

## → Tutorial 3 - SpeedMark

Marcado de etiquetas con  
Información dinámica

Tutorial 3 Serie SpeedMark | V001\_SM-Tutorial (02/2016)  
SPANISH



## Contenido

1	Objetivos de este tutorial .....	3
2	Importar un gráfico rasterizado (mapa de bits).....	4
3	Añadir números de serie .....	6
4	Definir parámetros del material .....	9
5	Empezar a marcar .....	9



## 1 Objetivos de este tutorial

Este tutorial le mostrará cómo:

- Importar un mapa de bits en blanco y negro
- Combinar un archivo gráfico con texto
- Añadir serialización

**Requiere:**

SpeedMarker FL 20  
Lente F160  
SpeedMark 3.1b1 o superior  
Etiqueta de aluminio anodizado

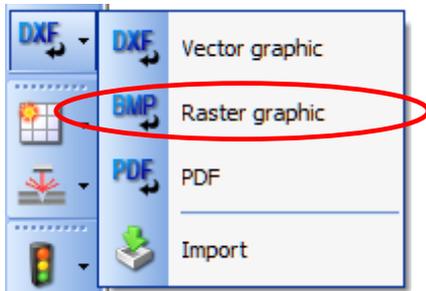


Imagen 1: Serie SpeedMarker

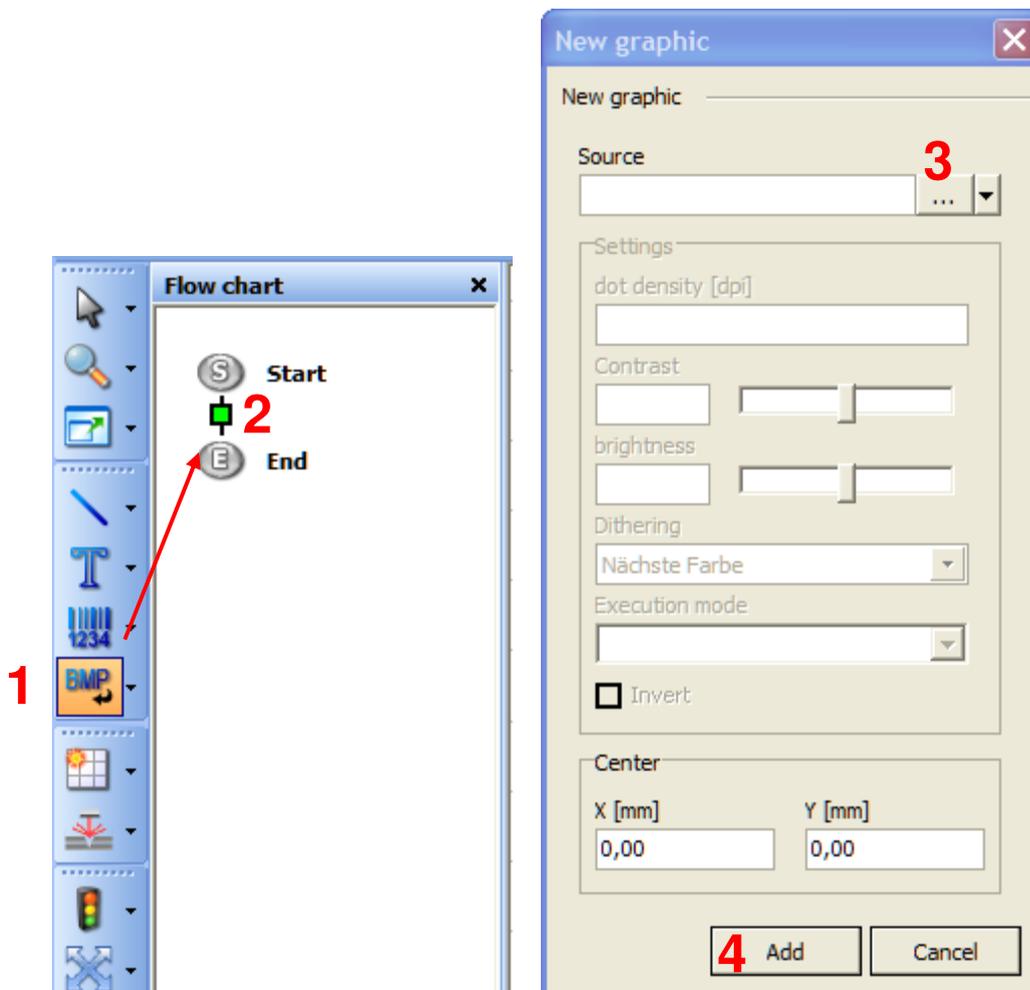


## 2 Importar un gráfico rasterizado (mapa de bits)

1. Haga clic en la flecha del icono "DXF" para hacer visible el cuadro de herramientas gráficas y seleccione la función "BMP".



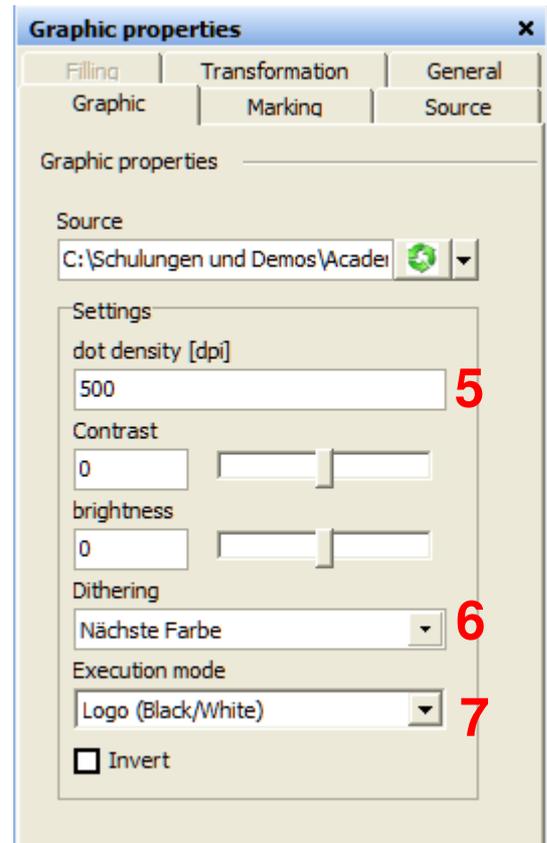
2. Coloque el cursor en el diagrama de flujo y haga clic izquierdo para agregar un mapa de bits al diagrama. Automáticamente se abrirá una ventana de diálogo de importación como se muestra en la siguiente imagen de la derecha.



3. Haga clic en los tres puntos (...) para abrir el cuadro de diálogo del archivo y seleccione el denominado Anodized\_aluminium\_type\_plate\_file\_SN.bmp que se entregó con el tutorial.
4. Añadir mapa de bits.

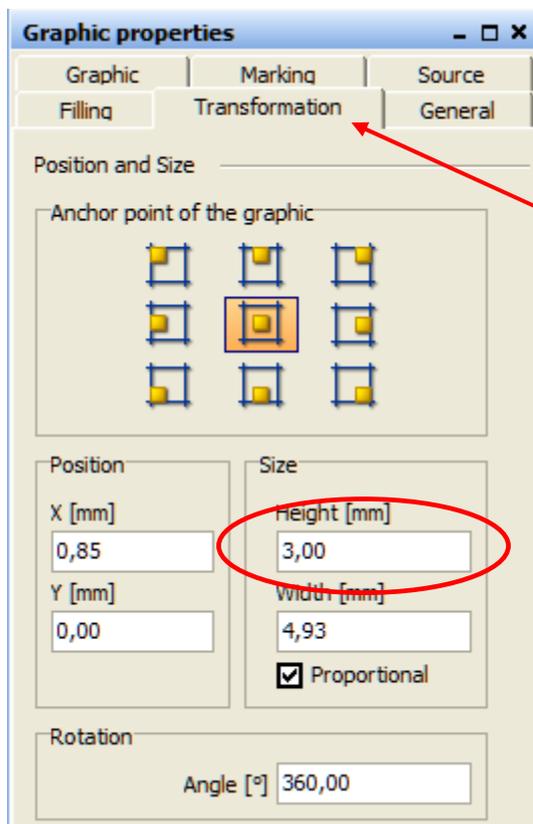
5. Con el mapa de bits todavía seleccionado haga clic en la pestaña *Gráficos* y en ajustes coloque 500 DPIs
6. En este paso debe asegurarse de que esta casilla indica la opción “siguiente color” u “omitir”
7. Como modo de empleo seleccione logo. Esto vectoriza automáticamente el mapa de bits para reducir el tiempo de marcado.

Para obtener más información acerca de la importación de archivos vectoriales, consulte el apartado 5.2.11 de la página 53 del manual de la SpeedMarker.

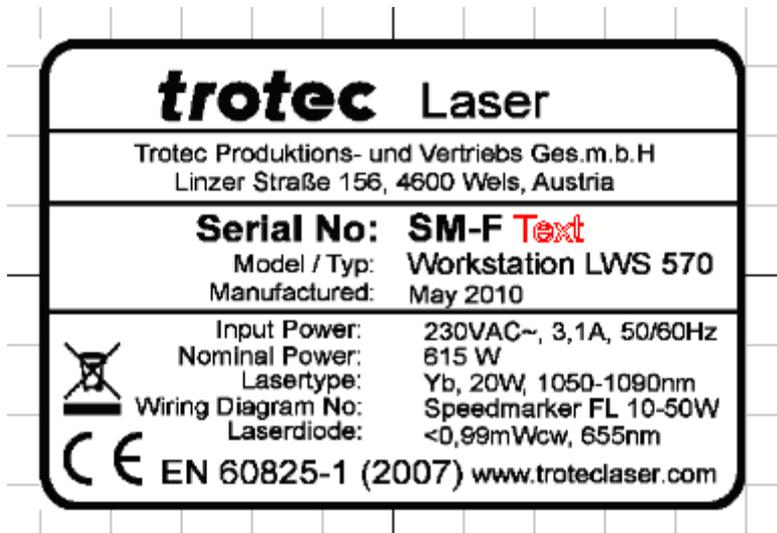


### 3 Añadir números de serie

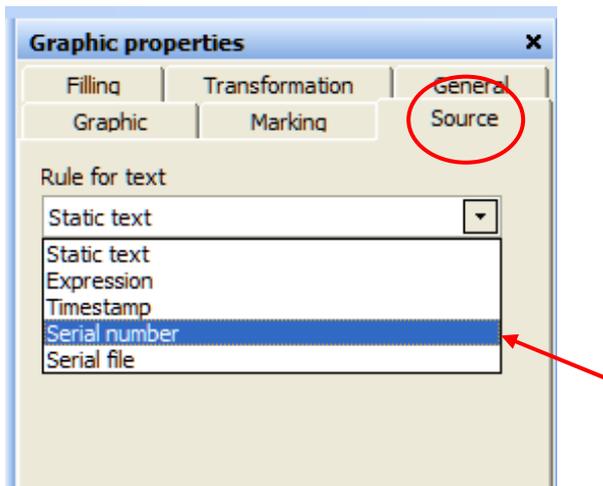
1. Agregar un elemento de texto. Esto sirve para marcar la posición del número de serie y se puede agregar sin introducir texto real.
2. Mueva el texto para que sea visible delante del mapa de bits en el diagrama de flujo. Si no realiza este paso el texto quedará oculto detrás del mapa de bits en la ventana de pre-visualización.
3. Cambie la altura del texto a 3 mm:
  - a. Haga clic en el elemento de texto para seleccionarlo
  - b. En la ventana *propiedades del gráfico* seleccione la pestaña *transformación*
  - c. En el apartado *altura* coloque 3 mm y pulse enter



- Coloque el texto sobre el mapa de bits tal y como se muestra a continuación.



- Seleccione el elemento de texto en el diagrama de flujo.
- En la ventana *propiedades del gráfico* haga clic en *fuerce* y seleccione “número de serie” en la lista desplegable.



La ventana cambiará por la que se muestra a continuación. No realice cambios en los parámetros de *valor inicial*, *incremento* y *valor final*.

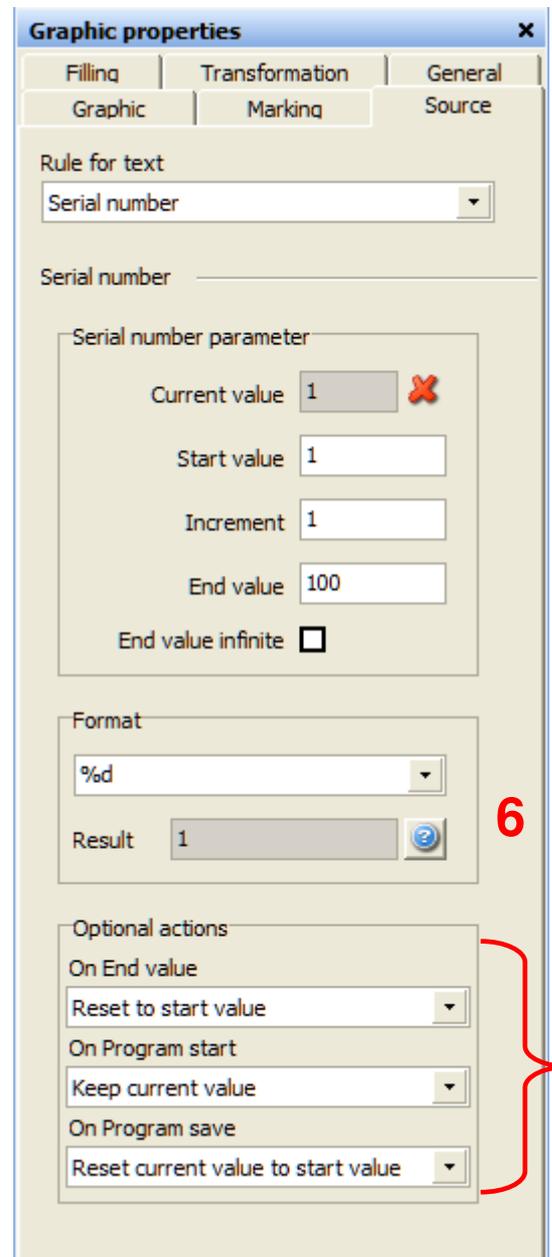
7. Cambie el formato seleccionando de la lista desplegable % 4d. Esto cambiará el formato del número de serie para mostrar un número de 4 dígitos con ceros a la izquierda (empezando en 0001).
8. Asegúrese de que los tres ajustes mostrados en la parte inferior de la ventana coincidan con la configuración mostrada en esta imagen.
9. Rellene el texto con un espacio de 0,03 mm.

**Consejo:**

La serialización se puede aplicar a los códigos de barras de la misma forma.

Puede elegir “sello de tiempo” de la lista desplegable superior, de este modo le permite indicar una fecha u hora.

Para obtener más información sobre las funciones incorporadas en el software SpeedMark consulte el apartado 12 de la página 101 de la guía de usuarios SpeedMark.



## 4 Definir parámetros del material

La forma más fácil de definir los parámetros para un trabajo es seleccionando los que vienen predefinidos en la base de datos de materiales, por ejemplo para este caso hay uno denominado anodizado/grabado.

Para ajustar y guardar los parámetros como parte del archivo, en lugar de hacerlo en una base de datos externa, seleccione el parámetro de proyecto en el menú:



Parámetros de proyecto

Introduzca los siguientes parámetros en el color de su elección:

Potencia [%]	Velocidad de marcado [mm/seg]	Frecuencia [kHz]
100%	2.000	50

Seleccione primero el texto y el parámetro de proyecto que acaba de definir. Seleccione el mapa de bits y cambie el parámetro del proyecto.

## 5 Empezar a marcar

- Presione la tecla F7 para que el rayo guía proyecte el diseño
- Verifique que la posición es correcta
- Inicie el proceso de marcado utilizando tecla F12 o el botón *ejecutar* de la barra de menús



Cada vez que se inicia el script (F12), el número de serie se contabilizará en uno. Adicionalmente, se puede añadir un bucle al diagrama de flujo (consulte el tutorial\_1 LWS-SpeedMark) de modo que el script sólo se debe iniciar una vez.



**Consejo:**

Para restablecer el número de serie al valor de inicio, seleccione la pestaña *origen* del elemento de texto y presione la X roja como se muestra a continuación:

