informacji na temat operacji plotera, zobacz jego instrukcję obsługi.

Unit..... Określa jednostkę używaną do wyświetlania współrzędnych. Jednostkę tę można podać w mm lub calach.

Additional Commands Dodaje tekst do wysyłanych danych.

1. Header
Dodaje określony tekst w chwilę po komendzie Initialize.
2. Footer
Dodaje określony tekst w chwilę przed komendą End.

UWAGA

Aby wysłać ETX (End of Text kod 03H), wprowadź wartości po “\”.

\003 : Wprowadź 3 cyfry w zapisie ósemkowym (base 8) (należy wprowadzić 3 cyfry.)

\x03 : Wprowadź 2 cyfry w zapisie szesnastkowym (base 16) (należy wprowadzić 2 cyfry.)
Aby wysłać “\” w tekście, wprowadź “\\”.

Selection Color Setting Ustawia kolor używany w celu zaznaczenia, że obiekty lub grupy jednego pociągnięcia zostały wybrane.

5.2 Okno [Output]

Okno [Output] używane jest do dokonania ustawień wysyłania. Możliwe jest również wyświetlenie okna [Preview], aby przejrzeć wysyłane dane, oraz okna [Cut Simulation], aby sprawdzić lub zmodyfikować kolejność cięcia.

- Output**..... Wyświetla sterownik Graphtec plotera i używany przez system port. Wysyłane dane kierowane są do wybranego portu sterownika.
- Data Size** Określa zakresy wymagane do wysyłania.
1. Media Size
Wysyła zakres kreślenia danych równy rozmiarowi danych.
 2. Object Area
Wysyła zakres zawierający obiekty do wysłania jako rozmiar danych.
- Media Size/Valid Area**..... Określa rozmiar materiału, który zostanie użyty do wysłania danych. Dostępnymi rozmiarami są “User-specified Sizes 1 to 16” oraz “Use Data-specified Size”. Użyj przycisku [Edit Media Size] w celu edycji nazwy i rozmiaru “User-specified Sizes 1 to 16”. Wybór “Use Data-specified Size” wysyła wymagany do produkcji rozmiar w oparciu o ustawienie [Data Size]. Valid Area wyświetla obecny obszar z jednostkami w mm lub calach.
- Copies**..... Określa liczbę kopii jednych danych w zakresie od 1 do 999.
- Przycisk [Edit Media Size]**.. Wyświetla okno “Edit Media Size” do edycji listy rozmiarów materiału (Zobacz 5.3).
- Layout**..... Wyświetla rozplanowanie wszystkich danych do wysłania, łącznie z zakresem kreślenia (czarna granica), szerokością zachodzenia, przycinaniem (niebieska granica), oraz obszarem danych (czerwona granica).
- Przycisk [Output]**..... Wysyła dane. Jeżeli przycisk [Output] i miejsce wysyłania są zaciemnione, sterownik Graphtec nie został zainstalowany. Zainstaluj sterownik dla używanego plotera.
- Przycisk [Close]**..... Zapisuje ustawienia i zamyka okno.
- Przycisk [Confirm]**..... Wyświetla okno [Cut Simulation] (Zobacz 5.4) w celu umożliwienia podglądu i zmian w kolejności wycinania przed wysłaniem.
- Przycisk [Preview]**..... Wyświetla okno [Preview] (Zobacz 5.5), aby przedstawić szczegóły wyników wysyłania.
- Przycisk [Help]**..... Wyświetla informacje pomocnicze w oknie [Output].
- Scaling**..... Określa skalowanie danych w zakresie od 1% do 400%.

- Rotate**..... Obraca wysyłane dane. Wybierz None, 90°, 180°, 270°.
- Offset**..... Ustawienie to określa wartość offsetu, tym samym zmieniając miejsce wysłania obiektu. Offset może być wprowadzany w przyrostach 0.01-mm lub 0.01-cala. Wprowadzona wartość może zostać zaokrąglona, w zależności od rozmiaru stopki.
- Cut Frame (Weed Border).** Wysyła ramkę ułatwiającą zdejmowanie materiału z podkładu. Funkcja ta eliminuje konieczność ręcznego tworzenia ramki do zdejmowania materiału. Po zaznaczeniu, ramka wysyłana jest do plotera wraz z danymi właściwymi. "Frame" jest tak wysyłana, aby objęła zakres podany w "Data Size."

UWAGA

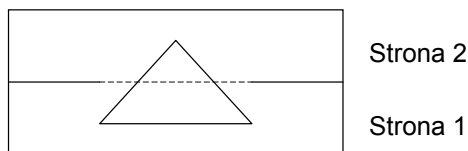
"Frame" wysyłana jest przy użyciu ustawień [Default Settings] w oknie [Cut Specification].

- Feed Medium** Określa pobór materiału. Wybór [From the Start Point] pobiera określoną długość od górnej granicy zakresu kreślenia. Wybór [From the End Point] pobiera określoną długość od dolnej granicy zakresu kreślenia.

UWAGA

Przy pracy z ploterem rolkowym w trybie arkuszowym lub ploterem tablicowym, ploter powróci do trybu View po pracy, jeżeli ustawiono Feed medium.

- Tiling**..... Wysyłanie dzielone używane jest w celu rozprowadzenia na kilku stronach dużego zestawu wysłanych danych przekraczających rozmiar materiału. Po wybraniu wysyłania dzielonego, zakres kreślenia używany jest jako rozmiar strony. Dane znajdujące się poza zakresem kreślenia przenoszone są na następną stronę. Podział stron odpowiada fizycznym przerwom pomiędzy arkuszami materiału.



Linia przerywana jest cięta

Jeżeli nie ustawiono szerokości zachodzenia na 0, strony zachodzą na siebie o określoną szerokość podczas produkcji. Okazuje się to przydatne podczas dopasowywania zachodzących części w celu połączenia projektu dzielonego.

Podczas wysyłania kilku stron, kilka (czarnych) granic zakresów kreślenia ukazywanych jest w menu [Preview], wyświetlanym po naciśnięciu przycisku [Preview]. Zakresy kreślenia ukazane są jako zachodzące o określoną szerokość, chyba, że szerokość zachodzenia jest ustawiona na 0.

UWAGA

- Części przylegające do strony wycinane są liniami prostymi do szerokości i długości rozmiaru danych (zakres obejmujący granicę przycinania w przypadku określenia przycinania).
- Przy wysyłaniu kilku stron, wysyłanie rozpoczyna się od strony zawierającej punkt wyjściowy, następnie przesuwa się w górę w oknie podglądu. Jeżeli po prawej stronie znajdują się dodatkowe strony, kolumna zawierająca punkt wyjściowy wysyłana jest zanim strony po prawej stronie zostaną wysłane od dołu do góry.
- Proste na fragmentach przylegających stron wysyłane są w oparciu o ustawienia [Default Setting] w oknie [Cut Specification].
- Funkcja wysyłania dzielonego nie może zostać użyta wraz z funkcją matrix copy.
- Funkcja wysyłania dzielonego nie może zostać użyta po wyborze [Use Data-specified Size] na rozmiar materiału.

1. Specify page

Określa wysyłany zakres stron podczas wysyłania kilku stron przy użyciu wysyłania dzielonego.

WSKAZÓWKA

Zostaw ostatnią stronę pustą, aby upewnić się, że ostatnia strona z podziału zostanie utworzona.

2. Overlap

Określa szerokość wysyłanego zachodzenia dla przylegających stron po wybraniu wysyłania dzielonego. Zachodzenie może zostać podane w przyrostach 1-mm lub 0.01-cala.

Matrix Copy Określa wysyłanie wielu kopii tych samych danych na tym samym arkuszu materiału. Po wybraniu matrix copy, dane wysyłane są w kolumnach x idących w prawo oraz w rzędach y idących do góry.

Odstępy poziome i pionowe mogą zostać podane oddzielnie.

UWAGA

Funkcja matrix copy nie może zostać użyta wraz z wysyłaniem dzielonym.

1. Vertically
Określa liczbę rzędów kopiowanych pionowo.
2. Horizontally
Określa liczbę kolumn kopiowanych poziomo.
3. Vertical Margin
Określa odstęp między rzędami w przyrostach 0.01-mm lub 0.01-cala. Wprowadzona wartość może zostać zaokrąglona, w zależności od rozmiaru stopki.
4. Horizontal Margin
Określa odstęp między kolumnami w przyrostach 0.01-mm lub 0.01-cala. Wprowadzona wartość może zostać zaokrąglona, w zależności od rozmiaru stopki.
5. Przycisk Calculate
Automatycznie oblicza liczbę rzędów i kolumn, które mogą zostać wyplotowane przy podanym rozmiarze materiału i odstępach. Przycisk ten jest wyłączony, gdy wybrano [Use Data-specified Size] na rozmiar materiału.

5.3 Okno [Edit Media Size]

Używane do edycji listy materiałów do wyboru w [Media size] w oknie [Output].

Media Name Wybiera materiał, którego długość i szerokość będzie modyfikowana. Można zmienić nazwę materiału, ale różne materiały nie mogą posiadać tej samej nazwy.


















Media Width Określa szerokość materiału w przyrostach 0.01-mm
0.01-cala.

Media Length Określa długość materiału w przyrostach 0.01-mm
0.01-cala.

5.4 Okno [Cut Simulation]

Okno [Cut Simulation] wykonuje symulację cięcia przy ustalonym odstępnie. Pozwala również na zmianę kolejności grup jednego pociągnięcia.


Procedura


- (1) Naciśnij klawisz  lub . Klawisz  uruchamia symulację dla każdej grupy oraz całkowitą liczbę grup.  oznacza początek symulacji sekwencji wysyłania i pociągnięcia, a klawisz  ukazuje numer wyświetlanej grupy.
- (2) Aby zmienić sekwencję wycinania lub włączyć pauzę, naciśnij przycisk . Akcja ta pauzuje symulację, pozostawiając obecnie wyświetlaną grupę jako grupę wybraną. Naciśnij przycisk , aby poruszać się pomiędzy grupami. Naciśnij przycisk , aby poruszać się pomiędzy grupami w drugą stronę. Aby wznowić symulację od wybranej grupy w stanie pauzy, naciśnij przycisk  lub .
- (3) Możesz regulować prędkość symulacji poprzez zmianę  po zapauzowaniu lub zatrzymaniu symulacji. Ustawienie to obowiązuje tylko dla odstępów pomiędzy 0.1 i 5.0 sekund.
- (4) Aby zatrzymać symulację, naciśnij przycisk .
- (5) Naciśnij przycisk  w celu wyświetlenia wszystkich danych wyskalowanych tak, aby zmieściły się w obecnym oknie. Naciśnij przycisk  w celu wyświetlenia dwukrotnie powiększonych danych. Naciśnij przycisk  w celu wyświetlenia danych pomniejszonych o połowę.
- (6) Jeżeli wybrano grupę lub obiekt podczas pauzy lub zatrzymania symulacji, menu może zostać wyświetlone przez kliknięcie prawym przyciskiem myszy. Naciśnij przycisk , aby wybrać grupę lub naciśnij przycisk , aby wybrać obiekt.


Wybór grupowy

Przy użyciu wyboru grupowego, określenie obiektu w oknie zaznacza grupę obiektów zawierającą ten obiekt, zamiast zaznaczać sam obiekt. (Grupą nazywany jest zbiór obiektów, takich jak segmenty liniowe i łuki, połączonych i wysyłanych jak całość.)


Tei  ukazuje obecnie wyświetlaną grupę oraz całkowitą liczbę grup.


Użyj menu [Top] lub naciśnij przycisk  w celu przesunięcia sekwencji wysyłania wybranej grupy na wierzch.


Użyj menu [Bottom] lub naciśnij przycisk  w celu przesunięcia sekwencji wysyłania wybranej grupy pod spód.

Użyj menu [Forward] lub naciśnij przycisk  w celu przesunięcia sekwencji wysyłania wybranej grupy o jeden krok wyżej.

Użyj menu [Back] lub naciśnij przycisk  w celu przesunięcia sekwencji wysyłania wybranej grupy o jeden krok niżej.


Użyj menu [Reverse] lub naciśnij przycisk  w celu odwrócenia kolejności wysyłania obiektów w wybranej grupie.


Użyj menu [Divide] lub naciśnij przycisk  w celu podziału wysyłania obiektów w wybranej grupie. Zauważ, że wysyłanie dzielone nie jest możliwe po wybraniu obiektów wieloliniowych.


Użyj menu [Convert] lub naciśnij przycisk  po wybraniu obiektów wieloliniowych, aby skonwertować je na segmenty liniowe i łuki, tym samym umożliwiając wysyłanie dzielone. Możliwa jest konwersja tylko obiektów wieloliniowych. Zauważ, że nie będzie możliwe odwrócenie konwersji.


Wybór obiektu


Podczas używania wybierania obiektu, określenie obiektu w oknie zaznacza tylko ten o


Tera:  kasuje obiekt w obecnie wyświetlonej grupie oraz całkowitą liczb


Użyj menu [Top] lub naciśnij przycisk  w celu przesunięcia sekwencji wysyłania wybranego obiektu na wierzch grupy.


Użyj menu [Bottom] lub naciśnij przycisk  w celu przesunięcia sekwencji wysyłania wybranego obiektu na spód grupy.

Użyj menu [Forward] lub naciśnij przycisk  w celu przesunięcia sekwencji wysyłania wybranego obiektu o jeden krok wyżej w grupie.

Użyj menu [Back] lub naciśnij przycisk  w celu przesunięcia sekwencji wysyłania wybranego obiektu o jeden krok niżej w grupie.

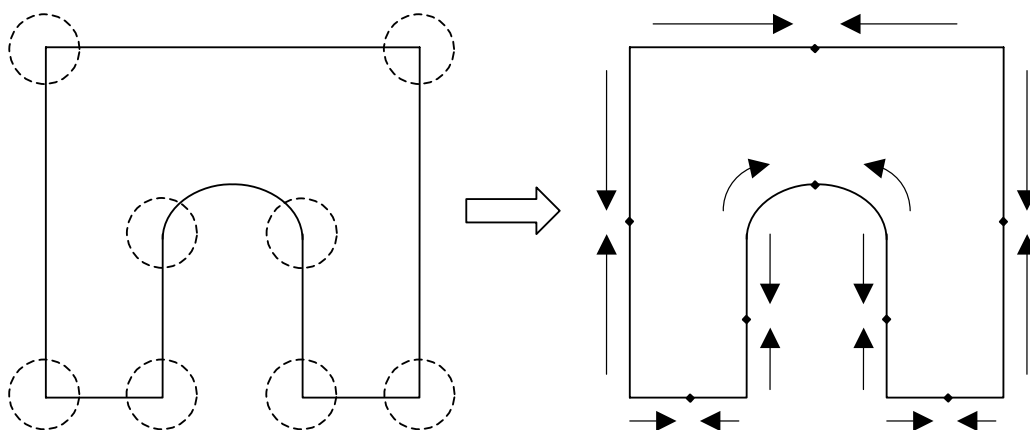
Użyj menu [Reverse] lub naciśnij przycisk  w celu odwrócenia kierunku wysyłania wybranego obiektu.

Użyj menu [Divide] lub naciśnij przycisk  w celu podziału wysyłania wybranego obiektu. Zauważ, że wysyłanie dzielone nie jest możliwe po wybraniu obiektów wieloliniowych.

Użyj menu [Convert] lub naciśnij przycisk  po wybraniu obiektów wieloliniowych, aby skonwertować je na segmenty liniowe i łuki, tym samym umożliwiając wysyłanie dzielone. Możliwa jest konwersja tylko obiektów wieloliniowych. Zauważ, że nie będzie możliwe odwrócenie konwersji.

Uwagi do cięcia dzielonego

Podczas jednorazowego wycinania wzorów podobnych do ukazanego poniżej, na połączeniach segmentów liniowych może wystąpić nadcinięcie. Ustawienie cięcia dzielonego automatycznie dzieli segmenty liniowe, tym samym umożliwiając uniknięcie nadcinięcia. Należy jednak zauważyć, że cięcie dzielone nie jest możliwe po wybraniu obiektów wieloliniowych.



UWAGA



Wycinane linie mogą nie pokrywać się w punktach podziału, w zależności od używanego materiału.

Wyświetlanie strzałek

Istnieje możliwość wyświetlenia strzałek na końcach obiektów przez wybranie [Display arrows] w menu. Ułatwia to określenie kierunku wycinania obiektów.

WSKAZÓWKA

Wybierz grupę po zatrzymaniu symulacji.






- (7) Po sprawdzeniu sekwencji wysyłania, użyj menu [Output] lub naciśnij przycisk  w celu rozpoczęcia wysyłania i zamknięcia okna [Cut Simulation]. Użyj menu [Return] lub naciśnij przycisk  w celu powrotu do okna [Output].

5.5 Okno [Preview]

Okno podglądu ukazuje numery stron oraz obraz przedstawiający, jak różne ustawione obiekty będą wyglądały po wysłaniu, uwzględniając pozycję offsetu, pozycję przycinania (jasnoniebieska linia), podział stron (szara linia), oraz odstępy matrix copy ustawione w oknie [Output].

Menu zawiera poniższe elementy:

Procedura

- (1) Aby wyświetlić wszystkie c przystosowane do wielkości dwukrotnie powiększone dane pomniejszone o połowę. przycisk . Zostaną wyświetlone dane iij przycisk , aby wyświetlić przycisk , aby wyświetlić dane
- (2) Po sprawdzeniu wyników wysyłania, użyj menu [Output] lub naciśnij przycisk  w celu rozpoczęcia wysyłania i zamknięcia okna [Preview]. Użyj menu [Return] or lub naciśnij przycisk , aby powrócić do okna [Output].

5.6 Okno [Cut Specification]

Ustawia parametry cięcia.

- Cut method**.....
1. Layer
Wybiera sposób określania cięcia dla poszczególnych warstw.
 2. Color
Wybiera sposób określania cięcia dla poszczególnych kolorów.
- Default Settings**..... Ustawia materiał używany po wybraniu [Default Settings] w wyborze materiału. Ustawienie to używane jest także do Cut Frame oraz dzielenia stron.
- Przycisk Edit Media List**.... Wyświetla okno [Edit Media List] (Zobacz 5.7) pozwalające na edycję nazw materiałów do wyboru.
- Media Selection List**
1. Layer (Color)
Wyświetla nazwę warstwy lub kolor. Określona warstwa (lub kolor) nie jest wysyłana, jeżeli jej pole wyboru jest odznaczone.
 2. 1st to 5th
Wybiera materiał do pracy z listy rozwijanej. Wybranie [Default setting] powoduje skorzystanie z ustawienia określonego w ustawieniach domyślnych. 1st zawsze musi zostać określone. Podaj 2nd do 5th, jeżeli wymagane jest wiele materiałów.
 3. Przyciski [↑], [↓]
Górne warstwy (lub kolory) wysyłane są jako pierwsze, przy sortowaniu wg warstwy lub koloru. Użyj tych przyciskó do zmiany kolejności wysyłania wybranej warstwy (lub koloru).

5.7 Okno [Edit Media List]

Okno to używane jest do edycji listy dostępnych materiałów w oknie [Cut Specification]. Lista zapisywana jest do folderu Settings w folderze, w którym zainstalowano D-Cut Master.

- Przycisk [Close]**.....Wychodzi z edycji materiałów.
- Przycisk [New]**.....Wyświetla okno [Condition Settings] (Zobacz 5.8) do stworzenia nowego materiału do listy.
- Przycisk [Copy]**.....Kopiuje ustawienia dla obecnie zaznaczonego materiału i wyświetla okno [Condition Settings].
- Przycisk [Modify]**.....Wyświetla okno [Condition Settings] do zmiany ustawień obecnie wybranego materiału.
- Przycisk [Delete]**.....Usuwa obecnie zaznaczony materiał.
- Przycisk [Load]**.....Wyświetla okno [Add Media to List] (Zobacz 5.9) używane do dodania materiału z listy Default Settings.

5.8 Okno [Condition Settings]

Ustawia parametry cięcia.

- Media Name** Edytuje i wyświetla nazwę materiału.
- Condition Number** Określa numer ustawień plotera pomiędzy 1 i 8. Numery 5 do 8 mogą nie być obsługiwane przez niektóre plotery.
- Speed** Określa prędkość ruchu oprawki po powierzchni materiału podczas cięcia lub kreślenia. Dostępne ustawienia prędkości mieszczą się w zakresie od 0 do 100, ale optymalna prędkość zmienia się w zależności od rodzaju materiału i oprawki. Dostępne ustawienia zależą również od rodzaju plotera. Wybranie "0" wyłącza ustawienie; zostanie użyta prędkość z wyższego numeru ustawień.
- Force** Określa siłę nacisku oprawki podczas cięcia lub kreślenia. Ustawienie to brane jest pod uwagę tylko, jeżeli określone jest wraz z [Quality]. Siła nacisku może zostać podana w zakresie od 0 do 100, ale ustawienie optymalne zmienia się w zależności od rodzaju materiału i oprawki. Dostępne ustawienia zależą również od rodzaju plotera. Wybranie "0" wyłącza ustawienie; zostanie użyta siła nacisku cięcia z wyższego numeru ustawień.
- Quality** Określa przyspieszenie oprawki podczas cięcia lub kreślenia. Niższe wartości odpowiadają wyższej jakości. Ustawienie to brane jest pod uwagę tylko, jeżeli określone jest wraz z [Force]. Ustawienie Quality zawiera się w zakresie od 0 do 10, ale ustawienie optymalne zmienia się w zależności od rodzaju materiału i oprawki. Dostępne ustawienia zależą również od rodzaju plotera. Wybranie "0" wyłącza ustawienie; zostanie użyte przyspieszenie z wyższego numeru ustawień.

UWAGA

Podczas ustawiania Speed, Force lub Quality zauważ, że ustawienia te mają także wpływ na parametry wysłania dla innych warstw, z którymi dzielą numer ustawień, nawet, jeżeli prędkość, siła nacisku cięcia i przyspieszenie nie zostały oddzielnie określone dla tych warstw. Aby włączyć ustawienie w ploterze, priorytet ustawień parametrów plotera musi być ustawiony na [Command] lub [Program].

5.9 Okno [Add Media to List]

Okno to ładuje materiał z listy ustawień domyślnych. Lista ta zapisywana jest do folderu DefSettings w folderze, w którym zainstalowano D-Cut Master.

Przycisk Add.....Dodaje obecnie zaznaczony materiał do listy edycji materiałów. Jeżeli istnieje już materiał o podanej nazwie, zostanie wyświetlona wiadomość “Setting with same name already exists”. W takim przypadku ponownie nazwij materiał.

5.10 Okno [Sort Settings]

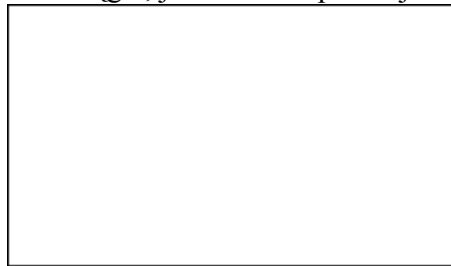
Określa ustawienia sortowania.

Spacing Jeżeli końce obiektów znajdują się w podanym zakresie, zostaną przypisane do jednej grupy.

(Przykład) Prostokąt z przerywanymi segmentami liniowymi



Jeżeli odstępy pomiędzy segmentami liniowymi tworzącymi kontur prostokąta znajdują się wewnątrz zakresu podanego w [Spacing] w oknie [Sort], segmenty liniowe zostaną połączone i wysłane jako linie ciągłe, jak ukazano poniżej.



Chain line Jeżeli końce obiektów znajdują się w podanym zakresie, zostaną przypisane do jednej grupy. W przeciwieństwie do [Spacing], odstępy pomiędzy liniami zostaną zachowane.

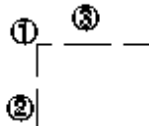
(Przykład) Prostokąt z przerywanymi segmentami liniowymi



Jeżeli odstępy pomiędzy segmentami liniowymi tworzącymi kontur prostokąta znajdują się wewnątrz zakresu podanego w [Chain line], segmenty tworzące prostokąt zostaną przypisane do jednej grupy.

Jednakże, jeżeli odstępy pomiędzy segmentami liniowymi znajdują się poza zakresem podanym w [Chain line], segmenty te zostaną przypisane do osobnych grup, a kolejność i kierunek będą sortowane losowo.

(np., kolejność (1) - (2) - (3))



Group Priority Order..... 1. Feed Direction

Sortuje po stworzeniu grup jednego pociągnięcia w kolejności utworzonej w celu redukcji poboru materiału.

2. Standard

Tworzy grupy jednego pociągnięcia w kolejności od wierzchu danych zawartych w pliku DXF.

3. Distance

Sortuje po stworzeniu grup jednego pociągnięcia, wpierv umieszczając najbliższe grupy obiektów.

6 Wiadomości o błędach

UWAGA

Elementy oznaczone “<< >>” zawierają wartości lub tekst błędów.

6.1 Błędy związane z plikami

- **Insufficient working memory.**
Dostępna jest niewystarczająca ilość pamięci. Zamknij pozostałe otwarte okna w celu zwolnienia pamięci.
- **The file could not be found.**
Wiadomość ta wyświetlana jest, jeżeli otwierany plik nie mógł zostać znaleziony. Sprawdź nazwę pliku.
- **Incorrect file details.**
Podczas wczytywania pliku wystąpił błąd. Sprawdź, czy wybrany plik jest plikiem DXF.
- **Invalid data.**
Plik DXF nie zawiera danych, które mogą zostać otwarte przy pomocy D-Cut Master.
- **File loading terminated.**
Wczytywanie pliku zakończono przez naciśnięcie klawisza [ESC].
- **Unable to read file.**
Podczas próby wczytania pliku wystąpił błąd. Sprawdź wczytywany plik.
- **This file type is not supported.**
Próbowano wczytać nieobsługiwany rodzaj pliku. Sprawdź rozszerzenie pliku.
- **Unable to create file.**
Wyświetlane, jeżeli ścieżka jest niewłaściwa lub chroniona przed zapisem. Sprawdź nazwę ścieżki i ochronę nośnika przed zapisem.
- **Unable to write file.**
Wyświetlane, jeżeli ścieżka jest niewłaściwa lub chroniona przed zapisem. Sprawdź nazwę ścieżki i ochronę nośnika przed zapisem.

6.2 Błędy związane z rozmiarem materiału

- **Unable to find media.**
Nazwa materiału określona w zapisanym pliku nie została odnaleziona.
Wprowadź nowe ustawienie.
- **Media name << nazwa materiału >> is reserved and cannot be used.**
Wybrano niewłaściwą nazwę materiału. Ponownie nazwij materiał.
- **Unable to use << znak >> in media names.**
Nazwa materiału zawiera niedopuszczalny znak. Ponownie nazwij materiał.
- **A media size with the name << nazwa materiału >> already exists.**
Podana nazwa jest już używana. Ponownie nazwij materiał.

6.3 Błędy związane z wysyłaniem

- **Initialization of settings required for output failed.**
Inicjalizacja wysyłanych parametrów nie powiodła się. Sprawdź ustawienia parametrów oraz rozmiar wolnej pamięci.
- **Exceeds plot range.**
Dane przekraczają zakres kreślenia. Zmień zakres kreślenia.
- **Insufficient working memory.**
Pamięć wymagana do obsługi zadania jest niedostępna. Zamknij pozostałe okna w celu zwolnienia pamięci.
- **Plotter initialization failed. Output not possible.**
Sterownik plotera dla miejsca docelowego wysyłania nie mógł zostać użyty. Sprawdź połączenie.
- **Plotter output failed.**
Wysyłanie do plotera nie powiodło się. Sprawdź połączenie plotera.

6.4 Błędy związane z materiałem

- **Unable to add << nazwa materiału >> to list.**
Próba skopiowania pliku z folderu DefSettings do folderu Settings nie powiodła się. Sprawdź, czy posiadasz wystarczającą ilość miejsca na dysku oraz, czy folder Settings nie jest chroniony przed zapisem.
- **Unable to save << nazwa materiału >>.**
Próba zapisu pliku ustawień nie powiodła się. Upewnij się, czy folder Settings nie jest chroniony przed zapisem.
- **A setting with the same name already exists.**
Ustawienie o podanej nazwie już istnieje. Ponownie nazwij materiał.
- **Unable to delete << nazwa materiału >>.**
Kasowanie pliku nie powiodło się. Sprawdź, czy plik lub folder Settings nie jest chroniony przed zapisem.
- **Unable to use << znak >> in media names.**
Nazwa materiału zawiera nieprawidłowy znak. Ponownie nazwij materiał.
- **Specify a media name no greater than << liczba znaków >> single-byte characters in length.**
Podana nazwa materiału jest zbyt długa. Ponownie nazwij materiał nie przekraczając określonej długości maksymalnej nazwy.

Zawartość instrukcji podlega zmianie bez powiadomienia.

OPS639 (D-Cut Master) User's Manual (OPS639-UM-152)	Issued July 28, 2003 Issue 1: First printing 000
--	---

Published by:	GRAPHTEC CORPORATION 503-10 Shinano-cho, Totsuka-ku, Yokohama
---------------	--