

ПРОГРАММА «EKST_006FB_Auto» (Ver 1.0.7.1)

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Программа предназначена для работы с маркираторами производства ЗАО «Институт ЭКСТ» (версия прошивки контроллера «358» и старше) и автономной работе с multifunctional устройством «FlashBox».

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.
- через устройство «FlashBox» (производства «ЭКСТ»)

Примечание: при подключении маркиратора к компьютеру через «FlashBox» необходимо придерживаться следующей последовательности:

- подключить «FlashBox» соединительным кабелем к USB порту компьютера и дождаться его обнаружения операционной системой
- подключить «FlashBox» к принтеру и только после этого запустить программу

Внимание! при первом подключении «FlashBox» к компьютеру, необходимо установить прилагаемые к «FlashBox» драйвера

При запуске программа пытается автоматически обнаружить порт компьютера, к которому подключен маркиратор (или устройство «FlashBox»).

Необходимо помнить, что номер порта, который может быть корректно обнаружен программой, должен находиться в диапазоне [COM1-COM6].

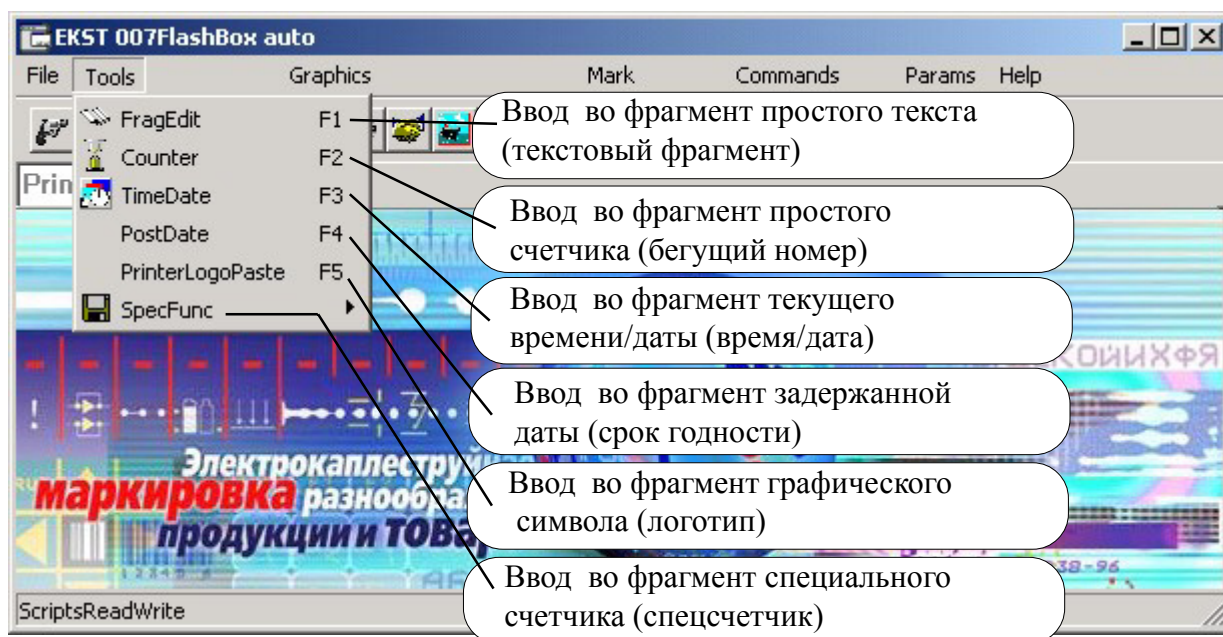
Если номер порта (по умолчанию) выходит за этот диапазон, необходимо изменить его вручную. Для этого требуется:

- войти в «Диспетчер устройств»
(«Пуск» - «Настройка» - «Панель управления» - «Система» - «Оборудование»)
- открыть «Порты (COM и LPT)» и в появившемся списке портов дважды кликнуть левой кнопкой мыши по строчке с требуемым портом
- в открывшемся окне выбрать: «Параметры порта» - «Дополнительно». Здесь в окошке «Номер COM-порта» установить номер порта в диапазоне [COM1-COM6].

При автономной работе «FlashBox» имитирует для компьютера маркиратор. При этом происходит запоминание всей информации, которую компьютер передает для принтера (установки, содержание фрагментов марки, графические элементы). Информация может храниться в устройстве несколько лет. При подключении «FlashBox» к маркиратору, вся информация немедленно передается на него в автоматическом режиме.

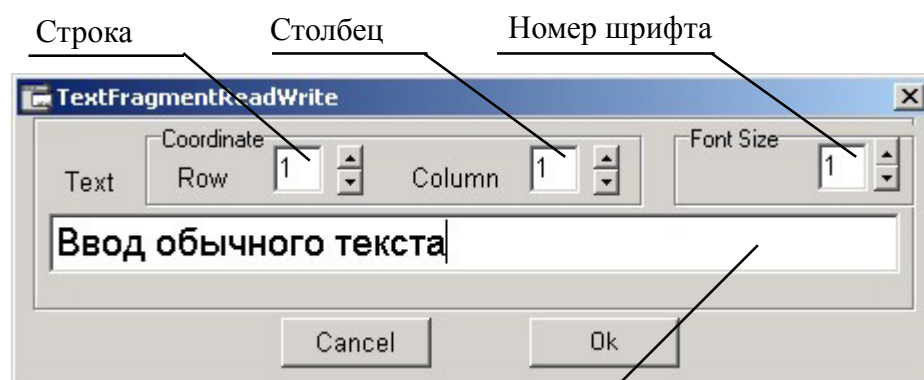
Эта функция позволяет управлять маркиратором от компьютера, находящегося на удалении и не связанного с ним кабелем.

1. ВВОД/РЕДАКТИРОВАНИЕ/ПРОСМОТР ТЕКСТОВОГО СОДЕРЖИМОГО МАРКИ



1.1 Ввод во фрагмент простого текста (текстовый фрагмент)

«Tools»-»FragEdit» или (F1)



Поле для ввода/редактирования текста

В 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.

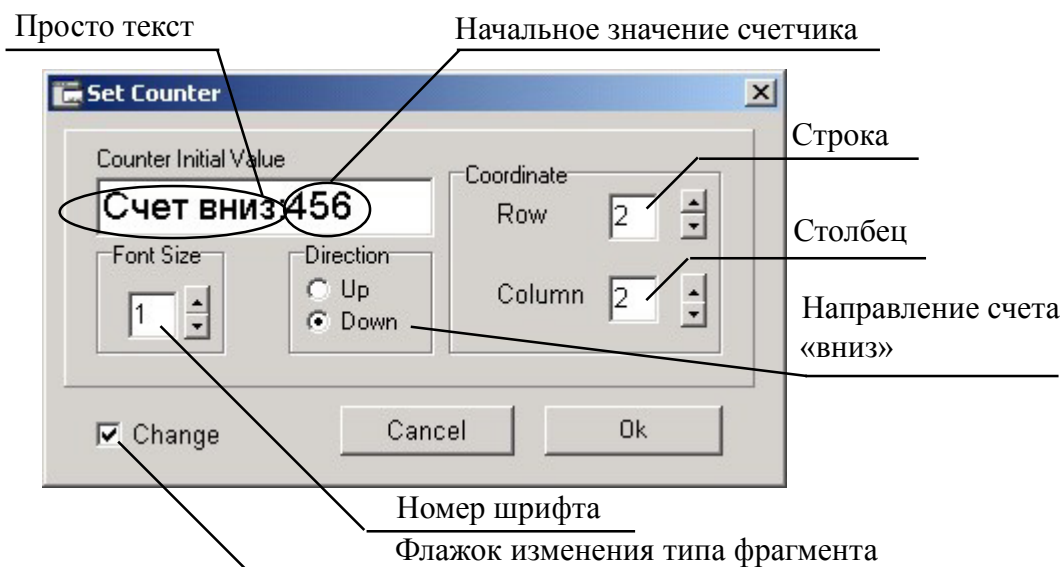
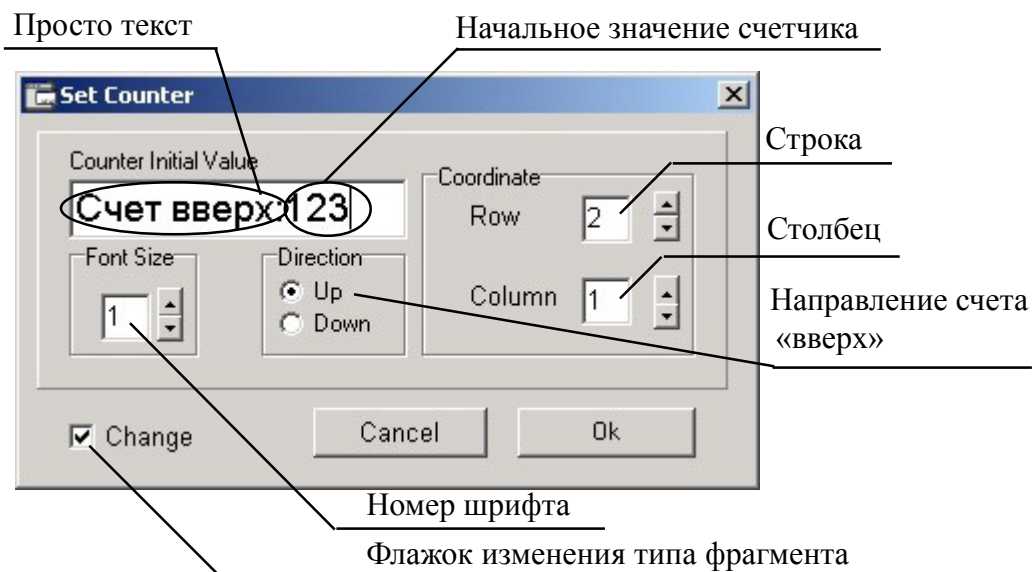
Для редактирования содержимого фрагмента, кликом установите курсор в строку ввода. Если выбранный фрагмент является текстовым, то курсор станет активным и можно произвольно изменять содержимое фрагмента. Если выбранный фрагмент не является текстовым, то для начала редактирования необходимо установить флажок «Change» (изменить), а затем кликом установить курсор в строку ввода.

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

В окошке «Font Size» (размер шрифта) всегда отображается номер шрифта для выбранного фрагмента который, при необходимости, может быть изменен.

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 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.

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) и «Down» (на убывание). При необходимости изменить направление счета, кликните на нужное.

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

В окошке «Font Size» (размер шрифта) всегда отображается номер шрифта для выбранного фрагмента который, при необходимости, может быть изменен.

Помимо начального значения счетчика, строка ввода «Counter Initial Value» может содержать и простой произвольный текст. При работе счетчика будет изменяться только цифровое значение счетчика, а текст останется неизменным.

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»).

Примечание:

а) всего в состав марки может быть включено до трех различных счетчиков.

Это счетчик «Up» (увеличение на 1), «Down» (уменьшение на 1), а также спецсчетчик (счет в произвольном направлении и с произвольным шагом).

б) при включении в состав марки всех трех счетчиков рекомендуется вначале объявить спецсчетчик, а только затем остальные.

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 (компьютерного) времени/даты в маркиратор установите флажок «LoadSystemDataTime» и кликните по нижней кнопке «Ok».

1.3.2 Ввод шаблона даты/времени

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

В строку ввода «DataTimeFormat» 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

Кликавая 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 верхней кнопке «Ok»), либо отказаться от изменений (кликом по «Cancel»).

1.4 Ввод во фрагмент задержанной даты (срок годности) «Tools»-»PostDate» или (F4)



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

Если выбранный фрагмент не является фрагментом с задержанной датой, то для начала редактирования необходимо установить флажок «Change» (изменить), и только потом перейти к редактированию.

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

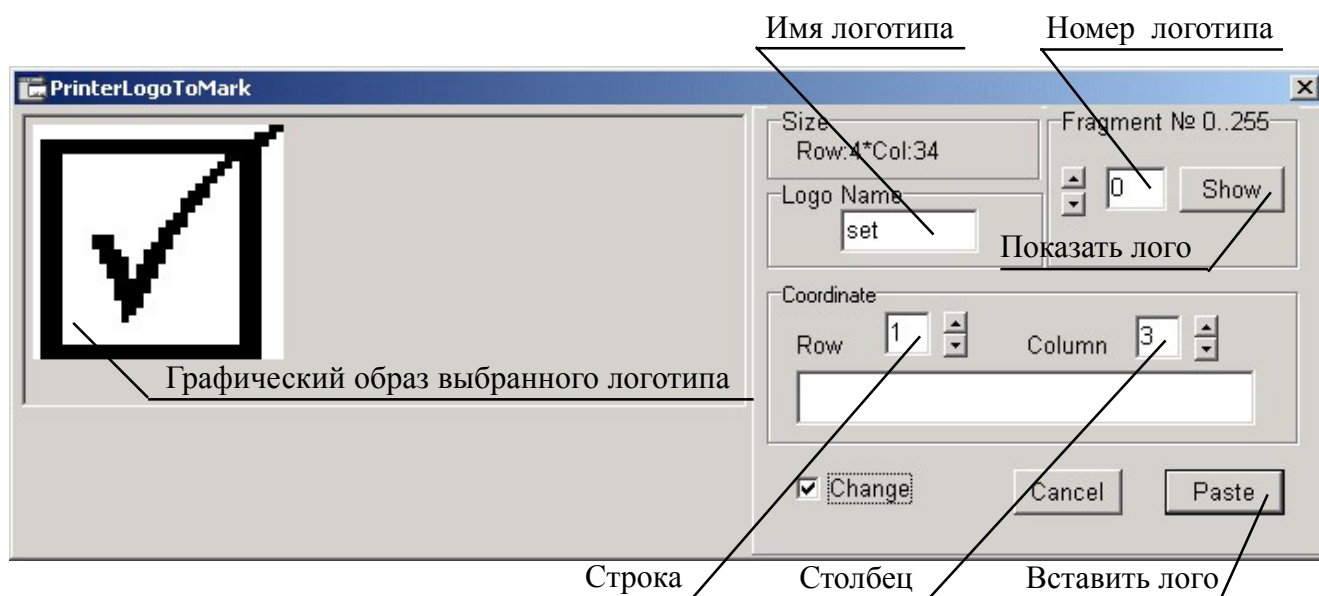
Помимо шаблона для отображения постдаты, строка ввода «Date Format» может содержать и простой произвольный текст. Однако необходимо следить за тем, чтобы в состав этого текста не входили буквы, зарезервированные под шаблон.

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

Кликаая 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 (логотипа)
«Tools»-»PrinterLogoPaste» или (F5)



Эта функция позволяет просматривать и включать в состав марки любые логотипы (как с именем, так и без него) находящиеся в библиотеке маркиратора.

1.5.1 Просмотр (выбор) логотипа для вставления в марку.

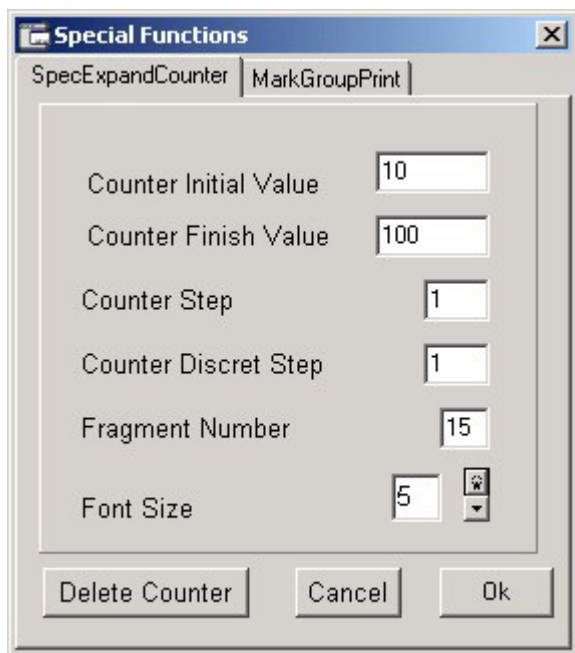
В поле ввода «Fragment N 0..255» кликая по стрелкам выберите необходимый логотип по его номеру. При этом в окне просмотра отображается графический образ выбранного логотипа, а в поле «Logo Name» имя логотипа (если оно есть). Поле ввода «Fragment N 0..255» можно заполнить вручную, а затем кликнуть по кнопке «Show» для отображения графического образа и имени логотипа.

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 логотип в выбранный фрагмент.

Если выбранный фрагмент марки не является графическим, то появится предупреждение о несоответствии типа фрагмента. В этом случае необходимо установить флажок «Change» (изменить) и повторно кликнуть по кнопке «Paste».

1.6 Ввод во фрагмент специального счетчика (спецсчетчик)
«Tools»-»SpecFunc»-»Write»-»SpecExpandCounter»



В этом окошке имеются следующие поля ввода, которые необходимо заполнить начальными значениями спецсчетчика:

«Counter Initial Value»- начальное значение счета

«Counter Finish Value» - конечное значение счета

«Counter Step» - шаг счета

«Counter Discret Step» - предделитель счетчика

Примечание:

- если начальное значение счета меньше конечного, счет пойдет на увеличение;
- если начальное значение счета больше конечного, счет пойдет на уменьшение;
- если начальное значение счета равно конечному, счет будет остановлен.

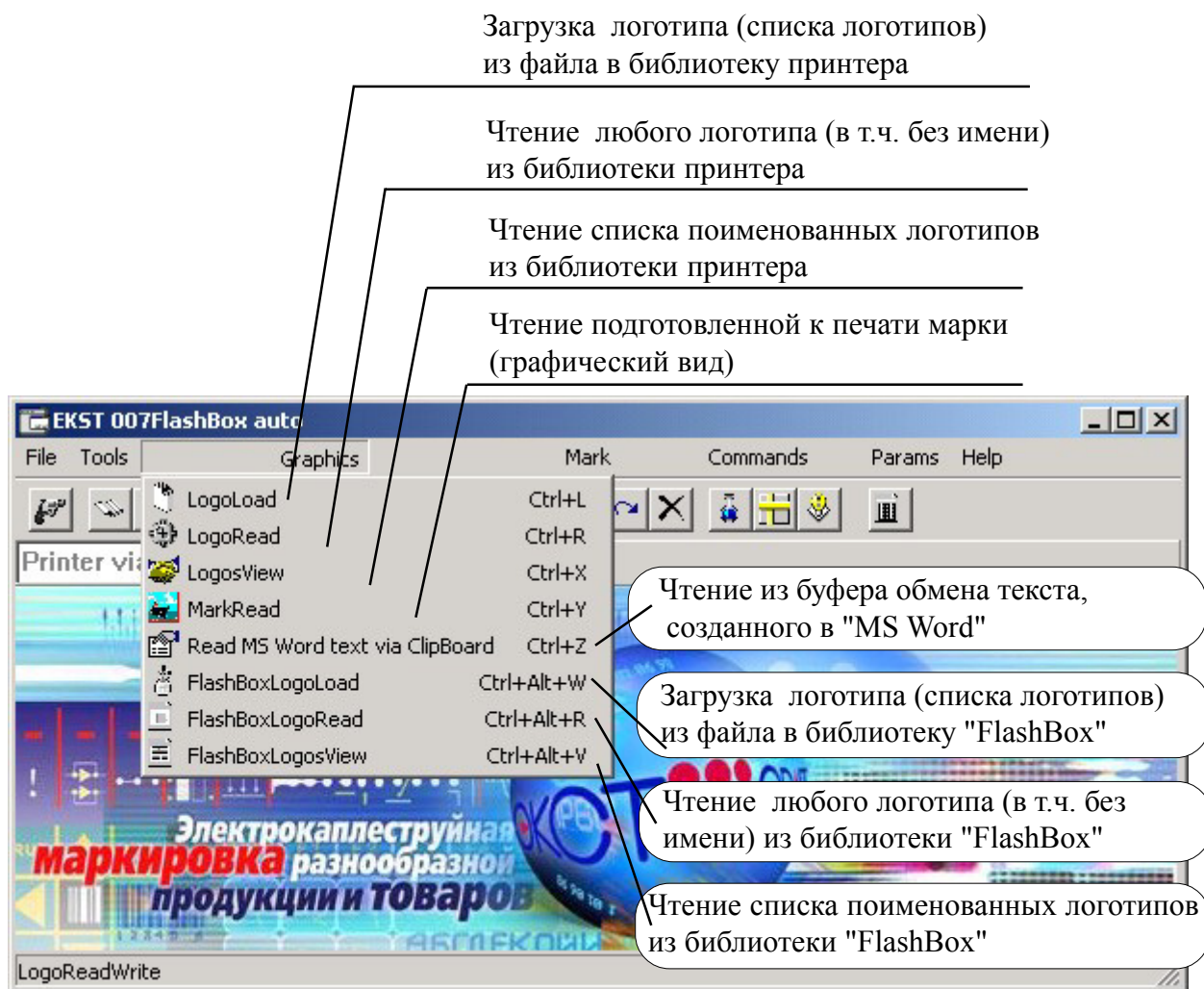
В поле ввода «Fragment Number» необходимо ввести номер фрагмента марки, куда будет помещен спецсчетчик. Первая цифра - номер строки («Row»); вторая цифра - номер столбца («Column»).

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

Кнопка «Delete Counter» удаляет спецсчетчик из состава марки.

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

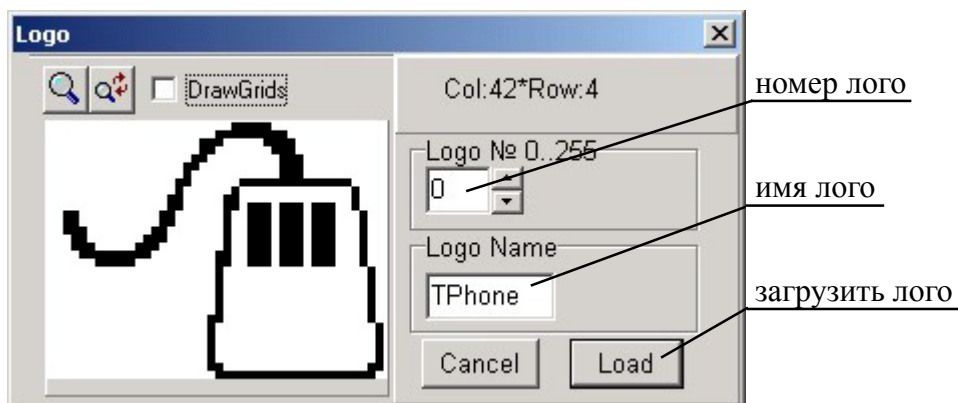


2.1 Загрузка графического символа в библиотеку логотипов принтера «Graphics»-»LogoLoad» или (Ctrl+L)

2.1.1 Загрузка одиночного графического символа (логотипа) в библиотеку принтера
С помощью появляющегося стандартного окна «Open» (открыть) выберите файл (*.bmp), содержащий графический образ логотипа, и откройте его.

Внимание! '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.



Кликавая по стрелкам в поле ввода «Logo № 0..255» (или заполнив его вручную) выберите необходимый номер, под которым логотип будет сохранен в библиотеке принтера. Настоятельно рекомендуется сразу присвоить логотипу имя (не более восьми символов), введя его в поле «Logo Name».

Это позволяет производить быстрый поиск логотипа в библиотеке по его имени. После присвоения логотипу номера и имени, необходимо либо загрузить логотип в принтер (кликом по «Load»), либо отказаться от загрузки (кликом по «Cancel»).

2.1.2 Загрузка группы графических символов (логотипов) в библиотеку принтера. С помощью появляющегося стандартного окна «Open» (открыть) выделите в группу несколько файлов (*.bmp), содержащих графические образы логотипов.

Для выделения в группу последовательно расположенных файлов надо:

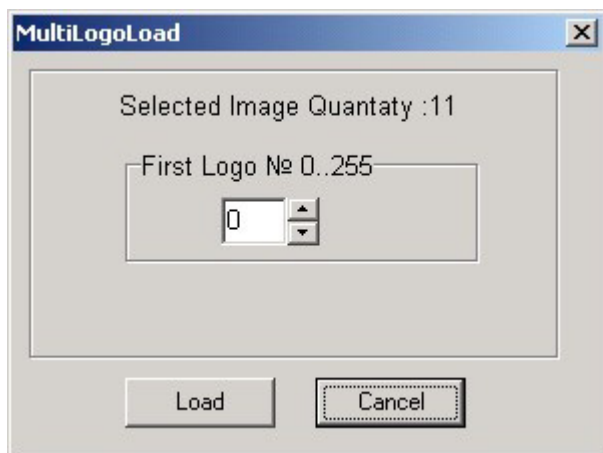
- пометить кликом левой кнопки мыши первый файл из списка. Затем, удерживая нажатой клавишу «Shift» на клавиатуре, кликом пометить последний файл из списка. После этого вся группа файлов (между первым и последним) окажется выделенной.

Для выделения в группу произвольно расположенных файлов надо:

- удерживая нажатой клавишу «Ctrl» на клавиатуре пометить все необходимые файлы кликом левой кнопки мыши.

После выделения файлов в группу, кликните мышкой по кнопке «Open» («Открыть»), которая расположена в правом нижнем углу окна.

Далее появится окошко, изображенное ниже.



Строчка «Selected Image Quantity» указывает количество загружаемых логотипов (количество файлов, выделенных в группу).

Здесь в поле ввода «First Logo № 0..255» необходимо установить (кнопками выбора или вручную) начальный номер для логотипа, с которого начнется загрузка группы файлов в библиотеку принтера. Кликните по кнопке «Load» для начала загрузки. При этом программа автоматически подставит имя каждого «BMP»-файла в качестве имени соответствующего ему логотипа.

Внимание! Если область библиотеки принтера, начиная с выбранного номера <First Logo> и заканчивая <First Logo>+<Selected Image Quantity>, уже содержит какие-либо логотипы, то они будут утеряны (заменены на новые).

2.2 Чтение графического символа (логотипа) из библиотеки логотипов принтера «Graphics»-»LogoRead» или (Ctrl+R)



2.2.1 Просмотр (выбор) логотипа.

В поле ввода «Logo № 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 «Logo № 0..255» можно заполнить вручную, а затем кликнуть по кнопке «Read» для отображения графического образа и имени логотипа.

2.2.2 Переименование логотипа (присвоение имени).

Для присвоения логотипу имени (или его переименования), необходимо кликом установить курсор в поле «Logo Name», ввести имя (не более восьми символов) и кликнуть по кнопке «Rename».

2.2.3 Сохранение выбранного логотипа на жестком диске.

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

2.2.4 Удаление выбранного логотипа из библиотеки логотипов.

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

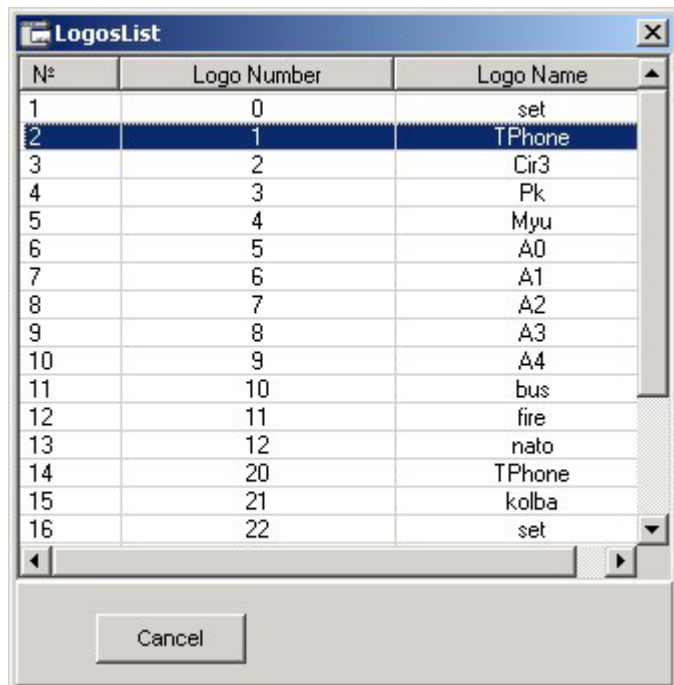
2.3 Чтение списка графических символов (логотипов) из библиотеки принтера «Graphics»-»LogosView» или (Ctrl+X)

В открывшемся окне отображается таблица, которая содержит:

«№» -порядковый номер логотипа

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

«Logo Name» -имя логотипа



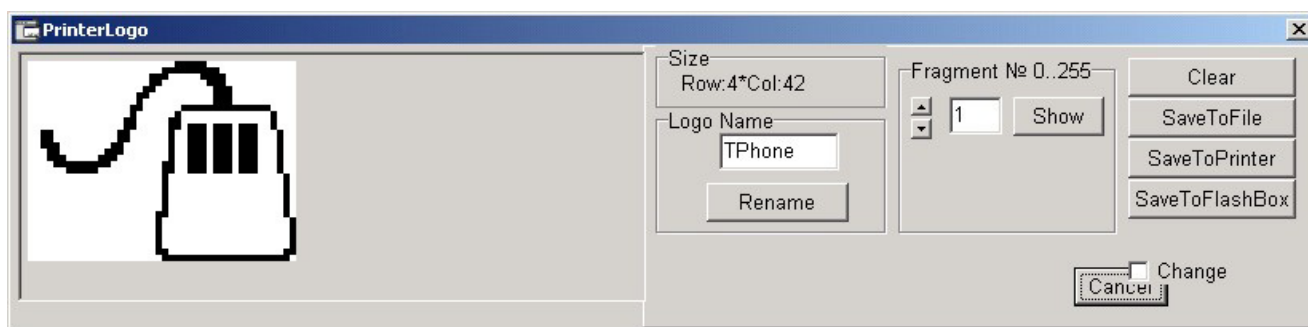
№	Logo Number	Logo Name
1	0	set
2	1	TPhone
3	2	Cir3
4	3	Pk
5	4	Myu
6	5	A0
7	6	A1
8	7	A2
9	8	A3
10	9	A4
11	10	bus
12	11	fire
13	12	nato
14	20	TPhone
15	21	kolba
16	22	set

Примечание:

в таблице отображаются только те логотипы, которым были присвоены имена при их загрузке в библиотеку!

2.3.1 Работа с одиночным логотипом из таблицы.

Для выбора какого либо логотипа, дважды кликните левой кнопкой мыши по строке таблицы, которая содержит имя (номер) требуемого логотипа. Откроется окно с его графическим образом, которое изображено ниже.



Здесь над логотипом можно выполнить следующие действия:

Опция «SaveToFile»

Позволяет сохранить логотип в виде “BMP”-файла на жестком диске.

В открывшемся стандартном Windows окне «Save as» (сохранить как) выберите (или создайте) папку для сохранения файла и присвойте ему имя.

Кликните по кнопке «Save» для сохранения файла.

Опция «SaveToPrinter»

Позволяет скопировать логотип в любую область библиотеки логотипов принтера. Вызывает появление окна полностью аналогичного загрузке одиночного логотипа «Graphics»-»LogoLoad» или (Ctrl+L) (см.п.2.1)

Опция «SaveToFlashBox»

Позволяет сохранить логотип в библиотеке «FlashBox».

В появившемся окне необходимо выбрать один из 16-и банков, на которые разбита библиотека логотипов «FlashBox». Для этого необходимо установить в окошке ввода «Bank №» требуемый номер банка (от 0 до 15) и кликнуть по кнопке «Set».

В окошке ввода «Logo № 0..249» необходимо установить номер, под которым логотип будет сохранен в библиотеке. Имя логотипа отобразится в окошке «Logo Name» где, при необходимости, его можно переименовать. Для сохранения надо кликнуть по кнопке «Load».

Опция «Rename»

Позволяет переименовать логотип.

С помощью клавиатуры введите в окошке «Logo Name» новое имя логотипа (не более восьми символов) и кликните по кнопке «Rename».

Опция «Clear»

Удаляет логотип из библиотеки принтера.

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

2.3.2 Работа с группой логотипов из таблицы.

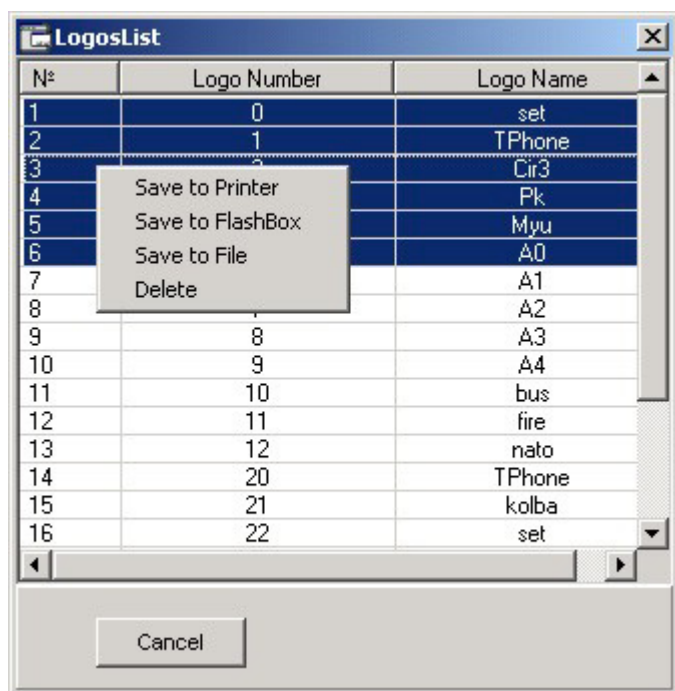
Для выделения в группу последовательно расположенных логотипов надо:

- пометить кликом левой кнопки мыши первый логотип из списка. Затем, удерживая нажатой клавишу «Shift» на клавиатуре, кликом пометить последний логотип из списка. После этого вся группа логотипов (между первым и последним) окажется выделенной.

Для выделения в группу произвольно расположенных логотипов надо:

- удерживая нажатой клавишу «Cntrl» на клавиатуре пометить все необходимые логотипы кликом левой кнопки мыши.

После выделения логотипов в группу, кликните правой кнопкой мыши по выделенному участку. Далее появится окошко, изображенное ниже.



Для выбора любой из появившихся опций, кликните по ней левой кнопкой мыши.

Опция «SaveToPrinter»

Позволяет скопировать выделенную группу логотипов в любую область библиотеки логотипов принтера.

В появившемся окне в поле ввода «First Logo № 0..255» необходимо установить (кнопками выбора или вручную) начальный номер для логотипа, с которого начнется загрузка логотипов в библиотеку принтера. Для начала процесса загрузки надо кликнуть по кнопке «Load».

Опция «SaveToFlashBox»

Позволяет сохранить выделенную группу логотипов в библиотеке «FlashBox».

В появившемся окне необходимо выбрать один из 16-и банков, на которые разбита библиотека логотипов «FlashBox». Для этого необходимо установить в окошке ввода «Bank №» требуемый номер банка (от 0 до 15) и кликнуть по кнопке «Set».

В окошке ввода «First Logo № 0..249» необходимо установить начальный номер для логотипа, с которого начнется загрузка группы логотипов в библиотеку «FlashBox». Для сохранения надо кликнуть по кнопке «Load».

Внимание! Если область библиотеки (принтера или «FlashBox»), которая начинается с выбранного номера <First Logo> и заканчивается <First Logo>+<Selected Image Quantity>, уже содержит какие-либо логотипы, то они будут утеряны (заменены на новые). <Selected Image Quantity>-количество логотипов выделенных в группу.

Опция «SaveToFile»

Позволяет сохранить выделенную группу логотипов в виде отдельных «BMP»-файлов на жестком диске.

В открывшемся стандартном Windows окне «Save as» (сохранить как) выберите (или создайте) папку для сохранения группы файлов и кликните по кнопке «Save» (сохранить). При этом программа автоматически подставит имя каждого логотипа в качестве имени соответствующего ему «BMP»-файла.

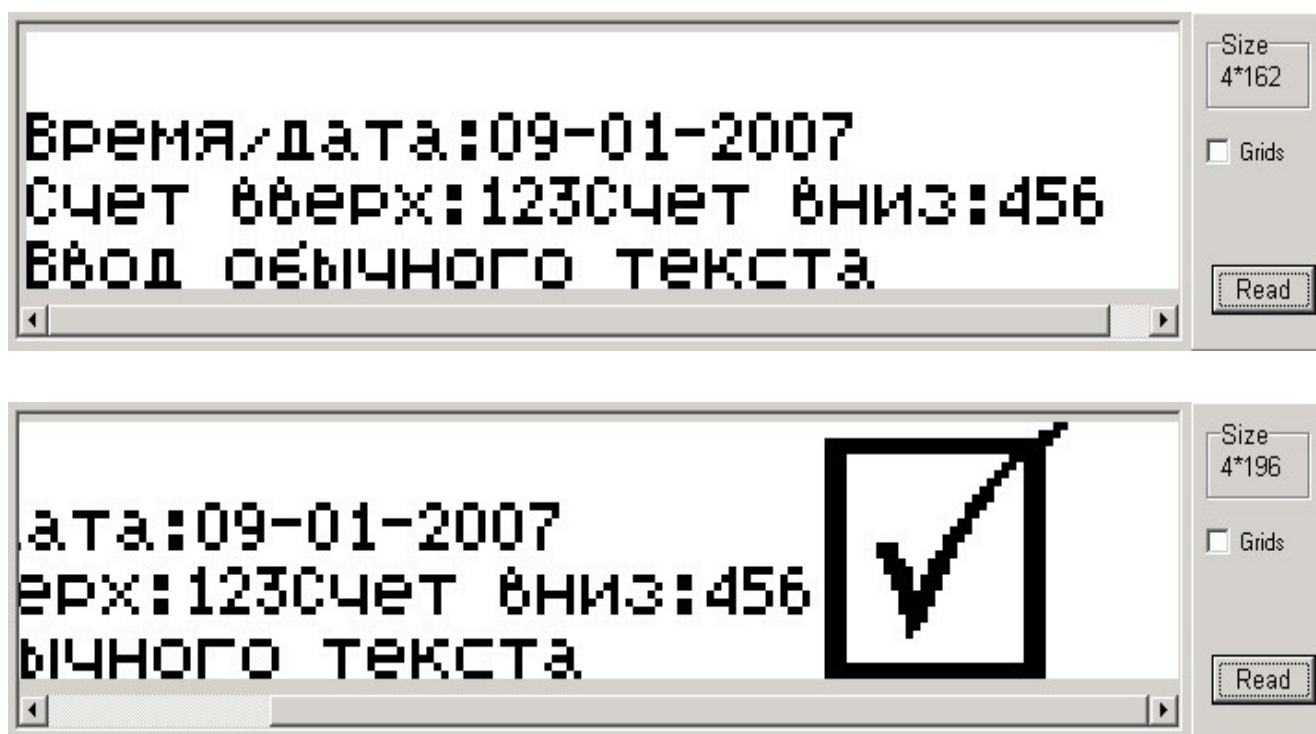
Опция «Delete»

Удаляет выбранную группу логотипов из библиотеки принтера.

В ответ на появляющийся запрос о корректности удаления, подтвердите его кликом по кнопке «Yes».

2.4 Чтение подготовленной к печати марки «Graphics»-»MarkRead» или (Ctrl+Y)

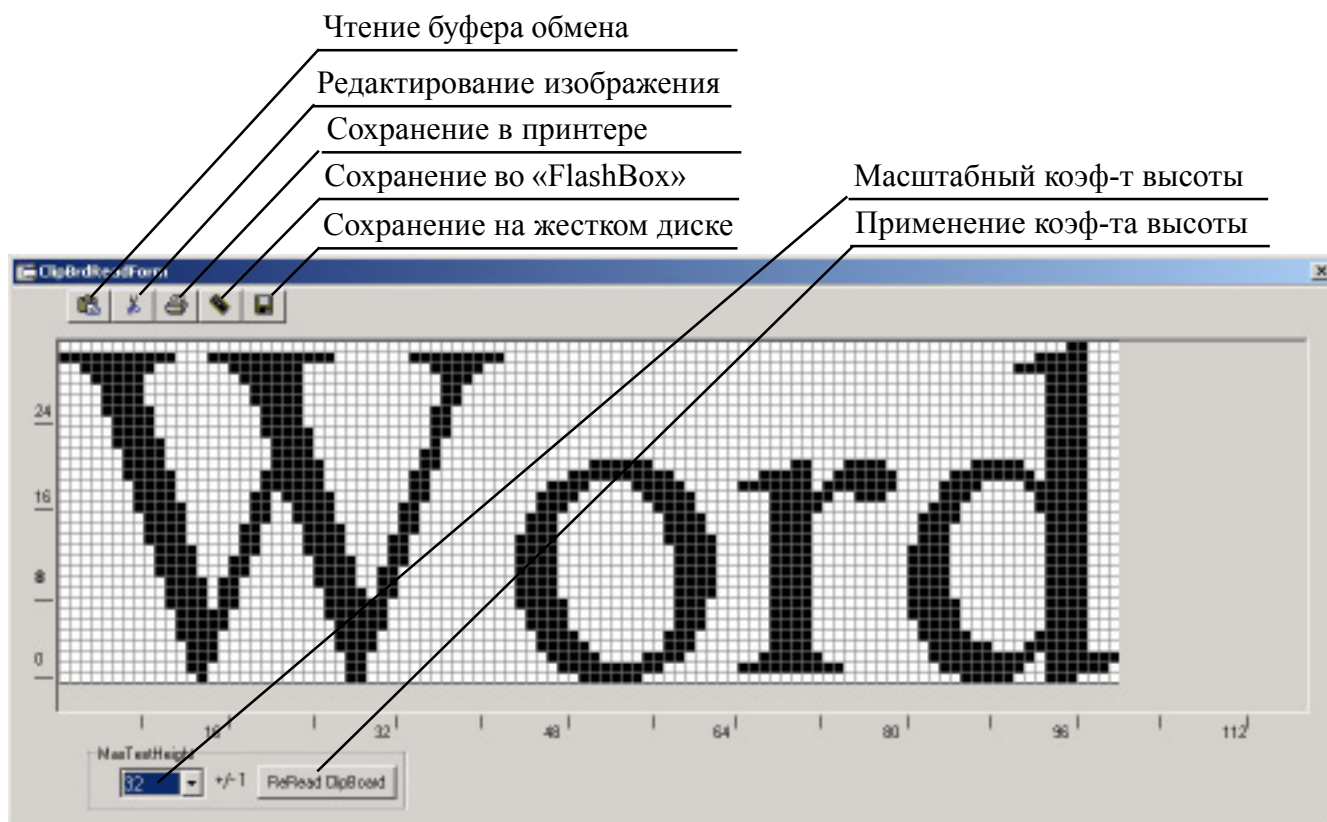
Позволяет просмотреть полное графическое содержимое марки, подготовленное для выдачи на печать.



2.5 Чтение из буфера обмена текста созданного в MS Word «Graphics»-»Read MS Word text via ClipBoard» или (Ctrl+Z)

Перед использованием этой функции необходимо с помощью текстового редактора «MS Word» создать текстовое сообщение, выделить его (Ctrl+A) и поместить в буфер обмена Windows (Ctrl+C).

Примечание: при создании текстового сообщения рекомендуется пользоваться шрифтами имеющими размер не менее 16.



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.

С содержимым этого окна возможно производить следующие действия:

- а) Дискретно добавлять/удалять точки изображения (левым кликом мыши)
- б) Иконка «Сохранение на жестком диске»
сохранить целиком все изображение в файл «*.bmp» на жестком диске
- с) Иконка «Сохранение в принтере»
загрузить все изображение, разбитое программой на отдельные логотипы, в библиотеку логотипов маркиратора
- д) Иконка «Сохранение в FlashBox»
загрузить все изображение, разбитое программой на отдельные логотипы, в библиотеку логотипов «FlashBox»

Иконка «Редактирование изображения»

Позволяет перейти в режим блочного редактирования изображения.

В этом режиме любой фрагмент графического изображения может быть выделен в блок (границы блока отображаются тонкой синей линией).

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 по выделенному блоку и из выпадающего окна выбрать (левым кликом мыши) необходимое действие.

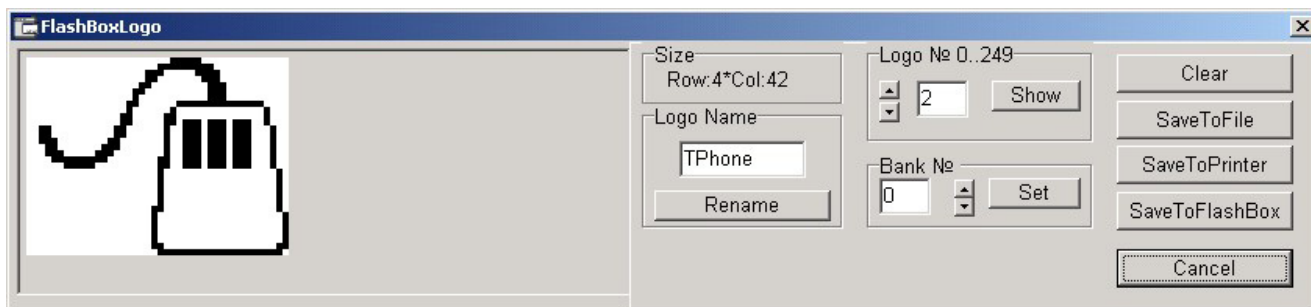
«Cut»	- вырезать блок
«Copy»	- скопировать блок в буфер обмена
«Paste»	- вставить блок из буфера обмена
«Clear»	- очистить блок
«Save to File»	- сохранить блок на жестком диске в файл «*.bmp»
«Save to PrinterMemory»	- сохранить блок как логотип в библиотеке принтера
«Save to FlashBoxMemory»	- сохранить блок как логотип в библиотеке «FlashBox»
«Paste from File»	- вставить в изображение фрагмент из файла «*.bmp»

2.6 Загрузка логотипа (списка логотипов) из файла в библиотеку «FlashBox» «Graphics»-»FlashBoxLogoLoad» или (Ctrl+Alt+W)

Процедура загрузки идентична процедуре, описанной в п.2.1.

Единственное отличие состоит в том, что необходимо в поле «Bank №» ввести номер банка логотипов «FlashBox» (куда будет происходить загрузка) и применить его кликом по кнопке «Set».

2.7 Чтение графического символа (логотипа) из библиотеки «FlashBox» «Graphics»-»FlashBoxLogoRead» или (Ctrl+Alt+R)



2.2.1 Просмотр (выбор) логотипа.

В поле ввода «Logo № 0..249» 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 «Logo № 0..249» можно заполнить вручную, а затем кликнуть по кнопке «Show» для отображения графического образа и имени логотипа.

Опция «Rename»

Позволяет переименовать логотип.

С помощью клавиатуры введите в окошке «Logo Name» новое имя логотипа (не более восьми символов) и кликните по кнопке «Rename».

Опция «SaveToFile»

Позволяет сохранить логотип в виде “BMP”-файла на жестком диске.

В открывшемся стандартном Windows окне «Save as» (сохранить как) выберите (или создайте) папку для сохранения файла и присвойте ему имя.

Кликните по кнопке «Save» для сохранения файла.

Опция «SaveToPrinter»

Позволяет скопировать логотип в любую область библиотеки логотипов принтера.

Вызывает появление окна полностью аналогичного загрузке одиночного логотипа «Graphics»-»LogoLoad» или (Ctrl+L) (см.п.2.1)

Опция «SaveToFlashBox»

Позволяет сохранить логотип в библиотеке «FlashBox».

В появившемся окне необходимо выбрать один из 16-и банков, на которые разбита библиотека логотипов «FlashBox». Для этого необходимо установить в окошке ввода «Bank №» требуемый номер банка (от 0 до 15) и кликнуть по кнопке «Set».

В окошке ввода «Logo № 0..249» необходимо установить номер, под которым логотип будет сохранен в библиотеке. Имя логотипа отобразится в окошке «Logo Name» где, при необходимости, его можно переименовать. Для сохранения надо кликнуть по кнопке «Load».

2.8 Чтение списка графических символов (логотипов) из библиотеки «FlashBox» «Graphics»-»FlashBoxLogosView» или (Ctrl+Alt+V)

Копирование одиночного логотипа из одного банка «FlashBox» в другой.

В окошке «LogosList» установите в поле ввода «Bank №» номер банка, откуда будут копироваться логотипы. Два раза кликните левой кнопкой мыши по строке с нужным логотипом. Откроется окно с графическим образом логотипа. Здесь надо кликнуть по кнопке «SaveToFlashBox». В открывшемся окне установите в поле ввода «Bank №» номер банка, куда предполагается копирование и кликните по кнопке «Set».

Для начала копирования кликните по кнопке «Load».

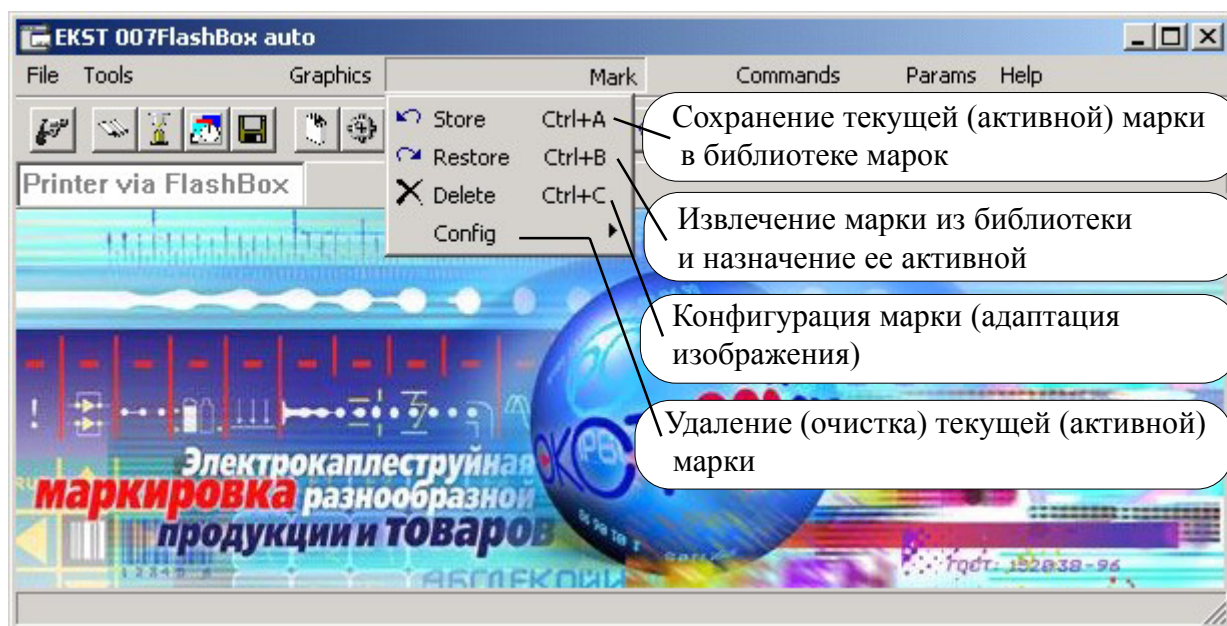
Копирование группы логотипов из одного банка «FlashBox» в другой.

В окошке «LogosList» установите в поле ввода «Bank №» номер банка, откуда будут копироваться логотипы. Выделите группу логотипов в текущем банке.

Кликните правой кнопкой мыши на выделенной группе. Выберите из выпадающего списка «SaveToFlashBox». В открывшемся окне установите в поле ввода «Bank №» номер банка, куда предполагается копирование и кликните по кнопке «Set».

Для начала копирования кликните по кнопке «Load».

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

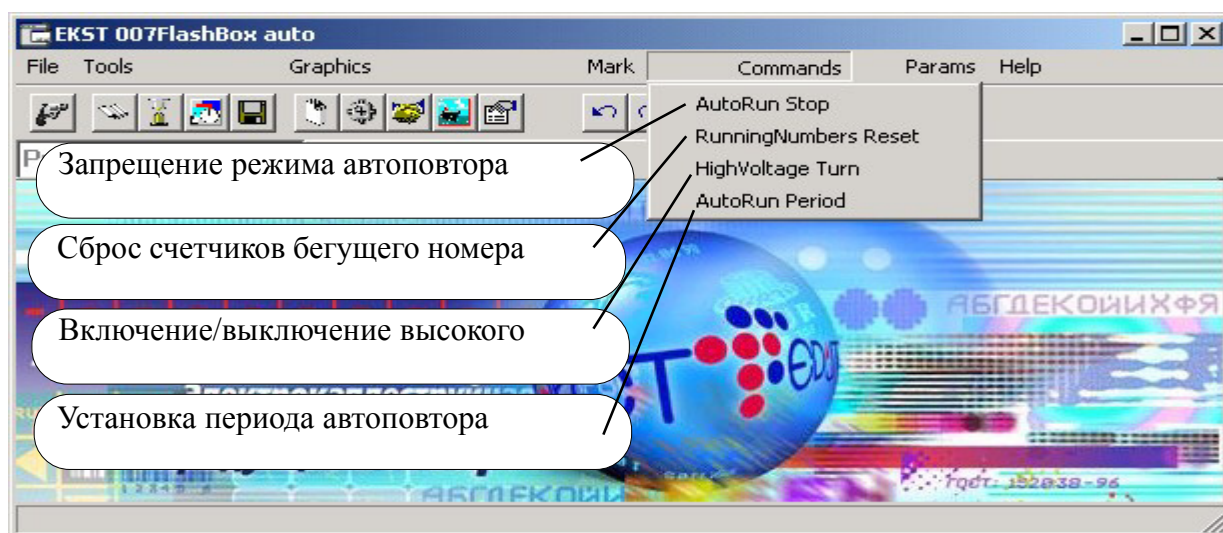
3.4.3 Коррекция вертикального излома изображения

«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 маркиратора.

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.

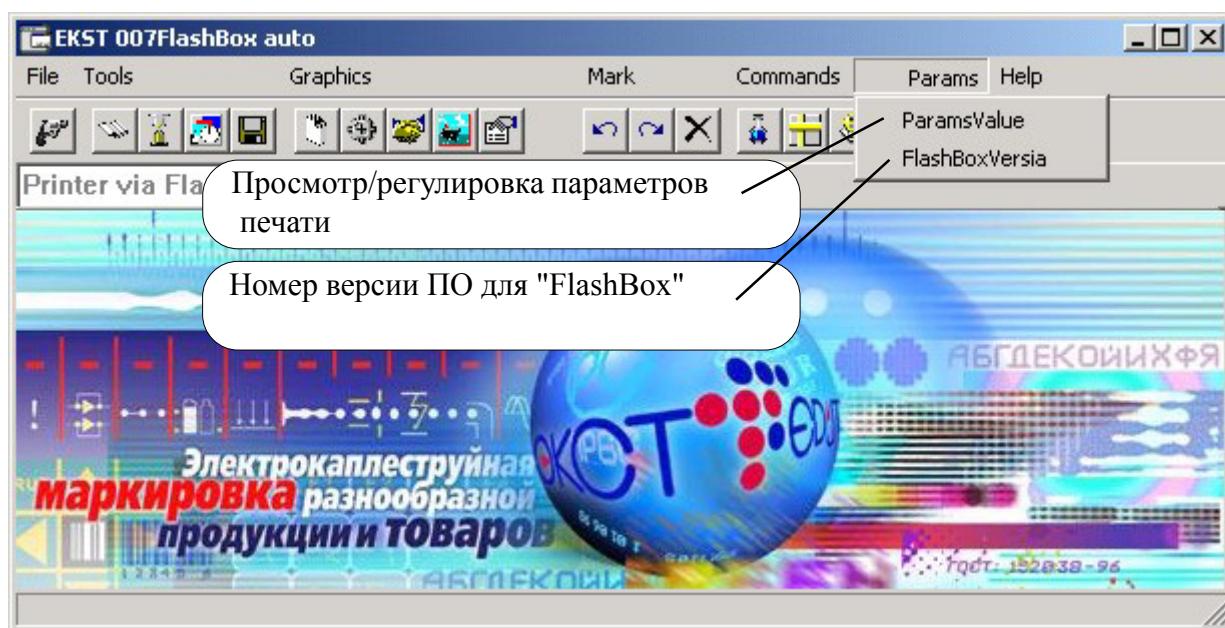
Числа [2;9] разрешают групповую печать.

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:

Parameters		
Nº	Params	Value
1	Charge's correction	0
2	Mark's delay	0
3	Drop generation freq	99
4	Vertical size	180
5	Line spacing	0
6	Horizontal size	1
7	Delay multiplier	80
8	Protect drops quant	1
9	Quant. of lines in a mark	4
10	Testing limit	21
11	The point of splitting	22
12	The Step	50
13	The vert. size, gradually	6

Коррекция заряда	(C)
Задержка марки	(D)
Частота ген-ра капель	(F)
Вертикальный размер	(Z)
Раздвижка строк	(J)
Горизонтальный размер	(K)
Множитель задержки	(L)
Количество защит.капель	(Q)
Количество строк марки	(S)
Порог тестирования	(T)
Точка дробления	(U)
Степень	(Y)
Вертик.размер,плавно	(H)

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!

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.

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».

