

## ПРОГРАММА "EKST 002A" (Ver 1.0.0.2)

### РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Программа предназначена для работы с маркираторами производства ЗАО "Институт ЭКСТ" (версия прошивки контроллера "358" и старше).

Связь с маркиратором осуществляется:

- по каналу RS-232 через стандартный нуль-модемный (линковочный) кабель, подключенный к "COM" порту компьютера
- по каналу USB через интеллектуальный кабель/переходник ("USB"- "COM"), подключенный к "USB" порту компьютера

*Примечание:* программа работает только при наличии связи с маркиратором, который должен находиться во включенном состоянии.

## 1. ВВОД/РЕДАКТИРОВАНИЕ/ПРОСМОТР ТЕКСТОВОГО СОДЕРЖИМОГО МАРКИ

### **1.1 Ввод во фрагмент простого текста (текстовый фрагмент)**

"Tools"- "FragEdit" или (F1)

В появившемся окне ввода кликая по "Row"(строка) и "Column"(столбец) можно просмотреть все фрагменты марки или выбрать один из них для редактирования.

При просмотре в строке ввода всегда отображается либо содержимое фрагмента (яркий шрифт), либо тип фрагмента (тусклый шрифт), если выбранный фрагмент не является текстовым.

В окошке "Font Size"(размер шрифта) всегда отображается номер шрифта для выбранного фрагмента.

Для редактирования содержимого фрагмента, кликом установите курсор в строку ввода. Если выбранный фрагмент является текстовым, то курсор станет активным и можно произвольно изменять содержимое фрагмента.

Если выбранный фрагмент не является текстовым, то для начала редактирования необходимо установить флажок "Change"(изменить), а затем кликом установить курсор в строку ввода.

При редактировании содержимого фрагмента возможен обмен между строкой ввода и буфером обмена Windows.

Кликая по "Font Size"(размер шрифта) можно изменить номер шрифта для выбранного фрагмента.

После завершения ввода/редактирования содержимого фрагмента (включая размер шрифта), необходимо либо сохранить изменения (кликом по "Ok"), либо отказаться от изменений (кликом по "Cancel").

### **1.2 Ввод во фрагмент простого счетчика (бегущий номер)**

"Tools"- "Counter" или (F2)

В появившемся окне ввода кликая по "Row"(строка) и "Column"(столбец) можно просмотреть все фрагменты марки или выбрать один из них для редактирования.

При просмотре в строке ввода всегда отображается либо содержимое фрагмента (яркий шрифт), либо тип фрагмента (тусклый шрифт), если выбранный фрагмент не является бегущим номером.

В окошке "Font Size"(размер шрифта) всегда отображается номер шрифта для выбранного фрагмента.

Для редактирования содержимого фрагмента, кликом установите курсор

в строку ввода. Если выбранный фрагмент является бегущим номером, то курсор станет активным и можно произвольно изменять содержимое фрагмента.

Если выбранный фрагмент не является бегущим номером, то для начала редактирования необходимо установить флажок "Change"(изменить), а затем кликом установить курсор в строку ввода.

В окошке "Direction" отображается направление счета счетчика:

"Up"(на увеличение) "Down"(на убывание). При необходимости изменить направление счета,кликните на нужное.

При редактировании содержимого фрагмента возможен обмен между строкой ввода и буфером обмена Windows.

Кликаая по "Font Size"(размер шрифта) можно изменить номер шрифта для выбранного фрагмента.

После завершения ввода/редактирования содержимого фрагмента (включая размер шрифта и направление счета),необходимо либо сохранить изменения (кликом по "Ok"), либо отказаться от изменений (кликом по "Cancel").

### **1.3 Ввод во фрагмент текущего времени/даты (время/дата)**

"Tools"- "TimeDate" или (F3)

#### **1.3.1 Установка даты/времени**

При открытии окна редактирования, в полях ввода

"Day" (день) "Month"(месяц) "Year"(год)

"Hour"(час) "Min." (минуты) "Sec."(секунды)

появятся значения даты/времени, прочитанные из маркиратора.

При необходимости,каждое из этих полей может быть отредактировано вручную и загружено в маркиратор.

Для загрузки системного времени/даты в маркиратор кликом поставьте флажок "LoadSystemDateTime".

#### **1.3.2 Ввод шаблона даты/времени**

Кликаая по "Row"(строка) и "Column"(столбец) выбрать один из фрагментов марки для редактирования.

В строку ввода "DateTimeFormat" необходимо ввести (или отредактировать) шаблон для отображения даты/времени в марке:

DD - день

MM - месяц

YY - последние две цифры года

YYYY- год

HH - часы

XX - минуты

SS - секунды

WW - неделя года

UUU - день года

Кликаая по "Font Size"(размер шрифта) можно изменить номер шрифта для выбранного фрагмента.

После завершения ввода/редактирования шаблона даты/времени, а также собственно значений даты/времени и размера шрифта, необходимо либо сохранить изменения (кликом по "Ok"), либо отказаться от изменений (кликом по "Cancel").

#### **1.4 Ввод во фрагмент задержанной даты (срок годности)**

"Tools"-"PostDate" или (F4)

Кликавая по "Row"(строка) и "Column"(столбец) выбрать один из фрагментов марки для редактирования.

В строку ввода "Date Format" необходимо ввести (или отредактировать) шаблон для отображения постдаты (срока годности) в марке.

DD - день

MM - месяц

YY - последние две цифры года

YYYY- год

В строку ввода "Post Day Quantaty" необходимо ввести (или отредактировать) срок годности, выраженный в днях.

Кликавая по "Font Size"(размер шрифта) можно изменить номер шрифта для выбранного фрагмента.

После завершения ввода/редактирования шаблона постдаты, значения постдаты в днях и размера шрифта, необходимо либо сохранить изменения (кликом по "Ok"), либо отказаться от изменений (кликом по "Cancel").

#### **1.5 Ввод во фрагмент графического символа (логотип)**

"Tools"-"LogoPaste" или (F5)

##### **1.5.1 Просмотр (выбор) логотипа для вставления в марку.**

В поле ввода "Fragment N 0..255" кликая по стрелкам выберите необходимый логотип по его номеру. При этом в окне просмотра отображается графический образ выбранного логотипа, а в поле "Logo Name" имя логотипа (если оно есть).

Поле ввода "Fragment N 0..255" можно заполнить вручную, а затем кликнуть по кнопке "Show" для отображения графического образа и имени логотипа.

Если логотипу нужно присвоить имя (или переименовать), необходимо кликом установить курсор в поле "Logo Name", ввести имя (не более восьми символов) и кликнуть по кнопке "Rename".

##### **1.5.2 Вставка выбранного логотипа во фрагмент марки.**

Кликавая по "Row"(строка) и "Column"(столбец) выберите один из фрагментов марки, куда предполагается поместить логотип, а затем кликните по кнопке "Paste", чтобы вставить выбранный логотип в выбранный фрагмент.

##### **1.5.3 Удаление выбранного логотипа из библиотеки логотипов.**

Кликните по кнопке "Clear" и в ответ на появляющийся запрос о корректности удаления, кликните по кнопке "Yes".

##### **1.5.4 Сохранение выбранного логотипа на жестком диске.**

Кликните по кнопке "Save"(сохранить). В открывшемся стандартном Windows окне "Save as"(сохранить как) выберите папку для сохранения файла и присвойте ему имя. Кликните по кнопке "Save" для сохранения файла.

#### **1.6 Ввод во фрагмент специального счетчика (спецсчетчик)**

"Tools"-"SpecFunc"-"Write"-"SpecExpandCounter"

Поля ввода:

"Counter Initial Value"- начальное значение счета

"Counter Finish Value" - конечное значение счета

"Counter Step" - шаг счета

"Counter Discret Step" - предделитель счетчика

необходимо заполнить начальными значениями спецсчетчика.

В поле ввода "Fragment Number" необходимо ввести номер фрагмента марки, куда будет помещен спецсчетчик. Кликая по "Font Size" (размер шрифта) можно изменить номер шрифта для выбранного фрагмента. После завершения ввода/редактирования начальных значений спецсчетчика, а также размера шрифта и номера фрагмента под спецсчетчик в марке, необходимо либо сохранить изменения (кликом по "Ok"), либо отказаться от изменений (кликом по "Cancel").

## 2. ВВОД/РЕДАКТИРОВАНИЕ/ПРОСМОТР ГРАФИЧЕСКОГО СОДЕРЖИМОГО МАРКИ

### **2.1 Загрузка графического символа в библиотеку логотипов**

"Graphics"-"LogoLoad" или (Ctrl+L)

**2.1.1 Выбор графического символа и его загрузка в библиотеку**  
С помощью появляющегося стандартного окна "Open" (открыть) выберите файл (\*.bmp), содержащий графический образ логотипа, и откройте его.

*Примечание:* 'BMP' файл должен быть черно-белым, иметь по высоте не более 32 точек и по длине не более 255 точек. Например, такой файл может быть создан при помощи входящей в стандартный комплект Windows программой "MS Paint".

После этого в окне просмотра отображается графический образ выбранного логотипа. Кликая по стрелкам в поле ввода "Fragment N 0..255" (или заполнив его вручную) выберите необходимый номер, под которым логотип будет сохранен в библиотеке. Рекомендуется сразу присвоить логотипу имя (не более восьми символов) введя его в поле "Fragment Name". Это позволяет производить быстрый поиск логотипа в библиотеке по его имени.

После присвоения логотипу номера и имени, необходимо либо подтвердить введенные параметры (кликом по "Ok"), либо отказаться от них (кликом по "Cancel").

### **2.2 Чтение графического символа из библиотеки логотипов**

"Graphics"-"LogoRead" или (Ctrl+R)

#### **2.2.1 Просмотр (выбор) логотипа.**

В поле ввода "Fragment N 0..255" кликая по стрелкам выберите необходимый логотип по его номеру. При этом в окне просмотра отображается графический образ выбранного логотипа, а в поле "Logo Name" имя логотипа (если оно есть). Поле ввода "Fragment N 0..255" можно заполнить вручную, а затем кликнуть по кнопке "Read" для отображения графического образа и имени логотипа. Если логотипу нужно присвоить имя (или переименовать), необходимо кликом установить курсор в поле "Logo Name", ввести имя (не более восьми символов) и кликнуть по кнопке "Rename".

#### **2.2.2 Сохранение выбранного логотипа на жестком диске.**

Кликните по иконке "SaveToFile" (сохранить). В открывшемся стандартном Windows окне "Save as" (сохранить как) выберите папку для сохранения файла и присвойте ему имя. Кликните по кнопке "Save" для сохранения файла.

#### **2.2.3 Удаление выбранного логотипа из библиотеки логотипов.**

Кликните по кнопке "Clear" и в ответ на появляющийся запрос о корректности удаления, кликните по кнопке "Yes".

### **2.3 Чтение поименованных графических символов из библиотеки логотипов**

"Graphics" - "LogView" или (Ctrl+X)

В открывшемся окне отображается таблица, которая содержит:

"N" - порядковый номер логотипа

"Logo Number" - номер логотипа, под которым он хранится в библиотеке

"Logo Name" - имя логотипа

*Примечание:* в таблице отображаются только те логотипы, которым были присвоены имена при их загрузке в библиотеку.

Для просмотра графического образа какого либо логотипа, дважды кликните по строке таблицы, которая содержит его имя (или выделите левым кликом строку таблицы и кликните кнопку "Ok")

Откроется окно (см. п. 1.5) с помощью которого можно:

"Save" - сохранить логотип на жестком диске

"Rename" - переименовать логотип

"Clear" - удалить логотип

"Paste" - вставить логотип во фрагмент марки

### **2.4 Чтение подготовленной к печати марки**

"Graphics" - "MarkRead" или (Ctrl+Y)

Позволяет просмотреть полное графическое содержимое марки, подготовленное для выдачи на печать.

### **2.5 Чтение из буфера обмена текста созданного в MS Word**

"Graphics" - "Read MS Word text via ClipBoard" или (Ctrl+Z)

*Примечание:* Перед тем, как запускать эту функцию, необходимо с помощью текстового редактора "MS Word" создать текстовое сообщение, выделить его и поместить в буфер обмена Windows.

В появившемся окне в поле "MaxTextHeight" (максимальная высота текста) выберите необходимое значение (по умолчанию 32) и кликните по кнопке "ReReadClipBoard" (перечитать буфер обмена). Программа произведет преобразование текстового содержимого буфера обмена в графику и выведет ее в окно графического редактирования/просмотра.

Здесь возможно производить над графикой следующие действия:

- дискретно добавлять/удалять точки изображения (левым кликом мыши)
- сохранить все изображение в файл "\*.bmp" на жестком диске (кликнуть по иконке "Save To File")
- загрузить все изображение в библиотеку логотипов маркиратора (кликнуть по иконке "Image Load to PrinterMemory")
- войти в режим блочного редактирования изображения (кликнуть по иконке "PictureEdit")

В режиме блочного редактирования любой фрагмент графического изображения может быть выделен в блок, над которым могут быть произведены следующие действия:

"Move"	-переместить блок
"Cut"	-вырезать блок
"Copy"	-скопировать блок в буфер обмена
"Paste"	-вставить блок из буфера обмена
"Clear"	-очистить блок
"Save to File"	-сохранить блок в файл "*.bmp"
"Paste from File"	-вставить в изображение фрагмент из файла "*.bmp"

Для выделения блока необходимо выполнить следующие действия.  
 Установить курсор мыши в первый (например, левый верхний) угол выделяемого блока. Удерживая левую кнопку мыши нажатой, натянуть рамку на выделяемый участок, закончив это действие во втором (например, правом нижнем) углу.  
 Для отказа от выделения блока нажмите клавишу "Esc" на клавиатуре.

Выделенный блок может быть перемещен в любое место графической области.  
 Для этого, удерживая левую кнопку мыши нажатой, перетащите блок в нужное место. Нажмите на клавиатуре клавишу "Enter" для фиксации блока на новом месте, или клавишу "Esc" для отказа от операции.

Для выполнения других действий над блоком, необходимо:  
 кликнуть правой кнопкой мыши и из выпавшего окна выбрать (левым кликом) необходимое действие.

### 3. РАБОТА С БИБЛИОТЕКОЙ МАРОК

#### **3.1 Сохранение текущей (активной) марки в библиотеке марок**

"Mark"-"Store" или (Ctrl+A)

В появившемся окошке с помощью клавиатуры введите номер, под которым текущая (активная) марка будет сохранена в библиотеке марок. Кликните по кнопке "Ok" для подтверждения сохранения, либо кликните по кнопке "Cancel" для отказа от сохранения.

*Примечание:* если под этим номером уже была сохранена какая-либо марка, то она будет заменена на сохраняемую, т.е. утеряна.

#### **3.2 Извлечение марки из библиотеки и назначение ее активной**

"Mark"-"Restore" или (Ctrl+B)

В появившемся окошке с помощью клавиатуры введите номер марки, которую вы желаете извлечь из библиотеки марок и сделать текущей (активной). Кликните по кнопке "Ok" для подтверждения извлечения, либо кликните по кнопке "Cancel" для отказа от извлечения.

*Примечание:* после извлечения марки из библиотеки, текущая (активная) марка будет заменена на извлеченную, т.е. утеряна.

### **3.3 Удаление (очистка) текущей (активной) марки**

"Mark"-"Delete" или (Ctrl+C)

Подтвердите удаление, кликнув по кнопке "Yes", либо откажитесь от удаления, кликнув по кнопке "No".

### **3.4 Конфигурация марки (адаптация изображения)**

#### **3.4.1 Горизонтальный переворот изображения**

"Mark"-"Config"-"MirrorHorizontally"

"On" -переворот включить

"Off"-переворот выключить

#### **3.4.2 Вертикальный переворот изображения**

"Mark"-"Config"-"MirrorVertically"

"On" -переворот включить

"Off"-переворот выключить

#### **3.4.3 Коррекция вертикального излома изображения**

"Mark"-"Config"-"BreakPointCorrection"

"On" -коррекцию включить

"Off"-коррекцию выключить

## **4. КОМАНДЫ НАСТРОЙКИ РЕЖИМОВ ПЕЧАТИ МАРОК.**

### **4.1 Запрещение режима автоповтора**

"Commands"-"AutoRun Stop"

Отменяет режим автоповтора, если он был включен.

### **4.2 Сброс счетчиков бегущего номера**

"Commands"-"RunningNumbers Reset"

Обнуляет значение всех счетчиков (кроме спецсчетчика), которые включены в состав марки.

### **4.3 Включение/выключение высокого напряжения**

"Commands"-"HighVoltageTurn"

Включает/выключает высоковольтный блок маркиатора.

### **4.4 Установка периода автоповтора**

"Commands"-"AutoRun Period"

Устанавливает (и отображает) период автоповтора печати марки, выраженный в количестве синхроимпульсов (внешних или внутренних).

*Примечание:* функция автоповтора работает только при подключенном к маркиратору фотодатчике.

### **4.5 Разрешение/запрещение групповой печати марок.**

"Tools"-"SpecFunc"-"Write"-"MarkGroupPrint"

В окошке "Printed Mark Quantaty"(кол-во печатаемых марок) введите (с помощью клавиатуры) число марок, печатаемых в составе группы.

Числа [0;1] запрещают групповую печать.

Числа [2;9] разрешают групповую печать.

После ввода требуемого значения кликните по кнопке "Ok" для сохранения значения, либо по кнопке "Cancel" для отказа.

*Примечание:* первой всегда будет напечатана текущая (активная) марка, затем марка номер"1", номер"2" и т.д. Все вызываемые на печать марки должны быть предварительно сохранены в библиотеке марок (см.п.3.1)

## 5. ПРОСМОТР/РЕГУЛИРОВКА ПАРАМЕТРОВ ПЕЧАТИ

"Params" - "ParamsValue"

Позволяет просматривать и регулировать следующие параметры печати:

- <u>Коррекция заряда</u>	(C)
"Charge"s correction"	
- <u>Задержка марки</u>	(D)
"Mark"s delay"	
- <u>Частота ген-ра капель</u>	(F)
"Drop Generation freq."	
- <u>Вертикальный размер</u>	(Z)
"Vertical size"	
- <u>Раздвижка строк</u>	(J)
"Line spacing"	
- <u>Горизонтальный размер</u>	(K)
"Horizontal size"	
- <u>Множитель задержки</u>	(L)
"Delay multiplier"	
- <u>Количество защит.капель</u>	(Q)
"Protect drops quant."	
- <u>Количество строк марки</u>	(S)
"Quant.of lines in a mark"	
- <u>Порог тестирования</u>	(T)
"Testing limit"	
- <u>Точка дробления</u>	(U)
"The point of splitting"	
- <u>Степень</u>	(Y)
"The Step"	
- <u>Вертик.размер,плавно</u>	(H)
"The vert.size,gradually"	

Для регулировки какого либо параметра выберите его из таблицы двойным кликом. Откроется окошко регулировки выбранного параметра. Кликая по стрелкам внутри этого окошка (ручной ввод запрещен), установите нужное значение параметра. После завершения редактирования параметра,необходимо либо сохранить измененное значение (кликом по "Ok"), либо отказаться от изменений (кликом по "Cancel").

*Внимание:* некорректная регулировка некоторых параметров может привести к сбоям в работе маркиратора!