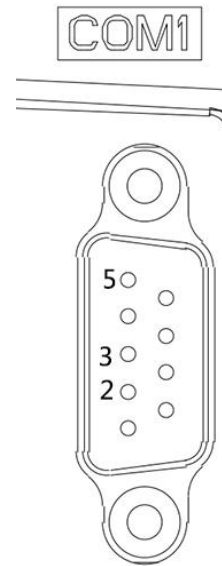
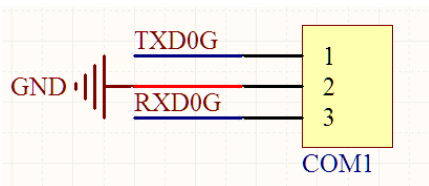
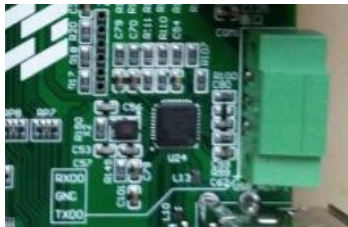


接线方法:

COM1: 串口

管脚	信号名称	具体说明
1	TXD0	串口 232 发送
2	GND	地
3	RXD0	串口 232 接收

零壹打标卡 COM1			电脑串口(9 针公头)	
管脚号	信号名称		管脚号	
1	TXD0	→	2	RXD
2	GND	←	3	TXD
3	RXD0	←	5	GND



激光打标卡设置:



串口通讯设置

启用

波特率: 115200 数据位: 8

奇偶校验位: 无 停止位: 1

站号: 1 协议: 字符流

命令字符: Ascii 接收超时(ms): 100

允许打标时修改文档(不修改打标内容)

设置 关闭 调试模式

零壹软件调试助手设置:



串口 网口

端口号: COM4

波特率: 115200

数据位: 8

校验位: 无

停止位: 1

模式: Ascii

打开

关闭

如何快速验证接线和设置是否成功:

第一步: 选着串口, 点击打开

第二步:: 打标软件, 新建一些打标内容

第三步: 点击开始打标, 如果发现板卡出现正在打标的字样, 就说明通讯成功了, 否则不成功, 请检查接线和配置是否正确。

如何通过串口发送指令修改打标内容，实时修改二维码等

<D{名称},{文字}> 是修改文字/二维码指令，成功修改后返回指令。

例子：

发送：< Dtext1,1234>

返回：< Dtext1,1234>

执行结果：修改标记名 text1 内容为 1234。

下图为标记名，可以点击更改名称，修改标记名字



如何通过串口发指令调取已经保存的文件（打标模板）

调取文档功能

<L {文件名}> 是加载激光模板文件，成功加载后返回指令。

例子：

发送：<Lfile1>

返回：<Lfile1>

执行结果：调用系统预保存好文件，名为：file1.lmf3。

如下图：

