



LIGHTER 6, комплект программных изделий для управления всеми маркирующими лазерами DLA. Инновационные функции программного обеспечения (ПО) предоставляют широкие возможности в области маркировки, устанавливая новые стандарты интеграции и легкости применения и использования, при достижении необходимого результата.

LIGHTER 6 объединяет в себе широкие функции настройки лазера, его контроля и диагностики, при гибкой организации процесса управления всей работой лазерной системы.

Широкие функции управления

- создание графических макетов, содержащих любые тексты, этикетки, лого, двумерные и штрих коды
- возможность общего быстрого отслеживания и настройки всех параметров
- создание и редактирование текстов, фигур и логотипов
- формирование различных 1D и 2D кодов (штрих-коды и матричные коды).
- импорт и экспорт растровых и векторных форматов (bmp, plt, dxf, ai, svg, и др.)
- заполнение двумерных сложных фигур и многоуровневых структур различными стилями
- возможность табличной сетчатой компоновки маркировки
- серые тона маркировки

Автоматические возможности

- 4 независимых механических оси: X, Y, Z and R
- пользовательское управление общими Входами и Выходами
- маркировка в движении (Marking On Fly (MOF)) с помощью применения модуля MOF Wizard
- программирование через редактор программ: создания различных программ управления для автоматической работы в несколько кликов.
- STAND-ALONE и MASTER-SLAVE режимы
LIGHTER 6 поддерживает OEM возможности для разработки соответствующих эффективных Лазерных Маркирующих Станций, сделанных из различного оборудования и ПО (STAND-ALONE режим) или разработки расширенных Решений по Лазерной Маркировке, которые используя Ethernet соединение управляются удаленным автоматическим сервером-роботом (MASTER-SLAVE режим).
- Контроль, и локального, и удаленного режимов посредством модуля Laser Editor GUI, как:
 - конфигурация лазера Локально /Удаленно, включая поддержку модуля MOF Wizard
 - диагностика лазера Локально/Удаленно
 - I/O и управление осями Локально/Удаленно
 - управление проектом автоматизации Локально/Удаленно

Lighter 6



LASER MARKING

ОСНОВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Локальный/удаленный Active X

Программируемые интерфейсы и протоколы

- **LIGHTER 6** командно настраиваемый пакет и значит может легко интегрироваться унаследовав любые комбинации средств передачи, протоколов и архитектур.

Командное программирование

LIGHTER 6 содержит Интегрированную Среду Разработки (IDE) обеспечивая пользователей всеми инструментами чрезвычайно гибкой настройки; Язык программирования ECMAScript std (известный как JavaScript). В Редакторе Проектов (Project Editor) возможно:

- контролировать процесс маркировки
- полностью настраивать все макеты,
- взаимодействовать с другими программами и устройствами ,
- автоматизировать процесс и изменять содержание макета в процессе

IP ActiveX поддерживает OEM интеграцию и создание пользователем собственных приложений и интерфейсов через Ethernet.

Rs232 и новый Ethernet протокол: полностью синхронизированы и гарантирует надежное функционирование Ethernet протокола.

LIGHTER 6 включен в стандартный пакет продуктов DLA Laser Marking, как часть, поставляемая со следующим лазерами:

- AREX
- EOX
- VLASE
- ULYXE

Интерфейс пользователя	Языки интерфейса	Английский, Итальянский, Немецкий, Испанский, Французский, Польский, Японский, Китайский, Корейский, Русский Для других языков обратитесь к Примечанию 1
	поддержка ОС	Windows 7 (32 + 64 бит), Vista, XP
Тип символов	Доступ	Пользовательские уровни защищены паролем
	Языки	все мировые языки поддерживаются в том числе все "не-латинские" языки
	Шрифты	Original single line, True Type, Open Type, Type1, Type42 и другие ОС
Тип кодов	Текст	Фиксированный текст, текст по линии, текст по окружности
	Штрих-коды	2to5, Code39, Code128, UPC, EAN (GS1 ready) и другие (обратитесь к Примечанию 2)
	Двумерный Stacked код	PDF417, Code16K, RSS Family
Динамические поля	Двумерный матричный код	Datamatrix, QRcode, microQR (обратитесь к Примечанию 2)
	Дата и Время	Настраиваемые дата и время
	Счетчики	Программируемые счетчики, как на уменьшение, так и на увеличение
	Настраиваемые коды	Гибкие и программируемые поля (расш. сдвиг, код партии)
Возможности графики	Глобальные переменные	Глобальные счетчики и текст
	Форматы графики	HPGL, PLT, DXF, DWG, BMP, JPG, TIF, GIF, PNG
	Редактирование графики	Векторная оптимизация и графические настройки
	Виды заливки	Одинарный, накрест, заливка тройной линией, спираль и другие с доступные к просмотру. через редактор Filling Marking
	Таблицы	Табличная компоновка в форме сетки
Автоматизация	Режимы	Stand-Alone, Master-Salve через Ethernet
	Команды	выполнить и шаг или повтор с различными объектами управления (ожидание, таймер, и т. п.)
	Механические оси	Управление движением 4-мя внешними осями : x, y, z и R- ось вращения
	Программируемый интерфейс	ActiveX, Scrip, Sequence
	Интерфейсы связи	Ethernet, RS232

Примечание:

- (1) используйте Qt-Languist™ Tool Kit для дополнения новых языков
- (2) обратитесь на веб-сайт для ознакомления с полным списком кодов

