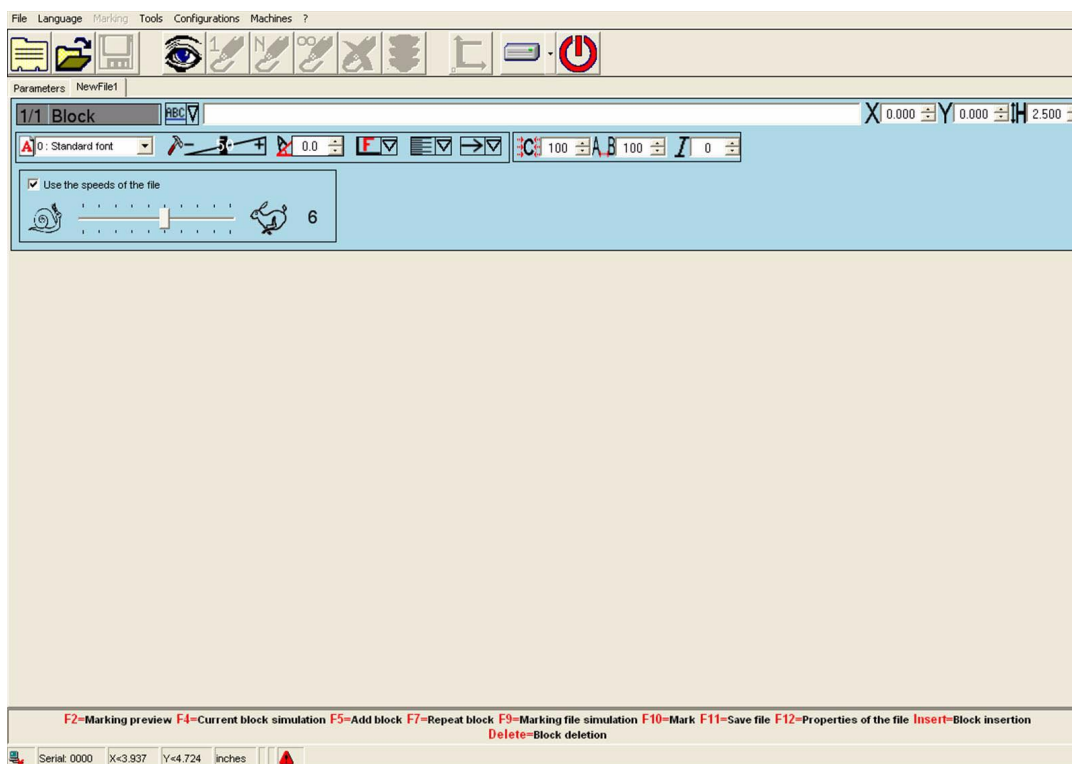


PODRĘCZNIK UŻYTKOWANIA

PW05

Program działający w systemie Windows® przeznaczony do komunikacji z maszynami pracującymi w programie P05

Numer katalogowy 92267 - PW05_pl_A - Ostatnia aktualizacja: 05/2008



Spis treści

A - Wstęp	4
1. Rozpakowanie	4
2. Ogólna charakterystyka programu	4
3. Instalacja	5
4. Funkcje programu	6
■ Wykonanie na specjalne zamówienie	6
■ Typy bloków	6
■ Style czcionek	7
■ Kierowanie znakowaniem	7
■ Regulacja ustawień	7
■ Różnorodne funkcje	7
5. Uruchomienie programu	7
■ Uruchom klucz systemowy	7
■ Złącze RS232 do podłączenia komputera PC	8
■ Zarządzanie seryjne: konfigurować	8
■ Uruchomienie programu	9
6. Różne programy menu	10
■ Główne menu	10
7. Funkcja do używania kluczy	10
■ Stworzenie pliku znakowania	10
■ Podgląd znakowania	11
8. Użycie elementów graficznych	11
9. Określenie pliku znakującego	11
B - Menu "Znakowanie"	12
1. Znakowanie "Jednokrotne"	12
2. Znakowanie "N razy"	12
3. "Nieskończone" znakowanie	12
C - "Edytuj plik" menu	13
1. Numer bloku	14
2. Nazwa bloku (etykiety)	14
3. Rodzaj znakowania	14
■ Znakowanie liniowe	15
■ Znakowanie promieniowe	15
■ Znakowanie prostych geometrycznych kształtów: tylko maszyny pneumatyczne	17
■ Urządzenie obrotowe (w opcji)	20
4. Tekst do znakowania	21
■ Słów kluczy	21
■ Lista słów kluczy	22
5. Właściwości pliku	23
■ Prędkość głowicy znakującej	23
■ Szybkość przystawki obrotowej	25
6. Przykład pliku	27
7. Podgląd znakowania	28
■ Siatka	28
■ Przybliż / Oddal	28
■ Obraz	29
■ Blok	31
8. Zamiana z jednostek na cale	31
9. Wielokrotna edycja pliku	32
D - Dostęp	33
1. Rodzaje dostępu	33
2. Tryb "Operator"	33

E - Baza danych	35
1. Łączenie danych zewnętrznych w pliki znakowania	35
2. Dostęp do bazy danych	36
■ Access (format mdb)	37
■ Excel (format xls)	39
■ Tekst (format txt)	41
3. Stworzenie nowego profilu	41
F - Zarządzanie logotypami	43
1. Importuj logo (format dxf)	43
2. Edytuj znak firmowy.	44
G - Przekształcenie starych formatów plików	45
H - Jednostka Centralna	46
I - Aneks	47



Niektóre zdjęcia mogą się różnić od tych wyświetlanych w programie (zależy od wybranych opcji, wersji programu, typu maszyny znakującej).

1. Rozpakowanie

Zawartość kartonu:

- 1 program do znakowania oraz jego instrukcja jeśli została zamówiona

- Kabel

- USB lub podobny format złącza



2. Ogólna charakterystyka programu

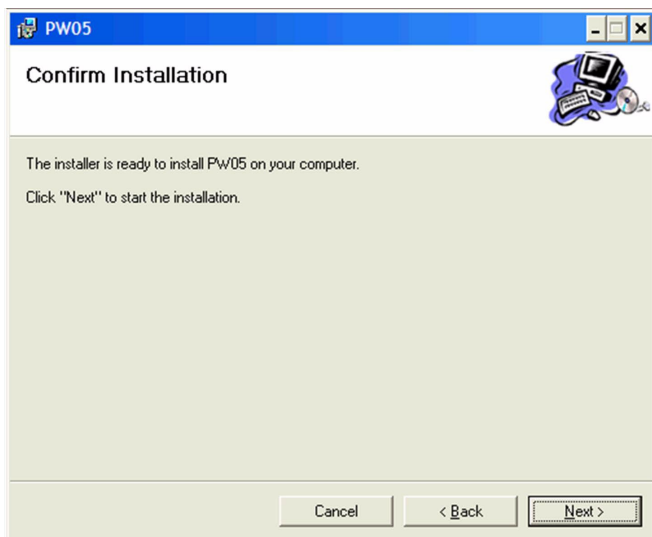
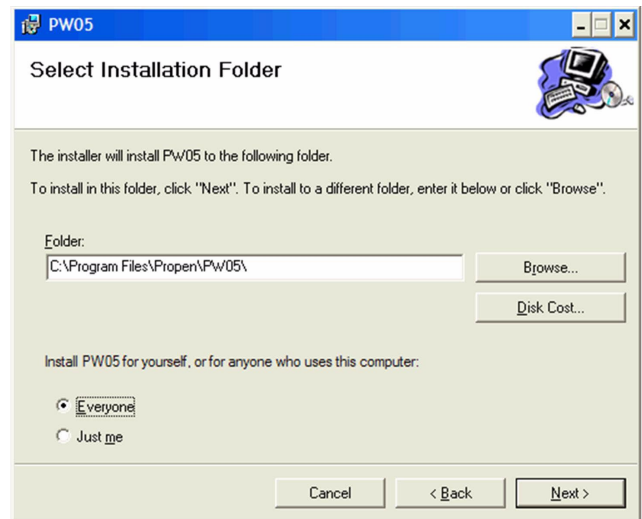
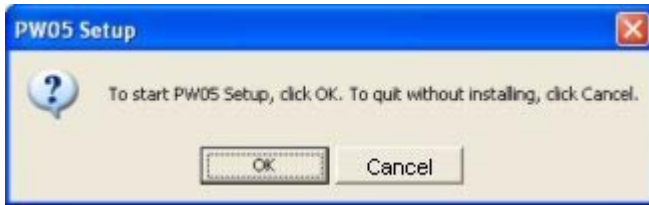
Standardowy program znakujący PW05 zainstalowany na komputerze wyposażonym w Windows® 2000 / XP / Vista.

Używany do:

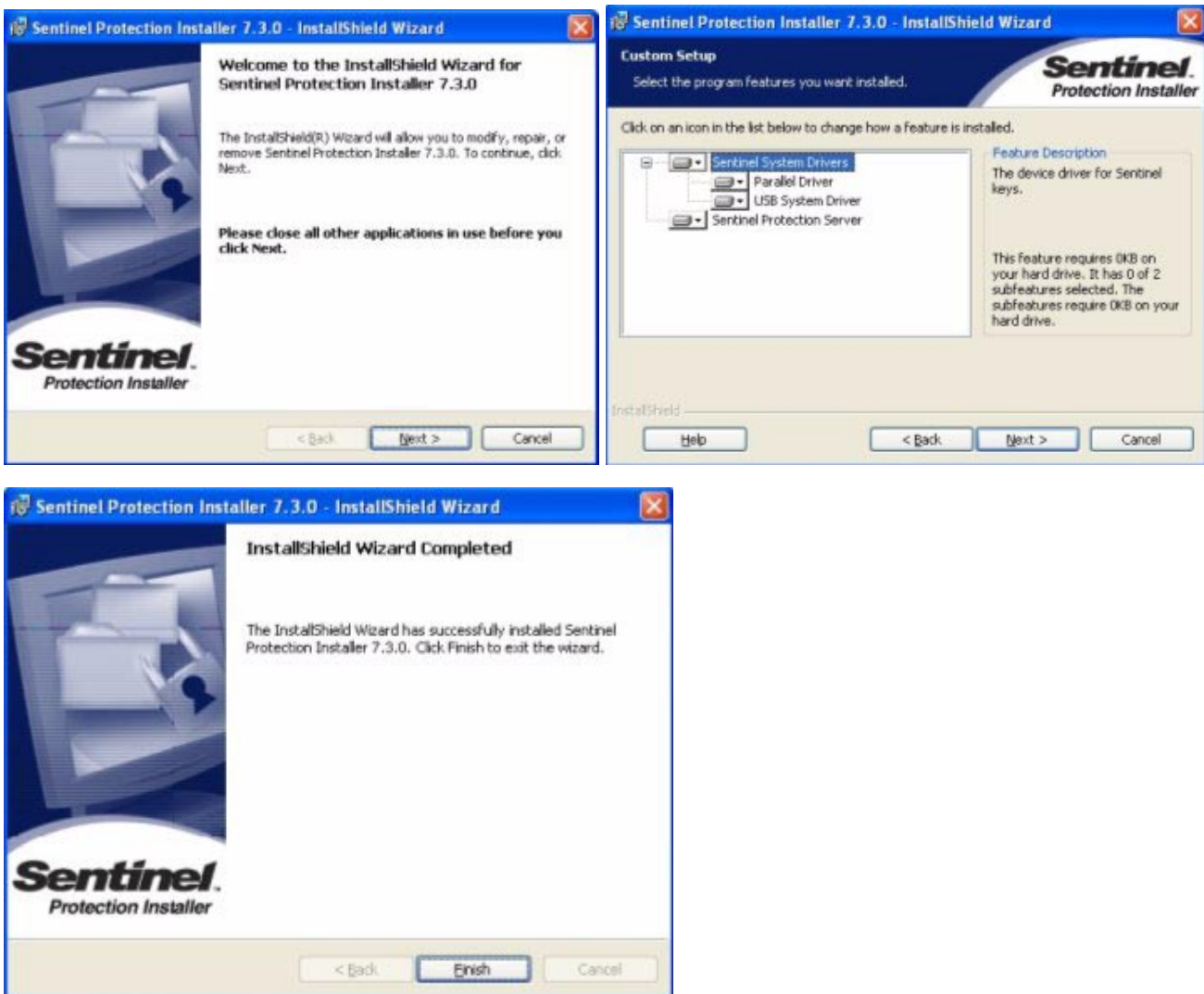
- programowania plików do znakowania:
 - tekst stały
 - tekst zmienny:
 - . data (użyj różne zestawy albo dopasowane formaty)
 - . licznik (przyrost, spadek)
 - znaki firmowe
 - kształty: linie, koła
- przegląd na ekranie wszystkich danych wprowadzanych do pliku znakownia.
- połączenia do bazy danych aby pobierać tekst do znakownia.
- przekształcenie starych plików znakowania z PW03.

3. Instalacja

Jeśli, po włożeniu CD urządzenie nadal nie uruchamia się automatycznie, uruchom za pomocą Install.bat z CD-ROM. Nie podłączaj blokady ochronnej bezpośrednio do komputera. Ekranu muszą się wzajemnie widzieć:



Program klucza systemowego zostanie zainstalowany jak tylko instalacja PW05 się zakończy.



4. Funkcje programu

■ Wykonanie na specjalne zamówienie

- wielojęzyczny: wybór języka
- tryb "Nadzorczy" / Tryb "Operator" (prawo dostępu do głównych funkcji lub pomiędzy pola dla tekstu lub współrzędnych)
- jednostki (mm lub cale)

■ Typy bloków

- znakowanie:
 - liniowe (wybór kąta)
 - promieniowe
- znaki firmowe
- sterowanie trzecią osią obrotową (DP3500/DP4500) do znakowania przedmiotów cylindrycznych

■ Style czcionek

- efekty znakowania:
 - normalny
 - odwrócony
 - lustro
 - odbicie
- justowanie
- sprężanie/rozszerzanie
- pochylenie
- przestrzeń pomiędzy znakami

■ Kierowanie znakowaniem

- znakowanie standardowe:
 - znakowanie części 1
 - znakowanie części N
 - nieskończone znakowanie
- znakowanie niezależne

■ Regulacja ustawień

- przystosowanie prędkości do znakowania i mechanizmu
- siła (głębokość)
- zmienne:
 - zmienne literowo-cyfrowe 10
 - data i czas na bazie CCU, używając słów kluczowych:
 - . DD - MM - YYYY - YY - Y - hh - mm - ss - WW - CCC
 - . m (pierwsza znakowana cyfra minut)
 - . formaty dopasowane DS (dzień/tydzień), JS (dzień/miesiąc), MS (miesiąc) i YS (rok)
 - . wybierz charakter czcionki

■ Różnorodne funkcje

- importowanie danych z pliku
- tworzenie prostych logo
- podgląd znakowania
- symulacja znakowania pliku (nie znakowanie na części)

5. Uruchomienie programu

■ Uruchom klucz systemowy

Umieszczenie zasuwki ochronnej na drzwiach równoległych do portu USB w PC. Drukarka może być połączona z tym kluczem. W niektórych przypadkach, drukarka musi być podłączona tak aby program wykrył zabezpieczenie.

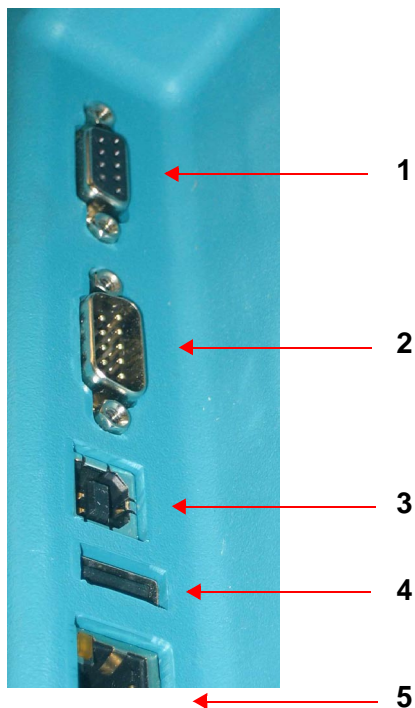
Połączone z zabezpieczeniem. Uruchom PW05, albo poprzez klawisz skrótowy na pulpicie albo poprzez "Start - Programy - Propen - PW05".



■ Złącze RS232 do podłączenia komputera PC

Połącz urządzenie do wyjścia komputerowego RS232 po to aby znakowac. Dla innych połączeń zobacz instrukcje obsługi.

Widok tyłu maszyny

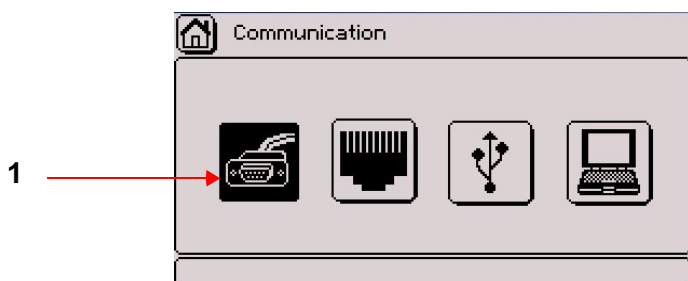


- 1 : Złącze dla wyposażenia dodatkowego (pilot z przyciskami do uruchamiania i przerywania znakowania lub stycznik nożny rozpoczynający znakowanie...)
- 2 : Złącze RS232 do podłączenia komputera PC
- 3 : Złącze USB_B DEVICE (połączenie komputera PC)
- 4 : Złącze USB_A HOST (plik znakowania na kluczu)
- 5 : Złącze Ethernet

Sprawdź czy Jednostka Sterująca jest podłączona i czy jest połączenie między komputerem a Jednostką Sterującą jest dostępne.

■ Zarządzanie seryjne: konfigurować

Wybierz "Zarządzanie Szeregowe" w "Wiadomościach" w menu Jednostki Sterującej.



1 : Zarządzanie seryjne

Konfigurować:

- prędkość: 115200
- bity danych: 8
- parzystość: brak
- bity stopu: 1
- kontrola przepływu: żadna

Aktywuj połączenie z komputerem w programie P05 ("Wiadomości" menu).

Jeśli konfiguracja jest zakończona, przełącz maszynę na tryb podrzędny. Patrz: Instrukcja użytkownika programu P05.

■ Uruchomienie programu

- Wykonać PW05 program. Jeśli połączenie jest nawiązane pomyślnie z Jednostką Sterującą to: Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:



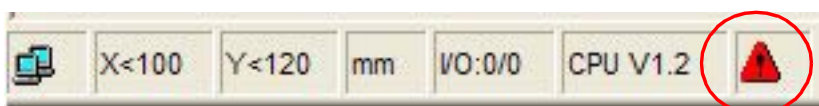
Jeśli połączenie nie jest utworzone z CCU:



Sprawdź parametry CCU. Podłącz ponownie CCU do komputera. Naciśnij w menu "Próba połączenie" albo naciśnij na tę ikonę:



Jeśli zabezpieczenie nie jest połączone z komputerem (ani na początku ani podczas trwania programu) albo jeśli nie jest zainstalowane ostrzegająca ikona pojawi się na pasku stanu.



W tym przypadku niemożliwym jest rozpoczęcie znakownia lub zapisanie pliku.

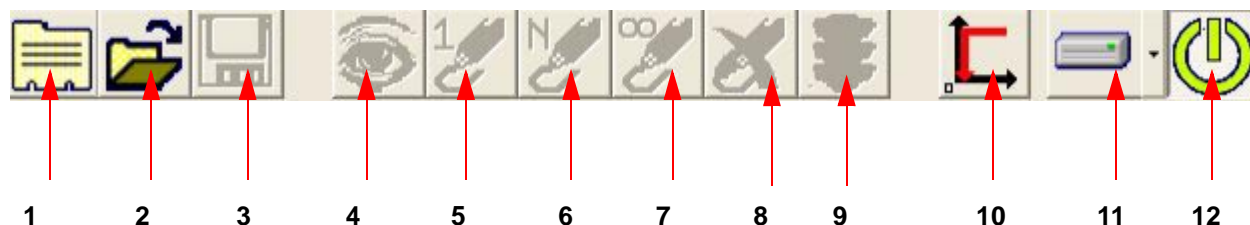
6. Różne programy menu

■ Główne menu

Prezentacja pojawi się na głównym ekranie na kilka sekund.



Pasek narzędzi jest używany do szybkiego dostępu obecnie używanych funkcji.



- 1 : Nowy plik znakowania
- 2 : Plik otwarty.
- 3 : Zapisz plik jako.
- 4 : Podgląd znakowania
- 5 : Standardowe znakowanie "Jednokrotne"
- 6 : Standardowe znakowanie "N razy"
- 7 : "Nieskończone" standardowe znakowanie
- 8 : Zatrzymanie znakowania
- 9 : Rozpoczęcie znakowania
- 10 : powrót do punktu początkowego dwóch osi
- 11 : Zwinięcie listy używane jest do wyboru Jednostki Sterującej
- 12 : Sprawdź, czy połączenie zostało poprawnie wykonane.

7. Funkcja do używania kluczy

Każdemu klawiszowi funkcyjnemu odpowiada przycisk na ekranie.

■ Stworzenie pliku znakowania

F2=Marking preview F4=Current block simulation F5=Add block F7=Repeat block F9=Marking file simulation F10=Mark F11=Save file F12=Properties of the file Insert=Block insertion
Delete=Block deletion

- F2: podgląd znakowania
- F4: symulacja bieżącego bloku
- F5: dodaj blok na końcu pliku
- F7: kopiuje blok
- F9: symulacja znakowania pliku (nie znakowanie na części)
- F10: znakowanie pliku
- F11: zapisz wybrany plik
- F12: właściwości pliku
- Wstawiać: wstawienie bloku
- Kasować: usunięcie bloku
- Ctrl + X / Ctrl + V: wytnij/wklej blok
- Ctrl + C / Ctrl + V: wytnij/wklej blok

■ Podgląd znakowania

F2=Marking preview F4=Current block simulation F9=Marking file simulation F10=Mark F11=Save file F12=Properties of the file Ctrl+Up/Down=Angle Shift+Up/Down=Height Left/Up/Down/Right=Position

- Ctrl + Strzałka Góra - Dół: zmiana ustawienia kąta tekstu wybranego bloku
- Przesuń + Strzałka Góra - Dół: zmiana rozmiaru tekstu wybranego bloku
- Strzałka Górna - Dolna - Lewa - Prawa: zmiana pozycji tekstu w wybranym bloku

8. Użycie elementów graficznych

Pewne elementy odnośnie danych graficznych są oparte na kilku kwestiach w programie. Wszystkie opcje dostępne są za pomocą myszki. Rodzaj wejścia dla każdego jest następujący:



Wzrost / spadek użycia procentów używając klawiszy +/- na klawiaturze



Wprowadzić ręcznie zwiększenie/zmniejszenie wartości



Przycisk: uruchomienie/wyłączenie za pomocą strzałek - Jednocześnie możliwy jest tylko jeden wybór



Zwiń ikony menu. Sterowanie za pomocą strzałek klawiatury



Zwiń tekst menu. Sterowanie za pomocą strzałek klawiatury



Otwórz tekst w obszarze wejścia. Naciśnij Enter aby przesunąć ten obszar.

9. Określenie pliku znakującego

Plik znakowania zawiera wszystkie dane mające być znakowane na części.

Może się składać z jednej bądź kilku linii.

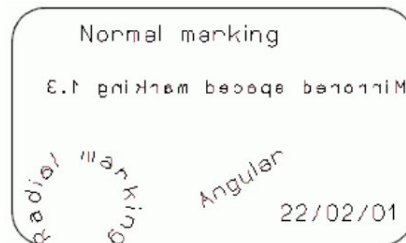
W języku Pro-Pen plik znakowania składa się z bloków do znakowania.

Blok znakowania może zawierać tekst literowo-cyfrowy, znak firmowy, linie, kwadrat...

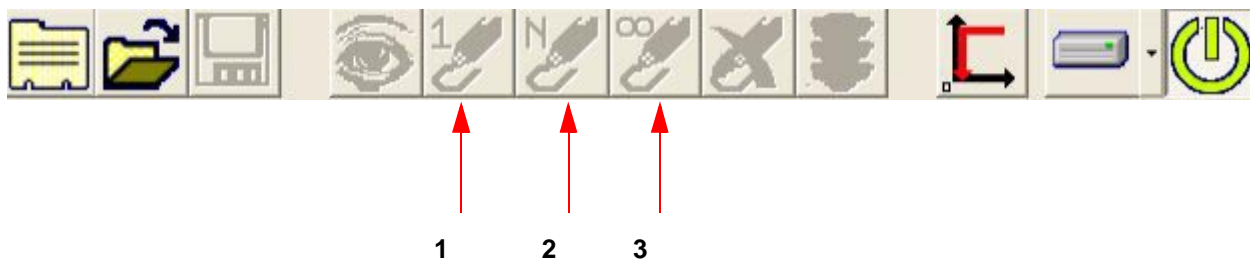
Plik znakowania może zawierać gdzieś od 1 do 100 bloków znakownia.

Plik znakowania użyty do stworzenia tej płytki zawierający 5 bloków znakujących.

Kolejne strony opisują przygotowanie różnych typów bloków znakowania.



Wybierz rodzaj znakowania w Menu "Znakowanie" lub kliknij na odpowiadającą ikonę.



- 1 : Standardowe znakowanie "Jednokrotne"
- 2 : Standardowe znakowanie "N razy"
- 3 : "Nieskończone" standardowe znakowanie

1. Znakowanie "Jednokrotne"

Używane do wysłania pliku który jest obecnie wyświetlany na monitorze komputera do maszyny znakującej dla "pojedynczego" znakowania.

2. Znakowanie "N razy"

Używane do znakowania tego samego pliku określoną liczbę razy. Wybierz wymaganą liczbę znakowań. Wartość domyślna to 1.

3. "Nieskończone" znakowanie

Tryb ten jest podobny do "N razy" za wyjątkiem kiedy znakowanie to jest powtarzane nieskończenie.

2 przypadki mogą się wydarzyć:

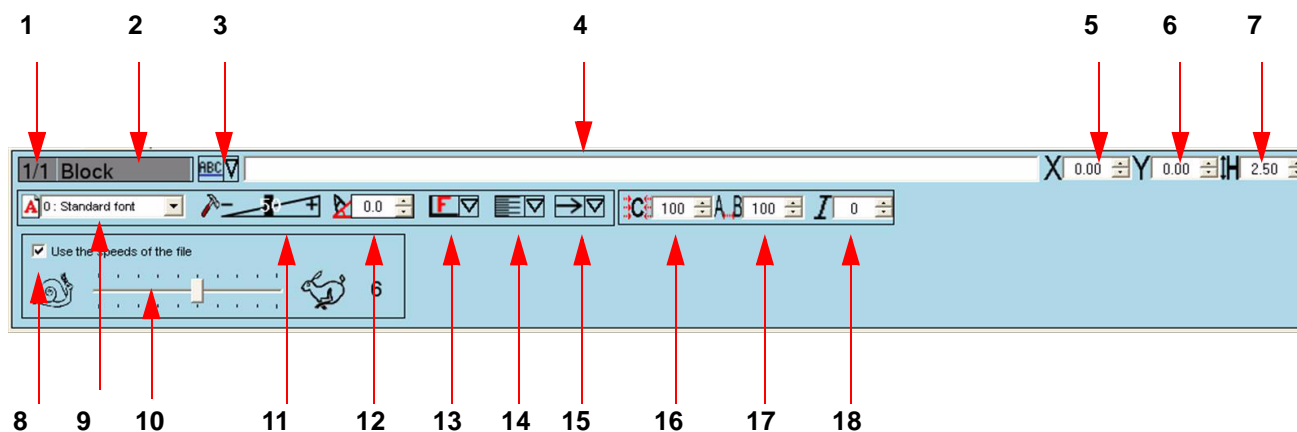
- Stwórz nowy plik znakujący.
- Otwórz istniejący plik.

Stwórz nowy plik znakujący.

Do stworzenia nowego pliku znakującego, wybierz w menu "Plik - Nowy" albo kliknij na odpowiednią ikonkę na pasku narzędzi.



Kiedy plik jest tworzony pusty blok pojawia się na ekranie. Znakowanie liniowe wybierane jest domyślnie.



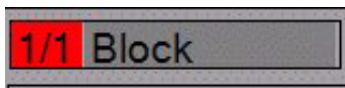
- 1 : Numer bloku
- 2 : Nazwa bloku (etykiety)
- 3 : Rodzaj znakowania
- 4 : Tekst do znakowania
- 5 : Współrzędne X
- 6 : Współrzędne Y
- 7 : Rozmiar czcionki
- 8 : Prędkość pliku
- 9 : Lista dostępnych czcionek
- 10 : Prędkość znakowania
- 11 : Siła znakowania (%)
- 12 : Kąt tekstowy
- 13 : Efekty znakowania
- 14 : Justowanie
- 15 : Kierunek znakowania
- 16 : Kompresja (%)
- 17 : Przestrzeń pomiędzy znakami (%)
- 18 : Pochylenie

1. Numer bloku

Każdy blok ma nadany numer. Numery nadają się automatycznie, kiedy bloki zostaną dodane lub zostaną usunięte.

Pierwsza liczba ukazuje numer wybranego przez nas bloku. Druga odpowiada wszystkim liczbom bloku zawartych w tym pliku.

Aby zlikwidować blok, kliknij na pole "Numer bloku". Tło zamieni kolor na czerwony. Zaznaczony w ten sposób blok nie będzie znakowany. W celu przywrócenia tego bloku postępuj w ten sam sposób.



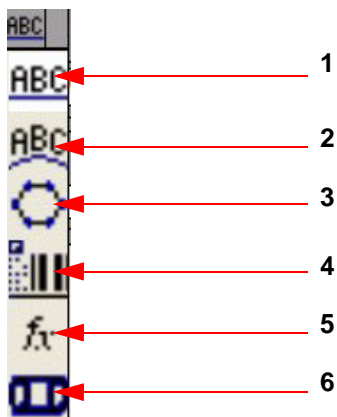
2. Nazwa bloku (etykiety)

Używane do nazywania każdego bloku znakującego. Ta opcja, wolny dostęp danych, w obszarze wejścia może być używana do dodania informacji o bloku albo instrukcji dla operatora, które zostaną wyświetlone podczas znakowania w bloku zapytanie.

Kliknij na oznaczenie aby edytować.

3. Rodzaj znakowania

To pole określa typ znakowania który będzie wykonany w przygotowanym bloku. Znakowanie liniowe wybierane jest domyślnie.



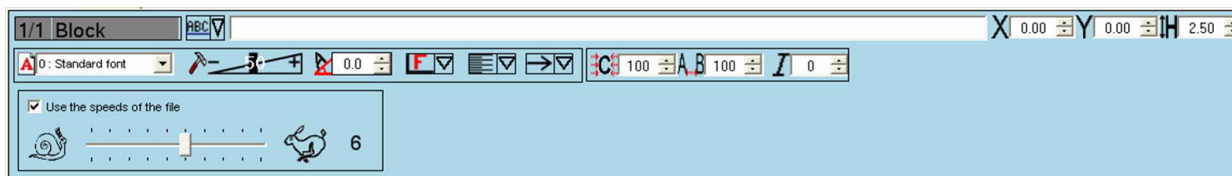
- 1 : Znakowanie liniowe
- 2 : Znakowanie promieniowe
- 3 : Znakowanie prostych geometrycznych kształtów:
- 4 : Kod 2D
- 5 : Funkcja
- 6 : Urządzenie obrotowe



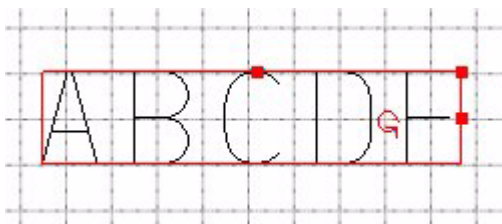
Aby zmienić lub też poruszać się po blokach w przeglądzie graficznym, użyj uchyty i myszki. Uchwyty są używane do zmiany wysokości i szerokości (kompresja) bloków, w tym samym czasie.

■ Znakowanie liniowe

Używane do znakowania prostych linii pod kątem.



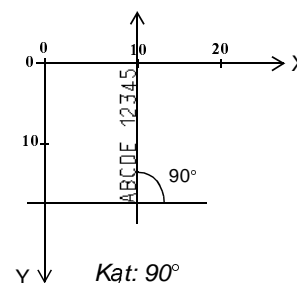
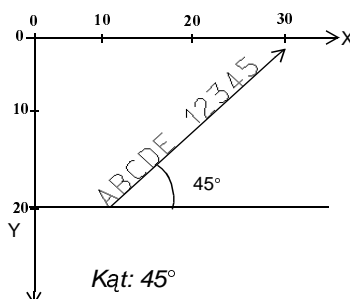
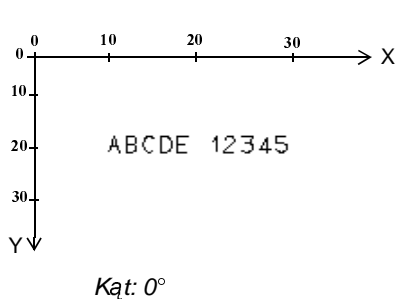
Podgląd znakowania



Używane do uchwytów: Patrz: "Znakowanie prostych geometrycznych kształtów: tylko maszyny pneumatyczne"

Aby otrzymać znakowanie wzdłuż osi X, ustaw kąt 0° na obszarze odpowiadającym .

Aby otrzymać znakowanie wzdłuż osi Y, ustaw kąt 90° .

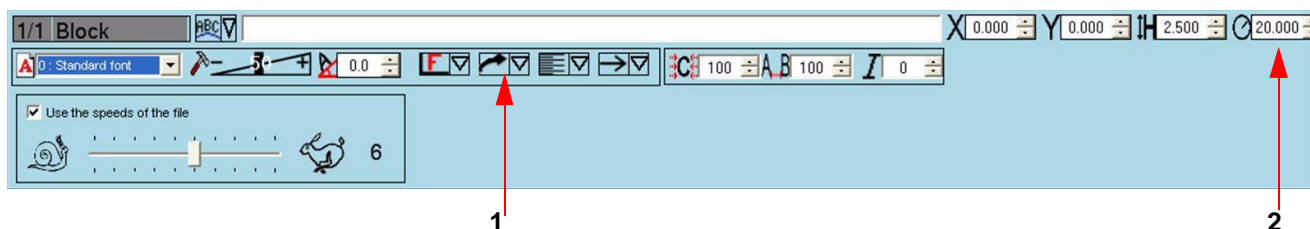


■ Znakowanie promieniowe

Do otrzymania tekstu wzdłuż obwodu koła.

Wartość kąta w stopniach odpowiada ustawieniu kąta na kole.

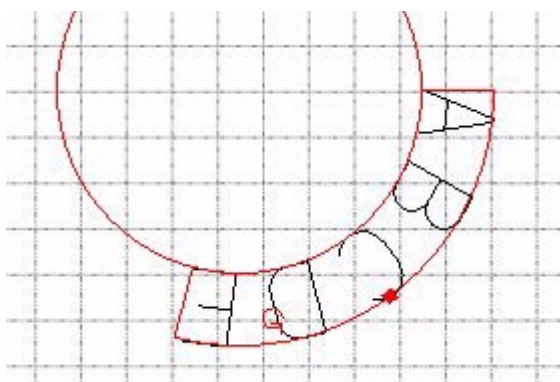
Współrzędne X-Y w zgodzie ze środkiem podstawy koła do znakowania.



1 : Kierunek znakowania

2 : Promień okręgu

Podgląd znakowania



Znakowanie zgodnie z ruchem wskazówek zegara / Znakowanie przeciwne do ruchu wskazówek zegara

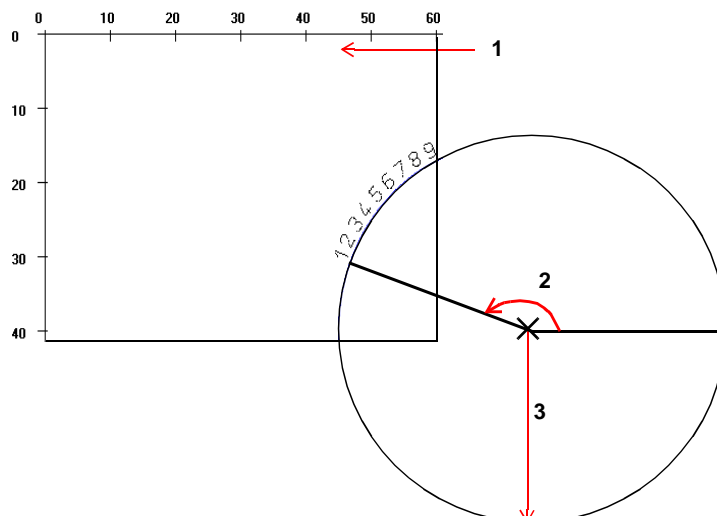
Jeśli chcesz znakować promieniowo, wybierz ikonę kierunku znakowania za pomocą strzałek w celu znakowania zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwne do ruchu wskazówek zegara. Znakowanie zgodnie do wskazówek zegara jest wybierane domyślnie.

Kąt początkowy	Znakowanie zgodnie z ruchem wskazówek zegara	Znakowanie przeciwne do ruchu wskazówek zegara
Kąt: 90° Wyśrodkowanie		
Kąt: 270° Wyśrodkowanie		

Specjalnie usytuowany

Jest możliwe, że środek koła będzie umieszczony po zewnętrznej stronie obszaru znakownia. W tym przypadku, współrzędne X i Y są nadrzędne lub podrzędne na polu znakowania. Sprawdź czy tekst który ma być znakowany mieści się w obszarze znakowania.

Przykład koła na zewnątrz obszaru znakowania:



- 1 : Obszar znakowania: 60 mm (2.362 in) x 40 mm (1.575 in)
- 2 : Kąt: 160°
- 3 : Promień: 30 mm (1.181 in)

■ Znakowanie prostych geometrycznych kształtów: tylko maszyny pneumatyczne

Używane do znakowania logo, linii, kół...

• Znaki firmowe

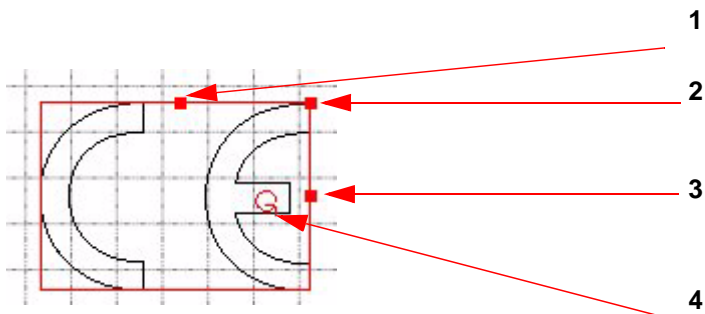


Wybierz rodzaj kształtu naciskając na strzałki Górną - Dolną.



Parametry tekstu (współrzędne, rozmiar, itp...) są określone w tym samym bloku.

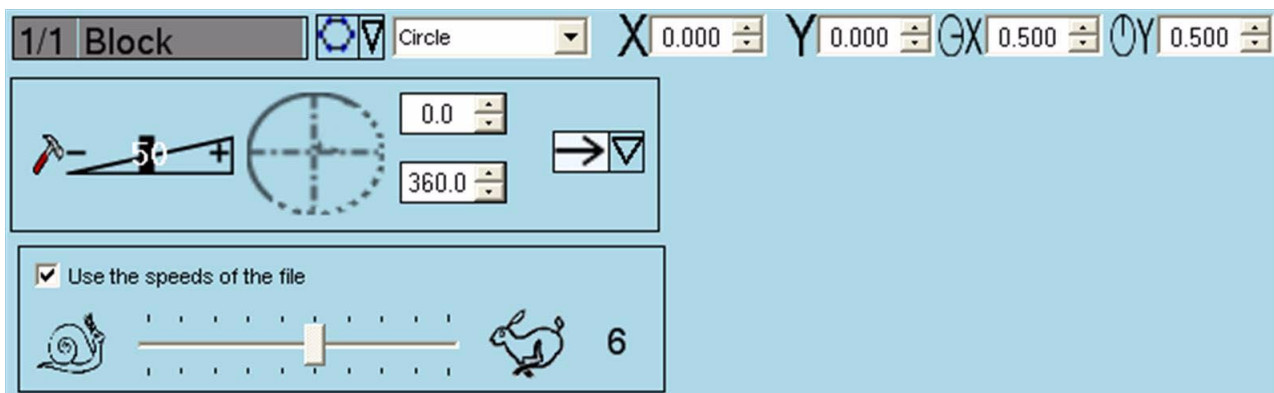
Podgląd znakowania



- 1 : Wysokość
- 2 : Wysokość + długość tekstu
- 3 : Długość tekstu
- 4 : Kąt (użyj określonego kąta w którym tekst będzie znakowany)

Logo może zmieniać miejsce położenia.

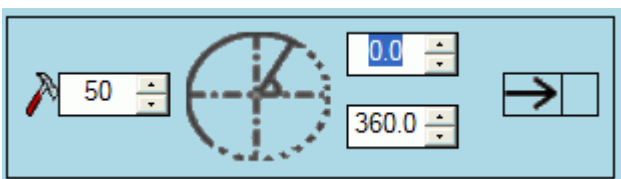
• Koła



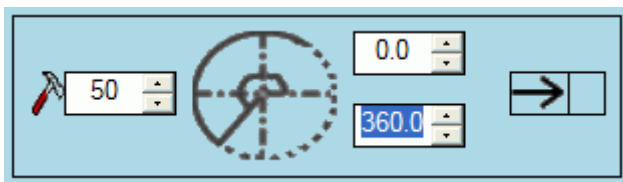
Używane do znakowania okręgów, elips, łuków.

Współrzędne X-Y w zgodzie ze środkiem podstawy koła do znakowania. Wybierz promień okręgu w X i Y.

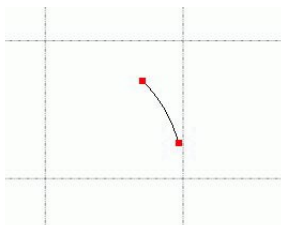
Kąt początkowy



Kąt końcowy



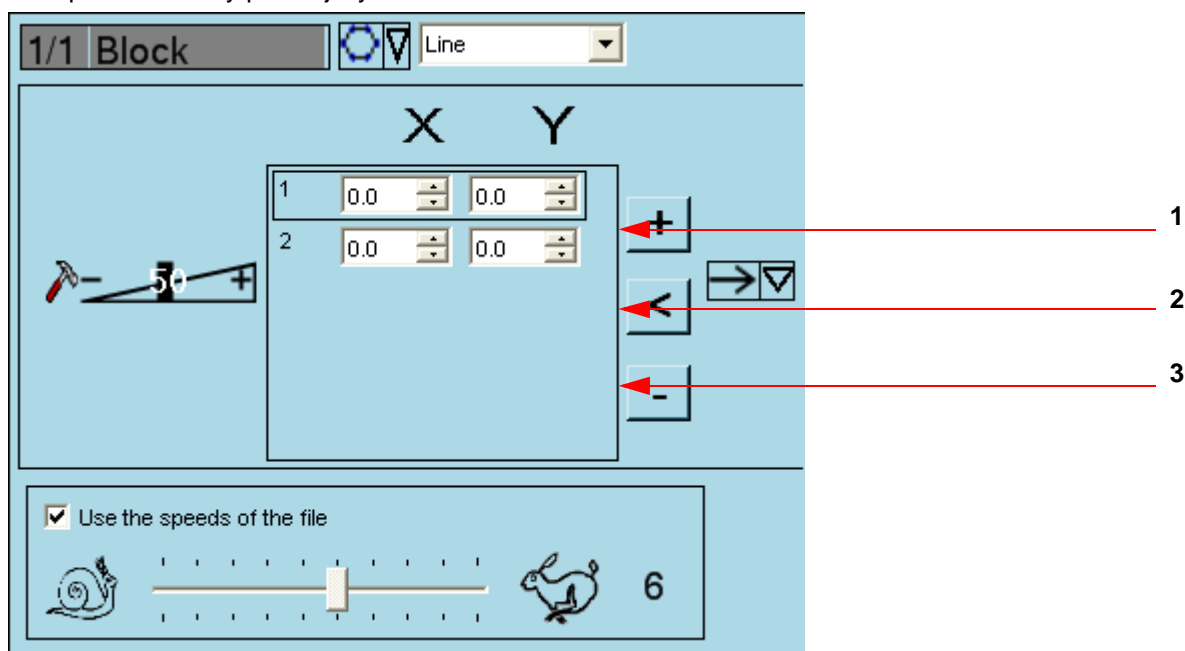
Podgląd znakowania



• Linie

Używane do znakowania jednego lub kilku linii.

Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:



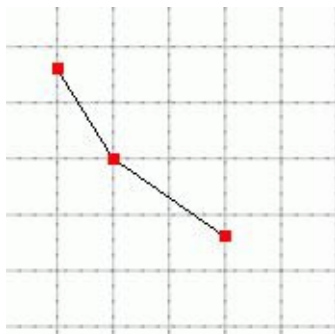
1 : Dodaj kropkę na końcu

2 : Wstaw kropkę w bieżącej pozycji

3 : Usuń dolną kropkę

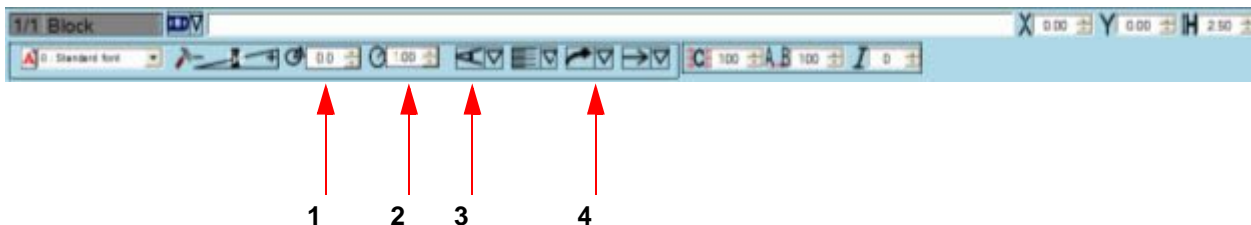
Możliwe jest wybranie 16 punktów aby utworzyć jedną lub kilka linii.

Podgląd znakowania



■ Urządzenie obrotowe (w opcji)

W zależności od typu maszyny, wszystkie opcje są dostępne.



- 1 : Kąt początkowy
- 2 : Promień części
- 3 : Wpisz kierunek przystawki obrotowej
- 4 : Kierunek ruchu przystawki obrotowej

Używane do znakowania części cylindrycznych dzięki przystawce obrotowej.

Wpisz kierunek przystawki obrotowej: używane do określenia kierunku znaków.

W początkowym punkcie umiejscowiona jest przystawka obrotowa

Zgodnie z kierunkiem
ruchu wskazówek zegara

Przeciwnie do kierunku
ruchu wskazówek zegara



A		
A		
A		
A		

4. Tekst do znakowania

Wprowadź tekst znakowania w odpowiednim bloku. Tekst może składać się z:

- wielkich/małych liter
- numerów
- słów kluczy
- znaków firmowych

Maksymalna liczba znaków na blok to 255.

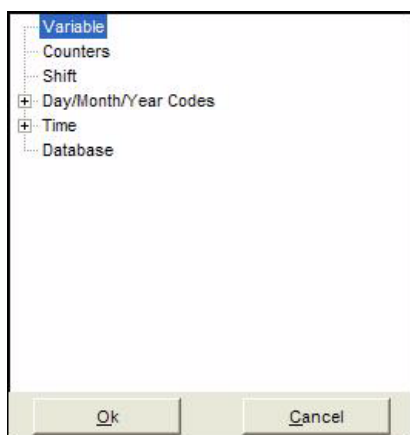
Znaki które mogą być znakowane zależą od czcionki.

■ Słów kluczy

Słowa kluczowe odpowiadają kodom interpretowanym przez program. Nie są one dosłownie znakowane, lecz "zapisywane" przed znakowaniem.

Jest możliwym określić kilka słów kluczowych na tym samym obszarze tekstu.

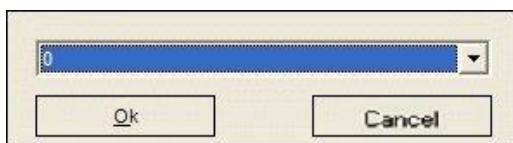
Aby wprowadzić wyraz kluczowy, naciśnij klawisz Insert na klawiaturze w polu "Tekst". Lista pojawiających się słów kluczowych.



Wybierz słowa kluczowe za pomocą strzałek, aby wprowadzić pierwsze litery słowa kluczowego albo poprzez kliknięcie na nie za pomocą myszy. Naciśnij klawisz Enter w celu akceptacji / naciśnij "OK".

Słowa kluczowe są niepodzielnymi jednostkami. Kiedy hasło zostało wstawione do ramki możliwe jest usunięcie części słowa. Każde słowo kluczowe odpowiada pojedynczemu znakowi.

Dla haseł Vn - Kn - Fx drugie okno się pojawi w celu wybrania numerów zmiennych.



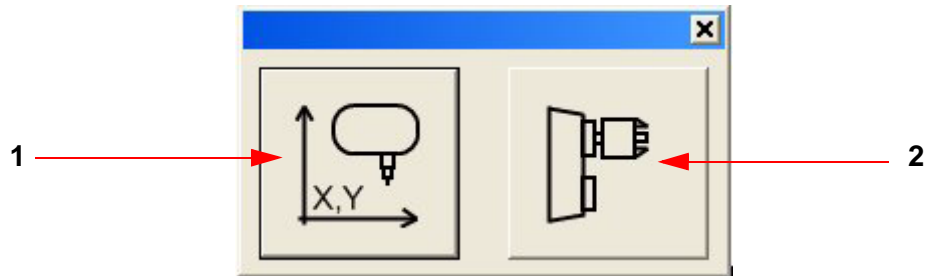
Wybierz numer przewijając listę. Naciśnij "OK".

■ Lista słów kluczy

Słów kluczy	Definicja	Znakowanie
DD	liczba dni w miesiącu (od 01 do 31)	09 - dla 9-ciu dni w miesiącu
MM	miesiąc (01 do 12)	05 - dla maja
YYYY	rok w cyfrach 4	2007
YY	rok w cyfrach 2	07
Y	rok w cyfrach 1	7
hh	godziny (00 do 23)	12 - dla 12 godz 28 min 35 sek
mm	minuty (00 do 59)	28 - dla 12 godz 28 min 35 sek
m	pierwsza liczba dla bloku dziesięciominutowego (1 do 5)	2 - dla 12 godz 28 min 35 sek
ss	sekundy (00 do 59)	35 - dla 12 godz 28 min 35 sek
WW	tydzień (01 do 53)	01 - dla stycznia 3 2001
CCC	liczba dni w roku (001 do 366)	028 - dla stycznia 28 2001
HS	kod interpretacji czasu	
DS	kod dla dnia tygodnia	
JS	kod dla dnia miesiąca	
MS	kod dla miesiąca	
YS	kod dla roku	
Kn	kod dla kraju (K0 do K9)	
Q	kod dla przesunięć według czasu bloku	
Vn	kod dla zmiennych	
Vm	ostatni tekst znakujący	
Fx	połączony do bazy danych	

5. Właściwości pliku

Dostęp do ogólnych parametrów pliku, po naciśnięciu F12 klawisza.



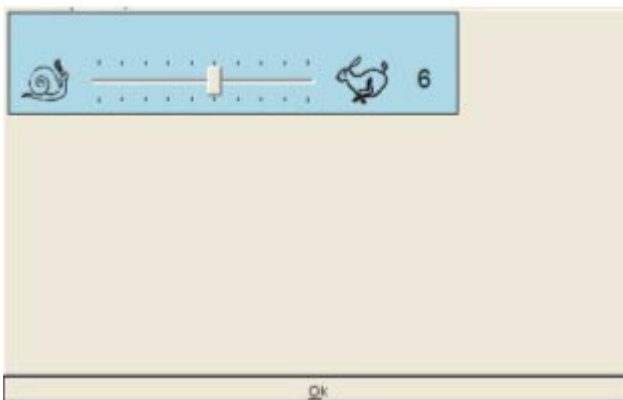
- 1 : Prędkość głowicy znakującej
- 2 : Szybkość przystawki obrotowej

■ Prędkość głowicy znakującej

ZAKŁADKA 1:

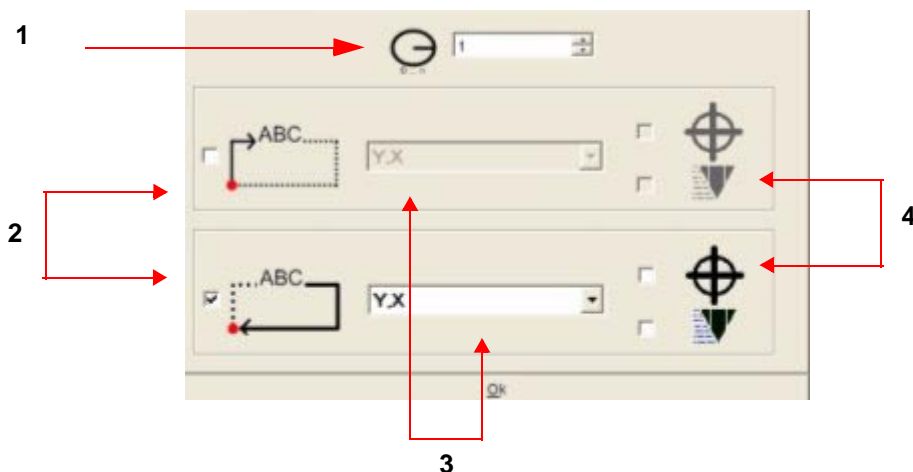
Używane do określania prędkości dla całego pliku. Te prędkości są domyślnie zastosowane do każdego bloku w pliku.

Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:



ZAKŁADKA 2:

Do określenia punktu powrotu do punktu początkowego rylca. Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:



- 1 : Liczba znakowań przed powrotem do punktu początkowego
- 2 : Początek/koniec pliku początkowego
- 3 : Powrót do punktu początkowego
- 4 : Jakość / szybkość

Liczba znakowań przed powrotem do punktu początkowego: Używane do określenia ilości znakowań rylca.

Jeśli wartość 1 jest wybrana, rylec powraca do punktu początkowego po każdym znakowaniu.

Jeśli wartość 0 jest wybrana rylec nigdy nie wróci do punktu początkowego, za wyjątkiem kiedy maszyna jest włączona.

Jeśli wartość 3 jest wybrana, rylec powraca do punktu początkowego po 3 znakowaniach.

Początek/koniec pliku początkowego: Używane do określenia momentu powrotu rylca do punktu początkowego w stosunku do znakowanego pliku.

Punkt początkowy i końcowy pliku wybierany jest domyślnie.

Powrót do punktu początkowego: Używane do wyboru toru rylca.

- X, Y: następnie oś X następnie oś Y
- X & Y: aby zaoszczędzić czas cyklu sprawdź jednocześnie osie X i Y (przekątna)
- Y, X: następnie oś Y następnie oś X

W zależności od typu maszyny, wszystkie opcje są dostępne.

Jakość / szybkość: Używane do określenia dokładności powrotu do punktu początkowego.

Jakość: Kiedy pozycja początkowa jest określona (X i Y są aktywowane), rylec opuszcza pozycję początkową aby użyć jeszcze raz wolnej prędkości podejścia.

=> poszukiwanie pozycji początkowej z dużą dokładnością

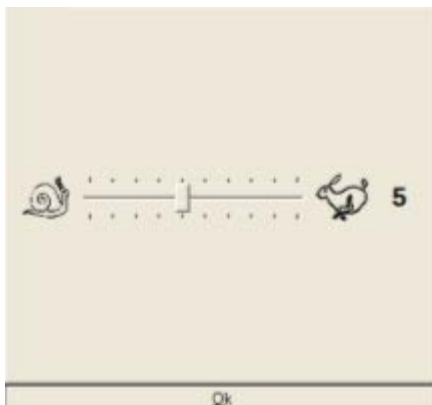
Szybkość: Punkt 0,0 jest osiągnięty z dużą prędkością (X i Y są aktywowane) jeżeli nie, powrót następuje z wolną prędkością.

=> punkt wyjściowy jest mniej dokładny ale czas zostanie zaoszczędzony

■ Szybkość przystawki obrotowej

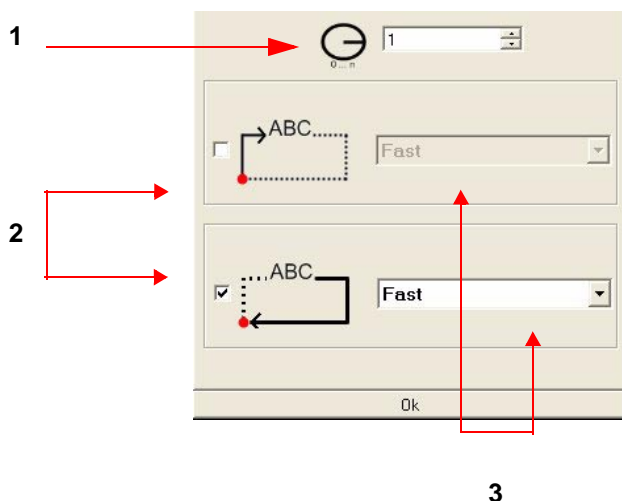
ZAKŁADKA 1:

Użyj określoną prędkość przystawki obrotowej. Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:



ZAKŁADKA 2:

Używane do powrotu przystawki obrotowej. Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:



1 : Liczba znakowań przed powrotem do punktu początkowego

2 : Początek/koniec pliku początkowego

3 : Powrót do punktu początkowego

Liczba znakowań przed powrotem do punktu początkowego: Używane do określenia po ilu znakowaniach maszyna wróci do punktu 0,0. Jeśli 1 wartość jest wybrana, przystawka obrotowa wraca do punktu początkowego po każdym znakowaniu.

Początek/koniec pliku początkowego: Używane do określenia momentu powrotu przystawki obrotowej do punktu początkowego w zgodzie z plikiem znakującym.

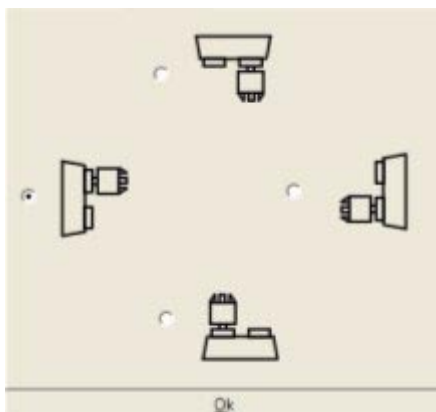
Punkt początkowy i końcowy pliku wybierany jest domyślnie.

Powrót do punktu początkowego: Używane do wyboru kierunku powrotu przystawki obrotowej.

- zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara
- przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara
- szybka: najkrótsza droga

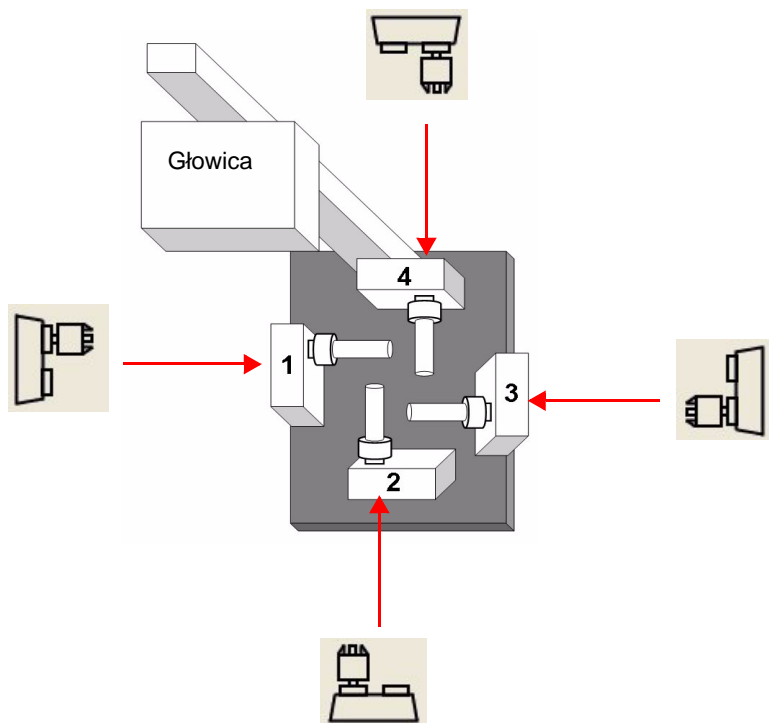
ZAKŁADKA 3:

Używane do wyboru kierunku przystawki obrotowej a głowicy znakującej. Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:



Wybierz konfigurację za pomocą myszki.

Przykład



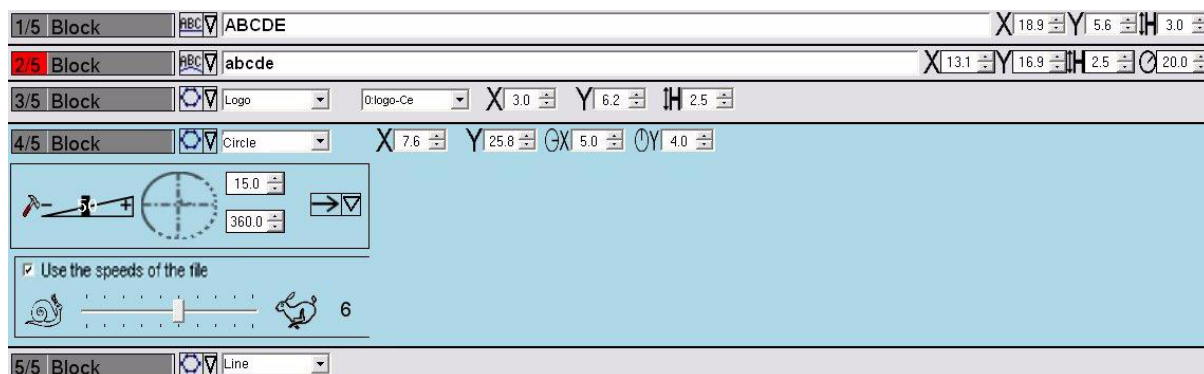
- 1 : Przystawka obrotowa na osi X silnik do lewej
- 2 : Przystawka obrotowa na osi Y silnik od spodu
- 3 : Przystawka obrotowa na osi X silnik od lewej
- 4 : Przystawka obrotowa na osi Y silnik od góry

Wybór przystawki obrotowej zależy od jego instalacji.

	Poprawny wybór pozycji przystawki obrotowej: bezpośredni wybór układu, który ma wpływ na kierunek znakowania części.
---	---

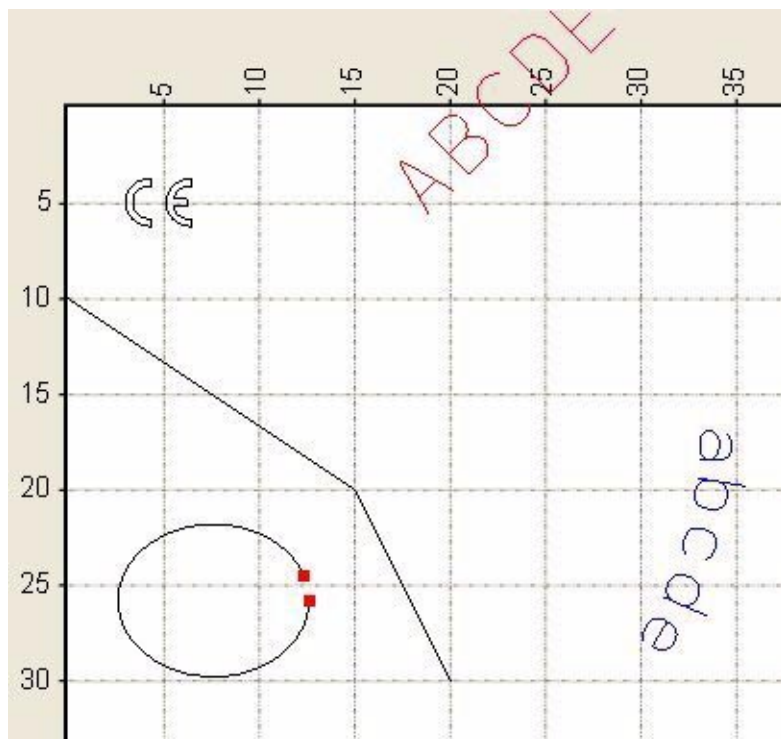
6. Przykład pliku

Do tego przykładu, utwórz plik złożony z 5 bloków znakujących



Tylko szczegóły edytowanego bloku ukazują się na ekranie.

Podgląd znakowania



Tekst jest poza obszarem.

Tekst zaznaczony na niebiesko oznacza że blok jest nieaktywny.

7. Podgląd znakowania

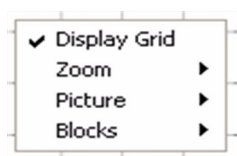
"Podgląd" używany jest "bezpośrednio i widocznie" do zmieniania pliku znakowania poprzez zmienianie parametrów blok po bloku. Zmiany są widoczne na ekranie. Program znakowania pracuje zarówno w mm jak i w calach. Wszystkie wartości odnoszą się do odległości i wyrażają się w wybranej jednostce.

Jednocześnie naciśnij klawisz Ctrl + klawisz Z aby usunąć ostatnie zmiany.

Aby zobaczyć aktywny plik, naciśnij klawisz F2 albo kliknij na odpowiednią ikonę na pasku narzędzi.

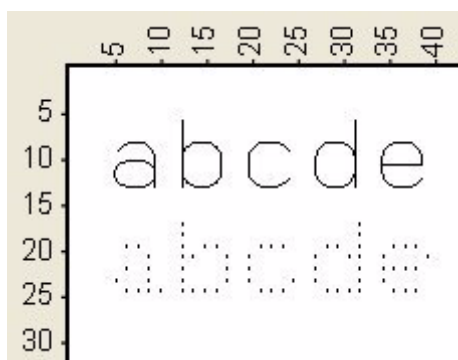


Kliknij prawym przyciskiem myszy aby zobaczyć menu.



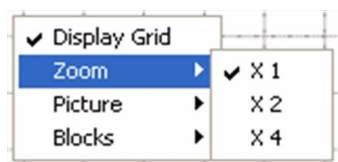
■ Siatka

Jeśli opcja "Wyświetl siatkę" jest niezaznaczona, siatka nie będzie pojawiała się na ekranie.

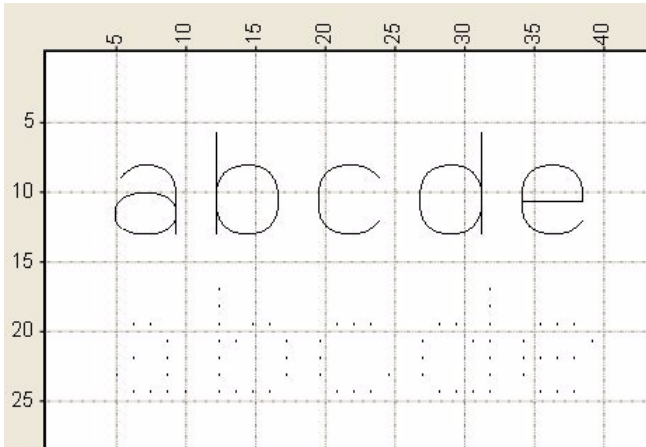


■ Przybliż / oddal

Rzeczywisty lub powiększony widok znakowania:

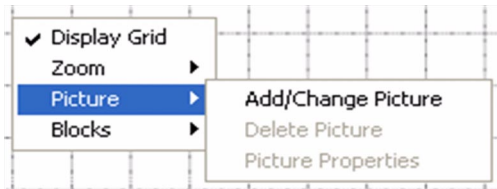


Przykład : przybliż (x2):

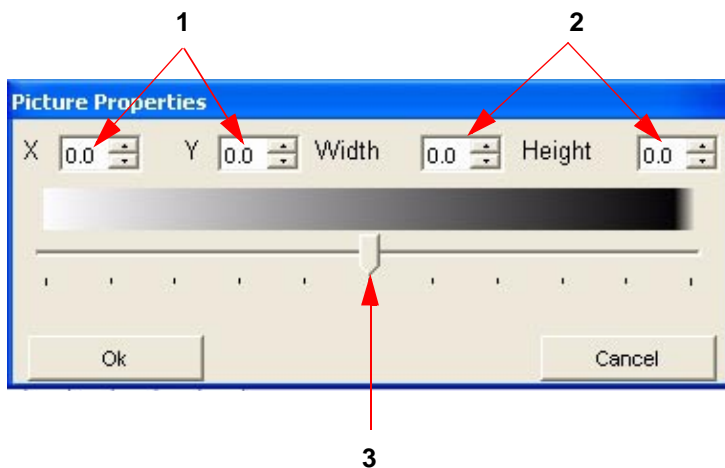


■ Obraz

"Obraz" jest używany do dodania zdjęcia na tło pola znakującego.



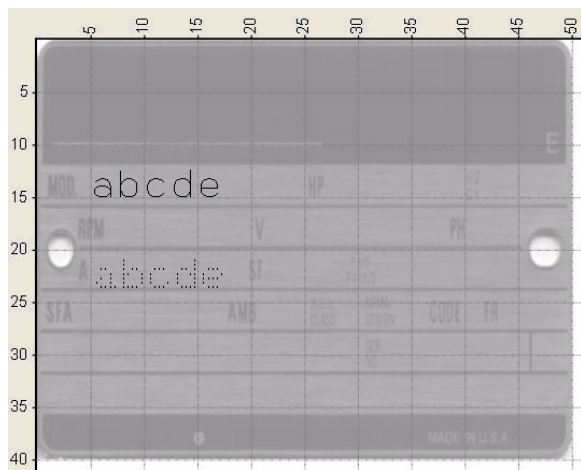
Wybór pliku jpg - bmp. Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:



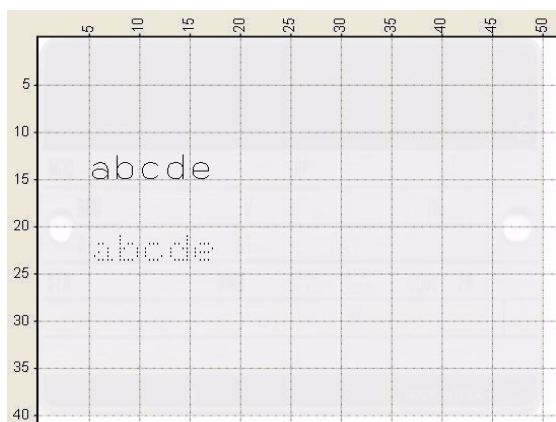
- 1 : Współrzędne dolnego lewego rogu zdjęcia na polu znakowania
- 2 : Szerokość i wysokość obrazu w polu znakującym
- 3 : Ustawienie przejrzystości obrazu

Przykłady

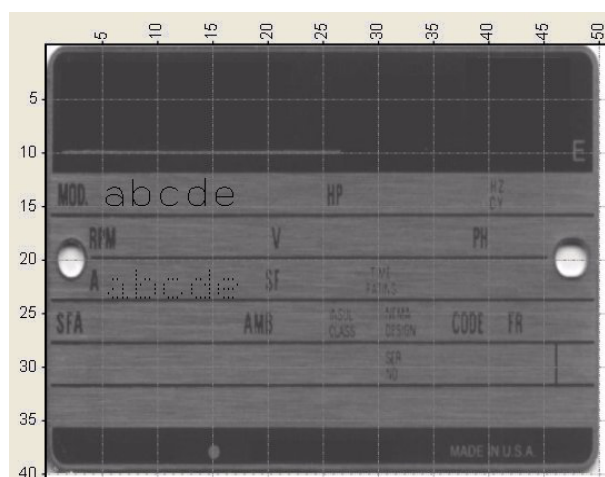
Ustawienie przejrzystości domyślnie:



Zwiększenie przejrzystości (przesunięcie kursorem w lewo):



Zmniejszenie przejrzystości (przesunięcie kursorem w prawo):

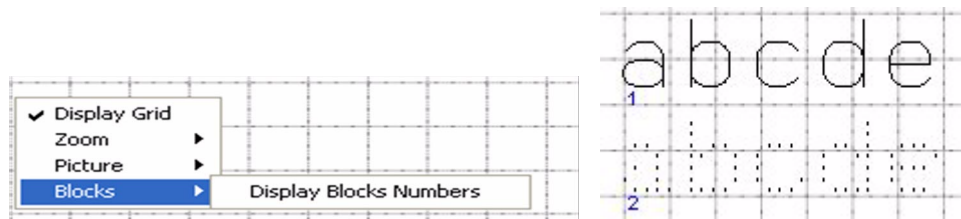


Wyskakujące menu kiedykolwiek może być używane do usuwania i zmian w właściwościach obrazu.

Uwaga: Detale zdjęć w innym programie. Przy zdjęciach, proszę zwrócić uwagę na jakość fotografii (do zdjęć na płytkach upewnij się, że robisz zdjęcie w trybie tematycznym "śledzenie twarzy", tak aby na fotografii twarz nie wyszła odkształcona).

■ Blok

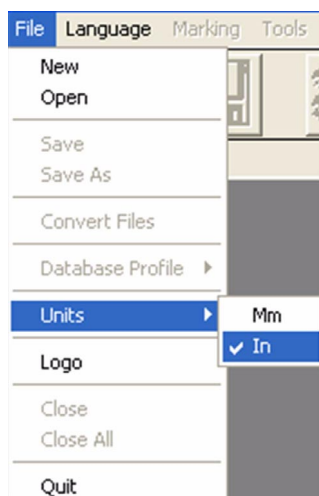
W menu "Blok" jest używane do wyświetlania numerów bloków na ekranie.



8. Zamiana z jednostek na cale

Program pracuje zarówno w mm jak i w calach. Wszystkie wartości odnoszą się do długości i wyrażają się w wybranej jednostce.

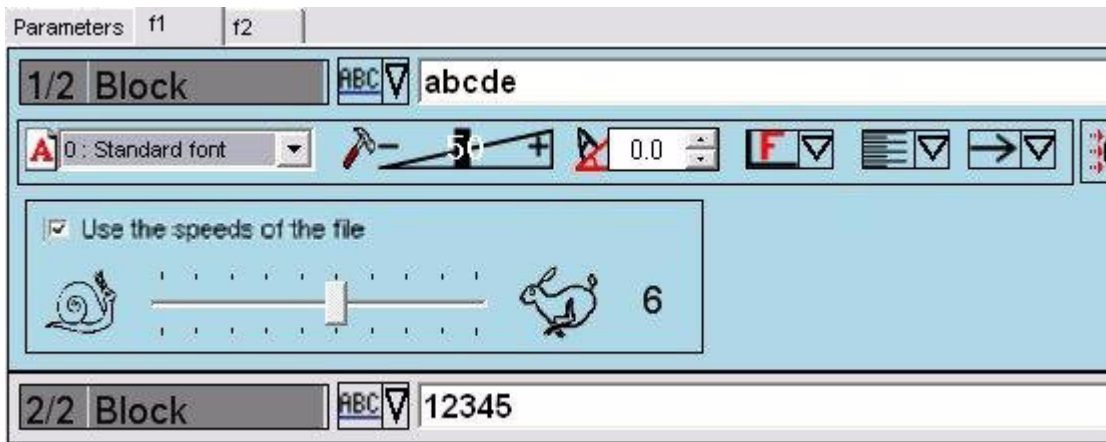
Pliki są tworzone domyślnie w milimetrach. Do stworzenia/otwarcia plików w calach, zaznacz następującą opcję w menu:



Zmiana z mm na cale następuje automatycznie i pokrywa wszystkie wartości zawarte w pliku znakowania.

9. Wielokrotna edycja pliku

Używane do edytowania kilku plików w tym samym czasie.



Na tym przykładzie, 2 pliki są otwarte: f1 - f2. Kliknij na odpowiadające tabulatoru.

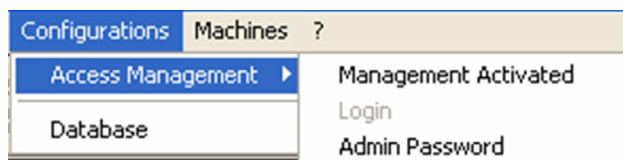
Ctrl + C - Ctrl + X / Ctrl + V: Używane do kopiu/wklej bloków z jednego pliku do innego.

1. Rodzaje dostępu

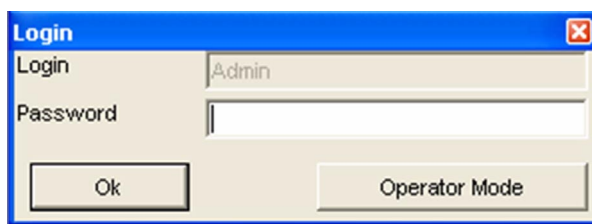
Domyślnie, program jest kształtowany w trybie "Administrator" kiedy go włączymy.

W trybie "Administrator" uzyskujesz dostęp do wszystkich standardowych funkcji programu.

Żeby zablokować większość funkcji i umożliwić operatorowi otwarcie pliku i znakowanie, postępuj według menu:



Kliknij na "Zarządzanie Dostępem". Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:

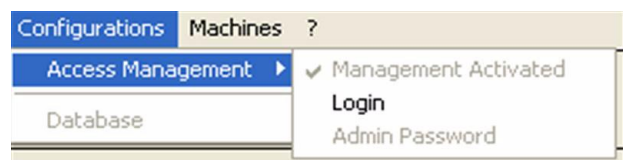


Aby być w trybie "Operator", kliknij na odpowiedni przycisk.

Aby przejść w tryb "Administrator", wprowadź hasło.

Konfiguracja hasła przebiega domyślnie przez 12345. Aby zmienić hasło, przejdź do "Hasło Admin".

Tryb operatora jest ograniczony, użyj "Loginu" w podmenu aby powrócić do trybu "Administrators" oraz do dostępu zarządzania.



Kiedy aktywne jest zarządzanie dostępem, program otwiera się w trybie "Operatora".

2. Tryb "Operator"

Domyślnie otworzone pliki w trybie przeglądu graficznego.

Dostępne funkcje w trybie "Operator":

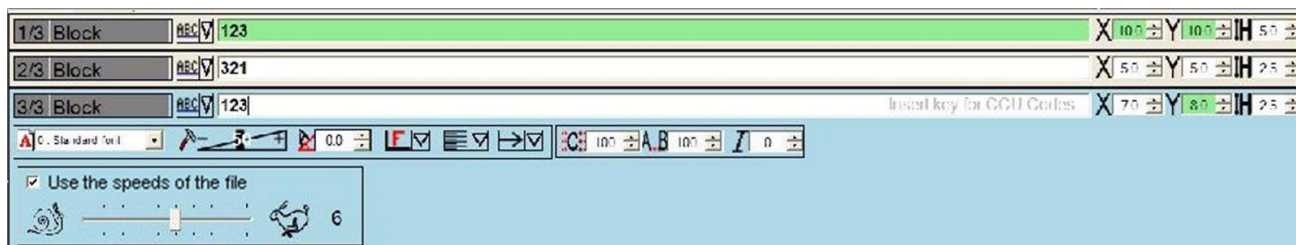
- otwórz istniejący plik.
- dostęp do menu "Znakowanie"

Jeśli nie mamy sprecyzowanego dostępu, jest niemożliwa zmiana plików znakowania w trybie "Operatora".

Administrator, dla wszystkich plików, może określić dostęp bloku dla tekstu do znakowania jak również do współrzędnych.

Przyśnij jednocześnie Ctrl + O klawisz do określenia dostępnych funkcji dla operatora.

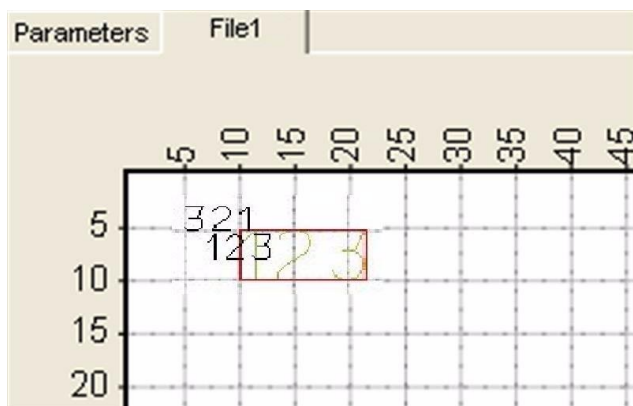
Funkcje dostępne dla operatora posiadają zielone tło.



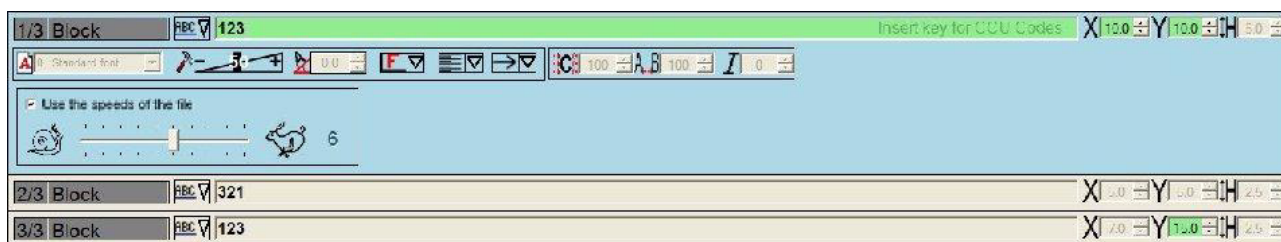
W tym przykładzie, operator może zmienić tekst i współrzędne X-Y bloku 1, jak również współrzędne Y bloku 3.

Aby deaktywować dostępne funkcje w trybie "Operator", udaj się do odpowiedniego pola i naciśnij jednocześnie Ctrl + klawisz O.

Domyślnie: Otwórz plik w przeglądarce graficznej w trybie "Operator"



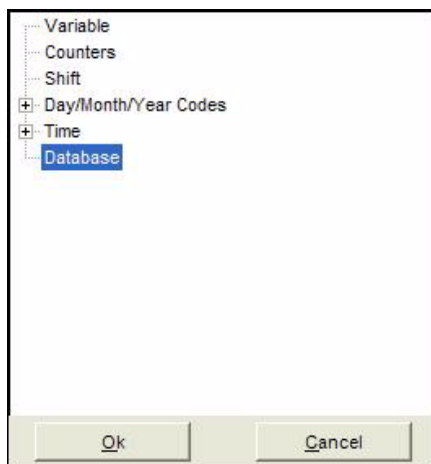
Edytuj stronę otwierając plik w trybie "Operator" :



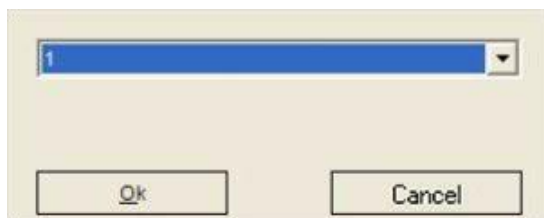
Program jest używany do importowania danych z zewnętrznych źródeł: Access - Excel lub plików Tekstu.

1. Łączenie danych zewnętrznych w pliki znakowania

Aby dodać dane z źródeł zewnętrznych, naciśnij klawisz Insert w pliku "Tekst do znakowania". Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:



Wybierz "Baza danych". Naciśnij "OK". Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:



Wybierz kolumnę (pole) do znakowania. Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:

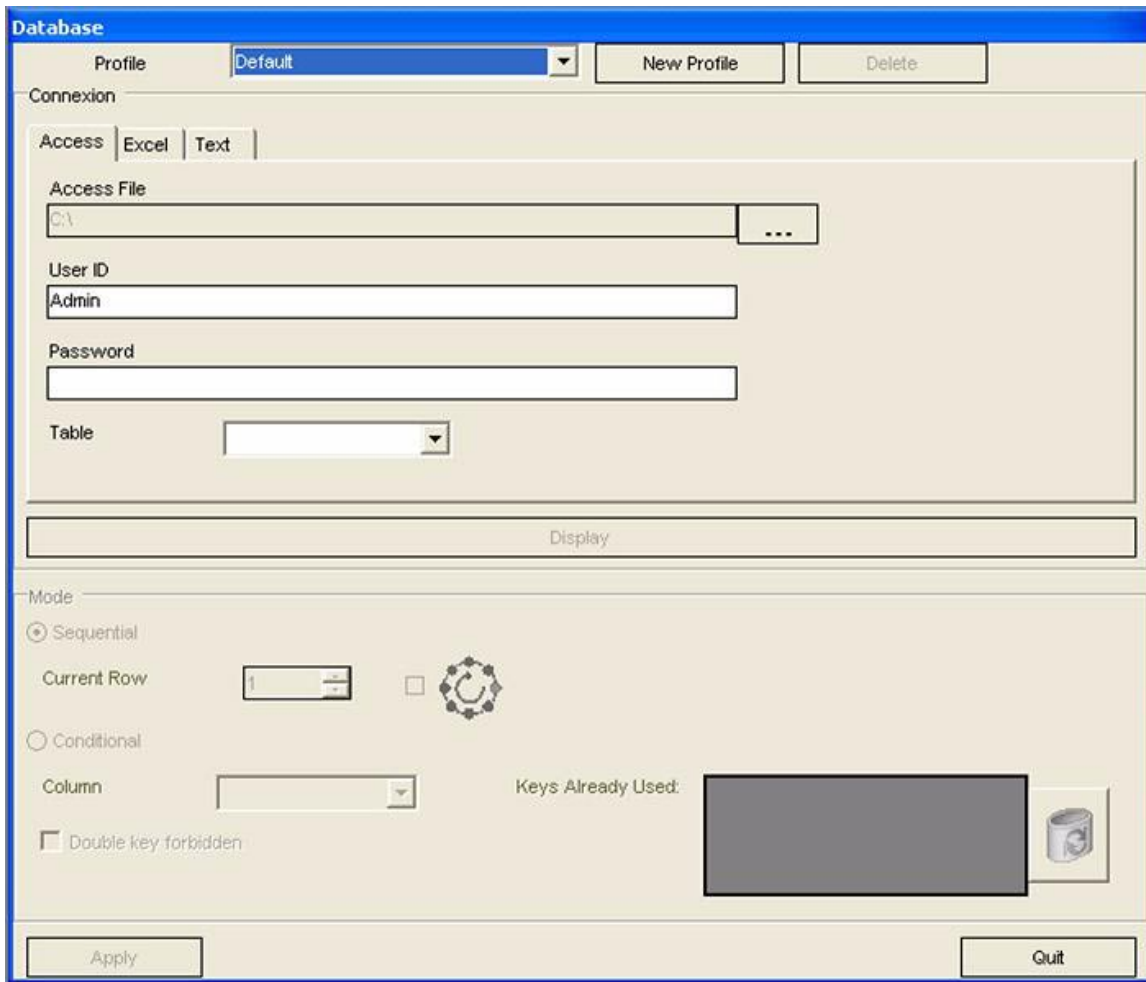
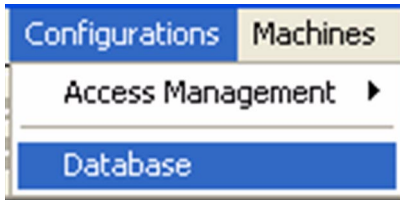


F: dane z zewnętrznego źródła

1: liczba kolumn lub pól

2. Dostęp do bazy danych

Przejdź do następującego menu:

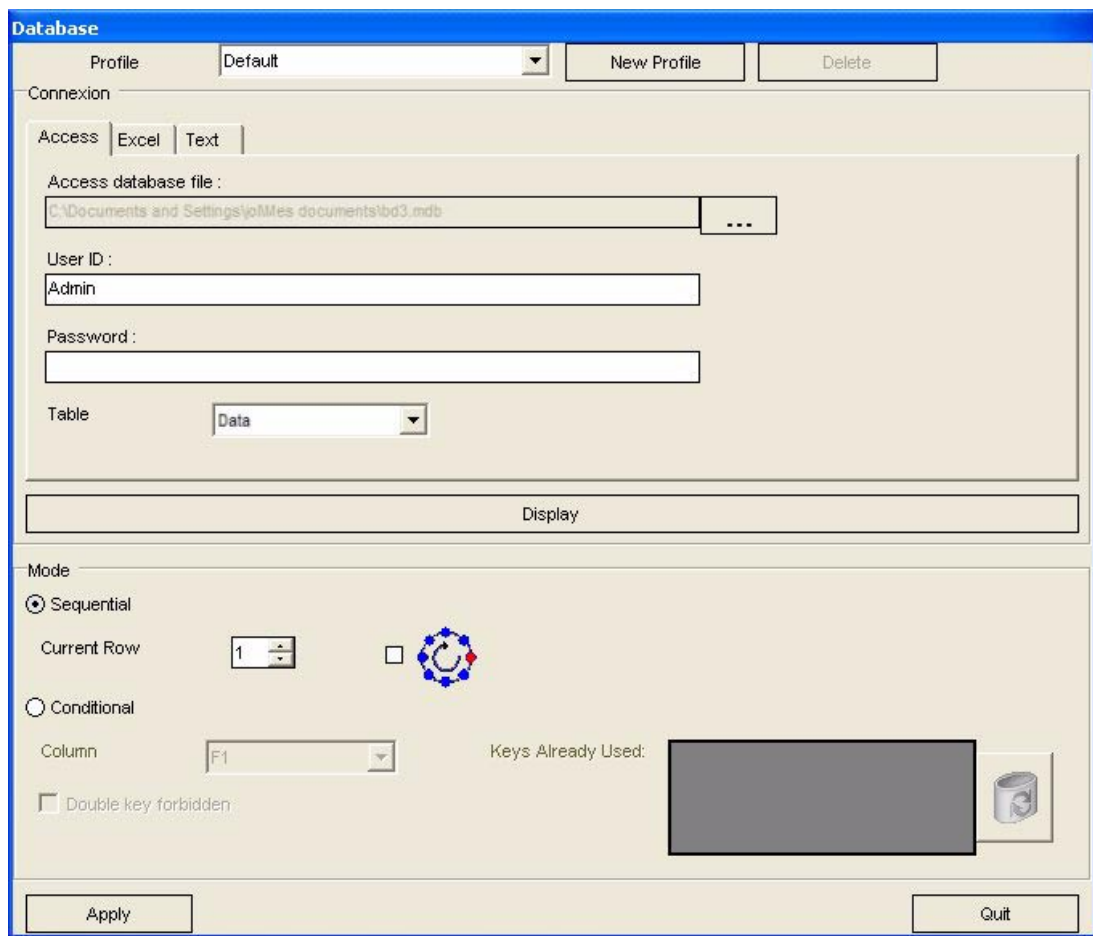


Określ profil(e) aby uzyskać dostęp do różnych baz danych w zależności od plików znakowania.

Profil, (Default), jest zastosowany domyślnie jeśli żaden inny profil nie jest określony.

■ Access (format mdb)

Aby przejrzeć pliki, naciśnij klawisz "...".



Wybierz stół.

Kliknij "Wyświetl" aby przejrzec dane zawarte w tabeli.

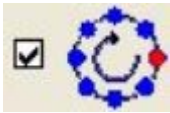
	Ref	Code	SN
▶	123458	123	SN45RE8
	123458	125	SN45RE9
	21545	258	SN56ZZ8

Profil "Tryb" jest używany do zmian typu dostępu z plikami danych.

- Tryb "sekwencja": Program przechodzi do kolejnej linii na koniec każdego znakowania. Parametry "Bieżącego szeregu" zwiększają się o 1 po każdym znakowaniu.

Przykład: Kod F1 (kolumna 1) dla bieżącej linii wyniki 1 w tekście znakowania 123458. Kod F3 (kolumna 3) dla bieżącej linii wyniki 1 w tekście znakowania SN45RE8. Do następnego znakowania dla F3 jest SN45RE9.

Znakowanie po obwodzie: Skrzynia sprawdzająca: kiedy zostanie osiągnięty koniec pliku, dane zostaną ponownie przeczytane od pierwszej linii.



- Tryb "warunkowy": Wybierz kolumnę, która jest podstawowa w bazie (każda wartość jest unikatowa).

Mode

Sequential

Current Row

Conditional

Column Keys Already Used:

Double key forbidden

Kiedy znakowanie jest uruchamiane, operator musi określić wartość dla podstawowego klucza.

Code

Last value used:

Enter a value:

Ok Cancel

Kiedy zmienna jest znaleziona w linii, program pobiera zmienną z innych kolumn.

Kluczowe wartości wcześniej użyte do znalezienia linii pojawiającej się na ekranie.

Poprzez zaznaczenie opcji "Zakazany podwójny klucz", operator nie może użyć tego samego klucza dwukrotnie.

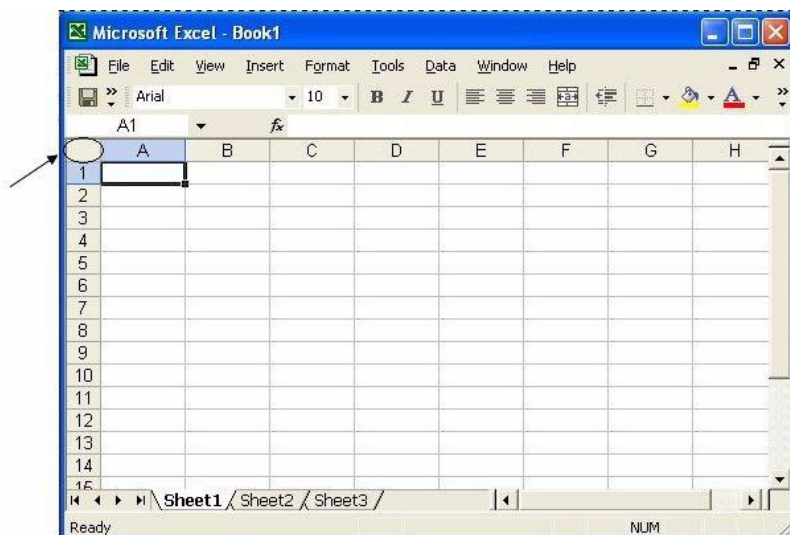
Aby wyczyścić pamięć kluczy już zrobionych, naciśnij na ikonę:



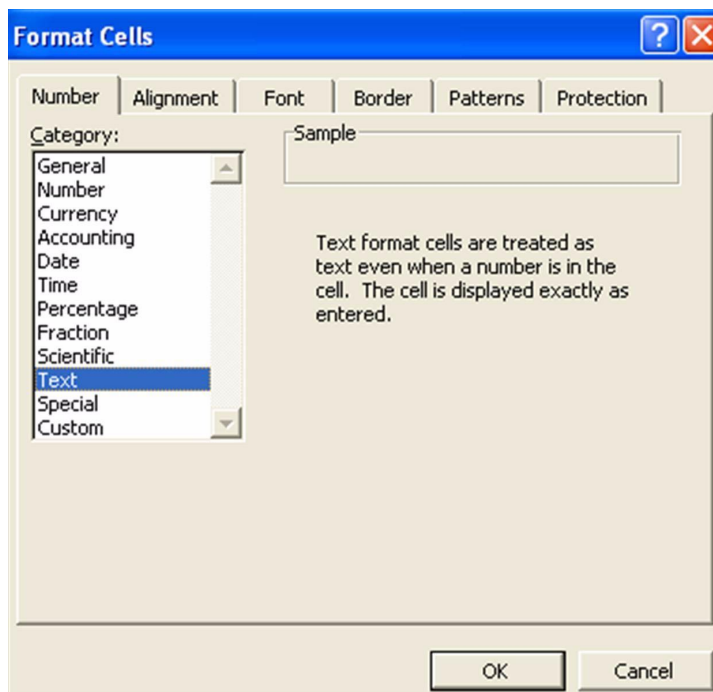
■ Excel (format xls)

W pliku Excel, wpisz "Tekst" do wszystkich komórek każdego używanego arkusza.

Aby wybrać wszystkie komórki na arkuszu, kliknij na puste pole, w lewym górnym rogu arkusza.

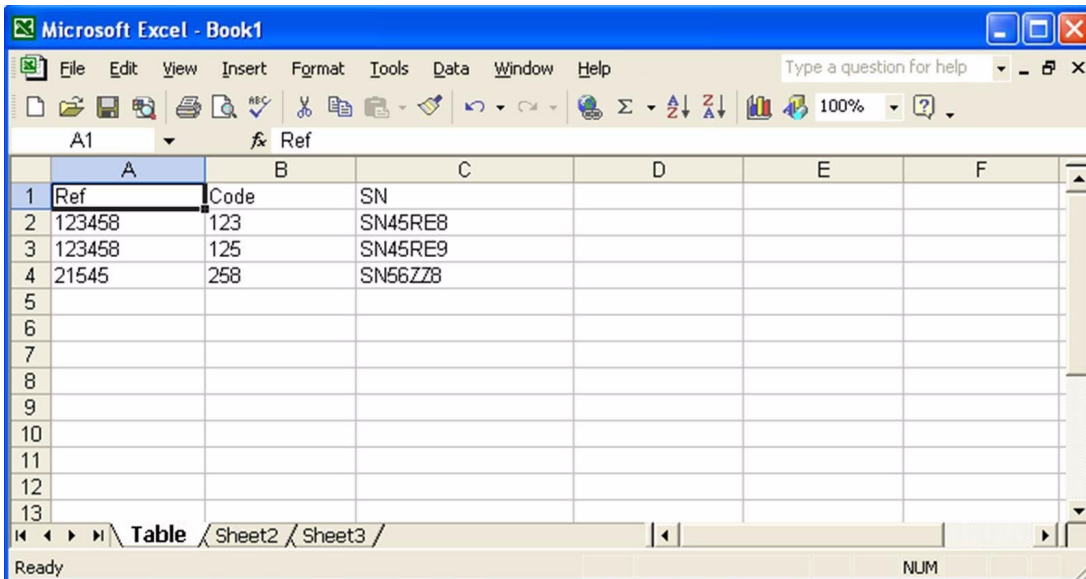


Naciśnij w menu "Formatuj - Komórki". Wybierz format "Tekstu".



Stworzenie pliku Excel. W formacie "Tekst", dane są ustawione do lewej strony komórki, nawet jeśli znaki to liczby. W tym przypadku, ponów operację.

Przykład:

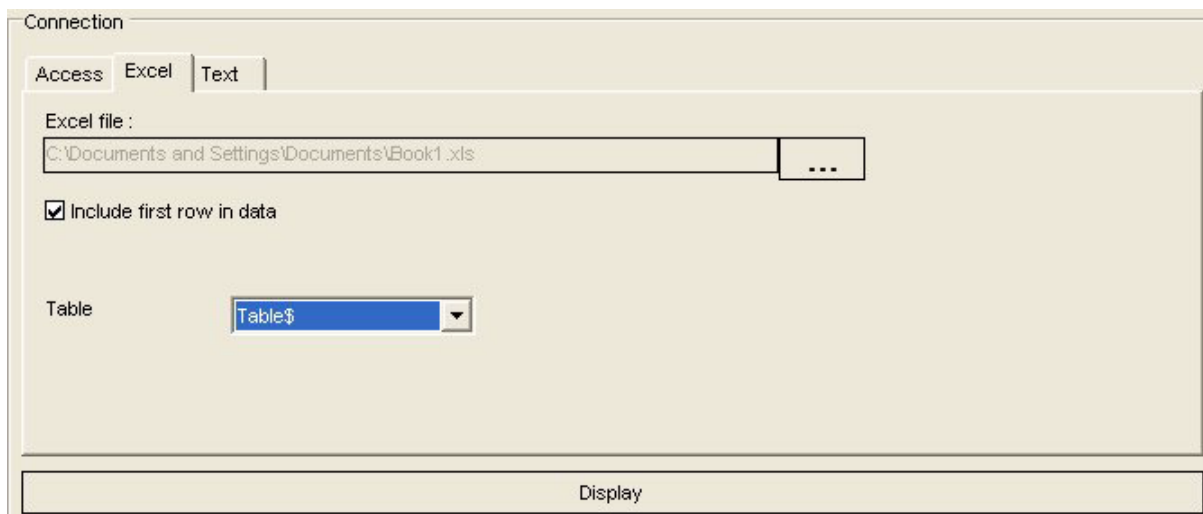


The screenshot shows a Microsoft Excel window titled "Microsoft Excel - Book1". The active sheet is "Table" on "Sheet2". The table contains the following data:

	A	B	C	D	E	F
1	Ref	Code	SN			
2	123458	123	SN45RE8			
3	123458	125	SN45RE9			
4	21545	258	SN56ZZ8			
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						

Uwaga: W skrypcie, dodaj apostrof (') przed danymi numerycznymi pozostawiając w formacie "Tekst".

Użyj plik z programu:



The screenshot shows the "Connection" dialog box in Microsoft Access. The "Excel" tab is selected. The "Excel file" field contains the path "C:\Documents and Settings\Documents\Book1.xls". The "Include first row in data" checkbox is checked. The "Table" dropdown menu is set to "Table\$". The "Display" button is at the bottom.

Zaznacz "Zawartość pierwszej kolumny" aby wskazać czy pierwsza linia jest nagłówkiem kolumny czy daty.

Wybierz stół.

Konfigurować: Patrz: Access (format mdb)

■ Tekst (format txt)

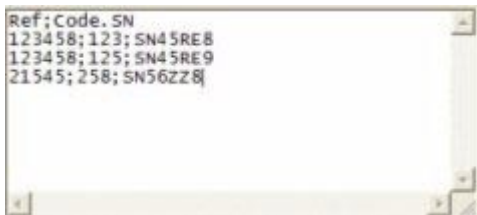
Stwórz folder dla plików danych. Ten folder zawiera jeden bądź kilka plików.

Format tekstu rozszerza się .txt. Każdy plik może być przyswajany do stołu.

Plik Schema.ini określa sposób użycia każdego pliku. Jeśli plik Schema.ini nie istnieje, program tworzy go automatycznie.

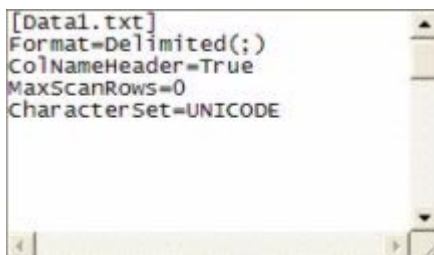
Przykład:

Nazwa pliku: Data1.txt



```
Ref;Code;SN
123458;123;SN45RE8
123458;125;SN45RE9
21545;258;SN56ZZ8
```

Nazwa pliku: Schema.ini



```
[Data1.txt]
Format=Delimited(;)
ColumnNameHeader=True
MaxScanRows=0
CharacterSet=UNICODE
```

Data1.txt: Znak rozdzielający: średnik (;)

Pierwsza linia pliku danych musi być linią zawierającą nagłówki kolumn.

Podobnie do innych formatów, dane mogą być przeglądane na ekranie.

3. Stworzenie nowego profilu

Tworzenie nowych profili do połączenia z plikami znakującymi dla kilku baz danych.

Do stworzenia nowego profilu, kliknij na "Nowy profil" w oknie dostępnych baz danych. Stwórz nazwę dla nowego profilu.



Enter a name

Prod1

OK

Cancel

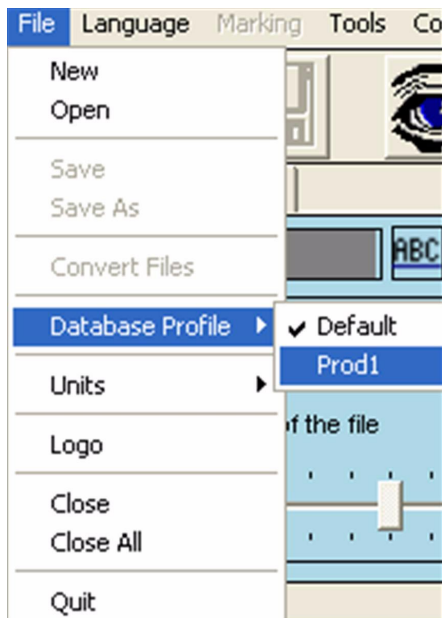
Naciśnij "OK". Określ dostęp parametrów dostępu w ten sam sposób jak w przypadku profilu Default.

Aby zmienić profil, wybierz nazwę przewijając listę.

UWAGA: Aby zapisać konfigurację, kliknij na "Zastosuj".

Do używania nowego profilu:

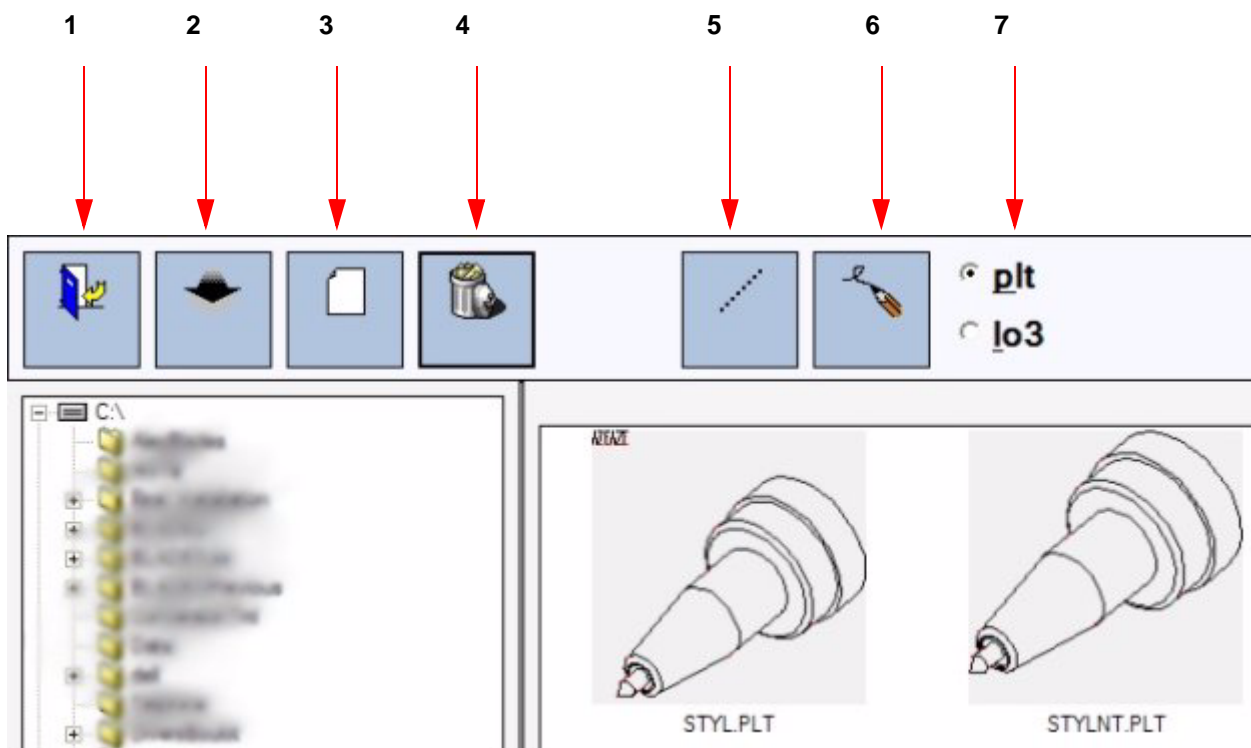
- Otwórz plik istniejący lub stwórz nowy.
- Menu "Plik": Wybierz profil bieżącego pliku w "Profile Baz Danych".



- Zapisz plik jako.

Menu "Plik - Logo" używane jest do dostępu mini logo dla zarządzających narzędzi.

Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:



- 1 : Wyjście
- 2 : Importuj logo (format dxf) (ulepszona wersja 11)
- 3 : Stwórz nowy znak firmowy.
- 4 : Usuń logo
- 5 : Logo kropka po kropce (UWAGA: nieodwracalna operacja)
- 6 : Edytuj znak firmowy.
- 7 : Format znaku firmowego

1. Importuj logo (format dxf)

- Wybierz typ znaku firmowego: plt - lo3. Format lo3 jest specjalnie dostosowany dla tego typu maszyny.
- Naciśnij na ikonę:

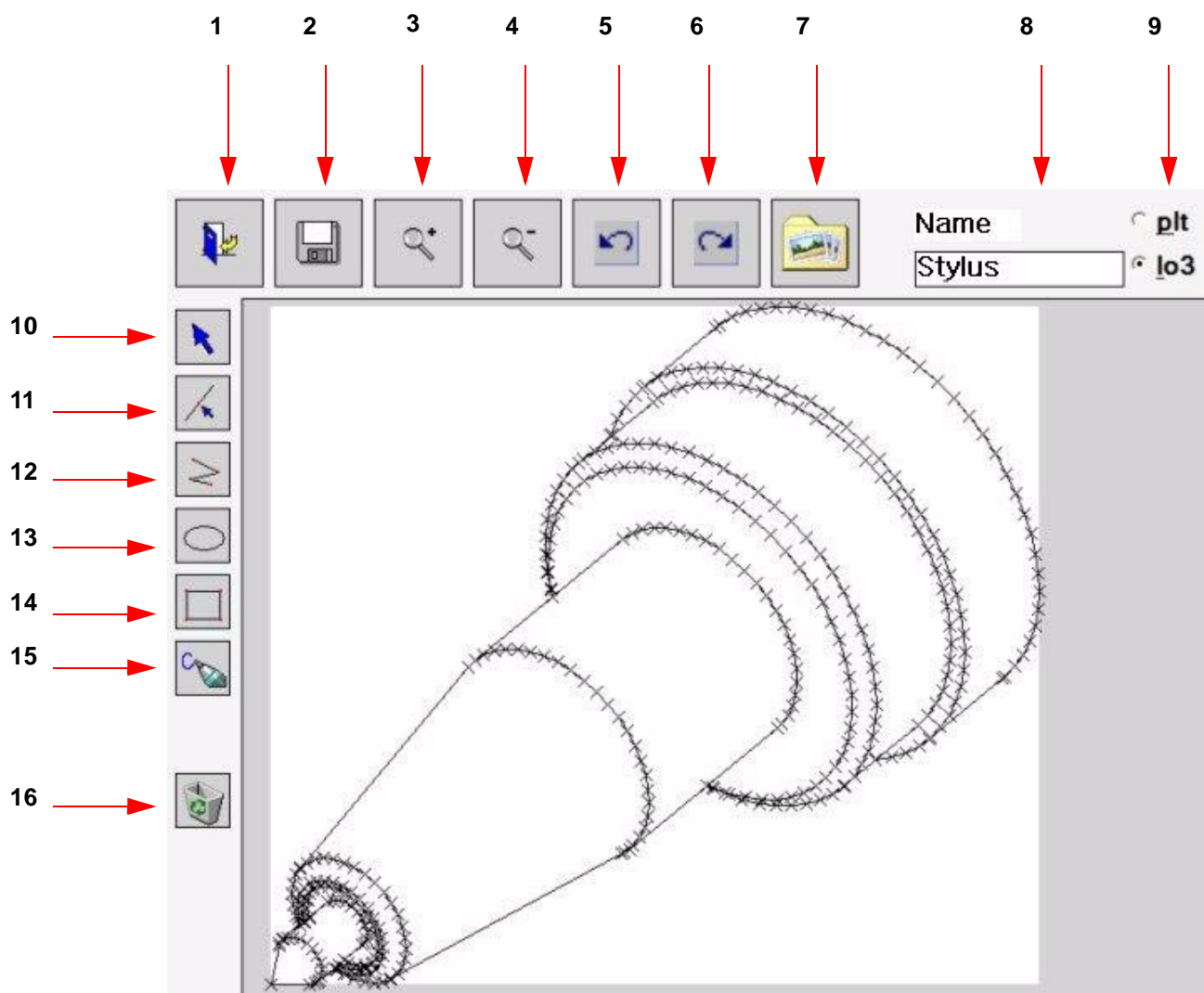


- Wybór pliku dxf. Automatyczna zamiana w format lo3.

UWAGA: W zależności od wersji lub złożoności pliku dxf, kształty mogą być niepoprawnie przekształcone. W tym przypadku, edytuj znak firmowy.

2. Edytuj znak firmowy

Wybierz znak firmowy. Naciśnij na ikonę:



- 1 : Wyjście
- 2 : Zapisz
- 3 : Przybliż
- 4 : Oddal
- 5 : Unieważniać
- 6 : Powtórz po raz ostatni
- 7 : Wybierz obraz jako tło.
- 8 : Nazwa logo
- 9 : Format znaku firmowego

Zakładanie narzędzi:

- 10 : Wybór kształtów/punktów
- 11 : Wstaw kropkę do wybranego kształtu.
- 12 : Nowy kształt (każde kliknięcie lewy doda nową kropkę)
- 13 : Elipsa
- 14 : Prostokąt
- 15 : Ołówek (naciśnij na lewy klawisz myszy i poruszaj ołówkiem)
- 16 : Usuń

Przekształcenie starych formatów plików

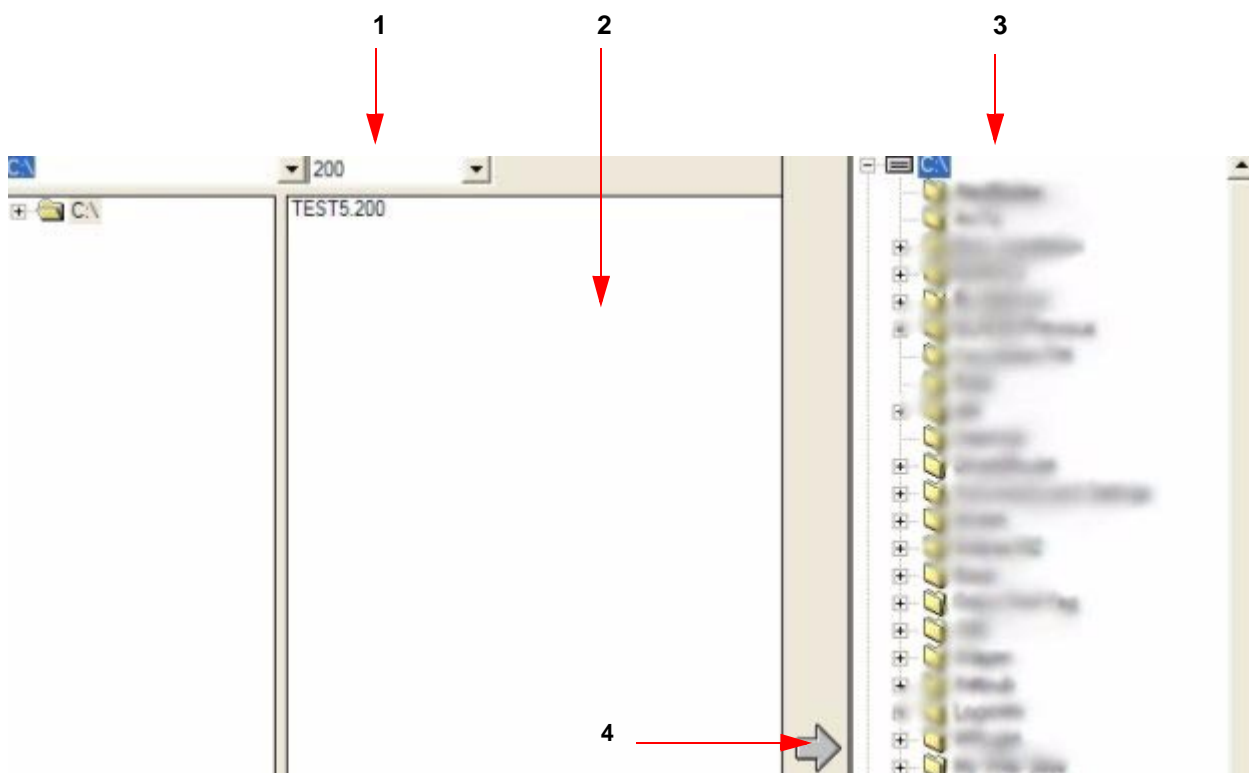


Używane do zamiany plików z poprzedniej generacji maszyn do nowego formatu.

UWAGA: W zależności od generacji maszyny, urządzenia nie działają w ten sam sposób. Sprawdź czy każdy plik został przekształcony.

Aby przekształcić, naciśnij w menu "Plik - Zmiana plików".

Ekran przedstawiony poniżej wyświetla:

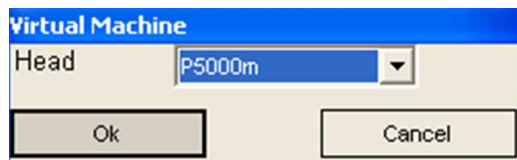


- 1 : Wybierz rozszerzenie starych plików (.200 - .201).
- 2 : Wybierz pliki z drzewa klasyfikacyjnego.
- 3 : Używane do wybranych folderów dla plików zamienionych w format tml.
- 4 : Naciśnij na strzałkę aby wprowadzić przekształcenie.

Błędne wiadomości mogą się pojawić po przekształceniu z powodu niezgodności. Te wiadomości mogą być zapisane

Do tworzenia plików bez podłączonej maszyny musimy określić maszynę w programie aby stworzyć "wirtualną" Jednostkę Sterującą.

Przejdź w menu "Maszyny - Jednostka Centralna".



Wybierz maszynę. Naciśnij "OK".

Po dodaniu nowej maszyny do listy, istnieje możliwość tworzenia nowych plików dla tej maszyny.

Przesunięcie w menu jest używane do zmiany maszyny.



Aneks

Kontakt z Grupą GravoTech



www.pro-pen.com

<p>FRANCE GravoTech Marking SAS 114, quai du Rhône 01708 MIRIBEL Cedex Tel.: 33 (0)4 78 55 85 63 Fax: 33 (0)4 78 55 85 66 E-mail: dvfr@pro-pen.com</p>	<p>U.S.A. Technifor Inc. 9800-J Southern Pine Boulevard CHARLOTTE, NC 28273 Tel.: (1) 704 525 5230 Fax: (1) 704 525 5240 E-mail: usa-sales@pro-pen.com</p>
---	---

<p>ENGLAND Gravograph UK Ltd Unit 3 Trojan Business Centre Tachbrook Park Estate LEAMINGTON SPA CV34V 6RH Warwickshire Tel.: (44) 19 26 88 44 11 Fax: (44) 19 26 88 31 05 E-mail: sales-uk@pro-pen.com</p>	<p>GERMANY Technifor MARKIERUNGSGERÄTE GmbH Markierungsgeräte Mauserstraße 13 D-71640 LUDWIGSBURG Service Tel.-Nr: (49) 71 41 29 80 98-18 Tel.: (49) 71 41 29 80 98-14 Fax: (49) 71 41 29 80 98-20 E-mail: germany@pro-pen.com</p>	<p>ITALY GravoTech Italia Srl Via Rivera, 138 10040 ALMESE (TO) Tel.: (39) 011 935 27 14 Fax: (39) 011 934 59 42 E-mail: info@technifor.it</p>
<p>SPAIN Technifor Marcadores Industriales SL C/ Sant Iscle, 29 bajos B 08031 BARCELONA Tel.: (34) 93 407 07 51 Fax: (34) 93 407 17 26 E-mail: spain@pro-pen.com</p>	<p>AUSTRIA GravoTech GmbH Porschestraße 3106 ST PÖLTEN Tel.: (43) 27 42 72 87 70 Fax: (43) 27 42 76 863</p>	<p>SWITZERLAND Gravograph Switzerland Champ Olivier 2 Ch 3280 MORAT Tel.: (41) 26 678 7200 Fax: (41) 26 678 7222 E-mail: sales@gravograph.com.ch</p>
<p>BENELUX Gravograph Benelux Molenberglei 28 2627 SCHELLE Tel.: (32) 3 880 6200 Fax: (32) 3 888 1997 E-mail: info@gravograph.be</p>	<p>SWEDEN GravoTech Nordrad AB Vretenborgsvägen, 28 SE-126 30 HÄGERSTEN Tel.: (46) 8 658 15 60 Fax: (46) 8 658 15 64 E-mail: info@gravotech.se</p>	<p>POLAND GravoTech Sp zoo Ul. Gen. Grota Roweckiego 168 PL 52-214 WROCLAW Tel.: (48) 71 796 04 01 Fax: (48) 71 796 04 02 E-mail: info@pro-pen.com</p>
<p>CHINA GravoTech Engraving Equipment Co. Ltd N. 3388 Humin Road, Minhang District SHANGHAI 201108 Tel.: (86) 21 / 51 59 18 28 Fax: (86) 21 / 51 59 18 23 E-mail: sales-cn@cn.gravotech.com</p>	<p>MALAYSIA GravoTech Sdn Bhd No. 29, Jalan Puteri 5/10 Bandar Puteri 47100 PUCHONG, SELANGOR Tel.: (60) 3 80 685512 & 80 683512 Fax: (60) 3 80 612513 E-mail: sales@gravograph.com.my</p>	<p>JAPAN GravoTech KK 1-25 Takahata-Cho NISHINOMIYA-SHI HYOGO 663-8202 Tel.: (81) 798 63 7325 Fax: (81) 798 63 6280 E-mail: sales-jp@pro-pen.com</p>
<p>SINGAPORE Gravograph Singapore Pte Ltd No6, New Industrial Road #07-03/04 Hoe Huat Industrial Building 536199 SINGAPORE Tel.: (65) 6289 4011 Fax: (65) 6289 4211 E-mail: sales@gravograph.com.sg</p>	<p>INDIA GravoTech Engineering PVT Ltd B9, "Ashiyana Park" North Main Road Koregaon Park PUNE 411 001 Tel.: (91) 20 / 329 18 577 / 21 482 Fax: (91) 20 / 660 324 25 E-mail: gravotech@vsnl.net</p>	<p>TURKEY GravoTech STI Turkey Alanaldi Caddesi, Bahcelerarasi Sokak Tahran Plaza No. 31/1 34752 Kadikoy Istanbul Tel: (90) 216 576 53 50 Fax: (90) 216 576 53 40</p>
<p>AUSTRALIA Gravograph Australia Unit 3, 7-11 South Street RYDALMERE N.S.W. 2116 Tel.: (61) 29 684 2400 Fax: (61) 29 684 2500 E-mail: sales@gravograph.com.au</p>	<p>MEXICO GravoTech S. DE R.L DE C.V Av. 16 de Septiembre # 46 Int Q y 20 Fracc. Alce Blanco Naucalpan, Estado de México C.P. 53370 MEXICO Tel.: (52) 55 5357-2766 / 67 Fax: (52) 55 5357-2765 E-mail: nparizon@gravograph-newhermes.com</p>	<p>BRAZIL Technifor Pictor Ltda Av. Dr. Luis Arrobias Martins, 98 04781-000 - SAO PAULO SP Tel.: (55) 11 5541 74 93 Fax: (55) 11 5541 74 93 E-mail: brasil@pro-pen.com</p>

