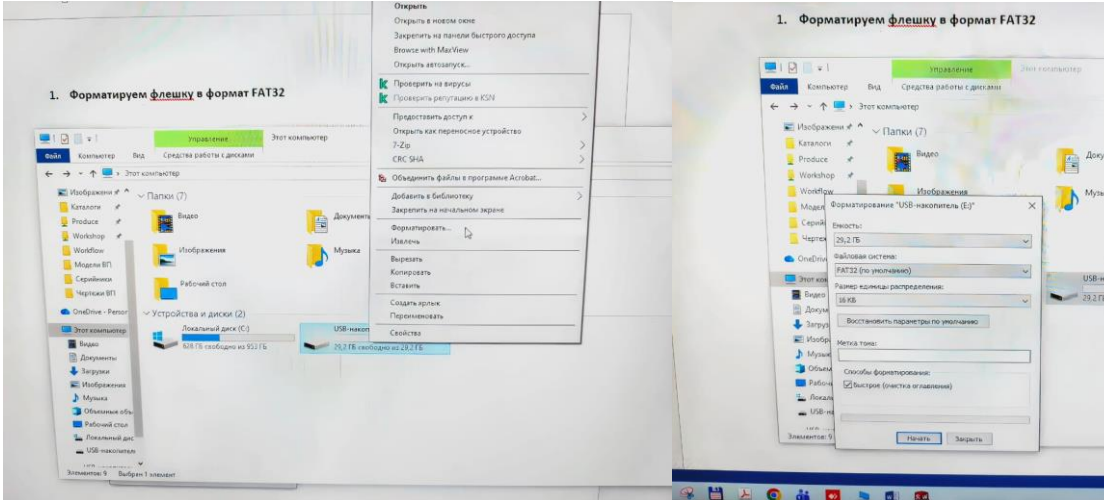


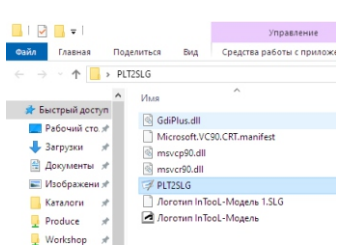
Порядок создания маркировки логотипа для ударно-точечного маркиратора, со старой версией ПО с английским и китайским языком

1. Форматируем флеш-диск в файловую систему FAT32 (!!!Внимание все данные с флеш-диска будут удалены) или проверяем тип файловой системы командой “Свойства” в самом низу меню.



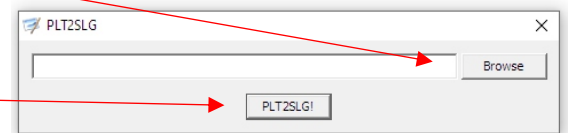
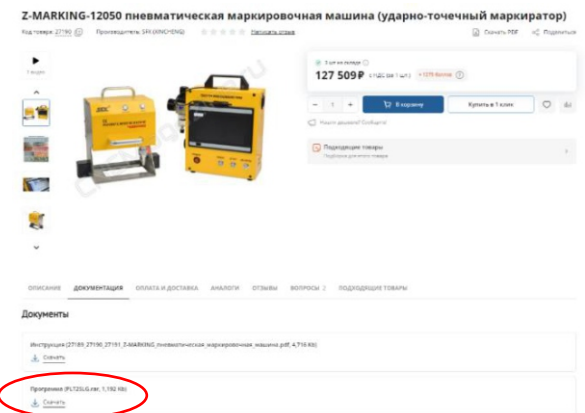
2. Готовим логотип-эмблему-маркировку. Здесь важно понимать, что маркиратор - ударно-точечный, соответственно логотип, эмблема или рисунок должен быть в векторном формате, т.е состоять из линий и точек. Поэтому берем наше изображение и конвертируем из рисунка или фото (jpg, png, tiff и т.п.) или из файла векторной графики (dwg, dxf и т.п.) в формат PLT (формат плоттерной графики) на любом онлайн ресурсе, можно найти в поисковой строке google, задав фразу: jpg to plt online converter, например: <https://convertio.co/ru/jpg-plt/> или любой другой и скачиваем с ресурса сконвертированный файл, также можно провести конвертацию при помощи программы CorelDraw.

3. Далее, скачиваем на компьютер, с сайта cncmagazine.ru, на странице товара маркиратора, программу конвертер `plt2slg.rar` в разделе документация или на флеш-диске который был в комплекте с маркиратором, запускаем её и



конвертируем наш скачанный с онлайн ресурса файл в формате plt, в формат slg который понимает маркиратор. Для этого кнопкой “Browse” находим наш файл

маркировки, два раза кликнув по нему, нажимаем кнопку “PLT2SLG” и предварительно присвоив имя, сохраняем сконвертированный файл на наш флеш-диск с файловой системой FAT32.

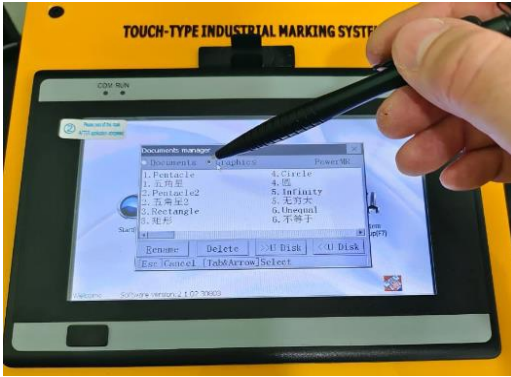


4. Вставляем флеш-диск с файлом логотипа в формате SLG в порт USB1 расположенный сбоку маркиратора и включаем маркиратор кнопкой POWER.

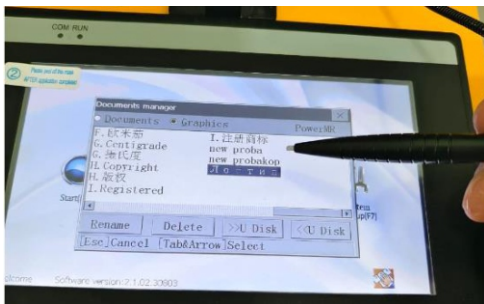


Порядок создания маркировки логотипа для ударно-точечного маркиратора, со старой версией ПО с английским и китайским языком

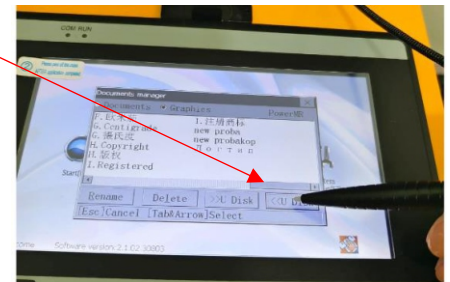
5. Находим наш сохраненный файл на флеш-диске и импортируем его в маркиратор, для этого: в загрузившемся меню маркиратора, делаем двойной клик стилусом на значке



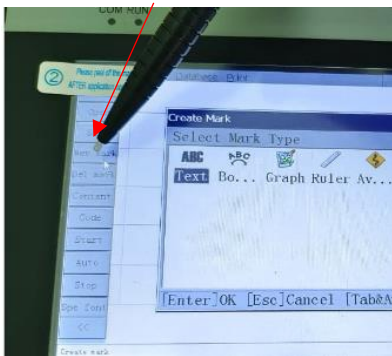
“Document Manager (F2)”, открывается окно, в окне необходимо стилусом переключить меню Graphics, тем самым переключив окно в режим поиска графических файлов. Находим наш файл с названием, который был сохранен в п.4, например, “Логтип” и сделав одиночный клик стилусом по названию, отмечаем его.



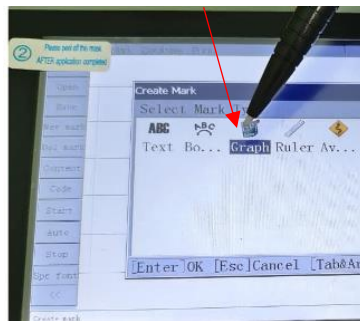
Нажимаем кнопку <<U Disk таким образом записав наш файл во внутреннюю память маркиратора, закрываем окно нажав на крест в правой верхней части окна.



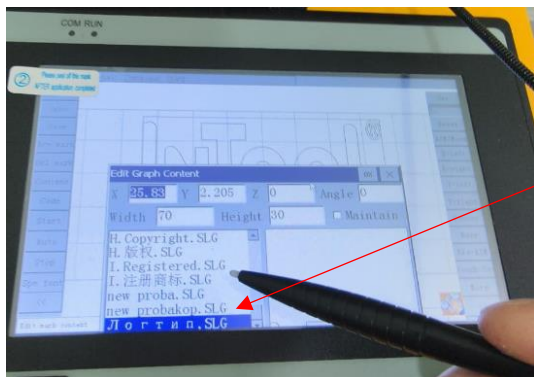
6. Загружаем и редактируем размеры нашей графической маркировки. Для этого делаем двойной клик стилусом на значке “Start (F1)”, ждем когда откроется главное окно программы маркировки и нажимаем в нем кнопку меню “New mark”, и выбираем в открывшемся окне



функцию “Graph”,



В открывшемся окне находим и отмечаем нашу графическую маркировку Логтип.SLG



В окнах с названиями “X” и “Y” изменяется положение маркировки в области маркировочного поля маркиратора, окно “Angle” отвечает за угол наклона маркировки, а в окнах с названиями “Width” и “Height” может изменяться соответственно ширина и высота графической маркировки.