






На экране появится текст набранной строки.

- Нажатие на клавишу ХОД запускает цикл маркировки,

-  +  позволяет моделировать цикл маркировки (перемещение маркирующей головки, без удара иглы)

По окончании цикла маркировки (или моделирования) клавиши  +  позволяют определить время цикла маркировки

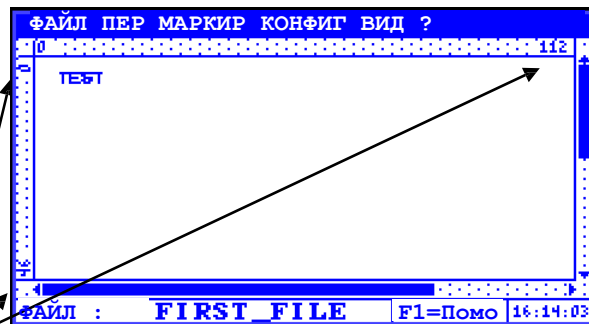
с) Графическое представление

Нажатие на клавишу  позволяет получить графический просмотр нашей маркировки :

Клавиши  и  позволяют регулировать увеличение/уменьшение масштаба,

Клавиши , , ,  служат для перемещения в окне

Координаты окна в мм



3 - Настройки

Вернемся к редактированию нашего файла FIRST_FILE ( чтобы перейти в режим Редактирования)

Поля **L** и **H** соответствуют ширине и высоте знаков

Поле **Сила** соответствует силе удара :

Сила **1** слабая, сила **9** сильная
Сила **0** не маркирует

Поле **Качество** соответствует плотности точек

5x7 = знак в сетке 5x7
9x13 = знак в сетке 9x13
1.0 = 1 мм между каждой точкой
0.05 = 0.05 мм между каждой точкой

Поле **Скорость** позволяет регулировать скорость перемещения таблицы пересечения в процессе маркировки

Файл = скорость по умолчанию
1 = медленная скорость
9 = быстрая скорость

Поле **Угол** позволяет выполнять наклонную маркировку

Поле **Радиус** позволяет выполнять радиальную маркировку.

Для радиальной маркировки :

Поля X и Y представляют собой координаты центра круга (но не координаты первой буквы). Угол соответствует углу поворота надписи