

Руководство по программному обеспечению

# Устройство сенсорного контроля

P/N: AL-74408

Revision: AG, August 2012

## Copyright 2012, Videojet Technologies Inc. (далее Videojet). Все права защищены.

Данный документ является собственностью Videojet Technologies Inc. и содержит конфиденциальную и секретную информацию, владельцем которой является Videojet. Любое несанкционированное копирование, использование или разглашение без предварительного разрешения Videojet строжайше запрещено.

#### Videojet Technologies Inc.

1500 Mittel Boulevard Wood Dale, IL 60191-1073 США www.videojet.com Телефон: 1-800-843-3610 Факс: 1-800-582-1343 Межд. факс: 630-616-3629 Офисы - USA (США): Atlanta, Chicago, Los Angeles, Philadelphia МЕЖД.: Канада, Франция, Германия, Ирландия, Япония, Испания Сингапур, Нидерланды, Великобритания Дистрибьюторы по всему миру



1 Введение	5
1.1 Запуск устройства сенсорного контроля	. 5
1.1.1 Установка	. 5
1.1.2 Подключение к источнику питания	. 5
1.1.3 Последовательность запуска	. 5
2 Устройство сенсорного контроля —	
Домашний экран	7
2.1 Строка состояния	. 8
2.1.1 Кнопка Пуск/Стоп	10
2.1.2 Пусковой включатель	10
2.1.3 Для проверки лазерного излучения	10
2.1.4 Замыкание пускового включателя	11
2.2 Кнопки глобальных функций	11
2.2.1 Кнопка Завершение работы	12
2.2.2 Завершение работы сенсорного контроля	12
2.2.3 Сменить пользователя	13
2.2.4 Кнопка главного меню	14
	15
2.3 Панель активных задании	10
2.4 Панель настроики активнои линии	1/
2.5 Панель инструментов	18
2.6 Кнопки управления панелью инструментов	19
2.6.1 Ввод нового корректировочного значения	19
2.6.2 Ввод нового значения вращения	21
2.6.3 Ввод нового значения масштабирования	22
2.6.4 Ввод нового значения маркировки	23
	23
	20
	20
2.7.2 Гедактирование количества маркировок	20
2.7.6 Гедактирование счетчика гриперов	27
2.7.5 Редактирование счетчика партии	28
2.8 Предупреждения	28
2.8.1 Для подтверждения и удаления сигналов тревоги	30
2.8.2 Неисправимая ошибка	30
2.9 Запустите процесс маркировки	31
2.9.1 Выберите задания для маркировки	31
2.9.2 Для запуска процесса маркировки товаров	32
2.9.3 Для останова процесса маркировки товаров	33
2.10 Аварийный останов	33
2.10.1 Повторный запуск после аварийного выключения	34



3 Сенсорный контроль — Панели свойств	. 35
3.1 Задание	35
3.2 Экран Управление заданиями	36
3.3 Экран Редактирование текущего задания	37
3.4 Активация задания	38
3.5 Создание нового задания	39
3.6 Переименование задания	40
3.7 Редактировать задание	41
3.8 Дублирование задания	42
3.9 Удаление задания	43
3.10 Панель инструментов быстрого редактирования	44
3.11 Работа с элементами задания	47
3.12 Добавление элемента задания	48
3.13 Переименование элемента задания	50
3.14 Редактирование элемента задания	51
3.15 Дублирование элемента задания	51
3.16 Удаление элемента задания	52
3.17 Типы элементов задания	53
3.18 Обновление элемента Постоянный текст	54
3.19 Обновление элемента Текстовая переменная	58
3.20 Обновление элемента Дата	61
3.21 Обновление элемента Время	64
3.22 Обновление элемента Серийный номер	68
3.23 Обновление элемента Код смены	70
3.24 Обновление элемента Двухмерный код	73
3.25 Обновление элемента Штрихкод	80
3.26 Обновление элемента Графический объект	89
3.27 Обновление элемента Логотип	93
3.28 Настройка линии	96
3.29 Управлять настройками линии	96
3.30 Экран Редактирование настроек линии	97
3.31 Работа с настройками линии	98
3.32 Активация настройки линии	99
3.33 Создание новой настройки линии	. 101
3.34 Переименование настройки линии	. 101
3.35 Редактирование настройки линии	. 102
3.35.1 Положение и ориентация	. 102
3.35.3 Настройки триггера	105



3.36 Дуолирование настроики линии	110
	11
4 Программное обеспечение сенсорного	
контроля — Меню 1	13
4.1 Настройки маркировки	113
4.1.1 Доступ к экрану Настройки маркировки	113
4.1.2 Работа с настройками маркировки	114
4.2 Создание настроек маркировки 1	115
4.3 Переименование Настроек маркировки 1	116
4.4 Редактирование Настроек маркировки	118
4.5 Дублирование Настроек маркировки	119
4.5.1 Удаление Настройки маркировки	121
4.6 Администратор файлов 1	122
4.6.1 Доступ к экрану Администратор файлов	122
4.6.2 Экспорт полного лазерного изображения из памяти	
лазера на USB-носитель	122
4.6.3 Копирование данных с USB-носителя в память лазера	124
4.6.4 Отображение содержания локальной памяти лазера и	105
	125
USB-носителя	125
4.6.6 Поддерживаемые форматы файлов	127
4.6.7 Удаление элементов — USB-носитель	127
4.7 Пользователи 1	127
4.7.1 Доступ к экрану Пользователи	127
4.7.2 Создание нового пользователя	129
4.7.3 Переименование существующего пользователя	130
4.7.4 Дублирование существующего пользователя	131
4.7.5 Изменение пароля существующего пользователя.	131
4.7.6 Удаление существующего пользователя	133
	100
	134
	100
4.9.1 Создание новои роли	130
4.9.3 Дублирование существующей роли	137
4.9.4 Восстановить настройки по умолчанию для роли	138
4.9.5 Удаление существующей роли	139
4.10 Права доступа 1	140
4.10.1 Редактирование прав доступа	140



43
14
44
16
46
.9
19
52
30
35



## 1 Введение

**Примечание** Перед началом эксплуатации лазерной системы необходимо удостовериться, что были прочитаны и поняты инструкции по технике безопасности в руководстве по использованию лазера.

Программное обеспечение сенсорного контроля выполняет следующие функции:

- Генерирование и организация заданий и настроек параметров
- Конфигурация настройки линии
- Передача данных в лазерную систему

Использование сенсорного контроля при помощи программного обеспечения сенсорного контроля позволит вам без труда создавать и редактировать содержание маркировки задания на вашем устройстве в сенсорным экраном. Ваши данные передаются в лазерную систему через ее интегрированный интерфейс.

Регулярно проводится обучение по эксплуатации лазерной системы и использования сенсорного управления. Более подробную информацию можно получить, обратившись в Videojet Technologies Inc. или к одному из ее представителей.

## 1.1 Запуск устройства сенсорного контроля

В данном разделе приведено описание системы с момента подключения питания до появления готового к использованию Домашнего экрана.

#### 1.1.1 Установка

Вам следует установить лазерную систему маркировки и настроить ее как лазерную систему Класса 1 (I).

Перед внесением изменений в процесс установки обратитесь к вашему местному представителю компании Videojet.

#### 1.1.2 Подключение к источнику питания

Если сетевое электропитание не подключено, свяжитесь с администратором сети или техником.

Перед запуском системы проверьте следующие важные моменты:

- Пусковой включатель энергоблока находится в положении выкл (0).
- Все контуры, подключенные к механизму блокировки, закрыты.
- Установите местный блокировочный электровыключатель лазерной системы в положение вкл. (I).

## 1.1.3 Последовательность запуска

1. Выполните запуск лазерной системы в соответствии с описанием, приведенным в руководстве по эксплуатации лазерной системы.



- 2. Включите устройство сенсорного контроля. Автоматически загрузится Программное обеспечение сенсорного контроля.
- После незначительной задержки на дисплее появится экран Сенсорного контроля. Если экран Сенсорного контроля защищен опцией "Пароль при запуске", то вместо экрана приветствия появится экран Сменить пользователя и будет приведен список пользователей.



Рис. 1-1: Экран входа в систему

4. Выберите уровень пользователя, под которым вы хотели бы войти в систему. Отобразится клавиатура.



Рис. 1-2: Экран пароля

- 5. Введите пароль, соответствующий уровню пользователя, и нажмите на кнопку **ОК**. Появится **Домашний экран**.
- Примечания 1. Если пароль при запуске не отмечен в окне Основных настроек, то вы войдете в систему устройства сенсорного контроля в качестве оператора, при этом автоматически отобразится Домашний экран.
  - Вы можете создать новый пользовательский профиль или же использовать один из уже созданных пользовательских профилей и паролей. Более подробную информацию по пользователям, паролям и созданию новых пользователей можно получить в 'Пользователи' на странице 127



# 2 Устройство сенсорного контроля — Домашний экран

После запуска Сенсорного контроля подключение к лазерной системе устанавливается автоматически, при этом отображаются текущее активное задание (2 и 6), настройка линии (5), состояние системы (1) и панели производительности (4).



Рис. 2-3: Домашний экран

**Примечание** Более подробная информация о настройках соединения представлена в 'Настройки лазера' на странице 145.

Домашний экран Сенсорного контроля разделен на следующие области:

Номер фрейма	Область	Функция
1	Строка состояния	Отображает состояние системы, предупреждения, а также сообщения об ошибках. Имеет кнопки замыкания/размыкания пускового включателя, а также пуска/останова процесса маркировки.
		Отображает те лазеры, которые были подключены к сенсорному экрану.
2	Область предварительног о просмотра	Отображает содержимое выбранного задания.

Номер фрейма	Область	Функция
3 Панель инструментс быстрого редактирова	Панель инструментов	Включает следующие кнопки панели инструментов программы:
	быстрого редактирования	<ul> <li>Заблокировать/разблокировать</li> <li>Корректировать</li> <li>Вращение</li> <li>Масштабировать</li> <li>Маркировка</li> <li>Переменная</li> </ul>
4	ПРОИЗВОДИТЕЛ ЬНОСТЬ	Отображает информацию о различных счетчиках на лазере.
5	НАСТРОЙКА ЛИНИИ	Отображает информацию об активном процессе настройки линии на лазере.
6	Задание	Отображает информацию об активном задании на лазере.
7	Глобальные функции	Отображает три основных типа функциональных кнопок:
		<b>Кнопка завершения работы</b> : Позволяет завершать работу программы и переключаться между пользователями.
		Кнопка меню: Предоставляет доступ ко всем имеющимся меню в программе.
		Кнопка Логотип: Предоставляет информацию о версии программы, адресе компании, а также направляет в руководство по эксплуатации устройства сенсорного контроля.

**Примечание** Кнопка Карандаш: Все редактируемые поля/значения отмечены кнопкой Карандаш с правой стороны от поля ввода значения.

## 2.1 Строка состояния

Отображает состояние лазерной системы. В строке расположены кнопки для запуска и останова процесса маркировки, а также замыкания и размыкания пускового включателя.

Строка состояния отображается в зеленом цвете, только если лазер выполняет процесс маркировки. Если процесс маркировки не выполняется, строка состояния будет отображаться в другом состоянии/цвете. В следующей таблице представлено состояния системы, а также соответствующие наименования цвета.



Состояние системы	Цвет	Описание
Подготовка к маркировке	Синий	Указывает на подготовку лазера к началу процесса маркировки. При нажатии кнопки <b>Старт</b> лазеру потребуется время для подготовки к началу маркировки продукции. Продолжительность подготовки зависит от содержания задания и настроек программы.
Маркировка	Зеленый	Указывает на то, что процесс маркировки уже начался.
Лазер готов	Синий	Указывает на то, что лазерная система готова к процессу маркировки.
Режим ожидания	Синий	Указывает на то, что лазер находится в режиме ожидания и процесс маркировки не начат.
Пусковой включатель разомкнут	Синий	Указывает на то, что процесс инициализации системы был завершен. Теперь систему можно запускать путем замыкания <b>пускового включателя</b> . Для получения более подробной информации см. 'Замыкание пускового включателя' на странице 11
Блокирующее устройство разомкнуто	Синий	Указывает на то, что цепь безопасности разомкнута (например, открыт замок защитной двери). Процесс маркировки останавливается. Маркировка возможна только при закрытом замке защитной двери.
Инициализац ия	Синий	Указывает на то, что компоненты управления лазерной системы запущены.
Предупрежде ние	Желтый	Указывает на наличие предупреждения в ходе процесса маркировки. Кнопка со значком с <b>Восклицательным знаком</b> отображается с цифрой появившихся предупреждений.
Неисправима я ошибка	Красный	Указывает на возникновение критической ошибки и деактивацию системы. Лазерная система должна быть отключена.
		Сбой должен быть исправлен перед повторным запуском лазерной системы.
		Данная ошибка не может быть подтверждена, и работа не может быть продолжена.

## 2.1.1 Кнопка Пуск/Стоп

Данные кнопки используются для запуска и останова процесса маркировки.

Если лазером не выполняется процесс маркировки, кнопка **Пуск** отображается следующим образом:



#### Рис. 2-4: Строка состояния — Кнопка пуск

Если лазером выполняется процесс маркировки, кнопка Стоп отображается следующим образом:



Рис. 2-5: Строка состояния — кнопка стоп

#### 2.1.2 Пусковой включатель

Вы не сможете начать процесс маркировки, если состояние **Пускового включателя** в **строке состояния** отображается, как разомкнутое. Для запуска процесса маркировки **пусковой включатель** должен быть замкнут. Более подробную информацию по замыканию пускового включателя см. на Рис. 2-6 ниже.

**Примечание** • Только один пусковой включатель может быть активирован одновременно.





#### 2.1.3 Для проверки лазерного излучения

Свет излучения должен быть виден при замкнутом пусковом включателе, что означает подачу питания к лазерной трубке. См. в руководстве по эксплуатации лазерной системы расположение световой предупредительной сигнализации излучения.

После замыкания пускового включателя наступает 5-ти секундная задержка до начала выполнения системой маркировки.

## 2.1.4 Замыкание пускового включателя

Перед началом процесса маркировки убедитесь, что пусковой включатель замкнут. Выполните следующие шаги для замыкания пускового включателя:

*IDEOJET*.

- 1. Нажмите на кнопку пускового включателя в строке состояния. Откроется всплывающее окно со следующими опциями:
  - Размыкание пускового включателя
  - Замыкание пускового включателя
- 2. Нажмите на кнопку замыкания пускового включателя. Отобразится цифровая клавиатура.
- 3. Введите код пускового включателя (см. Руководство по быстрому запуску).
- 4. Нажмите кнопку ОК для проверки введенного кода. Состояние системы изменится на **Запуск**, а цвет **строки состояния** изменится на синий. См. Рис. 2-4 на странице 10.

## 2.2 Кнопки глобальных функций

Кнопки расположены по всей строке состояния.

Их описание приведено в следующей таблице:

Иконка	Название	Выберите данную опцию для
0	Завершение работы	Позволяет завершить работу программы и сменить пользователя. Для получения более подробной информации см. 'Кнопка Завершение работы' на странице 12.
*	Меню	Просмотр главного меню. Для получения более подробной информации см. 'Кнопка главного меню' на странице 14.
	Логотип	Просмотр логотипа компании, информации по версии программы и руководства пользователя устройства сенсорного контроля. Для получения более подробной информации см. 'Кнопка Логотип' на странице 15.

## 2.2.1 Кнопка Завершение работы

Используйте данную кнопку для выполнения следующих действий:

- завершения работы программы;
- переключение между пользователями



Рис. 2-7: Завершение работы

#### 2.2.2 Завершение работы сенсорного контроля

Пользователь, находящийся в системе в текущий момент, может завершить работу устройства сенсорного контроля, только при наличии соответствующих прав доступа. Более подробное описание см. в 'Основные настройки' на странице 146.

Выполните следующие шаги для завершения работы сенсорного контроля:

- 1. После нажатия на кнопку Завершение работы откроется экран со следующими опциями, как показано на скриншоте выше:
  - Сменить пользователя
  - Завершение работы
- 2. Нажмите на кнопку Завершение работы. Сенсорный контроль будет отключен.
- Примечание Если была поставлена галочка в поле Завершить работу системы после выхода в окне Основных настроек, то экран сенсорного контроля закроется через минуту после нажатия на кнопку Завершение работы.



IDEOJET.



#### 2.2.3 Сменить пользователя

Чтобы войти под другим пользователем, используйте опцию Сменить пользователя. Выполните следующие шаги для переключения между пользователями:

- 1. Нажмите на кнопку Завершение работы. Откроется окно со следующими опциями, как показано на скриншоте выше:
  - Сменить пользователя
  - Завершение работы
- 2. Нажмите на кнопку Сменить пользователя. Отобразится экран со списком пользователей.

Примечание Текущий пользователь указан, как показано на Рис. 2-9.





- 3. Смените пользователя путем выбора необходимого пользователя из списка. На экран выводятся все доступные пользователи.
- 4. Используя клавиатуру, введите правильный пароль.

- 5. Нажмите кнопку ОК на клавиатуре для подтверждения выбранного пользователя.
- 6. Нажмите кнопку Отмена для выбора другого пользователя.
- 7. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана смены пользователей и возврата на Домашний экран.

## 2.2.4 Кнопка главного меню

При помощи данной кнопку вы можете просматривать меню сенсорного контроля.



## Рис. 2-10: Главное меню

Следующая таблица вкратце описывает опции главного меню:

Иконка	Опция главного меню	Выберите данную опцию для
<b>2</b> 84	Настройки маркировки	Определить Настройки маркировки Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113
<b>-</b>	Администратор файлов	Экспорт полной базы данных лазера или его разделов, таких, как задания, шрифты, логотипы и так далее на USB-усройство или импорт разделов или элементов в базу данных лазера с USB-устройства.
		База данных может передаваться между лазерными системами при подключении к устройству сенсорного контроля. Для получения более подробной информации об администраторе файлов см. 'Администратор файлов' на странице 122



Иконка	Опция главного меню	Выберите данную опцию для
	Пользователи	Отображает пользователя, находящегося в системе в текущий момент. Вы можете создавать новых пользователей. Пользователь также может переключаться с одной учетной записи (или пользовательского профиля) на другую учетную запись (или пользовательский профиль). Для получения более подробной информации о пользователях см. 'Пользователи' на странице 127
<b>å</b> ≙	Роли и права доступа	Определяет роли и права доступа различных пользователей. Для получения более подробной информации о ролях и правах доступа см. 'Роли и права доступа' на странице 133
***	Настройки лазера	Определяет Настройки лазера. Используется в отношении всех лазеров, подключенных к сенсорному экрану. Для получения более подробной информации о настройках лазера см. 'Настройки лазера' на странице 145.
<b>H</b> <sup>\$4</sup>	Основные настройки	Определить Основные настройки. Для получения более подробной информации об основных настройках см. 'Основные настройки' на странице 146.

## 2.2.5 Кнопка Логотип

Позволяет отображать информацию о версии программы и адресе компании.

Нажмите на кнопку Логотип. Откроется окно со следующими опциями:

- О программе
- Помощь

## О программе

Нажмите на кнопку **Логотип**, а затем на кнопку **О программе**. На экран выводится логотип компании и ее адрес. Под адресом компании выводится информация об общем количестве процессов маркировки. Сюда относится общее количество процессов маркировки, выполненных с момента настройки лазерной системы.

Примечание Данное значение нельзя изменить.

А также отображается информация по текущей версии программного обеспечения сенсорного контроля, IceMark и AOS.

Для закрытия экрана нажмите на кнопку Закрыть.

## Помощь

Нажмите на кнопку **Логотип**, а затем на кнопку **Справка**. Откроется отдельное окно, где будет представлено руководство пользователя устройства сенсорного контроля.

## 2.3 Панель активных заданий

Задание определяет окончательное содержание маркировки, которое будет нанесено на изделие. Настройки маркировки задания предоставляют параметры маркировки для каждого задания. Тем не менее, при необходимости их можно изменять: добавлять текст, логотипы, серийные номера, а также другие элементы.



## Рис. 2-11: Панель активных заданий

Панель активных заданий отображает следующие поля:

Поле	Описание	
ИМЯ	Отображает имя активного задания.	
НАСТРОЙКА	Отображает настройки маркировки активного задания.	
МАРКИРОВКИ	Например, такие элементы, как текст, переменная, двухмерный код, логотип, штрихкод, графические объекты.	
Кнопка Карандаш	Кнопка Карандаш перечисляет действия, которые могут быть выполнены для панели активных заданий:	
	<ul> <li>Редактировать текущее задание</li> <li>Управлять заданиями</li> <li>Редактировать существующие настройки маркировки</li> </ul>	



## 2.4 Панель настройки активной линии

Настройка линии определяет параметры производственной линии, положения маркировочной головки и определение изделия. Вы можете добавить новую настройку линии или отредактировать существующую настройку линии.



## Рис. 2-12: Панель настройки активной линии

Панель активной линии отображает следующие поля:

Поле/иконка	Описание	
ИМЯ	Отображает имя активной настройки линии.	
СИГНАЛЫ	Отображает состояние подключения энкодера или датчика к лазеру.	
	<ul> <li>Датчик изделия: Становится зеленым при подключении детектора к лазеру.</li> <li>Энкодер: Отображается зеленым цветом, если энкодер подключен к лазеру.</li> </ul>	
ЭСКИЗ ИЗДЕЛИЯ	отображает эскиз изделий для направления линии и ориентации задания.	
Кнопка Карандаш	Кнопка Карандаш перечисляет действия, которые могут быть выполнены для активной панели настройки линии:	
	<ul><li>Редактировать текущую настройку линии</li><li>Управлять настройками линии</li></ul>	

## 2.5 Панель инструментов

Панель инструментов позволяет редактировать текущие активированные задания для выполнения маркировки на лазерной системе с опциями блокировки и разблокировки настроек инструмента. В области предварительного просмотра отображаются подробности текущего активного задания лазера.



## Рис. 2-13: Панель инструментов

В следующей таблице представлено краткое описание кнопок Панели инструментов:

Панель	Описание	
инструментов Кнопка		



#### Блокировать и разблокировать

Это кнопка-переключатель, которая переключает режим блокировки и разблокировки. При выборе кнопки Заблокировано/Разблокировано, устанавливается или снимается блокировка функции редактирования.

#### Корректировать



При выборе кнопки **Корректировать**, появляется всплывающее окно с текущими координатами "Х" и "Y", а также отображаются соответствующие кнопки со стрелками вправо, влево, вверх и вниз. Вы можете отрегулировать положение задания, изменяя координаты "Х" и "Y" с помощью клавиатуры или кнопок со стрелками.

Для ввода нового скорректированного значения см. 'Ввод нового корректировочного значения' на странице 19.



Панель	Описание	
инструментов Кнопка		
ιτηστικά		

#### Вращать



При выборе кнопки Вращать, появляется всплывающее окно с текущим градусом поворота, а также отображаются соответствующие кнопки со стрелками вправо, влево, вверх и вниз. Вы можете повернуть задание, корректируя значение поворота при помощи кнопок со стрелками, или клавиатуры всплывающего окна текущего градуса поворота.

Для ввода нового значения поворота см. 'Ввод нового значения вращения' на странице 21.

#### Масштабировать



При выборе кнопки **Масштабировать**, появится окно с текущим значением масштабирования (%). Вы можете масштабировать размер задания путем редактирования значения при помощи кнопок со стрелками или клавиатуры всплывающего окна масштабирования.

Для ввода нового значения масштабирования см. 'Ввод нового значения масштабирования' на странице 22.

#### Маркировка

r -	
* *	

При выборе кнопки **Маркировка** появится окно с текущим значением **Интенсивности** (%). Вы можете изменить значение **Интенсивности**, перемещая ползунок или при помощи клавиатуры.

Для ввода текущего времени маркировки см. 'Ввод нового значения маркировки' на странице 23.

#### Переменная



При выборе кнопки **Переменная**, в области предварительного просмотра выделятся переменные для выбранного задания. Вы можете редактировать переменную задания при помощи клавиатуры.

Для ввода переменных см. 'Ввод нового значения переменной' на странице 23.

## 2.6 Кнопки управления панелью инструментов

Вы можете управлять кнопками панели инструментов, вводя новые значения или изменяя существующие значения.

#### 2.6.1 Ввод нового корректировочного значения

Кнопка Корректировать может также использоваться в процессе выполнения маркировки энкодером.

1. Нажмите кнопку **Корректировать** на панели инструментов. Появится окно с текущими координатами "Х" и "Y" с соответствующими кнопками со стрелками влево, вправо, вверх и вниз.



Рис. 2-14: Окно с кнопкой корректировки

- 2. Для редактирования горизонтального положения активного задания нажмите кнопку со значением X, а для редактирования вертикального положения нажмите кнопку со значением Y. Отобразится клавиатура.
- 3. Введите необходимое значение.



Рис. 2-15: Клавиатура по координате Х

- 4. Нажмите кнопку **OK**. Активное задание корректируется в соответствии с введенным значением.
- Примечание Вы также можете изменять значения при помощи кнопок со стрелками (размер шага зависит от ширины шага инструмента, установленной для приложения в 'Основные настройки' на странице 146).

#### 2.6.2 Ввод нового значения вращения

Кнопка вращения может также использоваться в процессе выполнения маркировки лазером.

IDEOJET.

1. Нажмите кнопку **Вращать** на панели инструментов. Отобразится окно с текущим значением поворота, а также кнопки вращения против часовой стрелки (пр. чс) или по часовой стрелке (по чс).



Рис. 2-16: Всплывающее окно кнопки вращения

- 2. Нажмите на кнопку значения. Отобразится клавиатура.
- 3. Введите необходимое значение.



Рис. 2-17: Клавиатура вращения

- 4. Нажмите кнопку **ОК**. Активное задание вращается в соответствии с введенным значением.
- **Примечание** Вы также можете изменять значения при помощи кнопок пр. чс или по чс (размер шага зависит от **ширины шага инструмента**, установленной для приложения в 'Основные настройки' на странице 146).

## 2.6.3 Ввод нового значения масштабирования

1. Нажмите кнопку **Масштабировать** на панели инструментов. Появится окно с текущим значением масштабирования (%).



Рис. 2-18: Всплывающее окно кнопки масштабирования

- **Примечание** Размер задания, отображаемого в данном окне (1), не изменится при масштабирование всего задания (2). Деления (3) на линейке будут изменены.
- 2. Нажмите на кнопку значения. Отобразится клавиатура.
- 3. Введите необходимое значение.



Рис. 2-19: Клавиатура масштабирования

4. Нажмите кнопку ОК. Все задание масштабируется в соответствии с введенным значением.

## 2.6.4 Ввод нового значения маркировки

1. Нажмите кнопку Маркировка на панели инструментов. Появится окно с ползунком Интенсивности (%).

**IDEOJET**.



#### Рис. 2-20: Всплывающее окно кнопки маркировки

- 2. Для редактирования значений интенсивности (интенсивность лазерной энергии, с которой выполняется маркировка активного задания) нажмите кнопку значения Интенсивности.
- **Примечание** Вы также можете изменять значения при помощи ползунка (размер шага зависит от **ширины шага инструмента**, установленной для приложения в 'Основные настройки' на странице 146).
- 3. Введите необходимое значение на клавиатуре.
- 4. Нажмите кнопку ОК. Задание маркируется в соответствии с введенным значением.

## 2.6.5 Ввод нового значения переменной

Кнопка переменной позволяет изменять смещение, примененное в отношении каждой текущей переменной, использованной в задании.

- 1. Нажмите кнопку Переменная на панели инструментов. Появится окно с текущими значениями переменных.
- 2. Нажмите поле переменной, которое хотите изменить. Например, Date\_1.
- 3. Теперь вы можете выбрать значение смещения или кнопку компонента поля, которые хотите изменить.

4. Нажмите кнопку смещения даты, после чего отобразится клавиатура. Введите необходимое значение.



Рис. 2-21: Значение смещения переменной

- 5. Нажмите кнопку ОК. Переменная задания изменяется в соответствии с введенным значением.
- 6. Нажмите на кнопку компонента поля дата и выберите компонент даты, который хотите использовать (дни, недели, месяцы или годы).



Рис. 2-22: Значение смещения переменной — дни

7. Переменная элемента изменяется в соответствии с введенным значением.



## 2.7 Панель производительности

Панель ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ отображает данные о последнем цикле маркировки. Дополнительно вы можете изменить некоторые параметры Производительности.



## Рис. 2-23: Панель ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

На панели ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ отображаются следующие поля:

Поле	Описание
РАЗМЕР ПАРТИИ	Отображает значение размера партии для текущего задания.
СЧЕТЧИК ПАРТИИ	Отображает количество всех процессов маркировки, успешно выполненных для текущего пакетного задания в лазерной системе.
ВРЕМЯ МАРКИРОВКИ	Отображает время на выполнение маркировки.
	ПРИМЕЧАНИЕ: Данное значение нельзя изменить.
СЧЕТЧИК ПРОЦЕССОВ МАРКИРОВКИ	Отображает количество всех процессов маркировки, успешно выполненных для текущего задания в лазерной системе.
СЧЕТЧИК ТРИГГЕРОВ	Отображает количество изделий (триггерные сигналы), промаркированных при текущем задании в лазерной системе.
КНОПКА КАРАНДАШ	При нажатии кнопки <b>Карандаш</b> отображается диалоговое окно счетчика, как показано на следующем скриншоте.

## 2.7.1 Диалоговое окно счетчика

Для изменения счетчиков панели ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ:

1. Нажмите на кнопку Карандаш на панели ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ.



2. Появится окно с текущими значениями счетчика.



#### Рис. 2-24: Диалоговое окно счетчика

Диалоговое окно счетчика позволяет редактировать следующее:

- Размер партии
- Счетчик партии
- Счетчик процессов маркировки
- Счетчик триггеров

#### 2.7.2 Редактирование количества маркировок

При выборе другого задания или перезапуске лазерная система автоматически устанавливает счетчик маркировок на ноль.

- 1. Нажмите на кнопку **Карандаш** на панели **ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ**. Отобразится диалоговое окно **счетчиков**.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш СЧЕТЧИКА МАРКИРОВОК.
- 3. Откроется клавиатура. На ней отобразятся максимальные и минимальные значения.







- 4. Введите итоговое значение для СЧЕТЧИКА МАРКИРОВОК.
- 5. Нажмите кнопку ОК. Новое введенное значение отобразится в диалоговом окне счетчика.
- 6. Нажмите кнопку Отмена для сброса изменений.
- 7. Нажмите кнопку Закрыть в диалоговом окне СЧЕТЧИКА МАРКИРОВОК для возврата к Домашнему экрану.

#### 2.7.3 Редактирование счетчика триггеров

При выборе другого задания или перезапуске лазерная система автоматически устанавливает счетчик триггеров на ноль.

- Примечание Значения СЧЕТЧИКА МАРКИРОВОК и СЧЕТЧИКА ТРИГГЕРОВ должны быть идентичными. Если значение СЧЕТЧИКА ТРИГГЕРОВ окажется больше, то это говорит о том, что не все изделия были промаркированы. Если значение СЧЕТЧИКА ТРИГГЕРОВ окажется меньше, то это говорит о том, что некоторые изделия промаркированы более одного раза.
- 1. Нажмите на кнопку **Карандаш** на панели **ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ**. Отобразится диалоговое окно **счетчиков**.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш СЧЕТЧИКА ТРИГГЕРОВ.
- 3. Откроется клавиатура. На ней отобразятся максимальные и минимальные значения.
- 4. Введите итоговое значение для Счетчика триггеров.
- 5. Нажмите кнопку ОК. Новое введенное значение отобразится в диалоговом окне счетчика.
- 6. Нажмите кнопку Отмена для сброса изменений.
- 7. Нажмите кнопку Закрыть в диалоговом окне счетчика для возврата к Домашнему экрану.

#### 2.7.4 Редактирование счетчика размера партии

Определяет количество изделий партии, подлежащих маркировке, для текущего задания. Данное значение можно редактировать при маркировке. При выборе другого задания или перезапуске лазерная система автоматически устанавливает размер партии на нуль.

- 1. Нажмите на кнопку **Карандаш** на панели **ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ**. Отобразится диалоговое окно **счетчиков**.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш РАЗМЕРА ПАРТИИ.
- 3. Откроется клавиатура. На ней отобразятся максимальные и минимальные значения.
- 4. Введите итоговое значение для размера партии.

- 5. Нажмите кнопку ОК. Новое введенное значение отобразится в диалоговом окне счетчика.
- 6. Нажмите кнопку Отмена для сброса изменений.
- 7. Нажмите кнопку Закрыть в диалоговом окне счетчика для возврата к Домашнему экрану.

#### 2.7.5 Редактирование счетчика партии

Данный счетчик работает, только если определен размер партии. Если значение размера партии равно нулю, счетчик партий нельзя перезапустить или редактировать. Как только счетчик партии достигает значения размера партии, лазерная система прекращает работу.

Значение счетчика партии можно редактировать при маркировке (например, при необходимости замены неправильно промаркированных изделий). При выборе другого задания или перезапуске лазерная система автоматически устанавливает счетчик партии на нуль.

- 1. Нажмите на кнопку **Карандаш** на панели **ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ**. Отобразится диалоговое окно **счетчиков**.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш СЧЕТЧИКА ПАРТИИ.
- 3. Откроется клавиатура. На ней отобразятся максимальные и минимальные значения.
- 4. Введите итоговое значение для счетчика партии.
- 5. Нажмите кнопку **ОК**. Новое введенное значение отобразится в диалоговом окне счетчика.
- 6. Нажмите кнопку Отмена для сброса изменений.
- 7. Нажмите кнопку Закрыть в диалоговом окне счетчика для возврата к Домашнему экрану.

## 2.8 Предупреждения

Программное обеспечение сенсорного контроля отображает следующие типы автоматических предупреждений:

• Предупреждения: отображаются в виде строки состояния желтого цвета, как показано на следующем скриншоте:



Рис. 2-26: Строка состояния — Предупреждения

• Ошибки: отображаются в виде строки состояния красного цвета, как показано на следующем скриншоте:



Рис. 2-27: Строка состояния — Неисправимая ошибка

- **Примечание** 1. Если появляются и **предупреждения**, и **сигналы об ошибках**, то **срока состояния** отображается в красном цвете.
  - 2. При отсутствии сигналов тревоги кнопка Сигнал тревоги ("i") в строке состояния не отображается.

*IDEOJET*.

3. При нажатии на краткое описание, отобразится полное описание ошибок или предупреждений.



## Рис. 2-28: Окно сигналов тревоги

В окне Сигналов тревоги отображаются следующие области:

Номер фрейма	Область	Описание
1	Сигнал тревоги	Если в лазерной системе есть сигналы тревоги, то в строке состояния отображается кнопка Сигнал тревоги.
2	Строка состояния	При одновременном отображении и <b>предупреждений</b> , и <b>ошибок строка состояния</b> становится красной.
3	Предупрежде ние	Отображает <b>предупреждение</b> со значком (желтый треугольник), кратким описанием предупреждения, а также кодом предупреждения. При нажатии на краткое описание, отобразится полное описание предупреждения.

Номер фрейма	Область	Описание
4	Ошибка	Отображает <b>ошибки</b> со значком (красный треугольник), кратким описанием ошибки, а также кодом ошибки. При нажатии на краткое описание, отобразится полное описание ошибки.
5	Подтвердить все	Для подтверждения всех <b>предупреждений</b> и <b>ошибок</b> .
		ПРИМЕЧАНИЕ: Процесс маркировки начинается только после подтверждения всех <b>ошибок</b> .
6	Подтвердить и удалить все	Для подтверждения и удаления всех <b>предупреждений</b> и <b>ошибок</b> .

- 2.8.1 Для подтверждения и удаления сигналов тревоги
- 1. Нажмите "і" (кнопка сигнала тревоги) в строке состояния.
- 2. Отображается экран со списком текущих Предупреждений и Ошибок.



Рис. 2-29: Подтвержденные сигналы тревоги

- 3. Нажмите **Подтвердить все** для подтверждения всех **Сигналов тревоги**. Как только **ошибки** или **предупреждения** были подтверждены, появляется статус проверки прав на значках **ошибок** или **предупреждений**, как показано на Рис. 2-29.
- 4. Нажмите **Подтвердить и удалить все** для подтверждения и удаления всех **сигналов тревоги** из лазерной системы.

#### 2.8.2 Неисправимая ошибка

#### Красная строка состояния неисправимых ошибок

Указывает на возникновение критической ошибки и деактивацию системы. Лазерная система должна быть отключена.

Сбой должен быть исправлен перед повторным запуском лазерной системы. Данная ошибка не может быть подтверждена, и работа не может быть продолжена.

## 2.9 Запустите процесс маркировки

#### 2.9.1 Выберите задания для маркировки

- 1. Нажмите на кнопку Карандаш в панели ЗАДАНИЯ.
- 2. Нажмите кнопку Управление заданиями. Появится экран Управление заданиями со списком имен заданий.

IDEOJET.

3. Нажмите то Задание, которое желаете активировать.



Рис. 2-30: Управление заданиями

4. Нажмите кнопку Активировать (1).

Примечание Нажмите на прямоугольник (2) того задания, содержание которого хотите просмотреть.

- 5. В окне подтверждения нажмите кнопку ОК для активации задания и закрытия диалогового окна управление заданиями.
- 6. Нажмите кнопку Отмена, чтобы отменить изменения и закрыть диалоговое окно управления заданиями.



Рис. 2-31: Подтверждение Управления заданиями

- 7. Нажмите кнопку Закрыть в диалоговом окне Управление заданиями, чтобы закрыть окно.
- 8. Нажмите на кнопку Карандаш на панели Настройки линии.

- 9. Нажмите Управлять настройками линии.
- 10. Нажмите Настройку линии, которую желаете активировать.
- 11. Чтобы активировать настройку линии, нажмите на кнопку Активировать (1).



Рис. 2-32: Пример 1 Активный

- 12. В окне подтверждения нажмите кнопку ОК для активации задания и закрытия диалогового окна Управлять настройками линии.
- 13. Нажмите кнопку Отмена, чтобы отменить изменения и закрыть диалоговое окно Управлять настройками линии.



Рис. 2-33: Подтверждение управления настройками линии

14. Нажмите кнопку Закрыть в диалоговом окне Управлять настройками линии, чтобы закрыть окно.

#### 2.9.2 Для запуска процесса маркировки товаров

Для запуска процесса маркировки замкните **пусковой включатель**. Если включатель не будет замкнут, процесс маркировки не будет выполнен.

1. Замкните пусковой включатель.

2. Строка состояния изменяется из режима инициализации в режим Готов к маркировке, после чего появляется кнопка Пуск.

DEOJET



Рис. 2-34: Лазер готов к выполнению процесса маркировки

 Нажмите кнопку Пуск для запуска процесса маркировки. Текущее выбранное задание будет нанесено на изделие лазерной системой в виде маркировки.



Рис. 2-35: Лазерная маркировка

## 2.9.3 Для останова процесса маркировки товаров

Для останова процесса маркировки товаров лазерной системой нажмите кнопку Стоп в Строке состояния.

Кнопка Стоп готова к использованию, как только она становится видимой.

## 2.10 Аварийный останов

Информация о последнем процессе маркировки будет храниться лазерной системой.

Если завершение работы произошло в процессе редактирования маркировки, то любые несохраненные данные или внесенные изменения будут потеряны. На время отключения лазера некоторые кнопки окажутся недоступными для использования.

После повторного подключения лазера любая информация о времени или дате будет обновлена, а несохраненная информация будет удалена с сенсорного экрана. Затем нормальный режим работы может быть возобновлен.

При наличии опасности отказа в безопасном доступе к выключателю сетевого питания используйте локальный блокировочный электровыключатель для останова лазерной системы.

При наличии опасности отказа в безопасном доступе к кнопке аварийного останова используйте блокировочный выключатель лазера или локальный блокировочный электровыключатель для отключения лазерной системы.

## 2.10.1 Повторный запуск после аварийного выключения

Чтобы повторно запустить систему после аварийного останова выполните следующие действия:

- 1. Включите разъединитель лазера.
- 2. После отображения устройством сенсорного контроля **Домашнего экрана** и автоматического повторного подключения лазера нажмите кнопку **Старт** на экране сенсорного контроля.
- 3. Запустите производственную линию.


# 3 Сенсорный контроль — Панели свойств

Программное обеспечение сенсорного контроля имеет следующие панели свойств:

- Задание
- Настройка линии
- Производительность

# 3.1 Задание

**Задание** определяет окончательное содержание маркировки, которое будет нанесено на изделие. Задание состоит из элементов **Задания** и **Настроек маркировки**. Вы можете добавить задание и отредактировать его параметры.

Задание имеет следующие опции:

- Экран Редактировать текущее задание. Для получения более подробной информации см. 'Экран Редактирование настроек линии' на странице 97
- Экран Редактировать существующие настройки маркировки. Для получения более подробной информации см. 'Настройки маркировки' на странице 113
- Экран Управление заданиями. Для получения более подробной информации см. 'Экран Управление заданиями' на странице 36



Рис. 3-36: Опции кнопки Карандаш задания

### 3.2 Экран Управление заданиями

Экран Управление заданиями позволяет выполнять следующие операции:

- Активировать задание, см. 'Активация задания' на странице 38
- Создавать задание, см. 'Создание нового задания' на странице 39
- Редактировать задание, см. 'Редактировать задание' на странице 41
- Скопировать задание, см. 'Дублирование задания' на странице 42
- Удалять задание, см. 'Удаление задания' на странице 43.



Рис. 3-37: Экран Управление заданиями

Следующая таблица содержит информацию о различных полях, отображаемых на экране Управление заданиями, как показано выше:

Поле	Описание
Создать	Создание нового задания.
ИМЯ	Отображает имя задания и обеспечивает предварительный просмотр.
АКТИВНОСТЬ	Отображает статус активности задания.
ДАТА ПОСЛЕДНЕГО ИЗМЕНЕНИЯ	Отображает дату, когда задание было изменено последний раз.
Кнопка КАРАНДАШ	Кнопка Карандаш содержит список действий, которые можно выполнить на экране <b>Управление заданиями</b> : • Редактировать • Скопировать • Удалить
Закрыть	Закрывает экран <b>Управление заданиями</b> .



# 3.3 Экран Редактирование текущего задания

Экран Редактировать задание (редактор задания) содержит элементы задания и Настройки маркировки задания, которые доступны при использовании лазера.



#### Рис. 3-38: Экран редактирования задания

Отображаются следующие поля:

Номер фрейма	Имя	Описание
1	Имя задания	Отображает имя текущего задания.
2	Область предварительного просмотра	Предварительный просмотр текущего задания. Синей линией выделена <b>область маркировки</b> . Выбранный элемент выделяется на экране цветом.
3	Панель инструментов быстрого редактирования	Отображает панель инструментов быстрого редактирования для редактирования текущего активного задания маркировки.
4	Элементы задания	Отображает различные доступные элементы задания, такие как постоянный текст, текстовые переменные, серийный номер, дату, время, двухмерный код, логотип, штрихкод и графические объекты. Эти элементы задания можно изменять, а также добавлять новые элементы задания, копировать, редактировать и удалять их.



Номер фрейма	Имя	Описание
5	Настройки маркировки задания	Настройки маркировки определяют параметры печати, которые задаются в соответствии с требованиями. Эти параметры можно изменять, а также добавлять новые настройки маркировки, копировать, удалять и переименовывать существующие настройки маркировки. См. 'Настройки маркировки' на странице 113.
6	Список элементов задания	Отображает все элементы выбранного задания.
7	Сохранить	Сохранение внесенных в задания изменений.
8	Закрыть	Закрывает экран Редактировать задание. ПРИМЕЧАНИЕ: При нажатии кнопки Закрыть без сохранения параметров, открывается диалоговое окно подтверждения со следующим сообщением: "Вы уверены, что хотите закрыть это диалоговое окно?" Все изменения после последнего сохранения будут потеряны". В зависимости от требований нажмите кнопку ОК или Отмена.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

# 3.4 Активация задания

Данный раздел предполагает работу с уже созданным заданием.

- 1. Нажмите кнопку **Карандаш** на панели **задания**. Откроется окно со следующими опциями (см. Рис. 3-37 на странице 36):
- Редактировать текущее задание
- Управление заданиями
- Редактировать существующие настройки маркировки
- 2. Нажмите кнопку Управление заданиями. Появится экран Управление заданиями со списком имен заданий.
- 3. Выделите то Задание, которое желаете активировать.

4. Нажмите кнопку **Не активированные** (1) (см. Рис. 3-40 ниже). Появляется диалоговое окно подтверждения со следующим сообщением:



IDEOJET.

Рис. 3-39: Экран активации задания

- 5. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или кнопку **Отмена**, если вы хотите активировать другое задание.
- 6. Кнопка Активированные (2) появится рядом с именем в колонке Активность.



Рис. 3-40: Неактивное и активное задание

7. Нажмите кнопку Закрыть на экране Управление заданиями, чтобы вернуться на Домашний экран.

Имя выбранного задания отобразится (под заданием) в колонке Активность: панель задания и настройки линии вместе с выбранными Настройками маркировки (например, бумага).

#### 3.5 Создание нового задания

- 1. Нажмите кнопку Карандаш на панели задания.
- 2. Нажмите кнопку Управление заданиями. Откроется окно Управление заданиями.
- 3. Нажмите на кнопку Создать. Появится клавиатура.
- 4. Введите имя нового задания.
- 5. Нажмите кнопку ОК для сохранения нового задания.

Новое задание добавляется в список в алфавитном порядке и отображается экран **Редактировать задание** (см. Рис. 3-38 на странице 37).

- 6. Внесите необходимые дополнения и изменения в задание. Более подробное описание см. в разделе 'Добавление элемента задания' на странице 48.
- 7. Нажмите кнопку **Сохранить**, а затем кнопку **Закрыть**, чтобы сохранить изменения и вернуться к **домашнему экрану**.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

#### 3.6 Переименование задания

Данный раздел предполагает работу с уже созданным заданием.

- 1. Нажмите кнопку Карандаш на панели задания.
- 2. Нажмите кнопку Управление заданиями. Откроется окно Управление заданиями.
- 3. Нажмите на Задание, которое желаете изменить.
- 4. Нажмите кнопку Карандаш выбранного задания, а затем кнопку Редактировать.
- 5. Откроется окно Редактировать задание. Нажмите кнопку Карандаш (1) экрана Редактировать задание.



Рис. 3-41: Переименование задания

6. Появится клавиатура. Удалите старое название (2), после чего при помощи клавиатуры введите новое название (3).

**IDEOJET** 



Рис. 3-42: Задание переименовано

- 7. Нажмите кнопку ОК. Задание переименовано
- 8. Нажмите кнопку Сохранить, а затем кнопку Закрыть, чтобы сохранить изменения и вернуться к домашнему экрану.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

# 3.7 Редактировать задание

Данный раздел предполагает работу с уже созданным заданием.

1. Нажмите кнопку Карандаш на панели задания.

Вы можете выбрать **Редактировать текущее задание** или **Управление заданиями**, чтобы выбрать задание для редактирования.

- 2. Откройте экран Редактировать текущее задание (см. Рис. 3-38 на странице 37).
- 3. Внесите необходимые изменения в содержание задания. Более подробную информацию по способу редактирования см. 'Экран Редактирование текущего задания' на странице 37.
- 4. Нажмите кнопку Сохранить, а затем кнопку Закрыть, чтобы сохранить изменения и вернуться к домашнему экрану.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

### 3.8 Дублирование задания

Данный раздел предполагает работу с уже созданным заданием.

- 1. Нажмите кнопку Карандаш на панели задания.
- 2. Нажмите кнопку Управление заданиями. Откроется окно Управление заданиями.
- 3. Нажмите на задание, которое желаете изменить.
- 4. Нажмите кнопку Карандаш выбранного задания, а затем кнопку Редактировать.
- 5. Отображается экран Редактировать текущее задание (см. Рис. 3-38 на странице 37).
- 6. Нажмите тот элемент задания, который желаете изменить.
- 7. Нажмите кнопку Карандаш выбранного задания, а затем кнопку Скопировать.
- 8. Появится клавиатура, где будет отображено скопированное имя (1). Переименуйте элемент (2).

Примечание К любому скопированному имени прибавляется окончание '\_1'.



Рис. 3-43: Клавиатура

- 9. Нажмите кнопку ОК. Задание переименовано. Или нажмите кнопку Отмена, чтобы отменить любые изменения.
- 10. Нажмите кнопку Наз... (Назад), чтобы вернуться к списку Элементов задания. Скопированный элемент задания отображается в списке.
- 11. Нажмите кнопку Сохранить, а затем кнопку Закрыть, чтобы сохранить изменения и вернуться к домашнему экрану.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

# 3.9 Удаление задания

Данный раздел предполагает работу с уже созданным заданием.

- 1. Нажмите кнопку Карандаш на панели задания.
- 2. Нажмите Управление заданиями. Откроется окно Управление заданиями.
- 3. Нажмите на задание, которое желаете удалить.
- **Примечание** Задание не может быть удалено, если оно активно. Кнопка **Удалить** будет выделена серым цветом. Для того, чтобы удалить одно задание, сперва следует активировать другое.

*IDEOJET*.

Не рекомендуется удалять следующие задания:

- Сообщение 1
- Сообщение 2
- Проверка мощности
- Испытательный образец
- 4. Нажмите кнопку Карандаш выбранного задания, а затем кнопку Удалить. Появится диалоговое окно подтверждения:



Рис. 3-44: Экран удаления задания

- 5. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы удалить задание или нажмите кнопку **Отмена**, чтобы закрыть диалоговое окно подтверждения без удаления задания.
- 6. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Управление заданиями и возврата на Домашний экран.

# 3.10 Панель инструментов быстрого редактирования

Панель инструментов быстрого редактирования (ПИБР) имеет функциональные возможности редактирования задания, активированного в текущий момент. В области предварительного просмотра отображаются подробности текущего Активного задания лазера.



Рис. 3-45: Редактор задания — Панель инструментов быстрого редактирования

В следующей таблице приведено краткое описание кнопок ПИБР:

Кнопка ПИБР	Описание
Корректировать	При выборе кнопки <b>Корректировать</b> , появляется всплывающее окно с текущими координатами "X" и "Y", а также отображаются соответствующие кнопки со стрелками вправо, влево, вверх и вниз. Вы можете отрегулировать положение задания, изменяя координаты "X" и "Y" с помощью клавиатуры или кнопок со стрелками.
	Рис. 3-46: Панель инструментов редактирования задания — Кнопка Корректировать
	Для ввода нового скорректированного значения см. 'Ввод нового корректировочного значения' на странице 19.

Глав. 3 Сенсорный контроль — Панели свойств



Кнопка ПИБР	Описание
Ð	При выборе кнопки <b>Вращать</b> появляется всплывающее окно с текущим градусом поворота, а также отображаются соответствующие кнопки со стрелками вправо и влево. Вы можете повернуть задание, корректируя значение вращения при помощи кнопок со стрелками или клавиатуры.
Вращать	
	Рис. 3-47: Панель инструментов редактирования задания - Кнопка Вращать
	Для ввода нового значения поворота см. 'Ввод нового значения вращения' на странице 21.
	При выборе кнопки <b>Масштабировать</b> отображается всплывающее окно с текущими значениями "Высоты (В) и "Ширины (Ш)". Выберите кнопку <b>Соотношение сторон</b> () для автоматического создания соотношения.
Масштабировать	W         9.9 mm         +         H         9.9 mm         +         00           Image: State of the state o
	Рис. 3-48: Панель инструментов редактирования задания - Кнопка Масштабировать
	Вы можете масштабировать размеры задания, изменяя значения "В" и "Ш" с помощью клавиатуры или кнопок со знаками (+ или -).

Кнопка ПИБР	Описание
	При выборе кнопки <b>Выровнять</b> появляются следующие опции выравнивания: • Центр • По горизонтали • По вертикали
Выровнять	<ul> <li>По левому краю</li> <li>По правому краю</li> <li>По верхнему краю</li> <li>По нижнему краю</li> </ul>
	Рис. 3-49: Панель инструментов редактирования задания — Кнопка Выровнять
	Выполните следующие действия для выбора варианта выравнивания:
	Нажмите на опорный элемент.
	Нажмите кнопку <b>Выровнять</b> . Отобразится всплывающее окно с опциями выравнивания.
	Выберите требуемый вариант выравнивания. Выбранная опция выделяется на экране цветом.
	нажмите на элемент, который требуется выровнять. Он будет выровнен в соответствии с выбранным вариантом выравнивания относительно опорного элемента (выделенного синим цветом). Для нескольких элементов – повторите шаги 1-4.
	ПРИМЕЧАНИЕ: Для осуществления процедуры выравнивания должен быть выбран опорный элемент.



Кнопка ПИБР	Описание
C	При нажатии кнопки <b>Изменить масштаб</b> появляется всплывающее окно с регулируемой шкалой для увеличения/уменьшения отображения элементов задания в области предварительного просмотра. Вы можете изменить масштаб изображения, перемещая ползунок к "+" или к "-".
Изменить масштаб	
	Рис. 3-50: Панель инструментов редактирования задания — Кнопка Изменить масштаб
	Выберите кнопку <b>Изменить масштаб до области маркировки</b> (1) для отображения всей (100%) области маркировки на предварительном просмотре.
	Масштаб отображения можно менять в диапазоне от 10% до 1000%, увеличение происходит от центра <b>области маркировки</b> .
	При выборе кнопки <b>Отменить</b> можно отменить все предыдущие действия с момента последнего сохранения изменений. После нажатия кнопки Сохранить отмена действия невозможна.
	Рис. 3-51: Панель инструментов редактирования задания — Кнопка Отменить

# 3.11 Работа с элементами задания

При добавлении **задания** по умолчанию оно будет содержать настройки маркировки и опцию добавления любых необходимых элементов задания. Для получения более подробной информации об элементах **задания** см. 'Типы элементов задания' на странице 53.

Вы можете добавлять, редактировать, переименовывать, копировать и удалять элементы задания. Для получения более подробной информации об элементах задания см. 'Редактирование элемента задания' на странице 51

Нажмите кнопку Редактировать текущее задание или Управление заданиями, чтобы выбрать задание для редактирования и открыть экран Редактировать задание.

**Примечание** 1. Если нажать кнопку **Закрыть** без сохранения, то появится диалоговое окно подтверждения:



Рис. 3-52: Диалоговое окно Закрыть

2. Чтобы сохранить внесенные изменения нажмите на кнопку Отмена, а затем кнопку Сохранить.

Для отмены внесенных изменений и закрытия диалогового окна нажмите кнопку **ОК** и вернитесь к **Домашнему экрану**.

- 3. Нажмите кнопку Закрыть.
- 4. Перед возвратом к Домашнему экрану открывается диалоговое окно подтверждения:





5. Нажмите необходимую кнопку **Да** или **Нет** и вернитесь к **Домашнему экрану**. Более подробное описание представлено в 'Активация задания' на странице 38.

# 3.12 Добавление элемента задания

Данный раздел предполагает работу с уже созданным элементом задания и открытым экраном **Редактировать задание**.



1. Нажмите кнопку **Добавить** на экране **Элементы задания**. Появится выпадающий список с доступными типами элементов.



Рис. 3-54: Редактировать текущее задание — Добавление элементов задания

- 2. Выберите элемент задания из выпадающего списка. Появится клавиатура.
- 3. Нажмите на область предварительного просмотра, чтобы разместить элемент задания.
- Введите информацию о задании в подходящие поля. Следующая таблица содержит описание полей настройки задания: Для получения более подробной информации о добавлении элемента к заданию см. 'Примеры использования сенсорного контроля' на странице 149.

Поле	Описание
Тип элемента	Тип элемента задания. Есть следующие типы элементов задания: текст, переменная, двухмерный код, логотип, штрихкод, графические объекты. Для получения более подробной информации о типах элементов задания см. 'Типы элементов задания' на странице 53
Настройки маркировки	Настройка маркировки для элемента задания. Нажмите кнопку <b>Карандаш</b> , откроется экран Предустановленные варианты и настройка.
	Предустановленные варианты: отображаются доступные или предварительно созданные настройки маркировки.
	Настроить: Отображаются параметры индивидуальных настроек маркировки.
	Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.

5. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.

6. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать текущее задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

#### 3.13 Переименование элемента задания

1

Данный раздел предполагает работу с уже созданным элементом задания и открытым экраном **Редактировать задание**.

- 1. В списке Элементы задания выделите элемент, который хотите изменить.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш выбранного элемента задания, а затем кнопку Редактировать.
- 3. Нажмите кнопку Карандаш (1) на экране Редактировать задание.



Рис. 3-55: Переименовать элемент задания

4. Удалите старое название (2), после чего при помощи клавиатуры введите новое название (3).



Рис. 3-56: Переименование

Глав. 3 Сенсорный контроль — Панели свойств

5. Нажмите кнопку ОК. Элемент задания будет переименован, а клавиатура закроется.

**IDEOJET** 

6. Нажмите кнопку **Сохранить**, а затем кнопку **Закрыть**, чтобы сохранить изменения и вернуться к **Домашнему экрану**.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

#### 3.14 Редактирование элемента задания

Данный раздел предполагает работу с уже созданным элементом задания и открытым экраном **Редактировать задание**.

- 1. В списке Элементы задания выделите элемент, который хотите изменить.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш выбранного элемента задания, а затем кнопку Редактировать.



Рис. 3-57: Элемент задания — Опции кнопки Карандаш

- 3. Измените информацию об элементе задания в соответствующих полях.
- 4. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 5. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать текущее задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

#### 3.15 Дублирование элемента задания

Данный раздел предполагает работу с уже созданным элементом задания и открытым экраном Редактировать задание.

- 1. В списке Элементы задания выделите элемент, который хотите изменить.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш выбранного элемента задания, а затем кнопку Скопировать.



3. Появится клавиатура, где будет отображено скопированное имя (1). при необходимости переименуйте элемент (2).



#### Рис. 3-58: Переименовать элемент задания

Примечание 1. К любому скопированному имени прибавляется окончание '\_1'.

- 2. Скопированный элемент задания имеет такие же параметры, что и оригинал, включая положение X и Y, и будет находиться выше оригинального элемента. Перед использованием скопированного элемента вы должны его переместить.
- 3. Нажмите кнопку **ОК**. Элемент задания переименован. Или нажмите кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 4. Чтобы вернуться к экрану Элементы задания, нажмите кнопку Назад. Скопированный элемент задания отображается в списке.
- 5. Нажмите кнопку **Сохранить**, а затем кнопку **Закрыть**, чтобы сохранить изменения и вернуться к **Домашнему экрану**.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

#### 3.16 Удаление элемента задания

Данный раздел предполагает работу с уже созданным элементом задания и открытым экраном Редактировать задание.

- 1. В списке Элементы задания выделите элемент, который хотите изменить.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш того элемента задания, который хотите удалить.

3. Нажмите кнопку Удалить. Появляется диалоговое окно подтверждения со следующим заданием:

DEOJET



Рис. 3-59: Удаление элемента задания

- Нажмите OK для удаления параметров элемента задания. Нажмите кнопку Отмена для закрытия диалогового окна подтверждения без удаления элемента задания.
- 5. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 6. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать текущее задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

# 3.17 Типы элементов задания

Ниже следуют различные типы элементов задания:

- Постоянный текст, см. 'Обновление элемента Постоянный текст' на странице 54
- Дата, см. 'Обновление элемента Текстовая переменная' на странице 58
- Время, см. 'Обновление элемента Время' на странице 64
- Серийный номер, см. 'Обновление элемента Серийный номер' на странице 68
- Текстовые переменные, см. 'Обновление элемента Код смены' на странице 70
- Двухмерный код, см. 'Обновление элемента Код смены' на странице 70
- Штрихкод, см. 'Обновление элемента Штрихкод' на странице 80
- Код смены, см. 'Обновление элемента Графический объект' на странице 89.
- Графический объект, см. 'Обновление элемента Графический объект' на странице 89
- Логотип, см. 'Обновление элемента Логотип' на странице 93.

### 3.18 Обновление элемента Постоянный текст

Данный раздел предполагает, что элемент задания **Постоянный текст** уже используется в выбранном задании, а экран **Редактировать задание** открыт.

- 1. Выберите элемент Постоянный текст, который хотите обновить. Отображается кнопка карандаша.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш Постоянного текста, а затем кнопку Редактировать.





3. Введите информацию об элементе задания в соответствующие поля, как показано на следующем скриншоте.



Рис. 3-61: Параметры элемента Постоянный текст

В следующей таблице представлено описание полей Постоянный текст:

Поле	Описание
ПОСТОЯННЫЙ ТЕКСТ:	Переменные элемента Постоянный текст
Содержание	Содержание (например, текст) элемента задания, подлежащее маркировке.

Глав. 3 <u>Сенсорный контроль — Панели свойств</u>

Поле	Описание
Шрифт	Шрифт для содержания текстового элемента
Размер шрифта	При добавлении элемента к области маркировки размер шрифта рассчитывается в соответствии с настройками высоты/полей области маркировки.
Интервал	Вы можете установить интервал между символами текстового элемента.
	Значением по умолчанию является 0.
ПОЛОЖЕНИЕ:	Расположение элемента в пределах Области маркировки
x	Определяет положение элемента по оси "Х".
Y	Определяет положение элемента по оси "Ү".
Центр	Установите этот флажок, если вы хотите выровнять элемент по центру на пересечении осей "Х" и "Ү".
Высота	Высота элемента.
	ПРИМЕЧАНИЕ: См. 'Сохранять соотношение сторон' ниже (в этой таблице).
Ширина	Ширина элемента.
	ПРИМЕЧАНИЕ: Отображаемую единицу измерения можно изменить на экране Основные настройки. См. 'Основные настройки' на странице 146.
Сохранять соотношение сторон	Установите этот флажок, если вы хотите сохранить пропорции элемента при изменении высоты или ширины.
	Данная опция недоступна для <b>Штрихкодов</b> и <b>Двухмерного</b> кода.
	ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы поставили флажок в данном поле, то значок Масштабирования будет заблокирован.
	Ограничения по Сохранению пропорциональности см. в разделе <b>Ориентация</b> ниже.
Ориентация	Вы можете задавать ориентацию элемента в пределах области маркировки.
	Значением по умолчанию является 0°.
	Для ориентации 0°, 90°, 180° или 270° можно нажать кнопку Сохранять пропорциональность. При выборе другого значения ориентации, например, 15° кнопка Сохранение пропорциональности не будет доступна.

VIDEOJET.

Поле	Описание
ВЫРАВНИВАНИЕ:	Можно задать выравнивание текстового элемента по левому или правому краю, по центру или блоком. Элемент будет выровнен в соответствии с заданной <b>шириной области</b> .
Тип	По левому краю: Выровнять элемент по левому краю ширины области.
	По правому краю: Выровнять элемент по правому краю ширины области.
	Центр: Выровнять элемент по центру ширины области.
	Блоком: Выровнять элемент по всей ширине области.
	ПРИМЕЧАНИЕ: По умолчанию элемент выравнивается по левому краю.
Ширина области	Элемент будет выровнен в соответствии с заданной <b>шириной</b> области. Ширину области маркировки можно задать с помощью клавиатуры.
НАСТРОЙКИ	Настройка маркировки для элемента задания.
МАРКИРОВКИ	Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости. Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.
ЗАЛИВКА:	Настройка заливки для элемента задания.
Контуры	Установите этот флажок для отображения контуров маркировки элементов.
Перекрывающиеся линии	Установите этот флажок, если вы не хотите, чтобы отображались контуры маркировки фонового графического элемента.
	Графический объект АІ Перекрывающиеся линии
	Рис. 3-62: Перекрывающиеся линии
Заливка	Установите этот флажок, если вы хотите задать параметры заливки.



Поле	Описание
Направление заливки	Определяет угол заливки. Если вы устанавливаете значение 0°, тогда заливка осуществляется горизонтально слева направо.
	Вы можете ввести значение, щелкнув по полю Направление <b>заливки</b> .
	Направление заливки
	Рис. 3-63: Направление заливки
Расстояние до края	Это значение определяет расстояние до края элемента, область, не подлежащую заливке.
	Вы можете ввести значение расстояния до края, щелкнув по области ввода <b>Расстояние до края</b> .
	Расстояние до края
	Рис. 3-64: Расстояние до края
Межстрочный интервал	Параметр определяет расстояние между отдельными строками заливки.
	Вы можете ввести значение межстрочного интервала, щелкнув по области ввода <b>Межстрочный интервал</b> .
	Межстрочный интервал
	Рис. 3-65: Межстрочный интервал

Поле	Описание	
Множественная заливка	Параметр определяет число проводимых циклов заливки. Вы можете ввести значение, щелкнув по области ввода <b>Множественная заливка</b> .	
	Количество циклов заливки = 1 заливки = 2 заливки = 3 заливки = 4	
	Рис. 3-66: Множественная заливка	
Изменение угла	Параметр определяет изменение угла при следующем цикле заливки	
	Вы можете ввести значение, щелкнув по области ввода Изменение угла последующих циклов.	
	Угол последующих циклов	
	Направление заливки	
	Рис. 3-67: Изменение угла	
	Значением по умолчанию является 45°.	

- 4. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 5. При необходимости нажмите кнопку **Назад**, чтобы внести дальнейшие изменения в список элементов задания.
- 6. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

#### 3.19 Обновление элемента Текстовая переменная

Данный раздел предполагает, что элемент задания **Текстовая переменная** уже используется в выбранном задании, а экран **Редактировать задание** открыт.

1. Выберите элемент Текстовая переменная, который хотите обновить. Отображается кнопка карандаша.



2. Нажмите кнопку Карандаш, а затем кнопку Редактировать.



Рис. 3-68: Обновление элемента Текстовая переменная

3. Введите информацию об элементе задания в соответствующие поля, как показано на следующем скриншоте.



#### Рис. 3-69: Параметры элемента Текстовая переменная

Следующая таблица содержит описание полей:

Поле	Описание
ТЕКСТОВАЯ ПЕРЕМЕННАЯ:	Параметры элемента Текстовая переменная.
Текст	Содержание текстовой переменной.
Символы	Максимальное количество знаков для текстовой переменной. ПРИМЕЧАНИЕ: Число изменяется в соответствии с символами, введенными в текстовое поле. Если вам требуется место для большего числа символов в данном текстовом поле, вы можете ввести большее число.

Поле	Описание
Кодировка	Ниже следуют типы кодировок текстовой переменной:
	<ul> <li>Стандартная: Переменная закодирована в формате UTF-8.</li> <li>Двоичная: Переменная закодирована в двоичном формате. Если выбран этот формат кодировки, в поле ввода можно вводить только цифры от "0" до "9" и буквы от "А" до "F".</li> <li>ПРИМЕЧАНИЕ: Если при заданной Стандартной кодировке вводится стандартный текст с нечетным числом символов, автоматически устанавливается четное число символов, а символы, отличающиеся от упомянутых выше, удаляются при изменении кодировки на Двоичную. Если при заданной Двоичной кодировке вводится нечетное число символов, появляется сообщение об ошибке, указывающее на то, что двоичные переменные требуют четного числа символов. Если задана Двоичная кодировка, и число символов увеличивается или уменьшается с помощью кнопок со стрелками, уменьшение или увеличение происходит с шагом 2 единицы.</li> </ul>
Маркировать однократно	Свойства текстовой переменной определены, если во время маркировки не появляются новые данные содержания. Доступны следующие три опции:
	<ul> <li>Стандартная: Содержимое текстовой переменной маркируется по умолчанию.</li> <li>Маркировать однократно (предупреждение): Содержимое текстовой переменной маркируется один раз. В процессе маркировки появляется предупреждение, содержащее текущее содержание переменной. Однако процесс маркировки не останавливается.</li> <li>Маркировать однократно (ошибка): Содержимое текстовой переменной маркируется один раз. В процессе маркировать однократно (ошибка): Содержимое текстовой создается статус ошибки. Процесс маркировки останавливается.</li> </ul>
ШРИФТ	Параметры шрифта для элемента Текстовая переменная. Более подробно о шрифтах см. 'Шрифт' на стр. 55.
ПОЛОЖЕНИЕ	Расположение элемента в пределах области маркировки. Более подробную информацию о положении см. в 'ПОЛОЖЕНИЕ:' на стр. 55.
ВЫРАВНИВАНИЕ	Можно задать выравнивание текстового элемента по левому или правому краю, по центру или блоком. Элемент будет выровнен в соответствии с заданной шириной области. Более подробную информацию о выравнивании см. в 'ВЫРАВНИВАНИЕ:' на стр. 56.
НАСТРОЙКИ МАРКИРОВКИ	Настройка маркировки для элемента задания. Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости. Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.

Глав. 3 Сенсорный контроль — Панели свойств

Поле	Описание
ЗАЛИВКА	Настройка заливки для элемента задания. Также можно изменять параметры заливки. Для получения более подробной информации о заливке см. 'ЗАЛИВКА:' на странице 56.

IDEOJET.

- 4. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 5. При необходимости нажмите кнопку **Назад**, чтобы внести дальнейшие изменения в список элементов задания.
- 6. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

# 3.20 Обновление элемента Дата

Данный раздел предполагает, что элемент задания **Дата** уже используется в выбранном задании, а экран **Редактировать задание** открыт.

- 1. Выберите элемент Дата, который хотите обновить. Отображается кнопка карандаша.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш, а затем кнопку Редактировать.



Рис. 3-70: Обновить элемент Дата

3. Введите информацию об элементе задания в соответствующие поля, как показано на следующем скриншоте.

	×			7
	💱 Редактировать задание date_1	0	Сохранить Закрыть	
	-47.19 -37.75 -38.21 -18.85 -9.44 0.00 9.44 18.85 28.21 37.75 47.19 47.19	3 Date_4	🖍 < Вернуть	
	2831-	дата Формат даты	gava-kecaujtog - ddmmyy	ŕ
q	18.86- 9.64 - Text	Первый сегмент	День (01)	
	9.44	Разделитель	Точка (.)	×
°-0	-18.89-07:52:04	Второй сегмент	Месяц (01)	
	-37.75	Разлелитель	Точка (.)	
÷-		Тротий согнонт		1
	Корректиро Вращать Масштабир Выровенть Увеличить Отменять	0.00 мс		

# Рис. 3-71: Параметры элемента Дата

Следующая таблица содержит описание полей:

Поле	Описание
ФОРМАТ ДАТЫ:	Переменные элемента Дата
Формат даты	Вы можете выбрать какой-либо из стандартных форматов даты или создать собственный формат даты, включающий до шести элементов.
	Элементы выбранного формата даты отображаются в шести полях.
	В окне предварительного просмотра представлен текущий формат даты.
	Вы можете выбирать из следующих стандартных форматов даты:
	<ul> <li>ддммгг (03.04.09)</li> <li>дмгг (3.4.09)</li> <li>ддммгг (03.04.2009)</li> <li>ддммггг (3.4.2009)</li> <li>ддммггг (04/03/09)</li> <li>мддгг (04/03/2009)</li> <li>мддгггг (04/03/2009)</li> <li>мдгггг (4/3/2009)</li> <li>Юлианский ддд (093)</li> <li>Юлианский и год дддг (0939)</li> <li>Календарная неделя и год (109)</li> <li>Установленный пользователем</li> </ul>

Глав. 3 <u>Сенсорный контроль — Панели свойств</u>

Поле	Описание
Первый сегмент	Для настройки собственного формата даты выберите первый нужный вам сегмент из следующих вариантов: • День (01) • День коротко (1) • Месяц (01) • Месяц коротко (1) • Год (2009) • Год (2009) • Год (9) • Юлианский день • День недели • Календарная неделя • Мой день недели • Мой день • Мой месяц • Нет
Разделитель	Для настройки собственного формата даты выберите нужный вариант из следующих разделителей: • Точка (.) • Косая черта (/) • Тире (-) • Двоеточие (:) • пробел( ) • нет
Второй сегмент	Для настройки собственного формата даты выберите второй нужный Вам сегмент из следующих вариантов: • День (01) • День коротко (1) • Месяц (01) • Месяц коротко (1) • Год (2009) • Год (09) • Год (9) • Юлианский день • День недели • Календарная неделя • Мой день недели • Мой день • Мой месяц • Нет

VIDEOJET.

Поле	Описание
Разделитель	Для настройки собственного формата даты выберите нужный вариант из следующих разделителей:
	<ul> <li>Точка (.)</li> <li>Косая черта (/)</li> <li>Тире (-)</li> <li>Двоеточие (:)</li> <li>пробел()</li> <li>нет</li> </ul>

- 4. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 5. При необходимости нажмите кнопку **Назад**, чтобы внести дальнейшие изменения в список элементов задания.
- 6. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

### 3.21 Обновление элемента Время

Данный раздел предполагает, что элемент задания **Время** уже используется в выбранном задании, а экран **Редактировать задание** открыт.

- 1. Выберите элемент **Время**, который хотите обновить. Отображается кнопка карандаша.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш, а затем кнопку Редактировать.



Рис. 3-72: Обновление элемента Время

3. Введите информацию об элементе задания в соответствующие поля, как показано на следующем скриншоте.

/IDEOJET.





Следующая таблица содержит описание полей:

Поле	Описание
ФОРМАТ ВРЕМЕНИ:	Переменные элемента Время
Формат времени	Вы можете выбрать какой-либо из стандартных форматов времени или создать собственный формат времени, включающий до шести элементов. Элементы выбранного формата времени отображаются в шести полях.
	В окне предварительного просмотра представлен текущий формат времени.
	Вы можете выбирать из следующих стандартных форматов времени:
	<ul> <li>Европейский (ччммсс)</li> <li>Европейский (ччмм)</li> <li>Американский (чммсс время суток)</li> <li>Американский (чмм время суток)</li> <li>Американский (ч время суток)</li> <li>Установленный пользователем</li> </ul>

Поле	Описание
Первый сегмент	Для настройки собственного формата времени выберите нужный первый сегмент из следующих вариантов: • Секунды (03) • Секунды сокращенно (3) • Минуты (03) • Минуты сокращенно (3) • Часы (09) • Часы сокращенно (9) • Американские часы 0-11 (9) • символ времени суток am/pm (am) • нет
Разделитель	Для настройки собственного формата времени выберите нужный вариант из следующих разделителей: • Точка (.) • Косая черта (/) • Тире (-) • Двоеточие (:) • символ времени суток am/pm (am) • пробел( ) • нет
Второй сегмент	Для настройки собственного формата времени выберите второй нужный Вам сегмент из следующих вариантов: • Секунды (03) • Секунды сокращенно (3) • Минуты (03) • Минуты сокращенно (3) • Часы (09) • Часы сокращенно (9) • Американские часы 0-11 (9) • символ времени суток am/pm (am) • нет
Разделитель	Для настройки собственного формата времени выберите нужный вариант из следующих разделителей: • Точка (.) • Косая черта (/) • Тире (-) • Двоеточие (:) • символ времени суток am/pm (am) • пробел( ) • Нет

Глав. 3 <u>Сенсорный контроль — Панели свойств</u>

Поле	Описание
Третий сегмент	Для настройки собственного формата времени выберите третий нужный Вам сегмент из следующих вариантов:
	<ul> <li>Секунды (03)</li> <li>Секунды сокращенно (3)</li> <li>Минуты (03)</li> <li>Минуты сокращенно (3)</li> <li>Часы (09)</li> <li>Часы сокращенно (9)</li> <li>Американские часы 0-11 (9)</li> <li>символ времени суток am/pm (am)</li> <li>нет</li> </ul>
Разделитель	Для настройки собственного формата времени выберите нужный вариант из следующих разделителей: • Точка (.)
	<ul> <li>Косая черта (/)</li> <li>Тире (-)</li> <li>Двоеточие (:)</li> <li>символ времени суток am/pm (am)</li> <li>пробел()</li> <li>нет</li> </ul>
Смещение	Положительное или отрицательное смещение текущего времени. Вы можете ввести требуемое значение и выбрать Секунды, Минуты или Часы из выпадающего меню. Максимальное значение составляет 9999 часов. Минимальное значение составляет -999 часов.
ШРИФТ	Параметры шрифта элемента Время Более подробно о шрифтах см. 'Шрифт' на стр. 55.
ПОЛОЖЕНИЕ	Расположение элемента Время в пределах области маркировки. Более подробную информацию о положении см. в 'ПОЛОЖЕНИЕ:' на стр. 55.
ВЫРАВНИВАНИЕ	Можно задать выравнивание элемента Время по левому или правому краю, по центру или блоком. Элемент будет выровнен в соответствии с заданной шириной области. Более подробную информацию о выравнивании см. в 'ВЫРАВНИВАНИЕ:' на стр. 56.
НАСТРОЙКИ МАРКИРОВКИ	Настройка маркировки для элемента Время. Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости. Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.
ЗАЛИВКА	Настройка заливки для элемента Время. Также можно изменять параметры заливки. Более подробную информацию о заливке см. в 'ЗАЛИВКА:' на стр. 56.

VIDEOJET.

- 4. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 5. При необходимости нажмите кнопку **Назад**, чтобы внести дальнейшие изменения в список элементов задания.
- 6. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

#### 3.22 Обновление элемента Серийный номер

Данный раздел предполагает, что элемент задания **Серийный номер** уже используется в выбранном задании, а экран **Редактировать задание** открыт.

- 1. Выберите элемент Серийный номер, который хотите обновить. Отображается кнопка карандаша.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш, а затем кнопку Редактировать.



Рис. 3-74: Обновление элемента Серийный номер

3. Введите информацию об элементе задания в соответствующие поля, как показано на следующем скриншоте.



Рис. 3-75: Параметры элемента Серийный номер



Следующая таблица содержит описание полей:

Поле	Описание
СЕРИЙНЫЙ НОМЕР:	Группа переменных для переменной серийного номера.
	Серийный номер может использоваться для определения отдельного товара в партии.
Начальное значение	Определяет начальное значение переменной Серийный номер
Конечное значение	Определяет конечное значение переменной Серийный номер
Диапазон	Определяет диапазон цифр, используемых для маркировки серийных номеров. Установка по умолчанию: от 0 до 9. Вы можете сократить диапазон цифр или использовать буквенные символы (А - Z) для маркировки.
Инкремент	Определяет, на какую величину следует изменять серийный номер. Введите положительные значения для увеличения и отрицательные – для уменьшения серийных номеров.
Повтор	Определяет количество изделий, которые будут последовательно промаркированы под одним и тем же серийным номером.
Ведущие цифры	Выбирает или отменяет отображение первых цифр. Если первые цифры не отображаются, в соответствии с числом цифр изменяется ширина поля серийного номера. Пробелы не отображаются, соседние элементы могут быть сдвинуты.
Остановка при конечном значении	Задает конечное значение, по достижении которого работа лазера останавливается. Если этот флажок установлен, лазер прекращает работу по завершении маркировки конечного значения. Если этот флажок не установлен, по завершении маркировки конечного значения лазер повторно начинает маркировку с начального значения.
ШРИФТ	Параметры шрифта элемента Серийный номер Более подробно о шрифтах см. 'Шрифт' на стр. 55.
ПОЛОЖЕНИЕ	Расположение элемента Серийный номер в пределах области маркировки. Более подробную информацию о положении см. в 'ПОЛОЖЕНИЕ:' на стр. 55.
ВЫРАВНИВАНИЕ	Можно задать выравнивание элемента Серийный номер по левому или правому краю, по центру или блоком. Элемент будет выровнен в соответствии с заданной шириной области. Более подробную информацию о выравнивании см. в 'ВЫРАВНИВАНИЕ:' на стр. 56.

Поле	Описание
НАСТРОЙКИ МАРКИРОВКИ	Настройка маркировки для элемента Серийный номер. Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости. Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.
ЗАЛИВКА	Настройка заливки для элемента Серийный номер. Также можно изменять параметры заливки. Для получения более подробной информации о заливке см. 'ЗАЛИВКА:' на странице 56.

- 4. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 5. При необходимости нажмите кнопку **Назад**, чтобы внести дальнейшие изменения в список элементов задания.
- 6. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

#### 3.23 Обновление элемента Код смены

Данный раздел предполагает, что элемент задания **Код смены** уже используется в выбранном задании, а экран **Редактировать задание** открыт.

- 1. Выберите элемент Код смены, который хотите обновить. Отображается кнопка карандаша.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш, а затем кнопку Редактировать.



Рис. 3-76: Обновление элемента Код смены
3. Введите информацию об элементе задания в соответствующие поля, как показано на следующем скриншоте.

/IDEOJET.





Поле	Описание
КОД СМЕНЫ:	Код смены используют для маркировки различных кодов на вашей продукции в разное время суток. Например, можно добавить метку соответствующей смены, в которую продукция была произведена и промаркирована.
КОДЫ СМЕНЫ	Содержание текстовой переменной.
Дни недели	Установите флажок <b>Дни недели</b> для активации/деактивации и использования дней недели. Если опция не задана, введенный код смены используется ежедневно.
Символы	Максимальное количество знаков для текстовой переменной.
	ПРИМЕЧАНИЕ: Число изменяется в соответствии с символами, введенными в текстовое поле. Если вам требуется место для большего числа символов в данном текстовом поле, вы можете ввести большее число.

Поле	Описание
Добавить код смены	Нажмите кнопку <b>Добавить</b> для создания нового кода смены. Выберите вновь добавленный код смены, нажмите кнопку <b>Карандаш</b> , выберите <b>Редактировать</b> и введите следующую информацию:
	Содержание: Введите текст кода смены.
	Время начала: Введите требуемое время на клавиатуре.
	<b>День недели</b> : Если данная опция активна, выберите требуемый день недели.
	ПРИМЕЧАНИЯ: 1. Отображаемый код смены всегда сортируется исходя из времени и дня недели.
	<ol> <li>Время вновь добавленного кода смены всегда увеличивается на один час по сравнению с временем начала предыдущей смены.</li> </ol>
КОДЫ СМЕНЫ	Переменная элементов кода смены при установленном флажке дней недели.
Дни недели	Установите этот флажок, если вы хотите активировать код смены для конкретного дня недели. Если эта опция не задана, введенный код смены используется ежедневно.
Свойства составного типа	Текст, который будет промаркирован на изделии.
Время начала	Время, начиная с которого новый код смены будет наноситься на изделие.
День недели	День недели, в который новый код смены будет наноситься на изделие.
ШРИФТ	Параметры шрифта элемента Серийный номер Более подробно о шрифтах см. 'Шрифт' на стр. 55.
ПОЛОЖЕНИЕ	Расположение элемента Серийный номер в пределах области маркировки. Более подробную информацию о положении см. в 'ПОЛОЖЕНИЕ:' на стр. 55.
ВЫРАВНИВАНИЕ	Можно задать выравнивание элемента Серийный номер по левому или правому краю, по центру или блоком. Элемент будет выровнен в соответствии с заданной шириной области. Более подробную информацию о выравнивании см. в 'ВЫРАВНИВАНИЕ:' на стр. 56.

Глав. 3 Сенсорный контроль — Панели свойств

Поле	Описание
НАСТРОЙКИ МАРКИРОВКИ	Настройка маркировки для элемента Серийный номер. Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости. Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.
ЗАЛИВКА	Настройка заливки для элемента Серийный номер. Также можно изменять параметры заливки. Для получения более подробной информации о заливке см. 'ЗАЛИВКА:' на странице 56.

/IDEOJET.

- 3. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 4. При необходимости нажмите кнопку Назад, чтобы внести дальнейшие изменения в список элементов задания.
- 5. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

## 3.24 Обновление элемента Двухмерный код

Данный раздел предполагает, что элемент задания **Двухмерный код** уже используется в выбранном задании, а экран **Редактировать задание** открыт.

- 1. Выберите элемент **Двухмерный код**, который хотите обновить. Отображается кнопка карандаша.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш, а затем кнопку Редактировать.



Рис. 3-78: Обновите элемент Двухмерный код

3. Введите информацию об элементе задания в соответствующие поля, как показано на следующем скриншоте.



Рис. 3-79: Параметры элемента Двухмерный код

 Если вы выбрали Двухмерный код в виде ЕСС000, ЕСС050, ЕСС080, ЕСС100 или ЕСС140, введите информацию в соответствующие дополнительные поля.
 В следующей таблице представлено описание полей:

Поле	Описание
Двухмерный код:	Выберите тип Двухмерного кода для элемента задания.
Тип Двухмерного кода	Доступны следующие варианты двухмерного кода: ECC000, ECC050, ECC080, ECC100, ECC140, ECC200, ECC-plain и QR.
Разрешенные символы	На кнопке изображены символы, доступные для используемого в данный момент типа двухмерного кода.
ДАННЫЕ	Перечислены переменные элементы. Для добавления новых элементов к списку выберите кнопку <b>Добавить</b> на панели инструментов. Элементы можно <b>Редактировать</b> или <b>Удалить</b> .
ФОРМАТИРОВАНИЕ:	Форматирование для элемента Двухмерный код.

## Глав. 3 <u>Сенсорный контроль — Панели свойств</u>



Поле	Описание
Форматирование	Настройте форматирование элемента двухмерного кода из контекстного меню. Опции - "точки" и "сетка".
	Точки ЕСС200 Сетка
	Рис. 3-80: Форматирование
	ПРИМЕЧАНИЯ: 1. Способом форматирования двухмерного кода по умолчанию является "Сетка". 2. Способ задания "Точки" отнимает больше времени на маркировку. 3. Способ задания "Сетка" отнимает меньше времени на маркировку.
Инвертировать	Если установлен этот флажок, двухмерный код отображается в инвертированном виде: черный как белый и наоборот.
	хү1044 Состорованный Нормальный ЕСС200
	Рис. 3-81: Инвертировать
ПОЛОЖЕНИЕ	Расположение двухмерного кода в пределах области маркировки. Более подробную информацию о положении см. в 'ПОЛОЖЕНИЕ:' на стр. 55.
НАСТРОЙКИ МАРКИРОВКИ	Настройка маркировки двухмерного кода. Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости. Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.

5. Если вы выбрали **Двухмерный код** в виде **ЕСС200**, то введите информацию в соответствующие дополнительные поля.

Поле	Описание
ДАННЫЕ:	Перечислены переменные элементы.
Данные	Для добавления новых элементов к списку выберите кнопку Добавить на панели инструментов. Элементы можно Редактировать или Удалить.
ФОРМАТИРОВАНИЕ:	Форматирование для элемента Двухмерный код
Форматирование	Настройте форматирование элемента двухмерного кода из контекстного меню. Опции - "точки" и "сетка".
	Точки ЕСС200
	Рис. 3-82: Форматирование — ЕСС200
	ПРИМЕЧАНИЯ: 1. Способом форматирования двухмерного кода по умолчанию является "Сетка". 2. Способ задания "Точки" отнимает больше времени на маркировку. 3. Способ задания "Сетка" отнимает меньше времени на маркировку.
Инвертировать	Если установлен этот флажок, двухмерный код отображается в инвертированном виде: черный как белый и наоборот.
	Куточа Короловически состольный Нормальный ЕСС200 Рис. 3-83: Инвертировать — ЕСС200
СТРОКИ И СТОЛБЦЫ:	Если флажок установлен в значение Оптимальный размер матричного кода подбирается автоматически.
Строки и столбцы	Если вы хотите задать размер самостоятельно, снимите флажок Оптимальный и выберите размер из списка.

Глав. 3 Сенсорный контроль — Панели свойств



Поле	Описание
ПОЛОЖЕНИЕ	Расположение двухмерного кода в пределах области маркировки. Более подробную информацию о положении см. в 'ПОЛОЖЕНИЕ:' на стр. 55.
НАСТРОЙКИ МАРКИРОВКИ	Настройка маркировки двухмерного кода. Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости. Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.

6. Если вы выбрали **Двухмерный код** в виде **ECC-Plain**, то введите информацию в соответствующие дополнительные поля.

Поле	Описание
ДАННЫЕ:	Перечислены переменные элементы.
Данные	Для добавления новых элементов к списку выберите кнопку <b>Добавить</b> на панели инструментов. Элементы можно Редактировать или Удалить.
ФОРМАТИРОВАНИЕ:	Форматирование для элемента Двухмерный код
Форматирование	Настройте форматирование элемента двухмерного кода из контекстного меню. Опции - "точки" или "сетка".
	Рис. 3-84: Точки или Сетка — ЕСС-Plain ПРИМЕЧАНИЯ: 1. Способом форматирования двухмерного кода по умолчанию является "Сетка"
	<ol> <li>2. Способ задания "Точки" отнимает больше времени на маркировку.</li> <li>3. Способ задания "Сетка" отнимает меньше времени на маркировку.</li> </ol>

Поле	Описание
Инвертировать	Если установлен этот флажок, двухмерный код отображается в инвертированном виде: черный как белый и наоборот.
	КУТ1165 Нормальный ЕСС-Plain Инвертированный Рис. 3-85: Инвертировать — ЕСС-Plain
СТРОКИ И СТОЛБЦЫ:	Строки и столбцы для элемента Двухмерный код
Строки и столбцы	Выберите значения параметров для строк и столбцов.
	Значением по умолчанию для обоих полей является 20.
ПОЛОЖЕНИЕ	Расположение двухмерного кода в пределах области маркировки. Более подробную информацию о положении см. в 'ПОЛОЖЕНИЕ:' на стр. 55.
НАСТРОЙКИ МАРКИРОВКИ	Настройка маркировки двухмерного кода. Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости. Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.

7. Если вы выбрали **Двухмерный код** в виде кода **QR**, то введите информацию в соответствующие дополнительные поля.

Поле	Описание
ДАННЫЕ:	Перечислены переменные элементы.
Данные	Для добавления новых элементов к списку выберите кнопку <b>Добавить</b> на панели инструментов. Элементы можно Редактировать или Удалить.

# Глав. 3 Сенсорный контроль — Панели свойств



Поле	Описание
Форматирование	Настройте форматирование элемента двухмерного кода из контекстного меню. Опции - "точки" и "сетка".
	Точки QR Сетка
	Рис. 3-86: Форматирование — QR
	ПРИМЕЧАНИЯ: 1. Способом форматирования двухмерного кода по умолчанию является "Сетка". 2. Способ задания "Точки" отнимает больше времени на маркировку. 3. Способ задания "Сетка" отнимает меньше времени на маркировку.
Инвертировать	Если установлен этот флажок, двухмерный код отображается в инвертированном виде: черный как белый и наоборот.
	Нормальный QR Инвертированный
	Рис. 3-87: Инвертировать — QR
Матрица QR:	Определена версия кода QR, которая может меняться от 1 до 40.
Версия	Каждая версия состоит из различного количества модулей, например, от версии 1 (21 х 21 модуль) до версии 40 (177 х 177 модулей). Каждая из версий может хранить только определенный максимальный объем данных, для более объемных QR кодов потребуются более высокие версии символов кода QR. Значением по умолчанию является 1.

Поле	Описание
Уровень	QR код может предусматривать коррекцию ошибок для восстановления данных при загрязнении или повреждении кода. Доступны четыре уровня коррекции ошибок: L (приблизительно 7%), М (приблизительно 15%), Q (приблизительно 25%) и Н (приблизительно 30%). Чем выше выбранный уровень, тем выше возможность исправления ошибок. При этом увеличивается объем данных кода QR. Значением по умолчанию является L.
Режим	Здесь может быть задан режим QR кода. При выборе установки "8 бит" в коде можно использовать только цифры. При выборе установки "Kanji" можно также использовать буквы. Если установить флажок "Чувствительность к регистру", в коде QR будут присутствовать буквы нижнего и верхнего регистров. Значением по умолчанию является "8 бит".
ПОЛОЖЕНИЕ	Расположение двухмерного кода в пределах области маркировки. Более подробную информацию о положении см. в 'ПОЛОЖЕНИЕ:' на стр. 55.
НАСТРОЙКИ МАРКИРОВКИ	Настройка маркировки двухмерного кода. Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости. Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.

- 8. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 9. При необходимости нажмите кнопку Назад, чтобы внести дальнейшие изменения в список элементов задания.
- 10. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

## 3.25 Обновление элемента Штрихкод

Данный раздел предполагает, что элемент задания Штрихкод уже используется в выбранном задании, а экран Редактировать задание открыт.

1. Выберите элемент Штрихкод, который хотите обновить. Отображается кнопка карандаша.



2. Нажмите кнопку Карандаш, а затем кнопку Редактировать.



Рис. 3-88: Обновление элемента Штрихкод

3. Введите информацию о штрихкоде в соответствующие поля, как показано на следующем скриншоте.



## Рис. 3-89: Параметры элемента Штрихкод

Следующая таблица содержит описание полей штрихкода:

Поле	Описание
ШТРИХКОД:	Выберите тип штрихкода из выпадающего меню.
Тип штрихкода	Возможны следующие варианты: BC128, BC25, BC25I, BC39, BC39E, BC93, EAN128, EAN13, EAN8, POSTNET, RSS14ST, RSS14STO, RSS14TR, RSSEXP, RSSLIM, SCC14, UPC_A и UPC_E. Типом штрихкода по умолчанию является EN128.

Поле	Описание
ДАННЫЕ	Содержимое элементов штрихкода.
	Для добавления новых элементов к списку выберите кнопку <b>Добавить</b> на панели инструментов. Элементы можно Редактировать или Удалить.
ФОРМАТИРОВАНИЕ:	Параметры форматирования элементов штрихкода.
Положение текста	Выбор расположения текста относительно штрихкода.
	Возможные варианты: нет, внизу и вверху.
Шрифт	Выберите шрифт для текстового элемента штрихкода. Более подробно о шрифтах см. 'Шрифт' на стр. 55.
Высота штрихкода	Введите высоту элементов штрихкода в мм относительно высоты поля.
Высота текста	Введите высоту текстового элемента штрихкода в процентах относительно высоты поля.
Инвертировать	Если установлен этот флажок, штрихкод отображается в инвертированном виде: черный как белый и наоборот.
Вычислить контрольное число	Если установлен этот флажок, рассчитывается контрольное число текста штрихкода:
	Это поле отображается только при выборе следующих типов штрихкода: BC25, BC25I, BC39, BC39E и RSS14ST.
РАЗМЕР ШТРИХКОДА:	Параметры размера штрихкода.
Ширина модуля	Определяет ширину модулей. Это значение может варьироваться от 0,1 мм до 30 мм.
"Тихая зона"	Определяет ширину "тихой" зоны как множитель ширины модулей. Это значение может превышать значение ширины модуля в 10-20 раз.
Широкие/узкие	Определяет соотношение широких и узких линий штрихкода. Это значение может варьироваться от 2 до 3.
	Поле Широкие / узкие не может быть изменено при фиксированном соотношении линий штрихкода (EAN13).
Модуль/промежуток	Определяет соотношение ширины модулей и промежутков. Это значение может варьироваться от 1 до 2.
Промежуток/узкий	Определяет соотношение промежутков между линиями, принадлежащими символам, и шириной модуля. Это значение может варьироваться от 1 до 2.

Глав. 3 Сенсорный кон<u>троль — Панели свойств</u>

И СВОИСТВ	. VIDEC	JET.
	-Ħ.	

Поле	Описание
ПОЛОЖЕНИЕ	Расположение элемента Штрихкод в пределах области маркировки. Более подробную информацию о положении см. в 'ПОЛОЖЕНИЕ:' на стр. 55.
НАСТРОЙКИ МАРКИРОВКИ	Настройка маркировки для элемента Штрихкод. Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости при помощи 'Настройки маркировки' на странице 113.
ЗАЛИВКА	Настройка заливки для элемента Штрихкод. Также можно изменять параметры заливки. Для получения более подробной информации о заливке см. 'ЗАЛИВКА:' на странице 56.

4. Если вы выберете тип элемента Штрихкод в виде BC93, EAN128, EAN13, EAN8, POSTNET, RSS14TR, UPC\_A или UPC\_E, введите информацию в соответствующие дополнительные поля.

Следующая таблица содержит описание по	олей:
--	-------

Поле	Описание
РАЗМЕР ШТРИХКОДА:	Параметры размера штрихкода.
Ширина модуля	Определяет ширину модулей. Это значение может варьироваться от 0,1 мм до 30 мм.
"Тихая зона"	Определяет ширину "тихой" зоны как множитель ширины модулей. Это значение может превышать значение ширины модуля в 10-20 раз.
Модуль/ промежуток	Определяет соотношение ширины модулей и промежутков. Это значение может варьироваться от 1 до 2.

 Если вы выбрали тип элемента Штрихкод в виде ВС25, ВС39 или ВС39Е, введите информацию в соответствующие дополнительные поля.
 В следующей таблице представлено описание полей:

Поле	Описание
РАЗМЕР ШТРИХКОДА:	Параметры размера штрихкода.
Ширина модуля	Определяет ширину модулей. Это значение может варьироваться от 0,1 мм до 30 мм.
"Тихая зона"	Определяет ширину "тихой" зоны как множитель ширины модулей. Это значение может превышать значение ширины модуля в 10-20 раз.

Поле	Описание
Модуль/ промежуток	Определяет соотношение ширины модулей и промежутков. Это значение может варьироваться от 1 до 2.
Широкие/узкие	Определяет соотношение широких и узких линий штрихкода. Это значение может варьироваться от 2 до 3.
	Поле Широкие / узкие не может быть изменено при фиксированном соотношении линий штрихкода (EAN13).
Промежуток/узкий	Определяет соотношение промежутков между линиями, принадлежащими символам, и шириной модуля. Это значение может варьироваться от 1 до 2.

 Если вы выбрали тип элемента Штрихкод в виде RSS14ST, то введите информацию в соответствующие дополнительные поля. Следующая таблица содержит описание полей:

Поле	Описание
ЭЛЕМЕНТ СС:	Если установлен этот флажок, рассчитывается контрольное число текста штрихкода:
Элементы	Содержимое элементов штрихкода.
	Для добавления новых элементов к списку выберите кнопку <b>Добавить</b> на панели инструментов.
	При выборе элемента появляется список переменных, доступных в лазерной системе и подходящих для данного типа штрихкода.
РАЗМЕР ШТРИХКОДА:	Параметры размера штрихкода.
Ширина модуля	Определяет ширину модулей. Это значение может варьироваться от 0,1 мм до 30 мм.
"Тихая зона"	Определяет ширину "тихой" зоны как множитель ширины модулей.
	Это значение может превышать значение ширины модуля в 10-20 раз.
Модуль/ промежуток	Определяет соотношение ширины модулей и промежутков. Это значение может варьироваться от 1 до 2.
Высота разделительной линии	Высота линии между элементом СС и штрихкодом.

Глав. 3 <u>Сенсорный контроль — Панели свойств</u>

Поле	Описание
PA3MEP CC:	Данное поле ввода задает опции высоты разделительной линии, высота СС, "тихой" зоны, Линейная часть, не подлежащая маркировке
Высота разделительной линии	Высота линии между элементом СС и штрихкодом.
Высота СС	Высота СС-элемента над штрихкодом.
"Тихая зона"	"Тихая" зона СС-элемента.
Маркировка линейной части	Если в поле "Маркировка линейной части" был поставлен флажок, то на продукте отображается и маркируется штрихкод (и текст, если он выбран) и элемент СС.
	Если в поле "Маркировка линейной части" <i>не</i> был поставлен флажок, то на продукте отображается и маркируется только элемент СС (и текст, если он выбран).

VIDEOJET.\_

 Если вы выбрали тип элемента Штрихкод в виде RSSLIM, то введите информацию в соответствующие дополнительные поля. Следующая таблица содержит описание полей:

Поле	Описание
ЭЛЕМЕНТ СС:	Если установлен этот флажок, рассчитывается контрольное число текста штрихкода:
Элементы	Содержимое элементов штрихкода. Для добавления новых элементов к списку выберите кнопку
	Добавить на панели инструментов.
	При выборе элемента появляется список переменных, доступных в лазерной системе и подходящих для данного типа штрихкода.
РАЗМЕР ШТРИХКОДА:	Параметры размера штрихкода.
Ширина модуля	Определяет ширину модулей. Это значение может варьироваться от 0,1 мм до 30 мм.
"Тихая зона"	Определяет ширину "тихой" зоны как множитель ширины модулей.
	Это значение может превышать значение ширины модуля в 10- 20 раз.

Поле	Описание
PA3MEP CC:	Это элемент списка, который имеет следующие опции:
	1. Высота разделительной линии
	2. Высота СС
	3. "Тихая" зона
	4. линейной части, не подлежащей маркировке.
Высота разделительной линии	Высота линии между элементом СС и штрихкодом.
Высота СС	Высота СС-элемента над штрихкодом.
"Тихая зона"	"Тихая" зона СС-элемента.
Маркировка линейной части	Если в поле "Маркировка линейной части" был поставлен флажок, то на продукте отображается и маркируется штрихкод (и текст, если он выбран) и элемент СС.
	Если в поле "Маркировка линейной части" <i>не</i> был поставлен флажок, то на продукте отображается и маркируется только элемент СС (и текст, если он выбран).

 Если вы выбрали тип элемента Штрихкод в виде RSSEXP, то введите информацию в соответствующие дополнительные поля.
 Следующая таблица содержит описание полей:

Поле	Описание
РАЗМЕР ШТРИХКОДА:	Параметры размера штрихкода.
Ширина модуля	Определяет ширину модулей. Это значение может варьироваться от 0,1 мм до 30 мм.
"Тихая зона"	Определяет ширину "тихой" зоны как множитель ширины модулей.
	Это значение может превышать значение ширины модуля в 10-20 раз.
Модуль/ промежуток	Определяет соотношение ширины модулей и промежутков. Это значение может варьироваться от 1 до 2.
Высота разделительной линии	Высота линии между элементом СС и штрихкодом.

Глав. 3 Сенсорный контроль — Панели свойств

Поле	Описание
Количество сегментов	Число сегментов штрихкода.

/IDEOJET.\_

 Если вы выбрали тип элемента Штрихкод в виде BC25I, то введите информацию в соответствующие дополнительные поля. Следующая таблица содержит описание полей:

Поле	Описание
Отобразить контрольное число	При установке данного флажка отображается контрольное число текста штрихкода.
РАЗМЕР ШТРИХКОДА:	Параметры размера штрихкода.
Ширина модуля	Определяет ширину модулей. Это значение может варьироваться от 0,1 мм до 30 мм.
"Тихая зона"	Определяет ширину "тихой" зоны как множитель ширины модулей.
	Это значение может превышать значение ширины модуля в 10- 20 раз.
Модуль/ промежуток	Определяет соотношение ширины модулей и промежутков. Это значение может варьироваться от 1 до 2.
Широкие/узкие	Определяет соотношение широких и узких линий штрихкода. Это значение может варьироваться от 2 до 3.
	Поле Широкие / узкие не может быть изменено при фиксированном соотношении линий штрихкода (EAN13).

 Если вы выбрали тип элемента Штрихкод в виде BC128, то введите информацию в соответствующие дополнительные поля. Следующая таблица содержит описание полей:

Поле	Описание
Задать режим вручную	Установите этот флажок, если вы хотите задать режим вручную. Если вы не установите данный флажок, режим будет определяться самостоятельно в зависимости от штрихкода.
Режим А	В этом режиме можно закодировать числа, заглавные буквы, специальные символы и контрольные знаки ASCII.
Режим В	В этом режиме можно закодировать числа, все заглавные и строчные буквы, а также специальные символы и знаки перехода.

Поле	Описание
Режим С	В этом режиме могут быть закодированы только двойные введенные символы от 00 до 99.
РАЗМЕР ШТРИХКОДА:	Параметры размера штрихкода.
Ширина модуля	Определяет ширину модулей. Это значение может варьироваться от 0,1 мм до 30 мм.
"Тихая зона"	Определяет ширину "тихой" зоны как множитель ширины модулей. Это значение может превышать значение ширины модуля в 10- 20 раз.
Модуль/ промежуток	Определяет соотношение ширины модулей и промежутков. Это значение может варьироваться от 1 до 2.

- 8. Если вы выбрали тип элемента **Штрихкод** в виде **SCC14**, то введите информацию в соответствующие дополнительные поля.
- 9. Следующая таблица содержит описание полей:

Поле	Описание
Отображать опорные штрихи:	Отображает штрих вокруг штрихкода SCC14. Если активирована данная опция, нельзя одновременно установить флажок для опции "Инвертировать".
Только верхняя и нижняя границы	При установке этого флажка отображаются только верхняя и нижняя границы.
Пользовательская настройка опорного штриха	При установке этого флажка вокруг штрихкода SCC14 может быть отображен штрих.
Толщина границы	Задает толщину границы.
РАЗМЕР ШТРИХКОДА:	Параметры размера штрихкода.
Ширина модуля	Определяет ширину модулей. Это значение может варьироваться от 0,1 мм до 30 мм.
"Тихая зона"	Определяет ширину "тихой" зоны как множитель ширины модулей.
	Это значение может превышать значение ширины модуля в 10-20 раз.

Глав. 3 Сенсорный контроль — Панели свойств

Поле	Описание
Широкие/узкие	Определяет соотношение широких и узких линий штрихкода. Это значение может варьироваться от 2 до 3. Поле Широкие/узкие не может быть изменено при фиксированном соотношении линий штрихкода (EAN13).
Модуль/ промежуток	Определяет соотношение ширины модулей и промежутков. Это значение может варьироваться от 1 до 2.

*IDEOJET*.

- 10. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 11. При необходимости нажмите кнопку Назад, чтобы внести дальнейшие изменения в список элементов задания.
- 12. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

#### 3.26 Обновление элемента Графический объект

Данный раздел предполагает, что элемент задания **Графический объект** уже используется в выбранном задании, а экран **Редактировать задание** открыт.

- 1. Выберите элемент Графический объект, который хотите обновить. Отображается кнопка карандаша.
- 2. Нажмите кнопку Карандаш, а затем кнопку Редактировать.



Рис. 3-90: Обновление элемента Графический объект

3. Выберите тип графического элемента из выпадающего меню. Доступные опции: эллипс, прямоугольник, ломаная и многоугольник.



## Рис. 3-91: Параметры элемента Графический объект

 При выборе типа элемента Графический объект в виде Эллипс введите информацию в соответствующие поля, как показано на следующем скриншоте.
 Следующая таблица содержит описание полей:

Поле	Описание
ГРАФИЧЕСКИЙ ОБЪЕКТ:	Выберите тип графического элемента из выпадающего меню.
Фигура	Доступны следующие опции: <ul> <li>Эллипс</li> <li>Прямоугольник</li> <li>Ломаная</li> <li>Многоугольник</li> </ul> ПРИМЕЧАНИЕ: Фигурой по умолчанию является эллипс.

Глав. 3 <u>Сенсорный контроль — Панели свойств</u>

Поле	Описание
Форма	Выберите форму эллипса из выпадающего списка. Можно выбрать один из следующих вариантов:
	<ul> <li>Закрыто</li> <li>Полузакрытый</li> <li>Открыто</li> <li>Вариантом по умолчанию является Закрытый с автоматически активируемой заливкой.</li> </ul>
	ПРИМЕЧАНИЕ: Вы можете создать полукруг, закрытый прямой линией, и затем выполнить его заливку.
	Например, если вы хотите нарисовать круг с заливкой 3/4, выполните следующие действия:
	<ol> <li>Нажмите кнопку Добавить и выберите опцию графического объекта.</li> </ol>
	<ol> <li>В области предварительного просмотра отображается круг с начальным значением 90° и конечным значением 360°.</li> </ol>
	<ol> <li>Выберите требуемую заливку из выпадающего списка заливок.</li> </ol>
	XY1051
	Рис. 3-92: Форма
Начальный угол	Определяет начальное положение эллипса.
Конечный угол	Определяет конечное положение эллипса.
ПОЛОЖЕНИЕ	Расположение графического элемента в пределах области маркировки. Более подробную информацию о положении см. в
НАСТРОЙКИ МАРКИРОВКИ	Настройка маркировки для графического элемента. Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости. Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.
ЗАЛИВКА	Настройка заливки для графического элемента. Также можно изменять параметры заливки. Для получения более подробной информации о заливке см. 'ЗАЛИВКА:' на странице 56.

VIDEOJET.

4. Если вы выбрали тип графического элемента в виде **Прямоугольника**, то введите информацию в соответствующие дополнительные поля.

Следующая таблица содержит описание полей:

Поле	Описание
ГРАФИЧЕСКИЙ ОБЪЕКТ:	Выберите тип графического элемента из выпадающего меню.
Фигура	Выберите фигуру <b>Прямоугольник</b> из выпадающего меню.
Скругление углов	Процент закругления углов прямоугольника.
ПОЛОЖЕНИЕ	Расположение графического элемента в пределах области маркировки. Более подробную информацию о положении см. в 'ПОЛОЖЕНИЕ:' на стр. 55.
НАСТРОЙКИ МАРКИРОВКИ	Настройка маркировки для графического элемента. Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости. Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.
ЗАЛИВКА	Настройка заливки для графического элемента. Также можно изменять параметры заливки. Для получения более подробной информации о заливке см. 'ЗАЛИВКА:' на странице 56.

5. Если вы выбрали фигуру в виде **Ломаной** или **Многоугольника**, то введите информацию в соответствующие дополнительные поля.

Следующая таблица содержит описание п	олей:
---------------------------------------	-------

Поле	Описание
ГРАФИЧЕСКИЙ ОБЪЕКТ:	Выберите тип графического элемента из выпадающего меню.
Фигура	Выберите фигуру <b>Ломаная</b> или <b>Многоугольник</b> из выпадающего меню.
ДОБАВИТЬ ТОЧКИ	<ul> <li>Нажмите кнопку Добавить для создания новой угловой точки.</li> <li>Выберите вновь добавленную точку, нажмите кнопку</li> <li>Карандаш, выберите Редактировать и укажите соответствующие координаты "Х" и "Y" с помощью клавиатуры.</li> <li>ПРИМЕЧАНИЯ:</li> <li>1. Кнопка удаления будет неактивна, если ломаная содержит только две точки.</li> <li>2. Кнопка удаления будет активна, если ломаная содержит более трех точек.</li> </ul>
ПОЛОЖЕНИЕ	Расположение графического элемента в пределах области маркировки. Более подробную информацию о положении см. в 'ПОЛОЖЕНИЕ:' на стр. 55.

Глав. 3 Сенсорный контроль — Панели свойств

Поле	Описание
НАСТРОЙКИ МАРКИРОВКИ	Настройка маркировки для графического элемента. Вы можете задать качество маркировки в зависимости от ее скорости. Для получения более подробной информации о настройках маркировки см. 'Настройки маркировки' на странице 113.
ЗАЛИВКА	Настройка заливки для графического элемента. Также можно изменять параметры заливки. Для получения более подробной информации о заливке см. 'ЗАЛИВКА:' на странице 56.

**IDEOJET**.

- 3. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 4. При необходимости нажмите кнопку **Назад**, чтобы внести дальнейшие изменения в список элементов задания.
- 5. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

#### 3.27 Обновление элемента Логотип

Данный раздел предполагает, что элемент задания **Логотип** уже используется в выбранном задании, а экран **Редактировать задание** открыт.

1. Выберите элемент **Логотип**, который хотите обновить. Отображается кнопка карандаша.

**Примечание** Кнопка логотип для элемента будет активна только в том случае, если логотип или логотипы были импортированы в базу данных лазера.

2. Нажмите кнопку Карандаш, а затем кнопку Редактировать.



Рис. 3-93: Обновление элемента Логотип

3. Введите информацию об элементе задания в соответствующие поля, как показано на следующем скриншоте.



Рис. 3-94: Параметры элемента Логотип

Поле	Описание
ЛОГОТИП:	Переменные элемента задания Логотип.
Выбор логотипа	<ul> <li>Имеются следующие варианты:</li> <li>Логотип, основанный на поэлементном формировании изображения</li> <li>Векторный логотип</li> </ul>
Инвертировать	Если установлен этот флажок, логотип отображается в инвертированном виде: черный как белый и наоборот. ХҮ1054 Рис. 3-95: Инвертировать — Логотип



- 4. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 5. При необходимости нажмите кнопку **Назад**, чтобы внести дальнейшие изменения в список элементов задания.
- 6. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 48

**DEOJET**.

## 3.28 Настройка линии

На экране Настройка линии можно установить параметры производственной линии, положения маркировочной головки и определение изделия. Вы можете добавить новую настройку линии или отредактировать существующую настройку.

Необходимо проверить и ввести какой-либо из параметров (Скорость, Расстояние, Размер изделия, Расположение изделия, Импульсы/вращение или Расстояние/ вращение), а система самостоятельно подберет остальные настройки.

Примечание Информация о параметрах, самостоятельно рассчитываемых системой, приведена в описании таблицы Скорость/триггер.

Панель Настройка линии имеет следующие опции:

- Экран Управлять настройками линии. Для получения более подробной информации см. 'Управлять настройками линии' на странице 96
- Экран Редактирование текущих настроек линии. Для получения более подробной информации см. 'Экран Редактирование настроек линии' на странице 97



Рис. 3-97: Настройка линии — Опции кнопки Карандаш

#### 3.29 Управлять настройками линии

Экран Управлять настройками линии позволяет выполнять следующие операции:

- Активировать настройку линии, см. 'Работа с настройками линии' на странице 98
- Создавать настройку линии, см. 'Создание новой настройки линии' на странице 101
- Переименовывать настройку линии, см. 'Переименование настройки линии' на странице 101
- Редактировать настройку линии, см. 'Редактирование настройки линии' на странице 102
- Скопировать настройку линии, см. 'Дублирование настройки линии' на странице 110



• Удалять настройку линии, см. 'Удаление настройки линии' на странице 111.



#### Рис. 3-98: Экран Управлять настройками линии

Следующая таблица содержит информацию о различных полях, отображаемых на экране Управлять настройками линии, представленном на Рис. 3-98:

Поле	Описание
Создать	Создание новой настройки линии.
АКТИВНОСТЬ	Отображается статус активности настройки линии.
ИМЯ	Отображается имя настройки линии.
Кнопка Карандаш	Кнопка Карандаш содержит список действий, которые можно выполнить на экране <b>Управлять настройками линии</b> : • Редактировать • Скопировать • Удалить
Закрыть	Закрытие экрана Управлять настройками линии.

#### 3.30 Экран Редактирование настроек линии

Экран Редактирование настроек линии (редактор настройки линии) содержит следующие параметры лазера: Положение и ориентация, Скорость линии, Триггер, а также Область маркировки и Испытание.

Отображаются следующие поля:



Рис. 3-99: Редактор настройки линии

## 3.31 Работа с настройками линии

Номер фрейма	Имя	Описание
1	Имя настройки линии	Отображается имя текущей настройки линии.
2	1. Положение и ориентация	Отображаются параметры вкладки <b>Положение и</b> ориентация.
3	2. Скорость линии	Отображаются параметры вкладки Скорость линии.
4	3. Триггер	Отображаются параметры вкладки <b>Триггер</b> .
5	4. Область маркировки и Испытание	Отображаются параметры вкладки <b>Область маркировки и Тестирование</b> .
6	Область предварительн ого просмотра	Предварительный просмотр параметров настройки линии. Выбранный элемент выделяется на экране цветом.
7	Параметры	Отображаются параметры выбранного поля.
8	Сохранить	Сохранение сделанных изменений настройки линии.
9	Закрыть	Закрытие экрана Редактирование настройки линии.

Нажмите кнопку **Редактирование текущих настроек линии**или **Управлять настройками линии**, чтобы выбрать соответствующую **Настройку линии** по добавлению, редактированию, переименованию, копированию и удалению настройки линии.

## 3.32 Активация настройки линии

**Примечание** 1. Если нажать кнопку **Закрыть** без сохранения, то появится диалоговое окно подтверждения:

<b>*</b>	Вы уверены, чт	о хотите закрь	іть это
	диалоговое окн	ю? Все даннь	іе с момента
	последнего сох	ранения будут	гутеряны.
		Yes	No

*IDEOJET*.

Рис. 3-100: Диалоговое окно Закрыть

- 2. Чтобы сохранить внесенные изменения нажмите на кнопку **Отмена**, а затем кнопку **Сохранить**.
- 3. Для отмены внесенных изменений и закрытия диалогового окна нажмите кнопку **ОК** и вернитесь к **Домашнему экрану**.
- 4. Нажмите кнопку Закрыть. Перед возвратом к Домашнему экрану открывается диалоговое окно подтверждения:





5. Нажмите необходимую кнопку Да или Нет и вернитесь к Домашнему экрану.

Данный раздел предполагает работу с уже созданной настройкой линии.

- 1. Нажмите кнопку **Карандаш** в панели**НАСТРОЙКА ЛИНИИ**. Откроется окно со следующими опциями (см. Рис. 3-97 на странице 96):
- Редактирование текущей настройки линии
- Управлять настройками линии

- 2. Нажмите кнопку Управлять настройками линии. Откроется экран Управлять настройками линии со списком настроек линии.
- 3. Нажмите Настройку линии, которую желаете активировать.
- 4. Нажмите кнопку **Неактивированные** (2), находящуюся рядом с названием настройки линии в колонке **Активность** (см. Рис. 3-103). Появляется диалоговое окно подтверждения со следующим сообщением:





- 5. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или кнопку **Отмена**, если вы хотите отменить все изменения.
- 6. Кнопка **Активированные** (1) появится рядом с названием настройки линии в колонке **Активность**..



Рис. 3-103: Настройки активированных и неактивированных линий.

7. Нажмите кнопку Закрыть на экране Управлять настройками линии, чтобы вернуться на Домашний экран.

Название выбранной настройки линии будет отображено в поле Активные настройки линии.

## 3.33 Создание новой настройки линии

- 1. Нажмите кнопку Карандаш на панели НАСТРОЙКИ ЛИНИИ.
- 2. Нажмите Управлять настройками линии. Появится экран Управлять настройками линии.

*IDEOJET*.

- 3. Нажмите на кнопку Создать. Появится клавиатура.
- 4. Введите имя для новой настройки линии.
- 5. Нажмите кнопку **ОК** для сохранения новой настройки линии. Новая настройка линии добавляется в список при помощи клавиатуры, и отображается экран **Редактирование текущей настройки линии** (см. Рис. 3-99 на странице 98).
- 6. Внесите необходимые дополнения и изменения в настройки. Более подробное описание см. в разделе 'Редактирование настройки линии' на странице 102.
- 7. Нажмите кнопку Сохранить, а затем кнопку Закрыть, чтобы сохранить изменения и вернуться к Домашнему экрану.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 99.

#### 3.34 Переименование настройки линии

Данный раздел предполагает работу с уже созданной настройкой линии.

- 1. Нажмите кнопку Карандаш в панели НАСТРОЙКА ЛИНИИ.
- 2. Нажмите кнопку Управлять настройками линии. Появится экран Управлять настройками линии.
- 3. Нажмите Настройку линии, которую желаете изменить.
- 4. Нажмите кнопку Карандаш выбранной настройки линии, а затем кнопку Редактировать.
- 5. Появится экран **Редактирование настроек линии**. Нажмите кнопку **Карандаш** (1) экрана **Редактирование настройки линии**..



Рис. 3-104: Положение и ориентация

6. Появится клавиатура. Удалите старое имя (2), после чего при помощи клавиатуры введите новое (3).



Рис. 3-105: Переименование

- 7. Нажмите кнопку ОК. Настройка линии будет переименована, а клавиатура закроется.
- 8. Нажмите кнопку Сохранить, а затем кнопку Закрыть, чтобы сохранить изменения и вернуться к Домашнему экрану.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 99.

## 3.35 Редактирование настройки линии

Данный раздел предполагает работу с уже созданной настройкой линии.

- 1. Нажмите кнопку Карандаш в панели НАСТРОЙКА ЛИНИИ.
- 2. Нажмите кнопку Управлять настройками линии. Появится экран Редактирование настроек линии.
- 3. Введите информацию о настройке линии в соответствующие поля, как показано ниже.

#### 3.35.1 Положение и ориентация

Данный параметр устанавливает положение и ориентацию изделия для маркировки. Отображается область предварительного просмотра.

Когда вы меняете какой-либо из параметров, изменения в графическом виде отображаются в области предварительного просмотра.

IDEOJET.



## Рис. 3-106: Настройки положения и ориентации

Следующие таблицы содержат описание полей настройки линии:

Поле/Параметр	Описание
ДВИЖЕНИЕ ИЗДЕЛИЯ	Задает направление движения линии. Возможные опции: "Слева направо" или "Справа налево". Для задания направления движения линии можно выбрать соответствующую кнопку со стрелкой.
	Щелкните по кнопке <b>Статическая</b> для задания направления линии без перемещения изделий.
	ПРИМЕЧАНИЕ: Вкладка Скорость линии будет недоступна, если была выбрана настройка Статическое положение.
ВЫБОР СТОРОНЫ ИЗДЕЛИЯ	Задает сторону изделия, на которую необходимо нанести маркировку. Красным цветом отмечена сторона, которая подвергается маркировке. Можно выбрать любой из следующих вариантов:
	<ul> <li>По верхнему краю</li> <li>По нижнему краю</li> <li>По правому краю</li> <li>По левому краю</li> <li>ПО левому краю</li> <li>ПРИМЕЧАНИЕ: Значением по умолчанию является "По верхнему краю".</li> </ul>
	Выбранная опция выделяется цветом и отображается в графическом виде в области предварительного просмотра.

Поле/Параметр	Описание	
ПОЛОЖЕНИЕ МАРКИРОВОЧНОЙ ГОЛОВКИ	Задает положение лазера относительно изделия, на которое необходимо нанести маркировку. Имеются следующие опции:	
	<ul> <li>0°</li> <li>90°</li> <li>180°</li> <li>270°</li> <li>ПРИМЕЧАНИЕ: Значением по умолчанию является 0°.</li> </ul>	
	Выбранная опция выделяется цветом и отображается в графическом виде в области предварительного просмотра.	
	Значения можно менять с помощью кнопки Значение.	
	При нажатии на кнопку отображается клавиатура, с помощью которой можно ввести новое значение.	
	ПРИМЕЧАНИЕ: Если введенное значение не совпадает ни с одним из доступных вариантов, ни одна из опций не будет выделяться цветом.	
ОРИЕНТАЦИЯ ЗАДАНИЯ	Задает ориентацию задания, которое будет промаркировано на изделии. Имеются следующие опции:	
	<ul> <li>0°</li> <li>90°</li> <li>180°</li> <li>270°</li> <li>ПРИМЕЧАНИЕ: Значением по умолчанию является 0°.</li> </ul>	
	Выбранная опция выделяется цветом и отображается в графическом виде в области предварительного просмотра.	
	Значения можно менять с помощью кнопки Значение.	
	При нажатии на кнопку отображается клавиатура, с помощью которой можно ввести новое значение.	
	ПРИМЕЧАНИЕ: Если введенное значение не совпадает ни с одним из доступных вариантов, ни одна из опций не будет выделяться цветом.	

## 3.35.2 Скорость линии

Задает скорость перемещения изделия на линии. Скорость выражается в тех единицах измерения, которые заданы в **Основных настройках**. Более подробная информация представлена в разделе "Основные настройки" на стр. 155. Скорость измеряется в миллиметрах в секунду.

/IDEOJET.

📲 Редактировать настройки линии auto_500	⑦ Сохран	ить Закрыть
1. Положение и ориентация 2. Настройка скорости 3. Три	итерные настройки 📏 4. Область и	маркировки и тестировании
Пожалуйста, выберите только <u>одну</u> из следующих опций для установки вашей линии:	КОДЕР	
Известная фиксированная скорость конвейера	• Энкодер	
Настройка через расстояние на 1 оборот вала энкодера	Импульсы на оборот	2000
Настройка через размер	РАССЧИТАННЫЕ ЗНАЧЕНИЯ	
изделия	Текущая скорость	
Настройка через измерение скорости конвейера		
Настройка вручную		
Сбросить настройки скорости		

## Рис. 3-107: Настройки триггера

В следующих таблицах представлено описание полей настройки линии:

Поле/Параметр	Описание
Энкодер	Становится зеленым при подключении энкодера к лазеру.
РАССЧИТАННЫЕ ЗНАЧЕНИЯ	<ul> <li>Для активации секции Рассчитанные значения, нажмите кнопку Настройка вручную. Введите один из следующих параметров, а система самостоятельно рассчитает значения остальных:</li> <li>Текущая скорость</li> <li>Размер изделия</li> <li>Импульс/вращение</li> <li>Расстояние/вращение</li> </ul>
Текущая скорость	Значение текущей скорости для настройки энкодера. Значением по умолчанию является 10 мм) в секунду. ПРИМЕЧАНИЕ: Если значение <b>Текущей скорости</b> задано, система самостоятельно рассчитает и отобразит <b>Размер</b> <b>изделия, Импульс/вращение</b> и <b>Расстояние/вращение</b> .
Размер изделия	Значение размера изделия для настройки энкодера. Значением по умолчанию является 10 мм. ПРИМЕЧАНИЕ: Если было задано значение размера изделия, система самостоятельно рассчитает и отобразит <b>Размер</b> <b>изделия, Импульс/вращение</b> и <b>Расстояние/вращение</b> .

Поле/Параметр	Описание
Импульс/вращение	Значение числа импульсов за одно вращение для настройки энкодера. Значением по умолчанию является 1800 имп/об.
	ПРИМЕЧАНИЕ: Если было задано значение импульс/ вращение, система самостоятельно рассчитает и отобразит Размер изделия, Импульс/вращение и Расстояние/вращение.
Расстояние/ вращение	Значение расстояния за одно вращение для настройки энкодера. Значением по умолчанию является 500 мм.
	ПРИМЕЧАНИЕ: Если было задано значение расстояние/ вращение, система самостоятельно рассчитает и отобразит Размер изделия, Импульс/вращение и Расстояние/вращение.
Выберите предпочтительный метод:	Вы можете выбрать один из следующих режимов конфигурации системы, так что остальные параметры будут рассчитаны системой автоматически:
	<ul> <li>Известная фиксированная скорость конвейера</li> <li>Измерить дистанцию линии</li> <li>Настройка через размер изделия</li> <li>Настройка через измерение скорости конвейера</li> <li>Настройка вручную</li> </ul>
Известная фиксированная скорость конвейера	Чтобы настроить систему без подключенного к энкодеру лазера и при движении линии с фиксированной скоростью, выполните следующие действия:
	1. Измерьте фиксированную скорость линии.
	<ol> <li>Нажмите кнопку Измерить значение. На отображенной клавиатуре введите измеренное значение.</li> </ol>
Настройка через измерение	Этот режим можно использовать с целью настройки линии для маркировки "на ходу". Выполните следующие действия:
скорости конвейера	1. Измерение скорости линии
	<ol> <li>Нажмите кнопку Измерить значение. На отображенной клавиатуре введите измеренное значение.</li> </ol>
	3. Нажмите <b>Готово</b> .
Настройка вручную	Используйте этот режим для настройки линии вручную.
	ПРИМЕЧАНИЕ: Данные действия должны выполняться только квалифицированными инженерами.
### 3.35.3 Настройки триггера

Устанавливает настройки триггера для маркировки задания.

Начальное расстояние Центр области нарыкровки	датчик изделия (тригтер) Датчик продукта
обнаружения Расстояние блокировки	пуск Начальное расстояние 94.38 mm
	БЛОКИРОВКА Расстояние блокировки 10 mm РЕжим тригтера
Режим триггера	Нарастающий импульс Спадающий импуль

#### Рис. 3-108: Настройки триггера

Следующие таблицы содержат описание полей настройки линии:

Поле/Параметр	Описание
Датчик изделия	Становится зеленым при подключении детектора к лазеру. Устанавливает сигнал датчика изделия для статической маркировки.
НАЧАЛЬНОЕ РАССТОЯНИЕ	Показывает временную задержку между импульсом триггера и запуском процесса маркировки <b>Пусковым расстоянием</b> .
	Значения можно менять с помощью кнопки Значение.
	При нажатии на кнопку отображается клавиатура, с помощью которой можно ввести новое значение.
Задержка пуска	Если вы выбрали СТАТИЧЕСКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ в опции Положение и ориентация, то параметр Задержка пуска будет рассчитан в миллисекундах (мс).
РАССТОЯНИЕ	Показывает, как долго текущие импульсы триггера игнорируются до принятия следующего триггера параметром Расстояние блокировки.
	Значения можно менять с помощью кнопки Значение.
	При нажатии на кнопку отображается клавиатура, с помощью которой можно ввести новое значение.
Задержка блокировки	Если вы выбрали СТАТИЧЕСКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ в опции Положение и ориентация, то параметр Задержка блокировки будет рассчитан в миллисекундах (мс).

IDEOJET.

Поле/Параметр	Описание
РЕЖИМ ТРИГГЕРА	Вы можете выбрать опцию <b>Внутренний однократно</b> , <b>Внутренний постоянно</b> , Нарастающий импульс и Спадающий импульс.
	Если выбрано <b>Внутренний однократно</b> , маркировка начинается при нажатии кнопки пуска.
	Если выбрано <b>Внутренний постоянно</b> , маркировка идет непрерывно и может быть остановлена вручную.
	Выберите режим триггера <b>Нарастающий импульс</b> , если импульс триггера задается изделием, попадающим в зону определения изделия.
	Выберите режим триггера Спадающий импульс, если импульс триггера задается изделием, выходящим из зоны определения изделия.
	ПРИМЕЧАНИЯ:
	1. Значением по умолчанию является Нарастающий импульс.
	<ol> <li>Если линия находится в статичном режиме, доступны все четыре режима, в противном случае доступны только режимы Нарастающий импульс и Спадающий импульс.</li> </ol>

# 3.35.4 Область маркировки и Испытание

Задает область маркировки для новой настройки линии. Можно выбрать маркировку в пределах полного поля линзы или отрегулировать положение маркировки относительно модуля защиты луча.



Рис. 3-109: Область маркировки и Испытание

Глав. 3 <u>Сенсорный контроль — Панели свойств</u>

-	ΊD	E	0_	JE	B
-#					

Поле/Параметр	Описание
ОБЛАСТЬ МАРКИРОВКИ	Определяет размер области маркировки. Дает возможность переключаться между полной областью маркировки и заданной пользователем областью маркировки.
Полная область маркировки	Представляет собой всю область маркировки. Позволяет выбирать или оставлять максимальную зону маркировки линзы. После изменения зоны маркировки путем перемещения верхнего, нижнего, левого или правого отступов или с помощью пальцев она может быть сброшена в состояние максимальной области маркировки нажатием кнопки <b>Сбросить отступы</b> .
	При нажатии кнопки <b>Сбросить отступы</b> верхний, нижний, левый и правый отступы устанавливаются в положение максимальной области маркировки.
	В области предварительного просмотра отображаются четыре "ползунка", которые вы можете передвигать для изменения размера области маркировки.
Верхний отступ	Верхний отступ зоны маркировки. Размеры зоны маркировки можно изменять одним из следующих методов:
	<ul> <li>Изменяя размер верхнего отступа или перемещая одну из четырех ручек области предварительного просмотра.</li> <li>Значения можно изменять с помощью кнопки Значение. При нажатии на кнопку открывается клавиатура, с помощью которой можно ввести новое значение.</li> </ul>
Левый отступ	Левый отступ зоны маркировки. Размеры зоны маркировки можно изменять одним из следующих методов:
	<ul> <li>Изменяя размер левого отступа или перемещая одну из четырех ручек области предварительного просмотра.</li> <li>Значения можно изменять с помощью кнопки Значение. При нажатии на кнопку открывается клавиатура, с помощью которой можно ввести новое значение.</li> </ul>
Правый отступ	Правый отступ зоны маркировки. Размеры зоны маркировки можно изменять одним из следующих методов:
	<ul> <li>Изменяя размер правого отступа или перемещая одну из четырех ручек области предварительного просмотра.</li> <li>Значения можно изменять с помощью кнопки Значение. При нажатии на кнопку открывается клавиатура, с помощью которой можно ввести новое значение.</li> </ul>

Поле/Параметр	Описание
Нижний отступ	Нижний отступ зоны маркировки. Размеры зоны маркировки можно изменять одним из следующих методов:
	<ul> <li>Изменить размер отступа или переместить одну из четырех ручек области предварительного просмотра.</li> <li>Значения можно изменять с помощью кнопки Значение. При нажатии на кнопку открывается клавиатура, с помощью которой можно ввести новое значение.</li> </ul>
ТЕСТОВАЯ МАРКИРОВКА	Процесс маркировки можно протестировать. Более подробная информация о <b>Строке состояния</b> представлена в 'Строка состояния' на странице 8.

3. Нажмите кнопку Сохранить, а затем кнопку Закрыть, чтобы сохранить изменения и вернуться к Домашнему экрану.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 99.

### 3.36 Дублирование настройки линии

Данный раздел предполагает работу с уже созданной настройкой линии.

- 1. Нажмите кнопку Карандаш в панели НАСТРОЙКА ЛИНИИ.
- 2. При необходимости нажмите кнопку Управлять настройками линии.
- 3. Нажмите ту настройку линии, которую желаете изменить.
- 4. Нажмите кнопку Карандаш выбранной настройки линии, а затем кнопку Скопировать.
- 5. Появится клавиатура, где будет отображено скопированное имя (1). Переименуйте элемент (2).

Примечание К любому скопированному имени прибавляется окончание '\_1'.



*IDEOJET*.

Рис. 3-110: Клавиатура

- 6. Нажмите кнопку **ОК**. Настройка линии переименована. Или нажмите кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 7. Нажмите кнопку **Сохранить**, а затем кнопку **Закрыть**, чтобы сохранить изменения и вернуться к **Домашнему экрану**.

Примечание Информацию о диалоговых окнах Закрытие и Активация см. на стр. 99.

### 3.37 Удаление настройки линии

Данный раздел предполагает работу с уже созданной настройкой линии.

- 1. Нажмите кнопку Карандаш в панели НАСТРОЙКА ЛИНИИ.
- 2. При необходимости нажмите кнопку Управлять настройками линии.
- 3. Выделите ту настройку линии, которую желаете удалить.
- 4. Нажмите кнопку Карандаш выбранной настройки линии, а затем кнопку Удалить.
- 5. Появляется диалоговое окно подтверждения со следующим сообщением:



Рис. 3-111: Настройка линии — Экран удаления

- 6. Нажмите кнопку **ОК** для **подтверждения** удаления параметров настройки линии. Или нажмите кнопку **Отмена** для закрытия диалогового окна подтверждения без удаления настройки линии.
- 7. Нажмите кнопку Закрыть для сохранения изменений и возврата к Домашнему экрану.



# 4 Программное обеспечение сенсорного контроля — Меню

После входа в программу появляется Домашний экран. Нажмите кнопку Меню ( ) для просмотра меню Программного обеспечения сенсорного контроля, как показано на следующем скриншоте.



# Рис. 4-112: Домашний экран — Опции Меню

Меню программного обеспечения сенсорного контроля включает следующие опции:

- Настройки маркировки. См. 'Настройки маркировки' на странице 113.
- Администратор файлов. См. 'Администратор файлов' на странице 122.
- Пользователи. См. 'Пользователи' на странице 127.
- Роли и права доступа. См. 'Роли и права доступа' на странице 133.
- Соединение и настройки лазера. См. 'Настройки лазера' на странице 144.
- Основные настройки. См. 'Основные настройки' на странице 146.

# 4.1 Настройки маркировки

Выбрать настройки маркировки можно на экране Настройки маркировки. Также можно создавать, редактировать, копировать или удалять настройки маркировки.

### 4.1.1 Доступ к экрану Настройки маркировки

Данный раздел предполагает, что было создано несколько настроек маркировки.

1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния. Откроется список опций Меню.

2. Нажмите кнопку Настройки маркировки. Отображается список Настроек маркировки, как показано ниже на скриншоте.

	ровки	Создать	Закрыть
имя	последі	НЕЕ ИЗМЕНЕНИЕ	
0_power	6/27/2012	2:51:56 PM	
Carton	7/25/2012	9:26:18 AM	
Example1	7/23/2012	10:42:09 AM	
IndexLevels	7/23/2012	11:00:16 AM	
testing	7/25/2012	9:26:37 AM	
VCTunnel	7/24/2012	2:06:11 PM	

Рис. 4-113: Экран Настройки маркировки

В следующей таблице представлено описание полей Настроек маркировки:

Поле	Описание
Создать	Создать новые настройки маркировки.
ИМЯ	Отображает имена настроек маркировки.
ДАТА ПОСЛЕДНЕГО ИЗМЕНЕНИЯ	Отображает дату последнего изменения настроек маркировки.
Кнопка КАРАНДАШ	Кнопка Карандаш содержит список действий, которые можно выполнить для экрана настроек маркировки: • Редактировать • Скопировать • Удалить
Закрыть	Закрывает экран настроек маркировки.

**Примечание** Данный экран может отличаться в зависимости от того, сколько было создано **Настроек маркировки**.

### 4.1.2 Работа с настройками маркировки

В процессе создания настройки маркировки при помощи программного обеспечения сенсорного контроля вы можете редактировать настройки.

Выберите кнопку Задание > Редактировать текущие настройки маркировки или кнопку Главное меню > Настройки маркировки, чтобы выбрать задания для редактирования и откройте экран редактирования Настроек маркировки.



**Примечание** 1. Если нажать кнопку **Закрыть** без сохранения, то появится диалоговое окно подтверждения:



Рис. 4-114: Диалоговое окно Закрыть

2. Чтобы сохранить внесенные изменения нажмите на кнопку **Отмена**, а затем кнопку **Сохранить**.

Для отмены внесенных изменений и закрытия диалогового окна нажмите кнопку **ДА** и вернитесь к **Домашнему экрану**.

### 4.2 Создание настроек маркировки

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния. Откроется список опций Меню.
- 2. Нажмите кнопку Настройки маркировки. Появится список Настроек маркировки (см. Рис. 4-113 на странице 114).
- 3. Нажмите на кнопку Создать. Появится клавиатура.



Рис. 4-115: Список настроек маркировки

4. Введите название для новых настроек маркировки.



Рис. 4-116: Настройки маркировки — новое название

5. Чтобы сохранить настройки маркировки, нажмите кнопку ОК.

Настройки маркировки добавляются в список Настройки маркировки в алфавитном порядке.

6. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Настройки маркировки и возврата к Домашнему экрану.

**Примечание** Более подробное описание представлено в 'Работа с настройками маркировки' на странице 114.

# 4.3 Переименование Настроек маркировки

Данный раздел предполагает работу с уже созданными настройками маркировки.

Примечание Вы не можете переименовать текущие настройки маркировки.

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния. Откроется список опций Меню.
- 2. Нажмите кнопку Настройки маркировки. Откроется список Настроек маркировки.
- 3. Выделите ту настройку маркировки, которую хотите изменить.

Нажмите кнопку Карандаш выбранной настройки маркировки, а затем кнопку Редактировать.



Рис. 4-117: Список настроек маркировки



- 4. Откроется окно Редактирование настройки маркировки.
- 5. Нажмите кнопку Карандаш (1).



Рис. 4-118: Редактировать настройку маркировки

6. Появится клавиатура. Удалите старое название (2), после чего при помощи клавиатуры введите новое название (3).



Рис. 4-119: Переименование настройки маркировки

- 7. Нажмите кнопку ОК. Настройка маркировки переименована.
- 8. Нажмите на кнопку Сохранить, чтобы сохранить изменения, или на кнопку Отмена, чтобы отменить любые изменения.
- 9. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Настройки маркировки и возврата к Домашнему экрану.
- **Примечание** Более подробное описание представлено в 'Работа с настройками маркировки' на странице 114.

### 4.4 Редактирование Настроек маркировки

Данный раздел предполагает работу с уже созданной настройкой маркировки.

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите кнопку Настройки маркировки. Откроется список Настроек маркировки.
- 3. Выделите ту настройку маркировки, которую хотите изменить.
- 4. Нажмите кнопку Карандаш, а затем кнопку Редактировать.



Рис. 4-120: Настройка маркировки — Редактировать

5. Откроется окно редактирования Настроек маркировки.



Рис. 4-121: Настройки маркировки

6. Если выбрать любое поле для изменения значения, то отобразится клавиатура, с помощью которой можно внести изменения. В таблице ниже описаны разные редактируемые области:

Поле	Описание
Скорость маркировки	Скорость движения луча лазера при маркировке продукта.

# Глав. 4 Программное обеспечение сенсорного

Поле	Описание
Задержка маркировки	Задержка между маркировкой отдельных векторов одного хода.
Задержка хода	Задержка между окончанием одного штриха и переходом к следующему штриху.
Скорость перехода	Скорость движения лазерного луча при перемещении от одного штриха к другому. При переходе лазер выключается.
Задержка перехода	Задержка между окончанием перехода и началом процесса маркировки.
Интенсивность маркировки	Выходная интенсивность маркировки через текущее значение (100% соответствует максимальной интенсивности маркировки лазера).
Задержка включения	Задержка между начальным положением штриха и включением лазера.
Задержка выключения	Задержка между конечным положением штриха и выключением лазера.
Частота следования импульсов	Частота импульсов может быть установлена в диапазоне от 50 Гц до 20 кГц. Более низкие значения можно использовать для получения прерывистой линии.
Ширина линии	Фактическая ширина линии маркировки продукта. Ширина сильно зависит от материала. Следовательно, ширина линии определяется путем нанесения одиночной линии на желаемом изделии и измерения ширины данной линии.

IDEOJET.

- 7. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 8. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Настройки маркировки и возврата к Домашнему экрану.

**Примечание** Более подробное описание представлено в 'Работа с настройками маркировки' на странице 114.

### 4.5 Дублирование Настроек маркировки

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите кнопку Настройки маркировки. Откроется экран Настройки маркировки.
- 3. Выделите ту настройку маркировки, которую хотите изменить.

- Typeccosofi mennovaren
   Server
   Cogatta
   Server
   Capatta
   Server
   Capatta
   Ca
- 4. Нажмите кнопку Карандаш, а затем кнопку Скопировать.

Рис. 4-122: Настройки маркировки — Скопировать

- 5. Появится клавиатура, где будет отображено название скопированного элемента задания.
- 6. Удалите старое название (1), после чего при помощи клавиатуры введите новое название (2). Нажмите кнопку **ОК**. Элемент задания переименован.

Или нажмите кнопку Отмена, чтобы отменить любые изменения.



Рис. 4-123: Скопировать настройки маркировки

Примечание К любому скопированному имени прибавляется окончание '\_1'.

- 7. Переименованная настройка маркировки отобразится в списке.
- 8. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 9. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.



10. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Настройки маркировки и возврата к Домашнему экрану.

#### 4.5.1 Удаление Настройки маркировки

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите кнопку Настройки маркировки. Откроется экран Настройки маркировки.
- 3. Выделите ту настройку маркировки, которую хотите изменить.
- 4. Нажмите на кнопку Карандаш, а затем на кнопку Удалить.
- Примечание 1. Нельзя удалить настройку маркировки, если она связана с заданием или элементом задания. Кнопка Удалить будет неактивна при выполнении пункта 1. Для удаления настройки маркировки сперва следует удалить связанные с ней файлы.

Пусковой включатели	№ Настройки марк	ировки Создат	ъ Закрыть	0 🏂 💌
COLUMN 251 NO. 101	имя	последнее изменение		
	0_power	6/27/2012 2:51:56 PM		POŘIGE MEDIGERGERGE
~ ~ ~ ~	Carton	7/25/2012 9:26:18 AM	/ -	Редактировать
G. G. C	Example1		<b>BB</b> (	Скопировать
	Glass 250ml	7/26/2012 8:40:39 AM	<b>a</b> >	/далить
	IndexLevels	7/23/2012 11:00:16 AM		кодер
	testing	7/25/2012 9:26:37 AM		
	VCTunnel	7/24/2012 2:06:11 PM		

Рис. 4-124: Настройки маркировки — Удалить

2. Появляется диалоговое окно подтверждения со следующим сообщением.



Рис. 4-125: Удаление настройки маркировки

Примечание Более подробное описание представлено в 'Работа с настройками маркировки' на странице 114.

- 3. Чтобы удалить детали настройки маркировки, нажмите кнопку ОК.
- 4. Чтобы закрыть диалоговое окно подтверждения без удаления настройки маркировки, нажмите кнопку **Отмена**.
- 5. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Настройки маркировки и возврата к Домашнему экрану.

### 4.6 Администратор файлов

С помощью администратора файлов можно экспортировать на карту памяти полную базу данных лазера или ее разделы, такие как задания, шрифты, логотипы и т.п., или импортировать (только) элементы или разделы с карты памяти в базу данных лазера.

#### 4.6.1 Доступ к экрану Администратор файлов

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите кнопку Администратор файлов. Отобразится экран Администратор файлов.
- 3. Экран Администратор файлов отображается, как показано ниже на скриншоте.



Рис. 4-126: Администратор файлов

Экран администратора файлов делится на две вертикальные части. В левой части отображается база данных лазера (Память лазера), а в правой части – список содержимого USB-носителя, как показано на скриншоте выше.

В базу данных лазера входят данные, которые относятся разделам **Полное лазерное** изображение, Настройки линии, задания, Настройки маркировки, Шрифты и Логотипы. Каждая из данных записей отображает элементы и их количество. Если USB-устройство не подсоединено или не может быть определено, то правая часть будет пустой.

#### 4.6.2 Экспорт полного лазерного изображения из памяти лазера на USB-носитель

При создании резервной копии базы данных лазера файл будет храниться с именем, данным по умолчанию IP\_address of the laser\_backup\_Date.gz. Например, если IP адрес лазера "192.168.1.1" и резервная копия создана 31<sup>-го</sup> марта 2012 года, файл будет храниться под именем IP\_192.168.1.1\_backup\_01\_31\_2012.gz.

Структура правой части зависит от содержимого USB-носителя. Например, логотипы, названия файлов отображаются с расширением '\*.lgo'.

DEOJET

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите кнопку Администратор файлов. Отобразится экран Администратор файлов.
- 3. Нажмите кнопку Память лазера, Полное лазерной изображение (хх).
- 4. Нажмите кнопку Полное лазерное изображение (xx) Карандаш. Отображаются следующие опции:
  - Резервное копирование на устройство

Пусков	ой включатель Пусковой включатель разомкнут	o? ∩ 🏂	
10000	🖆 Администратор файлов	Закрыть	
~-	Память лазера	Карта памяти USB	
	Сотріет Копирование на карту (51)	Complete Laser Image (2)	/
Gi	Line Setups (8)	Line Setups (0)	
	Jobs (20)	Jobs (1)	/
	Mark Settings(7)	Mark Settings (0)	
	Fonts (15)	Fonts (1)	
	Logos (1)	Logos (O)	1
Разблокиро	Корректиро Вращать Масштабир Маркировка Перем	огсани ванънгован 198.68 мс	



Примечание (xx) означает количество хранящихся файлов.

#### 5. Нажмите Резервное копирование на устройство.

Вся база экспортируется на USB-носитель в виде полного файла. Отдельные элементы не отправляются на USB-носитель. Порядок выполнения см. в 'Копирование элементов с локальной памяти лазера или USB-носителя' на странице 125.

6. Во время передачи данных, если файлы уже существуют, откроется диалоговое окно подтверждения со следующим текстом:





- 7. Для продолжения передачи файлов нажмите кнопку **OK**. Если активирована функция "Копировать все", то все файлы будут скопированы без подтверждения.
- **Примечание** Чтобы остановить передачу существующего файла, нажмите кнопку **Пропустить**.
  - Нельзя копировать существующий шрифт или логотип.
- 8. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Администратор файлов, после чего вернитесь к Домашнему экрану.

#### 4.6.3 Копирование данных с USB-носителя в память лазера

Вы можете копировать только элементы, а не базу данных USB-носителя.

Система проверяет категорию элемента и автоматически копирует в правильную категорию. Например, категории файла с расширением .lgo и .fn копируются в соответствующие категории. Пользователь не может изменять процесс.

Если название копируемого элемента уже существует, система скопирует его с окончанием "\_1". Система увеличивает номер суффикса для сохранения уникального имени элемента.

Например, Logofile.lgo, Logofile\_1.lgo, Logofile\_2.lgo и т.д.

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите кнопку Администратор файлов. Отобразится экран Администратор файлов.
- 3. Выберите элементы на **USB-носителе**, которые необходимо экспортировать. Нажмите кнопку **Карандаш** данных элементов. Отображаются следующие опции:
  - Копировать в лазер
  - Показать содержание





Нажмите кнопку Копировать в лазер.
 Выбранные элементы копируются в базу данных памяти лазера.



5. Во время передачи данных, если файлы уже существуют, откроется диалоговое окно подтверждения со следующим текстом:



#### Рис. 4-130: Диалоговое окно подтверждения передачи файла

- 6. Для продолжения передачи файлов нажмите кнопку **OK**. Если активирована функция "**Копировать все**", то все файлы будут скопированы без подтверждения.
- Примечание Чтобы остановить передачу существующего файла, нажмите кнопку Пропустить.
  - Нельзя копировать существующий шрифт или логотип.
- 7. Нажмите на кнопку **Закрыть** для закрытия экрана **Администратор файлов**, после чего вернитесь к **Домашнему экрану**.

### 4.6.4 Отображение содержания локальной памяти лазера и USB-носителя

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите кнопку Администратор файлов. Отобразится экран Администратор файлов.
- 3. Выберите элемент для просмотра со стороны Память лазера или USB-носитель.
- 4. Нажмите на кнопку Карандаш данного элемента и на кнопку Показать содержание. Отобразится содержание выбранного элемента.
- 5. Чтобы вернуться к экрану Администратор файлов, нажмите кнопку Назад.
- 6. Нажмите на кнопку **Закрыть** для закрытия экрана **Администратор файлов**, после чего вернитесь к **Домашнему экрану**.

#### 4.6.5 Копирование элементов с локальной памяти лазера или USB-носителя

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите кнопку Администратор файлов. Отобразится экран Администратор файлов.
- 3. Выберите элемент для просмотра со стороны Память лазера или USB-носитель.

- 4. Нажмите на кнопку Карандаш данного элемента и на кнопку Показать содержание. Отобразится список элементов.
- 5. Выберите элемент, который необходимо копировать с локальной памяти лазера или USB-носителя, как показано ниже на скриншоте и нажмите кнопку **Карандаш**.
- 6. Нажмите кнопку Резервное копирование на устройство или Копирование на лазер





- 7. Элемент скопирован.
- 8. Во время передачи данных, если файлы уже существуют, откроется диалоговое окно подтверждения со следующим текстом:



Рис. 4-132: Диалоговое окно подтверждения передачи файлов — для отдельных элементов

9. Для продолжения передачи файлов нажмите кнопку **ОК**. Чтобы остановить передачу существующего файла, нажмите кнопку **Пропустить**.

Примечание Нельзя копировать существующий шрифт или логотип.

- 10. Чтобы вернуться к экрану Администратор файлов, нажмите кнопку Назад.
- 11. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Администратор файлов, после чего вернитесь к Домашнему экрану.



### 4.6.6 Поддерживаемые форматы файлов

Программное обеспечение сенсорного контроля поддерживает следующие форматы файлов:

Файл	Формат
задание, Настройки маркировки, Установка линии	.xml
Логотип	.lgo
Шрифт	.fn
База данных резервного копирования	.gz

Примечание Формат '\*.tpl' в настоящее время не поддерживается.

#### 4.6.7 Удаление элементов — USB-носитель

Откройте USB-носитель на вашем ПК и удалите файлы с носителя.

### 4.7 Пользователи

На экране **Пользователи** можно добавлять новых пользователей, создавать роли и изменять пароли пользователей. Также можно переименовывать, копировать и удалять существующего пользователя.

### 4.7.1 Доступ к экрану Пользователи

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Пользователи. Экран Пользователи отображается, как показано ниже на скриншоте.



Рис. 4-133: Экран Пользователи

Поле Описание Создать Создать новых пользователей. ИМЯ Отображает имена пользователей. РОЛЬ Отображает роль пользователя. Также можно выбирать роли из выпадающего списка. Кнопка КАРАНДАШ Кнопка Карандаш содержит список действий, которые можно выполнить для экрана пользователей: • Переименовать • Скопировать • Изменить пароль • Удалить Закрывает экран пользователей. Закрыть

В таблице ниже описываются области экрана Пользователи :

В таблице ниже указаны пользователи по умолчанию, их права и пароли, доступные в Программном обеспечении сенсорного контроля:

Имя пользователя	Пароль	Привилегии
Оператор	0000	У оператора есть основные права для выполнения операций, таких как запуск лазера, остановка лазера и изменение счетчиков. Оператор не имеет права добавлять новые задания. Оператор может вносить изменения в уже созданные задания, например активация задания, масштабирование, поворот и регулировка горизонтального и вертикального положения задания. Оператор также может устанавливать значение интенсивности задания и редактировать значение переменных.
Контролер	1111	Контролер имеет больше привилегий, чем Оператор. Контролер может выполнять все те же задачи, что и Оператор. Кроме того, контролер может создавать, редактировать и удалять задания. Контролер может добавлять новых пользователей, редактировать или удалять существующих пользователей. Контролер также может устанавливать Основные настройки и Настройки маркировки.

Программное обеспечение сенсорного

Глав. 4



Администрат ор	2222	У Администратора есть прикладные права, такие как создание новых пользователей, редактирование и удаление пользователей. Администратор предоставляет права Доступа новым пользователям и задает новый пароль. Администратор также может добавлять, редактировать
		и удалять роль.

Права, предписанные пользователям по умолчанию, могут быть изменены согласно требованиям.

При создании пользователя необходимо назначить ему роль. По умолчанию пользователю назначается чаще всего используемая роль. В зависимости от назначенной роли пользователь получает соответствующие права для выполнения заданий в Программном обеспечении сенсорного контроля. Более подробно о ролях см. 'Роли' на странице 135.

#### 4.7.2 Создание нового пользователя

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Пользователи. Появится экран Пользователи.
- 3. Нажмите на кнопку Создать. Появится клавиатура.
- 4. Введите новое имя пользователя для входа.



Рис. 4-134: Новый пользователь

Примечание • Имя пользователя для входа не может быть пустым.

- Имя пользователя для входа должно быть уникально.
- 5. Для добавления нового пользователя в список пользователей нажмите кнопку **OK** на клавиатуре. Пользователи добавляются в алфавитном порядке и автоматически выделяются.

6. Из выпадающего списка выберите роль для пользователя. По умолчанию пользователю назначается используемая чаще всего роль.

	👫 Пользователи	Создать	Закрыть	задания и линии
	ЯМИ			
	Administrator	Administrator V		РОЙКИ-МАРКИРОВКИ
	Maintenance1	Supervisor V		
	C Operator	Administrator		ройка пинии - имя 2
، لکے لئے		Operator		Алы
	Supervisor	Supervisor		атчик продукта нкодер
				ЧИК ПЕЧАТИ

Рис. 4-135: Выбор роли

7. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Пользователи, после чего вернитесь к Домашнему экрану.

Примечание Новому пользователю назначается такая же роль, как и у большинства пользователей.

### 4.7.3 Переименование существующего пользователя

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Пользователи. Появится экран Пользователи.
- 3. Выделите пользователя, которого желаете переименовать.
- 4. Нажмите кнопку Карандаш выбранного пользователя, а затем кнопку Редактировать.
- 5. Нажмите на кнопку Переименовать.



Рис. 4-136: Пользователи — Опции кнопки Карандаш

6. Появится клавиатура. Введите новое имя пользователя.

7. Нажмите на кнопку **OK** на клавиатуре, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.

DEOJET

8. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Пользователи, после чего вернитесь к Домашнему экрану.

#### 4.7.4 Дублирование существующего пользователя

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Пользователи. Появится экран Пользователи.
- 3. Нажмите кнопку выбранного пользователя, а затем кнопку Карандаш.
- 4. Нажмите на кнопку Скопировать.



Рис. 4-137: Скопировать пользователя

5. Появится клавиатура, где будет отображено имя скопированного пользователя. Введите новое имя пользователя.

Примечание К любому скопированному имени прибавляется окончание '\_1'.

- 6. Нажмите на кнопку **OK** на клавиатуре, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 7. Нажмите на кнопку **Закрыть** для закрытия экрана **Пользователи**, после чего вернитесь к **Домашнему экрану**.

### 4.7.5 Изменение пароля существующего пользователя

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите кнопку Администратор файлов. Отобразится экран Администратор файлов.
- 3. Выделите имя пользователя, пароль которого хотите изменить. Пользователь выделяется.

4. Нажмите кнопку Карандаш.



Рис. 4-138: Изменить пароль

- 5. Выберите Изменить пароль. Появится клавиатура.
- 6. Введите новый пароль (1) для пользователя и нажмите кнопку ОК.



Рис. 4-139: Введите новый пароль и подтвердите его

Примечание • Пароль не может быть пустым.

- Разрешается использовать специальные символы.
- 7. Повторите пароль (2) и нажмите кнопку ОК. Пароль изменен.
- 8. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Пользователи, после чего вернитесь к Домашнему экрану.



#### 4.7.6 Удаление существующего пользователя

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите кнопку Администратор файлов. Отобразится экран Администратор файлов.
- 3. Выделите пользователя, которого желаете удалить. Указанный пользователь выделяется.
- 4. Нажмите кнопку Карандаш того пользователя, которого хотите удалить.
- 5. Нажмите кнопку Удалить. Появляется диалоговое окно подтверждения со следующим сообщением.



Рис. 4-140: Удалить пользователя

- 6. Чтобы удалить пользователя, нажмите кнопку ОК.
- Примечание Текущего пользователя нельзя удалить.
  - Если в списке пользователей отображается только один Администратор, то учетную запись этого Администратора удалить нельзя.

Чтобы закрыть диалоговое окно подтверждения без удаления пользователя, нажмите кнопку Отмена.

7. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Пользователей и затем вернитесь к Домашнему экрану.

### 4.8 Роли и права доступа

Экран Роли и права доступа разделен на две части.

В левой части отображается список доступных Ролей. Также можно создавать новые роли.

В правой части отображаются Права доступа для разных предписанных функций. См. Рис. 4-141.

### 4.8.1 Доступ к экрану Роли и права доступа

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Роли и права доступа. Экран Роли и права доступа отображается, как показано ниже на скриншоте.

Пусковой вкл	очатель Пусковой включат	ель разомкнут	07	D 🏂	
	🍰 Роли и права доступа		Сохранить Закрь	ть и линии	
e -	Роли Создать	Права доступа (Admir	nistrator )	нанровки	
	Administrator	Operation	e į		, and the second
- Gi Gi	Operator	Maintenance	ſ	NN ( MMH)	
	Supervisor	Configuration	Ē	DOVKTA	
		Access Rights	Ē		
				КЦИИ	
Parinoarna Konnel	TWO BOSIST	Mananopera Dependentiale 198			

#### Рис. 4-141: Роли и права доступа

В таблице ниже описываются поля экрана Роли и права доступа:

Поле	Описание	
Роли	Отображает роли, предписанные пользователю.	
Кнопка Карандаш (Роли)	Кнопка Карандаш содержит список действий, которые можно выполнить для ролей:	
	<ul> <li>Переименовать</li> <li>Скопировать</li> <li>Восстановить настройки по умолчанию</li> <li>Удалить</li> </ul>	
Права доступа	Отображает права доступа, предписанные разным функциям для роли.	
Кнопка Карандаш (Права доступа)	<ul> <li>Кнопка Карандаш содержит список действий, которые можно выполнить для прав доступа:</li> <li>Полный доступ</li> <li>Доступ "только чтение"</li> <li>Редактировать права доступа</li> </ul>	
Создать	Создать новые роли.	
Сохранить	Сохранить назначенные роли и права доступа.	
Закрыть	Закрыть Экран роли и права доступа.	



# 4.9 Роли

Управление приложением пользователем зависит от его роли. Каждая роль имеет предписанные ей определенные права доступа. При создании пользователя необходимо назначить ему роль. В Программном обеспечении сенсорного контроля по умолчанию доступны следующие роли:

- Администратор
- Контролер
- Оператор

В зависимости от прав доступа, предписанных для роли, пользователь получает соответствующие права для выполнения заданий в Программном обеспечении сенсорного контроля. Более подробно о правах доступа см. 'Права доступа' на странице 140.

#### 4.9.1 Создание новой роли

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Роли и права доступа. Появляется экран Роли и права доступа.
- 3. Нажмите на кнопку Создать на панели Роли. Появится клавиатура.
- 4. Введите имя новой роли.



Рис. 4-142: Новая роль

- 5. Нажмите кнопку **OK** на клавиатуре, чтобы сохранить имя новой роли, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 6. Нажмите на кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.

7. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Роли и права доступа, а затем вернитесь к Домашнему экрану.

Если нажать кнопку Закрыть без сохранения, то появится диалоговое окно подтверждения:



Рис. 4-143: Диалоговое окно Закрыть

8. Чтобы сохранить внесенные изменения нажмите на кнопку **Отмена**, а затем кнопку **Сохранить**. Для отмены внесенных изменений и закрытия диалогового окна нажмите кнопку **ОК** и вернитесь к **Домашнему экрану**.

Новая роль будет доступна для всех существующих пользователей в выпадающем списке. После создания новой роли назначьте права **Доступа** для нее. Более подробно о правах доступа см. 'Права доступа' на странице 140.

#### 4.9.2 Переименование существующей роли

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Роли и права доступа. Появляется экран Роли и права доступа.
- 3. Выделите роль, которую желаете удалить. Роль выделяется.
- 4. Нажмите кнопку Карандаш нужной роли, как показано на скриншоте ниже.





- 5. Нажмите на кнопку Переименовать. Появится клавиатура.
- 6. Введите новое имя пользователя.
- 7. Нажмите кнопку **OK** на клавиатуре, чтобы сохранить имя новой роли, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 8. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.

9. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Роли и права доступа, а затем вернитесь к Домашнему экрану.

Если нажать кнопку Закрыть без сохранения, то появится диалоговое окно подтверждения:

DEOJET



Рис. 4-145: Диалоговое окно Закрыть

10. Чтобы сохранить внесенные изменения нажмите на кнопку Отмена, а затем кнопку Сохранить.

Для отмены внесенных изменений и закрытия диалогового окна нажмите кнопку OK и вернитесь к **Домашнему экрану**.

### 4.9.3 Дублирование существующей роли

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Роли и права доступа. Появляется экран Роли и права доступа.
- 3. Нажмите на кнопку Роли и права доступа.
- 4. Выделите роль, которую желаете удалить. Роль выделяется.
- 5. Нажмите кнопку Карандаш.
- 6. Нажмите на кнопку Скопировать. Появится клавиатура.

Примечание К любому скопированному имени прибавляется окончание '\_1'.

- 7. Введите новое имя пользователя.
- 8. Нажмите на кнопку **OK** на клавиатуре, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 9. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.

10. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Роли и права доступа, а затем вернитесь к Домашнему экрану.

Если нажать кнопку Закрыть без сохранения, то появится диалоговое окно подтверждения:



Рис. 4-146: Диалоговое окно Закрыть

11. Чтобы сохранить внесенные изменения нажмите на кнопку Отмена, а затем кнопку Сохранить.

Для отмены внесенных изменений и закрытия диалогового окна нажмите кнопку OK и вернитесь к **Домашнему экрану**.

#### 4.9.4 Восстановить настройки по умолчанию для роли

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Роли и права доступа. Появляется экран Роли и права доступа.
- 3. Нажмите на кнопку Роли и права доступа.
- 4. Выделите ту роль, для которой хотите восстановить настройки по умолчанию. Роль выделяется.
- 5. Нажмите кнопку Карандаш. См. Рис. 4-144 на странице 136.
- 6. Нажмите кнопку **Восстановить настройки по умолчанию**. Права доступа по умолчанию для разных функций роли восстановлены.
- 7. Нажмите на кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 8. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Роли и права доступа, а затем вернитесь к Домашнему экрану.

Если нажать кнопку Закрыть без сохранения, то появится диалоговое окно подтверждения:



Рис. 4-147: Диалоговое окно Закрыть

9. Чтобы сохранить внесенные изменения нажмите на кнопку Отмена, а затем кнопку Сохранить.

Для отмены внесенных изменений и закрытия диалогового окна нажмите кнопку **ОК** и вернитесь к **Домашнему экрану**.

DEOJET

#### 4.9.5 Удаление существующей роли

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Роли и права доступа. Появляется экран Роли и права доступа.
- 3. Нажмите на кнопку Роли и права доступа.
- 4. Выделите роль, которую желаете удалить. Роль выделяется.
- 5. Нажмите кнопку Карандаш. См. Рис. 4-144 на странице 136.
- 6. Нажмите Удалить. Появляется диалоговое окно подтверждения со следующим сообщением:



Рис. 4-148: Удалить роль

- 7. Чтобы удалить роль, нажмите кнопку ОК.
- 8. Чтобы закрыть диалоговое окно подтверждения без удаления роли, нажмите кнопку Отмена.
- 9. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 10. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Роли и права доступа, а затем вернитесь к Домашнему экрану.

Если нажать кнопку Закрыть без сохранения, то появится диалоговое окно подтверждения:



Рис. 4-149: Диалоговое окно Закрыть



Для отмены внесенных изменений и закрытия диалогового окна нажмите кнопку **ОК** и вернитесь к **Домашнему экрану**.

### 4.10 Права доступа

Права доступа предоставляют пользователю привилегии по умолчанию для выполнения задач в Программном обеспечении сенсорного контроля. После создания роли ей назначаются права доступа по умолчанию. Вы можете редактировать права доступа отдельно для соответствующих ролей. На экране **Права доступа** отображается список всех функций и подфункций. Необходимо определить требуемые права доступа для разных подфункций путем выбора иконки "только чтение" или "полный доступ".

Далее приводятся типы функций:

- Работа: Отображает подфункции общих настроек, настроек линии и редактора заданий.
- Техническое обслуживание: Отображает подфункции Программного обеспечения и типы Резервного копирования / Восстановления
- Конфигурация: Отображает подфункции настройки Лазера и настройки Программы
- Права доступа: Отображает подфункции Администратора пользователей и Ролей



Рис. 4-150: Права доступа

#### 4.10.1 Редактирование прав доступа

Не подлежат редактированию только права доступа Администратора.

Любые другие роли могут быть отредактированы.

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Роли и права доступа. Появляется экран Роли и права доступа.
- 3. Выделите роль, которую желаете изменить.
- 4. Выделите уровень прав доступа, который хотите изменить. Функция выделяется.

5. Нажмите кнопку Карандаш



IDEOJET.

Рис. 4-151: Права доступа — Опции кнопки Карандаш

6. Нажмите на кнопку Редактировать права доступа. Отобразится список соответствующих подфункций с иконками.



Рис. 4-152: Редактирование прав доступа

7. Выберите любую из следующих иконок для просмотра или редактирования прав доступа для роли. Выбранная иконка выделится. См. Рис. 4-152

Иконка	Имя иконки	Описание
<b>O</b>	Доступ "только чтение"	Элементы управления можно только просмотреть/ прочитать. Например, можно видеть только кнопку <b>Текстовое окно</b> , но невозможно выполнить действия, такие как редактирование значений <b>Текстового окна</b> и выбор кнопки.
•	Полный доступ	Элементы управления можно просматривать или редактировать. Например, значения <b>Текстового окна</b> можно просматривать и редактировать.

Примечание После создания новая роль обладает правами роли оператора.

- 8. Чтобы перейти к экрану Роли и права доступа, нажмите кнопку Назад.
- 9. Возле функции (например, Работа) отобразится "VAR". Это означает, что некоторые из прав частичного доступа имеют полный доступ или доступ "только чтение".





- 10. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 11. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Роли и права доступа, а затем вернитесь к Домашнему экрану.

Если нажать кнопку Закрыть без сохранения, то появится диалоговое окно подтверждения:



Рис. 4-154: Диалоговое окно Закрыть

12. Чтобы сохранить внесенные изменения нажмите на кнопку Отмена, а затем кнопку Сохранить.

Для отмены внесенных изменений и закрытия диалогового окна нажмите кнопку OK и вернитесь к **Домашнему экрану**.

#### 4.10.2 Назначение полного доступа

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Роли и права доступа. Появляется экран Роли и права доступа.
- 3. Выделите функцию (например, Конфигурация), которую хотите изменить. Функция выделяется.


- 4. Нажмите кнопку Карандаш выбранной роли.
- 5. Выберите **Полный доступ**. Выбранной функции и подфункции предоставлены права полного доступа, как показано ниже на скриншоте:



Рис. 4-155: Конфигурации назначены полные права.

- 6. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 7. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Роли и права доступа, а затем вернитесь к Домашнему экрану.

Если нажать кнопку Закрыть без сохранения, то появится диалоговое окно подтверждения:



Рис. 4-156: Диалоговое окно Закрыть

8. Чтобы сохранить внесенные изменения нажмите на кнопку **Отмена**, а затем кнопку **Сохранить**. Для отмены внесенных изменений и закрытия диалогового окна нажмите кнопку **ОК** и вернитесь к **Домашнему экрану**.

### 4.10.3 Назначение доступа "только чтение"

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.
- 2. Нажмите на кнопку Роли и права доступа. Появляется экран Роли и права доступа.
- 3. Выделите функцию (например, Работа), права которой хотите изменить. Функция выделяется.
- 4. Нажмите кнопку Карандаш.

5. Выберите **доступ "только чтение"**. Выбранной функции и подфункции предоставлены права "только чтение", как показано ниже на скриншоте:

Пусковой вкл	ючатель Пусковой включатель	разомкнут	0	74 C.	
	🍰 Роли и права доступа	l	Сохранить Закрыть	и линии	
en e	Роли Создать	Права доступа (Technicia	in1 )	INPORT	
	Administrator	Operation	، 🖌	1011,5-5441	
- Je Ge	Operator	Maintenance	Ē	NN - NMS	
	Supervisor	Configuration	Ē	одукта	
	Technician1	Access Rights	Ô		
				a	
		<u> </u>		кции	
Parisonano Konne	Paristan Maringalika M	ADDRESS DEPEMBERS			

Рис. 4-157: Работе назначены права "только чтение"

- 6. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 7. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Роли и права доступа, а затем вернитесь к Домашнему экрану. Если нажать кнопку Закрыть без сохранения, то появится диалоговое окно подтверждения:



Рис. 4-158: Диалоговое окно Закрыть

- 8. Чтобы сохранить внесенные изменения нажмите на кнопку Отмена, а затем кнопку Сохранить.
- 9. Для отмены внесенных изменений и закрытия диалогового окна нажмите кнопку ОК и вернитесь к Домашнему экрану.

# 4.11 Настройки лазера

### Настройки лазера

Можно выбрать настройки для лазерного кодировщика, рабочего расстояния, даты и времени для системы лазера.

## 4.11.1 Экран Настройки лазера

1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния.

показано ниже на скриншоте.





Рис. 4-159: Настройки лазера

В	таблице ниже	описываются	поля экрана	Настройки	лазера:
---	--------------	-------------	-------------	-----------	---------

Поле	Описание
Линза	Отображает тип линзы. Необходимо выбрать соответствующую линзу из выпадающего списка.
Рабочее расстояние	Отображает рабочее расстояние для выбранной линзы.
Дата	Отображает текущую дату системы лазера. По умолчанию формат даты дд.мм.гг.
	Выберите соответствующий День, Месяц и Год из выпадающего списка.
Время	Отображает текущее время системы лазера. По умолчанию формат времени чч:мм:сс.
	Выберите соответствующий Час, Минуты и Секунды из выпадающего списка.
Часовой пояс	Отображает часовой пояс для лазера. Ниже приведен список доступных опций:
	<ul> <li>Бразилия</li> <li>Канада/США</li> <li>Китай</li> <li>Восточная Европа</li> <li>Центральная Европа</li> <li>Западная Европа</li> <li>ПРИМЕЧАНИЕ: Если выбрана опция Нет, тогда опция Летнее</li> <li>время не доступна.</li> </ul>
Закрыть	Закрывает экран <b>Настройки лазера</b> .

## 4.12 Основные настройки

Можно определить глобальные настройки на экране основных настроек, настройки, определенные на экране, применяются повсеместно в Программном обеспечении сенсорного контроля.

## 4.12.1 Доступ к экрану Основные настройки

- 1. Нажмите кнопку Меню в Строке состояния. Откроется список опций Меню.
- 2. Нажмите кнопку Основные настройки. Отображается список Основных настроек.





В таблице ниже описываются области экрана Основные настройки:

Поле	Описание		
Язык	Описание Отображает языковые опции, д обеспечении сенсорного контро выберите опцию из выпадающе языковые опции: • Арабский • Бразильский вариант португальского языка • Китайский традиционный • Датский • Голландский • Английский • Французский • Итальянский	оступные в Программном оля. Для изменения языка его списка. Доступны следующие • Корейский • Польский • Португальский • Русский • Упрощенный китайский • Испанский • Тайский • Турецкий • Вьетнамский	
	• Японский		
	ПРИМЕЧАНИЕ: При изменении доступного руководства пользо Помощь) автоматически изменя	ИМЕЧАНИЕ: При изменении языка программы язык ступного руководства пользователя (нажмите кнопку мощь) автоматически изменяется на выбранный.	

Поле	Описание	
Единица линейного измерения	Отображает единицу линейного измерения для программы по умолчанию. Доступны следующие единицы измерения:	
	<ul> <li>миллиметры (мм)</li> <li>Сантиметры (см)</li> <li>Дюймы (дюйм)</li> <li>ПРИМЕЧАНИЕ: По умолчанию единица линейного измерения мм. При изменении единиц измерения в окне предварительного просмотра единицы изменяются соответственно.</li> </ul>	
Единица скорости	Отображает единицу измерения скорости для программы по умолчанию. Доступны следующие единицы измерения:	
	<ul> <li>Миллиметры в секунду (мм/с)</li> <li>Метры в секунду (м/с)</li> <li>Футы в минуту (фут/мин)</li> <li>Метры в минуту (м/мин)</li> <li>ПРИМЕЧАНИЕ: По умолчанию единица скорости м/мин. При изменении единиц измерения в окне предварительного просмотра единицы изменяются соответственно.</li> </ul>	
Ширина шага инструмента	Отображает абсолютное значение шага. Ширина шага инструмента используется для настройки значения смещения для Линейности, Вращения и Масштабирования. Установленное значение относится одновременно к линейному перемещению (на основании выбранной единицы измерения), вращению (градусы) и масштабированию (проценты). Например, при выборе стрелки Вращения значение увеличивается или уменьшается в зависимости от значения, установленного в Ширине шага инструмента	
	При выборе данной кнопки <b>Ширины шага инструмента</b> отображается клавиатура, с помощью которой можно изменить значение	
	Выберите шаг инструмента Минимальное значение: 1 Максимальное значение: 2147483647 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 0 6 7 8 9 0 0 0 6 7 8 9 0 0 0 6 7 8 9 0 0 7 8 9 0 0 6 7 8 9 0 0 7 8 9 0 1 8 9 0 1 8 9 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	

VIDEOJET.\_\_\_\_



Поле	Описание
Пароль при запуске	Выберите эту опцию для входа в окно сенсорного контроля каждый раз при включении программы.
Завершение работы системы после выхода	Выберите эту опцию для завершения работы окна сенсорного контроля, когда пользователь выходит из программы. ПРИМЕЧАНИЕ: Эта опция не влияет на настройки лазера.
Закрыть	Закрывает экран <b>Основные настройки</b> .



## 5 Примеры использования сенсорного контроля

Приведенные ниже примеры иллюстрируют создание задания с помощью программного обеспечения сенсорного контроля. Задания могут иметь области и элементы, такие как текст, переменные, штрихкод, двухмерный код и т.д.

## 5.1 Пример 1: Однострочное текстовое поле

Линия 1: Текст "Привет"

Используемый в данном примере тип элемента:

- Привет относится к типу элемента Постоянный текст.
- 1. Нажмите кнопку Карандаш на панели задания.
- 2. Нажмите кнопку Управление заданиями. Откроется окно Управление заданиями.
- 3. Нажмите на кнопку Создать. Появится клавиатура.
- 4. При помощи клавиатуры введите имя нового задания, например, Пример 1.
- 5. Нажмите на кнопку **ОК** для сохранения нового задания. Открывается экран **Редактировать задание** с зоной маркировки и линейками вдоль осей X и Y.



Рис. 5-162: Список типов элементов

- 6. Для создания текстового элемента **ПРИВЕТ**, нажмите на кнопку **Добавить** в поле **Элементы задания**. Откроется список **Элементов задания**.
- 7. Нажмите на кнопку Постоянный текст. В области предварительного просмотра нажмите на место приблизительного расположения элемента задания.
  - Примечание Окончательное расположение элемента может быть выполнено при помощи:



b. кнопок положения осей X и Y.





- 8. Чтобы отредактировать название элемента, нажмите на кнопку Карандаш элемента, как показано на Рис. 5-163. Появится клавиатура.
- 9. При помощи клавиатуры введите название элемента, например, HelloStaticText\_1.
- 10. Нажмите на кнопку ОК для сохранения изменений или нажмите на кнопку Отмена для отмены любых изменений и возврата к экрану Редактировать задание.





#### Рис. 5-164: Добавление текстового элемента

- 11. Чтобы изменить содержание текстового элемента в поле ПОСТОЯННЫЙ ТЕКСТ нажмите на кнопку Содержание со значком Текст. Появится клавиатура.
- 12. При помощи клавиатуры удалите слово Текст и введите слово Привет.



13. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения. Откроется окно **Редактировать задание**.



Рис. 5-165: Пример 1 — Переименование текстового элемента

- 14. При необходимости могут быть изменены и прочие характеристики. Например, шрифт, размер шрифта и т.д.
- 15. Переместите элемент в нужное положение.

Для этого нажмите на элемент (чтобы его выбрать) и перетащите его в требуемое положение, затем уберите курсор с элемента.

- 16. А также вы можете изменить положение элемента, изменяя его координаты на осях **Х** и **Y** в поле **ПОЛОЖЕНИЕ**, как показано на Рис. 5-166 на странице 151.
- 17. Нажмите на кнопку Х или Ү. Откроется клавиатура, чтобы вы могли ввести необходимые значения положения.
- 18. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.



Рис. 5-166: Изменение положения текстового элемента Привет

19. Нажмите на кнопку Сохранить, чтобы сохранить изменения, или на кнопку Отмена, чтобы отменить любые изменения.

20. Чтобы вернуться к экрану Редактировать задание, нажмите на кнопку Назад.

21. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Перед возвратом к Домашнему экрану открывается диалоговое окно подтверждения.



Рис. 5-167: Активируйте задание

22. Нажмите необходимую кнопку **Да** или **Нет** и вернитесь к **Домашнему экрану**. Задание **Пример 1** теперь завершено и готово к использованию.

#### 5.2 Пример 2: Три линии, выровненные слева и справа

Линия 1: Текст "Партия" и переменная Серийный номер (8 цифр)

Линия 2: Текст "ДатаПроиз" и переменная Даты (текущая)

Линия 3: Текст "Годен до" и переменная Дата (текущая дата со смещением 3 месяца).

Элементы задания и их типы следующие:

- Партия:, ДатаПроиз: и Годен до: являются элементом типа Постоянный текст.
- 09876543 является типом переменной Серийный номер.
- 29.11.11 и 29.02.12 являются типом переменной Дата.



Рис. 5-168: Пример 2



- 1. Нажмите на кнопку Карандаш в панелизадания.
- 2. Нажмите кнопку Управление заданиями. Откроется окно Управление заданием.
- 3. Нажмите на кнопку Создать. Появится клавиатура.
- 4. При помощи клавиатуры введите имя нового задания, например, Пример 2.
- 5. Нажмите на кнопку ОК для сохранения нового задания. Откроется окно Редактировать задание.
- Для создания первого элемента Партия нажмите на кнопку Добавить в поле Элементы задания и затем нажмите на кнопку Постоянный текст. В области предварительного просмотра нажмите на место приблизительного расположения элемента задания. Появится клавиатура.
  - Примечание Окончательное расположение элемента может быть выполнено при помощи:
    - а. кнопки корректировки в панели быстрого редактирования,
    - b. кнопок положения осей X и Y.





- 7. При помощи клавиатуры введите имя элемента, например, Партия 1.
- 8. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 9. Чтобы изменить содержание текстового элемента в поле **ПОСТОЯННЫЙ ТЕКСТ** нажмите на кнопку **Содержание** со значком **Текст**. Появится клавиатура.
- 10. При помощи клавиатуры введите имя Партия 1.



11. Нажмите на кнопку ОК, чтобы сохранить изменения, или на кнопку Отмена, чтобы отменить любые изменения.



Рис. 5-170: Добавление первого элемента — Партия

12. Переместите элемент в нужное положение.

А также вы можете изменить положение элемента, изменяя его координаты Х и У в поле ПОЛОЖЕНИЕ, как показано на скриншоте ниже.

Например, нажмите на кнопки Х и Ү и введите следующие координаты для полей Х и Ү: X= –25 мм и Y= 15 мм.



Рис. 5-171: Изменение положения первого элемента — Партия

- 13. Нажмите на кнопку Сохранить, чтобы сохранить изменения, или на кнопку Отмена, чтобы отменить любые изменения.
- 14. Чтобы вернуться к экрану Редактировать задание, нажмите на кнопку Назад.
- 15. Для создания второго элемента ДатаПроиз и третьего элемента Годен до, повторите элементы от 6 до 14 и расположите элементы в нужном месте, как показано на двух скриншотах ниже.



 Pegarunposers sagalle
 Earnipil
 ©
 Coxparities
 Sagestre

 United and the sage sagestre
 Imagestre
 ImagestreIma

Координаты *ДатаПроиз* для полей X и Y: X= –25 мм и Y= 5 мм.



Координаты *Годен до* для полей X и Y: X= –25 мм и Y= -5 мм.



Рис. 5-173: Добавление третьего элемента – Годен до

- 16. Для создания четвертого элемента **09876543**, нажмите на кнопку **Добавить** в поле **Элементы задания**и затем нажмите на кнопку **Серийный номер**.
- 17. В области предварительного просмотра нажмите на место приблизительного расположения элемента задания. Появится клавиатура.
- 18. При помощи клавиатуры введите название элемента, например, Bat\_Ser\_No\_1.
- 19. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.

20. Чтобы задать серийный номер 09876543, выполните следующее:

а. В поле **СЕРИЙНЫЙ НОМЕР** нажмите на кнопку **Конечное значение** и при помощи клавиатуры задайте конечное значение **9999999**. По умолчанию стартовое поле устанавливается на 0000000 и отображается в следующем скриншоте.

b. Нажмите кнопку и установите ее **Начальное значение** от **0000000** до **09876543** при помощи клавиатуры.

**Примечание** Конечное значение должно быть больше устанавливаемого начального значения серийного номера. Для этого примера устанавливаемое конечное значение должно быть больше значения серийного номера 09876543.

После того, как было установлено конечное значение вы можете задать значение для начального номера в диапазоне от 0000000 до 9999999.



Рис. 5-174: Добавление четвертого элемента — переменная Серийный номер:

21. Переместите элемент в нужное положение.

**Примечание** Для доступа к следующим полям вам необходимо выполнить прокрутку вниз при помощи полосы прокрутки, расположенной с правой стороны.

А также вы можете изменить положение элемента, изменяя его координаты X и Y в поле **ПОЛОЖЕНИЕ**, как показано на скриншоте ниже.



Например, нажмите на кнопки X и Y и введите следующие координаты для полей X и Y: X= 5 мм и Y= 15 мм.



Рис. 5-175: Переменная серийный номер с фактическим значением — 09876543

- 22. Нажмите на кнопку Сохранить, чтобы сохранить изменения, или на кнопку Отмена, чтобы отменить любые изменения.
- 23. Чтобы вернуться к экрану Редактировать задание, нажмите на кнопку Назад.
- 24. Для создания пятого элемента в виде текущей даты **30.09.12** нажмите на кнопку **Добавить** в поле **Элементы задания** и затем нажмите на кнопку **Дата**.
- 25. В области предварительного просмотра нажмите на место приблизительного расположения элемента задания. Появится клавиатура.
- 26. При помощи клавиатуры введите название элемента, например, ДатаПроиз\_1.
- 27. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.

Отображается текущая дата лазера. При необходимости откорректируйте дату, установив в поле смещения соответствующие значения дней, недель, месяцев или лет. Дата изменится согласно значению смещения. Например, если требуется изменить дату лазера с "31.03.12" на "03.04.12", необходимо установить смещение на три дня.



Рис. 5-176: Добавление пятой переменной дата — 30.09.12



- 28. Чтобы добавить смещение для ДатаПроиз\_1 нажмите на кнопку Смещение в поле ДАТА. Появится клавиатура.
- 29. При помощи клавиатуры введите значение смещения 3. Нажмите на кнопку выбора единицы и нажмите на опцию дни.
- 30. Переместите элемент в нужное положение.

А также вы можете изменить положение элемента, изменяя его координаты Х и У в поле ПОЛОЖЕНИЕ, как показано на скриншоте ниже (см. Рис. 5-177 на странице 158).

Например, нажмите на кнопки Х и Y и введите следующие координаты для полей Х и Y: Х= 5 мм и Y= 5 мм.



Рис. 5-177: Добавление смещения на 3 дня и координат Х, Ү

- Здесь также можно изменить существующий формат отображаемой Примечание даты путем выбора типа разделительного знака, формата даты и т.д.
- 31. Нажмите на кнопку Сохранить, чтобы сохранить изменения, или на кнопку Отмена, чтобы отменить любые изменения.
- 32. Чтобы вернуться к экрану Редактировать задание, нажмите на кнопку Назад.
- 33. Чтобы создать шестой элемент 01.12, как показано ниже на скриншоте, повторите шаги с 24 по 32.

Введите значение 3 месяца в качестве необходимого смещения даты.



0		
🥑 Редакти	ровать задание Example2	Осхранить Закрыть
47.19	19 -37.75 -28.31 -18.85 -9.44 0.00 9.44 18.85 28.31 37.75 47.19	3 Date_6 🖍 🖌 Вернуль
37.75-		Разделитель Точка (.) 🔻 📥
9.65 -	Botch: 09876543	Третий сегмент Год (09) 🔻
0.00	ProdDate: 30.07.12 ExpDate: 26.10.12	Разделитель нет 🔻
-18.88-		Смещен з месяцев ▼
-37.79-		Изменение даты 0
		ШРИОТ
Корректиро	Вращать Масштабир Выровнять Увеличить Отг	енить Шрифт STAND-1L V
Professiona Venner	mino Rozulari Macurzówa Manavinosia Danas	198.68 MC

Введите координаты 'X' и 'Y', где X= 5 мм и Y= 0 мм.



34. Задание с шестью элементами будет отображено как показано ниже на скриншоте. Вы можете задать выравнивание элементов влево, вправо или по центру от области выравнивания. Если задать выравнивание вправо, все дополнительные цифры и буквы далее тоже будут выравниваться по правому краю. Если задать выравнивание слева, то все дополнительные цифры и буквы далее тоже будут выравниваться по левому краю. Для примера выше элементы Партия, ДатаПроиз и Годен до будут выравниваться с левого края, а элементы 09876543, 03.04.12 и 30.06.12 – с правого. Более подробная информация об элементах выравнивания представлена в разделе 'Панель инструментов быстрого редактирования' на странице 44.



Рис. 5-179: Шесть элементов в области предварительного просмотра

35. Нажмите кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Перед возвратом к Домашнему экрану открывается диалоговое окно подтверждения:



Рис. 5-180: Активируйте задание

36. Нажмите необходимую кнопку **Да** или **Нет** и вернитесь к **Домашнему экрану**. Задание **Пример 2** теперь завершено и готово к использованию.

## 5.3 Пример 3: Переменная с двухмерным кодом

Линия 1: Серийный номер (8 цифр)

Линия 2: Текст "09.11"

Правая колонка: двухмерный код, точки (состоят из содержания двух линий выше).

Элементы задания и их типы следующие:

- 12345678 является типом переменной Серийный номер.
- 09.12 относится к типу элемента Текст.
- Третий элемент является типом элемента Двухмерный код.



Рис. 5-181: Пример 3

1. Нажмите на кнопку Карандаш в панелизадания.



- 2. Нажмите кнопку Управление заданиями. Откроется окно Управление заданием.
- 3. Нажмите на кнопку Создать. Появится клавиатура.
- 4. При помощи клавиатуры введите имя нового задания, например, Пример 3.
- 5. Нажмите на кнопку ОК для сохранения нового задания. Откроется окно Редактировать задание.
- 6. Для создания первого элемента **12345678**, нажмите на кнопку **Добавить** в поле **Элементы задания**и затем нажмите на кнопку **Серийный номер**. Появится клавиатура.
- 7. При помощи клавиатуры введите название элемента, например, Серийный Номер\_1.
- 8. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 9. Чтобы задать серийный номер 12345678, выполните следующее:

а. В поле СЕРИЙНЫЙ НОМЕР нажмите на кнопку Конечное значение и при помощи клавиатуры задайте конечное значение 12345678. По умолчанию Начальное значение устанавливается на 00000000.

Конечное значение должно быть больше устанавливаемого начального значения серийного номера. Для этого примера устанавливаемое начальное значение должно быть меньше значения серийного номера 12345678.

После того, как было установлено конечное значение вы можете задать значение для серийного номера в диапазоне от 00000000 до 12345678.

b. Переместите элемент в нужное положение.

А также вы можете изменить положение элемента, изменяя его координаты X и Y в поле **ПОЛОЖЕНИЕ**, как показано на скриншоте ниже.

Например, нажмите на кнопки X и Y и введите следующие координаты для полей X и Y: X= –30 мм и Y= 10 мм.



Рис. 5-182: Добавление элемента Серийный номер

10. Нажмите на кнопку Сохранить, чтобы сохранить изменения, или на кнопку Отмена, чтобы отменить любые изменения.

- 11. Чтобы вернуться к экрану Редактировать задание, нажмите на кнопку Назад.
- 12. Для создания второго элемента 09.12 нажмите на кнопку **Добавить** в поле **Элементы** задания и затем нажмите на кнопку **Постоянный текст**. Появится клавиатура.
- 13. При помощи клавиатуры введите название элемента, например, Постоянный Текст\_1.
- 14. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 15. Чтобы изменить содержание текстового элемента в поле ПОСТОЯННЫЙ ТЕКСТ нажмите на кнопку Содержание со значком Текст. Появится клавиатура.
- 16. Введите цифры 09.12 при помощи клавиатуры.
- 17. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 18. Переместите элемент в нужное положение.

Вы можете изменить положение элемента путем изменения значений в поле ПОЛОЖЕНИЕ, как показано ниже на скриншоте.

Например, нажмите на кнопки X и Y и введите следующие координаты для полей X и Y: X= –30 мм и Y= 0 мм.



Рис. 5-183: Добавление текстового элемента

- 19. Нажмите на кнопку Сохранить, чтобы сохранить изменения, или на кнопку Отмена, чтобы отменить любые изменения.
- 20. Чтобы вернуться к экрану Редактировать задание, нажмите на кнопку Назад.
- 21. Для создания третьего элемента, двухмерный код, нажмите на кнопку **Добавить** в поле **Элементы задания** и затем нажмите на кнопку **Двухмерный код**. Появится клавиатура.
- 22. При помощи клавиатуры введите имя элемента, например, IDM\_1.
- 23. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.



24. Чтобы изменить данные содержания элемента Двухмерный код, нажмите на кнопку Карандаш в поле ДАННЫЕ, а затем нажмите на кнопку Редактировать.



Рис. 5-184: Добавление символа двухмерного кода

25. Отображается поле редактирования **ДАННЫЕ**. Нажмите на кнопку **Содержание**. Появится клавиатура.

26. При помощи клавиатуры введите номер: 12345678 9.12

Введите содержание	
Минимальное значение: ASCII 1-254 Максимальное значение: 1 Maximum character length: 2300	
12245679 0 12	OK Cancel
12343078 9.12	
	? 0
Ctrl Ait	Alt Gr Ctrl

Рис. 5-185: Добавление данных двухмерного кода

- 27. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 28. Нажмите на кнопку Сохранить, чтобы сохранить изменения, или на кнопку Отмена, чтобы отменить любые изменения.
- 29. Чтобы вернуться к экрану Редактировать двухмерный код, нажмите на кнопку Назад.

30. Чтобы изменить формат типа форматирования на точки или сетку в поле **ФОРМАТИРОВАНИЕ,** нажмите на кнопку **Форматирование**.

Нажмите на кнопку Точки.



Рис. 5-186: Двухмерный код — Точки или Сетка

- 31. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 32. Чтобы вернуться к экрану Редактировать задание, нажмите на кнопку Назад.
- 33. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Перед возвратом к Домашнему экрану открывается диалоговое окно подтверждения:



Рис. 5-187: Активировать настройку линий

34. Нажмите необходимую кнопку Да или Нет и вернитесь к Домашнему экрану.



35. Задание с тремя элементами будет отображено как показано ниже на скриншоте.



Рис. 5-188: Задание с двухмерным кодом в области предварительного просмотра Задание Пример 3 теперь завершено и готово к использованию.

**5.4 Пример 4: Текст центрируется в прямоугольнике (рамке) Элементы задания** и их типы следующие:

- Привет относится к типу элемента Текст.
- Прямоугольник относится к типу элемента Графический объект.



Рис. 5-189: Пример 4

- 1. Нажмите на кнопку Карандаш в панелизадания.
- 2. Нажмите кнопку Управление заданиями. Откроется окно Управление заданиями.
- 3. Нажмите на кнопку Создать. Появится клавиатура.
- 4. При помощи клавиатуры введите имя нового задания, например, Пример 4.
- 5. Нажмите на кнопку ОК для сохранения нового задания. Откроется окно Редактировать задание.

- 6. Для создания графического элемента прямоугольник нажмите на кнопку **Добавить** в поле **Элементы задания** и затем нажмите на кнопку **Графический объект**. Появится клавиатура.
- 7. При помощи клавиатуры введите имя элемента, например, ГрафическийОбъект\_1.
- 8. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 9. Чтобы изменить форму графического объекта, в поле **ПРЯМОУГОЛЬНИК** нажмите на кнопку **Тип графического объекта**, после чего выберите опцию **Прямоугольник**.
- 10. Чтобы изменить размер графического объекта, в поле ПОЛОЖЕНИЕ поочередно нажмите на кнопки Высота и Ширина и введите следующие размеры: Высота = 8 мм и Ширина = 16 мм.
- 11. Для расположения графического объекта по центру нажмите кнопку Центр в поле ПОЛОЖЕНИЕ, чтобы выбрать центр графического объекта.



Рис. 5-190: Добавление первого элемента — Прямоугольник

- 12. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 13. Чтобы вернуться к экрану Редактировать задание, нажмите на кнопку Назад.
- 14. Для создания второго элемента **Привет** нажмите на кнопку **Добавить** в поле **Элементы** задания и затем нажмите на кнопку **Постоянный текст**. Появится клавиатура.
- 15. При помощи клавиатуры введите название элемента, например, Постоянный Текст\_1.
- 16. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.
- 17. Чтобы изменить содержание текстового элемента в поле ПОСТОЯННЫЙ ТЕКСТ нажмите на кнопку Содержание со значком Текст. Появится клавиатура.
- 18. При помощи клавиатуры введите текст Привет.
- 19. Нажмите на кнопку **ОК**, чтобы сохранить изменения, или на кнопку **Отмена**, чтобы отменить любые изменения.



20. Для расположение графического объекта по центру нажмите на кнопку Центр в поле ПОЛОЖЕНИЕ, чтобы выбрать центр графического объекта.



Рис. 5-191: Добавление второго элемента — Привет

- 21. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку Сохранить.
- 22. Чтобы перейти к экрану Редактировать задание, нажмите на кнопку Назад.
- 23. Нажмите на кнопку Закрыть для закрытия экрана Редактировать задание и возврата на Домашний экран.

Перед возвратом к Домашнему экрану открывается диалоговое окно подтверждения:



Рис. 5-192: Активировать настройку линий

24. Нажмите необходимую кнопку Да или Нет и вернитесь к Домашнему экрану.

25. Задание с двумя элементами и изменением положения будет отображено, как показано ниже на скриншоте.



Рис. 5-193: Изменение положения элементов

Задание Пример 4 теперь завершено и готово к использованию.