

Ruby_1.0_nl (07/2025) NEDERLANDS (Vertaling)

SETTING NEW STANDARDS

(AT)

Trotec Laser GmbH

+43 7242 239-7070 service-at@troteclaser.com

CA

Trotec Laser Canada

+1 800 663 1149-902 techsupport@troteclaser.ca

Œ

(GB)

Trotec Laser Deutschland GmbH

+49 89 322 99 65-13 service-de@troteclaser.com

Trotec Laser UK

+44 0191 4188 110 service-uk@troteclaser.com

PL

Trodat Polska Sp. z o.o.

% +48 22 339 35 39
serwis_pl@trodat.net

Trotec Laser GmbH

Freilingerstraße 99 4614 Marchtrenk, Oostenrijk

Algemeen contact voor technische ondersteuning:

Tel.: +43 7242 239-7000 E-mail: techsupport@troteclaser.com

www.troteclaser.com

AU

Trotec Laser Pty Ltd

+61 26413-5904 service@troteclaser.com.au

CH

Trotec Laser AG

+41 32387-1611 service-ch@troteclaser.com suisse@troteclaser.com

ES Trotec Laser España

+34 93 102 50 50 soporte@troteclaser.com

JA Trotec Laser Japan Corporation

Tokyo: 03 5826 8032
 Osaka: 06 6796 9666
 service-jp@troteclaser.com

US

Trotec Laser Inc.

+1 866 226 8505, Option 2 support@troteclaser.com

BE

Trotec Laser België Trotec Laser Belgique

+31 850 70 51 55 support@troteclaser.nl

CN Trotec Laser GmbH

+86 189 500 735 62 china@troteclaser.com

FR

Trotec Laser France SAS

+33 1 72 62 20 94 techsupport.fr@troteclaser.com

NL Trotec Laser B.V.

+31 850 70 51 55

support@troteclaser.nl

CN

Trotec Laser (XIAMEN) CO., LTD.

#5 GuAn Road South, MaXiang Town XiangAn District, XiaMen, China Technische wijzigingen Technische wijzigingen en fouten voorbehouden.

- Trotec Laser GmbH behoudt zich het recht voor om elk hierin beschreven product zonder voorafgaande kennisgeving te wijzigen
- © Copyright Deze documentatie en alle illustraties zijn intellectueel eigendom van Trotec Laser GmbH. De volledige documentatie wordt alleen voor persoonlijk gebruik aan de gebruiker gegeven. Reproductie, vertaling of distributie aan derden is niet toegestaan zonder voorafgaande toestemming van Trotec Laser GmbH. Elke overtreding wordt vervolgd.



INHOUD

1	Inleid	ıleiding							
2	Klaar	r om te b	eginnen	7					
3	Kopt	ekst en n	nenu						
	3.1	Materia	alen	11					
		3.1.1	Flatbed lasers						
		3.1.2	Galvolasers						
	3.2	Profiele	en (admin)						
	3.3	Gegevensbronnen (admin)							
	3.4 Taakgeschiedenis (admin)								
	3.5	3.5 Gebruikersbeheer (admin)							
	3.6 Tags (admin)								
	3.7	Instellingen							
		3.7.1	Gebruikersvoorkeuren						
		3.7.2	Apparaat						
		3.7.3	Functies (admin)						
		3.7.4	Kalibratie (admin)						
		3.7.5	Firmware (admin)						
		3.7.6	Service (admin)						
		3.7.7	Netwerk (admin)						
		3.7.8	Informatie						
	3.8	Scherm	n opnemen						
4	Sche	Scherm Beheren 3							
	4.1	Zoekba							
	4.2	Bestandsverkenner							
	4.3	Informa	atie						
5	Sche	rm Ontw	erp						
	5.1	Lijst va	n ontwerpen						
	5.2	Ontwer	rpeigenschappen	40					
	5.3	Canvas							
	5.4	Werkba	alk						
		5.4.1	Bestandsbewerkingen						
		5.4.2	Selectietool	45					
		5.4.3	Objecten						
		5.4.4	Ongedaan maken en opnieuw						
		5.4.5	Canvas aan ontwerp aanpassen	54					
		5.4.6	Dynamische gegevens	54					

		5.4.7	Stempelmodus	
		5.4.8	Verzegelingsmodus	55
		5.4.9	Zoom	
		5.4.10	Tools	
		5.4.11	Uitlijning en distributie	
		5.4.12	Instellingen canvas	
		5.4.13	Vision Design & Position	60
6	Sche	rm Voorb	ereiden	61
	6.1	Lijst var	n taken	
	6.2	Taakeig	enschappen	63
		6.2.1	Taak, asbesturing en primaire apparaatinstellingen	64
		6.2.2	Ontwerpeigenschappen	
		6.2.3	Materialen, gegevensbron, werkgebied en taakparameters	67
	6.3	Werkge	bied	70
	6.4	Werkba	lk	
		6.4.1	Bestandsbewerkingen	71
		6.4.2	Selectietool	72
		6.4.3	Vormen snijden	74
		6.4.4	Ongedaan maken en opnieuw	
		6.4.5	Zoom	74
		6.4.6	Uitlijning en distributie	
		6.4.7	Instellingen werkgebied	
		6.4.8	Vision Design & Position	
		6.4.9	Tools	77
7	Sche	rm Maker	n	80
	7.1	Wachtri	ij	80
	7.2	Taak		81
	7.3	Preview	۷	82
8	Cont	act		

1 INLEIDING

Over deze handleiding

Welkom bij de gebruikershandleiding voor Ruby[®], Trotecs innovatieve lasersoftware die een revolutie teweegbrengt in de manier waarop u met uw lasermachine werkt door een naadloze, digitale workflow te bieden van het idee tot het afgewerkte product.

Ruby[®] is vooraf geïnstalleerd op uw Trotec-lasermachine. U hoeft geen software op uw pc te installeren. U kunt Ruby[®] gewoon via de browser van uw pc openen.

Deze software is een combinatie van grafisch bewerken en het besturen van de lasermachine op één intuïtief platform.

Met Ruby[®] kunt u:

- Ontwerpen en taken importeren, beheren en zoeken.
- Ontwerpen maken, bewerken en optimaliseren.
- Lasertaken voorbereiden en controleren.
- Samenwerken vanaf eender welke locatie.
- Profiteren van een gebruiksvriendelijke, webgebaseerde interface.

Ruby[®] is meer dan alleen maar een lasersoftware; het is een krachtige tool die uw productiviteit verhoogt en de samenwerking tussen teams vereenvoudigt. Of u nu een graveur, fabrikant of werknemer in het onderwijs bent, Ruby[®] past zich aan uw behoeften aan en groeit mee met uw eisen.

In deze handleiding leiden we u door de functies en mogelijkheden van Ruby[®]. Van het bedienen van de grafische tools tot het optimaliseren van snijtaken en het beheren van meerdere lasermachines - u vindt hier alle informatie die u nodig hebt voor een efficiënt gebruik van de software.

Laten we samen ontdekken hoe Ruby[®] uw dagelijkse werk met de lasermachine gemakkelijker, sneller en boeiender maakt.

Deze handleiding gebruiken

De handleiding is opgedeeld in meerdere delen. In het overzicht van de grafische gebruikersinterface kunt u specifieke besturingselementen, menu's en hun uitleg opzoeken.

- <u>"Koptekst en menu "</u>
- "Scherm Beheren"
- <u>"Scherm Ontwerp"</u>
- <u>"Scherm Voorbereiden"</u>
- "Scherm Maken"

2 KLAAR OM TE BEGINNEN

Ruby[®] instellen.

Certificaat downloaden Download en installeer het certificaat om beveiligingsmeldingen van uw webbrowser te voorkomen.



AANWIJZING

U vindt de downloadlink:

- In de e-mail 'Welkom bij Trotec Ruby®!'
- Op uw lasermachine onder 'Ruby® Remote', als u op de wifiknop drukt

Installatie op Windows

- 1. Open het gedownloade bestand.
- 2. Klik op [Certificaat installeren].
- 3. De wizard 'Certificaat importeren' wordt geopend.
- 4. Plaats de certificaten in [Vertrouwde basiscertificeringsinstanties] wanneer u wordt gevraagd naar de opslag van het certificaat.

Certificate Information	←					
is certificate is intended for the following purpose(s): • Af insumor policies • Af application policies	Cartificate Store Cartificate stores are system areas where cartificates are kept.					
Insued Sec Trotec Ruby CA NBAT054 Insued By: Trotec Ruby CA NBAT054	Indexes can automatically select a certificate store, or you can specify a location for the certificate. Automatically select the certificate store based on the type of certificate Proce all certificates in the following store Certificates time:					
Valid from: 22.05,2025 to: 20.05,2035	Browse Select Certificate Store					
betal Cetificate) liner Statement	Select the cartificate store you want to case.					
	Show physical stores					

- 5. Bevestig en beëindig de wizard 'Certificaat importeren'.
- ✓ Het certificaat is nu geïnstalleerd.

Installatie op macOS

- 1. Open het gedownloade bestand.
- 2. Open het menu [Vertrouwen].
- 3. Selecteer [Altijd vertrouwen] voor alle items.



Frotec Ruby CA Aka Poot certificate authorit Lapines: Bundey, B. Dess O Triss certificate is the	demie_PC_01 / ///// at 00/3 at 00/3	2-48 Ce	ntra European Elandard Tan Uni
/ Treat			
When using this certificate:	Always Trust	0	7
Secure Seckets Layer (SSI)	Always Treat	0	
Secure Mail (S/NIME)	Always Trust	0	
Extensible Authentication (EAP)	Always Trust	.0	
IP Security (IPsec)	Alwins Trust	\$	
Code Signing	Always Trust	0	
Time Stamping	Always Trust	۵.	
X.509 Basic Pulicy	Always Trust	φ	

- ✓ Het certificaat is nu geïnstalleerd.
- Inloggen bij Ruby®
- 1. Open Ruby® in uw browser.



AANWIJZING

Ruby[®] werkt het beste op browsers die op Chromium zijn gebaseerd, zoals:

- Chrome
- Edge
- Opera

AANWIJZING

U vindt de link naar Ruby®:

- In de e-mail 'Welkom bij Trotec Ruby®!'
- Op uw lasermachine onder 'Ruby[®] Remote', als u op de wifiknop drukt
- 2. Log in met de gegevens in de e-mail 'Welkom bij Trotec Ruby®!'
- ✓ Ruby[®] is nu klaar voor gebruik!

Eerste keer inloggen



AANWIJZING

Bij de eerste keer inloggen moet de gebruiker de EULA (End User License Agreement) accepteren en een nieuw wachtwoord instellen.



3 KOPTEKST EN MENU

				G (M	AmA		10 x 10 x 10	
Q Search		-	User	▼ Tag				
Design	s Jobs Data sourc	es Fonts			+ 🗠	Lasers	Profiles	
	name		Created +			(E) S4-7HOT		00
1988	Walldeco Elephant.pdf			(no tags)	다 ㅠ	Sector and		
0.0	Wallsticker Butterfly.pdf			(no tags)	다 #			
3. Sec	Lunchbox Bikers daily bread outside			U300	ር ድ			
Type Plate Anodized Aluminium				U300	다 #			
X 7	Tea Candle Holder.pdf			(no tags)	다 #			
trotec	Trotec Logo.pdf			(no tags)	다 #			
Steel Mug Inside Annealing				U300	다 \$			
-	Promotional Card.pdf			(no tags)	ር ድ			
*	Rotary Steel Mug Annealing				ር ድ			
419	Rocking Chair.pdf			(no tags)	다 \$			
83	Bakery Sign.pdf			(no tags)	다 \$			
	Photo Engraving Girl.jpg			(no tags)	다 \$			
经委	Photo Engraving Couple.jpg			(no tags)	다 \$			
	Lunchbox Bikers daily bread inside			U300	다 \$			
1.00	Grayscale Matrix.png			(no tags)	다 \$			
- 2	Light Amplification Research Institute			U300	다 \$			
*	Four Seasons Slate			U300	다 짧			
otekst n	Grayscale Matrix.png Light Amplification Research Institute Four Seasons Slate	<u> </u>	optekst er	(no tags) U300 U300	습 ૹ 습 ૹ 습 ૹ			
			cherm Beł	ieren"				
		t ⁄? <u>"So</u>	<u>cherm Ont</u>	werp"				
		₩ <u>"So</u>	cherm Voc	orbereiden				

	Ruby® Help
۲¢	Achtergrondtaken
?	Sneltoetsen Geven de sneltoetsen weer voor het huidige scherm.
≣	Lijst
Û	Meldingen
Ϊ	Lasers Toont de beschikbare lasermachines.



Gebruiker Geeft de gebruikersinstellingen weer.



Status Toont de verbinding van Ruby® met de lasermachine.

Menu-overzicht

Het menu geeft gebruikers toegang tot elk scherm van Ruby[®], de instellingen en de materiaaldatabase.

Admins hebben toegang tot het gebruikersbeheer, profielen en extra menu's.

trotec		88	1 (D)	间		m t\$ ∞ ¢	💷 S4-7H0T - 2" CO2 🛞 Admin
39 Manage							
Design	Jobs Data sources	Fonts		+ 147	Lasers	Profiles	
• Prepare							
目 Produce		Control +			ES S4-THOT		00
D Materials	Bephant.pdf		(no tags)	다 #			
L Profiles	r Butterfly.pdf		(no tags)	φ #			
Data sources	Bikers daily bread outside		U300	T #			
2 in the second second	Anodized Aluminium		U300	φ #			
Cendl	e Holder.pdf		(no tags)	T #			
A User management	ppdf		(no tags)	φæ			
# Tags	Inside Annealing		4/300	.			
Settings			in the second				
D ideas							
3. Service file	en mug annedung		C.C.C.				
Service Ticket	hair.pdf		(no tags)	ч ^{. ж}			
Manuals	gn.pdf		(no tags)	φ #			
Public API	raving Girl.jpg		(no tags)	T 2			
to Enj	raving Couple.jpg		(no tags)	Ф ж			
cht-av	Bikers daily bread inside		0300	φ 2			
pcale	Matrix.png		(no tags)	ф.ж.			
Becord screen	Elication Research Institute		4300	φ <i>m</i>			
r Sem	ona State		U300	φ #			

Submenu's

	"Scherm Beheren"
t₽	"Scherm Ontwerp"
[⊕]	"Scherm Voorbereiden"
Ϊ	"Scherm Maken"
<u>ل</u> ا	"Materialen"
∎↓	<u>"Profielen"</u> (admin)

	<u>"Gegevensbronnen"</u> (admin)
Ð	<u>"Taakgeschiedenis"</u> (admin)
సి	<u>"Gebruikersbeheer"</u> (admin)
#	<u>"Tags"</u> (admin)
ŝ	"Instellingen"
to]	"Scherm opnemen"

3.1 Materialen

Beschrijving

In het scherm Materialen kunt u de individuele parameters voor elk type materiaal bewerken. U kunt verschillende effecten aan elk materiaal toevoegen om verschillende bewerkingen uit te voeren tijdens dezelfde taak op hetzelfde materiaal.

Lijst materialen

N	laterials list	8
q	Search	
P	Wood Laser Wood, Ald	er lacquere
	ArtNo 120154, Raster, Alumini	um cutting Grid,
P	Wood Laser Wood, Ma Arthr: 120184, Raster, Alumini	ple lacquere un cutting Grid,
ð	Arthr: 120184, Raster, Alumin Wood Laser Wood, Ma Arthr: 120182, Raster, Alumin Wood Laser Wood, Chi Arthr: 120185, Raster, Alumin	um cutting Grid, ple lacquere um cutting Grid, um cutting Grid,

In de lijst met materialen aan de linkerkant kunt u bestaande materialen bewerken of verwijderen en nieuwe maken.

Klik op een Materiaal om het te openen op het hoofdscherm.

Gebruik het zoekveld om een materiaal te zoeken aan de hand van de naam, het materiaaltype of een van de toegewezen tags.

Gebruik het selectievakje rechts van de materialen om een of meerdere materialen te selecteren.

Gebruik het selectievakje rechts naast de zoekbalk om alle materialen te selecteren.

Klik op [:] om meer bestandsopties weer te geven:

- Nieuw materiaal toevoegen, een leeg materiaal openen.
- Nieuw materiaaltype toevoegen.
- Materialen importeren uit de cloud.
- Materialen importeren uit een bestand (.tlm of .xml-bestandsformaat).
- Geselecteerde materialen exporteren.
- Geselecteerde materialen verwijderen.

Bestandsbeheer van het materiaal Wood Laser Wood, Alder lacquered | 5mm (0.20'') Creat Select material type Creater Control Top Creater Control To

In het bovenste deel van de koptekst kunnen gebruikers de volgende acties uitvoeren op het huidig geopende materiaal:

- De naam bewerken.
- Het materiaaltype selecteren of toewijzen (hout, aluminium, enz.).
- Opslaan als nieuw of opslaan.
- Toevoegen aan uw favorieten.

Ga naar <u>"Scherm Voorbereiden"</u> door op [Voorbereiden] te klikken.

In het onderste deel van de koptekst kunnen gebruikers tags toevoegen of verwijderen en opmerkingen toevoegen aan het materiaal.

Effecten

		Effect	Prezeste	Layers.								Adventised
=	12	Turre Engrave speed	Engrave		Posse 100		taved 90	36	Source CO2	0 ⁰¹ 333		✓ Advanced
=	5	ture Engrave quality	Engrave		100		50+++1 60		30000 CO2	500		✓ Advanced
=	15	turne Cut speed	Cut		100		5jaad 1.2		Seurce CO2	5000	Hz	🗸 Advanced
=	8	nume Cut Quality	Cut		Presser 100	*	Speed 1.1		tourse CO2	Parguerry 5000	Hz	✓ Advanced

In het hoofdgedeelte van de materialen kunt u de toegewezen effecten van het materiaal zien.

U kunt individuele parameters toewijzen aan elk effect.

Klik op de naam om een effect een andere naam te geven.

Van links naar rechts ziet u de naam van het effect, de bewerking en de toegewezen kleur van de laag. De kleur van deze laag wordt automatisch aangepast aan het effect in <u>"Scherm Voorbereiden"</u>.

Gebruik de knop linksonder om een nieuw effect aan het materiaal toe te wijzen. U kunt kiezen tussen een vooraf gedefinieerd effect of een ander effect toevoegen door een naam in te voeren en de bewerking te selecteren.

3.1.1 Flatbed lasers

Basisparameters

Waarde	Bewerking	Beschrijving
Bewerking	Graveren, snijden	Toont of een laag is ingesteld voor graveren of snijden.
Lagen	Graveren, snijden	Specificeert de kleur die is toegewezen aan het effect van deze laag. Een enkele laag kan meerdere kleuren hebben. Klik op [+] om een nieuwe kleur toe te wijzen. Klik op de kleur om deze opnieuw toe te wijzen of te verwijderen.



Waarde	Bewerking	Beschrijving			
Vermogen	Graveren, snijden	Percentage van het maximaal beschikbare vermogen.			
Snelheid	Graveren, snijden	Percentage van de maximaal beschikbare snelheid.			
Bron	Graveren, snijden	Geeft aan welke laserbron moet worden gebruikt. Kies tussen CO ₂ - of fiberlaser.			
DPI	Graveren	Definieert het detail voor het graveerproces (eenheid: dots per inch).			
Frequentie	Snijden	Specificeert de laserfrequentie voor het snijproces (eenheid: hertz).			

Klik op [:] om parameters van een ander effect te kopiëren of een effect te verwijderen.

Geavanceerde parameters

Als u de parameters uitvouwt door op [\checkmark] te klikken, worden de extra parameters weergegeven.

Waarde	Bewerking	Beschrijving			
Passages	Graveren, snijden	Bepaalt hoeveel keer de laser het graveer- of snijproces herhaalt.			
Correctie van het vermogen	Graveren, snijden	Past de ramp-upfunctie aan voor de delen van de be- weging waar de laser versnelt en vertraagt.			
Richting	Graveren	Kies of het graveren boven of onder begint. Door on- deraan te beginnen, moet u achteraf minder schoon- maken. Een enkele laag kan meerdere kleuren hebben.			
Graveermodus	Graveren	Standaard: Graveert afwisselend van links naar rechts en van rechts naar links. Eén richting: Graveert alleen van links naar rechts, wat meer tijd kost.			
Hoge kwaliteit	Graveren	Uit: De laser beweegt alleen de kortst vereiste afstand per lijn. Aan: De laser beweegt altijd over het grootste gebied van de hele lay-out. Dit kan de graveerkwaliteit op hoge snelheid verbeteren.			
Reliëf	Graveren	 Reliëfmodus aan/uit Past het vermogen aan op basis van grafische tinten: Wit = geen stroom Lichte gebieden = laag vermogen Donkere gebieden = hoog vermogen Zwart = maximaal vermogen Dit is ideaal voor het maken van 3D-effecten met een 64-bits afbeelding in grijswaarden. 			

Koptekst en menu

Waarde	Bewerking	Beschrijving			
Uitgebreid overschrijden	Graveren	Verbetert de nauwkeurigheid door de ingevoerde leng- te in millimeter toe te voegen als overschrijding. Op de- ze manier graveert de laser alleen op volle snelheid.			
Z-offset	Graveren, snijden	 Past de laserfocus aan voor elke laag: 0: Houdt de tafel op zijn plaats Negatief: Verplaatst de tafel omhoog, waardoor er dieper in het materiaal wordt gefocust Positief: Verplaatst de tafel naar beneden, waar- 			
Procesgas	Graveren, snijden	door er boven het materiaal wordt gefocust Schakel air assist of extern gas in of uit tijdens het gra- veren of snijden. Dit kan de resultaten verbeteren.			
Dithering	Graveren	Kies een halftone-patroon voor graveren in grijswaar- den op basis van het ontwerp en het gewenste effect.			
Verborgen la- gen graveren	Graveren	Normaal graveert de laser alleen zichtbare kleuren. Ac- tiveer deze optie als u een hele laag wilt graveren voor- dat u naar de volgende laag gaat.			
Bewerking splitsen	Graveren	Geen: Bewerkt alle ontwerpen samen. Door ontwerp: Bewerkt ontwerpen één voor één in de volgorde waarin ze zijn gerangschikt.			
Koppelingen	Snijden	 Wisselt koppelingen en uitsnijdingen af (zoals een stippellijn). Dit kan bijvoorbeeld worden gebruikt als de uitgesneden elementen in het materiaal moeten blijven om er later te worden uitgebroken. Lengte van de koppeling: stel de afstand in waarvoor de uitsnijding wordt onderbroken. Lengte van de opening: stel de afstand in waarop de laser snijdt. 			
		Vermogenscorrectie: stel in hoeveel vermogen wordt gebruikt op de secties van de koppelingen.			
Padplanning	Snijden	Standaard: Standaardmodus Nauwkeurigheid: Focust op precisie, maar het snijden duurt langer Doorvoer: Geef voorrang aan snelheid boven precisie			

3.1.2 Galvolasers

Basisparameters

Waarde	Bewerking	Beschrijving
Bewerking	Graveren, markeren	Toont of een laag is ingesteld om te graveren of marke- ren.

Waarde	Bewerking	Beschrijving
Lagen	Graveren, markeren	Specificeert de kleur die is toegewezen aan het effect van deze laag. Een enkele laag kan meerdere kleuren hebben. Klik op [+] om een nieuwe kleur toe te wijzen. Klik op de kleur om deze opnieuw toe te wijzen of te verwijderen.
Vermogen	Graveren, markeren	Percentage van het maximaal beschikbare vermogen.
Snelheid	Graveren, markeren	Aangegeven in millimeter per seconde of inch per se- conde.
Frequentie	Graveren, markeren	Specificeert de frequentie van de laser (eenheid: hertz).

Klik op [:] om parameters van een ander effect te kopiëren of een effect te verwijderen.

Geavanceerde parameters

Als u de parameters uitvouwt door op $[\checkmark]$ te klikken, worden de extra parameters weergegeven.

Waarde	Bewerking	Beschrijving			
Bron	Graveren, markeren	Standaardwaarde: Fiber			
DPI	Graveren	Toont de resolutie die wordt gebruikt voor het grave- ren. Deze waarde wordt gedefinieerd door DPI of dots per inch.			
Bitmaplijn per pixel	Graveren	Stelt in hoeveel lijnen er per inch worden gegraveerd. Hogere waarden geven meer detail, maar duren langer.			
Dithering	Graveren	Kies een halftone-patroon voor graveren in grijswaar- den op basis van het ontwerp en het gewenste effect.			
Verborgen la- gen graveren	Graveren	Normaal graveert de laser alleen zichtbare kleuren. Ac- tiveer deze optie als u een hele laag wilt graveren voor- dat u naar de volgende laag gaat.			
Bewerking splitsen	Graveren	Geen: Bewerkt alle ontwerpen samen. Door ontwerp: Bewerkt ontwerpen één voor één in de volgorde waarin ze zijn gerangschikt.			
Passages	Graveren, markeren	Bepaalt hoeveel keer de laser het graveer- of markeer- proces herhaalt.			
Lijnafstand	Markeren	Stelt de afstand tussen markeerlijnen in. Kortere afstan- den verhogen de markeertijd.			
Z-offset	Graveren, markeren	 Past de laserfocus aan voor elke laag: 0: Houdt de tafel op zijn plaats Negatief: Focust dieper in het materiaal Positief: Focust boven het materiaal 			

Waarde	Bewerking	Beschrijving			
Contour gebrui- ken	Markeren	Voegt een contour (buitenlijn) toe rond de voltooide markering.			
Hoge kwaliteit	Graveren	Uit: De laser beweegt alleen de kortst vereiste afstand per lijn. Aan: De laser beweegt altijd over het grootste gebied van de hele lay-out. Dit kan de graveerkwaliteit op ho snelheid verbeteren.			
Automatische snelheid	Graveren	De graveersnelheid wordt automatisch bepaald op ba- sis van de instellingen voor vermogen, frequentie en DPI. De snelheidswaarde staat vast (grijs weergegeven) en kan niet handmatig worden aangepast. In plaats daarvan wordt deze op de achtergrond berekend om optimale prestaties te garanderen op basis van de ge- kozen parameters.			
Verwerkings- hoek	Graveren, markeren	Standaard begint het graveren van boven naar bene- den. Met de verwerkingshoek kunt u de graveerrichting roteren.			
Verwerkings- modus	Graveren	Bidirectioneel: Graveert afwisselend van links naar rechts en van rechts naar links. Eén richting: Graveert alleen van links naar rechts, wat meer tijd kost.			
Kruisarcering	Markeren	Vult de contouren met een rotatie van 90° na elke pas- sage.			

Parameters voor reliëf/diepgraveren zijn toegankelijk wanneer het keuzevakje is geselecteerd:

Waarde	Bewerking	Beschrijving				
Bewerkingsmo- dus voor reliëf	Graveren	Maakt een reliëf van een dieptekaart - verschillende re- liëfmodi kunnen worden geselecteerd.				
Min. vermogen reliëf	Graveren	In het vermogen van de reliëfmodus worden grijswaar- den aangepast aan verschillende vermogensniveaus, bijv. 0% tot 100%. Elke grijswaarde van een pixel wordt bewerkt met een ander vermogen. Minimumvermogen stelt de onder- grens van de verdeling van het vermogen in, bijv. als de- ze is ingesteld op 5%, worden de grijswaarden verdeeld tussen 5% en 100%.				
Rotatie per pas- sage	Graveren	Stelt in hoeveel het ontwerp roteert na elke graveerpas- sage.				
Z-offset toena- me	Graveren	Specificeert de instelling om de laser opnieuw te focus- sen.				
Focus elke n passages	Graveren	Bepaalt na hoeveel passages opnieuw moet worden gefocust.				

Alleen van toepassing als wiebelen nodig is voor contourmarkering.

Waarde	Bewerking	Beschrijving
Wobbling breedte	Markeren	Geeft de breedte aan die wordt gebruikt om rond het pad van de lijn te 'wiebelen'.
Wobbling-in- tensiteit	Markeren	Geeft de offset op het raakpunt van twee 'wiebelingen' langs een rechte lijn.

Laservertragingen zijn alleen toegankelijk als 'Laserstandaard overschrijven' is geselecteerd.

Waarde	Bewerking	Beschrijving			
Vertraging laser aan	Graveren	Met deze functie bepaalt u hoelang de laser moet wachten voordat deze wordt ingeschakeld, hoewel de scannerkop het markeerproces al heeft gestart. Dit wordt gebruikt om verbrandingseffect te voorko- men door de spiegel op snelheid te brengen of om ma- teriaal 'op te warmen' - omdat sommige materialen tijd nodig hebben om op de laser te reageren.			
Vertraging laser uit	Graveren	Deze functie is de tijd dat de laser ingeschakeld blijft nadat de scanner stopt met bewegen. Het garandeer dat de uiteinden van lijnen of vormen schoon en voll dig zijn door een kleine vertraging in de beweging va de scanner te compenseren.			
Vertraging in- springen	Graveren	Deze functie is de tijd die wordt toegevoegd wanneer de scanner de laserstraal snel beweegt (verspringt) tus- sen twee punten zonder te markeren. Zo kunnen de Galvo-spiegels zich stabiliseren nadat ze naar de nieu- we positie zijn verplaatst, zodat ze niet overschrijden of verkeerd uitgelijnd zijn wanneer het markeren wordt hervat. Dit zorgt ervoor dat de volgende markering op de juiste positie begint.			
Vertraging mar- keren	Graveren	'Vertraging markeren' is de korte pauze voordat het markeren begint of verdergaat bij een nieuw segment van een ontwerp. U kunt een geschikte waarde voor de markeervertraging kiezen om ervoor te zorgen dat de spiegels op hun doelpositie zijn aangekomen voordat het markeerproces begint.			

3.2 Profielen (admin)

Beschrijving

Met profielen kunt u vooraf profielen definiëren voor specifieke lasermachines en materialen. Hiermee kunt u de workflow stroomlijnen en zo min mogelijk tijd besteden aan aanpassingen.

Met profielen kunnen gebruikers de meeste instellingen die tijdens het proces worden geselecteerd vooraf instellen, waardoor ze deze niet meer hoeven in te stellen, maar meer kunnen automatiseren.

Lijst met profielen

Profiles List	:
Q Search	
↓ New profile	

In de lijst met profielen aan de linkerkant kunt u bestaande profielen bewerken of verwijderen en nieuwe maken.

Klik op een profiel om dit te openen op het hoofdscherm.

Gebruik het zoekveld om een profiel te zoeken aan de hand van de naam of een van de toegewezen tags.

Gebruik het selectievakje rechts van de profielen om een of meerdere profielen te selecteren.

Gebruik het selectievakje rechts naast de zoekbalk om alle profielen te selecteren.

Klik op [:] om meer bestandsopties weer te geven:

- Nieuw profiel toevoegen, een leeg profiel openen.
- Materialen importeren uit een bestand (.tlp-bestandsformaat).
- Geselecteerde profielen exporteren.
- Geselecteerde profielen verwijderen.

Bestandsbeheer van	New profile	Created:	Save	쳸 Save as new	MANAGE >
net pronet	new tag × wood × New tag				

In het bovenste deel van de koptekst kunt u de volgende acties uitvoeren op het huidig geopende profiel:

- De naam bewerken.
- Opslaan als nieuw of opslaan.
- Toevoegen aan uw favorieten.

Ga naar <u>"Scherm Beheren"</u> door op [Beheren] te klikken.

In het onderste deel van de koptekst kunt u tags aan een profiel toevoegen of verwijderen.

Profielinstellingen	Waarde	Beschrijving
	Laser	Definieer de lasermachine waarop het profiel van toepassing is.
	Materiaal	Definieer het materiaal waarop het profiel van toepassing is.

Opties voor schaal en transformatie

Waarde	Beschrijving
Rondgraveren	Stel de rondgraveerfunctie in op ingeschakeld of uitgeschakeld.
Diameter	Stel de diameter in voor het rondgraveerproces.

trotec | setting new standards

Waarde	Beschrijving
Rotatie	Bepaal de rotatie van het ontwerp.
Schaal	Bepaal de schaal van het ontwerp. Stel dezelfde waarden in om de verhoudingen niet scheef te trekken.

Positie-opties

Waarde	Beschrijving
Type positie	Selecteer om de import te positioneren op de startpositie of in een raster van begrensde vakken.
Startpositie	Stel de startpositie van de laserkop in.



AANWIJZING

Negatieve waarden zijn mogelijk maar kunnen leiden tot het afsnijden van het ontwerp.

Bewerkingsstappen

Waarde	Beschrijving
Ontwerp op- slaan	Hiermee slaat u een profielworkflow op als een ontwerp.
Als taak op- slaan	Hiermee slaat u een profielworkflow op als een taak.
In wachtrij plaatsen	Hiermee stuurt u het bestand naar de wachtrij in de workflow.

Ankerinstellingen

Waarde	Beschrijving
Ankerpunt	Definieer het ankerpunt van de laser.

Opties voor voorbe-
werken

Waarde	Beschrijving	
Binnengeome- trie eerst	Bepaal om eerst de binnengeometrie te snijden om uitlijnfouten te voorkomen (zie <u>"Taak"</u>).	
Type detectie van overlap- pende snijlij- nen	 Bepaal welke overlappende snijlijnen worden gedetecteerd (zie <u>"Taak"</u>). Uit Alleen lijnen Volledig 	
Actie op meer- dere ontwer- pen importeren	 Bepaal welke delen van een bestand met meerdere pagina's u wilt importeren. Elke keer vragen Importeren in afzonderlijke taken Importeren in een enkele taak 	

Koptekst en menu

Waarde	Beschrijving
Soort Visi- on-compensa- tie	Stel de Vision-compensatie van de Print & Cut-camera in (zie <u>"Print &</u> <u>Cut"</u>).
	Positie en rotatie
	Volledig lineair
	• Niet-lineair

Absolute Z-positie

Waarde	Beschrijving
Absolute Z-po-	Stel de absolute koppositie in waar de laser naartoe beweegt aan
sitie	het begin van de taak.



AANWIJZING

Zorg dat er voldoende ruimte is om te voorkomen dat de tafel of het materiaal tegen de laserkop botst.

Instellingen ontwerpraster

Stel de profielinstellingen in voor <u>"Rastertool"</u>.

Waarde	Beschrijving
Ontwerpraster	Definieer het aantal rijen en kolommen van het raster.
Horizontale tussenruimte	Horizontale ruimte tussen elk ontwerp in het raster. Negatieve waarden zijn mogelijk.
Verticale tus- senruimte	Verticale ruimte tussen elk ontwerp in het raster. Negatieve waarden zijn mogelijk.
Offset even rij	Elke tweede rij wordt verschoven met deze waarde. Hierdoor kunnen sommige vormen (bijvoorbeeld cirkels) strakker worden gesneden.
Vast raster	Maakt een vast raster waarop de ontwerpen worden geplaatst. Selecteer de horizontale en verticale celgrootte en kies de uitlijning van het ontwerp in de cel.



AANWIJZING

Als het ontwerp groter is dan de celgrootte van een vast raster, is er overlapping.

Stempelinstellingen

Stel de profielinstellingen in voor "Stempelmodus".

Waarde	Beschrijving
Stempelinstel- lingen	Schakelt de stempelmodus in of uit.

Waarde	Beschrijving
Automatisch ty- pe snijlijn	Maakt de contour die de stempel snijdt. Alle andere delen van de stempel worden gegraveerd. Opties: Geen: geen snijlijn naar buiten toegevoegd Rechthoekig Rond Geop- timaliseerd: maakt een geoptimaliseerde contour met betrekking tot de minimale afstanden tot de stempel.
Minimale af- stand vanaf de snijlijn	Bepaalt de minimale afstand tussen het stempellichaam en de snij- lijn.
Spiegel	Stel in of de stempel gespiegeld moet worden. Aan: De stempel wordt gespiegeld, afdrukken worden niet gespie- geld. Uit: De stempel wordt niet gespiegeld, afdrukken worden gespie- geld.
Flank	Stel de hoek van de stempelflank in.PlatGemiddeldSteil
Koppelingen	Schakel koppelingen tussen stempelletters in of uit.

Verzegelingsinstellingen

Stel de profielinstellingen in voor de <u>"Verzegelingsmodus"</u>.

Waarde Beschrijving Selecteer een beschikbare sjabloon of maak een aangepaste sja-Zegelvorm bloon als buitenste snijlijn van het zegel. Opties: Cirkelvormig zegel: 15/8 inch • Cirkelvormig zegel: 41 mm . Cirkelvormig zegel: 51 mm • Rechthoekig zegel: 51 mm x mm . Door gebruiker gedefinieerde grootte • Bepaalt waar de uitlijningsinkeping voor het inlegwerk wordt ge-Inkepingpositie plaatst. Dikte Voer de dikte van het gebruikte papier in. Pixels per mm Stel de resolutie in tot waarop de geïmporteerde afbeelding wordt verkleind. Vulling Is de vulling die rond het zegel wordt aangebracht.

3.3 Gegevensbronnen (admin)

Beschrijving

Hier kunt u bestanden toevoegen en bewerken die de gegevens bevatten die moeten worden gebruikt voor dynamische gegevens in het laserproces.

Lijst met	gegevens-
bronnen	

Data sources	:
Q Search	
List.csv	

In de lijst met gegevensbronnen aan de linkerkant kunt u bestaande bronnen openen of verwijderen.

Klik op een bron om deze in het hoofdscherm te openen.

Gebruik het zoekveld om een gegevensbron te zoeken met behulp van de naam.

Gebruik het selectievakje rechts van de materialen om een of meerdere gegevensbronnen te selecteren.

Gebruik het selectievakje rechts naast de zoekbalk om alle gegevensbronnen te selecteren.

Klik op [:] om meer bestandsopties weer te geven:

- Gegevensbronnen importeren vanuit een bestand (.csv-bestandsformaat).
- Geselecteerde gegevensbron exporteren.
- Geselecteerde gegevensbron verwijderen.

Beheer van gegevens-	✓ List.csv	🖾 Save	ô Save as new	± Export	
bronnen					

In de koptekst kunt u de volgende acties uitvoeren in de huidig geopende gegevensbron:

- De naam bewerken.
- Opslaan als nieuw of opslaan.
- De gegevensbron vervangen.
- De gegevensbron exporteren.

Door de gegevensbron te vervangen, kunnen gebruikers de waarden wijzigen zonder dat ze alle bindingen en toewijzingen in reeds bestaande ontwerpen of taken hoeven aan te passen.

Ga naar <u>"Scherm Voorbereiden"</u> door op [Voorbereiden] te klikken.

Gegevensbron

Number	
01	Ū
	靣
	Ū
04	靣
	Ū
	靣
	靣
	靣
	Ū
	Ē
	靣
	Ū
	靣
14	靣
	靣
	Ū
	靣
	Ū
	Ū
+ Add row	

In het hoofdgedeelte van de materialen kunt u de afzonderlijke rijen van het bestand zien.

Klik in een rij om de waarde te bewerken.

Klik op [👜] om de rij te verwijderen.

Klik op [+ Rij toevoegen] om een rij onder aan het bestand toe te voegen.

3.4 Taakgeschiedenis (admin)

Beschrijving

In de taakgeschiedenis kunnen admins taken uit het verleden bekijken, ongeacht of ze goed of mislukt waren.

De taakgeschiedenis wordt voor elke taak weergegeven:

- Naam van de taak
- Materiaal
- Datum
- Status
- Type taak
- Uitvoeringstijd
- In de wachtrij geplaatst door

Klik op het kalenderpictogram om de begin- en einddatum op een kalender te selecteren.

Klik op [Datumbereik wissen] om het toegepaste datumbereik te wissen.

Klik op [Exporteren] om het geselecteerde datumbereik in .csv-formaat te exporteren

3.5 Gebruikersbeheer (admin) Gebruikersbeheer is alleen beschikbaar voor admins. In het menu Gebruikersbeheer Beschrijving kunnen gebruikers worden gemaakt, verwijderd, privileges worden toegewezen en gebruikers op inactief worden gezet. Klik op [Toegang op afstand] om de link om het certificaat te downloaden en de link naar Ruby® weer te geven. Zoekbalk Typ in de zoekbalk om in het huidig geopende tabblad te zoeken. Rechts van de zoekbalk staan optionele filters om alleen de geselecteerde rol weer te geven. Gebruiker Admin Superadmin Materiaal Gebruikers beheren Met de schakelaar aan de rechterkant kunt u kiezen of gebruikers de taken en ontwerpen van andere gebruikers kunnen zien. Als deze optie is uitgeschakeld, ziet de gebruiker alleen de eigen ontwerpen; als deze optie is ingeschakeld, heeft de gebruiker toegang tot alle ontwerpen die op de lasermachine worden bewerkt. Klik op een kolomkop om de gebruikers volgens dit criterium te sorteren. Klik nogmaals om de volgorde te wijzigen. Een pijl die naar boven wijst geeft een stijgende volgorde aan en een pijl die naar beneden wijst geeft een dalende volgorde aan. Schakel het selectievakje in de koptekst in om alle gebruikers te selecteren. Schakel het selectievakje naast de gebruiker in om deze toe te voegen aan de selectie. Klik op [Gebruiker toevoegen] om een nieuwe gebruiker te maken. U wordt gevraagd om een e-mailadres en een gebruikersnaam in te voeren. De nieuwe gebruiker krijgt een e-mail met de inloggegevens. Bij het inloggen moet de nieuwe gebruiker een nieuw wachtwoord instellen. In de gebruikerslijst geeft de kolom Materialen aan of de gebruiker het recht heeft om de materialen in de database te wijzigen. Gebruikers zonder toegang kunnen alleen de instellingen bekijken. De actieve kolom bepaalt of de gebruiker momenteel toegang heeft tot Ruby[®]. Als de gebruiker is ingesteld op inactief, is inloggen niet mogelijk. Klik op [👜] om de gebruiker te verwijderen. Klik op [:] om meer opties weer te geven: Het wachtwoord van een gebruiker opnieuw instellen. Een privétoegangstoken aanvragen. Alle privétoegangstokens intrekken. Beheerdersrechten toewijzen of intrekken.



AANWIJZING

Als het wachtwoord van een gebruiker opnieuw is ingesteld, krijgt deze gebruiker een email met de opnieuw ingestelde inloggegevens. Bij het inloggen moet de gebruiker een nieuw wachtwoord instellen.

Gebruikers importeren en exporteren

Klik op [Exporteren] om de lijst met gebruikers in .csv-formaat te exporteren.

Klik op [Importeren] om een lijst met gebruikers in .csv-indeling te importeren. Gebruikers worden niet gedupliceerd; er worden alleen nieuwe gebruikers toegevoegd.



AANWIJZING

De .csv-lijst moet het volgende formaat hebben:

email;name;active;admin;materials

De laatste drie waarden zijn Waar/Niet waar.



AANWIJZING

Onthoud dat wijzigingen in de rechten van een gebruiker buiten Ruby® niet in Ruby® worden gewijzigd.

Gebruikers groeperen

Gebruikersgroepen zorgen voor een efficiënt beheer van gebruikers door ze te organiseren in groepen (bijvoorbeeld klassen, vestigingen, organisaties of afdelingen).

Klik op het tabblad [Groepen].

Klik op [+] en voer een tekst in om een nieuwe groep te maken.

Klik op de groep om de gebruikers te selecteren die u aan die groep wilt toevoegen. Klik op [Opslaan en sluiten] om wijzigingen op te slaan of klik op [Annuleren] om deze te negeren.

3.6 Tags (admin)

Beschrijving Tagbeheer in Ruby.

Tags kunnen worden gezocht, verwijderd of toegevoegd. Naast een tag wordt het aantal toepassingen weergegeven.

3.7 Instellingen

Beschrijving

Gebruikers beschikken over een ruim aantal instellingen om het lasersnij- of graveerproces te optimaliseren en te controleren. Gebruikers kunnen vector- en rasterbewerking verfijnen, voorkeuren definiëren en instellingen importeren. Gebruikers kunnen de instellingen van de machine wijzigen, verkleinen tot een aangepast werkgebied, de lens kiezen en andere apparaatparameters aanpassen.

Admins kunnen de beschikbare functies wijzigen, de machine kalibreren en serviceactiviteiten uitvoeren.

3.7.1 Gebruikersvoorkeuren

Algemeen

Waarde	Beschrijving
Eenheden	Kies uit imperiale eenheden of metrische eenheden.
Taal	Beschikbare talen:
	• Engels
	• Duits
	• Pools
	• Spaans
	• Frans
	• Italiaans
	• Japans
	• Nederlands
	• Portugees
	• Russisch
	• Turks
	• Tsjechisch
	Chinees (Mandarijn)
	Chinees (Traditioneel)

Importeren

Waarde	Beschrijving
Pdf-lagen importeren	Kies hoe Ruby [®] pdf-lagen bewerkt bij het importeren. De ge- bruiker kan alles importeren, een voorbeeld bekijken, de geëxporteerde of afdruklagen gebruiken en verborgen la- gen overslaan.
Pdf-importmodus	Pdf's kunnen worden geïmporteerd als een enkel ontwerp, als meerdere ontwerpen of als de eerste pagina. U kunt een limiet instellen voor het aantal pagina's dat u kunt importe- ren. Stel de limiet in op 0 om het hele bestand te importe- ren.
Nieuwe dxf-import ge-	Lost eventueel problemen op met het importeren van dxf
bruiken	naar polygonale lijnen in plaats van beziérkrommen.
Splines afvlakken in dxf-	Importeer dxf-bestanden naar polygonale lijnen in plaats
bestanden	van bézierkrommen.
Geometrieoptimalisatie	Schakel dit in of uit om de geometrie te optimaliseren bij
bij importeren	het importeren.

Waarde	Beschrijving
Actie op meerdere ont- werpen importeren	Bepaal welke delen van een bestand met meerdere pagi- na's u wilt importeren.
	Elke keer vragen
	Importeren in afzonderlijke taken
	Importeren in een enkele taak

Vision

Waarde	Beschrijving
Soort Vision-compensa- tie	Selecteer de Vision-compensatie voor <u>"Print & Cut"</u> :
	Positie en rotatie
	Volledig lineair
	• Niet-lineair
Print & Cut-kalibratie	Vermogen en snelheidspercentages voor de Print & Cut-ka- libratie.

Stempels

Waarde	Beschrijving
Stempelflank	Stel de standaardhoek van de flank in wanneer u stempels graveert in de stempelmodus. De opties zijn vlak, gemid- deld en steil. Deze instelling wordt automatisch toegepast bij het openen van de stempelmodus.
Stempelkoppelingen	Schakel de standaardinstelling in of uit om de elementen te koppelen in de stempelmodus. Deze instelling wordt automatisch toegepast bij het openen van de stempelmodus.

Bewerking

Waarde	Beschrijving
Type detectie van over- lappende snijlijnen	Stel deze optie in om overlappende snijlijnen niet te detec- teren, alleen rechte lijnen te detecteren of volledig te detec- teren.
Binnengeometrie eerst	Schakel dit in of uit om eerst de binnengeometrie te bewer- ken.
Geometrieoptimalisatie tijdens het voorbewer- ken	Schakel dit in of uit om de geometrie te optimaliseren bij het voorbewerken.
Vector rangschikken	Selecteer of vectoren automatisch worden gerangschikt op de minst lege bewegingen om de snijvolgorde te optimali- seren en de snijtijd te minimaliseren.

Standaardgedrag canvas

Waarde	Beschrijving
Standaardformaat ont-	Stel het standaardformaat in voor het canvas wanneer u
werp	een nieuw ontwerp maakt.

Koptekst en menu

Waarde	Beschrijving
Automatisch scrollen ac- tief	Schakel automatisch scrollen van het canvas in of uit.
Tafelcamera actief	Schakel de tafelcamera standaard in of uit.

3.7.2 Apparaat

Overzicht

Wijzig de instellingen van de actieve lasermachine.

Sla alle wijzigingen op voordat u afsluit.

Instellingen van het gebruikersapparaat

Waarde	Beschrijving
Nul-offset	Pas de oorsprong van coördinaten aan door X- en Y-offsets in te voe- ren of door de huidige positie van de laserkop te nemen.
Aangepast werkgebied	Definieer een aangepast werkgebied dat kleiner is dan het huidige werkgebied van het apparaat. Hierdoor verandert het werkgebied in "Scherm Voorbereiden".
Startpositie	Stel de positie in waar de laserkop naar terugkeert na het uitvoeren van een taak.
Tijd vóór de uit- voering van de afzuiging	Stel de tijd in waarna de laser wacht met snijden/graveren om er ze- ker van te zijn dat de afzuiging de piekstroom heeft bereikt.
Tijd na de uit- voering van de afzuiging	Stel de tijd in dat de afzuiging werkt na het voltooien van de taak om achtergebleven gassen of stof te verwijderen.
Afzuiging tij- dens het be- werken contro- leren	Selecteer of de afzuiging wordt gecontroleerd tijdens het laserpro- ces. Als het afzuigsysteem een fout verstuurt, onderbreekt Ruby® de taak om de afzuiging te controleren. Standaard luchtdebiet afzuiging: Stel het standaard luchtdebiet in van de AtmosPure-afzuiging. Wacht tot het luchtdebiet is bereikt: Selecteer deze optie als het luchtdebiet moet worden bereikt voordat een taak wordt gestart. Afwijking gewenst luchtdebiet toestaan: toegestane afwijking tussen het gewenste en het werkelijke luchtdebiet van de afzuiging.
Air assist	Selecteer dit als de air assist actief is tijdens een lege beweging. Stel een drempel in voor lege bewegingen. Deze optie is handig om het materiaal niet te verplaatsen met de lucht voordat u de lasertaak start.
Lens	Selecteer de geplaatste lens.
Testpuls	Stel het vermogen voor de testpuls in.
Optimalisaties	Selecteer dit om geavanceerde curveoptimalisatie in te schakelen. Dit kan de snijkwaliteit verbeteren, maar vereist wel een aanpassing van de vermogenscorrectie.

Waarde	Beschrijving
Vision Print & Cut	Schakel de Print & Cut-camera in.
Helderheids- correctie	Corrigeer de helderheid van de camera door deze waarde aan te passen. Hierdoor kan de camera de pasmarkeringen beter detecte- ren.
Alleen donke- re pasmarkerin- gen	De Print & Cut-camera kan lichte referentiepunten op een donkere achtergrond en donkere referentiepunten op een lichte achtergrond lezen. Deze optie stelt de camera in om alleen donkere markeringen te lezen.
Zoekveldtype	Selecteer in welk zoekveld de Print & Cut-camera de pasmarkeringen zoekt. Niet gebruikt Rechthoek Vierkant Ellips Cirkel
Zoekveldgroot- te	Pas de grootte van het zoekveld aan.
Offset	Stel offsetwaarden in voor X, Y en Z voor de juiste uitlijning van de Print & Cut-camera.

Fabriekskalibratie

Geeft de waarden van de fabriekskalibratie weer. Dit deel kan niet worden bewerkt.

3.7.3 Functies (admin)

Overzicht

Schakel extra of experimentele instellingen in of uit.

Functie-instellingen	Waarde	Beschrijving
	Geschatte werktijd bere- kenen voor het element in de wachtrij	Als deze optie wordt ingeschakeld, wordt de geschatte werktijd voor een taak automatisch berekend zodra de taak aan de wachtrij wordt toegevoegd.
	Bijwerken toe- staan van aan- raakscherm	Als deze optie wordt ingeschakeld, kan Ruby® worden bijgewerkt via het aanraakscherm op de machine.
	Innestelen	Voegt de tool <u>"Vormen innestelen"</u> toe aan de werkbalk in <u>"Scherm</u> <u>Ontwerp"</u> .
	Aangepaste let- tertypes	Voegt het tabblad <u>"Lettertypes "</u> toe in <u>"Scherm Beheren"</u> .
	Gegevensbron- nen	Voegt het tabblad <u>"Gegevensbronnen"</u> toe in <u>"Scherm Beheren"</u> . Voegt de tool <u>"Dynamische gegevens"</u> toe in <u>"Scherm Ontwerp"</u> .

3.7.4 Kalibratie (admin)

Beschrijving Kalibreer de Vision Design & Position-camera door de stappen hieronder of in de wizard te volgen.

Vision Design & Position-wizard

Stappen van de voorbereiding:

- De lens voor kalibratie moet in de instellingen worden ingesteld.
- Zet de afzuiging aan als die nog niet is ingeschakeld.
- Plaats de kalibratiemat, lijn uit met de X- en Y-aslinialen, 0-markering in de linkerbovenhoek.
- De kalibratiemat moet volledig vlak liggen.

Stel de lens in die wordt gekalibreerd.

Stappen van de kalibratie:

- Focus op de kalibratiemat.
- Verplaats de laserkop naar positie 0/0, alle punten moeten zichtbaar zijn voor de camera.
- Sluit/open het bovenste deksel.
- Druk op [Kalibratie] en wacht tot het werkgebied wordt weergegeven.

Herhaal het kalibratieproces voor het geopende deksel.

U kunt een kalibratiemat downloaden via de koppelingen onderaan.

3.7.5 Firmware (admin)

Overzicht Werk de firmware bij door de stappen in de wizard voor schermupdate te

3.7.6 Service (admin)

Overzicht Op het scherm van de machine kunnen beheerders instellingen beheren met betrekking tot toegang op afstand, de servicemodus en u vindt een koppeling naar het scherm met de apparaatstatus. De meeste van deze instellingen zijn alleen nuttig voor Trotectechnici.

Apparaat ontkoppe- Ontkoppelt de huidige machine van Ruby[®].

Servicemodus starten Voor de service die wordt uitgevoerd door Trotec-technici.

Service op afstand Voor de service die wordt uitgevoerd door Trotec-technici. starten

len

Service op afstand stoppen

Voor de service die wordt uitgevoerd door Trotec-technici.

Smart dashboard

Het Smart dashboard is een visuele weergave van de apparaatstatus van de huidig aangesloten machine.

Er zijn drie schermen:

	Status	Dit geeft de volgende informatie weer:
		Status van de vergrendelingssensoren
		 Groen, gesloten slot: gesloten vergrendelingscircuit
		 Rood, open slot: geopend vergrendelingscircuit
		Beweeg met de muis over het vergrendelingssymbool om de sensor weer te geven.
		Laserkoppositie
		• FPU-temperatuur
		Huidige stroomsnelheid van de afzuiging
		Percentage werkuren van het filter
	Tracering	Plot verschillende gegevens die door de machine worden geleverd. Se- lecteer eerst een proeffrequentie en voeg dan een of meerdere inputs toe in het vervolgkeuzemenu. Klik op [Starten] om het plotten te starten. De geplotte gegevens kunnen worden geëxporteerd naar een .csv-be- stand via de knop.
	Berichten	Hier worden berichten van de machine weergeven. De ernst kan worden geselecteerd via het vervolgkeuzemenu aan de rechterkant.
Een back-up maken van alle gegevens	Maakt een ba of om regelm	ick-up van alle gegevens op de machine om het hele systeem over te zetten atige back-ups te maken.
Alle gegevens herstel- len	Herstelt alle §	gegevens van een machine door een back-upbestand te importeren.
Database opschonen	Verwijdert de	database: ontwerpen, taken, materialen, gebruikers en andere gegevens.

Om te bevestigen, voert u de weergegeven code in nadat u op [Database opschonen] hebt geklikt.

AANWIJZING

Het opschonen van de database kan niet ongedaan worden gemaakt!

Vermogensoptie

Klik op [Openen] en vervolgens op [Herstarten] of [Afsluiten] om de FPU van de lasermachine opnieuw te starten of af te sluiten.

3.7.7 Netwerk (admin)

Beschrijving	Geef de netwerkinstellingen voor de lasermachine weer en bewerk ze.
3.7.8 Informatie	
Beschrijving	Bekijk de informatie over huidige processen, versies, branches en statussen. Dit scherm is zeer handig bij het oplossen van problemen.

3.8 Scherm opnemen

In Ruby[®] kunt u gemakkelijk het scherm opnemen vanuit de app.

- 1. Klik op [Scherm opnemen] om de schermopname te starten.
- 2. Kies ervoor om het huidige scherm te delen met Ruby[®].

- 3. Klik op [Opname stoppen] om de opname te stoppen.
- Zodra de opname is gestopt, verschijnt de downloadknop. Klik op [Opname downloaden] om de schermopname in een .webm-bestand te downloaden.

4 SCHERM BEHEREN

Overzicht

Het scherm Beheren is de bestandsbeheerder van Ruby®. Met dit scherm kunnen gebruikers verschillende ontwerpen, taken en verschillende gegevens importeren of exporteren. De gegevens zijn doorzoekbaar en kunnen worden getagd.

Bestandstypen

Ruby[®] is geschikt voor meerdere bestandsformaten. De twee belangrijkste formaten voor het ontwerpproces zijn vector- en rastergrafische formaten:

Vectorfor- Vectorafbeeldingen zijn digitale afbeeldingen die bestaan uit wiskundige maten formules die punten, lijnen, krommen en vormen definiëren. Deze afbeeldingen zijn niet afhankelijk van de resolutie, waardoor ze oneindig schaalbaar zijn zonder kwaliteitsverlies. Ze worden gekenmerkt door kleine bestanden, eenvoudige manipulatie van individuele elementen en de mogelijkheid om scherpe, zuivere afbeeldingen te produceren op elke schaal. Vectorafbeeldingen zijn ideaal voor logo's, illustraties en ontwerpen die vaak moeten worden bijgewerkt in grootte, omdat ze scherpe randen en vloeiende lijnen behouden, ongeacht hun afmetingen.

Rasteraf-Rasterafbeeldingen daarentegen bestaan uit een raster van pixels die elkbeeldingenkleurinformatie bevatten. Deze afbeeldingen zijn afhankelijk van de resolutie, wat betekent dat ze een vast aantal pixels hebben en dat ze pixelvormig of wazig kunnen worden als ze worden vergroot tot buiten hun oorspronkelijke grootte. Rasterafbeeldingen blinken uit in het weergeven van complexe, gedetailleerde afbeeldingen met een breed scala aan kleuren en subtiele kleurverlopen, waardoor ze perfect zijn voor foto's en realistische digitale schilderijen. Hoewel rasterafbeeldingen veel details en realisme bieden, zijn ze minder flexibel dan vectorafbeeldingen als het gaat om het schalen en bewerken van individuele elementen.

Ondersteunde be-	Vectorindelingen		Rasterindelingen		Trotec-indelingen		Andere indelingen	
standsformaten	• .SV{	g	•	.png	•	.tsf	•	.zip
	• .ai		•	.jpg	•	.tld	•	.pdf
	• .cd	r	•	.jpeg	•	.tlj	•	.otf
	• .dx	ſ	•	.bmp			•	.ttf

.CSV

Sneltoetsen

Toets	Bewerking
<;>	Hulp tonen/verbergen
<g> + <? ></g>	Geavanceerde hulp tonen/verbergen

4.1 Zoekbalk

otec		88	12 (D)	闻		© (\$ ⇒ Q	00 S4-7HOT - 2" CO2
Q Search		User	+ Tag				
Designs	Jobs Data sources	Fonts Ma		+ 143	Lasers	Profiles	
	Name	Created +			国 S4-7HOT		00
1985	Walldeco Elephant.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 =	No job is running		
00	Wallsticker Butterfly.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 =			
3. See	Lunchbox Bikers daily bread outside	09/10/2024, 16:54	U300	다 쓰			
10	Type Plate Anodized Aluminium	09/10/2024, 16:54	U300	다 #			
75	Tea Candle Holder.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 쓰			
trotoc	Trotec Logo.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 쓰			
(23)	Steel Mug Inside Annealing	09/10/2024, 16:54	U300	다 #			
-	Promotional Card.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	ų ۳			
	Rotary Steel Mug Annealing	09/10/2024, 16:54	U300	다 쓰			
ALE	Rocking Chair.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 쓰			
5	Bakery Sign.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 #			
	Photo Engraving Girl.jpg	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 #			
20	Photo Engraving Couple.jpg	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 *			
/	Lunchbox Bikers daily bread inside	09/10/2024, 16:54	U300	ወ 🛎			
10	Grayscale Matrix.png	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 쓰			
2 2	Light Amplification Research Institute	09/10/2024, 16:54	U300	ር ድ			
*	Four Seasons Slate	09/10/2024, 16:54	U300				

Zoekbalk

De zoekbalk bevindt zich boven de tabbladen met de bestanden. Typ hierin om in het huidige geopende tabblad te zoeken.

Rechts van de zoekbalk staan optionele filters:

Gebruiker	Hiermee kunt u filteren op de maker van het bestand, als de optie om be-
	standen te delen onder gebruikers is ingeschakeld (Zie <u>"Gebruikersbeheer"</u>
	(admin)). Selecteer een gebruiker uit het vervolgkeuzemenu.
Tag	Klik hier om te filteren op tags. Tags kunnen worden toegevoegd in het
	scherm Ontwerp aan het momenteel geopende ontwerp en in het scherm
	Voorbereiden aan de momenteel geopende taak.

4.2 Bestandsverkenner

Q Search		User	≠ Tag				
Designs	Jobs Data sources line P	onts ^{linta}		+ ല	Lasers	Profiles	
	Name	Created +			国 S4-7HOT		00
1986	Walldeco Elephant.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 쓰	No job is running		
2-3	Wallsticker Butterfly.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	ប្ន			
3. Ser	Lunchbox Bikers daily bread outside	09/10/2024, 16:54	U300	다 쓰			
100	Type Plate Anodized Aluminium	09/10/2024, 16:54	U300	다 쓰			
777	Tea Candle Holder.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 쓰			
trotec	Trotec Logo.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 쓰			
198	Steel Mug Inside Annealing	09/10/2024, 16:54	U300	다 쓰			
-	Promotional Card.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 &			
***	Rotary Steel Mug Annealing	09/10/2024, 16:54	U300	다 *			
419	Rocking Chair.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 쓰			
5	Bakery Sign.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	ប្ន			
	Photo Engraving Girl.jpg	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 ※			
60	Photo Engraving Couple.jpg	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 *			
/	Lunchbox Bikers daily bread inside	09/10/2024, 16:54	U300	다 쓰			
	Grayscale Matrix.png	09/10/2024, 16:54	(no tags)	ប្ន			
: 3	Light Amplification Research Institute	09/10/2024, 16:54	U300	다 쓰			
*	Four Seasons Slate	09/10/2024 16-54	11300				

Tabs

In het midden zijn twee tabbladen voor de verschillende bestandstypen die in het proces worden gebruikt:

- Ontwerpen
- Taken

Er zijn ook twee extra tabbladen, als deze zijn geactiveerd in "Functies (admin)":

- Gegevensbronnen
- Lettertypes

Ontwerpen Een ontwerp kan gaan van een vectorbestand of een afbeelding tot tekst of een gegevensveld met variabele gegevens. Een ontwerp bestaat meestal uit verschillende lagen, maar minstens uit één laag.

TakenEen taak is een enkel ontwerp of meerdere ontwerpen die op het werkgebied worden
geplaatst en specifieke laserfuncties die aan elke laag worden toegevoegd.

- GegevensbronnenHier kunnen bestanden worden geïmporteerd om te gebruiken als dynamische
gegevens in latere stappen. Dit is een zeer handige functie voor de implementatie van
variaties van tekst, QR-codes, EAN-13, GS1-128 en datamatrixcodes op het product.
- **Lettertypes** Importeer lettertypes die kunnen worden gebruikt in het scherm Ontwerp.

Sorteren en selecte- ren	Klik op een kolomkop om de bestanden volgens dit criterium te sorteren.
	Klik nogmaals om de volgorde te wijzigen. Een pijl die naar boven wijst geeft een stijgende volgorde aan en een pijl die naar beneden wijst geeft een dalende volgorde aan.
	Schakel het selectievakje in de koptekst in om alle ontwerpen te selecteren.
	Schakel het selectievakje naast het bestand in om dit toe te voegen aan de selectie.
	Gebruikers kunnen alleen bestanden verwijderen waarvan ze de eigenaar zijn.
	Admins kunnen bestanden van alle gebruikers verwijderen.
Bestandsbeheer	De volgende acties zijn beschikbaar voor de geselecteerde bestanden:
	Nieuw ontwerp maken
	Bestand importeren
	Bestand exporteren
	Bestand verwijderen
	Eigen gebruiker
4.3 Informatie

Search		User	≠ Tag				
Designs	Jobs Data sources Mas Fonts Ma			+ 143	Lasers	Profiles	1
	Name	Created +			ED S4-7HOT		00
1986	Walldeco Elephant.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 ㅎ	No job is running		
23	Wallsticker Butterfly.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 ㅎ			
jet.	Lunchbox Bikers daily bread outside	09/10/2024, 16:54	U300	다 ㅎ			
20	Type Plate Anodized Aluminium	09/10/2024, 16:54	U300	다 ㅎ			
75	Tea Candle Holder.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 ㅎ			
trotec	Trotec Logo.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 ㅎ			
100	Steel Mug Inside Annealing	09/10/2024, 16:54	U300	다 ㅎ			
-	Promotional Card.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	다 ㅎ			
9 9	Rotary Steel Mug Annealing	09/10/2024, 16:54	U300	ወ ዳ			
49	Rocking Chair.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	ወ ዳ			
83	Bakery Sign.pdf	09/10/2024, 16:54	(no tags)	ር ድ 			
	Photo Engraving Girl.jpg	09/10/2024, 16:54	(no tags)	ር ድ			
60	Photo Engraving Couple.jpg	09/10/2024, 16:54	(no tags)	요 ㅎ			
/	Lunchbox Bikers daily bread inside	09/10/2024, 16:54	U300	ጥ ዶ			
	Grayscale Matrix.png	09/10/2024, 16:54	(no tags)	ጥ ደ			
23	Light Amplification Research Institute	09/10/2024, 16:54	U300	u			

Lasers

Toont de lasermachine en de taak- en verbindingsstatus. Klik op de lasermachine om naar <u>"Scherm Maken"</u> te gaan.

œ	Status: verbonden
Ō	Status: in afwachting
?	Status: onbekend

Profiel

Geeft de profielen weer. Klik op het profiel om naar <u>"Profielen"</u> (admin) te gaan.

Een profiel kan worden gekoppeld aan een map, zodat automatisch alle bestanden in de map met de profielinstellingen worden bewerkt.

Klik op [👜] om het profiel te verwijderen.



5 SCHERM ONTWERP

Overzicht



Het scherm Ontwerp is de creatieve hub van Ruby[®]. Gebruik dit om uw ideeën om te zetten in een uitvoerbare lasertaak.

Het ontwerp kan in meerdere lagen worden gemaakt. Aan elk van de lagen wordt een set laserparameters toegewezen. Het is cruciaal om lagen die gesneden en gegraveerd moeten worden gescheiden te houden, want het is niet mogelijk om beide aan één laag toe te wijzen.

Wanneer het ontwerp klaar is, klikt u op [Taak maken] om verder te gaan.

Sneltoetsen

Toets	Bewerking
<;>	Hulp tonen/verbergen
<g> + <? ></g>	Geavanceerde hulp tonen/verbergen
<ctrl>+<s></s></ctrl>	Opslaan
<ctrl>+<0></ctrl>	Importeren
<a t> + <z></z></a t>	Uitlijnen
<ctrl> + <c></c></ctrl>	Ontwerp kopiëren
<ctrl> + <v></v></ctrl>	Ontwerp plakken
<ctrl> + <z></z></ctrl>	Ongedaan maken
<ctrl>+<y></y></ctrl>	Opnieuw
<ctrl>+<9></ctrl>	Alles selecteren
<ctrl>+<g></g></ctrl>	Groep geselecteerd
<ctrl> + <shift> + <g></g></shift></ctrl>	Geselecteerde groep ongedaan maken
<z> + <s></s></z>	Selectie zoomen
<z> + <l></l></z>	Zoom resetten
<f></f>	Op object inzoomen
	Object verwijderen
<esc></esc>	Object deselecteren
< < >	Naar links verplaatsen
<->>	Naar rechts verplaatsen
<\>>	Naar beneden verplaatsen
<	Naar boven verplaatsen
<shift> + <←></shift>	Links draaien
<shift> + <→></shift>	Rechts draaien



Toets	Bewerking
<shift> + <↓></shift>	Schaal naar beneden
<shift> + <∱></shift>	Schaal naar boven
<6>	Bewerken
<c></c>	Bijsnijden
<home></home>	Laag naar bovenkant
<end></end>	Laag naar onderkant
<pagina omlaag=""></pagina>	Laag naar beneden
<pagina omhoog=""></pagina>	Laag naar boven

5.1 Lijst van ontwerpen



Lijst van ontwerpen

Links ziet u een lijst met alle ontwerpen.

Gebruik de zoekbalk om namen of tags te zoeken.

Klik op een ontwerp om het te openen.





5.2 Ontwerpeigenschappen

Bestandsinformatie

Design name	W		н	
New design	210	mm	297	mm
New TAG \times	New Tag 2			

Bewerk de informatie van het huidige geopende ontwerp.

Typ in het tekstveld om de naam van het ontwerp te wijzigen.

Om de afmetingen van het werkgebied in te stellen, stelt u de waarden voor de breedte (B) en de hoogte (H) van het ontwerp in.

Voeg tags toe door in het veld te klikken:

- Selecteer een bestaande tag uit het menu.
- Typ in het veld en druk op Enter om te bevestigen, om een nieuwe tag te maken.
- Tags worden automatisch toegevoegd voor zegels of stempels.

Objecteigenschappen

Bewerk de parameters van het huidige geselecteerde object.



Ankerpunt instellen

Het ankerpunt is het referentiepunt voor de positie van het object.

trotec | setting new standards

х	x-positie van het ankerpunt Verplaats dit door een waarde in te voeren.
у	y-positie van het ankerpunt Verplaats dit door een waarde in te voeren.
\leftrightarrow	Breedte Pas dit aan door een waarde in te voeren.
1	Hoogte Pas dit aan door een waarde in te voeren.
ß	Verhoudingen vergrendelen: aan Schaal de breedte en de hoogte volgens de huidige verhoudingen.
6	Verhoudingen vergrendelen: uit Schaal de breedte en de hoogte onafhankelijk van elkaar, waardoor het ob- ject scheeftrekt.
	Objectmanipulatie:
$\mathbf{\hat{v}}$	Roteer het object rond het ankerpunt. Draai het door een waarde in te voeren.
	Object horizontaal spiegelen
	Object verticaal kantelen
	Voor vectorobjecten:
	Lijnbreedte
	Opvullen
U	Regel opvullen: even-odd Bepaalt om een gebied op te vullen door het aantal padkruisingen te tellen, waarbij gebieden met een oneven aantal worden opgevuld.
۷	Regel opvullen: non-zero Berekent een windingsgetal op basis van de padrichting en vult gebieden die niet nul zijn.
	Voor rasterobjecten:
0	Kleuren inverteren

Lagen



Met lagen kunt u niet-destructieve bewerker en complexe afbeeldingen maken. Ze werken als transparante platen die op elkaar gestapeld zijn en elk verschillende elementen bevatten. De gebruikers kunnen afzonderlijke lagen manipuleren zonder andere lagen te beïnvloeden. Het type object wordt weergegeven in de laag.

In totaal zijn 16 lagen beschikbaar. Elke laag kan later worden toegewezen aan een specifieke materiaalparameter (bijvoorbeeld graveren, snijden).

Om een nieuwe laag te maken, selecteert u een ongebruikte kleur in de kleurenbalk naast de lagen.

Om de laag van een object te wijzigen, selecteert u eerst het object en vervolgens de kleur van de laag waarnaar het object verplaatst moet worden.

Houd <Shift> ingedrukt om meerdere objecten in de laag te selecteren.

\odot	Aan: Alleen zichtbare objecten weergeven Uit: Alle objecten weergeven
ŝ	Aan: Objecten op laag groeperen Uit: Volgorde van objecten tonen
\mathbf{V}	Lagen filteren, lagen tonen of verbergen Filter resetten
	Filter resetten
\diamond	Alle lagen inklappen
\boldsymbol{i}	Alle lagen uitvouwen
	Laag inklappen
\checkmark	Laag uitvouwen
Ū	Object verwijderen Verwijder meerdere objecten door ze te selecteren en op <delete> te drukken op het toetsenbord.</delete>



Scherm Ontwerp

Klik en sleep om de volgorde van objecten in lagen te wijzigen.

Groepen

Met groepen kunt u objecten efficiënt beheren.

Lagen en objecten kunnen worden gegroepeerd met de sneltoets <Ctrl> + <g> of door te klikken met de rechtermuisknop op meerdere geselecteerde objecten.

Groepen kunnen in elkaar worden gepast.

Verplaats objecten van groep naar groep door ze te slepen en neer te zetten.

5.3 Canvas



Overzicht	Op het canvas wordt het ontwerp met alle objecten weergegeven.
Het canvas verplaat- sen	Om het canvas te verplaatsen, klikt u met de rechtermuisknop en sleept u dit naar een lege plek.
	Zoom in en uit met het <muiswiel>. Met de tools <u>"Zoom"</u> kunt u ook in- en uitzoomen.</muiswiel>
Het canvas aanpas- sen	Om de grootte van het canvas aan te passen, voert u waarden in voor de breedte en hoogte van het ontwerp in <u>"Bestandsinformatie"</u> .
	Het canvas kan worden aangepast aan de grootte van het ontwerp met de tool <u>"Canvas</u> <u>aan ontwerp aanpassen"</u> in de werkbalk.

5.4 Werkbalk



5.4.1 Bestandsbewerkingen

04830	★/05□0·回評A	50	留* 的	2 3	Q 100% Q (Q	@ @ @ @ @ @ ! * =: • =: •
記が田心口	to O to					

Bestandsbewerkingen

	Nieuw ontwerp openen
-↓]	Importeer een ontwerp uit een bestand (voor de bestandstypen, zie <u>"Onder-</u> <u>steunde bestandsformaten"</u>).
0	Ontwerp opslaan Dit is mogelijk niet beschikbaar als de gebruiker een gedeeld ontwerp wijzigt. Opslaan als nieuw, vervolgens opslaan.
b	Ontwerp opslaan als nieuw
Ţ	Ontwerp exporteren als .svg-bestand

5.4.2 Selectietool

Selectietool



Met de selectietool kunt u objecten op het canvas schalen, scheeftrekken en verplaatsen.

Selecteer het object zelf of gebruik de symbolen die naast de vorm verschijnen wanneer een object is geselecteerd.

U kunt het geselecteerde object verplaatsen met de <pijltjestoetsen> op het toetsenbord. Om een object te roteren, houdt u <Shift> ingedrukt terwijl u op de <pijltjestoetsen> links/rechts drukt. Om de grootte van een object aan te passen, houdt u <Shift> ingedrukt terwijl u op de <pijltjestoetsen> omhoog/omlaag drukt. De stappen voor het verplaatsen kunt u aanpassen in <u>"Instellingen canvas"</u>.

Druk op <Ctrl> + <g> of klik met de rechtermuisknop op het object om meerdere objecten te <u>"groeperen</u>".

	Object verplaat- sen	Klik en versleep het object zelf of het object ernaast. Houd <shift> ingedrukt om de beweging in één richting vast te zetten.</shift>
Č t	Punt of rand verplaatsen	Klik en versleep het midden van de rand om het object in die richting scheef te trekken. Klik en versleep de hoek om het object in die richting te schalen. Klik en versleep de punt om het te verplaatsen. Houd <shift> ingedrukt om vanuit het midden te schalen. Houd <control> ingedrukt om proportioneel schalen uit te schakelen bij het slepen van een hoek.</control></shift>
$\mathbf{\hat{v}}$	Object roteren	Klik en versleep de punt om het te verplaatsen. Houd <shift> ingedrukt om in stappen van 15° te roteren.</shift>

	Voor vectorobjecten:					
	Knooppunten bewerken	Open het dialoogvenster voor het bewerken van knooppun- ten (als ze niet gegroepeerd zijn).				
aộ ₽,c	Tekst toevoe- gen	Voeg tekst toe langs de huidig geselecteerde vorm.				
0-0 0 0	Paden groepe- ren	Dit koppelt geselecteerde paden aan een complex object, zodat ze samen als één bewegen.				
	Paden groepe- ren ongedaan maken	Hiermee ontkoppelt u geselecteerde gegroepeerde paden om hun paden te tonen.				

	Voor rasterobjec	ten:
Щ	Tooncurve aan- passen	Open het dialoogvenster van de tooncurve
ቲ	Bijsnijden	Open het dialoogvenster om bij te snijden
	Afbeelding tra- ceren	Open het dialoogvenster voor het traceren van afbeeldingen

Voor dynamische gegevensobjecten:



Zet gegevens om in een barcode (wanneer dynamische gegevens is geselecteerd)

Bewerken



Gebruik de tool 'Knooppunten bewerken' om knooppunten te verplaatsen, toe te voegen of te verwijderen voor precieze aanpassingen. De widget voor het bewerken van knooppunten wordt automatisch geopend na het tekenen of bij het selecteren van een vectorobject.

Voor het uitlijnen, schakelt u dit eerst in de werkbalk in.

Om een knooppunt te selecteren, klikt u er met de linkermuisknop op.

Om een knooppunt te verwijderen, klikt u er met de rechtermuisknop op.

Gebruik [Vorige] en [Volgende] om door de knooppunten van het vectorobject te bladeren.



	Uitlijnen
Hoek tonen	Vorige:
	• Toon de afstand tot het vorige knooppunt.
	 Toon de hoek bij het vorige knooppunt.
	luidee
	Huidige
	Toon de hoek bij het huidige geselecteerde knooppunt.
	Volgende
	• Toon de afstand tot het volgende knooppunt.
	Toon de hoek bij het volgende knooppunt.
	Voor krommen zijn de getoonde afstanden en hoeken tussen de knooppunten niet tangentieel.
Hoek uitlijnen naar	Met deze functie kunnen gebruikers een nauwkeurig pad maken door elk segment te bewerken.
Uitlijnwaarden	 Selecteer dit om het segment uit te lijnen ten opzichte van het vorige of volgende segment.
	 Selecteer hoe u de hoek definieert waarnaar het segment uit- lijnt:
	 x-as: toont een extra x-as bij het vorige/volgende knoop- punt. De hoek wordt gemeten tussen de x-as en het huidige segment.
	 y-as: toont een extra y-as bij het vorige/volgende knoop- punt. De hoek wordt gemeten tussen de y-as en het huidige segment.
	 De hoek wordt gemeten tussen het vorige/volgende seg- ment en het huidige segment.
	3. Stel de hoek en/of lengte van het gewenste segment in.
	 Sleep het momenteel geselecteerde knooppunt in de buurt van de gekozen waarden.
	 Het knooppunt lijnt uit naar de geselecteerde waarden of veel- vouden daarvan.
	Opties

	Opties
Gesloten pad	Verbindt de begin- en eindknooppunten met een rechte lijn.
Aangrenzende controlepunten vergrendelen	Koppelt controlepunten van krommen zodat de krommen tangenti- eel zijn in de knooppunten.
Zichtbaarheid wisselen	Verberg of toon controlepunten van krommen of start-/eindknoop- punten.
Begin en einde tonen	Toon de begin- en eindpunten in verschillende kleuren voor een be- tere zichtbaarheid.

	Bewerken	
х У	Stel de waarden in voor de x- en y-coördinaten van het geselecteer- de knooppunt.	
ConverterenConverteert het geselecteerde knooppunt naar een pad.naar krommeConverteert het geselecteerde pad naar een knooppunt.Converterennaar knoop-punt		
Pad splitsen	Snijdt het pad in twee bij het huidige geselecteerde knooppunt.	
Knooppunt toevoegen	Voeg een knooppunt toe in het midden van het segment vóór het huidige geselecteerde knooppunt.	
Knooppunt ver- wijderen	Verwijder het huidige geselecteerde knooppunt.	
Afronden	Rond de geselecteerde hoek af op de ingestelde straal. Stel de straal in door een waarde in te voeren of verhoog of verlaag de straal door op [-] of [+] te klikken. Afronden werkt alleen als er rechte lijnen voor en na het knooppunt zijn.	
Alles afronden	Rond alle hoeken van de geselecteerde vorm af volgens de ingestel- de straal.	
Х	Verwijder de afronding van alle hoeken.	

Tekst langs vorm

Geef tekst in het pop-upvenster in of selecteer een gegevensbron voor <u>"Dynamische gegevens"</u> en pas dit vervolgens toe.

Bewerk de parameters indien nodig.

Het lettertype, de grootte en andere parameters kunnen worden aangepast zoals bij "gewone tekst".

Klik op [Pad verwijderen] om het tekstobject te transformeren in een gewoon (lineair) tekstobject.

Klik op [Pad bewerken] om het onderliggende pad te bewerken.

	В	Vet
	I Cursief	
·	AV	Kerning (ruimte tussen tekens)
·	fi	Ligatuur (combineert tekens indien mogelijk)
·	tì	Draai tekst langs de vorm

¢ _¢	Ge
	•

eavanceerde typografie

- Tekenafstand
- Regelafstand
- Woordafstand
- Breedte
- Gewicht

Lettergrootte

Lettertype

_	
Tooncurve	aanpassen

De tooncurve vertegenwoordigt het tonaal bereik van de afbeelding. Manipuleer dit door in bepaalde gebieden te slepen om de helderheid en het contrast van uw afbeelding in dat specifieke tonale gebied te wijzigen. Met de tooncurve kan de gebruiker selectief schaduwen, middentonen en highlights versterken.

U kunt zoveel punten aan de tooncurve toevoegen als u wilt. Klik op een lege plek op de curve om een punt toe te voegen en versleep dit om de tooncurve te verplaatsen. Klik op een punt om het te verwijderen.

Links ziet u de afbeelding ervoor en rechts de afbeelding erna.

Teken een S-vormige curve om het contrast te verhogen. Verhoog het contrast door een S-vormige curve te tekenen. Als het contrast te hoog wordt, gaan de details verloren.



Teken een omgekeerde S-vormige curve om het contrast te verlagen. Als het contrast te laag wordt, wordt het beeld of de scène vlak en is het moeilijk om elementen of details te onderscheiden.



Pas aanpassingen toe wanneer u klaar bent.

Bijsnijden



Om een afbeelding bij te snijden, klikt en sleept u de randen of hoeken van het frame voor het bijsnijden naar de gewenste grootte.

Pas dan het bijsnijden toe.



Bijsnijden resetten (alleen zichtbaar na het bijsnijden).

Afbeelding traceren

Hiermee worden de contouren van een rasterafbeelding omgezet in een vectorafbeelding. Dit is het meest geschikt voor afbeeldingen met een hoog contrast en duidelijke scheiding tussen aangrenzende objecten.

Selecteer de afbeelding door erop te klikken en klik vervolgens op het pictogram.

Stel de volgende parameters in en klik op [Traceren] om een voorbeeld van de contour te bekijken.

Klik op [Toepassen] om de vectorafbeelding te maken.

	Definitie	Voorl	beeld
Alleen buite- nomtrek			
Genegeerd clusterformaat	Gebruik dit om ruis veroor- zaakt door klei- ne elementen te verminderen.	laag	hoog
Drempel voor zwart en wit	Pas aan wat de functie leest als wit en zwart.	laag	hoog

Scherm Ontwerp

	Definitie	Voorl	peeld
Niveau afvlak- ken	Pas aan wat de functie leest als hoek en curve.	laag	hoog

Regel opvullen	Beschrijving
Geen	Geen opvulling, de vorm is transparant.
Even-odd	Een punt wordt opgevuld als een straal een oneven aantal randen doorkruist om het punt te bereiken. Wisselt het opvullen af, zoals een schaakbord.
Non-zero	Een punt wordt opgevuld als het totaal aantal randkruisingen (tel- richting is rechtsom of linksom) niet nul is. Telt de wikkelrichting en is dus flexibeler voor complexe vormen.

5.4.3 Objecten

Vormen

Objecten

Om een vorm te tekenen, selecteert u de gewenste vorm. Klik en sleep vervolgens om de vorm aan te passen.

0	Ellips tekenen
5	Pad tekenen
	Rechthoek tekenen
0	Polygon tekenen Klik op [▼] om de parameters van de polygon (veelhoek) te bewerken.
	• Aantal hoekpunten: Selecteer het aantal zijden/hoeken van de veelhoek
	• Schaal inzetten: Selecteer hoeveel het midden van elke zijde naar het midden toe wordt getrokken. Stel 0 in voor geen inzet en 1 voor een voll dige inzet in het midden van de veelhoek. Dit kan worden gebruikt om e ke veelhoek te transformeren in een stervorm.



Kleur	Functie
Zwart	Normaal padknooppunt
Oranje	Controlepunten van krommen
Groen	Begin van pad
Rood	Einde van pad

0

AANWIJZING

De oranje controlepunten van krommen bepalen het gewicht van de raaklijn. Hoe verder de punten uit elkaar liggen, hoe nauwer de krommen op dat knooppunt passen.

Tekst toevoegen

Selecteer de parameters. Klik vervolgens op het canvas waar de tekst moet komen.

Typ de tekst in het pop-upvenster en pas toe. De tekst kan uit één of meerdere regels bestaan.

Bewerk de parameters indien nodig.

В	Ι	₽¥	fi	00	Bahnschrift Light		20.0
Chara	ecter	spacin	g	0			0.0
Lines	spacin	ng		-			0.0
Word	spac	ing		-			0.0
Width	1						100.0
Weigh	ht		C	1			300.0
						Reset v	ariables

Β	Vet
Ι	Cursief
AV	Kerning (ruimte tussen tekens)
fi	Ligatuur (combineert tekens indien mogelijk)
E	Tekst links uitlijnen
≡	Tekst centreren
≡	Tekst rechts uitlijnen
	Tekst goed uitlijnen
¢,	Geavanceerde typografie
-	Tekenafstand
	• Regelafstand
	• Woordafstand
	• Breedte
	• Gewicht
	Lettertype
	Lettergrootte

5.4.4 Ongedaan maken en opnieuw





Scherm Ontwerp

Acties Subscript Laatste actie ongedaan maken C Laatste actie herstellen

5.4.5 Canvas aan ontwerp aanpassen

- 1 山田道口 ▼ / 0 / □ C * 証料 A | 5 / 20 | Q 100% Q 液 | ● 0 ● 0 ● 2 函 # 本* 末* | 副が無意中 | 街 0 5

De canvasgrootte aanpassen aan het ontwerp Canvas aan ontwerp aanpassen Klik op [▼] om de marge die rond het ontwerp wordt aangehouden aan te passen wanneer het canvas wordt aangepast.

5.4.6 Dynamische gegevens

Dynamische gegevens toevoegen



Dynamische gegevens toevoegen

Om dynamische gegevens toe te voegen, selecteert u de gegevensbron (.csv-bestand) en de kolom van het bestand.

Bewerk vervolgens de tekst (zie <u>"Tekst toevoegen"</u>).

Optioneel kunnen de dynamische gegevens worden omgezet in een barcode (zie <u>"Objecten"</u>) door op het <u>"pictogram"</u>te klikken en het codetype te selecteren.

5.4.7 Stempelmodus

Een stempel genereren



Genereer een stempel van het ontwerp.

Met deze functie kan de gebruiker een stempel van het ontwerp maken, waardoor alle vectorelementen van het canvas als geheel worden omgekeerd.

Ruby[®] maakt een nieuw ontwerp dat specifiek gemarkeerd is als stempel. Het stempelontwerp wordt weergegeven zoals de stempel eruit zou zien op papier, maar gespiegeld en omgekeerd in het verdere proces.



De volgende opties zijn beschikbaar:

Waarde	Beschrijving			
Automatisch ty- pe snijlijn	Maakt de contour die de stempel snijdt. Alle andere delen van de stempel worden gegraveerd. Opties:			
	Geen: geen snijlijn naar buiten toegevoegd			
	Rechthoekig			
	• Rond			
	• Geoptimaliseerd: maakt een geoptimaliseerde contour met be- trekking tot de minimale afstanden tot de stempel.			
Minimale af- stand vanaf de snijlijn	Bepaalt de minimale afstand tussen het stempellichaam en de snij- lijn.			
Spiegel	Stel in of de stempel gespiegeld moet worden. Aan: De stempel wordt gespiegeld, afdrukken worden niet gespie- geld. Uit: De stempel wordt niet gespiegeld, afdrukken worden gespie- geld.			

5.4.8 Verzegelingsmodus

```
□山回図中 ▼/05□0*回詳A | りぐ | 沼*院 | 2<mark>0</mark> Q ∞∞Q Q | @ @ @ @ @ @ @ # ≃*末*
副学業査中 | あつた
```

Een zegel genereren



Genereer een zegel van het ontwerp.

Met deze functie kan de gebruiker inlegwerk voor zegelpersen maken vanaf het ontwerp. Het genereert het bovenste en onderste inlegwerk en zet de lijnen voldoende naar binnen of buiten, zodat de verzegeling in het gedefinieerde papier kan worden gedrukt zonder het te scheuren.

Ruby[®] maakt een nieuw ontwerp dat specifiek gemarkeerd is als zegel. Het ontwerp bevat het bovenste en onderste inlegwerk voor zegelpersen.

De volgende opties zijn beschikbaar:



Scherm Ontwerp

Waarde	Beschrijving			
Zegelvorm	Selecteer een beschikbare sjabloon of maak een aangepaste sja- bloon als buitenste snijlijn van het zegel. Opties:			
	Cirkelvormig zegel: 1 5/8 inch			
	Cirkelvormig zegel: 41 mm			
	Cirkelvormig zegel: 51 mm			
	Rechthoekig zegel: 51 mm x mm			
	Door gebruiker gedefinieerde grootte			
Inkepingpositie	Bepaalt waar de uitlijningsinkeping voor het inlegwerk wordt geplaatst.			
Dikte	Voer de dikte van het gebruikte papier in.			
Pixels per mm	Stel de resolutie in tot waarop de geïmporteerde afbeelding wordt verkleind.			
Vulling	Is de vulling die rond het zegel wordt aangebracht.			

5.4.9 Zoom

□山回辺中 ▼/○S□○・四群A | つぐ 沼・鹿 | 2 ④ <mark>● 100% ● @ @ @ @ @ @ @ @ # ≃* 本*</mark> 副学業専事 13 ● 14

Canvas zoomen	Θ	Uitzoomen
	Ð,	Inzoomen



5.4.10 Tools

□山岡岡中 ▼/05□0•世群Α | 5♂ | 洪•郡 | 20 | 9,00% 9,66 | ●●●●●◎函 | = =+ =+ 記が単意い あつた



Objecten combineren, wijzigen en snijden



Samenvoegen

Combineer twee of meer objecten tot één met de tool Samenvoegen, ongeacht of de objecten elkaar overlappen.

Als de objecten elkaar overlappen, verdwijnen de kruisende lijnen en gevulde objecten worden contouren. Als de objecten elkaar niet overlappen, wordt een groep gemaakt die zich gedraagt als een enkel object.

Om deze tool te gebruiken, tekent u twee ontwerpen, selecteert u deze en klikt u op het pictogram [Samenvoegen] om een ononderbroken contour te maken.



Intersect

Gebruik de tool Intersect (snijden) om vormen te maken van overlappende gebieden.

Selecteer het bronobject en druk op <C>. De contour verandert in een stippellijn. Selecteer vervolgens het object waarmee u wilt snijden. Door op het pictogram [Snijden] te klikken wordt een nieuw object gemaakt op basis van de overlappende gebieden.

U kunt het bronobject verwijderen als dat nodig is.



Verschil

Met de tool Verschil verwijdert u de gebieden die door het bronobject worden overlapt en snijdt u die delen weg om een nieuwe vorm te maken. Om deze tool te gebruiken selecteert u het bronobject, drukt u op <C> om bij te knippen met het object dat u wilt knippen en klikt u vervolgens op [Verschil].

Indien nodig kunt u het doelobject verwijderen.



Uitsluiting

De tool Uitsluiten werkt op dezelfde manier als de tool Samenvoegen, maar behoudt de kruisende lijnen. Het verwijdert de overlappende gebieden, maar behoudt de lijnen waar de objecten elkaar snijden. Selecteer het eerste object, druk op <C> en selecteer vervolgens het twee-

de object. Als u op het pictogram [Uitsluiting] klikt, maakt u een enkel object zonder de snijlijn te verwijderen.

Achtergrond verwijderen

Hiermee kunt u de achtergrond van een rasterafbeelding verwijderen. Het werkt het beste wanneer de voorgrond en de achtergrond in hoog contrast tot elkaar staan. Optioneel kan de "tooncurve worden aangepast" voor een beter resultaat.

Selecteer de afbeelding door erop te klikken en klik vervolgens op het pictogram.



Achtergrond verwijderen

Vormen innestelen

Hierdoor worden de vectorvormen automatisch ingenesteld op een plaatsbesparende manier.

Selecteer de afbeelding door erop te klikken en klik vervolgens op het pictogram.



Vormen innestelen

Beziers flattening tolerance	0.10	
Shapes spacing	1.00	
Attempts number	2	
terations number	3	
Rotation step		4.00
Use holes		
		Nest shape

Waarde	Beschrijving
Afvlakkingstole-	Definieer hoe complexe krommen mogen worden afgevlakt. Stel een
rantie Bézier	waarde in tussen 0,01 en 0,99.
Tussenruimte	Definieer hoeveel ruimte er is tussen de vormen wanneer ze ingenes-
van vormen	teld zijn.
Aantal pogin-	Bepaalt hoe vaak Ruby® de vormen probeert in te nestelen. Dit kan
gen	de berekentijd verlengen.
Aantal iteraties	Dit bepaalt hoeveel iteraties Ruby® uitvoert. Dit kan de berekentijd verlengen.
Rotatiestap	Definieer hoeveel de vormen mogen roteren wanneer ze ingenesteld zijn.
Gaten gebrui-	Definieer of delen van het ontwerp in de gaten van andere vormen
ken	geplaatst mogen worden.

Verkleinen/vergroten

Hiermee wordt de ingestelde afstand van een pad naar buiten of binnen verplaatst.

Klik op [▼] om de afstand te definiëren.

	Vergroten
•	Verkleinen

5.4.11 Uitlijning en distributie

04530	×/0500・回評A	50	8· 6	20	Q 100% Q 10	@ @ @ @ 2	8 1 2 1 2 1
i	包 4						

Align	Distribute
12 4 2	30 80 80 B
H to b	

Uitlijningstool

Uitlijning	Beschrijving
Links	Objecten worden zodanig uitgelijnd dat ze dezelfde linkerrand de- len, waardoor een rechte verticale lijn aan de linkerkant ontstaat.
Horizontaal midden	Objecten worden uitgelijnd langs hun horizontale middelpunten, waardoor een evenwichtige verticale lijn door hun middelpunten ontstaat.

Uitlijning	Beschrijving
Rechts	Objecten worden zodanig uitgelijnd dat ze dezelfde rechterrand hebben en een rechte verticale lijn vormen aan de rechterkant.
Bovenkant	Objecten worden zodanig uitgelijnd dat ze dezelfde bovenste rand hebben, waardoor er een rechte horizontale lijn langs de bovenkant ontstaat.
Verticaal mid- den	Objecten worden uitgelijnd langs hun verticale middelpunten, waar- door een evenwichtige horizontale lijn door hun middelpunten ont- staat.
Onderkant	Objecten worden zodanig uitgelijnd dat ze dezelfde onderste rand hebben, waardoor ze een rechte horizontale lijn langs de onderkant vormen.

Distributietools

Distributie	Beschrijving
Links	Plaats objecten gelijkmatig op basis van hun linkerranden.
Horizontaal midden	Plaats objecten gelijkmatig op basis van hun horizontale middelpun- ten.
Rechts	Plaats objecten gelijkmatig op basis van hun rechterranden.
Horizontale af- stand vanaf het midden	Plaats objecten horizontaal gelijkmatig van rand tot rand, zodat er gelijkmatige ruimte tussen de objecten ontstaat.
Bovenkant	Plaats objecten gelijkmatig op basis van hun bovenste randen.
Verticaal mid- den	Plaats objecten gelijkmatig op basis van hun verticale middelpun- ten.
Onderkant	Plaats objecten gelijkmatig op basis van hun onderste randen.
Verticale af- stand vanaf het midden	Plaats objecten verticaal gelijkmatig van rand tot rand, zodat er ge- lijkmatige ruimte tussen de objecten ontstaat.

5.4.12 Instellingen canvas





Lijn objecten automatisch uit op:

- Hoekpunten of hoeken van objecten •
- Randen van vormen .
- Middelpunten van objecten •
- Rasterlijnen

L [™]	Schaling contour: aan/uit Schaal automatisch de breedte van de contour in verhouding tot de aanpas- sing van de grootte van het object.
#	Tafelrooster: aan/uit Als u de Vision Design & Position-camera gebruikt, kunt u deze optie het beste uitschakelen.
ب ل	Canvas scrollen: aan/uit Scrol automatisch over het canvas bij het slepen en verplaatsen van objecten.
::0	Inkepinginstellingen Stel de stapgrootte in wanneer u objecten verplaatst met de <pijltjestoetsen> of schaalt:</pijltjestoetsen>
	• Schaalfactor (%)
	• Rotatiestap (°)
	• Stapgrootte (mm)

5.4.13 Vision Design & Position

□中国領凸 ★へつく口○・酒誌	4 50	出• 图	20	Q 100% Q 10	 2 🕅 🖬 🕮 📼 🐨
品が無意思 図のな					

Vision Design & Posi- tion	Maak of bewerk uw lay-out live in Ruby en positioneer het direct op uw werkstuk.		
Camera-instellingen	† •]	Vision Design & Position-tafelcamera aan/uit	
	Ń	Update de Vision Design & Position-camera Update de camera handmatig De camera wordt automatisch geüpdatet	
		Deksel gesloten: bij elke tafelbewegingDeksel open: elke 2 seconden	
	ţ	Verplaats het camerabeeld Hiermee kunt u het ontwerp naar het materiaal slepen	

6 SCHERM VOORBEREIDEN

Overzicht



Het scherm Voorbereiden transformeert een ontwerp in een laserbare taak. Bepaal het materiaal en welk effect u wilt bereiken met welke laag. Hiermee kunnen gebruikers het ontwerp ook repliceren en het materiaal zo efficiënt mogelijk opvullen.

Wanneer de taak is beëindigd, klikt u op:

- [Naar laser sturen] om de taak onmiddellijk te starten.
- [Wachtrij] om de taak achteraan in de wachtrij te plaatsen.

Sneltoetsen

Toets	Bewerking
<;>	Hulp tonen/verbergen
<g>+<? ></g>	Geavanceerde hulp tonen/verbergen
<ctrl> + <s></s></ctrl>	Opslaan
<ctrl> + <0></ctrl>	Importeren
<a t> + <z></z></a t>	Uitlijnen
<ctrl> + <c></c></ctrl>	Ontwerp kopiëren
<ctrl> + <v></v></ctrl>	Ontwerp plakken
<ctrl> + <z></z></ctrl>	Ongedaan maken
<ctrl>+<y></y></ctrl>	Opnieuw
<ctrl> + <a></ctrl>	Alles selecteren
<ctrl> + <alt> + <s></s></alt></ctrl>	Alle uitlijnmarkeringen selecteren
<z> + <s></s></z>	Selectie zoomen
<z> + <l></l></z>	Zoom resetten
<f></f>	Op object inzoomen
	Object verwijderen
<esc></esc>	Object deselecteren
<~>	Naar links verplaatsen
<->>	Naar rechts verplaatsen
<\>>	Naar beneden verplaatsen
< >>	Naar boven verplaatsen
<shift> + <←></shift>	Links draaien
<shift> + <→></shift>	Rechts draaien
<shift> + <↓></shift>	Schaal naar beneden

Toets	Bewerking
<shift> + <∱></shift>	Schaal naar boven
<6>	Bewerken
<g> + <g></g></g>	Raster bewerken
<c></c>	Bijsnijden
<home></home>	Laag naar bovenkant
<end></end>	Laag naar onderkant
<pagina omlaag=""></pagina>	Laag naar beneden
<pagina omhoog=""></pagina>	Laag naar boven
<f8></f8>	Uitlijnmarkering toevoegen
<shift> + <f8></f8></shift>	Uitlijnmarkering wissen

6.1 Lijst van taken



Lijst van ontwerpen

Klik op [Ontwerpen] om de lijst met ontwerpen uit te vouwen. Gebruik de zoekbalk om namen of tags te zoeken.

Sleep een ontwerp om het op het werkgebied te plaatsen.

Lijst van taken



Links ziet u een lijst met alle taken.

Gebruik de zoekbalk om namen of tags te zoeken.

Klik op een taak om deze te openen.

Als de taak in de wachtrij is geplaatst of de tijd van de taak eerder is berekend, wordt dit naast de taak weergegeven.

Beweeg met de muis over de taak en klik op $[\mathbf{\bar{m}}]$ om een taak te verwijderen.

Beweeg met de muis over een taak en vervolgens over [**0**] om de geschatte tijd voor elke laag weer te geven.

6.2 Taakeigenschappen





= trotec		88 😰 🏵) 二	🔟 🕻 😓 🎝 🗰 S4-7HOT - 2" CO2 🛞 Usa
Designs	D th B B B Q ⊂ ★ < O D	う (* Q 100% Q (Q ●)	2≤5° €©6 ¤∲∰¢	© ⊈ quitur - Pushtolaser
Jobs				Trotec Loga.pdf
Q. Search				New tag
trotec Logo.pdf 00:00:17	3	المحالية فيعاذ حقا فبعان		
E New design 00:00:41	trote	C		y _1 _] e
Photo Engraving Girl.jpg 00:01:44		-		₽G
Type Plate Anodized Aluminium				Material Wood Laser Wood, Alder lacqu
Trotec Logo.pdf 00:00:30				Uata source Working area 1
Rotary Steel Mug Annealing				Job parameters
Wallsticker Butterfly.pdf				
Lunchbox Bikers daily brea 00:00:14				
Walldeco Elephant.pdf				
Trotec Lago.pdf (new)				
Bo New design				
800				

6.2.1 Taak, asbesturing en primaire apparaatinstellingen

Taak





Bewerk de informatie van de huidige openstaande taak.

Typ in het tekstveld om de naam van de taak te wijzigen.

Voeg tags toe door in het veld te klikken:

- Selecteer een bestaande tag uit het menu. •
- Typ in het veld en druk op Enter om te bevestigen, om een nieuwe tag te maken. •
- Tags worden automatisch toegevoegd voor zegels of stempels. •



Deze functie rangschikt de vectoren om de snijtijd te minimaliseren.



Ankerpunt instellen Het ankerpunt is het referentiepunt voor de positie van het object.

Overlappende snijlijnen overslaan: Uit



Overlappende snijlijnen overslaan: Alleen rechte lijnen



Overlappende snijlijnen overslaan: Volledig

Geometrieoptimalisatie aan/uit

Asbesturing



Hier wordt de huidige positie van de laserkop en de tafel weergegeven.

Selecteer de optie om bewegingen absoluut of relatief te maken.

Voer de waarden in voor de bewegingen naar de overeenkomstige as.



AANWIJZING

Zorg dat er voldoende ruimte is om te voorkomen dat de tafel of het materiaal tegen de laserkop botst.

Instellingen primair apparaat



Gebruik dit tabblad om snel cruciale apparaatinstellingen te wijzigen, zonder dat u alle taken uit de wachtrij hoeft te verwijderen en naar de <u>"Apparaatinstellingen"</u> hoeft te gaan.

6.2.2 Ontwerpeigenschappen

Ontwerpeigenschap-	
pen	

X 0.000
1 1 y 0.000 mm ± 200.040 mm _

Bewerk de parameters van het huidige geselecteerde ontwerp.

	Ankerpunt instellen Het ankerpunt is het referentiepunt voor de positie van het ontwerp.
х	x-positie van het ankerpunt Verplaats dit door een waarde in te voeren.
у	y-positie van het ankerpunt Verplaats dit door een waarde in te voeren.
\leftrightarrow	Breedte Pas dit aan door een waarde in te voeren.
\$	Hoogte Pas dit aan door een waarde in te voeren.
Ð	Verhoudingen vergrendelen: aan Schaal de breedte en de hoogte volgens de huidige verhoudingen.
	Varboudingon vargrandalan: uit
Ō	Schaal de breedte en de hoogte onafhankelijk van elkaar, waardoor het object scheeftrekt.
	Schaal de breedte en de hoogte onafhankelijk van elkaar, waardoor het object scheeftrekt.
€ •	Schaal de breedte en de hoogte onafhankelijk van elkaar, waardoor het object scheeftrekt. Objectmanipulatie: Roteer het object rond het ankerpunt. Draai het door een waarde in te voeren.
€	Verhoudingen vergiendelen, uit Schaal de breedte en de hoogte onafhankelijk van elkaar, waardoor het object scheeftrekt. Objectmanipulatie: Roteer het object rond het ankerpunt. Draai het door een waarde in te voeren. Object horizontaal spiegelen
	Verhoudingen vergiendelen, uit Schaal de breedte en de hoogte onafhankelijk van elkaar, waardoor het object scheeftrekt. Objectmanipulatie: Roteer het object rond het ankerpunt. Draai het door een waarde in te voeren. Object horizontaal spiegelen Object verticaal kantelen

6.2.3 Materialen, gegevensbron, werkgebied en taakparameters

Materiaaleffecten

Nood Laser Wood, Alder lacquered 5mm (0.20")	Y
🛛 🔀 Engrave speed	•
P: 100% V: 90%	
🛛 🌄 Engrave quality	×
P: 100% V: 60%	
🛛 ү Cut speed	×
P: 100% V: 1.2%	
Cut Quality	¥
P: 100% V: 1.1%	
 Unassigned 	

Wijs de materiaaleffecten toe aan de lagen. Deze stap bepaalt welke delen van het ontwerp de laser graveert of snijdt en met welke instellingen.

Selecteer eerst het materiaal in het vervolgkeuzemenu.

Wijs vervolgens alle niet-toegewezen lagen toe aan de effecten van het materiaal.

Om een laag aan een ander effect toe te wijzen of de toewijzing ongedaan te maken, klikt u op het gekleurde vierkantje en selecteert u het nieuwe effect.

Om de materiaaldetails te openen in de <u>"Materiaaldatabase"</u>, klikt u op het effect of op [Materiaaldetails].



Gegevensbron



Dit infovak toont de bindingen van de gegevensbron.

Klik op [Bindingen bewerken] om het voorbeeldvenster te openen.



Om een nieuwe bron te selecteren, klikt u op het bestand en selecteert u een nieuwe bron in het vervolgkeuzemenu.

Om de bindingen te wijzigen, klikt u op de kolom en selecteert u een nieuwe kolom van het bestand. Bevestig door te klikken op [Gegevensbindingen bijwerken].

Rechts wordt een preview van de tekst weergegeven.

Gebruik de pijltjestoetsen [<] [>] om door de rijen van het bestand te bladeren.



Selecteer optioneel een rij om deze te bekijken in het vervolgkeuzemenu met rijen. Typ hier om naar een gegevensset te gaan.

Werkgebied



Toont alle ontwerpen die op het werkgebied zijn geplaatst.

Houd <Shift> ingedrukt om meerdere ontwerpen te selecteren.



Object verwijderen Verwijder meerdere ontwerpen door ze te selecteren en op de toets Verwijderen op het toetsenbord te drukken.



Bewerken Hiermee opent u het geselecteerde ontwerp in het <u>"Scherm Ontwerp"</u>.





Het ontwerp ligt buiten het werkgebied.

Taakparameters



Parameter	Beschrijving
Aantal taken	Stel in hoe vaak de taak wordt herhaald. Als een gegevensbron wordt geselecteerd, wordt het aantal taken automatisch verhoogd, zodat elke regel van de gege- vensbron wordt verwerkt.
Pauze na elke bewer- king	Selecteer deze optie als het materiaal na elke bewerking moet worden veranderd. Hef de selectie van deze optie op als hetzelfde materiaal meerdere keren moet worden bewerkt.
Absolute Z gebruiken	Stel de absolute koppositie in waar de laser naartoe be- weegt aan het begin van de taak.
Roterende snelheid	Verlaag de rotatiesnelheid voor meer nauwkeurigheid op zwaardere objecten.



AANWIJZING

Zorg dat er voldoende ruimte is om te voorkomen dat de tafel of het materiaal tegen de laserkop botst.



6.3 Werkgebied

= trotec	器 🕑 😥 闻	🔟 🕻 🖏 🎝 🗰 54-7HOT-2" CO2 🛞 Uwer	
Designs	202¤% ⊡Geine∰##44 <mark>4</mark> 200% \$\0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0		
obs		★ < ↓ Z @ I	
Search		Trotec Logo.pdf	
Trotec Logo.pdf 00:00:17	-		
New design 00:00:41	trotec	₩ [×] , [—] [→] , [—]]A	
Photo Engraving Girl.jpg 00:01:044		Ð & 4	
Type Plate Anodized Aluminium		Material Wood Laser Wood, Alder lacqu.	
Trotec Logo.pdf 00:00:30		Working area 1	
Rotary Steel Mug Annealing		Job parameters	
Wallsticker Butterfly.pdf			
Lunchbox Bikers daily brea 00:00:14			
Walldeco Elephant.pdf			
Trotec Logo.pdf (new)			
New design			
the second se			
800			
verzicht	Op het werkgebied wordt de lasertaak met de bijbeho	rende ontwerpen weergegeve	
at workgobied vor-	Om het werkgehied te verplaatsen, klikt u met de recht	termuisknon on een snatie er	
plaatsen	sleent u biermee		
	Zoom in en uit met het <scrolwiel>. Met de tools <u>"Zoor</u></scrolwiel>	<u>n"</u> kunt u ook in- en uitzoome	
e laserkop verplaat-			
en			
	Om nauwkeurig ontwerpen op materialen te kunnen p	oositioneren, wordt de laserko	
	weergegeven in het scherm Voorbereiden.		
	Het rooster kan naar elk punt op het werkgebied word	en gesleept. Deze actie	
	moet worden bevestigd op de lasermachine of de ope	ratormodus moet worden	
	ingeschakeld.		
	De laserkop kan worden verolaatst naar coördinaten d	oor te klikken op 🕼 en	
	rechtsonder de x- y- en z-waarden in te voeren en te b	evestigen. Deze actie moet	
	ook worden bevestigd op de lasermachine of de opera	tormodus moet worden	
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		

6.4 Werkbalk



6.4.1 Bestandsbewerkingen

□山園ॵऄ॔◘ ▼╱०□ ५८ २००%९२३ ▮ ॎकिसक्षिण के०२ १०४४९२+

Bestandsbewerkin- gen	D	Nieuwe taak openen
	[↓]	Importeer een taak vanuit een bestand (zie <u>"Ondersteunde bestandsforma-</u> <u>ten"</u> voor bestandstypen).
	6	Taak opslaan Dit is mogelijk niet beschikbaar als de gebruiker een gedeeld ontwerp wijzigt. Opslaan als nieuw, vervolgens opslaan.
	5	Taak opslaan als nieuw
	Č	De taaktijd berekenen Dit berekent van de taaktijd en geeft een preview naast de geopende taak.
		Exporteer een preview van de taak als een png-bestand.

6.4.2 Selectietool

□山園園Ğ◘ 🔽/〇□ ५♂ ९∞∞९२३ 📭 ‱∰Фः□ 酋⊘⊘ १०४७९+

Selectietool



Met de selectietool kunt u ontwerpen op het werkgebied schalen, scheeftrekken en verplaatsen.

Selecteer het ontwerp zelf of gebruik de symbolen die naast het ontwerp verschijnen wanneer een ontwerp is geselecteerd.

U kunt het geselecteerde ontwerp verplaatsen met de <pijltjestoetsen> op het toetsenbord. Om een ontwerp te roteren, houdt u <Shift> ingedrukt terwijl u op de <pijltjestoetsen> links/rechts drukt. Om de grootte van een object aan te passen, houdt u <Shift> ingedrukt terwijl u op de <pijltjestoetsen> omhoog/omlaag drukt. De stappen voor het verplaatsen kunt u aanpassen in de <u>"Instellingen werkgebied"</u>.

	Ontwerp ver- plaatsen	Klik en versleep het ontwerp zelf of het ontwerp ernaast. Houd <shift> ingedrukt om de beweging in één richting vast te zetten.</shift>
Î K	Punt of rand verplaatsen	Klik en versleep het midden van de rand om het ontwerp in die richting scheef te trekken. Klik en versleep de hoek om het ontwerp in die richting te schalen. Klik en versleep de punt om het te verplaatsen. Houd <shift> ingedrukt om vanuit het midden te schalen. Houd <control> ingedrukt om proportioneel schalen uit te schakelen bij het slepen van een hoek.</control></shift>
Ń	Ontwerp rote- ren	Klik en versleep de punt om het te verplaatsen. Houd <shift> ingedrukt om in stappen van 15° te roteren.</shift>
	Bewerken	Opent het ontwerp in het <u>"Scherm Ontwerp"</u> .
	Raster	Opent het dialoogvenster met het raster.

Alleen geselecteerde taken kunnen in een wachtrij worden geplaatst door [▼] te selecteren naast [Wachtrij] en vervolgens [Geselecteerde wachtrij] te selecteren.


Rastertool



Met deze tool kunnen gebruikers eenvoudig een raster van een ontwerp maken.

Als het ontwerp dynamische gegevens bevat, kan Ruby met deze tool de verschillende gegevenssets voor elk afzonderlijk ontwerp laseren.

Het totale aantal ontwerpen wordt bovenaan weergegeven.

Een raster kan worden gemaakt door de herhalingen voor hoogte en breedte in te voeren of door de juiste grootte te slepen en te selecteren op het witte raster in het dialoogvenster. Optioneel kan automatisch een raster worden gemaakt met de bewerkingen [Ontwerpen rangschikken volgens] of [Opvullen].

Bevestig het raster door op [Bijwerken] te klikken.

Waarde	Beschrijving	
Horizontale tussenruimte	Horizontale ruimte tussen elk ontwerp in het raster. Negatieve waarden zijn mogelijk.	
Verticale tus- senruimteVerticale ruimte tussen elk ontwerp in het raster.Negatieve waarden zijn mogelijk.		
Offset even rij Elke tweede rij wordt verschoven met deze waarde. Hierdoor sommige vormen (bijvoorbeeld cirkels) strakker worden gesn		
Ontwerpen Rangschik het ingestelde aantal ontwerpen rij per rij. rangschikken volgens rij		
Ontwerpen rangschikken volgens kolom	Rangschik het ingestelde aantal ontwerpen kolom per kolom.	
Opvullen	Vult het hele werkgebied met het raster.	
Grenzen voor het opvullen en rangschikken van ontwerpen	Stel verkleingrenzen in om ruimte te houden aan de randen wanneer u de bewerkingen 'Ontwerpen rangschikken volgens' en 'Opvullen' toepast. Klik op de rand of hoek om de maximum- en minimumwaarden weer te geven. Voer de waarden in de vakjes in.	

Waarde	Beschrijving
Positioneren ten opzichte van het midden van het ont- werp	Dit neemt het midden van het ontwerp als referentiepunt in plaats van de linkerbovenhoek bij het maken van een raster.

6.4.3 Vormen snijden

□山園辺Ѿ┇┙▼╱○□ ५८ २३००६९६ ▮ ₺७₩₩₫=□ ☎⊙⊡ १०४६७२+

Vormen

Om een vorm te tekenen, selecteert u de gewenste vorm. Klik en sleep vervolgens om de vorm aan te passen.

De getekende vorm wordt automatisch toegewezen als een snijeffect. Dit is een gemakkelijke manier om gescheiden uitsnijdingen tussen de ontwerpen aan te brengen of de randen van het restmateriaal recht te maken.

De afmetingen kunnen ook worden aangepast in <u>"Ontwerpeigenschappen"</u>.



6.4.4 Ongedaan maken en opnieuw

₽₫₿₿₲₽ ★/О□ ₅♂ ९ ∞∞९२ № ₺₩₩₽። ₺~₽ १ ∞≥७ ₽+

Acties



Laatste actie ongedaan maken

• Laatste actie herstellen

6.4.5 Zoom

□੫◙◙७◘ ◣╱О□ ५♂ Q.00%Qã № ఊ₩∯⊡ ◙⊙⊡ Іо⊔ Ка≧⊕Չ+

Werkgebied zoomen

Θ	Uitzoomen
Ð,	Inzoomen
Q	Zoom in op de selectie Selecteer een gebied om in te zoomen.

6.4.6 Uitlijning en distributie

□山園園ðᇦ ▼/〇□ ५८ ९ ∞∞९२ 🖬 晶石田草口 園⊖⊡ १.∞202+

Align	Distribute
2 2 2	10 10 10 10
14 H	****

Uitlijningstool

Uitlijning	Beschrijving	
Links	Ontwerpen worden zodanig uitgelijnd dat ze dezelfde linkerrand de- len, waardoor een rechte verticale lijn aan de linkerkant ontstaat.	
Horizontaal midden	Ontwerpen worden uitgelijnd langs hun horizontale middelpunten, waardoor een evenwichtige verticale lijn door hun middelpunten ontstaat.	
Rechts	Ontwerpen worden zodanig uitgelijnd dat ze dezelfde rechterrand hebben en een rechte verticale lijn vormen aan de rechterkant.	
Bovenkant	Ontwerpen worden zodanig uitgelijnd dat ze dezelfde bovenste rand hebben, waardoor er een rechte horizontale lijn langs de bovenkant ontstaat.	
Verticaal mid- den	Ontwerpen worden uitgelijnd langs hun verticale middelpunten, waardoor een evenwichtige horizontale lijn door hun middelpunten ontstaat.	
Onderkant	Ontwerpen worden zodanig uitgelijnd dat ze dezelfde onderste rand hebben, waardoor ze een rechte horizontale lijn langs de onderkant vormen.	

Distributietools

Distributie	Beschrijving	
Links	Plaats ontwerpen gelijkmatig op basis van hun linkerranden.	
Horizontaal midden	Plaats ontwerpen gelijkmatig op basis van hun horizontale middel- punten.	
Rechts	Plaats ontwerpen gelijkmatig op basis van hun rechterranden.	
Horizontale af- stand vanaf het midden	Plaats ontwerpen horizontaal gelijkmatig van rand tot rand, zodat er gelijkmatige ruimte tussen de ontwerpen ontstaat.	
Bovenkant Plaats ontwerpen gelijkmatig op basis van hun bovenste rande		

Scherm Voorbereiden

Distributie	Beschrijving	
Verticaal mid- den	Plaats ontwerpen gelijkmatig op basis van hun verticale middelpun- ten.	
Onderkant	Plaats ontwerpen gelijkmatig op basis van hun onderste randen.	
Verticale af- stand vanaf het midden	Plaats ontwerpen verticaal gelijkmatig van rand tot rand, zodat er ge- lijkmatige ruimte tussen de ontwerpen ontstaat.	

6.4.7 Instellingen werkgebied

□⊔◙◙◙◘ ▼╱О□ ५♂ Q 100% Q ဩ ▮ ▮∰∰ ∰ ∰ ⊕ ⊡ ◙ ⊕ ⊡ े? ≈ ≧ ⊕ Չ +

¦ ⊡	Uitlijnen: aan/uit Lijn ontwerpen automatisch uit op:	
	Hoekpunten of hoeken van ontwerpenMiddelpunten van ontwerpenRasterlijnen	
` ;́⊖	Vergrendeling laserkop: aan/uit Vergrendelt of ontgrendelt de positie van de laserkop. Het rooster kan niet worden versleept wanneer het is vergrendeld.	
#	Tafelrooster: aan/uit Als u de Vision Design & Position-camera gebruikt, kunt u deze optie het beste uitschakelen.	
ب	Werkgebied scrollen: aan/uit Scrol automatisch over het werkgebied bij het slepen en verplaatsen van ont- werpen.	
	Inkepinginstellingen Stel de stapgrootte in wanneer u ontwerpen verplaatst met de <pijltjestoet- sen> of schaalt:</pijltjestoet- 	
	 Schaalfactor (%) Rotatiestap (°) 	

• Stapgrootte (mm)

6.4.8 Vision Design & Position

Vision Design & Posi-
tionPositioneer het ontwerp precies op uw werkstuk met de camera. Vision Design &
Position toont een live feed van de tafel.



Camera-instellingen



Vision Design & Position-tafelcamera aan/uit

Update de Vision Design & Position-camera Update de camera handmatig De camera wordt automatisch geüpdatet

- Deksel gesloten: bij elke tafelbeweging
- Deksel open: elke 2 seconden



Camerabeeld naar het klembord kopiëren

6.4.9 Tools

□山園ॵऄ॔◘ ヽ/○□ ५८ ९ ∞∞९२ № ₺७₩₩Фः□ १०0 ४०२०२+

Print & Cut

Print & Cut inschakelen

De Print & Cut-functie compenseert en past onnauwkeurigheden aan en roteert en positioneert het oorspronkelijke bestand virtueel, zodat het perfect op het gedrukte materiaal past. De registratiemarkeringen worden rond een afbeelding afgedrukt, de Vision-camera leest de markeringen vóór het snijproces en vergelijkt deze met de markeringen op het oorspronkelijke ontwerpbestand. Met deze vergelijking worden eventuele afwijkingen automatisch gecorrigeerd en gecompenseerd.

Importeer het Print & Cut-ontwerpbestand voordat u deze functie gebruikt. Voeg dit dan toe aan het ontwerp.

Schakel de functie in door op het pictogram te klikken. Een nieuw effect verschijnt in <u>"Materiaaleffecten"</u>. Wijs de registratiemarkeringen toe aan het Print & Cut-effect.

Selecteer de compensatiemodus in de <u>"Taak"</u>.

	Compensatie	Beschrijving
\$	Positie en rota- tie	De relatie tussen de registratiemarkeringen ligt vast. Ruby® past de positie en rotatie virtueel aan. Dit is ideaal als het uitgesneden materiaal dezelfde afmetin- gen moet hebben. Het vereist ten minste twee registratiemarkeringen.
.;;;	Volledig lineair	De relatie tussen de registratiemarkeringen ligt vast. Ruby® past de positie en rotatie virtueel aan. Ruby® compenseert voor positie, rotatie en schaling. Het uitgesneden materiaal kan in grootte variëren, afhanke- lijk van de precisiekwaliteit waarop het gedrukte materiaal is geproduceerd. Dit vereist ten minste drie registratiemarkeringen.

	Compensatie	Beschrijving
•7•	Niet-lineair	De relatie tussen de registratiemarkeringen ligt niet vast. Ruby® past de positie, rotatie, schaling, het scheeftrekken en de samengestelde vervorming virtueel aan. Vereist ten minste drie registratiemarkeringen, soms leve- ren meer betere resultaten op.

Start de taak. De laser leest eerst de registratiemarkeringen en snijdt dan volgens de geselecteerde compensatie.

Rondgraveren

Ð	Rondgraveren inschakelen
ر₃D	3D-preview in-/uitschakelen
Ð	Ontwerp op het object vergrendelen Hierdoor kunnen meerdere ontwerpen exact gepositioneerd worden door het ontwerp te roteren met de rotatie van het object in de lasermachine.
30° 45° 60° 90°	Voeg snijlijnen toe voor de rotatietool onder een vooraf ingestelde of aange- paste rotatiehoek.

Met de rotatietool kunnen ronde, cilindrische en conische voorwerpen gegraveerd of gesneden worden.

- 1. Schakel de functie in door op het pictogram te klikken.
- 2. Voer de diameter van het object in.

Er wordt een venster geopend met een preview van het object. Pas de schuifregelaar in de preview aan om de lengte te wijzigen. Draai de preview door met de linkermuisknop te klikken en te slepen. Reset de preview door op het pictogram in de rechterbovenhoek van de preview te klikken.





Het werkgebied schakelt over naar de rotatiemodus en toont de rode middellijn van het object.

Het object kan meer dan 360° worden gedraaid, waardoor complexe ontwerpen mogelijk zijn.

- 3. Verplaats de laserkop waar het ontwerp moet komen.
- 4. Verplaats dan het ontwerp naar het rooster op het werkgebied.
- 5. Start de taak.

2

Stempelmodus

Stempelmodus inschakelen

Schakel de functie in door op het pictogram te klikken. Dit werkt alleen op ontwerpen die zijn omgezet in een stempelontwerp (zie <u>"Stempelmodus"</u>).

Selecteer de flankhoek en hoe u koppelingen in de <u>"Taak"</u> verwerkt.

	Л	Flank: Plat
	Л	Flank: Gemiddeld
	Л	Flank: Steil
	62	Koppelingen: uit
	Θ	Koppelingen: aan
A L		
Ankerpositie	\odot	Ankerpositie instellen
		Stelt de ankerpositie in waar de laserkop naartoe beweegt.
Ultiijnmarkering		Uitlijnmarkering maken
	I	Gebruik uitlijnmarkeringen als leidraad voor het positioneren van de ontwer- pen in het werkgebied
		Stel de x- en v-waarden in de "Taak" in of sleen het naar de gewenste positie



7 SCHERM MAKEN

Overzicht



Het scherm Maken toont de taak die momenteel wordt uitgevoerd, de wachtrij aan de linkerkant en een preview van de taak.

Start een lasertaak door op [Spelen] te klikken en te bevestigen op de lasermachine.

Breek af door op [Stoppen] te klikken. Om te pauzeren klikt u op [Pauze].

Sneltoetsen

Toets	Bewerking
<;>	Hulp tonen/verbergen
<g> + <? ></g>	Geavanceerde hulp tonen/verbergen

7.1 Wachtrij



Bovenaan de wachtrij wordt de resterende totale tijd voor alle taken in de wachtrij weergegeven.

Voor elke taak worden de datum en de tijd dat deze in de wachtrij is geplaatst weergegeven.



Wachtrij wissen

7.2 Taak



Geselecteerde taak	Voor de huidige geselecteerde taak kunnen gebruikers het volgende zien:
	Het geselecteerde materiaal en de opmerkingenHet geselecteerde effect en de parameters
	Voor elke taak in de wachtrij kunnen de <u>"basismateriaalparameters"</u> worden aangepast op het scherm Maken, zonder ze te wijzigen in de materiaaldatabase.
	Als meerdere taken in één taak worden bewerkt, wordt het aantal taken weergegeven (zie <u>"Taakparameters</u> ").
Voortgangsbalk	Onderaan worden de voortgangsbalk en de geschatte resterende tijd van de huidige taak weergegeven.
	De taak kan worden gestart, gepauzeerd of gestopt.



7.3 Preview



<u>י</u> ני	Tafelcamera inschakelen
Q	Zoom van preview resetten
	Preview van volledig scherm



8 CONTACT

Helpcenter	 Raadpleeg 'Problemen oplossen' om eventuele problemen op te lossen en mogelijke oplossingen te vinden. Link: Problemen oplossen Zie ook het Helpcenter. Link: Helpcenter Zie ook 'Veelgestelde vragen' over Trotec Ruby[®]. Link: Veelgestelde vragen
Technische onder- steuning	 Neem bij vragen contact op met onze ervaren technische ondersteuning in uw regio. Contactgegevens van de wereldwijde service en meer informatie vindt u op de helppagina's van onze website onder 'Service': www.troteclaser.com Blijf in de buurt van uw machine bij telefonische oproep en houd de volgende informatie bij de hand: Tijdens welke bewerking heeft het probleem zich voorgedaan? Wat hebt u tot nu toe gedaan om het probleem te verhelpen? Serienummer (zie "Typeplaatje"). Foutcode.
Locaties / Verkoop	U kunt de locatiezoekfunctie en gedetailleerde informatie over onze locaties vinden op onze website onder 'Contact', 'Vestigingzoeker': www.troteclaser.com