



MNS-Simple Marker

Руководство пользователя программного
и аппаратного обеспечения



Декларация соответствия

1. Модели продуктов / продукты: Simple Marker
2. Название и адрес производителя: Stamp It Robotai & Solutions Pvt. ООО
202, Sunrise Business Park, Road No. 16, Wagle Estate, Thane, 400604, Maharashtra, India.
3. Настоящая Декларация соответствия выдается под исключительную ответственность производителя.
4. Объекты декларации:
Маркировочные, гравировальные и печатные машины с ЧПУ.
5. Описанные выше объекты декларации соответствуют соответствующему гармонизирующему законодательству Союза: Директива Совета 2006/42 / ЕС для Директивы по машинному оборудованию с последними поправками, именуемая «LVD» от 17 мая 2006 года.

Подпись и от имени: Stamp It Robotai & Solutions Pvt. Ltd.

Место выдачи: Thane, Maharashtra, 400604, India

Дата выдачи: 10 Января 2017 г.

Подпись: _____

Оглавление

анятийный сертификат.....	1
едение.....	2
ецификации маркиратора.....	3
ебования.....	10
чало работы.....	12
Распаковка маркиратора.....	12
Установка приложения и подключение.....	12
рвая маркировка с Simple Marker.....	16
рабочник по приложению MNSSimple.....	18
Главный экран.....	19
Работа с файлами.....	23
Экран сохранения проекта.....	24
Копирование:.....	24
Экран свойств настроек маркиратора.....	25
Экран расширенных настроек.....	28
Свойства текстового блока.....	31
Свойства кругового текста.....	30
Свойства счетчика.....	31
Экран свойств матрицы данных/QR-кода.....	32
Свойства векторного блока.....	34
Экран пробега.....	36
Об устройстве и компании.....	37
к.....	38
Как связать мобильный с маркиратором?.....	39
Как повысить обычную версию до Pro?.....	40
Как изменить устройство доступа машины?.....	42
Как изменить имя WIFI или SSID и пароль от устройства?.....	45
Как изменить Wi-Fi канал маркиратора?.....	47
Как найти файлы дизайна на устройстве?.....	48
Как добавлять PLT и DXF файлы в приложение?.....	50
Как добавить и изменить счетчик?.....	51
Кирование некоторых терминов.....	52
е предупреждения и инструкции.....	55
Безопасность рабочего места.....	55
Личная безопасность.....	55

<i>Simple Marker use & Care</i>	55
<i>Уход за маркиратором</i>	55
Маркировочная головка Simple Marker в разобранном виде	56
Колонна Simple Marker в разобранном виде	57
Линейная схема Simple Marker	58
Электрическая схема Simple Marker	59
<i>Область применения, что с ними делать?</i>	60

Примечания к редакции руководства

Номер руководства: UM-006

Гарантийный сертификат

Автономный маркиратор Simple Marker поставляется только с ограниченной гарантией на 6 месяцев. Эта гарантия включает в себя повреждение частей машины из-за конструктивных дефектов и не включает повреждения, вызванные использованием машины. Этот маркиратор был разработан только для периодического использования. Гарантия на маркиратор также называется гарантийным обслуживанием, а не гарантией на месте. Машину необходимо отправить в один из сервисных центров, к дистрибьюторам или на наш завод в Мумбаи для ремонта. Конструкция машины очень проста, и ее части легко заменяются на месте.

Гарантия распространяется на поврежденные компоненты и не распространяется на транспортировку машины или частей к машине и наоборот. Транспортные или курьерские расходы будут добавлены по факту. Заказчик несет ответственность за надлежащую упаковку машины или частей во время транспортировки. Гарантия не распространяется на повреждения деталей из-за неправильного обращения во время транспортировки.

Обратите внимание, что капитальный ремонт или ремонтные работы не продлевают гарантию. Если покупатель внесет какие-либо изменения в поставленное оборудование по собственной инициативе, гарантия немедленно аннулируется.

Для любых других компонентов, поставляемых Stamp 'IT, но не производимых Stamp' IT, стандартная гарантия производителя применяется непосредственно от производителя. На следующие элементы гарантия не распространяется:

1. Соединение иглы
2. Наконечник стилуса
3. Ремни
4. Пружина стилуса
5. Катушка соленоида стилуса
6. Адаптер питания
7. Регулятор с манометром.

Дата отправки:

Печать дилера:

Серийный номер маркиратора:

Stamp 'IT Robotai & Solutions Pvt. Ltd. Главный директор

Введение



StampIt Robotai & Solutions Pvt.Ltd. представляет Simple Marker, инновационное решение для решения всех ваших задач маркировки по невероятно доступной цене. Будьте уверены, что это не китайский аппарат. Мы используем минимальное количество деталей из Китая, чтобы обеспечить надежную работу маркиратора.

Размер невелик за счет скорости и производительности. Данный низкоскоростной маркиратор способен обрабатывать сталь от 0,25 до 0,3 мм. При ценообразовании на продукцию не учтены многие затраты, которые включают проведение демонстраций, установку, выездное обслуживание и т. Д. Все эти затраты перекладываются на покупателя в качестве ценовой выгоды. Так что это идеальный маркиратор для всех, у кого есть потребность в ежедневной маркировке.

Этот аппарат автономен и не требует постоянного подключения к нему ПК, ноутбука, планшета или мобильного телефона. В аппарате есть точка доступа Wi-Fi. Никаких других сетей Wi-Fi не требуется для работы маркиратора.

На мобильном телефоне, планшете или ноутбуке есть приложение, которое используется для создания дизайна, а затем переносит его внутрь маркиратора. Внутри маркиратора может храниться один образец дизайна с множеством блоков. Маркиратор оснащен одной кнопкой для всех операций. Нажмите эту кнопку, чтобы начать отмечать дизайн, хранящийся в машине. Нажмите ту же кнопку во время маркировки, чтобы приостановить маркировку, или удерживайте ее во время маркировки, чтобы остановить маркировку. Приложение не нужно постоянно подключать к маркировочной машине.

Маркиратор пневматический, и вместе с ним доступны 5 различных типов узлов щупов или маркировочных инструментов. В этом руководстве подробно рассказывается, как использовать маркировочную машину, а также как ремонтировать и обслуживать маркировочную машину. В нем также будут приведены подробные спецификации всех деталей машины, которые можно приобрести в местном магазине, чтобы вы могли нести ответственность за полное обслуживание.

Спецификации маркиратора

Название модели	Simple Marker
Тип маркиратора	Настольная
Оси	Только 2 оси. Не расширяется до поворотного.
Маркировка	100 мм X 70 мм
Общий размер маркиратора	286 мм X 200 мм X 465 мм
Размер упаковочной коробки	500 мм X 330 мм X 310 мм
Высота подставки	150–120 мм в зависимости от типа используемого стилуса.
Технология стилуса	Пневматический
Электроника	Современная электроника для компактности
Вес	10 кг
Тело	Прочная стальная конструкция
Стенд	2 стержневые конструкции для большей устойчивости.
Подключение маркиратора	Работает в точке Wi-Fi внутри машины. Нет необходимости в отдельном Wi-Fi.
Доступность программного обеспечения	На устройствах Android, IOS и Windows
За работой	Автономная работа на одной кнопке.
Дополнительное требование	Требуется компрессор для производства сжатого воздуха . Требование CFM зависит от тип используемого стилуса.
Тип имеющегося стилуса	2 типа пунктирных игл и 3 типа вибропин стилус доступен
Рабочий цикл маркиратора	Маломощная машина, рассчитанная на 6-8 часов повседневной работы.
Максимальная глубина маркировки	До 0,3 мм
Аппаратные аксессуары доступны за дополнительную плату.	1. Проведение Stand 300 мм высоты, 2. Маркировка окна Extender, 3. Различного Стилус сборка, 4. USB для подключения к компьютеру Windows , Приложение.
Программные аксессуары за дополнительную плату.	Datamatrix Штрих маркировки и QRCode штрих - кодов Маркировка
Гарантия на маркиратор	Гарантия на ручную кладь 6 месяцев
Минимальные требования для Android-устройства:	
Операционные системы	Устройства Android (минимальная версия должна быть Android 6.0), IOS и Windows.
Размер дисплея	5.5 дюймов
Тип обзора	Смартфон
ОЗУ	1,5 ГБ
Разрешение сенсорного экрана	1280 x 720 пикселей
Особенности применения:	
Приложение	Самое удобное приложение, и вы можете скачать приложение из магазина Google Play или магазина ввода-вывода
Имя приложения	MNSSimple

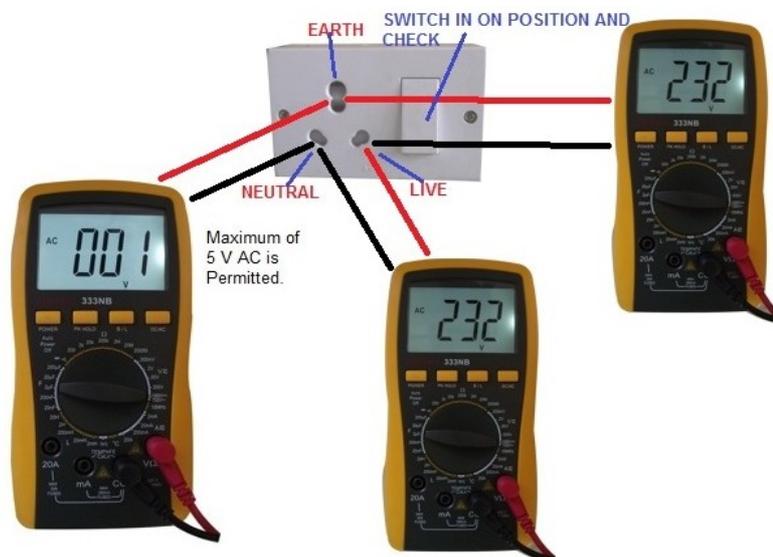
Требования

- Электрические:

- а. Требуется ИБП мощностью 1000 Вт, обеспечивающий синусоидальный сигнал любого известного производителя..



- б. Если для холодильника или кондиционера в месте установки для ваших условий требуется использовать стабилизатор напряжения, тогда для маркиратора будет также необходим стабилизатор напряжения.
- в. Правильно заземлите маркиратор на месте. Используйте мультиметр для измерения и проверки состояния электрического заземления.



- Механические:

дача сжатого воздуха требуется минимум 4 бара постоянного давления, если вы используете PH Stylus и давление 2 бара, если вы используете LP Stylus.



- а. Обычно, если подача сжатого воздуха отсутствует, необходимо приобрести компрессор. Для работы маркиратора достаточно компрессора мощностью 1 л. С. С емкостью бака 40 л.
- б. Всегда следите за тем, чтобы линия сжатого воздуха проходила непосредственно от компрессора, и что к линии сжатого воздуха не подсоединен пневматический инструмент или пистолет для очистки воздуха.
- с. Убедитесь, что соединение компрессора с маркиратором осуществляется через поставляемый регулятор давления с использованием трубки PU8N (трубка с наружным диаметром 8 мм, предназначенная для фитингов типа Push IN).
- d. Стол для монтажа контроллера и маркиратора.
- е. Приспособление для удержания компонентов во время маркировки. Это индивидуальные устройства, изготовленные в соответствии с маркируемыми компонентами.

Начало работы

Распаковка маркиратора

Перед отправкой с завода маркиратор был тщательно проверен, и перевозчик принял на себя ответственность за этого поставщика. Обратите внимание на любые повреждения или нарушения во время доставки и сообщите о них перевозчику. Чтобы подать иск о возмещении ущерба, запросите у инспектора претензий письменный отчет о проверке. Подайте претензию перевозчику (не производителю) в течение 15 дней после получения устройства.

Осторожно удалите внешний упаковочный материал, стараясь не повредить отделку или внешний вид маркиратора. Осмотрите маркиратор на предмет скрытых повреждений при транспортировке. Сообщайте о любых повреждениях, скрытых под транспортным материалом, непосредственно перевозчику доставки в отчете о скрытых повреждениях.

Комплект MNSSimple включает в себя:

1. Маркиратор Simple Marker на стойке 150 мм.
2. Адаптер питания с кабелем питания.
3. Стилус в сборке
4. Регулятор воздуха с манометром
5. Пневматическая трубка длиной 300 мм



Все это уложено в гофрокороб с пенопластом. Фактический узел иглы, показанный здесь, может отличаться в зависимости от того, что вы заказали. Щуп LP-10 входит в стандартную поставку.

Убедитесь, что у вас в коробке есть все 5 вещей.

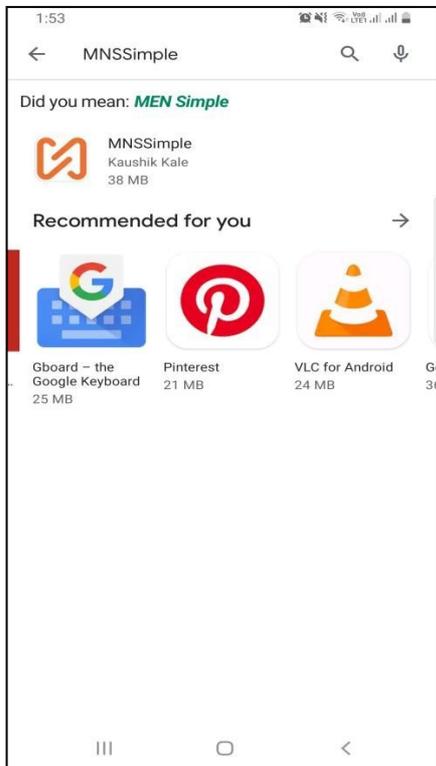
Установка приложения и подключение

Шаг 1. Запустите мобильный телефон, который вы хотите использовать, с Simple Marker

Шаг 2. Подключите мобильное устройство к Интернету и откройте на своем устройстве приложение Google Play Store.

Шаг 3: Введите ключевое слово как MNSSimple в поле поиска магазина Google Play.

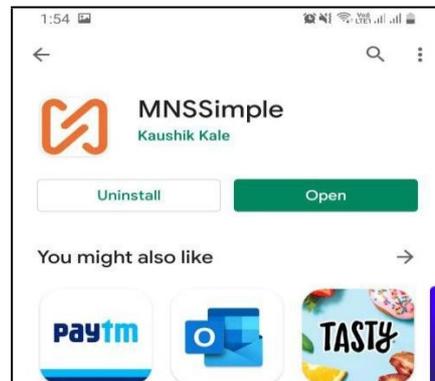
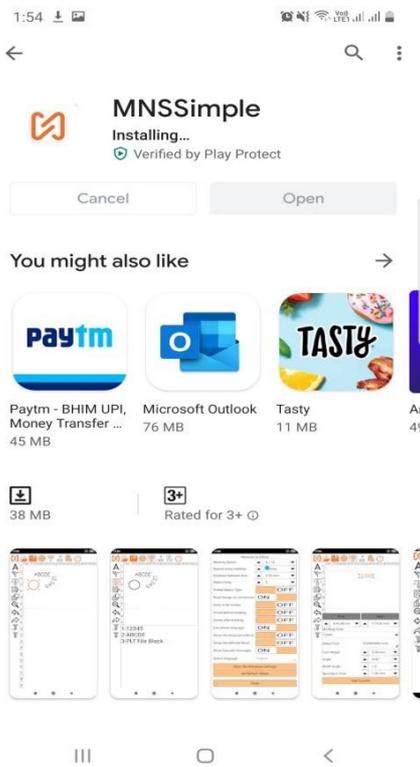
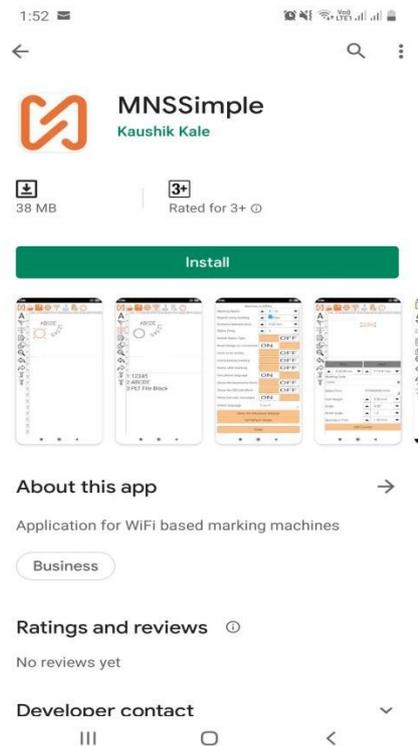
Выберите MNSSimple из списка.



г 4: Нажмите кнопку УСТАНОВИТЬ, чтобы начать

установку приложения.

Шаг: 5 дождитесь установки приложения



Поздравляем, приложение MNSSimple успешно установлено.

Шаг 6: Подключите адаптер питания к маркиратору и подайте питание, как показано на рисунке.



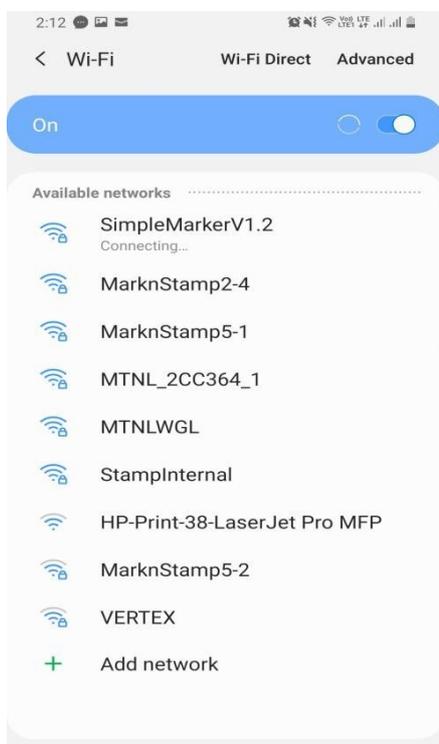
Подключите адаптер питания



Включите его в розетку

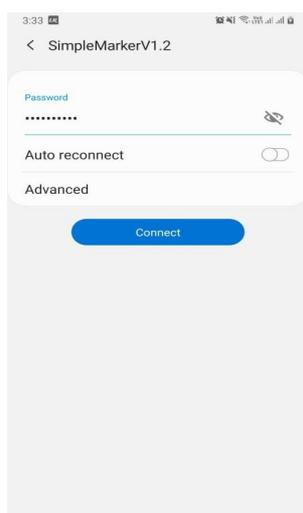
После включения устройства точка доступа Wi-Fi устройства будет включена с SSID SimpleMarkerVx.x, где x.x - это версия программного обеспечения устройства.

Шаг 7. Перейдите к настройкам Wi-Fi мобильного устройства, планшета или ноутбука и найдите сеть Wi-Fi устройства для подключения.



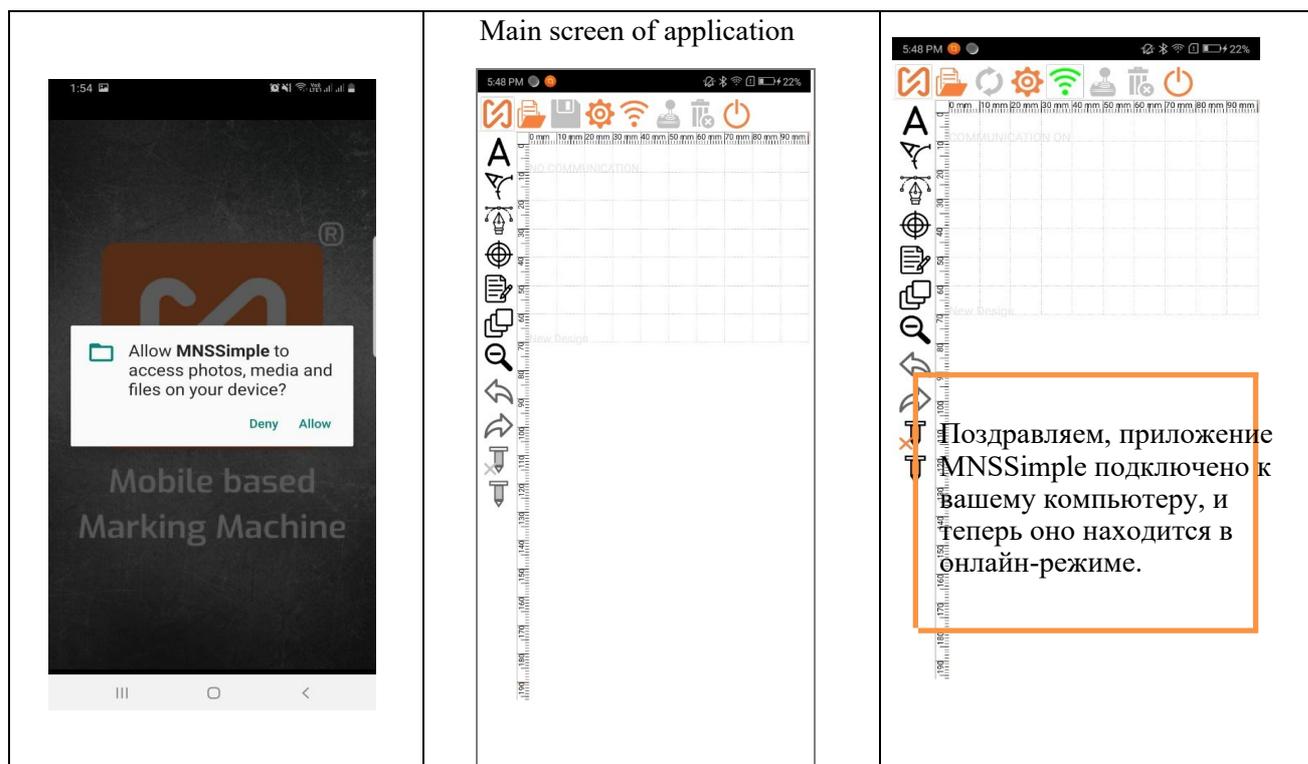
Шаг 8: Здесь вы можете увидеть все доступные сети Wi-Fi, выберите свою сеть SimpleMarkerV1.2 Wi-Fi. Введите пароль маркиратора, затем подключите ваше устройство.

ПРИМЕЧАНИЕ. SimpleMarkerV1.2 - это SSID WI-FI по умолчанию для компьютера Simple Marker, а 1234567890 - пароль по умолчанию.



Теперь ваше устройство подключено к сети Wi-Fi маркиратора.

Шаг 10: Откройте приложение MNSSimple. Когда вы открываете это приложение в первый раз, приложению требуется несколько разрешений. Нажмите кнопку «Разрешить» для всех 3 или 4 разрешений, запрашиваемых приложением. Если вы нажмете «Запретить», приложение не будет работать должным образом.



Шаг 11: После запуска приложения для подключения устройства к приложению Нажмите кнопку , чтобы подключить приложение к устройству.

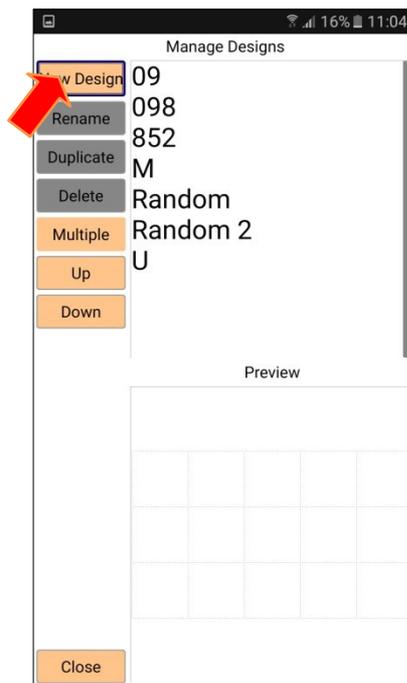
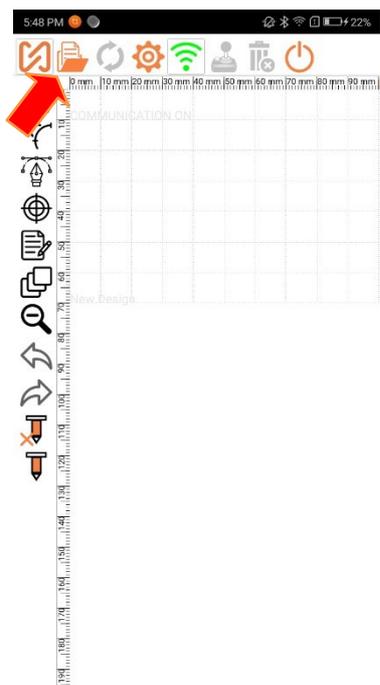
Первая маркировка с Simple Marker

После подключения приложения к маркиратору, чтобы начать маркировку, вы должны следовать приведенным ниже инструкциям.

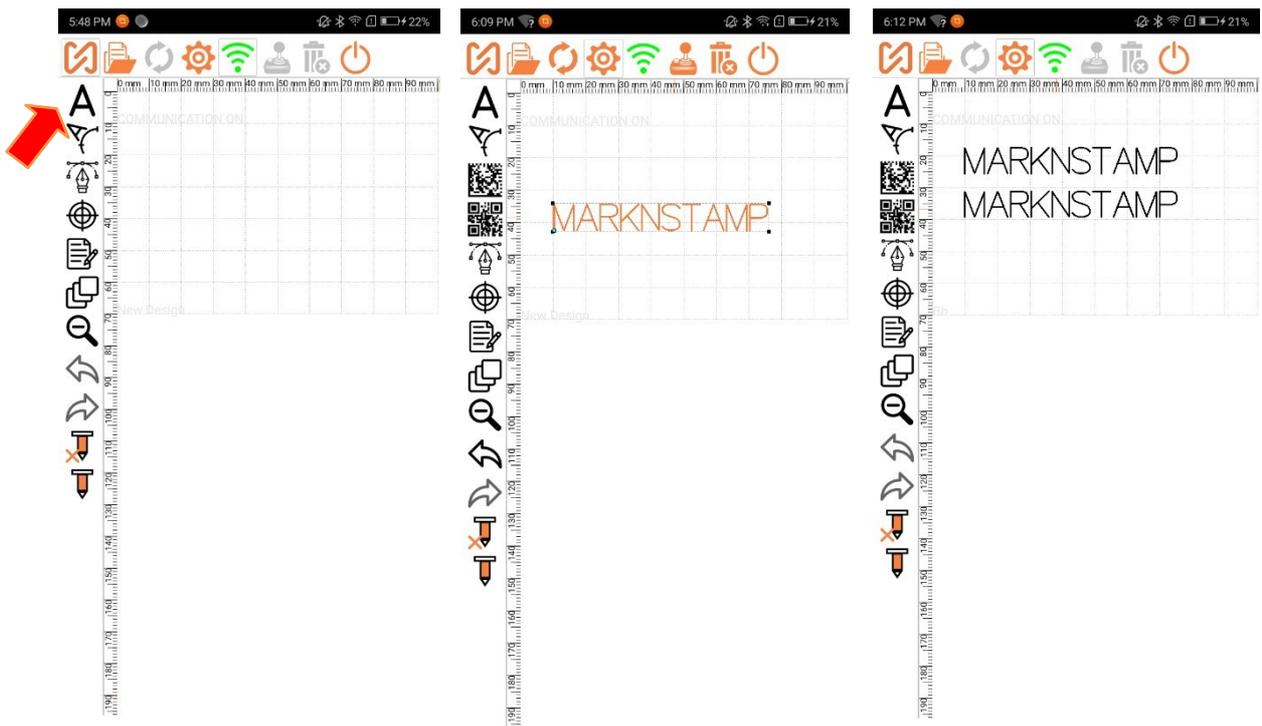
Теперь, когда приложение подключено к маркиратору ...

Шаг 1: Создайте новый дизайн маркировки, нажмите этот значок , чтобы создать новый дизайн маркировки, а затем нажмите кнопку «Новый дизайн»

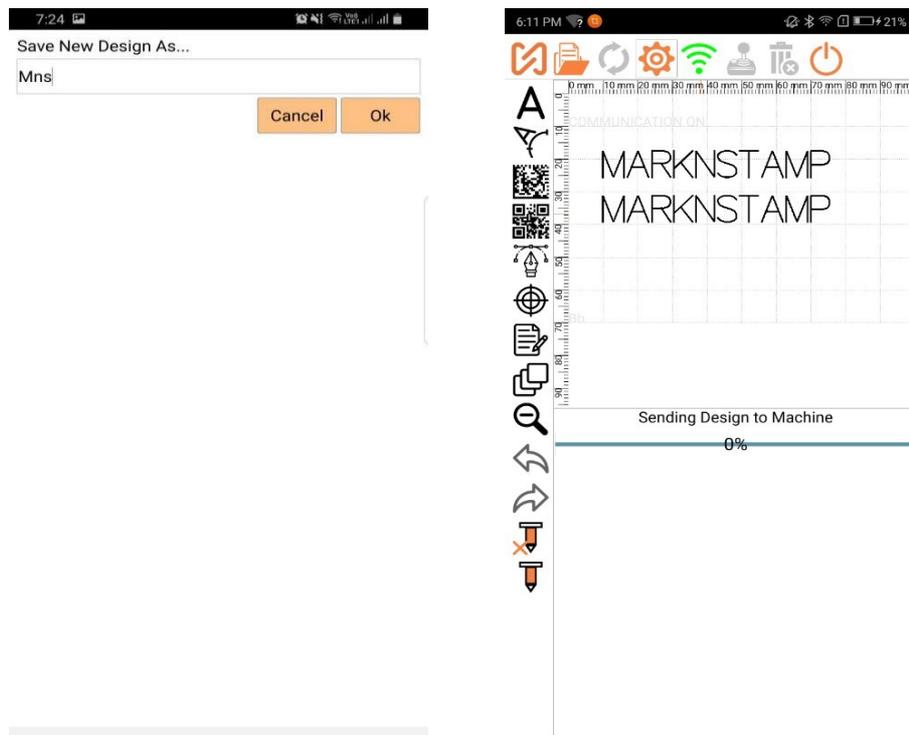
Шаг 2:



Шаг 3: Чтобы создать простой текстовый блок, щелкните символ А, как показано на фотографиях. Затем щелкните в любом месте холста. Текстовый блок с текстом по умолчанию будет вставлен на холст, как показано здесь. Здесь на холст добавлены 2 текстовых блока.



Шаг 4: Сохраните и перенесите дизайн на машину, нажмите кнопку синхронизации  , чтобы сохранить или перенести дизайн на маркиратор. Введите название дизайна и нажмите кнопку ОК.



Шаг 5: Начните маркировку с Simple Marker.

Для начала маркировки нажмите кнопку  в приложении ИЛИ нажмите кнопку на голове маркиратора



Справочник по приложению MNSSimple

Приложение MNSSimple разделено на следующие экраны. Важно узнать больше обо всех этих экранах, чтобы понять работу маркиратора Simple Marker. Следующие экраны описывают подробную информацию о приложении MNSSimple.

1. Главный экран
2. Экран операций с файлами
3. Экран настройки свойств маркиратора
4. Экран расширенных настроек
5. Экран свойств текстового блока
6. Экран свойств блока штрих-кода
7. Экран свойств блока PLT
8. Экран пробега.
9. О приложении

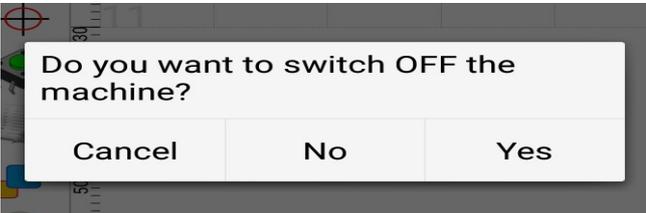
Главный экран



Это основной экран проектирования контроллера. Здесь дается краткое описание каждого элемента на этом экране.

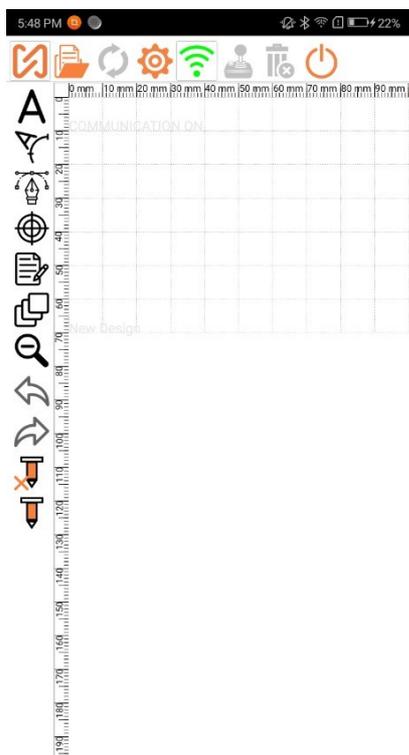
Холст:	Холст занимает центральную область дисплея и представляет собой окно маркировки машины. Элементы, размещенные на холсте, будут отмечены машиной в том же месте и размере, что и на холсте. Нажмите на любую точку на холсте, чтобы отменить выбор любого блока, если он выбран.
Кнопка работы с файлом:	Нажмите эту кнопку для выполнения различных операций с файлами дизайна, например, «Новый дизайн», «Переименовать дизайн», «Копировать дизайн», «Удалить дизайн» и «Открыть дизайн». Здесь вы можете увидеть сохраненные дизайны в маркираторе и приложении. Максимальное количество сохраняемых дизайнов не ограничено.
 Кнопка синхронизации:	Эта кнопка используется для отправки обновленного статуса дизайнов на маркиратор. Кнопка синхронизации активируется, когда вы вносите какие-либо изменения в существующий дизайн или создаете новый дизайн. Если вы вносите какие-либо изменения в свои дизайны и хотите сохранить изменения для этого конкретного дизайна, вам необходимо нажать эту кнопку. Когда вы нажимаете кнопку синхронизации после создания нового дизайна, приложение дает вам возможность сохранить текущий дизайн.
 Сохранить как:	Эта кнопка активна, когда аппарат находится в автономном режиме. В автономном режиме вы можете создать новый дизайн, нажмите эту кнопку, чтобы сохранить текущий дизайн.

 Настройки маркиратора:	Нажмите эту кнопку, чтобы изменить настройки маркиратора и приложения.
 Масштабирование:	Нажмите эту кнопку, чтобы увеличить масштаб и показать весь холст. Это также вид холста по умолчанию.
 Удалить:	Выберите блок и нажмите эту кнопку, чтобы удалить блок.
 Об устройстве:	Информация о маркираторе и об изгттовителе
 Текст:	Нажмите эту кнопку, если вы хотите вставить текстовый блок на холст. Чтобы вставить блок, щелкните в любой точке холста. В этой точке холста будет вставлен текстовый блок с параметрами по умолчанию.
 Текст по окружности:	Нажмите эту кнопку, если вы хотите вставить блок кругового текста на холст. Чтобы вставить блок, щелкните в любой точке холста.
 Векторный объект:	Нажмите эту кнопку, если вы хотите вставить блок векторного файла на холст. Чтобы вставить блок, щелкните в любой точке холста. Откроется другой экран, на котором будут показаны доступные векторные файлы на контроллере. Выберите любой файл и нажмите ОК, чтобы нарисовать блок векторного файла на холсте в выбранной ранее точке.
 Точка:	Нажмите эту кнопку, если вы хотите вставить блок пустой точки на холст. Чтобы вставить блок, щелкните в любой точке холста. Пустая точка будет вставлена в эту точку на холсте.
 Barcode:	Нажмите кнопку штрих-кода матрицы данных, чтобы выбрать инструмент. Щелкните любую точку на холсте, чтобы вставить блок штрих-кода на основе значений по умолчанию для блока. Позже вы можете изменить все свойства, как показано здесь
 QR Code:	Нажмите кнопку QR-кода, чтобы выбрать инструмент. Щелкните любую точку на холсте, чтобы вставить блок QR-кода на основе значений по умолчанию для блока.
 Свойства редактирования блоков	Выберите блок на холсте и затем нажмите эту кнопку, чтобы вызвать свойства блока. Здесь вы можете изменить свойства блоков в соответствии с требованиями к маркировке.

 <p>Список блоков:</p>	<p>Каждый раз, когда блок добавляется в дизайн, он отображается в списке. Дважды щелкните имя блока, чтобы изменить имя блока на любое имя по вашему выбору. Последовательность, в которой здесь перечислены блоки, указывает последовательность маркировки. Вы можете перетащить любой из блоков в список, чтобы изменить последовательность маркировки по своему усмотрению. Для выбора блока вы можете выбрать блок на холсте или в этом списке. Последовательность маркировки также известна как порядок сортировки блоков. Цифра указывает последовательность маркировки.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>1:Blank Pt Block 2:Pause for Pressing Start 3:ABCDE 4:PLT File Block</p> </div>
 <p>WI-FI:</p>	<p>Управление подключением WI-FI.</p> <p>Подключение: Нажмите кнопку WIFI для установления подключения. При установлении соединения иконка с оранжевого  поменяет цвет на зеленый .</p> <p>Отключение и выключение маркиратора: Нажмите ,</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>this сообщение появится после нажатия кнопки. Выберите Да, чтобы выключить маркиратор, и Нет, чтобы разорвать соединение между приложением и маркиратором, в противном случае он останется в онлайн-режиме.</p>
 <p>Отменить:</p>	<p>Нажмите кнопку «Отменить», чтобы отменить действия на холсте. Любое изменение дизайна можно отменить с помощью кнопки «Отменить».</p>
 <p>Вернуть:</p>	<p>Нажмите кнопку «Вернуть», чтобы отменить ранее отмененные действия. Эта кнопка активна, только если последней командой была команда отмены.</p>
 <p>Пробег</p>	<p>Этот значок активируется, когда устройство подключено к приложению MNSSimple. Нажмите эту кнопку для пробег и проверки области маркировки.</p>

 Маркировка	Этот значок активируется, когда устройство подключено к приложению MNSSimple. Нажмите эту кнопку, чтобы начать маркировку.
	Нажмите для завершения работы с приложением. ы

Работа с файлами



Если вы хотите выполнить какие-либо проектные операции в приложении и на машине, нажмите

Design Operation  .

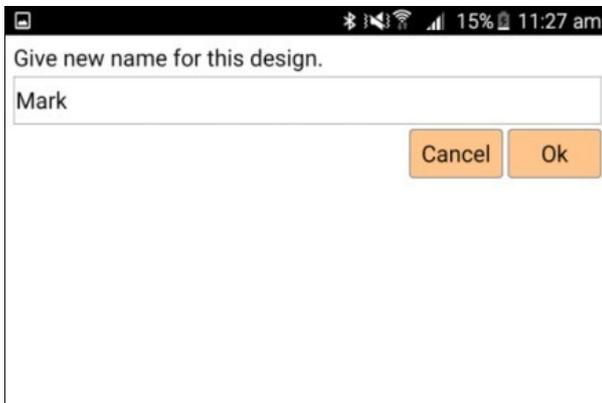
После этого появится значок приложения MNS Simple. Это кнопки, представленные на экране открытого дизайна. Здесь вы видите список всех сохраненных дизайнов.

Новый проект:	Нажмите эту кнопку, чтобы сразу начать новый дизайн.
Переименовать:	Выберите дизайн из списка и нажмите эту кнопку, чтобы переименовать выбранный дизайн.
Копировать:	Выберите дизайн из списка и нажмите эту кнопку, чтобы создать дубликат выбранного дизайна.
Удалить:	Выберите дизайн из списка и нажмите эту кнопку, чтобы удалить выбранный дизайн. Вы также можете выбрать несколько дизайнов и удалить их все одновременно.
Открыть:	Выберите дизайн из списка и нажмите эту кнопку, чтобы открыть выбранный дизайн.
Закреть:	Нажмите, чтобы закрыть рабочий экран дизайна.

Несколько проектов:	Нажмите, чтобы выбрать несколько дизайнов для работы
Вверх & Вниз	Нажимайте эти кнопки для перехода вверх и вниз в указателе дизайна.
Предпросмотр:	Данное окно покажет вам предварительный просмотр дизайна, прежде чем вы его откроете.

Экран сохранения проекта

Чтобы сохранить дизайн маркировки, нажмите кнопку «Сохранить» . Введите название дизайна и нажмите кнопку ОК, чтобы сохранить дизайн.

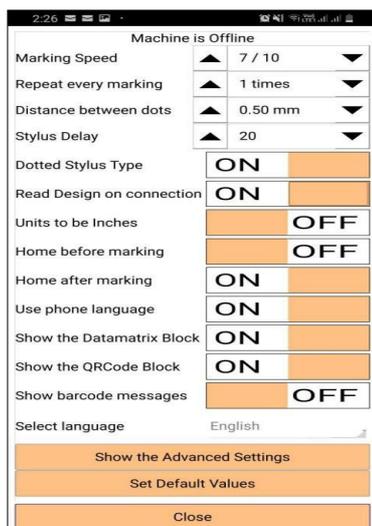


Копирование:

Нет кнопки для копирования блока, это приложение позволяет пользователю копировать только текстовый блок. Чтобы скопировать текстовый блок, вам просто нужно выбрать текстовый блок, который вы хотите скопировать, и нажать кнопку с текстом, а затем в любом месте на холсте.



Экран свойств настроек маркиратора



Этот экран появится при нажатии на значок «Настройка маркиратора» . С дизайном связаны различные свойства. В основном они применимы к маркиратору. **Эти настройки сохраняются отдельно для каждого дизайна.**

Скорость маркировки:	Минимальное значение всегда равно 1. Это значение указывает, сколько раз будет повторен определенный дизайн при маркировке. Когда это значение равно 1, дизайн повторяется только один раз.
Повторять каждую маркировку:	Минимальное значение всегда 1. Это значение указывает, сколько раз повторять дизайн во время маркировки. Когда это значение равно 1, дизайн помечается только один раз. Однако при увеличении значения дизайн будет повторяться столько раз. Обратите внимание, что весь дизайн не помечается снова, но каждый блок помечается столько раз.
Расстояние между точками:	Это значение указывает расстояние между двумя последовательными точками.
Задержка	Это означает время в миллисекундах, в течение которого пневматический клапан.
Типы задержки стилуса	<p>Тип Doted Stylus ON: для стилуса PH задержка включения - это время в миллисекундах, в течение которого пневматический клапан будет оставаться включенным, прежде чем двигаться вперед, чтобы гарантировать, что клапан полностью работает. Для стилуса LP это означает время в миллисекундах, в течение которого пневматический клапан будет оставаться включенным для каждой отмеченной точки.</p> <p>Тип стилуса Doted OFF: для стилуса PH задержка выключения - это время в миллисекундах, в течение которого пневматический клапан остается выключенным, прежде чем двигаться вперед, чтобы гарантировать, что клапан</p>

	полностью закрыт. Для LP Stylus это означает время в миллисекундах, в течение которого пневматический клапан будет оставаться выключенным для каждой отмеченной точки.
--	--

Читать дизайн при подключении	По умолчанию это свойство включено. Когда устройство подключается к маркиратору, приложение считывает сохраненный дизайн с маркиратора и отображает их на холсте приложения. Если вы не хотите читать существующий дизайн с машины, выключите это свойство.
Единицы измерения - дюймы:	Здесь вы можете изменить единицы измерения с мм на дюймы.
В начало перед маркировкой	В некоторых случаях может потребоваться поиск исходной позиции перед циклом маркировки.
В начало после маркировки	Это свойство указывает, ищет ли машина исходную или исходную позицию после завершения цикла маркировки. Это свойство также можно установить на уровне «Дизайн», относящемся к данному проекту.
Язык мобильного устройства	Если это свойство включено, приложение будет использовать язык, выбранный на вашем мобильном устройстве.
Показать блок Datamatrix	<p>Когда это свойство включено, блок вставки Datamatrix включен на главном экране приложения. Примечание. Это платная функция. Если вам требуется индивидуальный дизайн штрих-кода Datamatrix, посетите сайт www.simplemarker.com.</p> <p>Если у пользователя нет платной функции, то только пользователь может отметить www.simplemarker.com в демонстрационном режиме.</p>
Показать блок QR-кода	<p>Когда это свойство включено, блок вставки QRCode включается на главном экране приложения.</p> <p>Примечание. Это платная функция. Если вам требуется индивидуальный дизайн QR-кода, посетите сайт www.simplemarker.com.</p> <p>Если у пользователя нет платной функции, то только пользователь может отметить www.simplemarker.com в демонстрационном режиме.</p>

Показать сообщение со штрих-кодом	<p>Когда это свойство включено, приложение выдаст вам следующее сообщение при сохранении дизайна, если он содержит Datamatrix или QR-код.</p> 
-----------------------------------	--

Язык системы	Выберите язык приложения MNSSimple, на котором вы хотите, 22 разных языка добавлены в новый MNSSimple.
Кнопки дополнительных настроек	Щелкните, чтобы вызвать свойства Advanced Settings.
Set Default Value	<p>Установите здесь значение по умолчанию, оно включает свойство текста и свойство сканера. если значение не задано, оставьте его пустым и установите вручную.</p> 
Заккрыть	Нажмите эту кнопку, чтобы закрыть экран настроек маркиратора.

Экран расширенных настроек

6:35

Set Default Values

Main Port No. ▲ 9090 ▼

Internal Port No. ▲ 9080 ▼

Wifi Name or SSID SimpleMarkerV1.2

Wifi Password 1234567890

Wifi Channel 11

Change Wifi Reset Wifi

Change Main Port Change Internal Port

Change Wifi Channel

Edit the advanced properties

Advanced Mode Password Change

Motors energised OFF

X Axis Max. ▲ 100 ▼

Y Axis Max. ▲ 70 ▼

X Steps/rev. ▲ 1600 ▼

Y Steps/rev. ▲ 1600 ▼

X Red. Ratio ▲ 1.00 ▼

Y Red. Ratio ▲ 1.00 ▼

Close

7:32

Wifi Name or SSID SimpleMarkerV1.2

Wifi Password 1234567890

Wifi Channel 11

Change Wifi Reset Wifi

Change Main Port Change Internal Port

Change Wifi Channel

Edit the advanced properties

Advanced Mode Password Change

Motors energised OFF

X Axis Max. ▲ 100 ▼

Y Axis Max. ▲ 70 ▼

X Steps/rev. ▲ 1600 ▼

Y Steps/rev. ▲ 1600 ▼

X Red. Ratio ▲ 1.00 ▼

Y Red. Ratio ▲ 1.00 ▼

X Dist./rev. ▲ 40.00 ▼

Y Dist./rev. ▲ 40.00 ▼

Kiosk Mode OFF

Close

Это расширенные настройки маркиратора. Не изменяйте эти настройки, если это не было рекомендовано производителем или уполномоченным лицом.

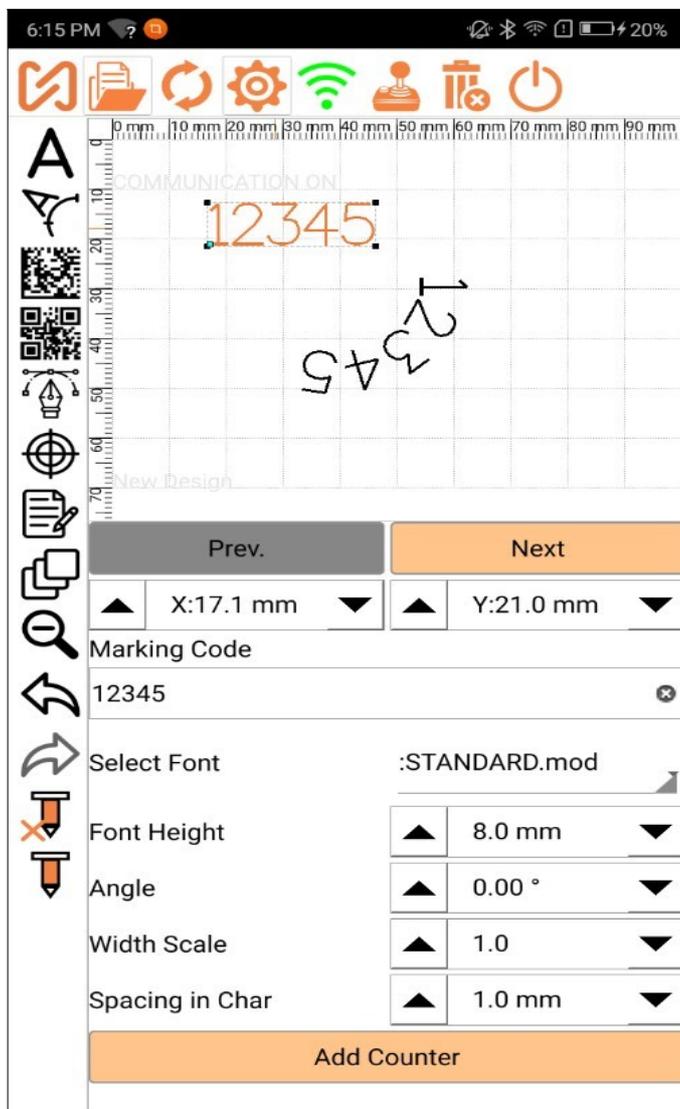
Номер Главного &Внутреннего порта	<p>Порт для каждой связи Wi-Fi и Ethernet по протоколу TCP / IP. Необходим коммуникационный порт. Ранее мы не предоставляли возможность настройки этого коммуникационного порта через приложение. Однако по определенным проблемам, которые наблюдались в определенных случаях. Теперь у нас есть возможность изменить путь из приложения.</p> <p>В приложении и на маркираторе есть два типа портов.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Главный порт: используется для связи между приложением и машиной для отправки данных маркировки или получения данных файла. 2. Внутренний порт: в основном используется между системой Wi-Fi и приложением для изменения имени Wi-Fi, SSID, пароля и канала. <p>При необходимости вы можете изменить оба порта на Машине. Не пытайтесь изменить порт, если это не рекомендовано производителем.</p>
Имя Wi-Fi и SSID:	Здесь вы можете увидеть имя канала Wi-Fi по умолчанию.

Пароль Wi-Fi:	Он показывает пароль Wi-Fi, который в настоящее время подключен к приложению MNSSimple.
Канал Wi-Fi	Это свойство дает возможность выбрать другой канал Wi-Fi.
Изменить пароль Wi-Fi	Нажмите эту кнопку, чтобы изменить пароль Wi-Fi.
Сброс Wi-Fi	Сброс настроек Wi-Fi.
Изменить основной &внутренний порт	<p>Текстовое поле для основного порта и текстовое поле для внутреннего порта. Эти два текстовых поля определяют порт для приложения. Они не определяют порт в машине. Если вам необходимо изменить коммуникационный порт внутри устройства, вам нужно нажать кнопку «Изменить основной порт» или «Изменить внутренний порт». Вам будет предложено указать другой номер порта, и как только вы нажмете «ОК» и подтвердите, что хотите внести изменения этот номер порта будет скопирован на машину. Таким образом, номер порта, указанный в текстовых полях, не будет скопирован на машину, если вы специально не нажмете кнопку «Изменить основной порт» и «Изменить внутренний порт».</p>
Изменить канал Wi-Fi	Нажмите эту кнопку, чтобы изменить канал Wi-Fi.
Редактировать дополнительные свойства	Нажмите, чтобы включить настройки машины. У пользователя нет доступа для изменения этих настроек. Чтобы изменить эти настройки, пользователь должен связаться с производителем

Пароль расширенного режима (изменить)	Нажмите кнопку изменения, чтобы изменить или установить новый пароль для свойств расширенных настроек. Вы можете использовать защиту паролем для этих дополнительных настроек. Таким образом, только уполномоченное лицо может иметь доступ к этим свойствам.
Двигатель остается под напряжением	Если для этого свойства установлено значение ВКЛ. Катушка соленоида поместите в последнюю координату после маркировки конструкции. ПРИМЕЧАНИЕ. Когда это свойство включено, машина потребляет больше энергии.
Макс. По оси X:	Здесь вы можете установить значение размера холста для оси X.
Макс. По оси Y:	Здесь вы можете установить значение размера холста для оси Y.
Коэффициент уменьшения по осям X и Y:	Это значение указывает передаточное число зубчатой передачи или ремней, используемых для преобразования вращательного движения в поступательное. Не изменяйте это значение, если это не рекомендовано уполномоченным техническим специалистом.
Расстояние / оборот по оси X:	Это значение указывает количество шагов шагового двигателя на оборот двигателя по оси X.

Расстояние / оборот по оси X:	Это значение указывает количество шагов шагового двигателя на оборот двигателя по оси Y.
X Расст. Рев :	Установите значение для изменения направления движения двигателя по оси X.
Y Расст. Рев :	Установите значение для изменения направления движения двигателя по оси Y.
Режим киоска	Когда для этого свойства установлено значение ON, на устройствах Android режим киоска MNSSimple работает путем замены домашнего экрана по умолчанию настраиваемым экраном запуска MNSSimple Pro. Когда пользователь перезагрузит мобильный телефон или планшет, а затем они запустят приложение MNSSimple. ПРИМЕЧАНИЕ. Пользователи не имеют права включать режим киоска в приложении. Для включения этого режима обратитесь к производителю или продавцу машины.
Сбросьте настройки машины до заводских значений.	Нажмите эту кнопку, чтобы сбросить значения на открытой странице до заводских настроек по умолчанию.

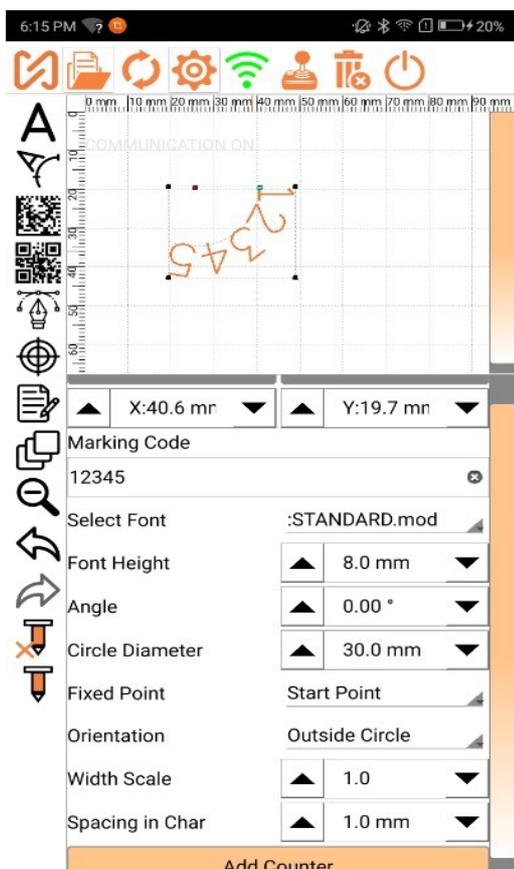
Свойства текстового блока



Чтобы вставить текст в ваши проекты маркировки, щелкните значок **A**, а затем щелкните холст для вставки.

Код маркировки:	Здесь вы можете указать текст, который будет промаркирован впоследствии. Щелкните текстовое поле, а затем нажмите клавиатуру, чтобы вызвать клавиатуру. Здесь вы можете включать не только символы, которые присутствуют в типичной английской клавиатуре, но вы также можете использовать ряд символов из других языков, используя шрифты Unicode. В тексте маркировки можно указать множество команд.
Выбрать шрифт:	Нажмите кнопку «Выбрать шрифт», чтобы просмотреть список всех шрифтов, доступных в приложении. Выберите любой шрифт и нажмите ОК.
Высота шрифта:	Вы можете изменить высоту нарисованных символов.
Интервал между символами:	Это значение интервала между двумя последовательными символами.
Масштаб ширины:	Вы можете указать масштабный коэффициент для каждой ширины символа. Это используется для изменения отношения высоты к ширине рисуемых символов. Раньше это свойство было известно как сжатие.
Угол:	Фактический угол наклона блока виден здесь. Вы можете изменить Угол поворота блока, указав новое значение.
Добавить кнопку счетчика:	Нажмите эту кнопку, чтобы добавить счетчик или включить команду @ C @.
Более быстрый дизайн и функция копирования	Нажмите на текстовый блок, затем нажмите на холст, этот процесс создаст еще один текстовый блок под предыдущим блоком, этот блок будет блоком копирования. ПРИМЕЧАНИЕ: эта функция доступна только для текстовых блоков.
Предпросмотр	Эта кнопка активируется, когда дизайн содержит более 1 блока. Вы можете выбрать блок с помощью этой кнопки.
Следующий элемент	Эта кнопка активируется, когда дизайн содержит более 1 блока. Вы можете выбрать блок с помощью этой кнопки.
Координаты X Y	Указывает координаты X Y выбранного блока на холсте.

Свойства кругового текста



Чтобы вставить круговой текст в вашу маркировку, щелкните , а затем щелкните по холсту для вставки.

Диаметр окружности:	Укажите диаметр круга, по которому вы хотите нарисовать круговой текст.
Ориентация:	Выравнивание текста внутри круга или вне круга.
Фиксированная точка	По умолчанию круговая разметка всегда будет иметь начальную и центральную точки, указанные на холсте. Вы можете переместить точку вставки вокруг центра круга, чтобы изменить положение текста в круге. Таким же образом вы можете переместить центр круга вокруг точки вставки текста, чтобы изменить угловую ориентацию текста.

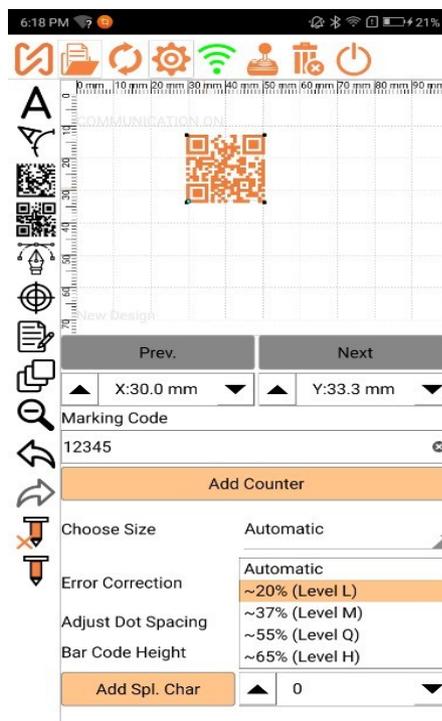
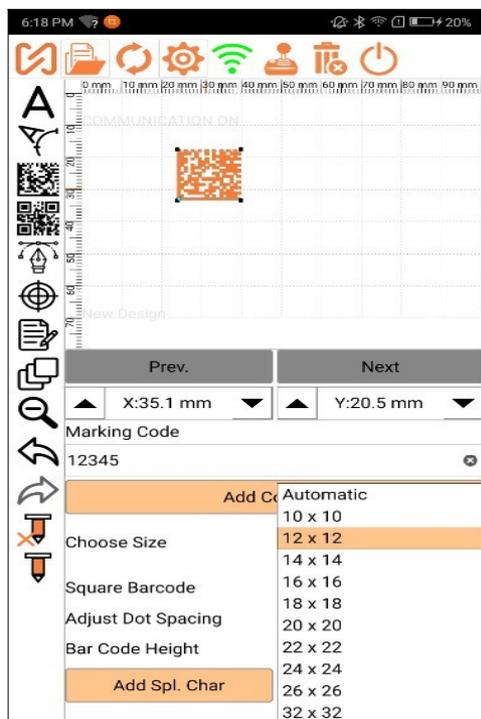
Остальные свойства кругового текстового блока работают так же, как свойства текста.

Свойства счетчика

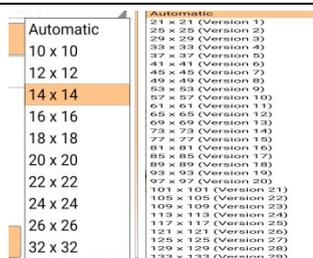


Цифры:	Определяет, относятся ли текущие отображаемые значения счетчика к счетчику блоков. Для каждого блока можно указать отдельный счетчик.
Прирост:	Укажите значение, которое будет добавлено к текущему значению после отметки текущего значения. Положительное или отрицательное значение указывает, будет ли счетчик увеличиваться или уменьшаться.
Значение счетчика:	Это текущее значение счетчика. Это указывает на то, что это значение будет отмечаться всякий раз, когда счетчик будет отмечен.

Экран свойств матрицы данных/QR-кода



Размер штрих-кода (выберите размер):



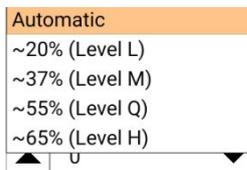
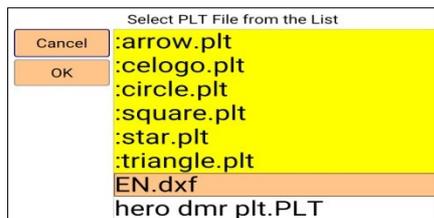
Здесь вы можете выбрать размер штрих-кода, который вам нужен. Если вы установите для этого свойства значение «Автоматически», тогда размер будет устанавливаться автоматически в соответствии с объемом данных.

Квадратный штрих-код:

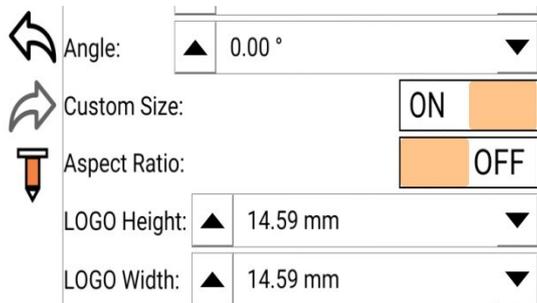
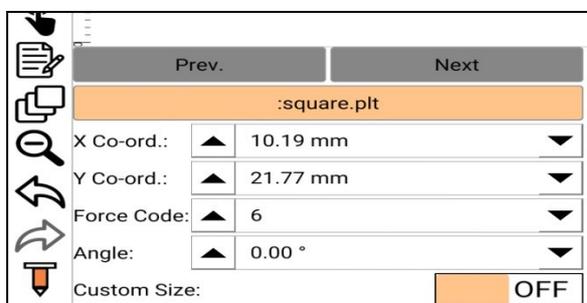
Если это свойство включено, то штрих-код будет только квадратный. В противном случае он создает как квадратные, так и прямоугольные штрих-коды.

Отрегулировать интервал между точками:	<p>Если это свойство включено, это свойство устанавливает расстояние между двумя последовательными точками. Отрегулируйте расстояние между точками, чтобы изменить физический размер штрих-кода.</p> <p>Убедитесь, что точки не перекрывают друг друга для правильного сканирования. Когда это свойство включено, настройка высоты штрих-кода отключена.</p>
Высота штрих-кода:	Здесь вы можете установить высоту штрих-кода в мм.
Кнопка добавления специального символа:	<p>Нажмите эту кнопку, чтобы добавить символы ASCII в штрих-код Datamatrix / QRCode. Когда вы нажимаете эту кнопку, команда @ X0 @ будет включена в данные вашего штрих-кода. Здесь вы можете от 0 до 255 значений символов ASCII.</p>

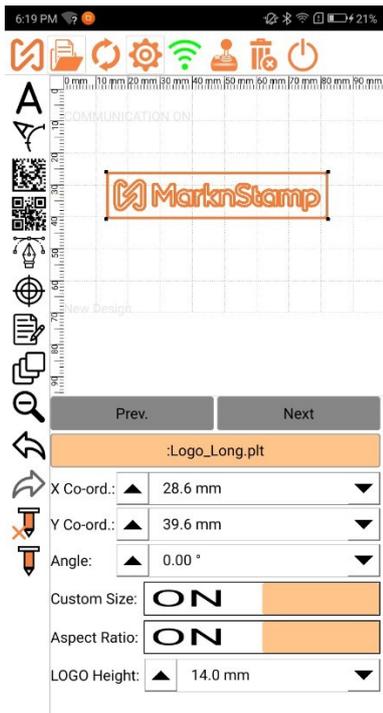
Свойства векторного блока



Нажмите эту кнопку, чтобы выбрать файл PLT или DXF на телефоне, а затем щелкните по холсту. Далее появится этот экран. Выберите любой файл PLT / DXF из списка и нажмите кнопку ОК. Вы можете изменить файл PLT векторного блока, щелкнув эту кнопку в свойствах векторного блока.

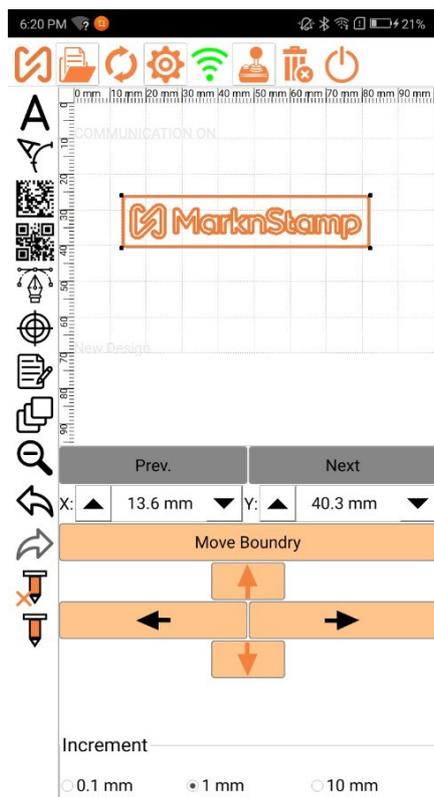


Координаты X & Y:	Фактические значения координат X и Y видны на экране. Вы можете изменить положение объекта, изменив значение координаты.
Сила:	Расстояние между наконечником щупа и иглой равно заданному значению кода силы. Таким образом, для кода силы 6, который является значением по умолчанию, расстояние должно быть 6 мм.
Угол:	Здесь вы можете установить угол блока PLT.
Произвольный размер:	<p>Если вы хотите изменить размер блока LOGO или PLT, включите свойство Custom Size.</p>  <p>Эти свойства будут вызваны после включения нестандартного размера. Здесь вы можете изменить ширину и высоту блока PLT.</p>



ПРИМЕЧАНИЕ. Если вы хотите вставить новый файл PLT в чертеж, следуйте инструкциям «Как добавить еще один файл PLT в приложение?» со страницы № 48.

Экран пробег



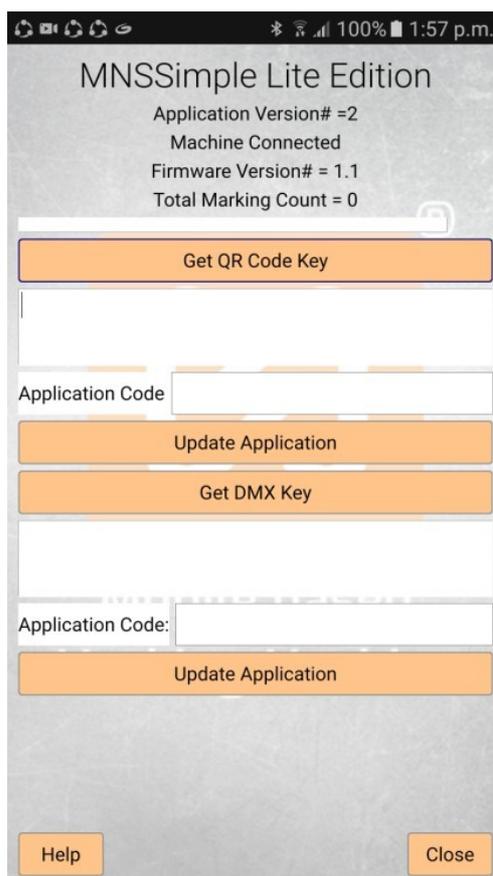
Свойства пробег на маркаторе активны, только если он подключен. Видно, что маркатор перемещает стилус к координатам X и Y выбранного блока.

Вы можете перемещать стилус, чтобы установить область маркировки с шагом 0,1 мм, 1 мм или 10 мм, как выбрано в приращении.

Если для кругового текста задана центральная точка фиксированного круга, а не фиксированная начальная точка (точка вставки), то изгиб будет происходить для центральной точки, а не для точки вставки. Во всех остальных случаях точкой по умолчанию для режима пробег является точка вставки.

Об устройстве и компании

Щелкните , чтобы просмотреть информацию о применении и изготовлении MNSSimple. Этот экран дает подробную информацию о компании. Программное обеспечение разработано и изготовлено г-ном Kaushik Prakash Kale, и все авторские права на это программное обеспечение принадлежат ему. Параметры активации будут видны только тогда, когда приложение находится в онлайн-режиме.



Как...

Как связать мобильный с маркиратором?

В приложении MNSBLauncher при первом подключении приложения к устройству маркировки вам будет предложено связать телефон / планшет с помощью устройства маркировки.

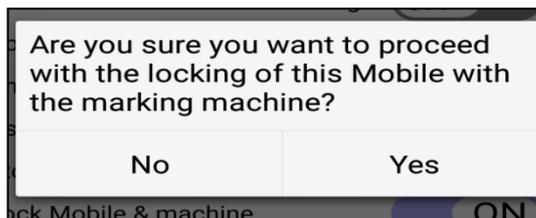
Создайте пароль для блокировки телефона / планшета с помощью маркиратора. Убедитесь, что вы храните этот пароль в безопасности и не забываете этот пароль. Этот пароль понадобится вам, если вы захотите разорвать связь телефона / планшета и маркировочной машины.

Во время маркировки к устройству должно быть подключено одно мобильное устройство. Если подключено более одного устройства, это может повредить ваш маркиратор. Связав устройства один раз, машина не сможет подключиться к другому устройству.

Следующие шаги показывают, как связать мобильное устройство с машиной:

Нажмите кнопку . После нажатия вы сможете увидеть все свойства устройства и приложения.

1. Установите свойство ON Lock Mobile & Machine, когда вы включите это свойство, ниже появится инструкция



Нажмите Yes для установления соединения с мобильным устройством

- a. Установите пароль для разрыва связи между устройствами. Помните, что этот пароль используется, когда вы хотите подключить другое устройство к той же машине.



После установки пароля оба устройства будут соединены. Смотрите следующее изображение экрана.



Как повысить обычную версию до Pro?

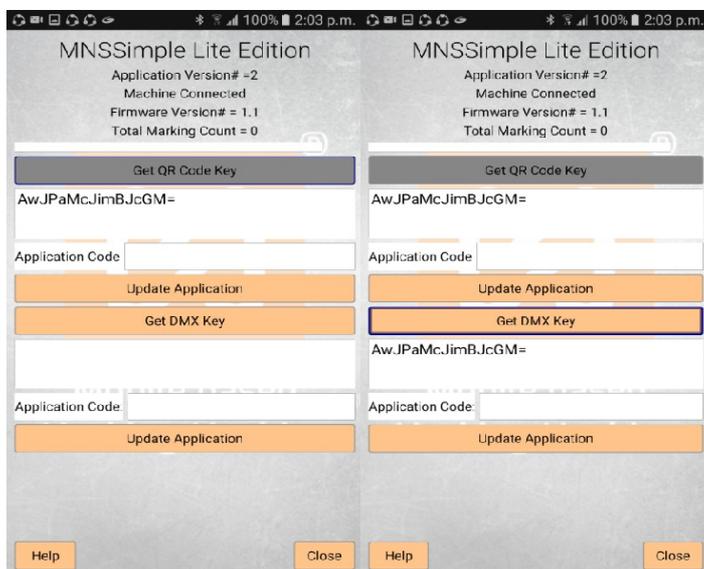
В версии Pro мы предоставляем две функции (платные функции) QRCode и интерфейс Datamatrix. Следующие шаги показывают, как включить эти функции:

1. Подключите маркиратор к приложению.

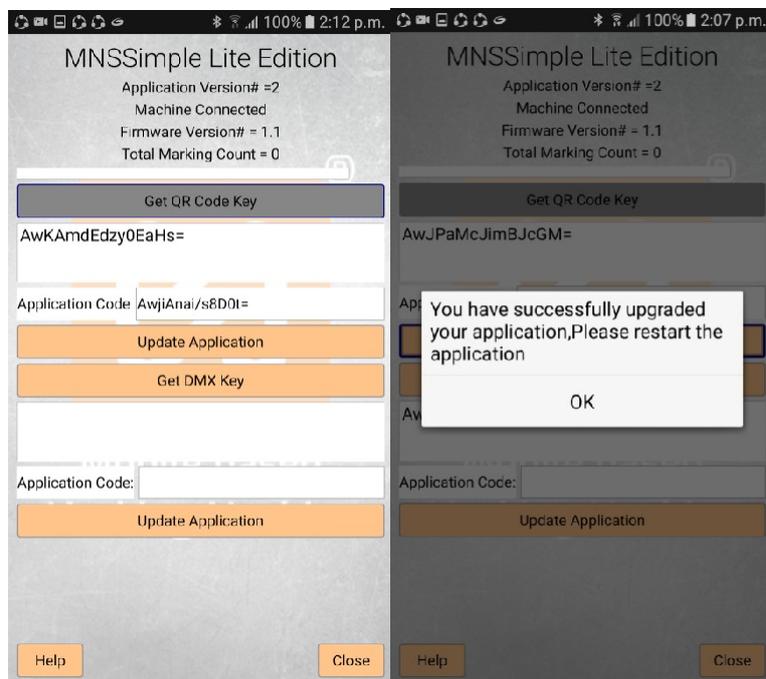
2. Щелкните значок «Об устройстве» , появится экран, показанный ниже.



3. Нажмите кнопку Получить QR / DMX, будет ключ будет сгенерирован. Отправьте этот ключ компании-изготовителю.



4. Как только вы отправите этот ключ производителю по электронной почте, они отправят вам другой ключ.
5. Введите этот ключ под полем кода активации и нажмите кнопку обновления приложения.



Примечание. Для получения дополнительной информации свяжитесь с нами по адресу intsales@stampitnc.co.in.

Как изменить устройство доступа машины?

Вам нужно сменить устройство доступа по разным причинам, если у вас мобильное устройство повреждено, зависает во время маркировки. Или вы хотите изменить любую другую причину, кроме следующей.

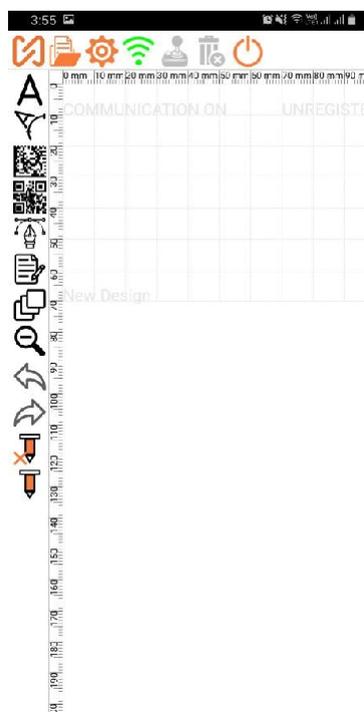
а. Запустите машину.

б. Возьмите другое мобильное устройство, которое вы хотите использовать для маркировки машины, перейдите в настройки мобильного WI-FI и выберите сеть Wi-Fi машины.



в. Запустите MNSSimpleApp и нажмите кнопку Wi-Fi, чтобы подключить приложение к машине.

Если машина заблокирована на предыдущем устройстве, вы можете увидеть режим предварительного просмотра машины на текущем устройстве. Следующий экран - это режим предварительного просмотра машины.





г. Нажмите на настройки машины в свойстве Lock Mobile & Machine и введите пароль для разблокировки машины (пароль, который вы уже установили для блокировки предыдущего устройства

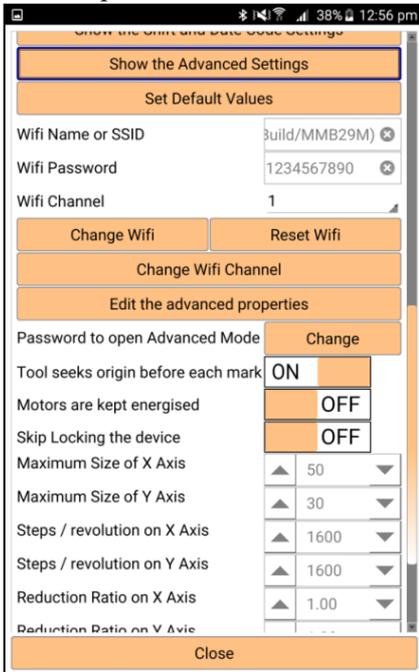
- а. Выключите машину и закройте приложение.
- б. Включите машину и подключите устройство к сети Wi-Fi машины.
- в. Запустите приложение MNS Simple и подключитесь к машине.

Как изменить имя WIFI или SSID и пароль от устройства?

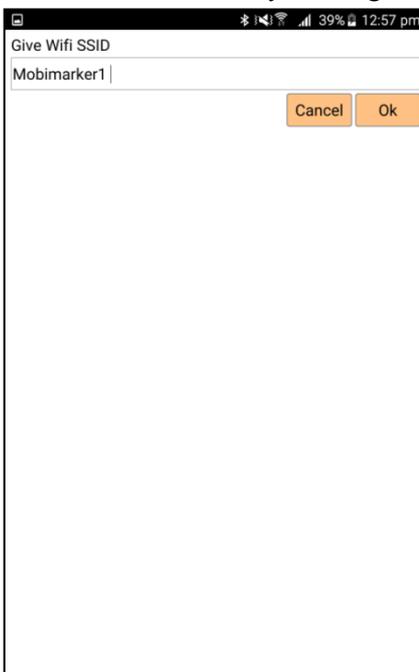
Помните, что вы можете изменить имя и пароль WI-FI только в режиме онлайн.

Следуйте инструкциям, чтобы изменить имя и пароль WI-FI устройства.

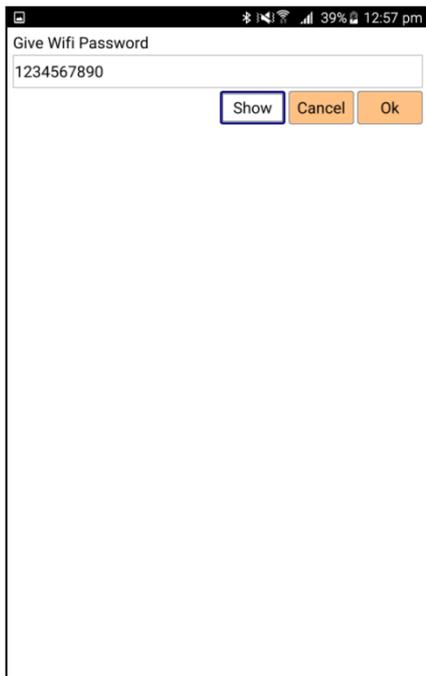
1. Нажмите на кнопку  и нажмите кнопку “ Show the Advanced Settings /Показать дополнительные настройки”.



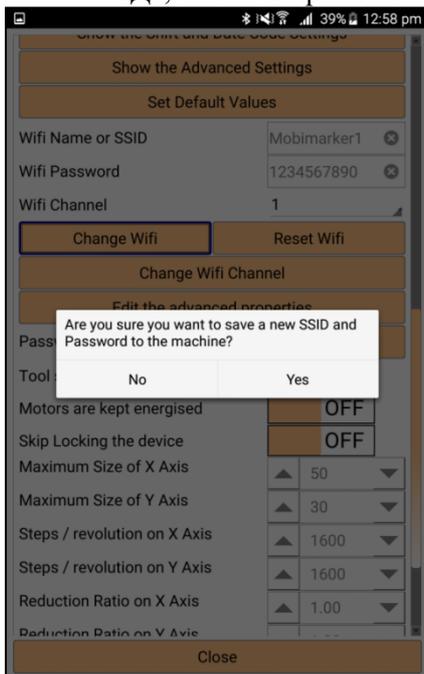
2. Нажмите кнопку «Change Wi-Fi / Изменить Wi-Fi» и введите имя Wi-Fi или SSID и нажмите «ОК».



3. Введите пароль Wi-Fi и нажмите **Ok**.



4. Нажмите Да, чтобы сохранить новый SSID и пароль на устройстве, или Нет, чтобы отменить изменения.



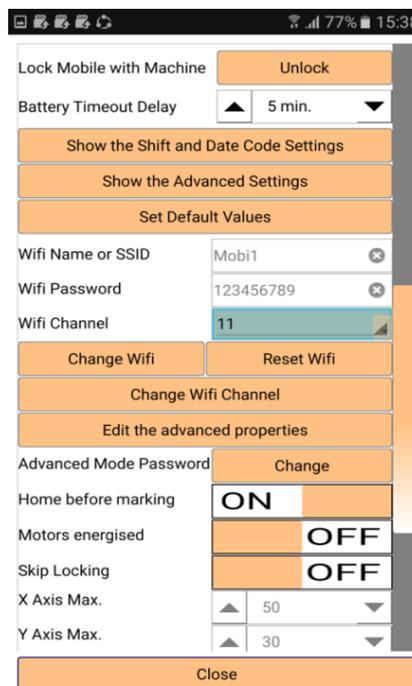
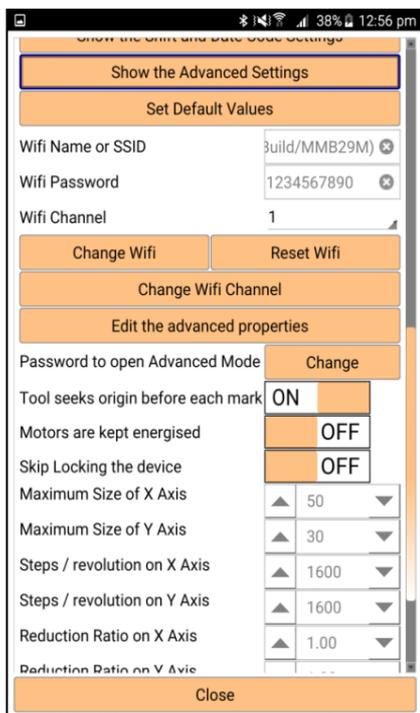
5. Вы получите сообщение ниже или нажмите Ok и перезагрузите устройство.

Как изменить Wi-Fi канал маркировщика?

Помните, что вы можете изменить имя и пароль Wi-Fi только в онлайн режиме.

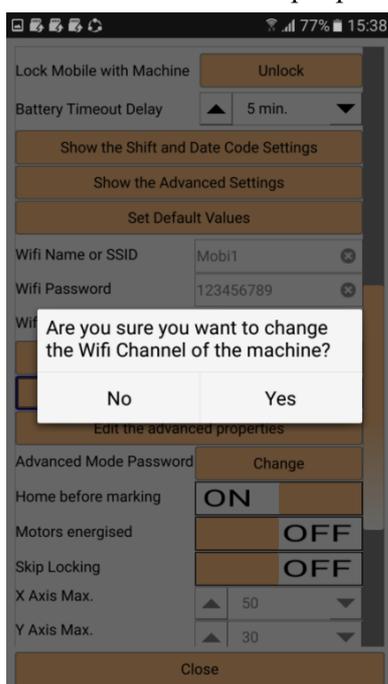
Для изменения следуйте следующему алгоритму:

1. Нажмите на кнопку настройки машины  и нажмите кнопку “Показать дополнительные настройки”.

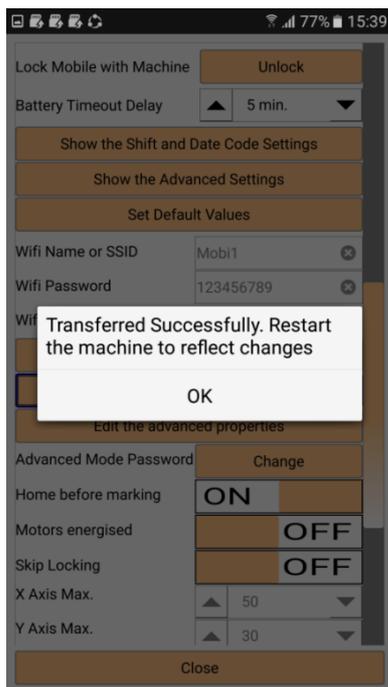


2. Выберите новый канал Wi-Fi под паролем и нажмите «Изменить канал Wi-Fi».

3. Нажмите Да, чтобы сохранить новый канал Wi-Fi на маркировщике, или Нет, чтобы отменить изменения.

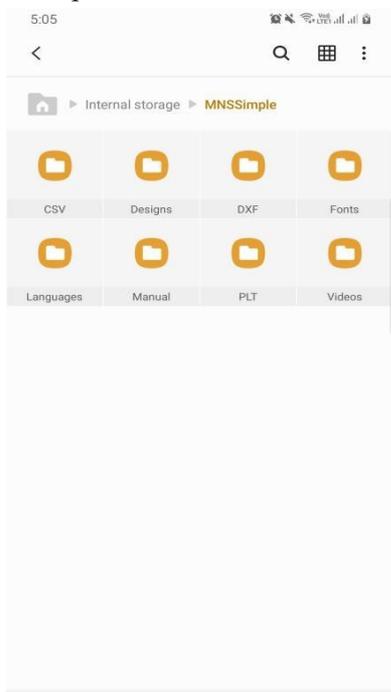


4. Вы получите сообщение ниже или нажмите Ok и перезагрузите устройство.

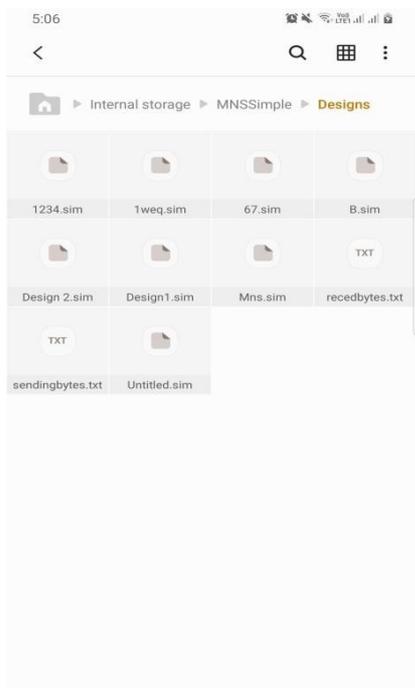


Как найти файлы дизайна на устройстве?

Если вы хотите найти свой дизайн маркировки в устройстве, выполните следующие действия. Шаг 1: Откройте файловый менеджер на устройстве и найдите папку MNSSimple.



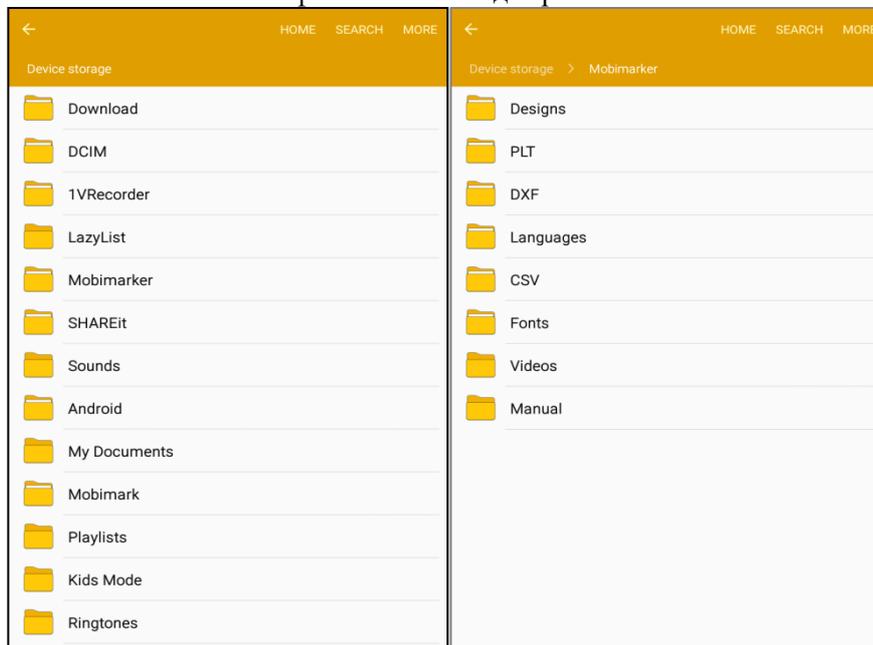
Шаг 2: Откройте папку MNSSimple из всех файлов и щелкните папку Проекты.



Здесь вы можете выбрать желаемый дизайн или удалить проект с устройства.

Как добавлять PLT и DXF файлы в приложение?

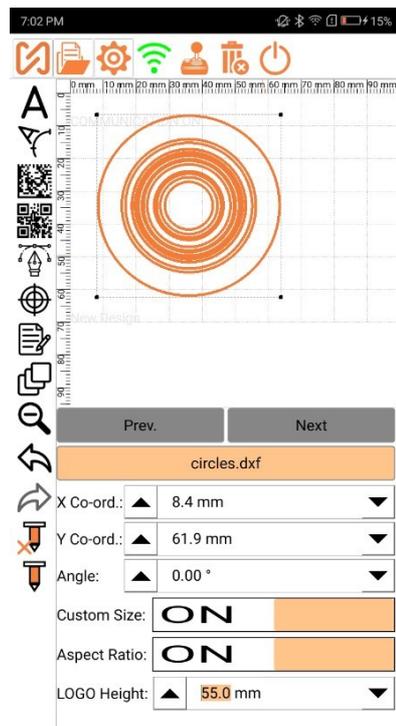
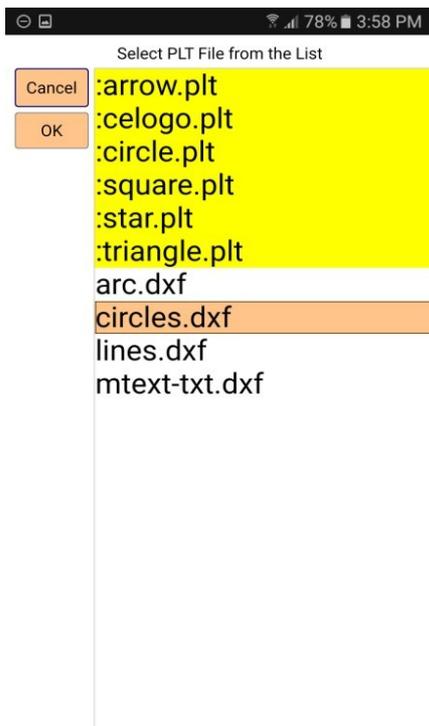
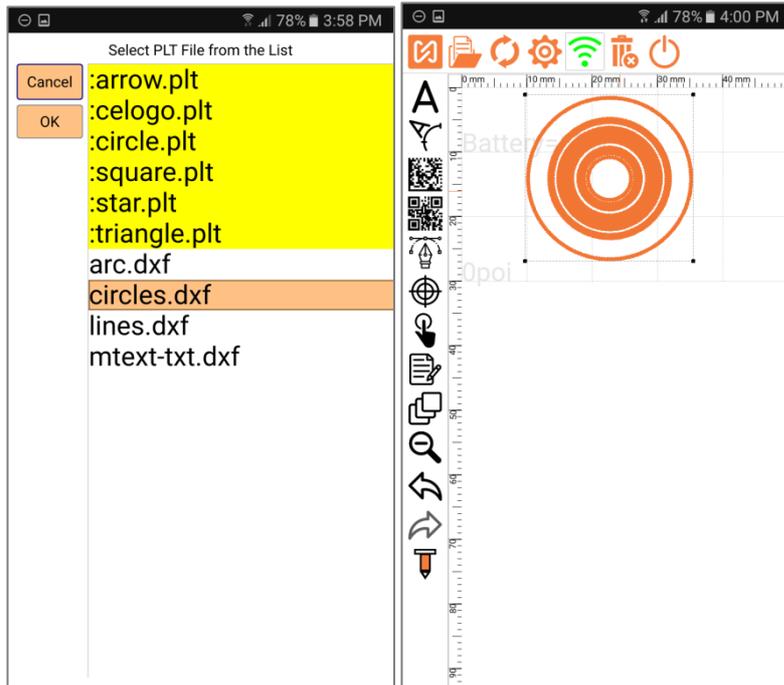
Если вы хотите пометить разные файлы PLT & DXF, скопируйте файлы PLT & DXF в папку PLT & DXF данных приложения MNSBLauncher из файлового менеджера.



Скопируйте ваши файлы plt & dxf в папки PLT & DXF, которые вы хотите отметить. Затем запустите приложение MNSBLauncher и вставьте дизайн plt или dxf в поле для рисования. Здесь вы видите обновленный список файлов PLT, которые вы уже скопировали.

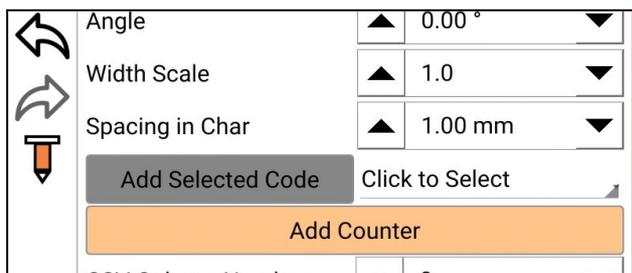
Важная инструкция относительно файлов DXF:

1. Файлы DXF должны быть 2D-файлами. 3D-файлы не читаются должным образом!
2. Только объекты Circle, Ellipse, Line и PolyLine читаются правильно. Таким образом, если ваш DXF содержит сегменты SPLINE, они вообще не будут читаться. Желательно преобразовать объекты SPLINE в Polylines. Большинство программ, которые экспортируют в DXF, имеют эту возможность для преобразования сплайнов в линии.



Как добавить и изменить счетчик?

Нажмите кнопку «Добавить счетчик», чтобы вставить команду @ C @ в текстовый блок.



Счетчик @ C @ ограничен только отмеченным блоком. Все значения каждой из команд @ C @, используемых в разных блоках в одном или разных дизайнах, также ограничиваются только этим блоком.

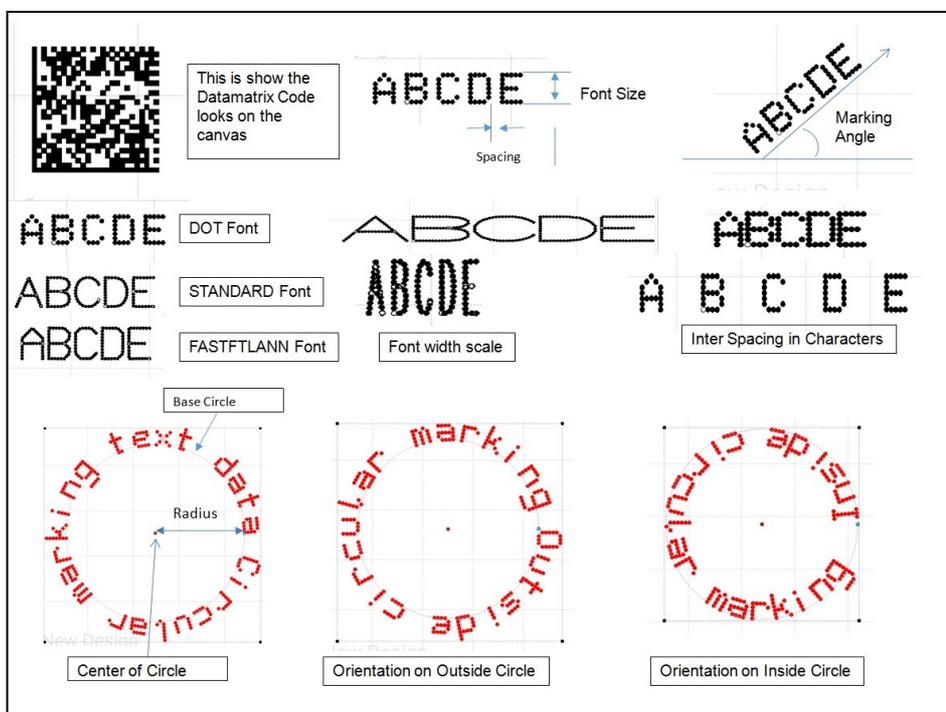
Толкование некоторых терминов

Здесь представлены объяснения различных терминов, используемых в этом руководстве.

1. **Маркиратор:** машина, которая создает буквенно-цифровые метки на металлических или пластиковых компонентах, главным образом, для отслеживания.
2. **Прослеживаемость:** процесс прослеживания продуктов с помощью уникального идентификационного номера. Каждому продукту присваивается уникальный идентификационный номер, после чего процесс производства или жизненный цикл продукта отслеживается по этому UID. Отслеживаемость может быть для внутреннего использования или для внешнего использования.
3. **Шаговый двигатель:** тип двигателя постоянного тока, который перемещается с заданным шагом.
4. **Драйвер шагового двигателя:** электронное устройство, которое используется для управления шаговым двигателем.
5. **КЧУ:** Числовое управление (ЧУ) — это система автоматизации станков, которые управляются точно запрограммированными командами, закодированными на носителе данных, в отличие от ручного управления с помощью ручных колес, рычагов или механической автоматизации с помощью одних эксцентриков. Большинство ЧУ сегодня — это компьютерное числовое управление (КЧУ), в котором компьютеры играют неотъемлемую часть управления.
6. **Электрическая машина для маркировки штифтов:** Машина для маркировки штифтов, которая использует соленоид для вибрации штифта.
7. **Контроллер КЧУ:** электронная карта, которая содержит логику для управления двигателями, которые в конечном итоге перемещают механический узел желаемым способом, чтобы в итоге создавать символы или рисунки на бумаге и металле.
8. **Предельный выключатель:** Предельный выключатель - это электромеханическое устройство, которое состоит из привода, механически соединенного с набором контактов. Когда объект входит в контакт с приводом, устройство управляет контактами, чтобы создать или разорвать электрическое соединение.
9. **Ремень газораспределительного механизма:** Ремень газораспределительного механизма, зубчатый ремень, зубчатый ремень или зубчатый ремень или синхронный ремень - это несскользящий механический приводной ремень. Он выполнен в виде гибкого ремня с зубцами, отлитыми на его внутренней поверхности. Он пробегает соответствующие зубчатые шкивы или звездочки.
10. **Исходное положение:** в контроллере маркиратора верхний левый угол окна маркировки известен как исходное положение или начальное положение. Координаты X и Y в этой позиции равны нулю. На обеих осях установлены предельные выключатели, чтобы физически идентифицировать то положение, которое будет оставаться постоянным для данного устройства.
11. **Окно разметки** - прямоугольник, образованный максимальными перемещениями осей X и Y, называется окном разметки. Максимальные перемещения определяются фактическим физическим ограничением движения каждой из осей.
12. **Стилуc** - инструмент для маркировки, который состоит из маркировочного штифта, возвратной пружины, корпуса и уплотнительного кольца.

13. **Поле для рисования** - маркировочное окно со специальной сеткой, которое отображается на экране контроллера. Здесь нарисованы все графические блоки.
14. **Блоки:** в устройстве MNSB-53 все объекты называются блоками. Все, что вы хотите отметить, определяется как блоки. В контроллере доступно множество блоков. Существуют текстовые блоки, круглые текстовые блоки, блоки штрихкодов, векторные (plt) блоки, пустые точки и блоки пускового переключения, которые называются неграфическими блоками.
15. **Проекты** — это набор различных блоков, расположенных по определенному шаблону в соответствии с требованием применения маркировки. Контроллер имеет возможность хранить более 1000 дизайнов на своем жестком диске. Им можно дать любое имя. Количество названий в имени дизайнера не ограничено. Дизайн по умолчанию называется дизайном без названия. Важно сохранять каждый дизайн-проект перед маркировкой, а также выключить контроллер. Если контроллер выключен без сохранения проекта, все изменения, внесенные в контроллер, не будут сохранены.
16. **Порядок маркировки:** блоки, задействованные в проекте, отображаются в списке на главном экране с правой стороны экрана. Порядок, в котором блоки расположены в этом списке, называется порядком сортировки блоков. Это также и порядок маркировки, поскольку блоки будут помечены в последовательности, указанной в этом списке. Нумерация блоков в этом списке начинается с 1, а не с 0. Порядок сортировки бывает необходимо включать в некоторые команды текстовых блоков, поэтому этот номер важен. Порядок сортировки можно изменить, перетащив блок в список и поместив его в нужную позицию в списке.
17. **Точка** - блок точек, используемый для изменения способа движения стилуса, особенно, когда на рабочей области есть препятствия, которых следует избегать. Это делается с использованием одного или нескольких точечных блоков.
18. **Вектор (plt).** Векторный блок контроллера - это графический блок, который создает файл PLT на поле для рисования. В ближайшее время мы планируем добавить поддержку 2D-файла DXF. Файлы PLT можно загрузить на контроллер с помощью USB-накопителя. Используйте экран «Операции с файлами» для копирования файлов PLT в контроллер.
19. **Пусковой выключатель:** этот блок используется для приостановки маркировки до тех пор, пока пользователь снова не будет готов приступить к маркировке. Как только пользователь готов продолжить, он может нажать зеленую кнопку, чтобы снова начать маркировку.
20. **Текстовый блок** — это основной блок контроллера. С точки зрения использования маркировочной машины, почти 90% приложений предназначены для работы с текстовыми блоками, а все остальные блоки используются довольно редко. Текст определяется как буквенно-цифровые символы, которые могут быть воссозданы устройством на поле для рисования. Контроллер не понимает многострочный текст. Все текстовые блоки будут отображаться только как однострочный текст. Чтобы сделать несколько строк текста, нужно расположить каждую отдельную строку друг под другом. Контроллер специально настроен для промышленной маркировки, которая никогда не имеет дело с абзацами. Маркираторы используются с целью отслеживания, которая связана с маркировкой спецификаций или серийных номеров и т.д. Текст далее классифицируется как фиксированный текст и переменный текст. Контроллер не рассматривает фиксированные и переменные текстовые блоки как разные блоки.
21. **Фиксированный текст:** Фиксированный текст остается постоянным на протяжении всей маркировки. Количество символов, которые можно фиксировать, не ограничено. Единственным ограничением является то, что символы, нарисованные на холсте, не должны превышать окно разметки или размер поля для рисования.
22. **Переменный текст** — это текст, который изменяется для каждой отдельной маркировки. Контроллер принимает переменный текст в виде различных команд, указанных в фиксированном тексте. Серийно увеличивающиеся или уменьшающиеся счетчики, коды сдвига, коды даты, дата и время и т. д. — это лишь несколько примеров переменного текста, который можно использовать в текстовом блоке. Руководство подробно расскажет обо всех этих командах и способах их использования.
23. **PLT-файл.** Этот формат определяется стандартами HPGL или HPGL / 2. PLT является расширением для этих форматов файлов. Такие программы, как AutoCAD или CorelDraw, позволяют генерировать выходные данные в формате файлов HPGL или HPGL / 2.
24. **Datamatrix:** Код Data Matrix - это двумерный матричный штрих-код, состоящий из черно-белых «ячеек» или модулей, расположенных в виде квадратного или прямоугольного шаблона. Информация для кодирования может быть текстовой или числовой информацией. Контроллер способен маркировать текст, закодированный в виде этого штрих-кода. Штрих-код выбран в качестве другого шрифта для рисования текста на холсте.

25. **Стереть:** все равно, что удалить.
26. **Счетчик** — это термин, используемый в этом контроллере для обозначения типа переменного текста, где значение является числовым значением, а для каждой маркировки это значение увеличивается или уменьшается на число, указанное в качестве приращения.
27. **Код смены** — это другой тип переменного текста, который допускает переменный текст, используемый на рабочих сменах в компании, где используется контроллер. Контроллер автоматически определяет, какая смена работает в данный момент и, соответственно, использует нужный код.
28. **Коды дня, даты, месяца, недели и года.** В некоторых приложениях для маркировки требуется, чтобы текст маркировки изменялся с изменением любого из этих 5 аспектов времени. Эти коды могут быть определены в контроллере и могут использоваться как часть переменного текста для автоматического изменения значений с течением времени.
29. **Базовый год:** это значение года, которое используется в качестве базы для кодов года. В этом контроллере могут быть указаны коды за 10 лет. Начальным годом за эти 10 лет является базовый год. Таким образом, если базовый год - 2014, вам нужно будет изменить базовый год только в 2024 году на 2024, чтобы пометить коды еще 10 лет.
30. **Соотношение сторон:** это пропорциональное соотношение между шириной и высотой блока.
31. **Скорость маркировки:** это скорость движения машины маркиратора, когда стилус включен и выполняет маркировку.



Профилактическое обслуживание

ВАЖНО: Всегда отключайте источник питания перед чисткой или обслуживанием.

1. Храните машину в сухом месте.
2. Перед очисткой отсоедините кабельное соединение от машины.
3. Не допускайте попадания чистящего раствора на электрические компоненты.

Предупреждения и инструкции

Безопасность рабочего места

1. Поддерживайте чистоту и хорошее освещение рабочего места. Загроможденные или темные места могут стать причиной несчастных случаев.
2. Не используйте MNSSimple в присутствии легковоспламеняющихся жидкостей, газов или пыли.
3. Не подпускайте детей и посторонних лиц при работе с MNSSimple.

Личная безопасность

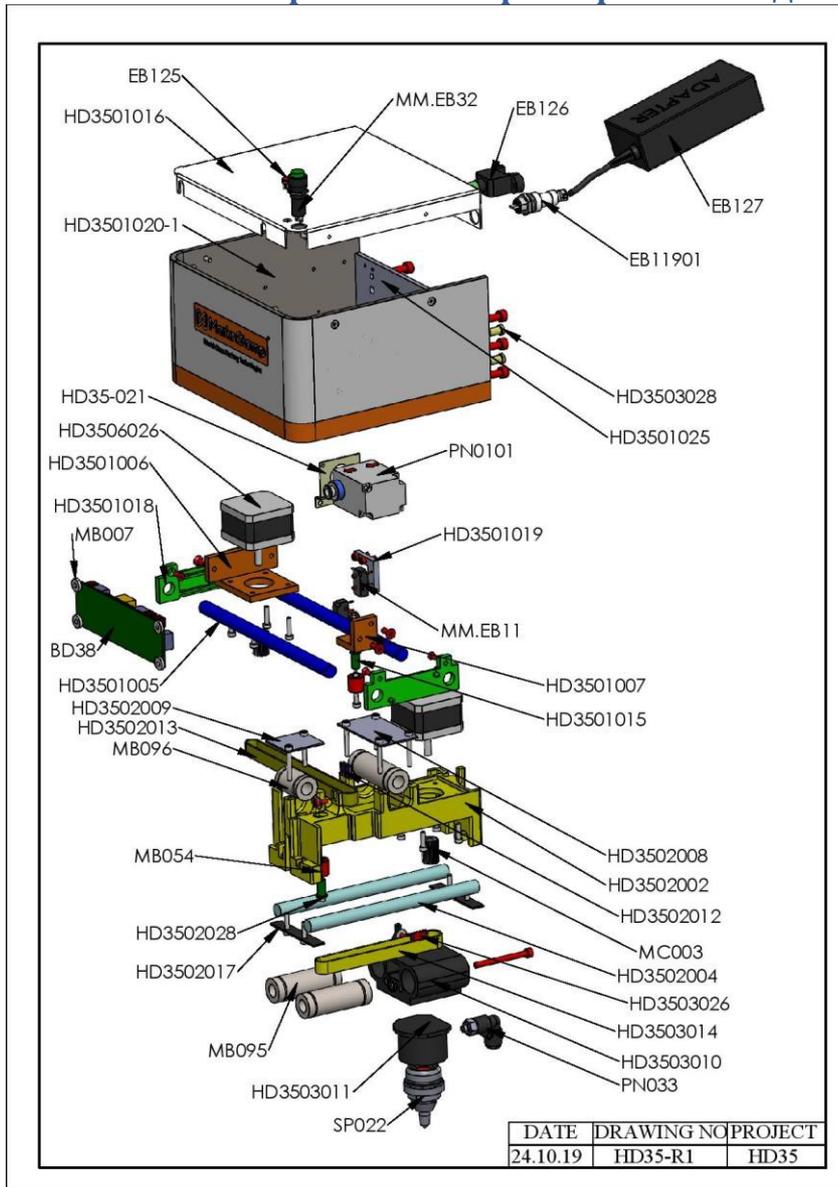
1. Будьте бдительны, следите за своими действиями и руководствуйтесь здравым смыслом при работе с MNSSimple. Не используйте MNSSimple, если вы устали или находитесь под действием лекарств.
2. Используйте средства индивидуальной защиты. Всегда надевайте защитные очки. Защитное оборудование, такое как респиратор или средства защиты органов слуха, используемые в соответствующих условиях.

Simple Marker use & Care

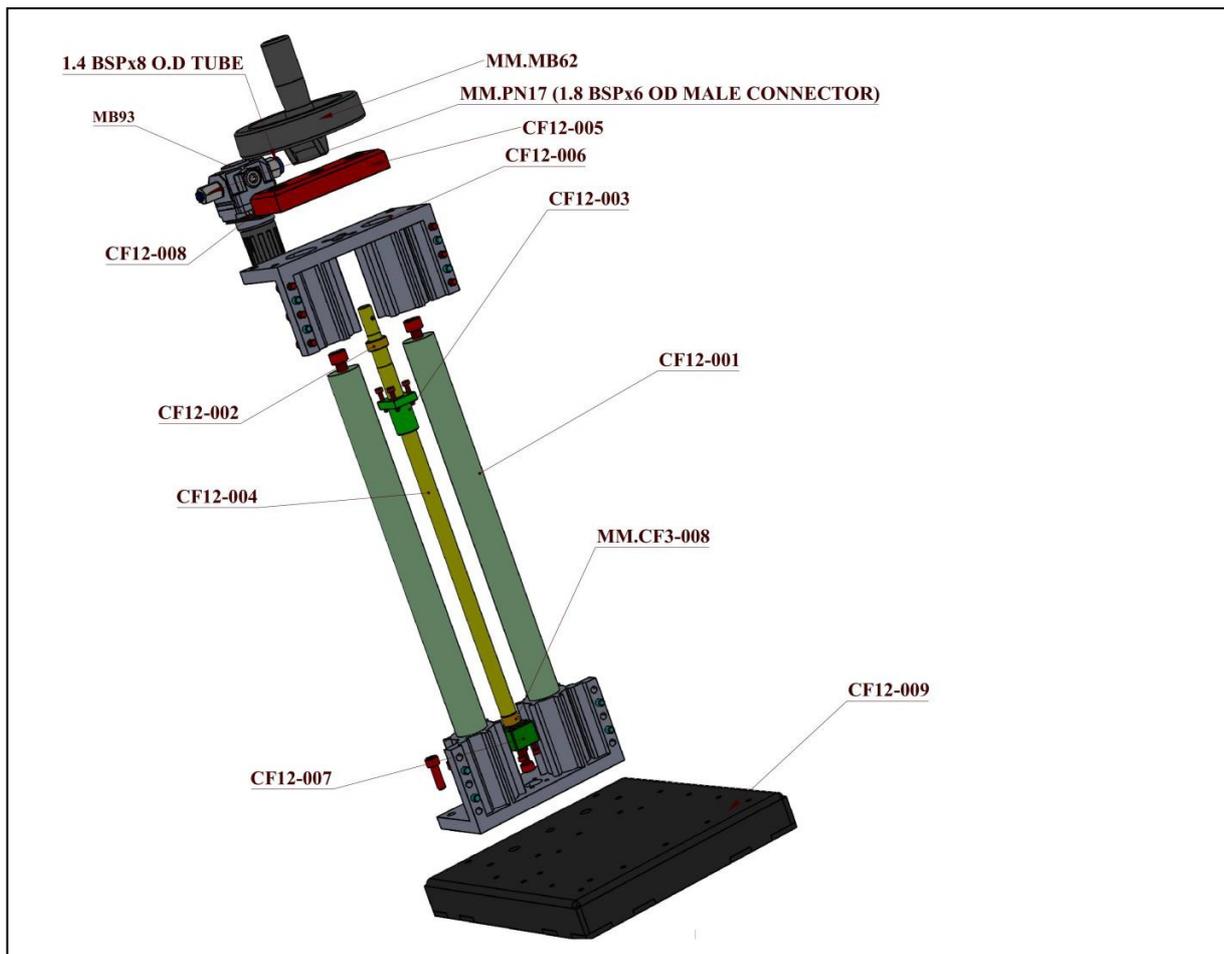
1. Не используйте машину, если переключатель не включает ее.
2. **Техническое обслуживание машины.** Проверьте, нет ли перекоса или заедания движущихся частей, поломки частей и любых других условий, которые могут повлиять на работу маркера. В случае обнаружения повреждений, отремонтируйте устройство перед использованием.

Схемы маркера

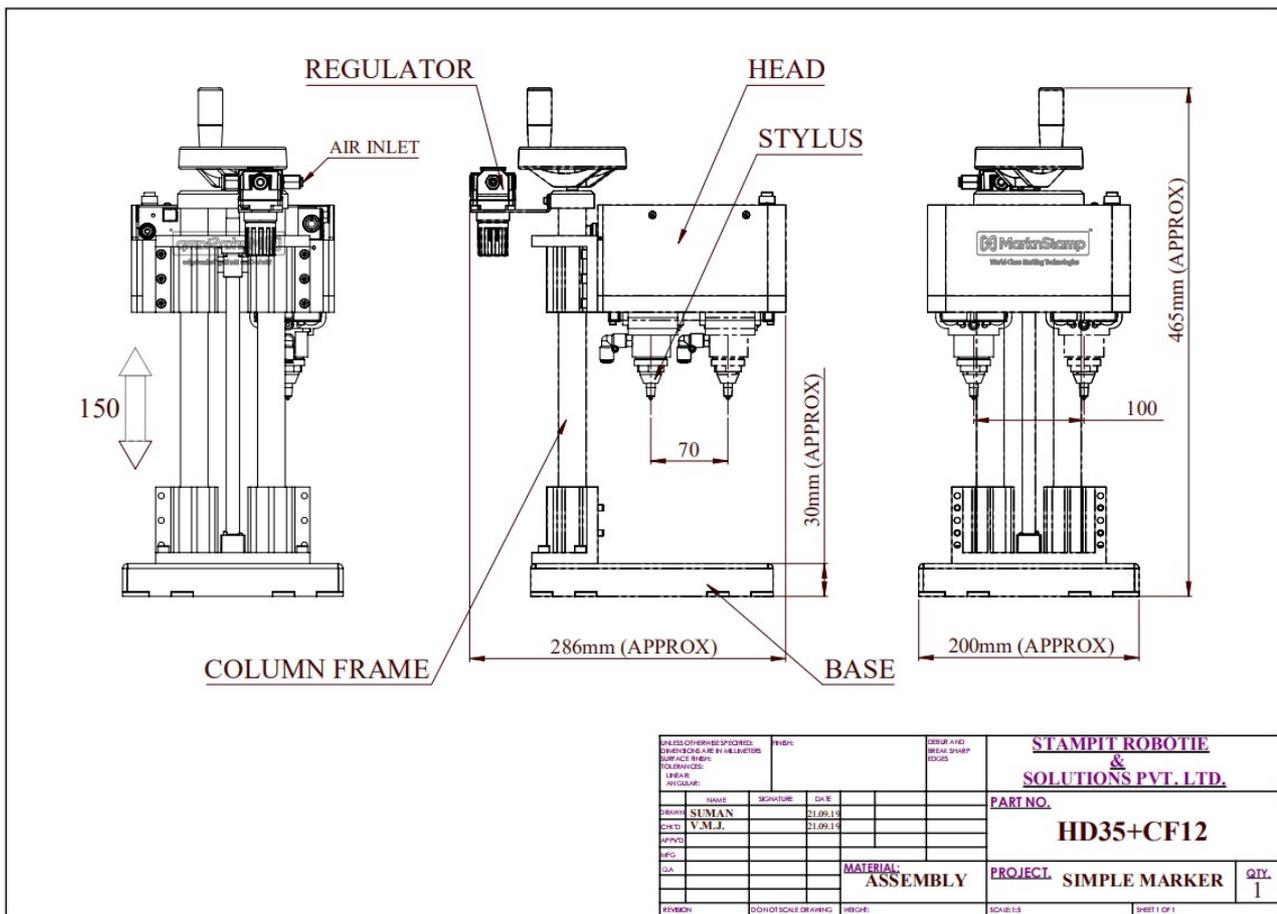
Маркировочная головка Simple Marker в разобранном виде



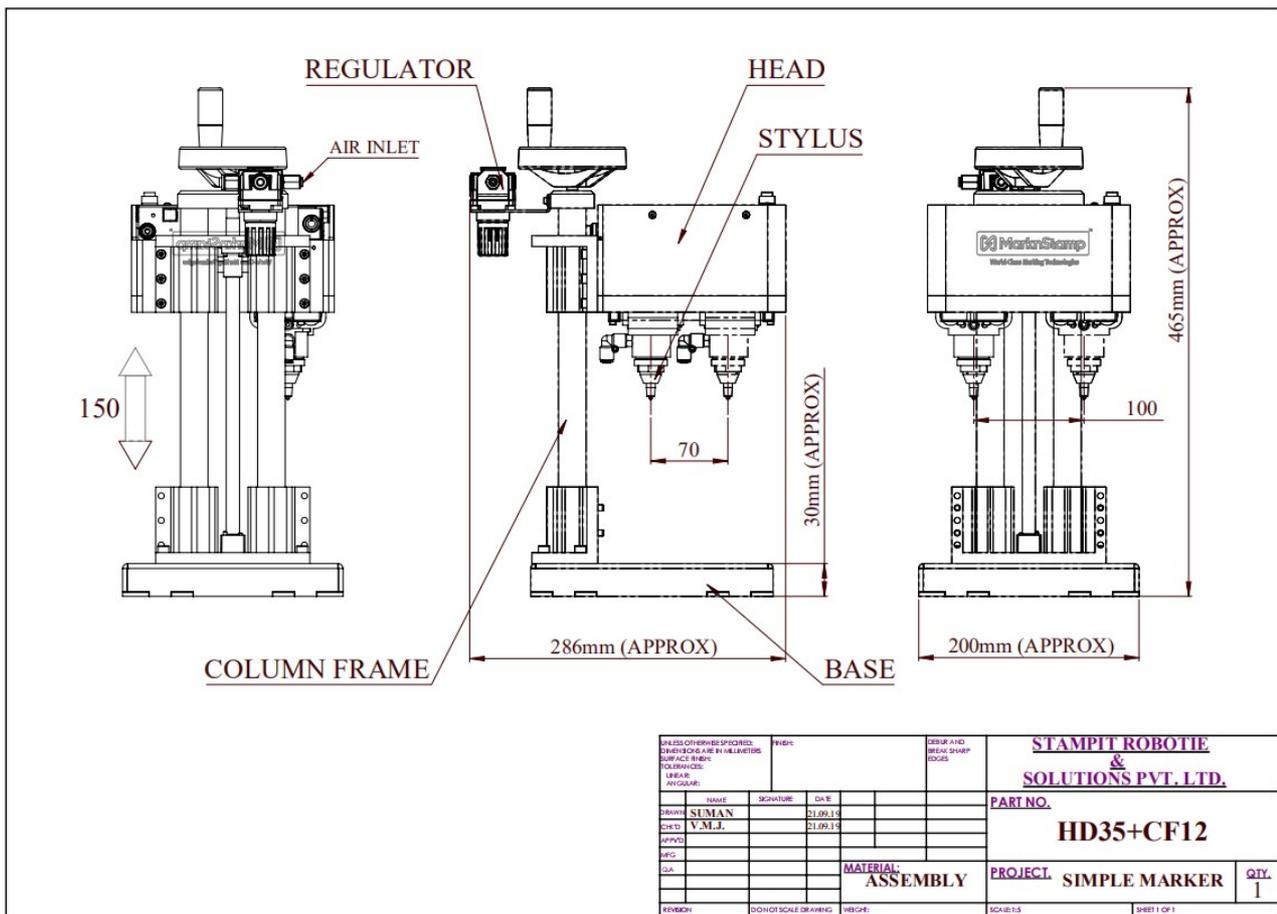
Колонна Simple Marker в разобранном виде



Линейная схема Simple Marker



Электрическая схема Simple Marker



Сообщения приложений, что с ними делать?

1. Дизайн успешно сохранен

Это сообщение появляется после нажатия кнопки «Сохранить дизайн». Дизайн был успешно сохранен в памяти телефона.

2. Дизайн с таким именем уже существует. Хотите переписать дизайн?

Это сообщение отображается, если дизайн уже существует с именем, указанным для дизайна. Если вы хотите переименовать дизайн, нажмите Да или нажмите Нет, если не хотите.

3. Вы действительно хотите удалить блок?

Это сообщение считается подтверждением, когда вы нажимаете кнопку удаления, чтобы удалить блок. Нажмите Да, чтобы подтвердить удаление или Нет, чтобы отменить.

4. Проблемы при открытии дизайн-проекта. Был открыт новый проект.

Это сообщение обычно появляется во время открытия дизайна. У проекта, который вы пытались открыть, возникли некоторые проблемы, поэтому вместо него был открыт новый дизайн.

5. Подтвердите закрытие приложения.

Это сообщение запрашивается при попытке закрыть приложение. Нажмите Да, чтобы закрыть приложение, или Нет, чтобы отменить закрытие приложения.

6. Текущий дизайн должен быть синхронизирован.

Нажмите Да, чтобы отменить изменения и отключить машину, или нажмите Нет, чтобы синхронизировать конструкцию с машиной.

Это сообщение появляется, когда вы пытаетесь отключить аппарат, и вы внесли некоторые изменения в текущий дизайн. Таким образом, вы либо отменяете внесенные изменения, либо отменяете отключение, синхронизируете проект с машиной, а затем отключаете её.

7. Вы хотите выключить машину?

Это сообщение спрашивает вас, выключать ли устройство, когда вы отключаете приложение от устройства. У вас есть возможность отменить отключение или отключить его, оставив аппарат включенным.

8. При работе некоторых блоков возникли проблемы. Проблемные блоки пропущены. Выключите машину. Подождите, пока приложение отключится от компьютера. Затем перезагрузите машину. Когда подключен WI-FI нужно заново подключить аппарат. Не закрывайте приложение во время этого процесса.

Это сообщение является сообщением об ошибке в случае, если какие-либо блоки были повреждены и не читаются должным образом. Следуйте инструкциям в сообщении, чтобы восстановить рабочее состояние устройства.

9. Маркировка в процессе. Подождите...

Просто подождите с подключением других устройств, когда выполняется процесс маркировки. Рекомендуется отключить приложение после передачи дизайна на устройство.

10. Вы действительно хотите выполнить маркировку?

Это сообщение служит для подтверждения того, что вы хотите активировать устройство для маркировки проекта, сохраненного в памяти устройства.

11. Нажмите Да, чтобы отметить, или Нет, чтобы только переместить.

Это сообщение появляется при подтверждении маркировки. Если вы выберете “Да”, то устройство будет запущено, и произойдет маркировка. Если вы выберете “Нет”, маркировка не произойдет.

Очень важно не запускать фактическую маркировку, когда вы используете последовательно увеличивающиеся блоки в дизайне. Операция маркировки приведет к увеличению серийного счетчика.

12. Запустите блок переключателей, добавленный в дизайн.

Это сообщение появляется, когда вы добавляете блок паузы пускового переключателя в проект. Вы можете видеть блок только в списке блоков, а не на графическом экране.

13. Дизайн не может быть синхронизирован с машиной. Некоторые блоки выходят за пределы окна маркировки. Пожалуйста, исправьте это и синхронизируйте снова.

Это сообщение появляется, когда некоторые блоки или кривые некоторых блоков выходят за пределы допустимой области для рисования. Убедитесь, что блоки находятся в пределах окна маркировки, а затем повторно синхронизируйте проект.

14. Дизайн-проект не синхронизируется с машиной. Возникла некоторая неизвестная проблема с дизайном.

Это сообщение появляется, когда в некоторых блоках обнаружена проблема, ранее не диагностированная в машине. Попробуйте удалить последние изменения, а затем повторно синхронизировать проект.

15. Новый дизайн не может быть синхронизирован с машиной. Вы хотите отказаться от нового дизайна и прочитать его с машины?

Это сообщение появляется, когда вы пытаетесь синхронизировать новый дизайн, но отменяете процесс посередине. Особенно, когда вы не указали новое имя дизайна или отменили процесс назначения нового имени. Если вы нажмете Да, то новый созданный вами дизайн не будет использован. Нажмите Нет, чтобы повторить процесс синхронизации нового дизайна.

16. Дизайн не может быть синхронизирован с машиной.

Данное сообщение значит, что из-за некоторых сделанных вами правок дизайн не был синхронизирован с машиной.

17. Обнаружена неисправность в драйвере оси X/Y. Прекратите использование машины и обратитесь к специалисту по обслуживанию.

Это сообщение является предупреждением о вероятной угрозе повреждений. Когда вы увидите это сообщение, немедленно отсоедините аккумулятор от машины, после чего немедленно проконсультируйтесь с инженером по обслуживанию машины и не работайте на машине, так как это может привести к её дальнейшему повреждению. Это сообщение указывает на временное или постоянное повреждение двигателей.

18. Вы хотите восстановить заводские настройки по умолчанию?

Это сообщение появляется, когда вы пытаетесь сбросить аппарат до заводского состояния по умолчанию. В случае возникновения проблемы, которая не может быть устранена, проконсультируйтесь с техническим специалистом по обслуживанию, чтобы сбросить аппарат до заводских настроек.

19. Неверный пароль. Не удается открыть режим дизайна.

Это сообщение появляется при попытке открыть режим конструктора с неверным паролем.

20. Это пароль пользователя. Пожалуйста, нажмите Режим производства.

Это сообщение появляется при попытке открыть режим конструктора с помощью пароля пользователя.

21. Неправильный пароль

Это сообщение появляется, когда введен неверный пароль для отключения мобильного устройства.

22. Соединение с телефоном потеряно. Теперь маркиратор не связан ни с одним мобильным телефоном, планшетом или другим устройством.

Это ОПАСНОЕ СОСТОЯНИЕ. Рекомендуется немедленно связать текущее устройство с маркиратором.

Это сообщение появляется, когда вы разорвали связь телефона с машиной. В целях безопасности устройства или, вернее, для предотвращения неправильной маркировки, а также для обеспечения того, чтобы посторонний персонал не имел доступа к маркиратору, рекомендуется иметь один мобильный телефон, связанный с одной машиной.

23. Мобильное устройство и маркиратор связаны друг с другом.

Это сообщение появляется, когда вы успешно соединили оба устройства друг с другом. Когда вы соединяете устройства, вы вводите пароль. Храните этот пароль в надежном месте. Когда-нибудь он может вам понадобиться.

24. Существует проблема в получении уникального идентификатора этого мобильного телефона.

Пожалуйста, обновите приложение или свяжитесь с производителем.

Это сообщение появляется, когда приложение не может получить номер IMEI или уникальный идентификатор мобильного устройства. Попробуйте использовать другой мобильный телефон или посмотрите, установлены ли надлежащие разрешения для приложения. Для получения дополнительной свяжитесь с нашим обслуживающим персоналом.

25. Пароли не совпадают

Это сообщение появляется, когда вы пытаетесь установить пароль разорвать связь между устройствами, и пароли не совпадают. Попробуйте снова и убедитесь, что исходный и вводимый вами пароли совпадают.

26. Вы уверены, что хотите продолжить соединение этого мобильного с маркировочной машиной?

Это сообщение подтверждает, что вы уверены вы в своем намерении связать этот мобильный телефон с маркиратором. Нажмите Да, чтобы продолжить, или Нет, чтобы отменить

27. Вы хотите сохранить эти значения кода по умолчанию?

Это сообщение подтверждает, что текущие значения различных кодов должны быть сохранены в качестве значений по умолчанию для всех будущих дизайнов, созданных с помощью приложения.

28. Пустая строка

Это сообщение указывает, что строка пароля была пустой.

29. Пароли не совпадают

Это сообщение всплывает, когда пароли не совпадают.

30. Пароль успешно установлен

Это сообщение всплывает, когда был успешно установлен пароль для доступа к дополнительным настройкам.

31. Неверный пароль. Не удается открыть расширенный режим.

Это сообщение означает, что вы ввели неправильный пароль, и вы не можете получить доступ к расширенному режиму.

32. Дизайн с таким именем уже существует. Хотите переименовать дизайн?

Это сообщение появляется, когда имя, указанное вами для создания дубликата дизайна, уже существует. Поэтому нажатие кнопки «Да» приведет к удалению более раннего дизайна с тем же именем, и сохранению нового проекта. Нажмите Нет, если вы хотите указать другое имя для дизайна.

33. Вы действительно хотите удалить выбранные объекты? Они будут навсегда удалены.

Это сообщение появляется, когда вы хотите удалить выбранные проекты. Вас просят это подтвердить, поскольку проекты будут удалены навсегда.

34. Существует неизвестная проблема в проекте. Пожалуйста, откройте его в автономном режиме и проверьте на наличие ошибок.

Это сообщение всплывает, когда неизвестна проблема в дизайне. Не открывайте его, когда приложение подключено к маркировочной машине.

35. Некоторые блоки выходят за пределы окна маркировки. Пожалуйста, откройте дизайн в автономном режиме и исправьте его.

Это сообщение появляется, когда некоторые блоки в дизайне выходят за пределы окна маркировки. Это может произойти, когда дизайн машины с БОльшим окном открывается на машине с меньшим окном. Исправьте дизайн в автономном режиме.

36. В дизайн-проекте нет блоков. Не удается загрузить его сейчас.

Это сообщение появляется, когда в дизайн-проекте нет блоков, а вы пытаетесь его открыть.

37. На этом устройстве включен Wi-Fi, но не подключен к какой-либо сети. Пожалуйста, подключитесь к сети маркировочной машины.

Это сообщение указывает на то, что Wi-Fi устройства включен и не подключен к какой-либо сети. Это просто информационное сообщение. Если вы не подключите сеть Wi-Fi устройства к точке доступа Wi-Fi маркирующих машин, приложение не сможет взаимодействовать с маркировочными машинами.

38. Wi-Fi включен и подключен к сети.

Это сообщение показывает сеть Wi-Fi, к которой подключено устройство.

39. Wi-Fi не включен. Вы хотите его включить?

Это сообщение указывает на то, что Wi-Fi - сеть устройства отключена. Если вы нажмете Да, Wi-Fi устройства будет включен, а затем вы можете подключиться к маркиратору.

40. Невозможно подключиться к машине.

Это сообщение всплывает, когда ваша попытка подключить приложение к устройству не удалась. Пожалуйста, попробуйте еще раз или проверьте настройки сети Wi-Fi.

41. Проблема в чтении дизайна (Непрерывное чтение дизайна)

Этот экран указывает на проблему, возникающую при чтении дизайна с маркиратора.

Решение:



- Шаг 1:** Зайдите в настройки маркировочного устройства 
- Шаг 2:** ВЫКЛЮЧИТЕ “Считать конструкцию свойства соединения» из настроек машины/ **Read Design on Connection”** (эту настройку следует выполнять, когда машина подключена)
- Шаг 3** Закройте приложение и выключите машину.
- Шаг 4** Включите машину и запустите приложение.
- Шаг 5** Подключите устройство к машине.
- Шаг 6** Создайте новый дизайн и отправьте на машину.



42. SSID не более 32 символов.

Это сообщение всплывает, когда SSID содержит более 32 символов.

43. Пароль должен быть не более 8 символов.

Это сообщение всплывает, когда пароль содержит более 8 символов

44. Пароль не должен быть длиннее 32 символов.

Это сообщение указывает, что пароль для использования режима киоска не должен быть длиннее 32 символов.

45. Вы уверены, что хотите сохранить новый SSID и пароль на устройстве?

Пожалуйста, подтвердите свое намерение изменить существующий SSID и пароль маркировочной машины Wi-Fi. Нажмите Да, чтобы продолжить изменять эти данные.

46. Передано успешно, перезагрузите машину, чтобы отразить изменения.

Это сообщение указывает на то, что изменения можно увидеть только после перезагрузки машины.

47. Не удалось передать детали.

Это сообщение указывает, что новые изменения не могут быть переданы на машину

48. Вы уверены, что хотите сбросить SSID и пароль к заводским значениям по умолчанию?

Пожалуйста, подтвердите свое намерение сбросить SSID и пароль до заводских значений SSID и пароля. Нажмите Да, чтобы продолжить сброс этих двух значений.

49. Вы уверены, что хотите изменить канал Wi-Fi маркиратора?

Пожалуйста, подтвердите свое намерение фактически изменить существующий канал Wi-Fi маркировочной машины. Нажмите Да, чтобы продолжить изменение канала Wi-Fi.

50. Проблема в отправке настроек машины.

Это сообщение всплывает, когда возникает проблема при отправке настройки устройства. Пожалуйста, проверьте, подключено ли приложение к маркиратору. Попробуйте изменить настройки машины еще раз.

51. Текущий дизайн должен быть синхронизирован. Нажмите Да, чтобы отменить изменения и выйти из приложения.

Это сообщение указывает, что текущий дизайн был изменен, и приложение все еще связано с маркировочной машиной. Нажмите “Отмена”, чтобы сначала синхронизировать изменения в дизайне с маркировочной машиной, а затем снова выйти. ИЛИ нажмите Да, чтобы отменить изменения и выйти из приложения.

52. Текущий дизайн должен быть сохранен. Нажмите Да, чтобы отменить изменения и выйти из приложения.

Это сообщение указывает, что вам нужно сохранить дизайн перед выходом из приложения. Поэтому нажмите “Отмена”, если вы хотите сохранить дизайн, а затем снова выйдите из приложения или нажмите Да, чтобы отменить изменения и выйти из приложения.

53. Дизайн не существует в этом устройстве. Вы хотите прочитать полный дизайн с машины?

Это сообщение указывает на то, что дизайн, сохраненный в данный момент на маркировочном устройстве, не был отправлен на устройство с телефона / планшета, к которому вы не подключаетесь. ИЛИ, возможно, вы удалили дизайн с маркиратора. В результате приложение не может найти конкретный дизайн на этом мобильном телефоне / планшете. У вас есть возможность прочитать полный дизайн с машины. Обратите внимание, что некоторые блоки, могут не выглядеть точно так же, как блоки, отправленные на устройство. Некоторые блоки, которые вы отправили на аппарат в виде текстовых блоков, могут фактически считаться блоками векторного дизайна.

54. Проект, считанный из контроллера, может не соответствовать фактическому проекту, который был отправлен на машину.

Более раннее приложение Mobimark включало чтение полного дизайна с машины и отображение этого чтения в приложении. Однако в новой версии этого приложения, а также на машинах серии MNSB этого не происходит. Здесь с машины считывается только имя дизайна, а дизайн, сохраненный в приложении, открывается для дальнейшей модификации. Дизайн, отправленный на машину, и этот файл дизайна,

присутствующий в приложении, отличаются. Следовательно, когда вы читаете полный дизайн с машины, он может не совпадать с оригинальным дизайном, который вы перенесли на машину.

55. При работе некоторых блоков возникли проблемы. Проблемные блоки пропускаются.

Это сообщение указывает на то, что при считывании дизайна с устройства, дизайн по какой-то причине был поврежден, некоторые блоки имеют дефекты, и, следовательно, исключаются из проекта.

56. Это устройство не является допустимым для связи с маркировочной машиной. Вы не можете сохранить изменения, сделанные на нём, на машину.

Допустимое устройство — это устройство (мобильное устройство / планшет), которое связано с маркировочной машиной. Устройство, с которого вы пытаетесь установить связь с машиной, не подключено, следовательно, вы можете подключиться к маркировочной машине, но не сможете сохранить какие-либо модификации или новый дизайн в маркировочной машине.,

57. Правила техники безопасности требуют, чтобы устройство было связано вместе с маркиратором. Пожалуйста, введите пароль для отключения в случае крайней необходимости.

Пожалуйста, введите пароль для отключения телефона / планшета от маркировочной машины. Подключение телефона / планшета к маркировочной машине гарантирует, что никто другой не сможет внести изменения в работу. Это важно для того, чтобы неправильная маркировка не происходила случайно или преднамеренно.

58. Возникли проблемы при открытии дизайна. Был создан новый проект.

Это сообщение указывает на то, что при чтении дизайна с машины дизайн по какой-то причине был поврежден. Вместо него был создан новый проект.

59. Существует проблема в получении уникального идентификатора мобильного устройства. Пожалуйста, обновите приложение или свяжитесь с производителем.

Уникальный идентификатор мобильных устройств сохраняется в маркировочной машине с целью безопасности. Это сообщение указывает, что приложение сталкивается с проблемой при получении уникального идентификатора этого устройства. Повторите попытку через некоторое время, и, если это не помогло, сообщите о модели мобильного устройства производителю для устранения неполадок.

60. Это пароль пользователя. Пожалуйста, нажмите Режим производства.

Это сообщение означает, что вы ввели пароль пользователя, который неверен для входа в режим дизайнера. Либо введите правильный пароль, либо нажмите на “Режим производства” вместо “Режим дизайнера”.

61. Счетчик со специальными шрифтами не может быть добавлен.

В приложении теперь есть возможность отмечать символы на разных языках с помощью новых шрифтов SHM. В большинстве из этих SHM-шрифтов не может быть добавлена команда Counter. Это сообщение указывает, что в текущем шрифте, используемом для текстового блока, невозможно добавить команду Counter.

62. Wi-Fi не сохраняется. Хотите ввести пароль и подключиться к этой сети?

Это сообщение указывает на то, что выбранное вами имя Wi-Fi не сохраняется.

Ответы на другие вопросы можно найти на сайте www.stamitcnc.com или позвонить в Stamp’it Robotai & Solutions pvt ltd. по телефону 022 2583 7057, обратитесь в отдел обслуживания. Мы будем рады помочь Вам. Вы также можете отправить электронное письмо по адресу intsales@stampitcnc.co.in.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Содержание этой публикации представлено исключительно в информационных целях, и хотя были предприняты все меры для обеспечения их точности, они не должны рассматриваться как основания или гарантии, явные или подразумеваемые, в отношении продуктов или услуг, описанных здесь. Мы оставляем за собой право изменять или улучшать конструкции или технические характеристики наших продуктов в любое время без предварительного уведомления.



Все другие бренды или торговые марки, упомянутые в этом руководстве, принадлежат соответствующим производителям, и на них есть ссылки. Мы не претендуем на право собственности на эти бренды или торговые марки. Stamp It Robotai & Solutions Pvt Ltd.
202, Sunrise Business Park, Road Number 16, Wagle Industrial Area Thane (West) 400604
Maharashtra, India

Department	Email	Phone
Service	service@stampitcnc.co.in	+91-7039036592
Parts	purchasenhr@stampitcnc.co.in	+91-22-25837057
Website	www.marknstamp.com	