



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Mobimark, MNSB-53, MNSB-155

Авторское право © K.KALE



Декларация соответствия

1. Модели продуктов / Продукты:
Mobimark
2. Наименование и адрес производителя:
Stamp It Robotai & Solutions Pvt. Ltd.
202, Sunrise Business Park, Road No. 16, Wagle Estate, Thane, 400604, Maharashtra, India.
3. Настоящая Декларация о соответствии выдается под исключительную ответственность производителя.
4. Объекты декларации:
CNC Marking, Engraving and Printing Machines.
5. Объекты декларации, описанные выше, соответствуют действующему законодательству Союза о гармонизации.
Директива Совета 2006/42/ЕС для Директивы по машиностроению в последней редакции, именуемой «LVD» от 17 мая 2006 г.

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

Место выдачи: Тане, Махараштра, 400604, Индия

Дата выпуска: 10 января 2017.

Подпись: _____



Примечания по ручной редакции

Manual Part Number: UM-006

Редакция No: 0

Примечания к редакции:




Оглавление

<i>Примечания по ручной редакции</i>	3
<i>Гарантийный сертификат</i>	6
<i>Дополнительные функции из приложения Mobimark</i>	7
<i>Введение</i>	9
<i>Характеристики</i>	10
<i>Распаковка машины</i>	11
<i>Установка приложения и начало работы с MNSB-53</i>	11
<i>Первая маркировка с MNSB-53</i>	16
<i>После подключения приложения к машине, чтобы начать маркировку, вы должны следовать приведенным ниже инструкциям.</i>	16
<i>Рабочие режимы приложения MNS Launcher с машиной</i>	19
<i>Режим производства:</i>	19
<i>Режим дизайнера:</i>	19
<i>Экран производственного режима</i>	20
<i>Главный экран</i>	20
<i>Экран проектирования</i>	21
<i>Если вы работаете в производственном режиме, нажмите</i>	21
<i>Экраны режима дизайнера</i>	22
<i>Главный экран</i>	22
<i>Экран проектирования</i>	26
<i>Экран сохранения проекта</i>	27
<i>Экран настройки свойств устройства</i>	27
<i>Кнопка настройки кода сдвига и даты:</i>	29
<i>Экран дополнительных настроек</i>	32
<i>Экраны свойств текстового блока</i>	34
<i>Свойства кругового текстового блока</i>	36
<i>Различные текстовые коды и команды</i>	37
<i>Свойства счетчика</i>	38
<i>Экран свойств штрихкода матрицы данных</i>	40
<i>Свойства векторного блока</i>	41



Примечание. Если вы хотите вставить новый файл PLT в чертеж, следуйте инструкциям «Как добавить другой файл PLT в приложение?» Со страницы 60. .. 42

Свойства вставки точки (блок точек) 42

Кнопка “Об устройстве”  43

Как связать мобильный с маркиратором?..... 45

Как изменить устройство для доступа к маркиратору? 46

Как изменить имя WIFI или SSID и пароль от устройства? 47

Как изменить Wi-Fi канал маркиратора?..... 50

Как сканировать и пометить данные штрих-кода с помощью MNSBLauncher? 52

Как выключить машину с помощью курка?..... 57

Как найти файлы дизайна на устройстве?..... 57

Как добавить разные PLT и DXF файлы в приложение?..... 59

Как прикрепить аккумулятор к устройству?..... 60

Как зарядить аккумулятор с помощью зарядного устройства? 61

Как извлечь аккумулятор из маркиратора и из зарядного устройства? 63

Из зарядного устройства: 63

Из маркиратора:..... 63

Как добавить и изменить счетчик последовательного увеличения? 64

Как использовать и пометить код на основе рабочих смен?..... 65

Как использовать режим киоска в приложении MNSBLauncher?..... 66

Как настроить приложение в режиме киоска?..... 66

Как использовать свойство “Время начала дня”?..... 69

Как использовать батарею максимально долго? 70

Толкование некоторых терминов..... 70

Индикаторы батареи на устройстве 73

Показания светодиодного индикатора 73

Показания зарядного устройства 75

Профилактическое обслуживание 77

Предостережения и инструкции 77

2. Используйте средства индивидуальной защиты. Всегда надевайте защитные очки, пылезащитную маску и средства защиты органов слуха. 78



<i>Разобранный вид маркиратора MNSB-53 (пластиковый корпус)</i>	<i>79</i>
<i>Разобранный вид маркиратора MNSB-155 (пластиковый корпус)</i>	<i>80</i>
<i>Разобранный вид маркиратора SPRB 53 (металлический корпус)</i>	<i>81</i>
<i>Разобранный вид маркиратора SPRB 103 (металлический корпус).....</i>	<i>82</i>
<i>Разобранный вид маркиратора SPRB 153 (металлический корпус).....</i>	<i>83</i>
<i>Линейная схема MNSB-53.....</i>	<i>84</i>
<i>Линейная схема SPRB 53(Металлический корпус).....</i>	<i>85</i>
<i>Линейная схема SPRB 103(Металлический корпус).....</i>	<i>86</i>
<i>Линейная схема SPRB 153(Металлический корпус).....</i>	<i>87</i>
<i>Электрическая схема маркиратора MNSB-53</i>	<i>88</i>
<i>Электрическая схема маркиратора SPRB 53,103,153 (Металлический корпус)</i>	<i>89</i>
<i>Разобранный вид соленоида.....</i>	<i>90</i>
<i>Сообщения приложений, что с ними делать?</i>	<i>90</i>

Гарантийный сертификат

На переносной беспроводной маркер MNSB-53 предоставляется гарантия сроком на один год на все детали, кроме тех, которые указаны в списке исключений. Гарантия на машину действует с даты отправки в отношении производственных дефектов или качества изготовления. В случае любого такого дефекта, обнаруженного в течение одного года с момента покупки, Stamp IT проведет бесплатный ремонт гарантируемой детали. Только компоненты будут предоставлены бесплатно. Однако машина будет отремонтирована после оплаты необходимых расходов.

В случае, если маркировочное оборудование необходимо будет вернуть на наши работы в Тане для проведения ремонтных работ или капитального ремонта, любой необходимый ремонт будет бесплатным в течение одного года (12 месяцев) с даты отправки. Расходы на транспортировку машины не покрываются гарантией. Обратите внимание, что капитальный ремонт или ремонтные работы не продлевают гарантию. Если покупатель вносит какие-либо изменения в оборудование, поставляемое по собственной инициативе, гарантия немедленно утрачивает силу.

Мобильный телефон или планшет могут поставляться вместе с машиной. Тем не менее, Stamp IT не предоставляет никаких гарантий для этих устройств. Однако производитель этих устройств покрывает гарантию, если применимо. Более того, по любым вопросам, связанным с этим устройством, рекомендуется обращаться в местные сервисные центры в зависимости от



марки устройства. Для любых других компонентов, поставляемых Stamp 'IT, но не изготовленных Stamp' IT, стандартная гарантия производителя распространяется непосредственно у производителя.

На следующие детали распространяется гарантия 6 месяцев:

1. Батарея
2. зарядное устройство

На следующие детали гарантия не распространяется:

1. Стык стилуса
2. Стилус
3. Ремни
5. Соленоид и Катушка

Дата отправки:

Печать дилера:

Серийный номер устройства:

Для Stamp 'IT Robotai& Solutions Pvt. Ltd.

Главный операционный директор.

Дополнительные функции из приложения Mobimark

1. В связи с выходом нового приложения - MNSBLauncher, старое приложение в Playstore не будет поддерживать работу с новыми маркираторами.
2. Новый дизайн пользовательского интерфейса в приложении
3. Существует возможность изменить язык. MNSBLauncher теперь доступен на 22 разных языках: Английский, испанский, немецкий, французский, итальянский, русский, венгерский, шведский, чешский, польский, голландский, вьетнамский, португальский, корейский, японский, хинди, упрощенный китайский, традиционный китайский, норвежский, словенский, яванский, турецкий.
4. Средство для установки свойств блока по умолчанию: Вы можете установить шрифт по умолчанию, размер шрифта по умолчанию и т. Д. Для каждого нового блока, который вставляется на холст.
5. Автоматическая быстрая вставка текстового блока. Теперь можно ускорить создание дизайна, установив автоматический текстовый блок с фиксированным расстоянием. Также укажите в свойствах машины расстояние между двумя блоками в мм (Примечание: эти средства предназначены только для текстовых блоков с прямыми линиями).



6. Дополнительные кнопки «Вверх» и «Вниз» на экране «Открытие дизайна» для удобной навигации по дизайнам.
7. Добавлены шрифты Unicode SHM для маркировки китайских, японских, корейских и русских символов.
8. Учебные видеоролики YouTube можно открывать непосредственно при подключении к Интернету.
9. В старом приложении Mobimark, при чтении непосредственно с устройства, читался весь дизайн. Однако в новом приложении весь дизайн не будет прочитан. Приложение будет читать только название дизайна, и соответствующий дизайн на телефоне или планшете будет открыт. Таким образом, в случае, если вы работаете на маркираторе с другого телефона, который не был изначально соединен с ним, возможна некорректная работа.
10. Уменьшение времени маркировки с помощью специального режима.
11. Теперь по умолчанию пользователь будет должен связать устройство, телефон или планшет с маркиратором. В приложении Mobimark это было необязательно.
12. Существует возможность подключения к другому мобильному устройству, которое не было изначально привязано к маркиратору. Светодиоды на устройстве теперь сообщают больше информации. Когда машина подключена к приложению, светодиодный индикатор будет синим и станет зеленым при отключении. Светодиод будет мигать красным 3 раза, когда проект или настройки машины будут успешно синхронизированы. Индикатор станет красным, когда происходит маркировка, и машина отключена от приложения. Когда машина подключена к приложению, индикатор становится пурпурным при маркировке. Обратитесь к руководству, чтобы узнать больше о показаниях светодиодных индикаторов.
13. Существовала баг, когда блок пустых точек около нуля на оси X или Y выдавал ошибку разметки. Теперь это было исправлено.
14. Исправлена еще одна ошибка, проявляющаяся при получении существующих SSID и пароля Wi-Fi с устройства или установке новых SSID и пароля.
15. Добавлено свойство, для запуска которого требуется 2 триггера. Сначала активируйте стилус и установите его в начале первого символа, который будет специально отмечен. Второй фактически начнет маркировку.
16. Машина будет помнить количество циклов маркировки в течение срока ее службы. Эта настройка будет указана в приложении.
17. Изменение единиц с мм на дюйм или наоборот теперь потребует перезапуска приложения.
18. Добавлена возможность менять канал Wi-Fi из приложения. Теперь вы можете изменить канал между 1,6 и 11ГГц.
19. Добавлено средство для приостановки начатой маркировки нажатием на спусковой крючок. Отпустите курок, чтобы перезапустить маркировку с той же точки, в которой она была приостановлена. Продолжайте нажимать на курок в течение более длительного времени, чтобы совсем остановить процесс. Следующий триггер начнет маркировку с самого начала.
20. Все функции теперь работают на 100% в IOS.
21. Свойство Enable EmergencyStop было удалено. Теперь приостановление или полная остановка процесса маркировки - стандартная функция.



22. Свойства машины, такие как мощность двигателя, начальная позиция до маркировки и после маркировки, были полностью удалены. По умолчанию, машина всегда будет искать исходную позицию перед маркировкой.
23. В приложение добавлено средство для нанесения QR-кода.
24. Язык интерфейса пользователя приложения теперь будет автоматически меняться в зависимости от языка, установленного на телефоне или другом устройстве Android.
25. Пользовательский интерфейс приложения будет недоступен, когда идет процесс маркировки, а маркиратор подключен к приложению. Интерфейс будет включен снова после завершения маркировки.

Введение

StampIt Robotai & Solutions Pvt. Ltd. представляет Mobimark, теперь известный как **MNSB-53**, - первый в мире беспроводной ручной маркировочный аппарат с функцией беспроводного доступа. **Инновационное решение для маркировки** для всех ваших потребностей с использованием запатентованной технологии. Наша основная цель - сделать использование новейших технологий максимально простым.

В настоящее время линейка **портативных маркировочных машин** имеет широкий спектр применения и сталкивается со многими проблемами. Эти машины зачастую требуют довольно грубого использования в экстремальных условиях. **Существующие портативные машины** с установленными клавиатурами и сенсорными экранами часто повреждаются. Они используются в тех областях, где требуется длительное время работы, а значит и мощный аккумулятор. Кроме того, вес устройства должен быть небольшим для максимально комфортной работы. Эти и другие проблемы существенно ограничивают использование подобного рода устройств.

Наша команда решила все эти проблемы с **MNSB-53**. Продукт абсолютно уникален: его вес составляет всего 2,5 кг, мощный аккумулятор в 3 ампер час позволяет достичь более 3 часов непрерывной маркировки и около 8 часов нормальной маркировки. Частота смены батареи - одна за смену, что обеспечивает минимальное время простоя. Компактный держатель облегчает переноску в любом месте.

MNSB-53 обладает функцией беспроводной связи с любым устройством с поддержкой Wi-Fi. Пользователь может подключить свой мобильный телефон к устройству и создать дизайн-проект с помощью нашего современного мобильного приложения. Пользователь может





отправить проект по Wi-Fi и сразу начать маркировку.

Приложение, специально разработанное для **MNSB-53**, обеспечивает использование мобильного устройства в качестве выделенного терминала. Помимо этого, мы разработали приложение со всеми функциями маркировки на ПК. Пользователь может создавать коды Datamatrix, Shift Codes, Dates Codes, а также настраиваемые коды без особых усилий.

Скачав наше приложение, вы убедитесь в том, что создание проекта для маркировки еще никогда не было настолько удобным.

Многие отрасли производства, например, нефтяные газовые платформы, оценили **MNSB-53** как наиболее эффективное решение во всех аспектах. Устройство также способно делать маркировку на очень маленьких компонентах. Минимальное обслуживание и широкие возможности использования сделали его популярным во всем мире.

Мобильность у максимальная точность стала такой легкой с **MNSB-53**. Необычный практичный дизайн позволил нам уверенно шагнуть в новую эру - эру IoT (Internet Of Things). Созданная нами платформа с широкими возможностями настройки дает возможность создания новых, ещё более продвинутых устройств и функций для маркировки.

Характеристики

- **Область маркировки:** 50мм x 30мм и 150мм x 50мм
- **Мощный литий-ионный аккумулятор:** срок до 4 часов работы
- Новейшая электроника для максимальной компактности
- Небольшой вес
- **Прочная конструкция:** 2,5 кг с передним креплением (2,3 кг без крепежа.)
- Линейная направляющая на обеих осях для равномерной глубины маркировки
- Промышленный чемодан для удобной транспортировки
- Работает в Wi-Fi Spot
- Управляется с мобильного телефона или планшета на базе Android
- Создавайте дизайн-проект на мобильном устройстве и переносите на маркиратор для легкой маркировки
- Отсутствие ограничений на хранилище для дизайн-проектов за счет использования внешнего устройства
- Максимально удобное мобильное приложение
- Удобная функция предварительного просмотра маркировки
- Работает как с линейным, так и с круговым текстом
- Серийный счетчик и маркировка даты
- Пользовательская переменная текстовая функция
- Возможно изменение силы маркировки
- Возможна маркировка Логотипов HPGL, а также файлов DXF
- Возможность запуска приложения сразу при включении



Распаковка машины

Эта машина была тщательно проверена перед отправкой с завода, и перевозчик взял на себя ответственность за этого поставщика. Обратите внимание на любые повреждения или нарушения во время доставки и сообщите о них перевозчику. В случае обнаружения каких-либо дефектов, требуйте письменный отчет о проверке от инспектора претензий для подачи претензий на ущерб. Подайте претензию перевозчику (не производителю) в течение 15 дней после получения машины.

Осторожно удалите наружный упаковочный материал, стараясь не повредить отделку или внешнюю поверхность машины. Осмотрите машину на предмет скрытых повреждений при транспортировке. Сообщите о любых повреждениях, скрытых отгрузочным материалом, в отчете о скрытом повреждении.

Машина MNSB-53 доступна в виде набора, который включает в себя следующее.

1. Ручной беспроводной маркер.
2. Батарея
3. Зарядное устройство
4. Запасной аккумулятор
5. Мобильный телефон



Все эти вещи расположены в кейсе промышленного класса

Убедитесь, что вы получили все пять вещей в сумке для переноски.

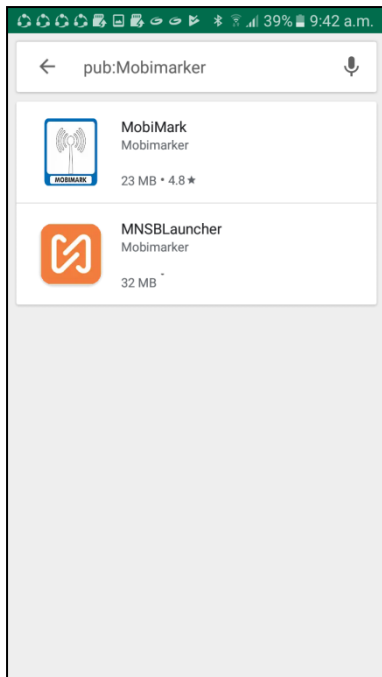
Внешнее устройство (планшет, смартфон) может не входить в стандартную комплектацию из Индии.

Установка приложения и начало работы с MNSB-53

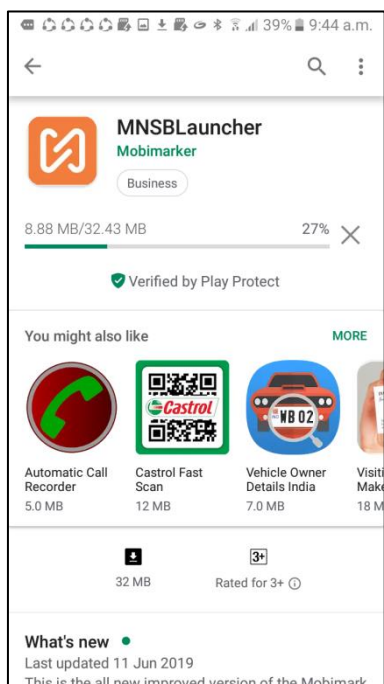
Шаг 1: Запустите внешнее устройство (планшет, смартфон), который вы получили с MNSB-53

Шаг 2. Подключите устройство к интернету и откройте приложение Google PlayStore на своем устройстве.

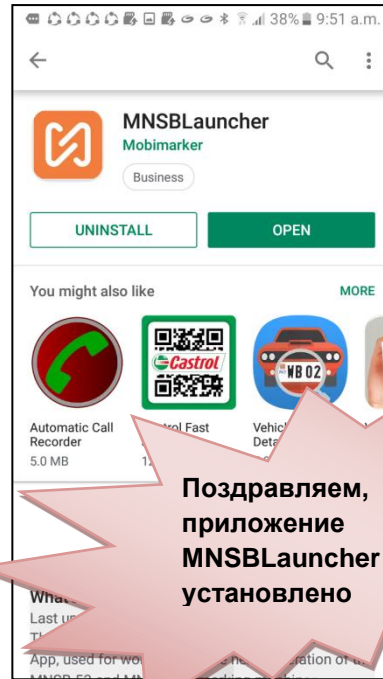
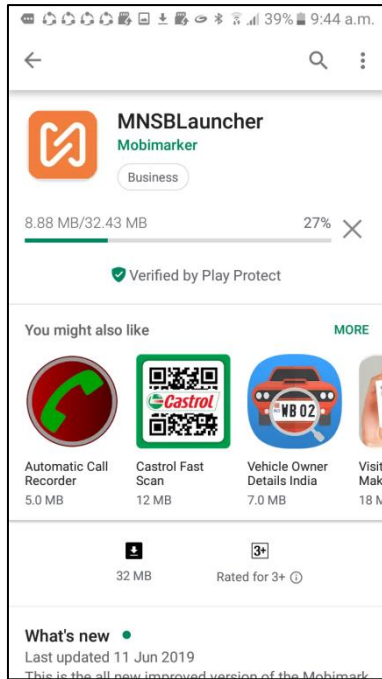
Шаг 3: Найдите приложение MNSBLauncher в поле поиска магазина Google Play.



Шаг 4: Нажмите кнопку «УСТАНОВИТЬ», чтобы начать установку приложения.



Шаг 5: дождитесь полной загрузки приложения



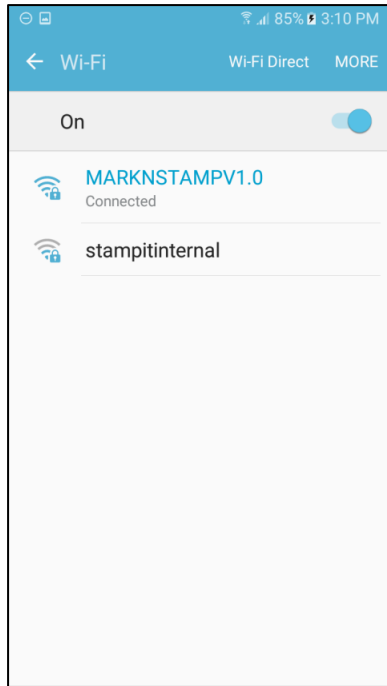
**Поздравляем,
приложение
MNSBLauncher
установлено**

Шаг 6: запустите MNSB-53 (перед запуском машины убедитесь, что батарея правильно подключена к машине)

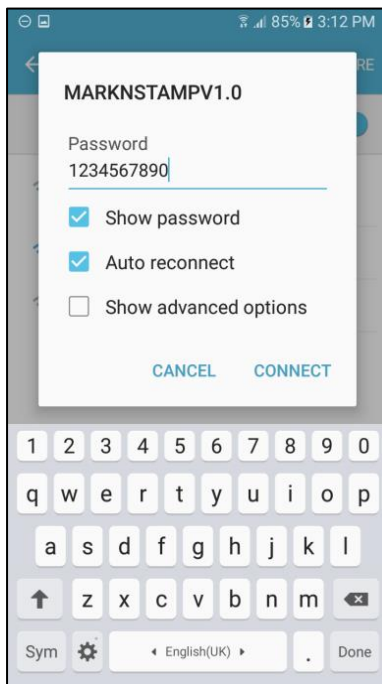


**Удерживайте курок
машины, пока свет не
станет сине-зеленым**

Шаг 7. Перейдите в настройки мобильного Wi-Fi и найдите сеть Wi-Fi устройства для подключения.



Шаг 8: здесь вы можете увидеть все доступные сети Wi-Fi, выберите свою сеть WiFi MARKNSTAMPV1.0. Введите пароль устройства MNSB-53, затем подключите устройство к MNSB-53.

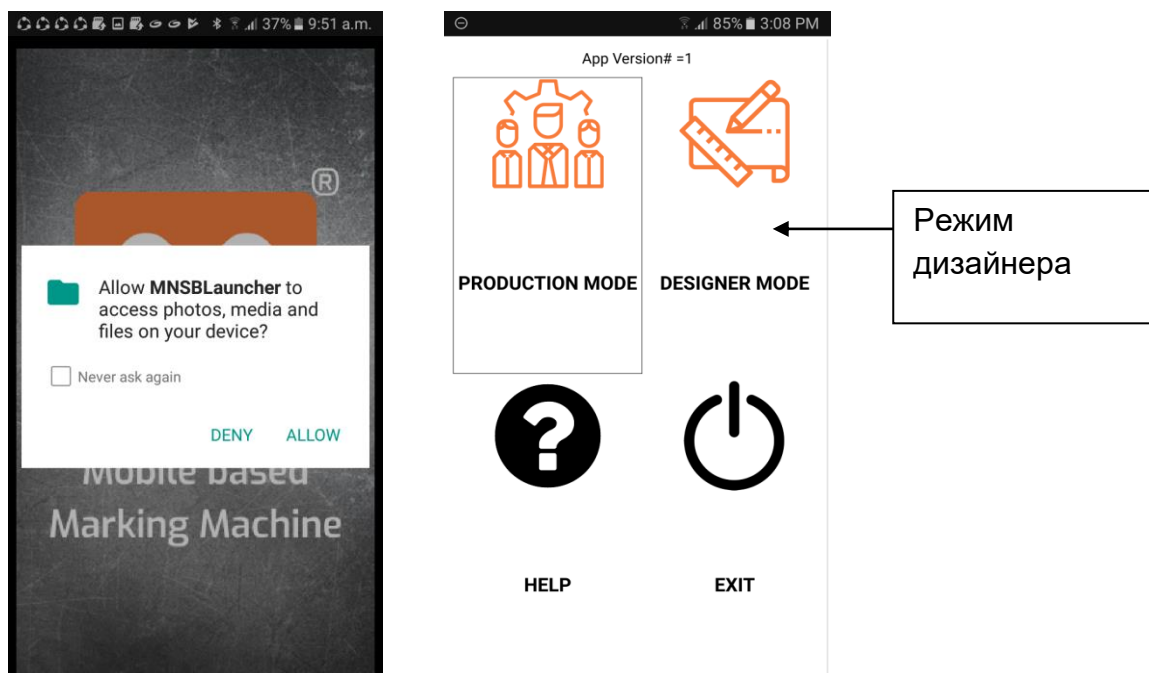


ПРИМЕЧАНИЕ: по умолчанию SSID: **MARKNSTAMPV1.0** и пароль: 1234567890

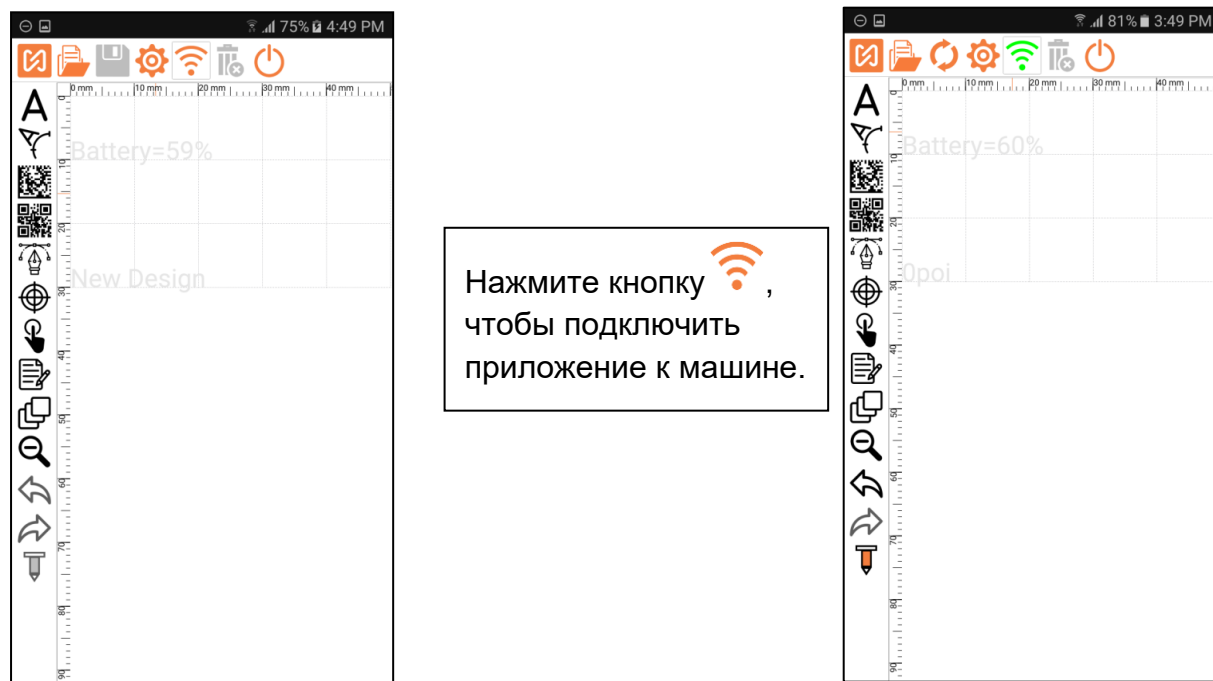
Шаг 9: Запустите приложение MNSBLauncher и подключитесь к компьютеру



Шаг 10: приложению нужно несколько разрешений. Нажмите кнопку «Разрешить» на всех 3 или 4 разрешениях, которые запрашивает приложение. Если вы нажмете «Запретить», приложение не будет работать должным образом.



Шаг 11: После запуска приложения вы увидите два режима работы: Нажмите Режим дизайнера.



Шаг 12: теперь нажмите кнопку Wi-Fi, чтобы подключить приложение к машине. Кнопка Wi-Fi изменит цвет на зеленый, указывая, что подключение успешно, и приложение сразу же прочтает текущее имя дизайна с машины и отобразит его на поле для рисования.

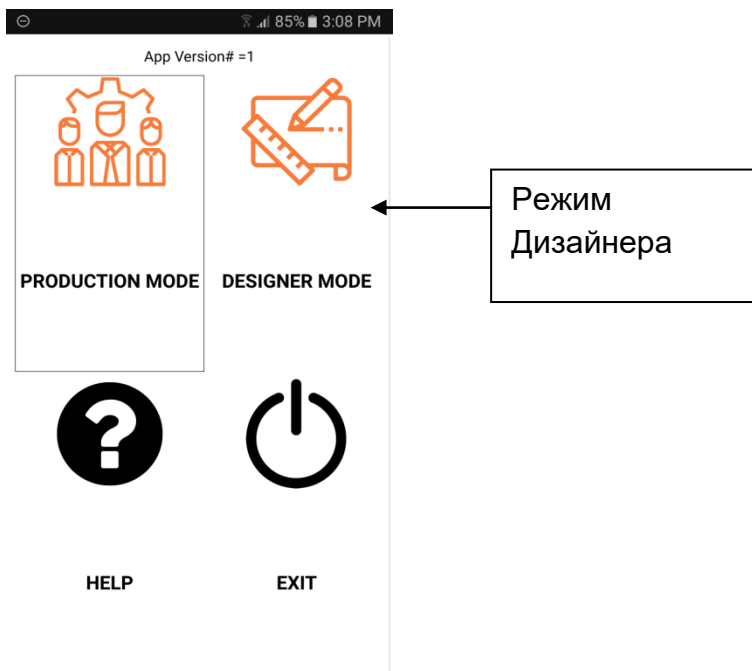



Поздравляем, приложение MNSBLauncher подключено к вашей машине, и теперь ваша машина работает в режиме онлайн.

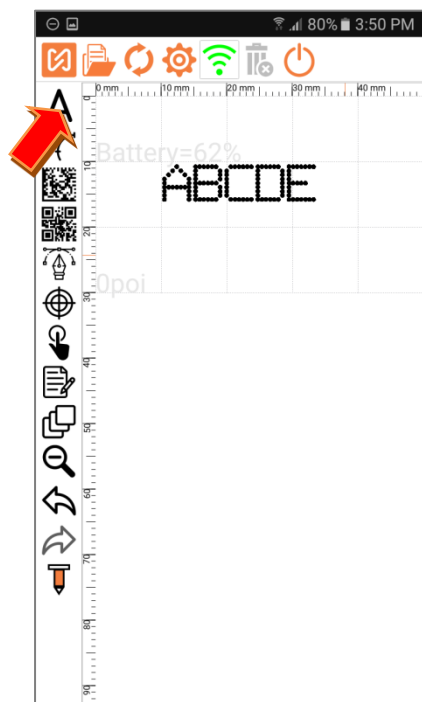
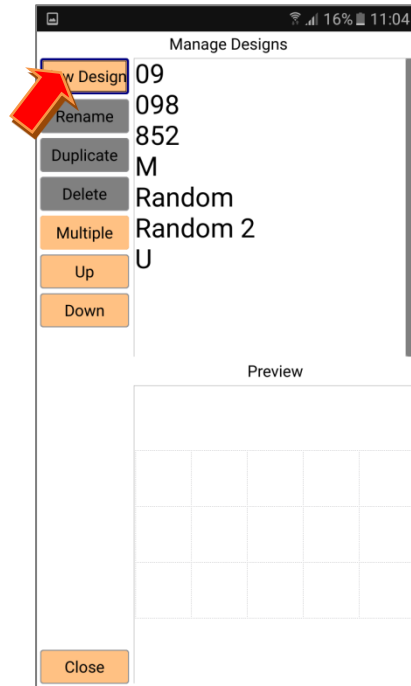
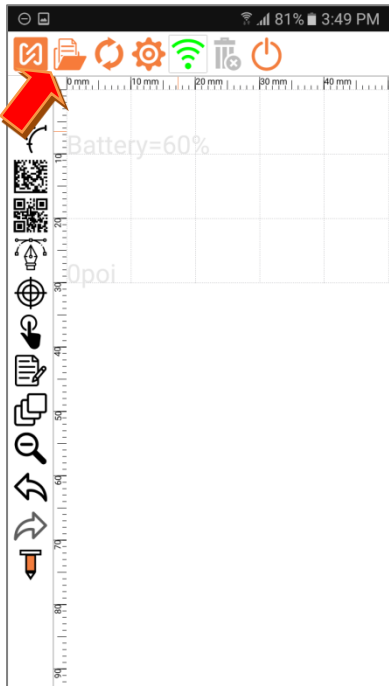
Первая маркировка с MNSB-53


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

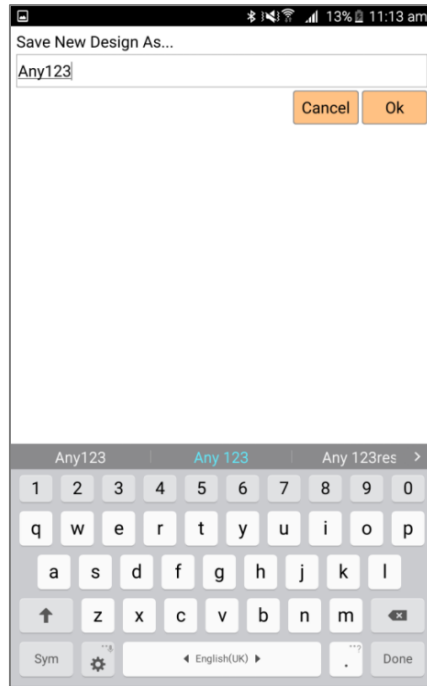
Шаг 1: Откройте MNSBLauncher и перейдите в РЕЖИМ ДИЗАЙНЕРА (DESIGNER MODE).



Шаг 2. Создайте новый дизайн маркировки, нажмите  этот значок для создания нового дизайна маркировки и затем нажмите кнопку «Новый дизайн» (New Design).



Шаг 2. Сохраните и перенесите Дизайн (Design) на машину, нажмите  Кнопка синхронизации, чтобы сохранить или передать дизайн на машину. Введите название проекта и нажмите кнопку **OK**.



Шаг 3: Начните маркировку с MNSB-53



Поместите MNSB-53 на маркировочный элемент и нажмите курок, чтобы начать маркировку



Рабочие режимы приложения MNS Launcher с устройством

Машина MNSB -53 работает в двух разных режимах

1. Режим дизайна
2. Режим производства

Приложение MNSBLauncher разделено на следующие экраны. Важно узнать больше обо всех этих экранах, чтобы понять работу машины MNSB-53. Следующие экраны описывают подробную информацию в приложении MNSBLauncher.

Режим производства:

Быстрый и простой интерфейс, который блокирует машину, предотвращает изменение параметров, отличных от основной функции маркировки. В этом режиме вы можете пометить только существующий дизайн с машины, вы не можете создавать новый дизайн и изменять любые другие настройки машины и приложения.

Экраны производственного режима

1. Главный экран режима производства
2. Экран работы с файлами
3. Сканер пользовательского ввода

Режим дизайнера:

Работая в режиме дизайнера, вы получаете полный доступ к машине и приложению.

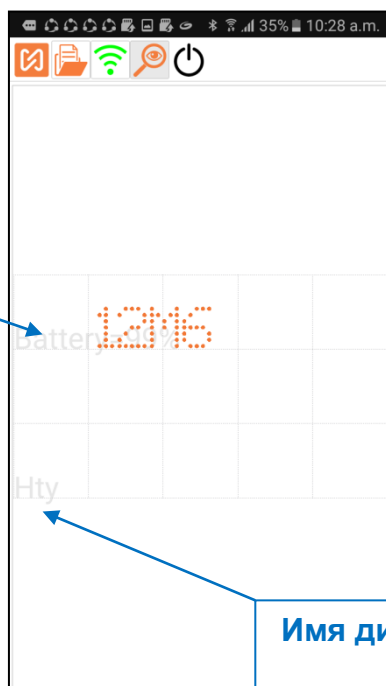
1. Главный экран
2. Экран работы с файлами
3. Экран настройки свойств машины
4. Экран свойств текстового блока
5. Экран свойств блока штрих-кода
6. Экран свойств блока PLT
7. Экран свойств пустой точки
8. Об экране



Экран производственного режима








Главный экран

Заряд аккумулятора




Имя дизайна

Над экраном находится главное окно приложения рабочего режима. В производстве следующие кнопки используются в рабочем режиме.

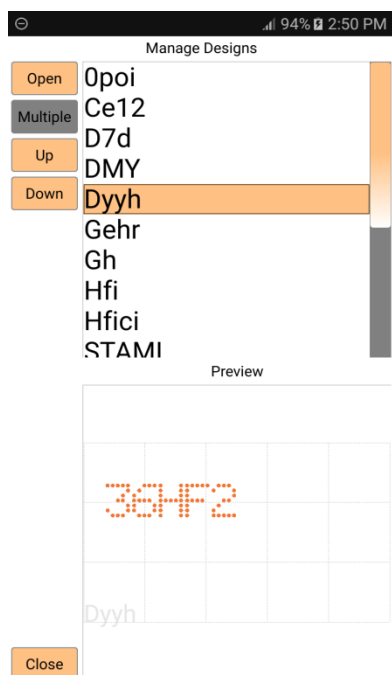
 <p>Кнопка дизайна</p>	<p>Используйте, чтобы открыть ранее созданный дизайн из приложения и машины для маркировки.</p>
 <p>Кнопка Wi-Fi:</p>	<p>С помощью этой кнопки вы можете подключить и отключить устройство к сети Wi-Fi, а также полностью выключить машину.</p> <p>Подключение устройства: Зажмите кнопку Wi-Fi чтобы соединить MNSB-53 через сеть wifi с машиной маркировки. Этот значок изменит цвет с оранжевого  на зеленый  когда произойдет успешное сопряжение.</p> <p>Отключение от Wi-Fi и выключение устройства: Зажмите </p>
 <p>Кнопка "Об устройстве":</p>	<p>Нажмите, чтобы увидеть больше сведений о приложении MNSBLauncher и информацию о компании & средство для изменения режима работы приложения.</p>
 <p>Кнопка Сухой Маркировки:</p>	<p>Этот значок включается, когда машина подключена к приложению MNSBLauncher. Нажмите эту кнопку, чтобы просушить метку или проверить область маркировки компонента.</p>




 Кнопка закрытия:	Нажмите, чтобы закрыть приложение MNSBLauncher.
--	---

В рабочем режиме кнопка синхронизации всегда отключена, так как в процессе работы вы не можете изменить какие-либо настройки или дизайн.

Экран проектирования

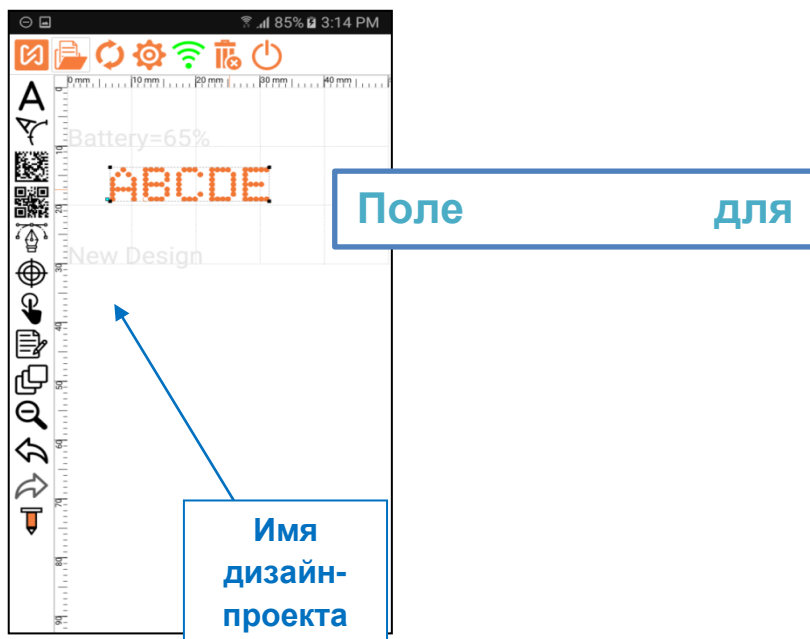


Если вы работаете в производственном режиме, нажмите  эту кнопку, чтобы открыть меню дизайна для маркировки. Над экраном показан список маркировочных конструкций. Здесь вы можете выбрать любой дизайн и нажать кнопку «Открыть дизайн».






Экраны режима дизайнера












Главный экран



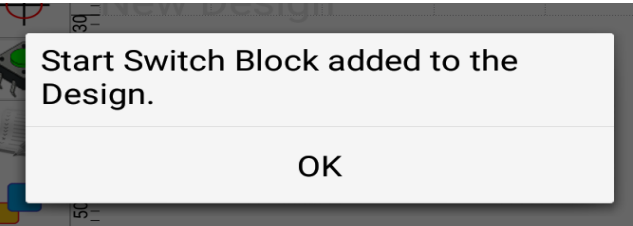






Это главный экран проектирования контроллера. Здесь приведено краткое описание каждого элемента на этом экране.

Поле для рисования:	Оно занимает центральную область дисплея и представляет собой область маркировки машины. Элементы, размещенные здесь, будут воссозданы машиной на маркируемой поверхности в том же месте и размере. Нажмите на любую точку поля, чтобы отменить выбор любого блока, если он выбран.
 Кнопка операций с файлами:	Нажмите эту кнопку для проведения различных операций с файлами дизайна, таких как Новый дизайн, Переименование дизайна, Копирование дизайна, Удаление дизайна и Открытие существующего дизайна. Здесь вы можете увидеть сохраненные в машине и приложении проекты. Здесь отсутствуют ограничения на максимальное количество сохраненных проектов.
 Кнопка синхронизации:	Эта кнопка используется для отправки обновленных дизайн-проектов на машину. Кнопка синхронизации включена при внесении изменений в существующий дизайн или создании нового дизайна. Если вы вносите какие-либо изменения в проект, и хотите сохранить изменения для этого конкретного дизайна, то вам нужно нажать эту кнопку. При нажатии кнопки синхронизации после создания нового дизайна, приложение даст вам возможность сохранить текущую версию проекта.
 Кнопка "Сохранить дизайн"	Эта кнопка включена, когда машина находится в автономном режиме. В режиме офлайн вы можете создать новый дизайн, нажмите эту кнопку, чтобы сохранить текущий дизайн.







как:	
 Кнопка настройки машины:	Нажмите эту кнопку, чтобы изменить настройки устройства и приложения.
 Кнопка “Приблизить всё”:	Нажмите эту кнопку, чтобы увеличить масштаб изображения, или чтобы показать всё поле для рисования (вид по умолчанию).
 Кнопка удаления:	Выберите блок и нажмите эту кнопку, чтобы его удалить.
 Кнопка “Об устройстве”:	Нажмите, чтобы увидеть информацию о применении и производстве MNSBLauncher.
 Кнопка вставки текста:	Нажмите эту кнопку, если вы хотите вставить текстовый блок. Чтобы вставить блок, кликните по любой точке на поле для рисования. Текстовый блок с параметрами по умолчанию будет вставлен в эту точку.
 Кнопка вставки кругового текста:	Нажмите эту кнопку, если вы хотите вставить блок кругового текста. Чтобы вставить блок, кликните любую точку на холсте.
 Кнопка вставки вектора:	Нажмите эту кнопку, если хотите вставить векторный блок файлов в проект. Чтобы вставить блок, кликните по любой точке на поле для рисования. Откроется другой экран, который покажет доступные векторные файлы на контроллере. Выберите любой файл и нажмите ОК, чтобы нарисовать блок векторного файла на холсте в точке, выбранной ранее.
 Кнопка вставки точки:	Нажмите эту кнопку, если вы хотите вставить пустой блок. Чтобы вставить блок, кликните по любой точке на поле для рисования. Туда будет вставлена точка.
 Кнопка вставки штрих-кода:	Нажмите кнопку штрих-кода матрицы данных, чтобы выбрать инструмент. Кликните по любой точке на поле для рисования, чтобы вставить блок штрих-кода на основе значений по умолчанию для блока. Позже вы сможете изменить все свойства.
 Кнопка вставки QR-кода	Нажмите кнопку QR-код, чтобы выбрать инструмент. Кликните по любой точке на поле для рисования, чтобы вставить блок QR-кода на основе значений по умолчанию для этого блока.
 Кнопка начала паузы:	Нажмите эту кнопку, если вы хотите вставить в конструкцию кнопку «Пауза». Этот блок останавливает маркировку до тех пор, пока пользователь не нажмет кнопку продолжения маркировки.



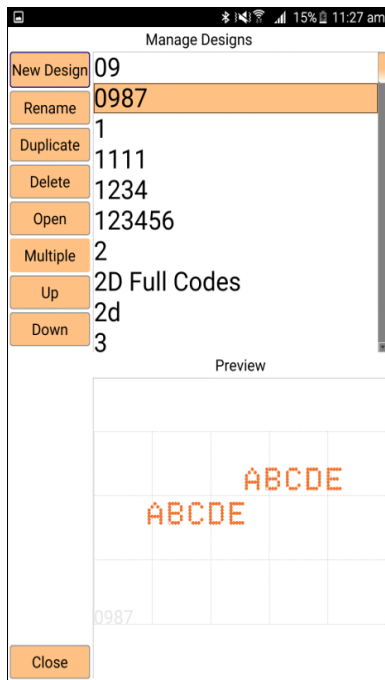
	 <p>Будет вызываться подобное сообщение. Этот блок не виден на поле рисования, но появится в общем списке блоков.</p>
 <p>Кнопка “Редактировать свойства блока”:</p>	<p>Выберите блок на поле для рисования, затем нажмите эту кнопку, чтобы вызвать свойства блока. Здесь вы можете изменить свойства блоков согласно требованиям маркировки.</p>
 <p>Кнопка “Список блоков”:</p>	<p>Всякий раз, когда блок добавляется в дизайн, он отображается в общем списке. Дважды щелкните имя блока, чтобы изменить имя блока на любое имя по вашему выбору. Последовательность, в которой блоки перечислены здесь, указывает последовательность маркировки. Вы можете перетащить любой из блоков и вставить список, чтобы изменить последовательность маркировки на ваше усмотрение. Для удобства вы можете выбрать блок на поле для рисования или в этом списке. Последовательность маркировки - порядок сортировки блоков. Число указывает на последовательность маркировки.</p> <div data-bbox="600 1099 1038 1240" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>1:Blank Pt Block 2:Pause for Pressing Start 3:ABCDE 4:PLT File Block</p></div>
 <p>Кнопка WI-FI:</p>	<p>С помощью этой кнопки вы можете подключить и отключить устройство к сети Wi-Fi, а также полностью выключить машину.</p> <p>Подключение устройства: Зажмите кнопку Wi-Fi чтобы соединить MNSB-53 через сеть wifi с машиной маркировки. Этот значок изменит цвет с оранжевого  на зеленый  когда произойдет успешное сопряжение.</p> <p>Отключение от Wi-Fi и выключение устройства: Зажмите  это сообщение будет вызываться после нажатия кнопки.</p> <div data-bbox="600 1697 1142 1890" style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"><p>Do you want to switch OFF the machine?</p><p>Cancel No Yes</p></div> <p>Выберите «Да» для выключения устройства и «Нет» для разрыва соединения между приложением и устройством, в противном случае устройство остается в режиме онлайн.</p>




 Кнопка отмены:	Нажмите кнопку отмены, чтобы отменить действия на поле для рисования. Любое изменение в дизайне может быть отменено с помощью этой кнопки.
 Кнопка «Вернуть»:	Нажмите кнопку «Вернуть», чтобы отменить действия, которые были отменены ранее. Эта кнопка активна, только если последняя команда была командой отмены.
 Кнопка Сухой Маркировки:	Этот значок включается, когда машина подключена к приложению MNSBLAUNCHER. Нажмите эту кнопку, чтобы просушить метку или проверить область маркировки компонента.
 Кнопка закрытия:	Нажмите, чтобы закрыть приложение MNSBLauncher.



Экран проектирования

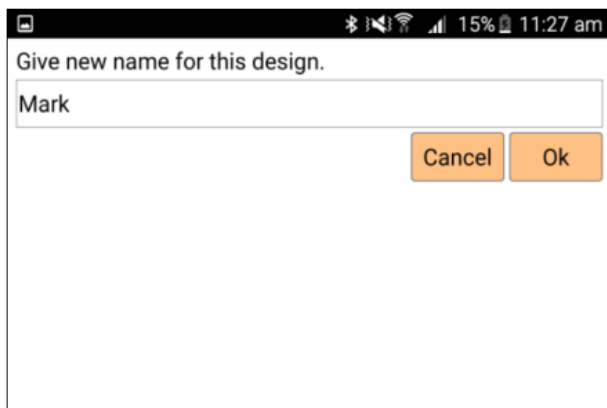



Если вы хотите выполнить какие-либо операции по проектированию в приложении и на машине, нажмите на значок «Операция проектирования»  в приложении MNSBLauncher, появится экран выше. Здесь вы видите список всех со кнопок на экране открытого дизайна.

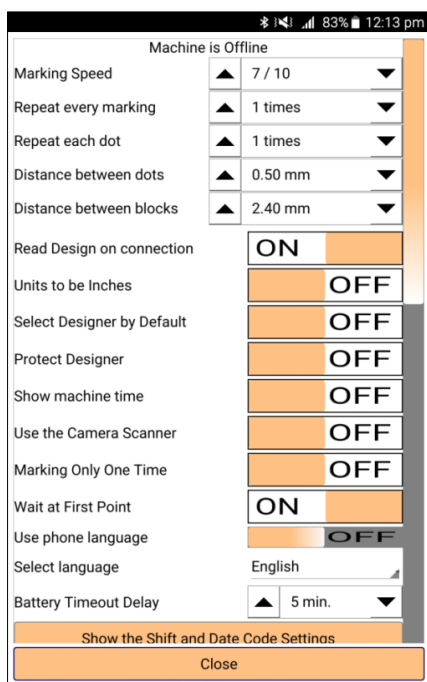
New Design /Новый дизайн:	Нажмите эту кнопку, чтобы начать новый проект.
Rename /Переименовать:	Выберите дизайн из списка и нажмите эту кнопку, чтобы переименовать выбранный проект.
Duplicate /Дублировать:	Выберите проект из списка и нажмите эту кнопку, чтобы создать дубликат копии выбранного дизайна.
Delete /Удалить:	Выберите проект из списка и нажмите эту кнопку, чтобы удалить выбранный объект. Вы также можете выбрать более одного проекта и удалить их все одновременно.
Open /Открыть:	Выберите дизайн из списка и нажмите эту кнопку, чтобы открыть выбранный проект.
Close /Закреть:	Нажмите, чтобы закрыть экран дизайна.
Multiple /Размножить:	Нажмите для многократного выбора проектов для работы
Up & Down /Вверх и вниз:	Нажмите эти кнопки для перемещения вверх и вниз по индексу дизайна.
Preview /Пред.просмотр:	Возможность предварительного просмотра проекта в специальном окне, прежде чем открывать его.




Экран сохранения проекта



Чтобы сохранить дизайн маркировки, нажмите на иконку Сохранить . Введите название проекта и нажмите кнопку ОК, чтобы сохранить дизайн.



Экран настройки свойств устройства

Когда вы кликните по значку настройки устройства , появится этот экран. Существуют различные свойства проекта. В основном они применимы к маркировочной машине; однако эти настройки сохраняются отдельно для каждого дизайна.

Marking Speed/Скорость маркировки:	Это свойство указывает относительную скорость стилуса во время маркировки в процентах. Значение может быть от 1 до 10, где 10 - максимальная скорость, а 1 - минимальная скорость.
Repeat Every Marking /Повторение каждой 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.
Repeat Each Dot /Повторение	Это значение указывает количество повторений каждой



каждой точки:	точки при маркировке.
Distance Between Dots /Расстояние между точками:	Это значение указывает расстояние между двумя последовательными точками.
Distance Between Blocks /Расстояние между блоками:	Это значение указывает расстояние между блоками.
Select Designer by Default /Выбор Дизайнера по умолчанию:	Если это свойство включено, будет открыт режим конструктора. Ни один параметр не будет отображаться как режим производства и режим конструктора
Read design on connection /Считывание проекта с подключенного устройства:	По умолчанию это свойство включено. Когда устройство подключается к машине, приложение считывает сохраненный дизайн с машины и показывает их на поле для рисования в приложении. Если вы не хотите считывать существующий дизайн с компьютера, отключите это свойство.
Units to be inches /Единицы измерения в дюймах:	Здесь можно изменить единицу измерения с мм на дюймы.
Protect Designer /Защищенный режим:	Вы можете включить защиту паролем для режима разработки приложения. Таким образом, только уполномоченное лицо может иметь доступ к режиму разработки и другим настройкам. Чтобы использовать эту функцию приложения вы должны установить для этого свойства значение ON, после чего при каждом запуске приложения MNSBLAUNCHER будет запрошен пароль для работы в режиме разработки. Также вы можете работать в производственном режиме приложения
Lock Mobile & Machine/Связь мобильного и машины:	Это свойство дает возможность связать одно мобильное устройство с машиной. Подробную информацию об этом свойстве смотрите в теме “Как связать мобильный с машиной?”
Show machine time on screen/Показать время на экране:	Если это свойство включено, вы можете увидеть время на поле для рисования в приложении.
Use the Camera Scanner /Использование камеры-сканера:	Если это свойство включено, то при нажатии кнопки сканирования будет открываться камера.
Marking Only One Time /Маркировка только один раз:	Если это свойство включено, то нет дублирования строк в CSV-файле.
Wait at first point /Ожидание в начальной точке	Если это свойство включено, то при нажатии кнопки пуска стилус будет ждать в первой точке блока.



Use Phone Language /Использовать язык телефона:	Если это свойство включено, приложение автоматически будет использовать язык, выбранный для вашего устройства.
Language of interface/Язык интерфейса:	Выберите язык приложения MNSB-53. В новую версию приложения MNSBLauncher добавлено порядка 22 новых языков.
Battery Timeout Delay (min)/Время ожидания батареи (мин):	Машина MNSB-53 работает от батареи, поэтому вам нужно установить время ожидания. Если вы не работаете, а устройство находится во включенном состоянии, оно будет автоматически ВЫКЛЮЧЕНО через установленное время. Это свойство работает только при выключенном соединении аппарата и мобильного устройства. В подключенном состоянии опция работать не будет. Если пользователь принудительно выключает машину, то в приложение будет отправлена строка для автоматического разрыва соединения приложения и устройства.
Shift and Date Code Settings Button /Кнопка настройки кода сдвига и даты:	Нажмите, чтобы вызвать свойства параметров кода сдвига и даты.
Advanced Settings Buttons/Кнопки Дополнительных Настроек:	Нажмите, чтобы вызвать расширенные настройки.

Кнопка настройки кода сдвига и даты:



После нажатия кнопки «Настройки кода сдвига и даты» вы можете увидеть определенные свойства. Установите свойства по умолчанию для блока кода смены. Как правило, номенклатура Shift Code является одинаковой для данной компании.

Иногда компания имеет разные типы номенклатур кодов смены для разных типов компонентов. Таким образом, как только значения кодов сдвига установлены по умолчанию, всякий раз, когда код сдвига потребуется включить в текстовый блок, значения будут приниматься за него.

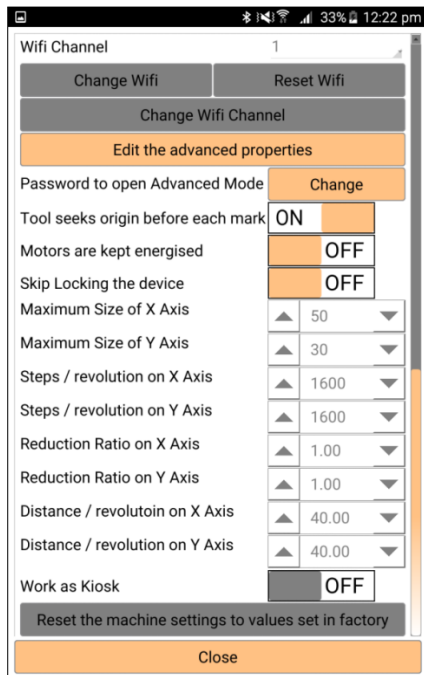
Start Of Day Time /Начало дневного времени:	Здесь вы можете установить время начала дня. По стандартному правилу началом следующего дня считается 12:00. Все коды и форматы следуют за этим началом дня. Однако, как показывает практика, во многих компаниях начало следующего дня начинается с какого-то другого времени, обычно с момента начала первой смены. Третья рабочая смена обычно считается предыдущим рабочим днем. В таких случаях для правильного изменения значений и кодов дня и даты можно указать другое время начала дня в полях на экране по умолчанию. Сначала включите эту функцию, а затем укажите время, которое будет считаться началом дня.
Shift 1 Start Time /Время начала 1 смены :	Вы можете установить время начала 1 смены.
Shift 1 Duration /Продолжительность 1 смены:	Вы можете установить продолжительность 1 смены.
Shift 1 Code /Код 1 смены:	Код отметки для 2 смены.



Shift 2 Duration /Продолжительность 2 смены:	Вы можете установить продолжительность 2 смены.
Shift 2 Code /Код 2 смены:	Код отметки для 2 смены.
Shift 3 Duration/ Продолжительность 3 смены:	Вы можете установить продолжительность 3 смены.
Shift 3 Code /Код 3 смены:	Код отметки для 3 смены.
Select Date in Month /Выбор дня в месяце:	Вы можете выбрать конкретный день в месяце.
Date of Month Code /Код даты:	Код отметки даты в месяце.
Select Month /Выбор месяца:	Вы можете выбрать конкретный месяц в году.
Month Code /Код месяца:	Для каждого месяца в году вы можете установить специальный код-пометку
Select Day of Week /Выбор дня недели:	Вы можете выбрать конкретный день в неделе.
Day of Week Code /Код дня недели:	Для каждого дня недели вы можете установить специальный код-пометку
Select Year /Выбор года:	Вы можете выбрать конкретный год.
Year Code /Код года:	Для каждого года вы можете установить код для маркировки. Первый год в списке может быть установлен значением базисного года.
Base Year /Год отсчета (базисный год):	Вы можете указать базисный год для всех указанных годов.
Save Code Values to Design Default button /Кнопка «Сохранить значения кода в дизайне по умолчанию»:	Нажмите, чтобы сохранить значения кодов в качестве кодов по умолчанию.



Экран дополнительных настроек



Здесь представлены расширенные свойства устройства, **пожалуйста, не изменяйте эти настройки, если это не разрешено авторизованным техническим специалистом.**

Edit the advance properties /Изменить расширенные свойства:	Нажмите, чтобы включить расширенные настройки устройства. Пользователь не имеет доступа для изменения этих настроек, поэтому для изменения этих настроек пользователю необходимо связаться с производителем.
Advanced Mode Password /Пароль для расширенных настроек:	Нажмите кнопку изменения, чтобы изменить или установить новый пароль для расширенных настроек. Вы можете использовать защиту паролем для этих расширенных настроек. Таким образом, только уполномоченное лицо может иметь доступ к этим свойствам.
Wi-Fi Name /Имя Wi-Fi:	Здесь вы можете увидеть название канала Wi-Fi по умолчанию.
Wi-Fi Password /Пароль Wi-Fi:	Показывает пароль Wi-Fi, который в настоящее время связан с приложением MNSBLauncher.
Wi-Fi Channel /Канал Wi-Fi:	Данная опция дает возможность выбрать другой Wi-Fi канал.
Change Password /Изменение пароля:	Нажмите, чтобы изменить пароль Wi-Fi.
Reset Wi-Fi /Сброс настроек Wi-Fi:	Нажмите, чтобы сбросить все настройки Wi-Fi.
Change Wi-Fi Channel	Нажмите, чтобы изменить канал Wi-Fi.

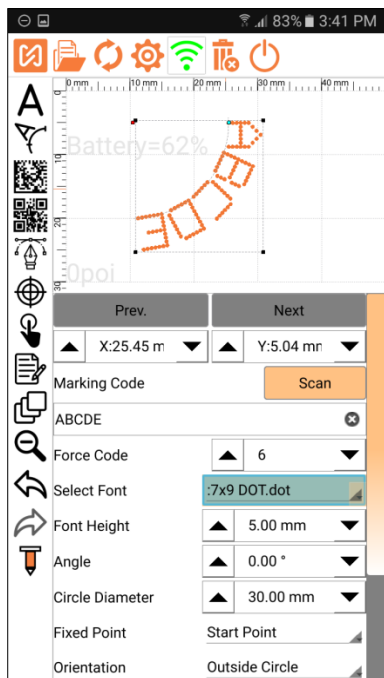


/Изменение канала Wi-Fi:	
Home before marking /Домой до маркировки:	Если это свойство включено, маркировочное устройство перейдет на домашний экран до начала маркировки.
Motor are kept energised /Двигатель под напряжением:	Если это свойство включено, поместите катушку соленоида в последнюю координату после маркировки конструкции. ПРИМЕЧАНИЕ. Машина потребляет больше энергии при включении этого свойства.
Maximum Size of X Axis /Максимальный размер оси X:	Здесь вы можете установить значение размера поля для рисования для оси X.
Minimum Size of Y Axis /Минимальный размер оси Y:	Здесь вы можете установить значение размера поля для рисования для оси Y.
Reduction Ratio on X & Y Axis /Коэффициент сокращения по осям X и Y:	Это значение указывает коэффициент уменьшения зубчатой передачи или ремней, используемых для передачи вращательного движения в линейное движение. Не изменяйте это значение без указания уполномоченного на то специалиста.
Distance / Revolution on X Axis /Расстояние / оборот по оси X:	Это значение указывает количество шагов шагового двигателя на оборот двигателя по оси X.
Distance / Revolution on Y Axis /Расстояние / оборот по оси Y:	Это значение указывает количество шагов шагового двигателя на оборот двигателя по оси Y.
X Dist. Rev. /Изменение движения по оси X:	Установите значение, чтобы изменить направление движения двигателя по оси X.
Y Dist. Rev. /Изменение движения по оси Y:	Установите значение, чтобы изменить направление движения двигателя по оси Y.
Reset Factory Defaults /Сброс до заводских настроек:	Нажмите эту кнопку, чтобы сбросить систему до заводских настроек по умолчанию.
Work As Kiosk /Работа в режиме киоска:	Когда это свойство включено, в устройствах Android приложение MNSBLauncher работает в режиме киоска, заменяя домашний экран по умолчанию настраиваемым пользовательским экраном запуска MNSBLauncher Pro. Каждый раз, когда пользователь перезагружает мобильный телефон или планшет, он запускается с приложением MNSBLauncher. Примечание. Пользователи не имеют прав на включение режима киоска в приложении. Для установки этого режима,



	пожалуйста, свяжитесь с производителем или продавцом устройства.
Set Default Values /Установить значения по умолчанию:	Установите значение по умолчанию, включающее свойство text и свойство scanner. Можно оставить его пустым и установить позже вручную.

Экраны свойств текстового блока



Чтобы вставить круговой текст в дизайн маркировки, нажмите на значок **A**, а затем нажмите на поле для рисования, чтобы вставить.

Marking Code /Код маркировки:	Вы можете указать текст, который должен быть обязательно отмечен. Кликните по текстовому полю, после чего нажмите на значок клавиатуры, чтобы вызвать её. Здесь вы можете задействовать не только символы, которые присутствуют в типичной английской клавиатуре, но вы также можете использовать несколько символов из других языков, используя шрифты Unicode. Вы можете выбрать много команд в тексте маркировки.
Force Code /Код силы:	Расстояние между наконечником стилуса и местом маркировки есть установленный код силы. Таким образом, для кода силы 6, который является значением по умолчанию, расстояние должно быть 6 мм.
Select Font /Выберите шрифт:	Нажмите кнопку "Выбрать шрифт, чтобы увидеть список всех шрифтов, доступных на контроллере. Выберите любой шрифт и нажмите ОК.

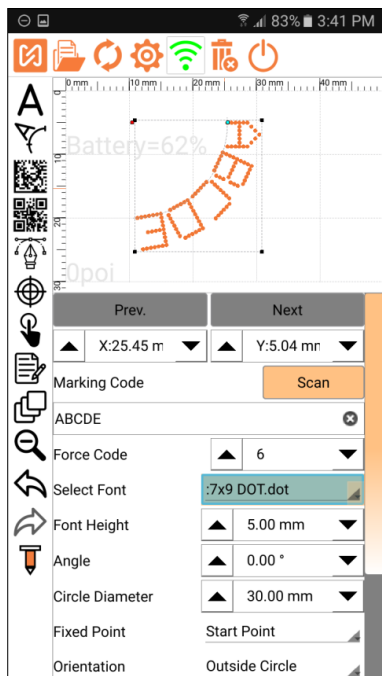



Font Height /Высота шрифта:	Вы можете изменить высоту рисуемых символов.
Spacing in Characters /Интервал в символах:	Это значение расстояния между двумя последовательными символами.
Inside Circle Orientation /Ориентация внутри круга:	Вы можете указать тип выравнивания текста по кругу - внутри круга или вне.
Constant Length /Постоянная длина:	Включить первое свойство «Постоянная длина» текстового блока.
Constant Length /Постоянная длина:	Второе свойство указывает, какая длина текстового блока будет постоянной, независимо от значения текста. В случаях, когда область, в которой должен быть отмечен текст, ограничена, вы можете указать это значение таким образом, чтобы текст не выходил за пределы ограниченной области.
Width Scale /Ширина в масштабе:	Вы можете указать масштабный коэффициент для каждой ширины символа. Эта опция используется для изменения соотношения высоты и ширины нарисованных символов. Ранее это свойство было известно как Сжатие.
AutoText Alignment /Выравнивание автотекста:	Специальный режим «Текст на окружности», в котором текст для разметки выравнивается равномерно по среднему углу- углу средней точки длины текста с центром круга с осью x.
Mid Angle /Средний угол:	Устанавливает угол средней точки длины текста для функции автоматического выравнивания текста.
Click to Select Box /Нажмите, чтобы выбрать поле:	Вы можете выбрать разные коды даты вместо обычных числовых значений; некоторые приложения предполагают использование различных алфавитов для представления этих значений. И поскольку время изменяется, соответствующие алфавитные значения также должны быть изменены. Это достигается с помощью различных кодов; их включение в строку маркировки осуществляется с помощью команд. Эти коды должны быть указаны для каждого блока. Вы можете иметь разные коды для разных конструкций или блоков. Но обычно для организации эти коды являются общими для всех блоков. В этом случае нужно указать значения по умолчанию для всех этих кодов. Это можно сделать в настройках Кода смены и даты”.
Add Counter Button /Кнопка добавления счетчика:	Нажмите эту кнопку, чтобы добавить счетчик или включить команду @ C @.
Add Selected Code Button /Кнопка Добавить выбранный код:	Нажмите, чтобы вставить выбранный код даты в выделенный текстовый блок.
Faster Design & Copy	Нажмите на текстовый блок, затем нажмите на поле для



Feature /Ускоренный дизайн и функция копирования	рисования. Этот процесс создаст еще один текстовый блок под предыдущим блоком. Новый блок будет скопированным блоком. ПРИМЕЧАНИЕ: эта функция доступна только для текстовых блоков.
---	--

Свойства кругового текстового блока



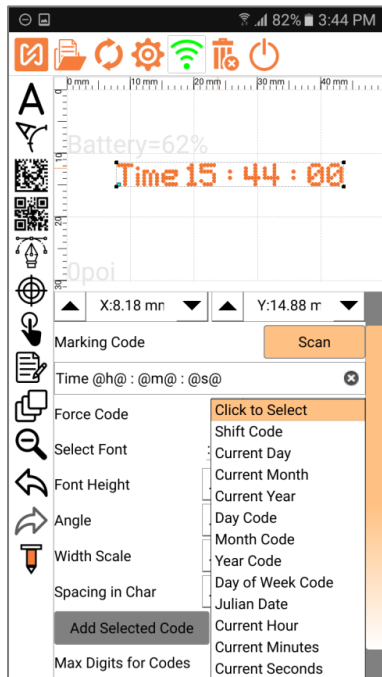
Чтобы вставить круговой текст в дизайн маркировки, нажмите на этот значок  , после чего нажмите на поле для рисования, чтобы вставить.

Circle Diameter /Диаметр окружности:	Укажите диаметр окружности, вдоль которой вы хотите нарисовать круговой текст.
Orientation /Ориентация:	Вы можете указать тип выравнивания текста по кругу - изнутри круга или вне.

Все остальные свойства кругового текстового блока работают так же, как и обычные текстовые свойства.



Различные текстовые коды и команды



Из свойств текста текстового блока вы можете вставить различные команды и коды для маркировки.

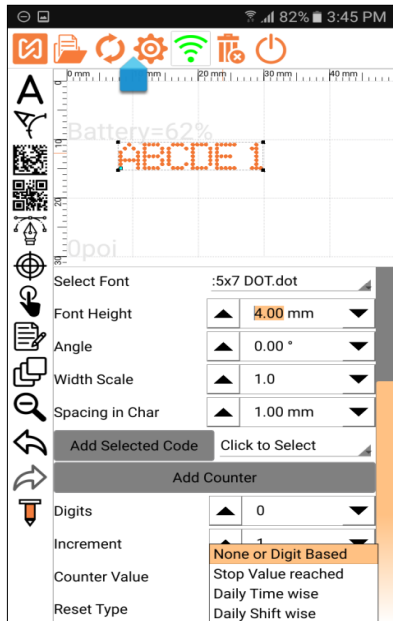
Когда вы используете не английские символы для маркировки, особенно шрифты SHM, код месяца, код года, код даты, код смены, код дня недели, а также вводимые пользователем данные не будут отображаться, а также не будут работать как предназначено.

@A@	Код <u>месяца</u> для текущего месяца. Этот код должен быть указан для текущего блока.
@B@	Код <u>года</u> на текущий год. Этот код должен быть указан для текущего блока.
@C@	<u>Счетчик</u> согласно настройкам, указанным на экране настроек счетчика для данного блока. В блок можно добавить только одну команду счетчика. Вторая команда счетчика будет игнорироваться.
@D@	Просто <u>день</u> текущей даты. Пример. Если сегодня 08.09.14, то будет напечатано 08.
@E@	<u>День года</u> за текущий год - <u>Юлианская дата</u> .
@F@	Код <u>даты</u> для текущей даты. Этот код должен быть указан для текущего блока.
@G@	<u>Маркировка кода смены</u> .
@J@	Код <u>дня недели</u> для текущей даты. Этот код должен быть указан для текущего блока.
@M@	<u>Месяц в числах</u> текущей <u>даты</u> . Например, если сегодня 08/09/14, то будет напечатано 09.
@Y@	<u>Полный год</u> в числах текущей даты. Например, если сегодня 08.09.14, то будет напечатано 2014.
@h@	Текущий час.



@m@	Текущая минута.
@s@	Текущая секунда.
@K@	Пользовательский ввод.

Свойства счетчика



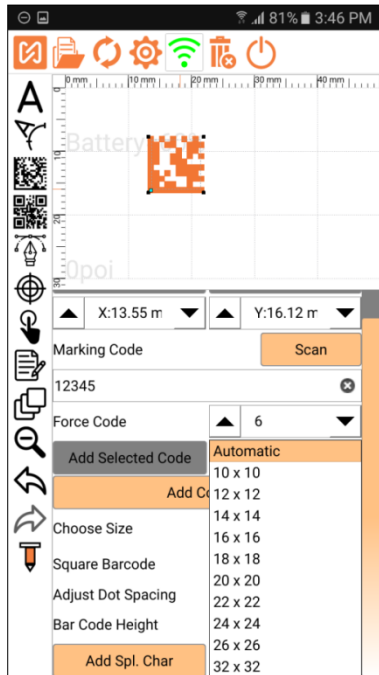
Digits /Цифры:	Определяет, отображаются ли текущие числовые значения счетчика в счетчике блоков. Для каждого блока можно ввести отдельный счетчик.
Increment /Приращение:	Укажите значение, которое должно быть добавлено к текущему значению после того, как текущее значение отмечено. Положительное или отрицательное значение указывает, будет ли счетчик увеличиваться или уменьшаться.
Counter Value /Значение счетчика:	Текущее значение счетчика. Это значение будет помечено всякий раз, когда отмечен счетчик.
Reset Type /Тип сброса:	Указывает, следует ли сбросить текущее значение до начального значения после достижения остановочного значения.

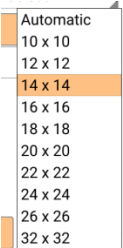


	<p>Digits <input type="text" value="0"/></p> <p>Increment <input type="text" value="1"/></p> <p>Counter Value <input type="text" value="0"/></p> <p>Reset Type <input type="text" value="None or Digit Based"/></p> <p>Достигнуто остановочное значение: Сброс счетчика при достижении значения останова.</p> <table border="1"><tr><td>Reset Type</td><td>Stop Value reached</td></tr><tr><td>Stop Value</td><td><input type="text" value="0"/></td></tr></table> <p>Установите здесь остановочное значение счетчика.</p> <p>Фиксированное время сброса: счетчик сбрасывается ежедневно в фиксированное время, которое вы уже установили.</p> <table border="1"><tr><td>Reset Type</td><td>Daily Time wise</td></tr><tr><td>Reset Time</td><td><input type="text" value="15:36"/></td></tr></table> <p>Установите время для сброса счетчика.</p> <p>Ежедневная смена: счетчик сбрасывается ежедневно в начале каждой смены.</p>	Reset Type	Stop Value reached	Stop Value	<input type="text" value="0"/>	Reset Type	Daily Time wise	Reset Time	<input type="text" value="15:36"/>
Reset Type	Stop Value reached								
Stop Value	<input type="text" value="0"/>								
Reset Type	Daily Time wise								
Reset Time	<input type="text" value="15:36"/>								
<p>Reset Value /Сбросить значение:</p>	<p>Установите здесь значение сброса счетчика, по достижении которого будет сделан сброс.</p>								
<p>Reset Time /Время сброса:</p>	<p>Установите здесь время для сброса счетчика.</p>								



Экран свойств штрихкода матрицы данных



<p>Barcode Size(Choose Size)/Размер штрих-кода (Выбор размера):</p>	 <p>Здесь вы можете выбрать размер штрих-кода. Если вы установите это свойство как «Автоматически», то размер будет установлен автоматически в соответствии с объемом данных.</p>
<p>Square Barcode /Квадратный штрих-код:</p>	<p>Если это свойство включено, устройство будет выдавать только квадратный штрих-код. По умолчанию доступен пкак квадратный, так и прямоугольный штрих-код.</p>
<p>Adjust Dot Spacing /Регулировка расстояния между точками:</p>	<p>Активация этого свойства позволит устанавливать 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>
<p>Barcode Height /Высота штрих-кода:</p>	<p>Здесь вы можете установить высоту штрих-кода в мм.</p>
	<p>Нажмите эту кнопку, чтобы добавить символы ASCII в штрих-</p>

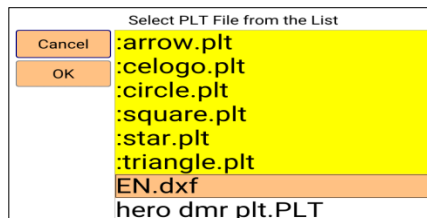


Add Special Character button /Кнопка “Добавить специальный символ:	код матрицы данных. Когда вы нажимаете эту кнопку, команда @ X0 @ будет включена в данные вашего штрих-кода. Здесь вы можете добавить от 0 до 255 значений символов ascii. Например. Если вы хотите пометить символ \$ в данных штрих-кода, вам нужно добавить значение ASCII для символа \$ 36, поэтому ваша команда будет @ X36 @.
---	--

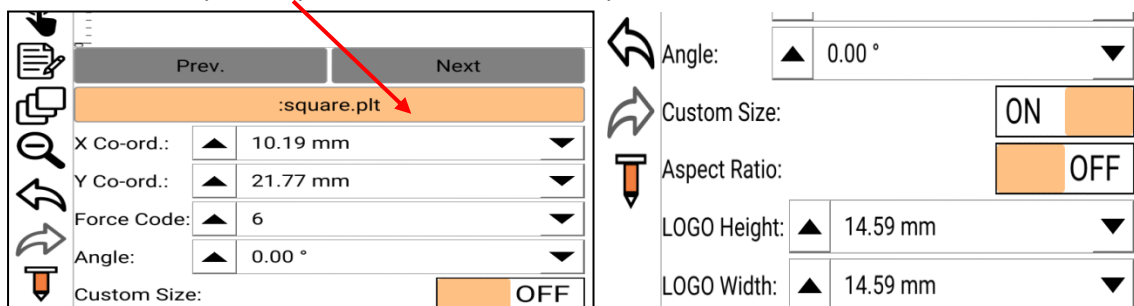
Свойства векторного блока



Нажмите эту кнопку, чтобы выбрать файл PLT или файл DXF из телефона, а затем нажмите «Canvas». После нажатия на поле для рисования появится этот экран. Выберите любой



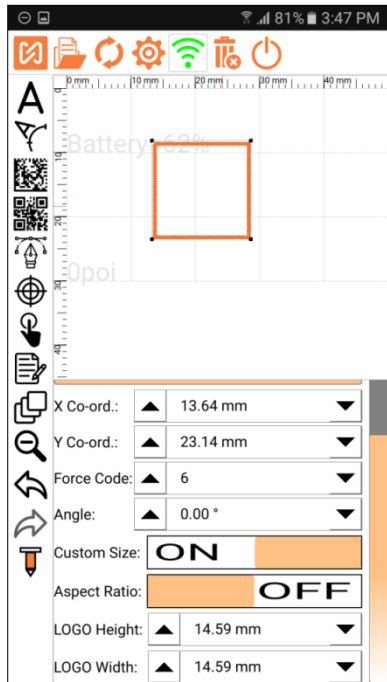
файл PLT / DXF из списка и нажмите кнопку ОК. Вы можете изменить файл PLT векторного блока, нажав эту кнопку в окне «Свойства векторного блока».



X & Y Coordinates /Координаты X и Y:	Фактические значения координат X и Y видны на экране. Вы также можете изменить положение, изменив текущее значение координаты.
Force Code /Код силы:	Расстояние между наконечником стилуса и маркируемой поверхностью равно установленному коду силы. Таким образом, для кода силы 6, который является значением по умолчанию, расстояние должно быть 6 мм.
Angle /Угол:	Здесь вы можете установить угол блока PLT.
Custom Size/Собственный размер:	Если вы хотите изменить размер блока LOGO или PLT, то включите свойство Custom Size



	<p>Angle: 0.00 °</p> <p>Custom Size: <input checked="" type="checkbox"/> ON</p> <p>Aspect Ratio: <input type="checkbox"/> OFF</p> <p>LOGO Height: 14.59 mm</p> <p>LOGO Width: 14.59 mm</p> <p>Эти свойства будут вызываться после включения нестандартного размера. Здесь вы можете изменить ширину и высоту блока PLT.</p>
--	---

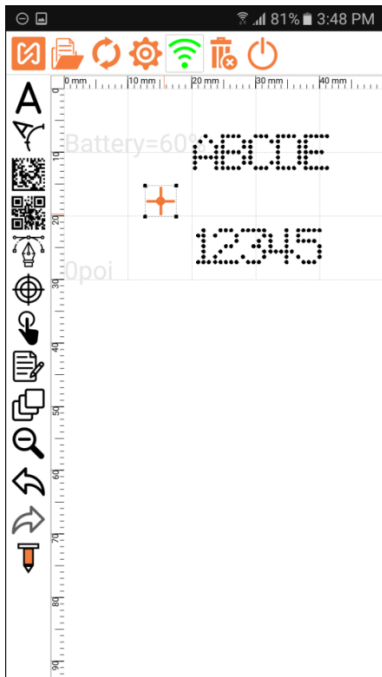


Примечание. Если вы хотите вставить новый файл PLT в чертеж, следуйте инструкциям «Как добавить другой файл PLT в приложение?» Со страницы 60.

Свойства вставки точки (блок точек)

Чтобы вставить пустую точку, нажмите значок «Blank Point/Пустая точка», затем нажмите на любую точку области для рисования. Черная точка используется только для перемещения стилуса вокруг препятствий или выполняет маркировку.

Например, существует какая-то часть компонента, которая лежит на пути стилуса, и вы хотите избежать этой части и сделать маркировку этой части. Черный блок имеет два свойства, которые используются для изменения координат X и Y для перемещения пустой точки.



Кнопка “Об устройстве”

Нажмите, чтобы увидеть информацию о применении и производстве MNSBLauncher. На этом экране содержится подробная информация о компании.

Программное обеспечение разработано и изготовлено г-ном Каушиком Пракашем Кале (Mr. Kaushik Prakash Kale), и все авторские права на это программное обеспечение принадлежат





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 маркировочной машины.

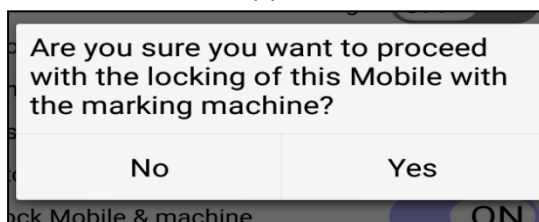
Убедитесь, что вы храните этот пароль в безопасности и не забываете этот пароль. Этот пароль понадобится вам, если вы захотите разорвать связь телефона / планшета и маркировочной машины.

Во время маркировки на устройстве MNSB-53 к нему 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:

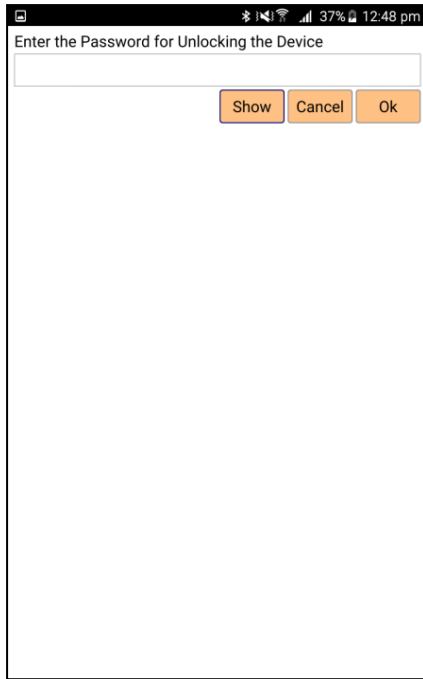
Нажмите кнопку . После нажатия вы сможете увидеть все свойства устройства и приложения.

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

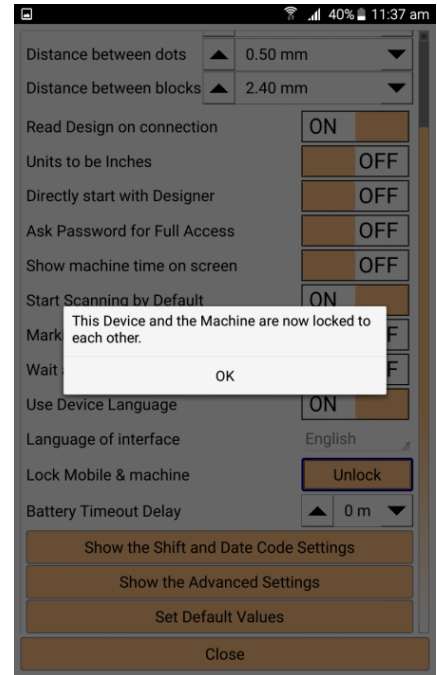


Нажмите Yes для установления соединения с мобильным устройством

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




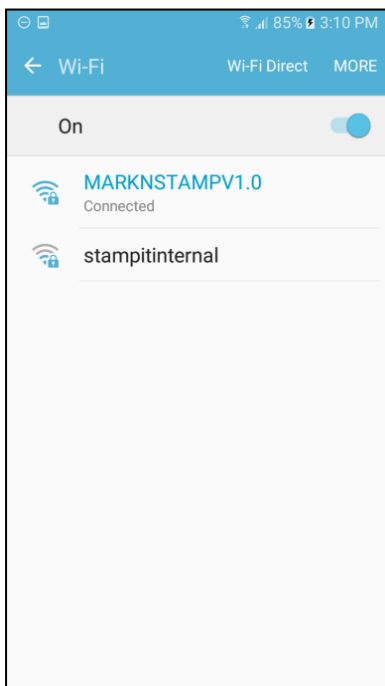
После установки пароля оба устройства будут соединены. Смотрите следующее изображение экрана.




Как изменить устройство для доступа к маркиратору?

Вам может понадобиться изменить устройство доступа по разным причинам, например, если ваше мобильное устройство повреждено или глючит во время маркировки. Вы можете прибегнуть к следующему алгоритму действий:

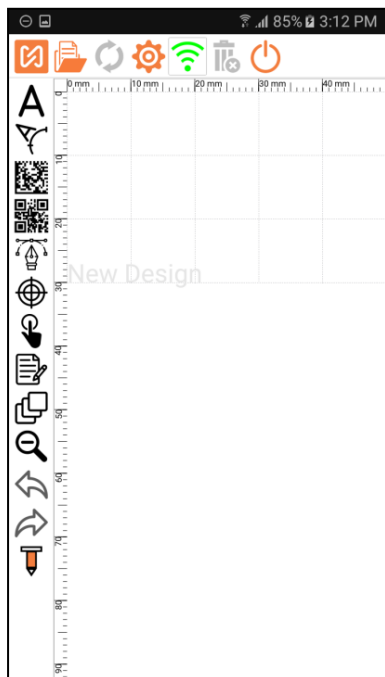
1. Запустить MNSB-53.
2. Взять другое мобильное устройство, которое вы хотите использовать, зайти на нём в настройки WI-FI и выбрать сеть Wi-Fi, созданную маркиратором. 





3. Запустите приложение MNSBLauncher и нажмите кнопку Wi-Fi  , чтобы соединить устройства.

Если машина связана с другим устройством, вы увидите режим предварительного просмотра на текущем устройстве. Следующий экран - режим предварительного просмотра машины.



4. Кликните в настройках машины в свойство Lock Mobile & Machine и введите пароль для разрыва соединения машины (пароль, который вы уже установили для блокировки предыдущего устройства).

5. Выключите машину и закройте приложение.

6. Включите устройство и подключите его к сети Wi-Fi маркиратора.

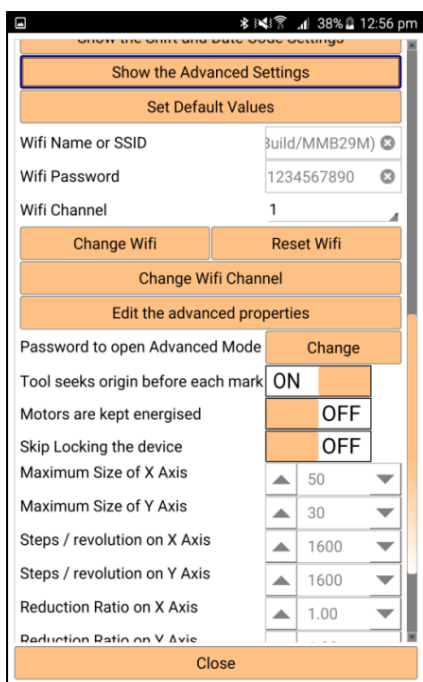
7. Запустите приложение MNSBLauncher и подключитесь к машине.

Как изменить имя WIFI или SSID и пароль от устройства?

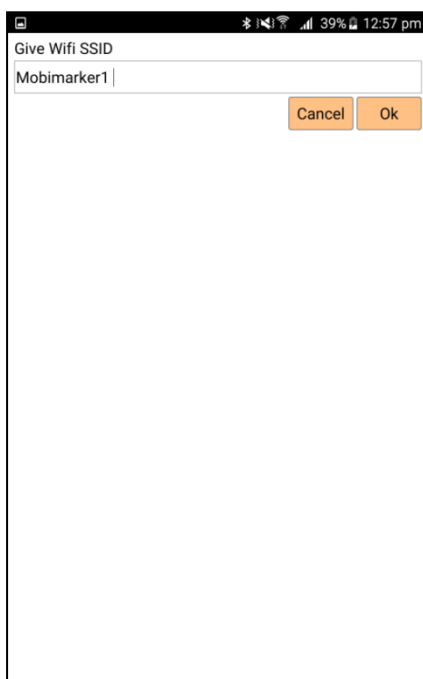
Помните, что вы можете изменить имя и пароль WI-FI только в режиме онлайн.

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

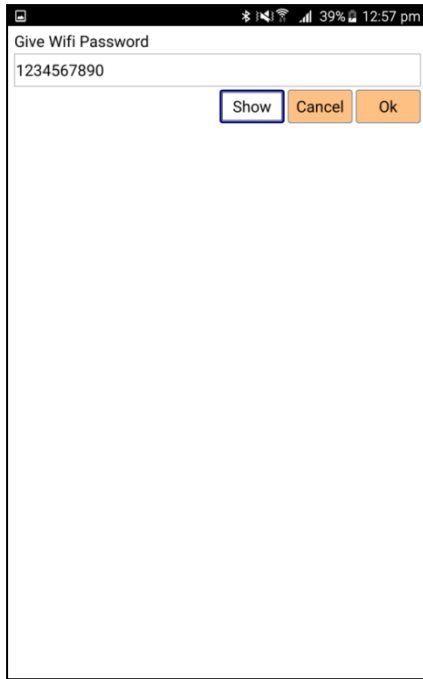
1. Нажмите на кнопку  и нажмите кнопку “ Show the Advanced Settings /Показать дополнительные настройки”.



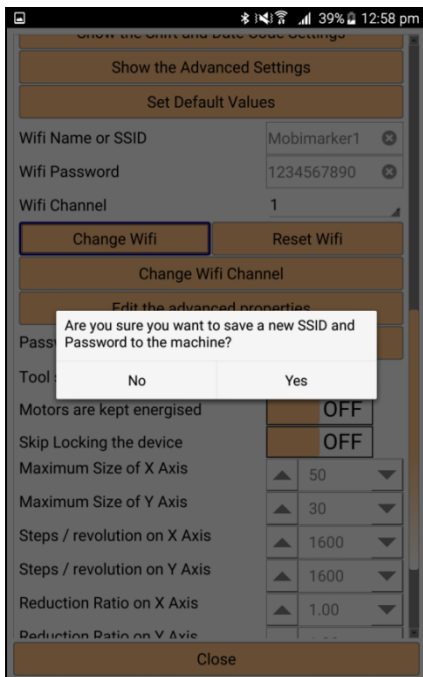
2. Нажмите кнопку «Change Wi-Fi / Изменить Wi-Fi» и введите имя Wi-Fi или SSID и нажмите «ОК».



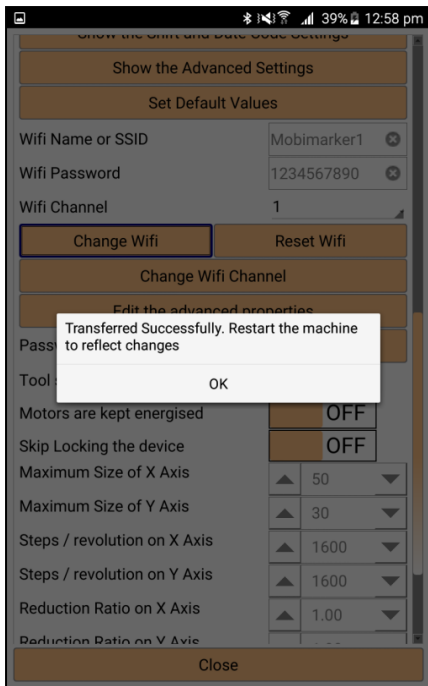
3. Введите пароль Wi-Fi и нажмите **Ok**.



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




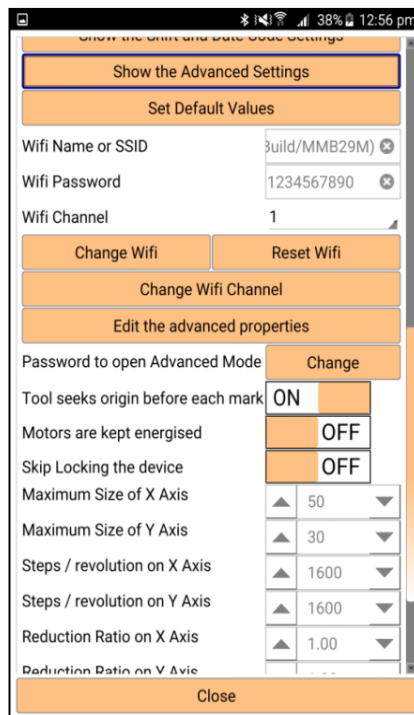
5. Вы получите сообщение ниже или нажмите Ok и перезагрузите устройство.



Как изменить Wi-Fi канал маркиратора?

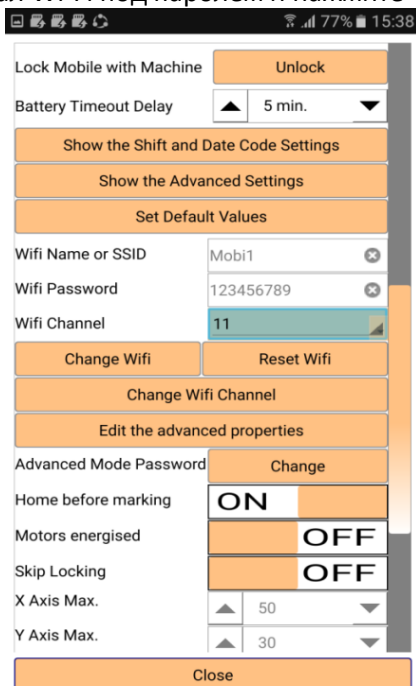
Помните, что вы можете изменить имя и пароль WI-FI только в онлайн режиме.
Для изменения следуйте следующему алгоритму:

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

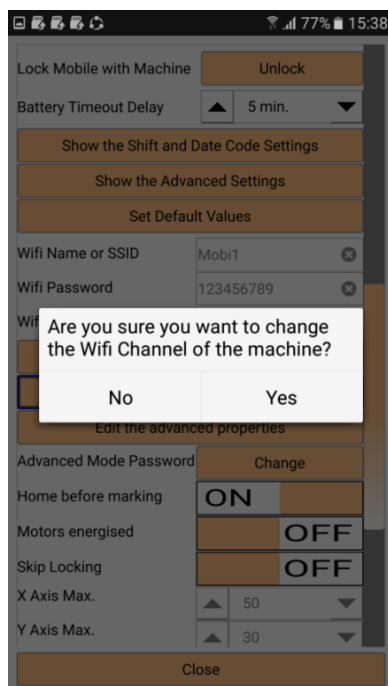




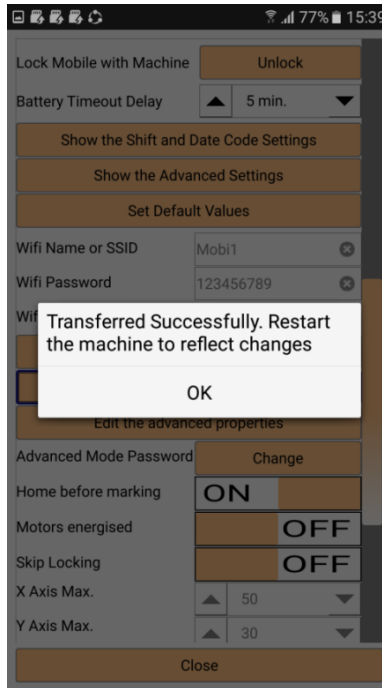
2. Выберите новый канал Wi-Fi под паролем и нажмите «Изменить канал Wi-Fi».



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



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



Как сканировать и помечать данные штрих-кода с помощью MNSBLauncher?



Вставьте текстовый блок в поле для рисования и откройте свойства текстового блока.

1. Нажмите кнопку «Сканирование» в свойствах, и включите сканер.



2. Сфокусируйте сканер в соответствии с положением штрих-кода. Данные штрих-кода будут автоматически отсканированы и появится следующий экран с настройками префикса, суффикса, начального символа и номера символа в соответствии с требованиями маркировки.

Префикс - любой выбранный символ добавляется в начало отсканированной строки.

Суффикс - любой выбранный символ добавляется в конец отсканированной строки.

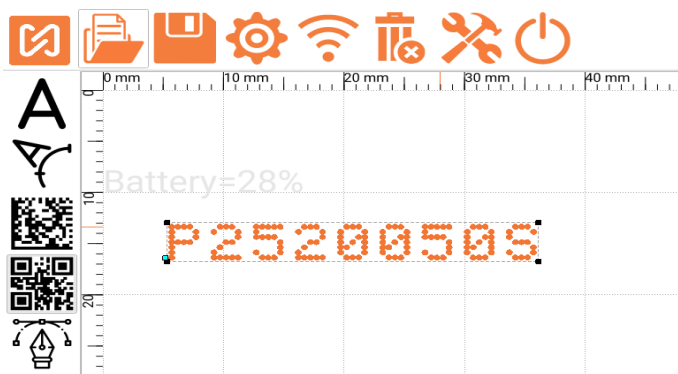
Начальный символ - цифра, выбранная в этом блоке, конечная строка появится из этого числа символов.

Количество символов - указывает на длину строки.

Scanned Text		Scanned Text	
Scanned Text	S1725200500360	Scanned Text	S1725200500360
Add a Prefix	P	Add a Prefix	P
Add a Suffix	S	Add a Suffix	S
Start Character	▲ 0 ▼	Start Character	▲ 4 ▼
No of Characters	▲ 0 ▼	No of Characters	▲ 7 ▼
Scan Again		Save and Close	
Save and Close		Scan Again	
		Save and Close	



3. После того, как эти свойства установлены, появится следующий экран



Повторное сканирование: нажмите кнопку «Повторное сканирование» для повторного сканирования или поиска другого штрих-кода.

Сохранить и закрыть: нажмите для отправки отсканированных данных в дизайн маркировки и закрытия экрана.

Закреть: нажмите для закрытия.

Поддерживаются следующие форматы.

1D product	1D industrial	2D
UPC-A	Code 39	QR Code
UPC-E	Code 93	Data Matrix
EAN-8	Code 128	Aztec (beta)
EAN-13	Codabar	PDF 417 (beta)
	ITF	
	RSS-14	
	RSS-Expanded	

Как сбросить SSID и пароль от устройства?

Если вы забыли текущий SSID и пароль от маркиратора, вам будет необходимо сбросить его для дальнейшего использования.

Следуйте следующему алгоритму для сброса SSID и пароля:



1. Расположите устройство, как показано на рисунке.



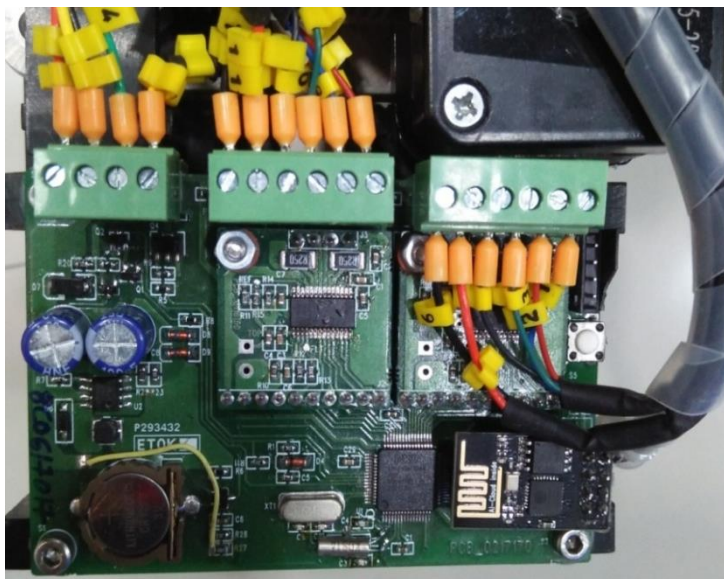
2. Открутите 5 винтов, которые обозначены красными стрелками на следующем рисунке. Используйте правый шестигранный ключ, чтобы удалить эти винты. После удаления всех винтов снимите белую крышку машины.



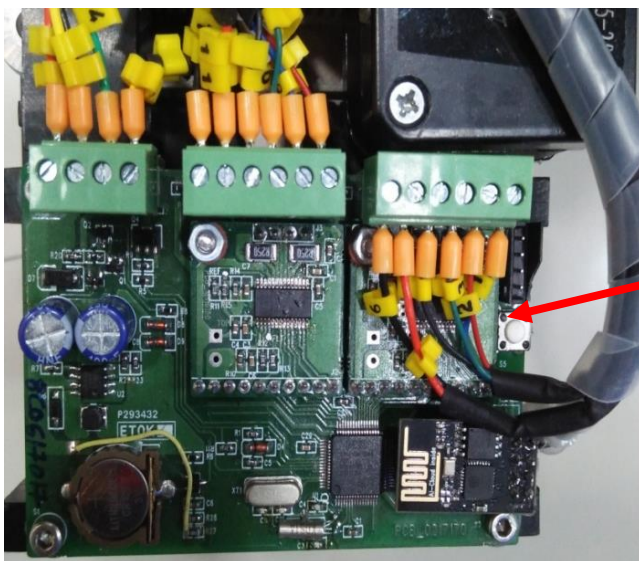
ПРИМЕЧАНИЕ. Удалите только те винты, которые указаны на рисунке. Будьте осторожны во время отделения крышки от машины!.



3. После снятия белой крышки с машины вы увидите эту доску.



4. Для сброса пароля устройства



Нажмите эту кнопку сброса (белая кнопка) 10 раз, чтобы восстановить заводские настройки пароля.

5. Для сброса SSID и пароля устройства.

Нажмите кнопку сброса (белая кнопка) 20 раз, чтобы восстановить пароль и заводские настройки SSID.



Примечание. По умолчанию SSID и пароль машины - MARKNSTAMPV1.0 и 1234567890. На этапе 5 и 6 устройство должно быть включено.

Как выключить машину с помощью курка?

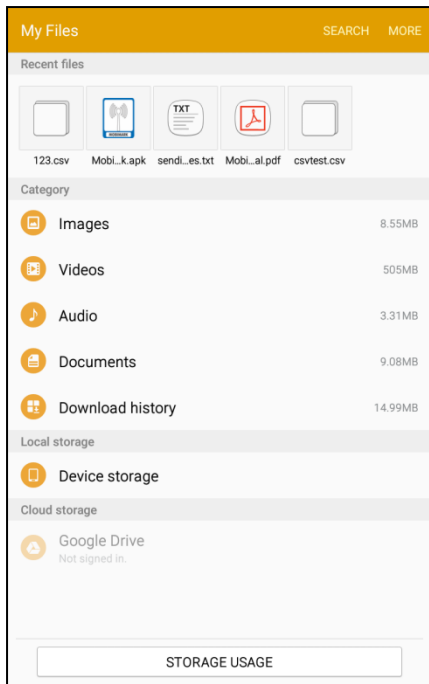
Зажимайте курок, пока зеленый индикатор на не загорится синим, и машина выключится.



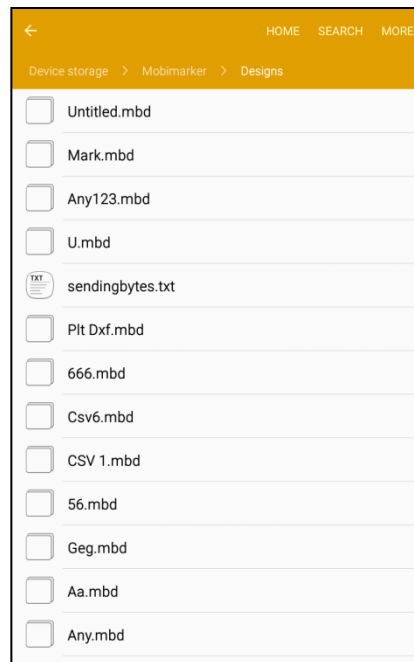
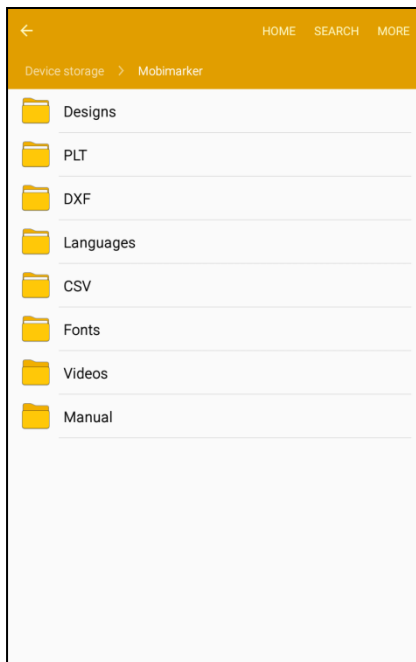
Как найти файлы дизайна на устройстве?

Если вы хотите найти свой дизайн маркировки на устройстве, выполните следующие действия:

Шаг 1: Откройте ваш файловый менеджер на устройстве и найдите папку MNSBLauncher.



Шаг 2: Откройте папку MNSBLauncher и нажмите на папку Designs

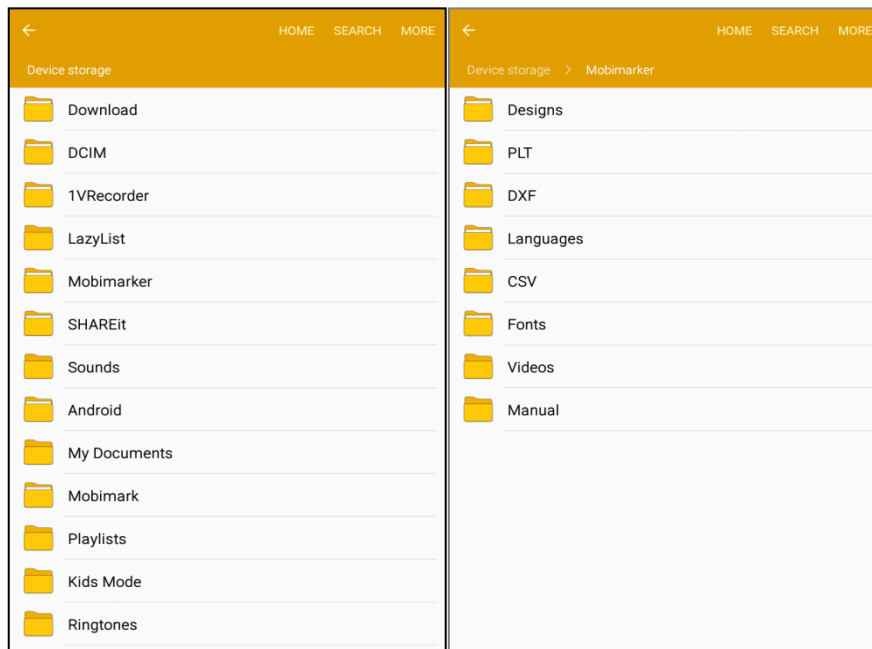


Здесь вы можете скопировать другой дизайн маркировки или удалить существующий дизайн с устройства.



Как добавить разные PLT и DXF файлы в приложение?

Если вы хотите пометить разные файлы PLT & DXF с помощью устройства MNSB-53, скопируйте файлы PLT & DXF в папку PLT & DXF данных приложения MNSBLauncher из файлового менеджера.

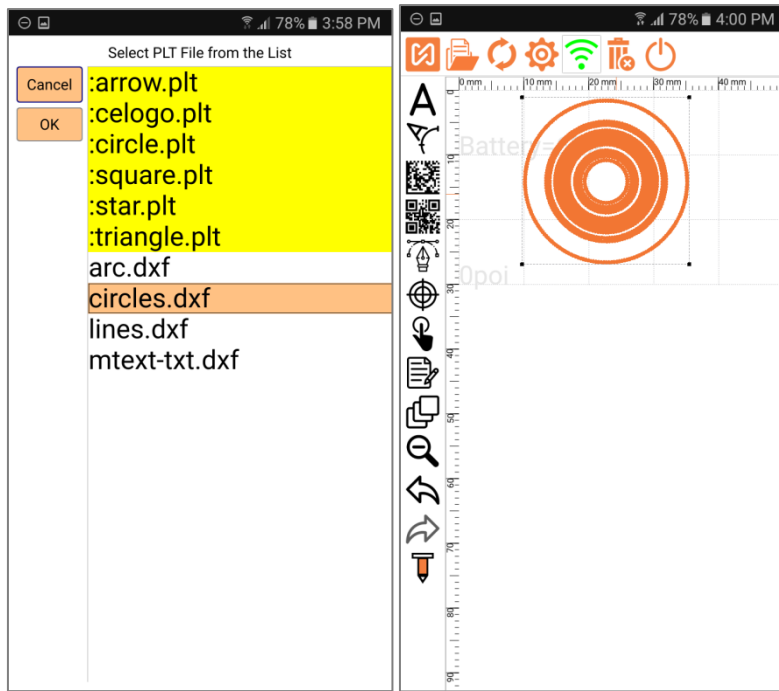


Скопируйте ваши файлы plt & dxf в папки PLT & DXF, которые вы хотите отметить. Затем запустите приложение MNSBLauncher и вставьте дизайн plt или dxf в поле для рисования. Здесь вы видите обновленный список файлов PLT, которые вы уже скопировали.

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 прикрепить аккумулятор к устройству?

Следующие шаги показывают, как прикрепить аккумулятор к машине:

Шаг 1: Соедините основание ручки с аккумулятором, как показано на рисунке ниже.



Шаг 2: Вставьте аккумулятор в ручку.



Как зарядить аккумулятор с помощью зарядного устройства?

Следуйте следующему алгоритму, чтобы зарядить аккумулятор с помощью зарядного устройства:

Шаг 1: Возьмите зарядное устройство и аккумулятор



Шаг 2: Вставьте аккумулятор в зарядное устройство и вставьте его в розетку, как показано на рисунке ниже.



Шаг 3:

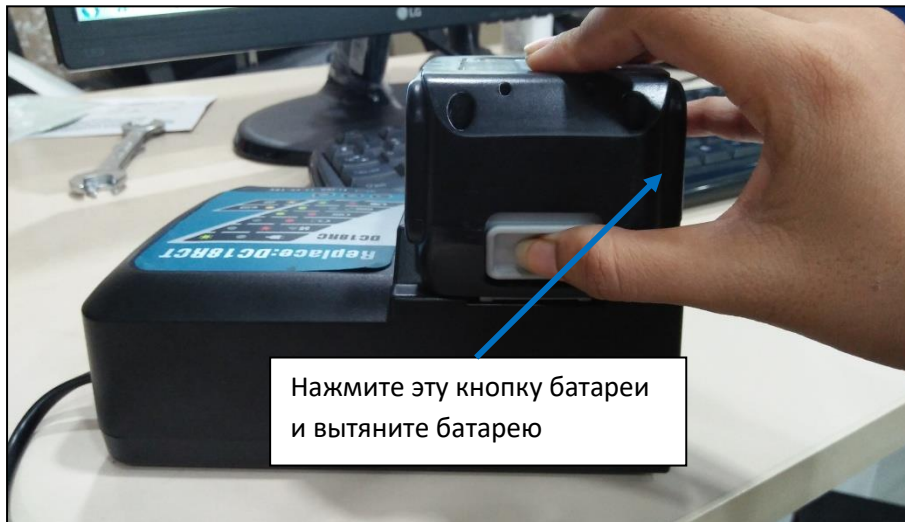




Как извлечь аккумулятор из маркиратора и из зарядного устройства?

Из зарядного устройства:

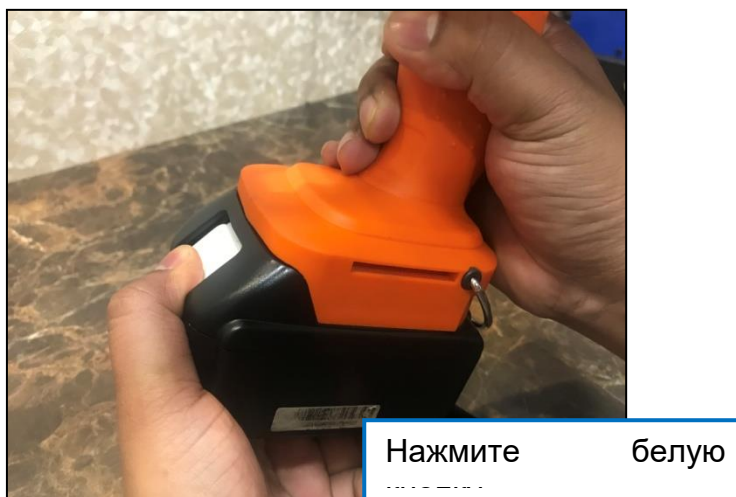
После завершения зарядки аккумулятора необходимо извлечь аккумулятор из зарядного устройства, на следующем рисунке показано, как извлечь аккумулятор.



Из маркиратора:

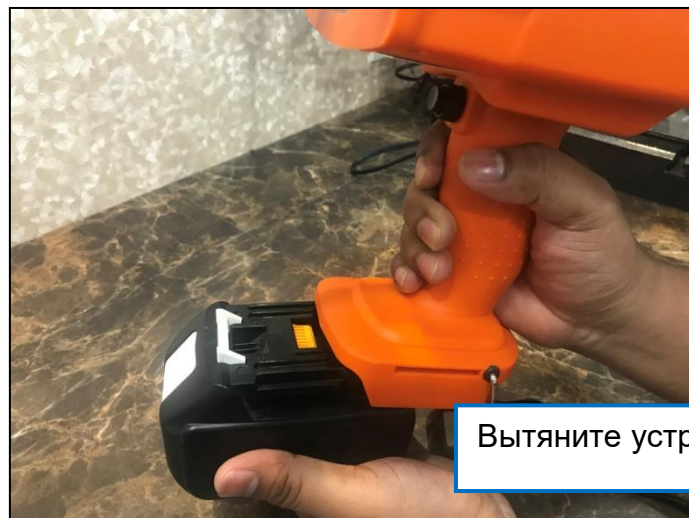
На следующих изображениях показано, как извлечь аккумулятор из машины.

Шаг 1:





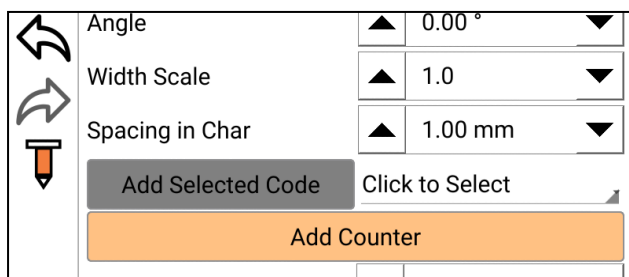
Шаг 2:



Вытяните устройство

Как добавить и изменить счетчик последовательного увеличения?

Нажмите кнопку “Добавить счетчик”, чтобы вставить команду @ C @ в текстовый блок.



Счетчик @ C @ ограничен только отмечаемым значением. Все значения каждой из команд @ C @, используемых в разных блоках либо ограничены только этим значением.

Как использовать и пометить текущую дату?

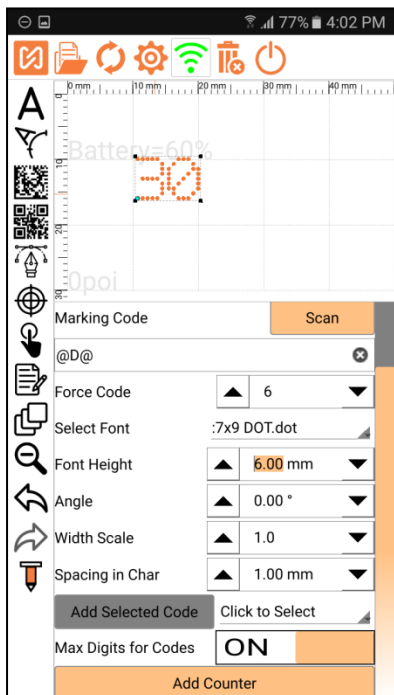
Используя команду @ F @, вы можете вставить текущий день даты или команду, чтобы отметить текущую дату.

Следующие шаги показывают, как использовать текущую дату для маркировки.

Шаг 1: Вставьте текстовый блок на поле для рисования и измените или обновите текст маркировки из свойств текста.



Шаг 2: Выберите код дня и нажмите кнопку “Добавить выбранный код”, чтобы вставить текущий день месяца.



Как использовать и пометить код на основе рабочих смен?

Это делается с помощью команды Shift @ G @. Чтобы эта команда работала, вам нужно указать шаблон смещения в свойствах Shift текстового блока. На основании указанного времени смены будет отмечен соответствующий код в зависимости от того, какая смена активна. Пользователь может отметить 3 разных кода для 3 разных смен. Код смены будет меняться автоматически.



Set Default Values	
Start of Day Time	▲ 00:00 ▼
Shift1 Start Time	▲ 03:00 ▼
Shift1 Duration	▲ 08:00 ▼
Shift1 Code	P1 ✕
Shift2 Duration	▲ 08:00 ▼
Shift2 Code	P2 ✕
Shift3 Duration	▲ 08:00 ▼
Shift3 Code	P3 ✕
Select Date in Month	1
Date of Month Code	1 ✕
Select Month	1
Month Code	1 ✕
Select Day of Week	Sunday
Day of Week Code	1 ✕
Select Year	2017
Year Code	17 ✕
Base Year	▲ 2017 ▼

Close

Добавьте сюда код сдвига.


Как использовать режим киоска в приложении MNSBLauncher?

Если вы используете приложение на своем планшете, мобильном устройстве и хотите использовать режим киоска...

Что такое режим киоска? В этом режиме будет работать только приложение MNSBLauncher, а все остальные функции Android автоматически блокируются.

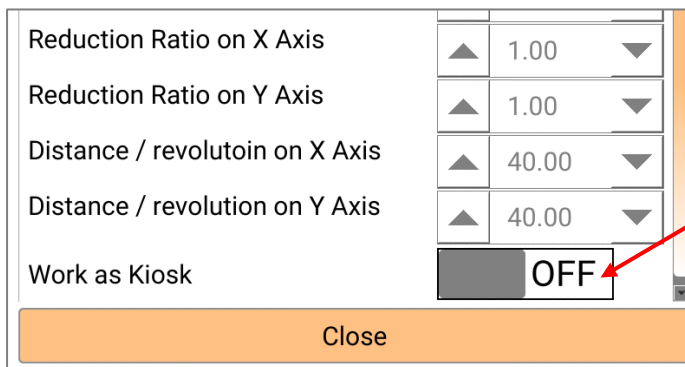
В устройствах Android режим киоска MNSBLauncher работает, заменяя домашний экран по умолчанию настраиваемым пользовательским экраном запуска MNSBLauncher Pro. Каждый раз, когда пользователь перезагружает мобильный телефон или планшет, он запускается с приложением MNSBLauncher.

Как настроить приложение в режиме киоска?

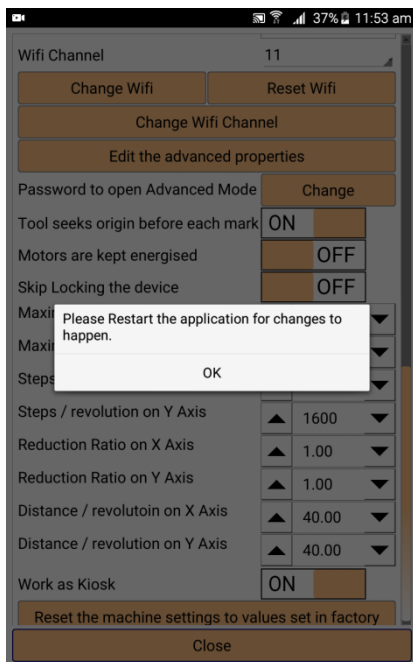
Зайдите в настройки приложения , нажмите кнопку “Показать дополнительные настройки”, затем введите пароль администратора, чтобы открыть дополнительные настройки.



Примечание. Пользователи не имеют прав на включение режима киоска в приложение. Для установки этого режима, пожалуйста, свяжитесь с производителем или продавцом устройства.




Включите эту
опцию



Перезапустите
приложение
после установки
режима киоска.



После перезапуска приложения оно запустится в режиме киоска. В этом режиме кнопка включения приложения заменяется на кнопку Wi-Fi . Эта кнопка используется для дальнейшей настройки Wi-Fi.

Нажмите эту кнопку  Wi-Fi. Вы увидите список всех доступных сетей Wi-Fi.

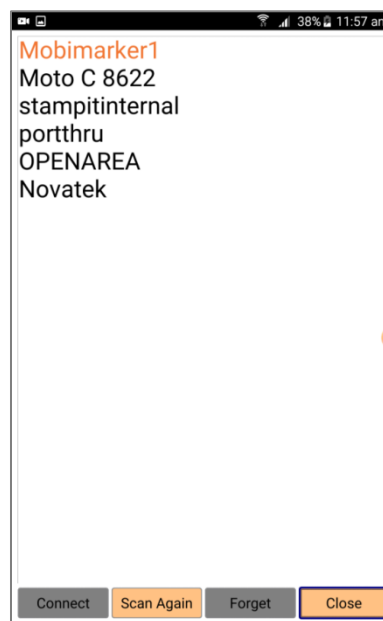
Название сети Wi-Fi, выделенное красным из списка, является подключенной сетью устройства.

Кнопка подключения: после выбора имени сети Wi-Fi нажмите эту кнопку, чтобы подключить устройство к машине.

Кнопка «Сканировать снова»: нажмите, чтобы обновить или выполнить поиск доступного списка сетей Wi-Fi.

Кнопка «Забывать»: нажмите эту кнопку, чтобы повторно ввести пароль для выбранной сети Wi-Fi.

Кнопка закрытия: нажмите, чтобы закрыть.





Примечание. В режиме работы киоска, когда пользователь переносит дизайн маркировки на маркиратор и начинает маркировку, приложение автоматически отключается от машины. Когда пользователь хочет изменить данные маркировки, ему необходимо повторно подключить приложение к машине для передачи обновленного дизайна маркировки.

Как использовать свойство “Время начала дня”?

12:00 Полночи считается началом следующего дня. Все коды и форматы привязаны к этому. Однако, как показывает практика, во многих компаниях началом следующего дня считается другое время (обычно это момент начала первой смены). Третья рабочая смена обычно считается предыдущим рабочим днем. В таких случаях для правильного изменения значений и кодов дня и даты можно указать другое время начала дня в полях на экране настроек кода смены и даты. Сначала включите эту функцию, а затем укажите время, которое будет считаться началом дня.

Set Default Values		
Start of Day Time	▲	00:00 ▼
Shift1 Start Time	▲	03:00 ▼
Shift1 Duration	▲	08:00 ▼

Здесь вы можете изменить время начала дня



Как использовать батарею максимально долго?

Ручной беспроводной маркер MNSB-53 — это устройство с батарейным типом питания, поэтому вам необходимо беречь батарею устройства для максимально длительного использования. Следуйте следующим простым правилам:

1. Пожалуйста, извлекайте аккумулятор из маркиратора, когда он не используется.
2. Помните, что после отправки дизайн-проекта на устройство нужно отключать приложение или закрывать его. В противном случае приложением будет израсходовано большая часть заряда батареи.
3. Сохраняйте минимальный код силы при маркировке, чтобы получить максимальный срок службы батареи.

Толкование некоторых терминов

Здесь представлены объяснения различных терминов, используемых в этом руководстве.

1. **Маркировочная машина:** машина, которая создает буквенно-цифровые метки на металлических или пластиковых компонентах, главным образом, для отслеживания.
2. **Прослеживаемость:** процесс отслеживания 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. **Маркировочная машина:** Маркировочная машина, которая использует вибрирующий штифт для создания меток. Вибрирующий штифт перемещается с помощью КЧУ для рисования символов и графики.
7. **Электрическая машина для маркировки штифтов:** Машина для маркировки штифтов, которая использует соленоид для вибрации штифта.
8. **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.
9. **Предельный выключатель:** Предельный выключатель - это электромеханическое устройство, которое состоит из привода, механически соединенного с набором контактов.



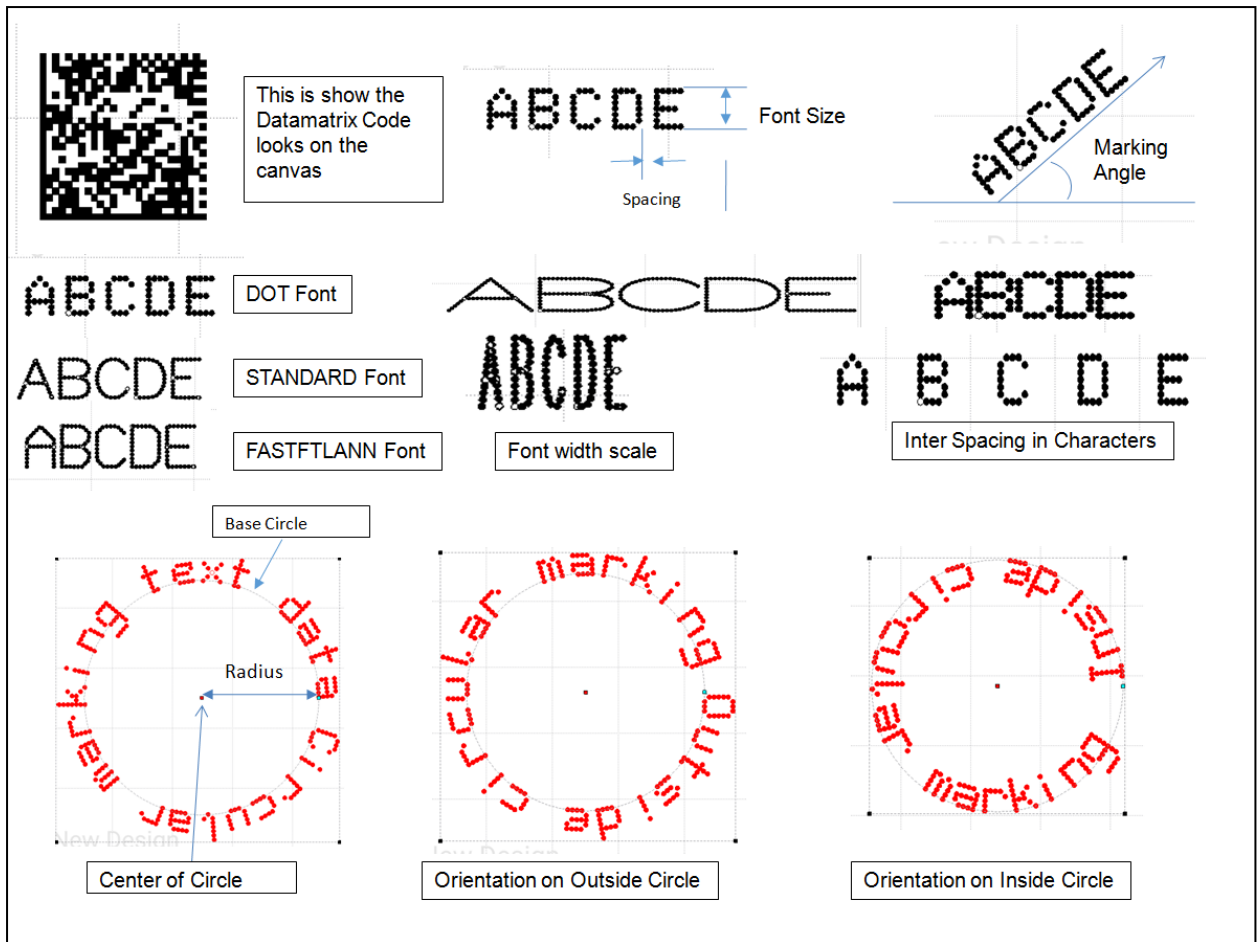
Когда объект входит в контакт с приводом, устройство управляет контактами, чтобы создать или разорвать электрическое соединение.

10. **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.
11. **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.
12. **Окно разметки** - прямоугольник, образованный максимальными перемещениями осей X и Y, называется окном разметки. Максимальные перемещения определяются фактическим физическим ограничением движения каждой из осей.
13. **Стилус** - инструмент для маркировки, который состоит из маркировочного штифта, возвратной пружины, корпуса и уплотнительного кольца.
14. **Поле для рисования** - маркировочное окно со специальной сеткой, которое отображается на экране контроллера. Здесь нарисованы все графические блоки.
15. **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.
16. **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.
17. **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.
18. **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.
19. **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.
20. **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.
21. **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.

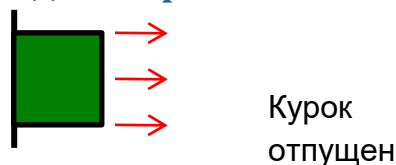
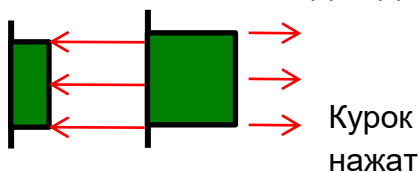
22. **Фиксированный текст:** Фиксированный текст остается постоянным на протяжении всей маркировки. Количество символов, которые можно фиксировать, не ограничено. Единственным ограничением является то, что символы, нарисованные на холсте, не должны превышать окно разметки или размер поля для рисования.
23. **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.
24. **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.
25. **Datamatrix:** Код Data Matrix - это двумерный матричный штрих-код, состоящий из черных «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.
26. **Стереть:** все равно, что удалить.
27. **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.
28. **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.
29. **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.
30. **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.
31. **Соотношение сторон:** это пропорциональное соотношение между шириной и высотой блока.
32. **Скорость маркировки:** это скорость движения машины маркиратора, когда стилус включен и выполняет маркировку.

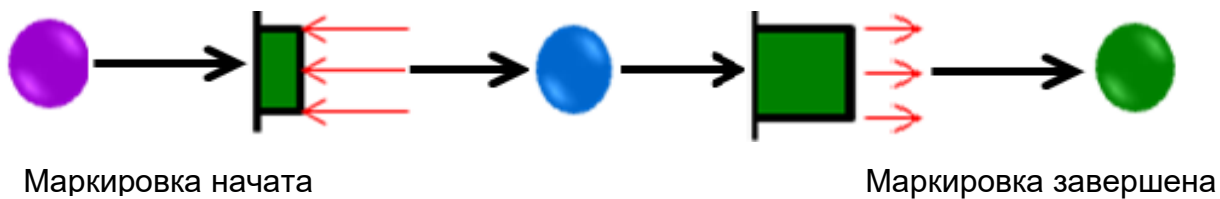


Индикаторы батареи на устройстве

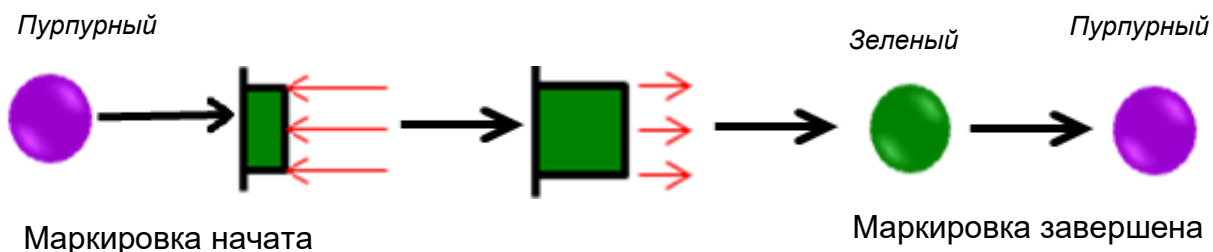
1. **Заряд около 15%:** если индикатор на машине мигает зеленым  и мигает красным , это означает, что заряд батареи ниже 15%.
2. **Заряд около 7%:** если индикатор на устройстве мигает пурпурным , то заряд батареи ниже 7%, и батарею необходимо немедленно заменить.
3. **Заряд около 3%:** если заряд батареи падает ниже 3%, маркиратор не будет работать, и машина выключится. Рекомендуется извлекать аккумулятор из машины, как только начнет мигать красный индикатор.

Показания светодиодного индикатора

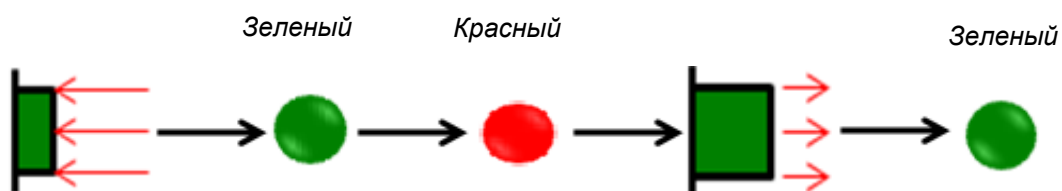




Сделать паузу:

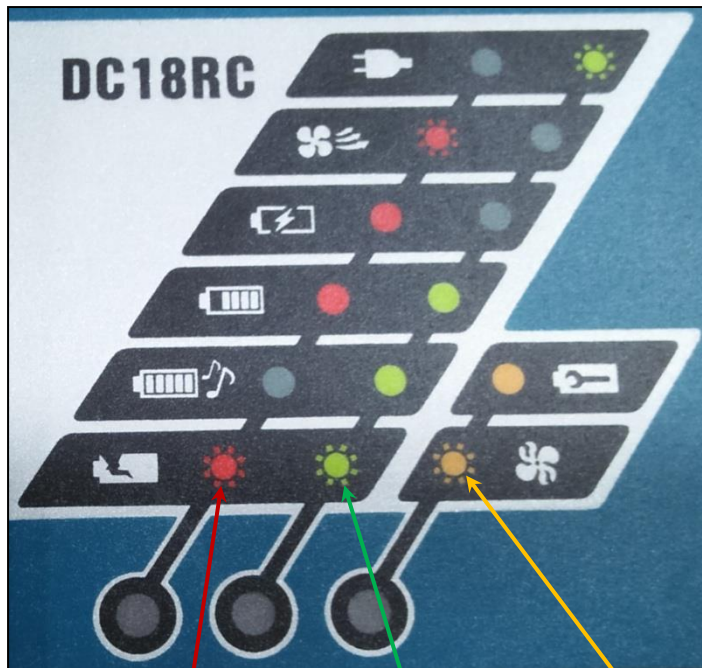


Начать маркировку (Когда приложение отключено):



Показания зарядного устройства

На следующем рисунке показан светодиодный индикатор на зарядном устройстве, каждый светодиод имеет различную индикацию для зарядного устройства и аккумулятора.



1. Мигающий зеленый  диод:

This indication shows the charger connected to power supply without inserted battery so you need to insert battery in charger.

1. Мигающий красный  диод:

Показывает, что активен вентилятор зарядного устройства при включенном состоянии зарядного устройства.

2. Красный  диод:

Показывает, что батарея разряжена.

3. Красный  и зеленый  диод :

Оба эти индикатора показывают, что аккумулятор заряжен выше 80%.

4. Зеленый  и желтый  диод:

Оба эти индикатора указывают на то, что аккумулятор полностью заряжен. Вы услышите звуковой сигнал.

5. Мигающий красный , зеленый  и желтый  диоды:



Если сразу все светодиоды мигают, значит, вентилятор вашего зарядного устройства поврежден, его нужно отремонтировать.

Код силы, расстояние между стилусом и рабочей поверхностью, срок службы батареи

Установите параметр кода силы в свойствах машины. Расстояние между стилусом (наконечником) и компонентом маркировки должно быть таким же, как код силы.

1. Если код силы устройства равен 9, батарея работает от 2 до 5 часов в нормальном режиме маркировки.
2. Если код силы машины 7 и 8, батарея работает от 2,5 до 6 часов в нормальном режиме маркировки.
3. Если код силы машины 6 или меньше, батарея работает от 3 до 8 часов в нормальном режиме маркировки.

Профилактическое обслуживание

Внимание: всегда отключайте источник питания перед чисткой или обслуживанием.

1. Держите маркиратор в сухом месте.
2. Извлеките аккумулятор из устройства перед чисткой.
3. Не допускайте попадания моющего раствора на электрические компоненты.

Предостережения и инструкции

Безопасность рабочей зоны



1. Содержите рабочее место чистым и хорошо освещенным. Загроможденные или темные места могут стать причиной несчастного случая.
2. Не эксплуатируйте MNSB-53 во взрывоопасной атмосфере, например, в присутствии легковоспламеняющихся жидкостей, газов или пыли.
3. Не подпускайте детей и посторонних лиц к работающему MNSB-53.

Личная безопасность

1. Будьте внимательны, следите за тем, что вы делаете, и руководствуйтесь здравым смыслом при работе с MNSB-53. Не используйте MNSB-53, когда вы устали или находитесь под наркотиками, лекарствами.
2. Используйте средства индивидуальной защиты. Всегда надевайте защитные очки, пылезащитную маску и средства защиты органов слуха.

MNSB-53 использование и уход

Не используйте MNSB-53, если он не включается корректно.

1. Перед использованием проверьте устройство на смещение или возможное зацепление движущихся частей, поломку частей и любые другие условия, которые могут повлиять на работу MNSB-53. В случае повреждения, отремонтируйте маркиратор перед использованием.

Использование батареи и уход

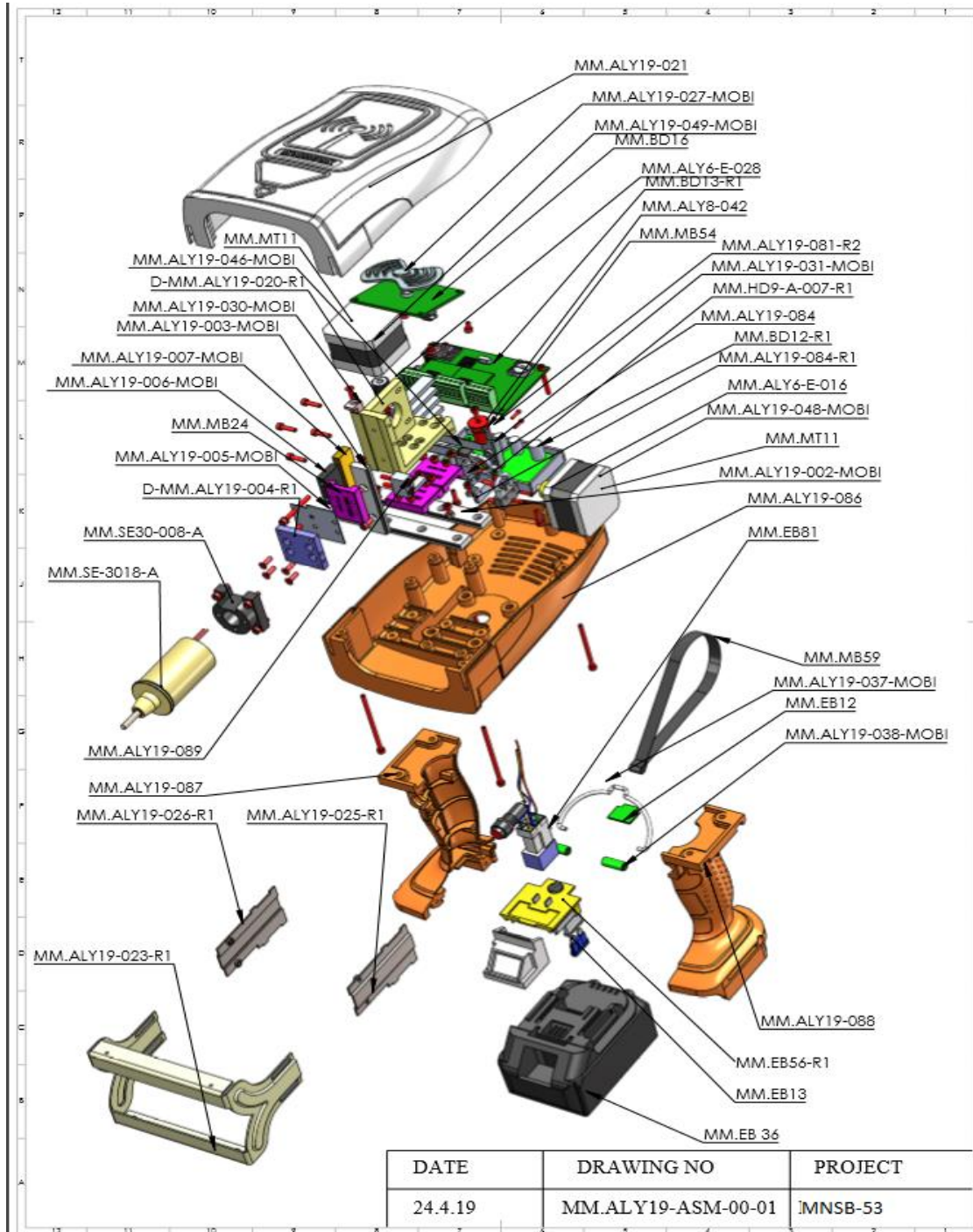
Заряжайте только зарядным устройством, указанным производителем. Зарядное устройство, подходящее для определенного типа батарейного блока, может стать причиной возгорания при использовании с другим батарейным блоком.

1. Используйте MNSB-53 только со специально предназначенными батарейными блоками. Использование любого другого аккумулятора может привести к травмам и пожару.
2. Когда аккумуляторная батарея не используется, держите ее подальше от других металлических предметов, таких как скрепки, монеты, ключи, винты и др. Сопряжение батареи и с другими металлами может вызвать раздражение или ожоги.



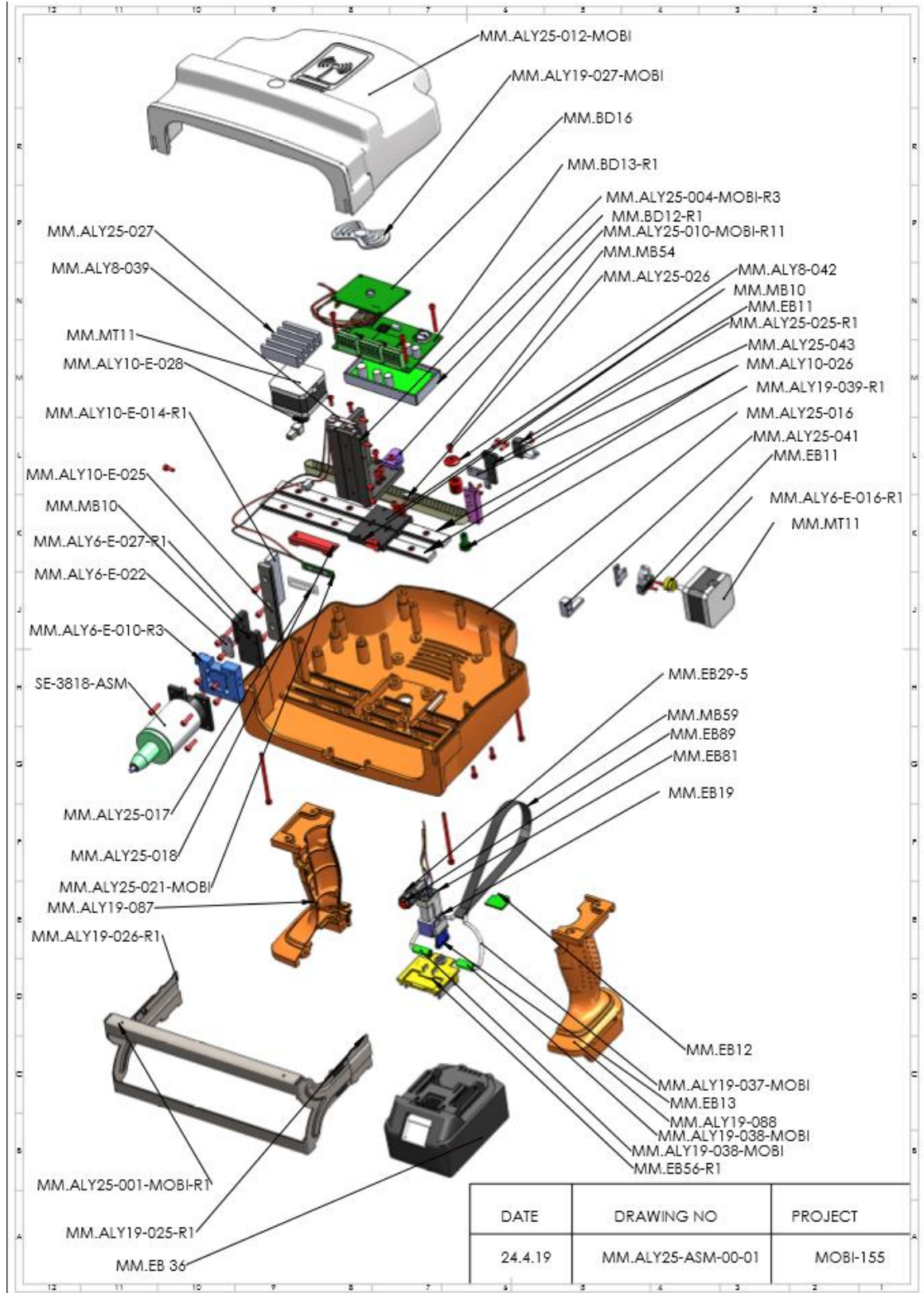
3. В случае нарушений условий хранения или эксплуатации возможно нарушение герметичности батарейного блока, что вызовет выброс состава, находящегося внутри. При контакте немедленно промойте место соприкосновения водой. Если жидкость попала в глаза, обратитесь за медицинской помощью. Жидкость, вытекшая из батареи, может вызвать раздражение или ожоги.

Разобранный вид маркиратора MNSB-53 (пластиковый корпус)



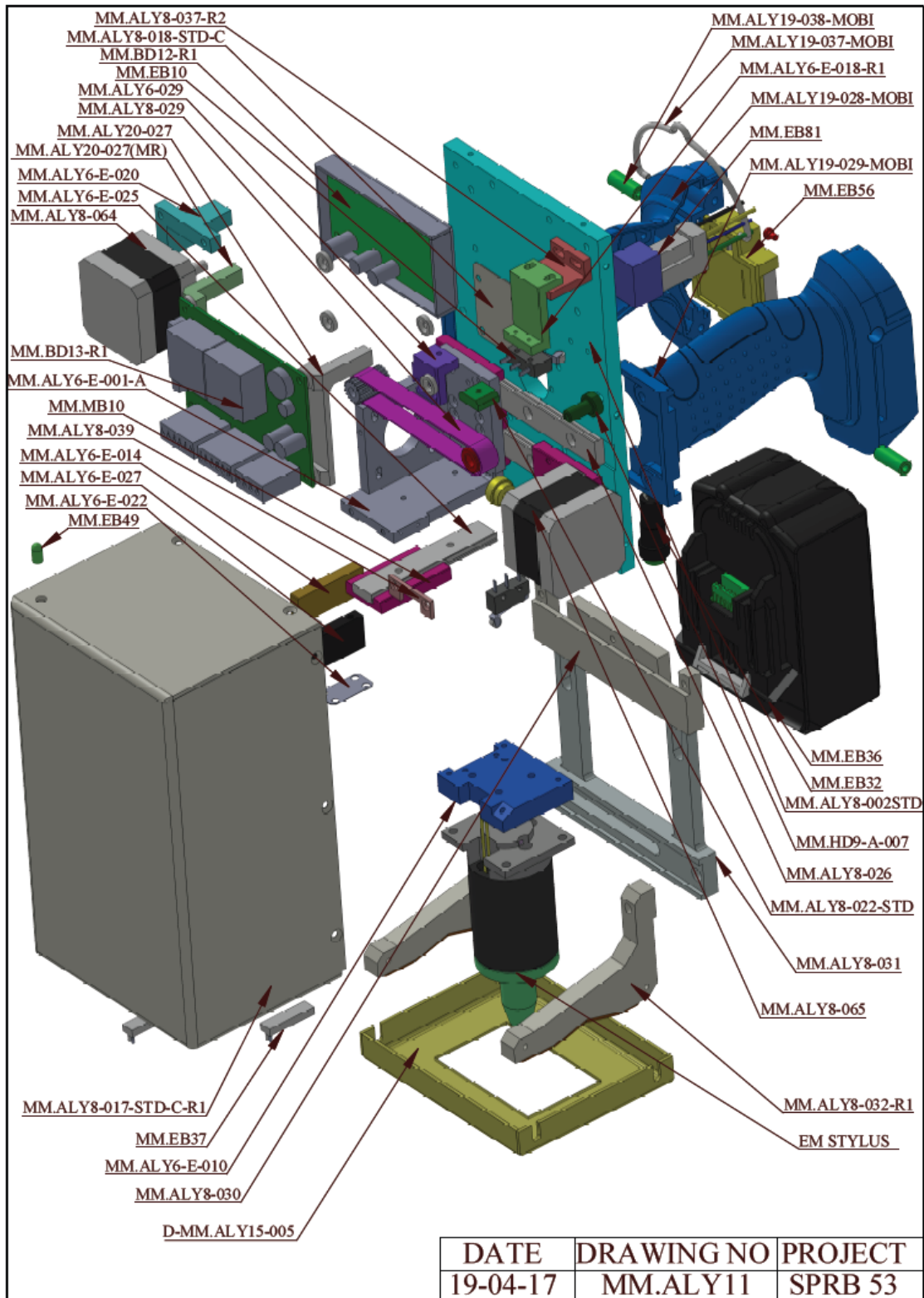


Разобранный вид маркиратора MNSB-155 (пластиковый корпус)



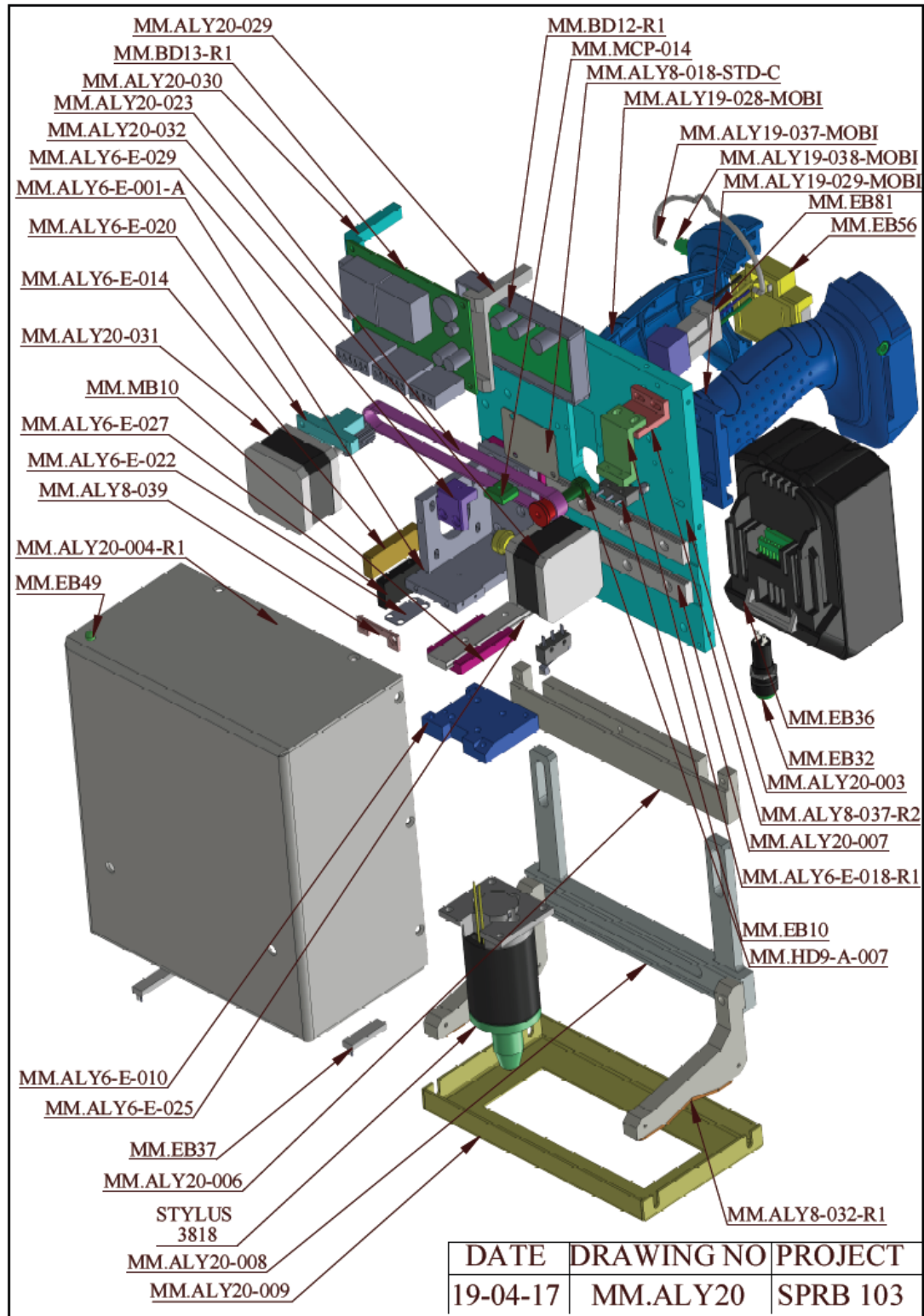


Разобранный вид маркиратора SPRB 53 (металлический корпус)



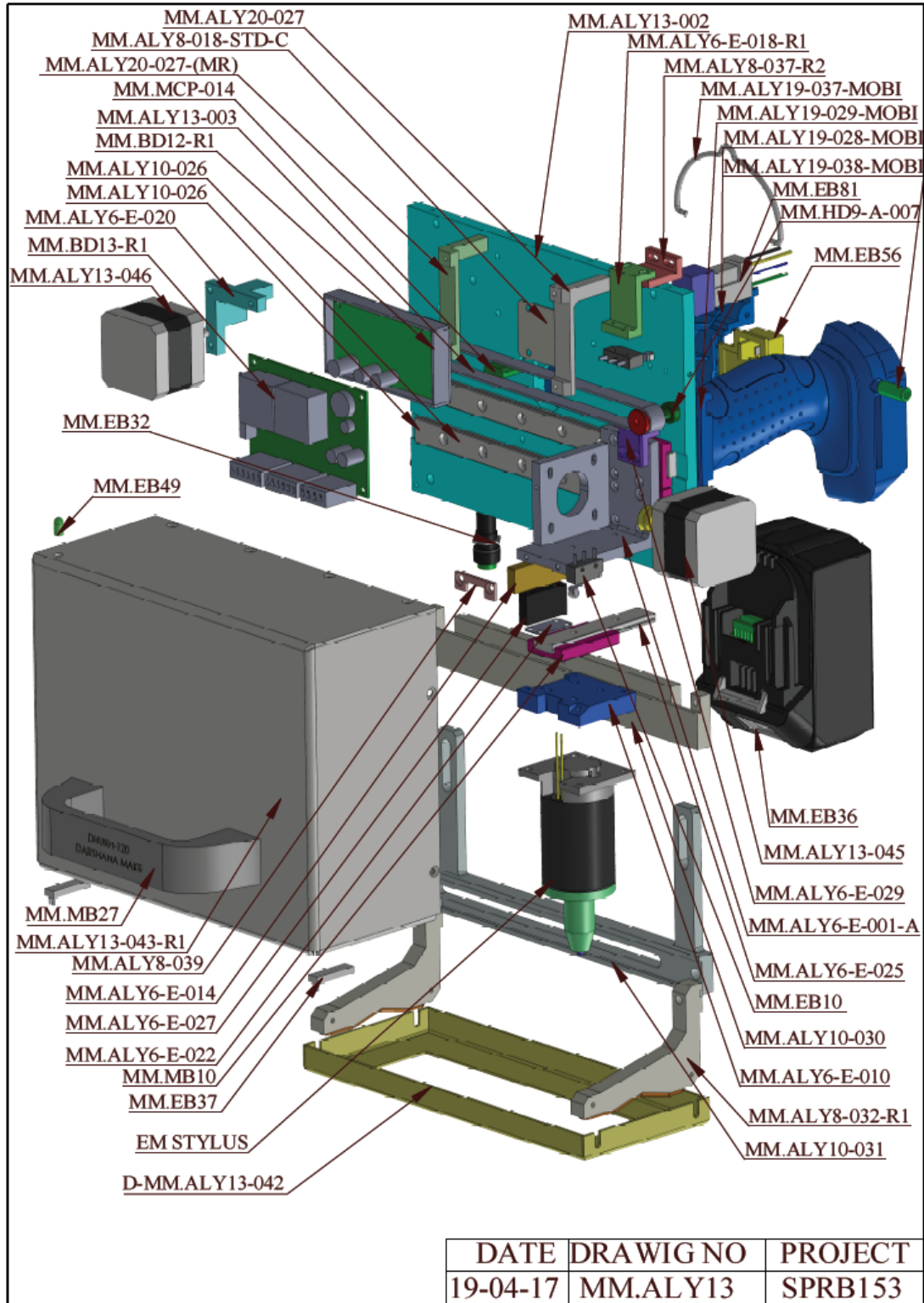


Разобранный вид маркиратора SPRB 103 (металлический корпус)



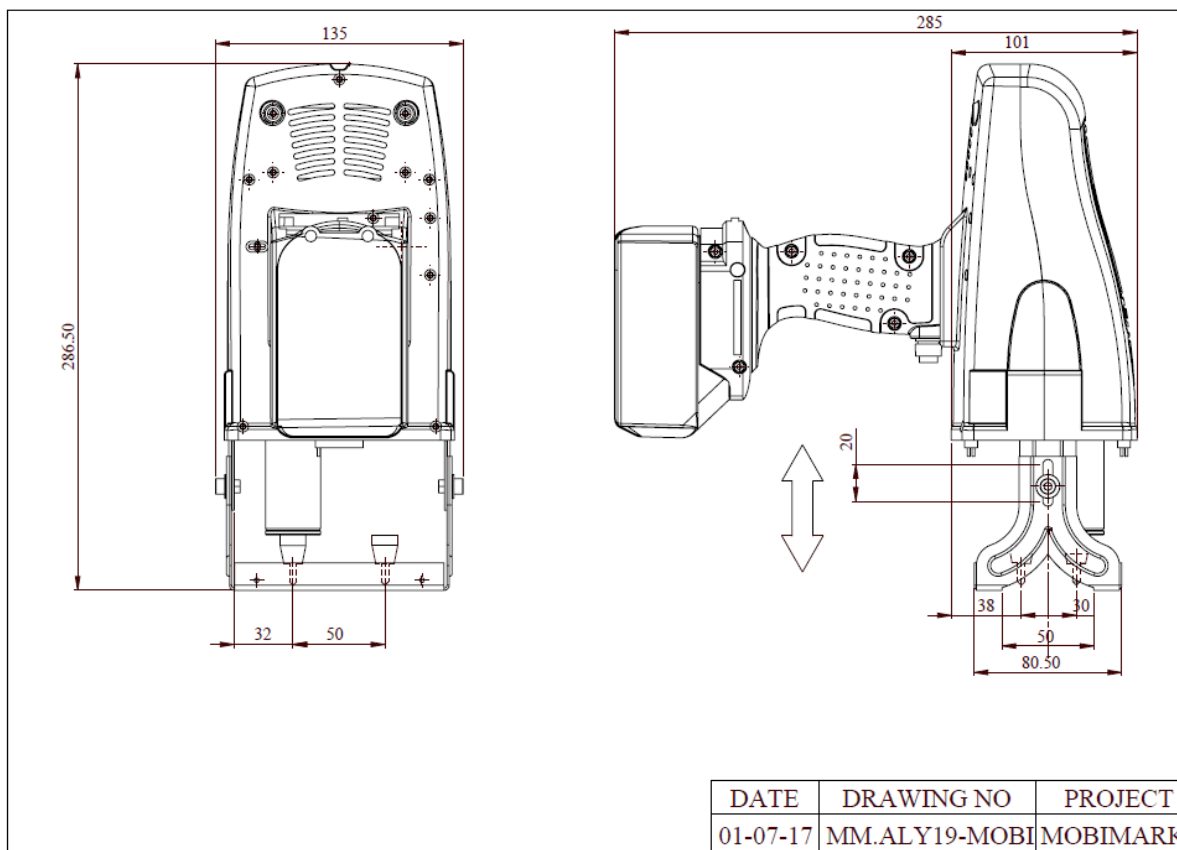


Разобранный вид маркиратора SPRB 153 (металлический корпус)



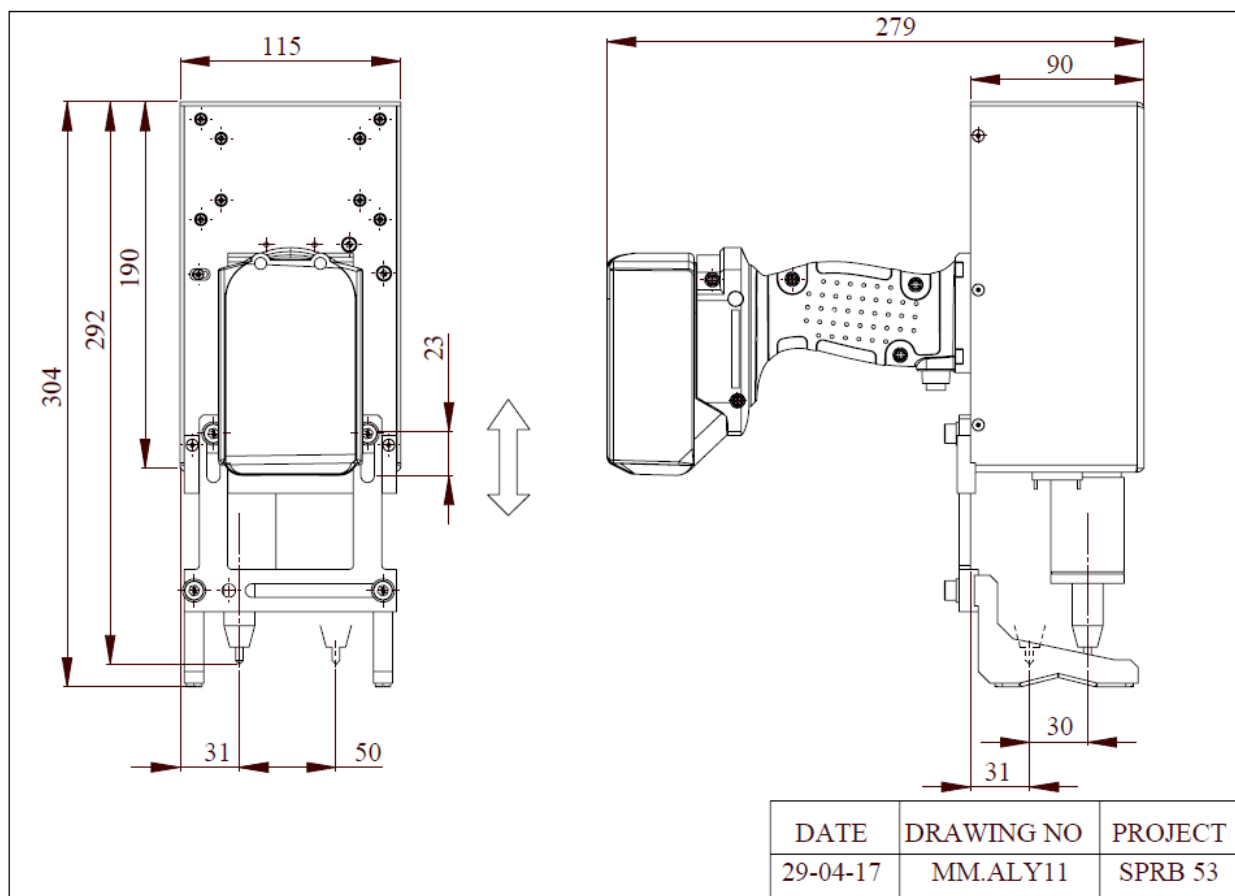


Линейная схема MNSB-53



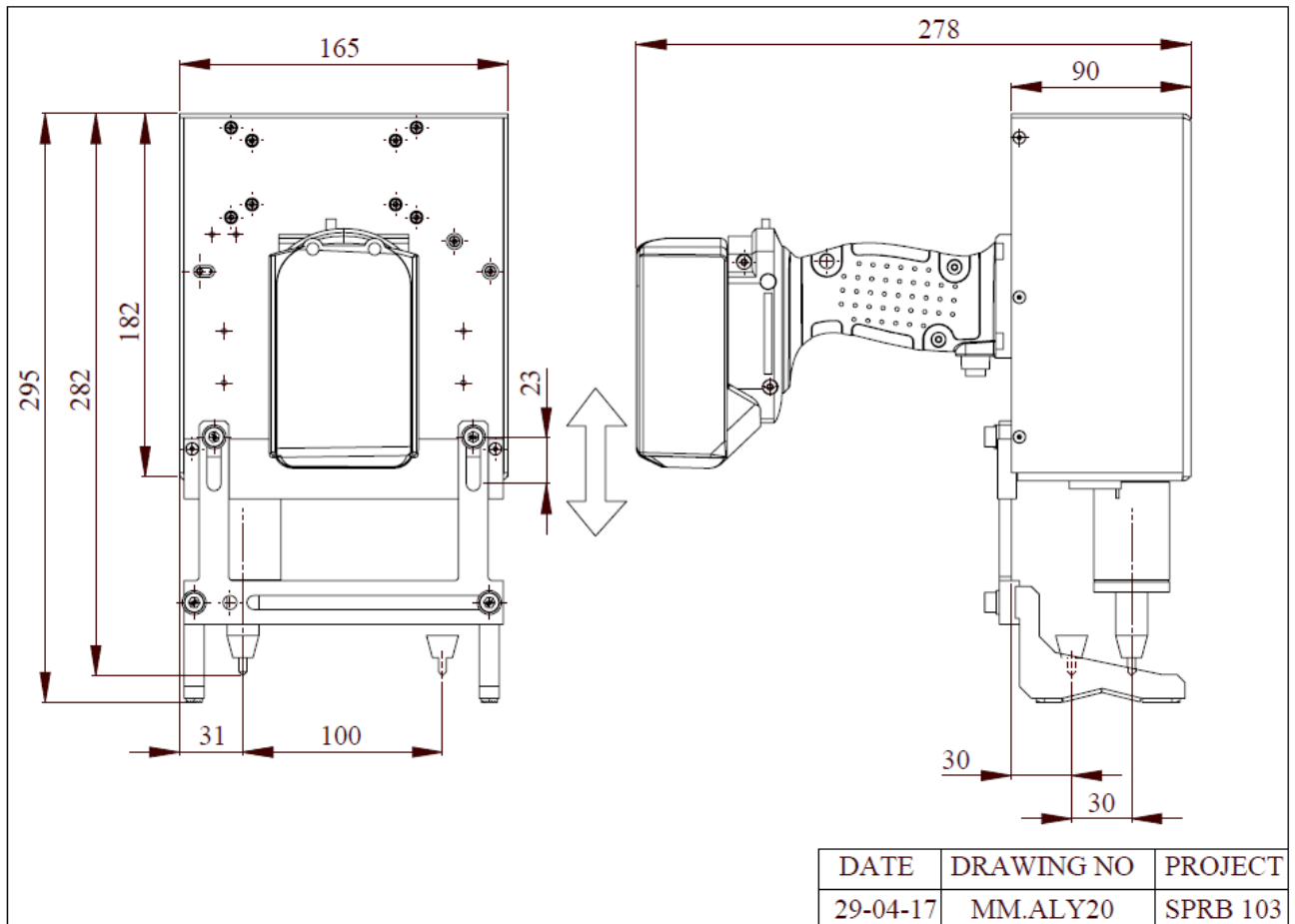


Линейная схема SPRB 53 (Металлический корпус)



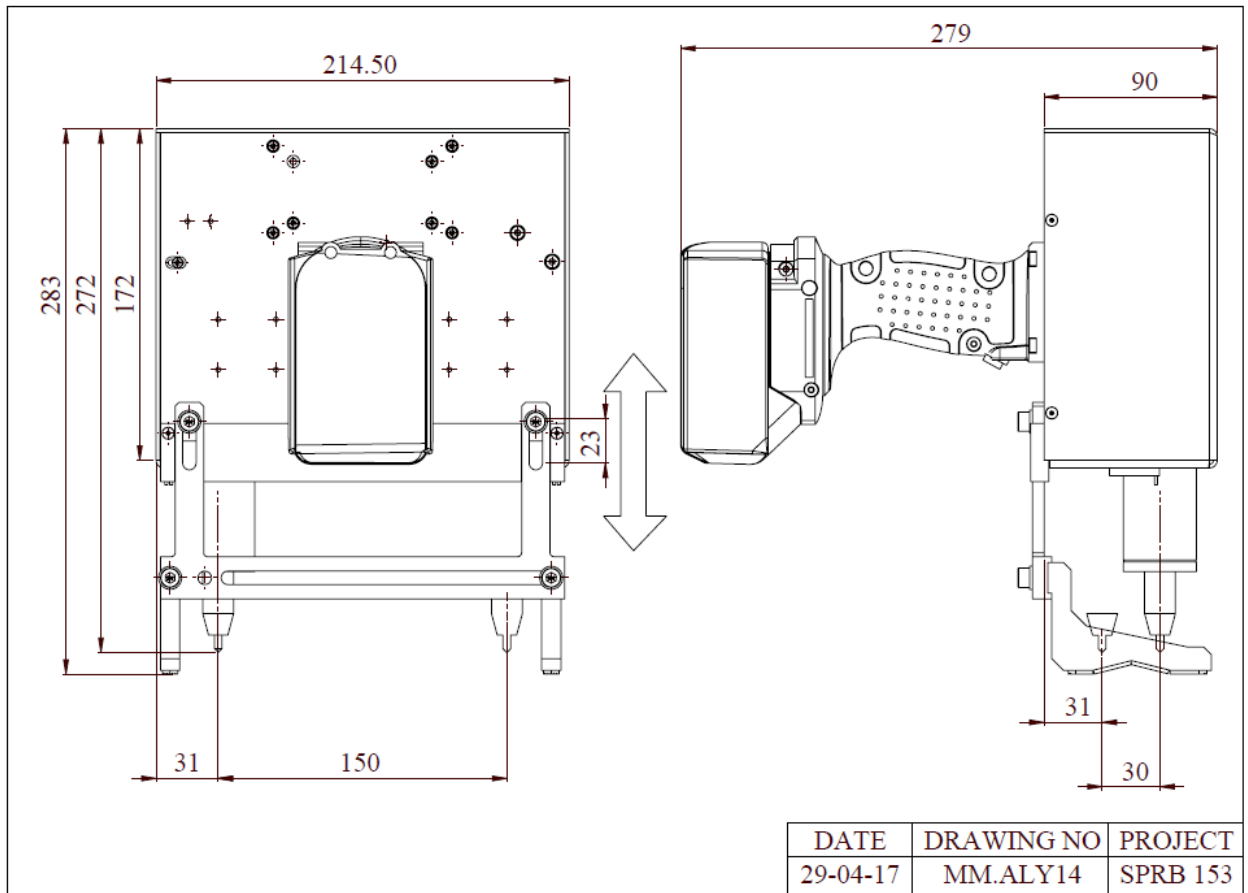


Линейная схема SPRB 103(Металлический корпус)



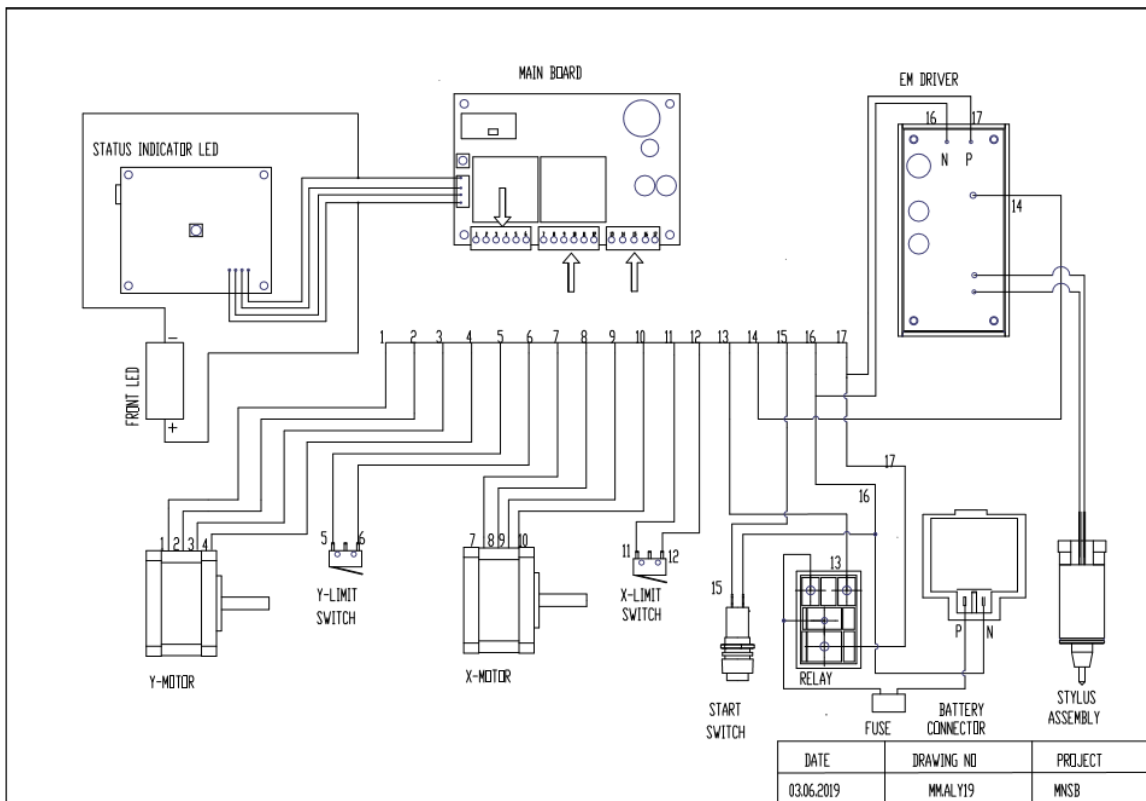


Линейная схема SPRB 153(Металлический корпус)



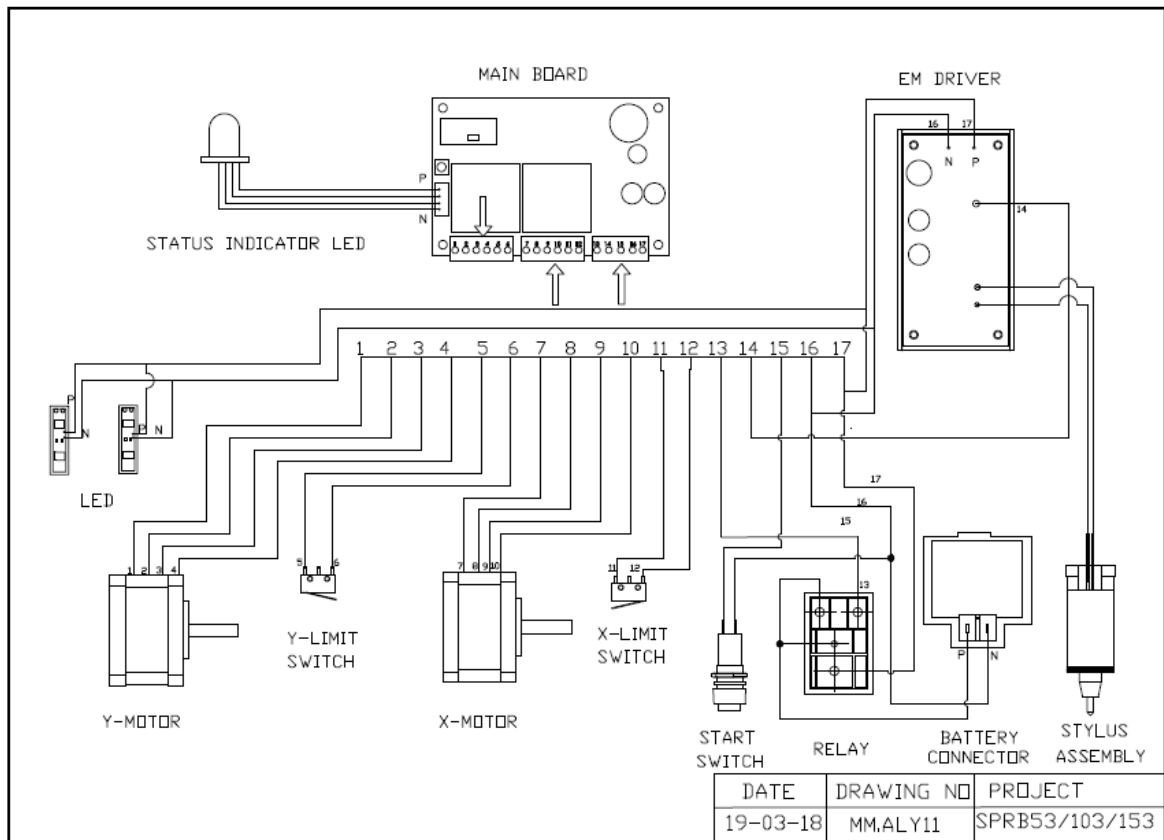


Электрическая схема маркиратора MNSB-53



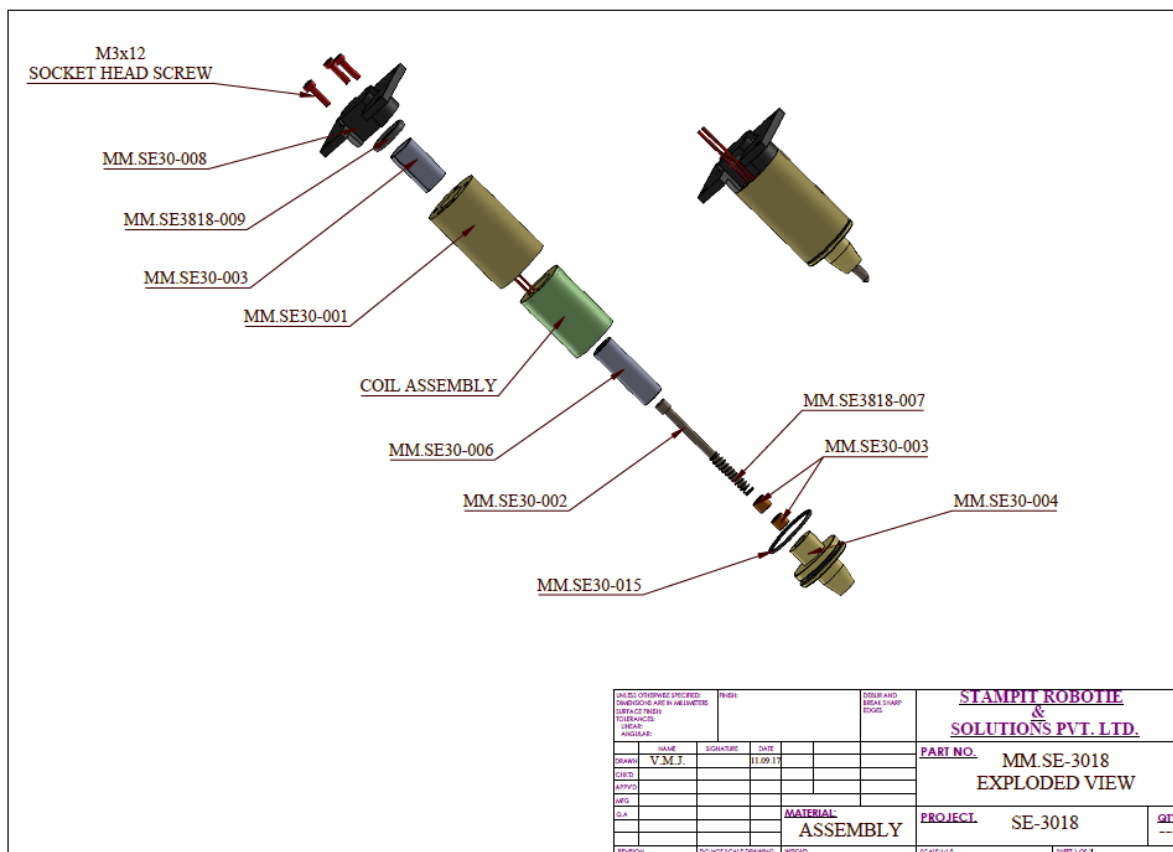


Электрическая схема маркиратора SPRB 53,103,153 (Металлический корпус)





Разобранный вид соленоида



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 удастся 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 удастся 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 удастся 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)

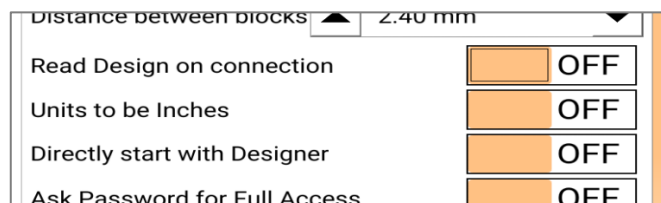
Этот экран указывает на проблему, возникающую при чтении дизайна с маркиратора.



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.NOTE:

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	