



Руководство пользователя  
программного обеспечения e-touch

[www.sic-marking.com](http://www.sic-marking.com)

Официальный дистрибьютор в России АО «ЮМП»

[www.umpgroup.ru](http://www.umpgroup.ru)

# СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ЗАПУСК.....	4
1. Установка программного обеспечения e1 .....	4
2. Запуск программного обеспечения в контроллере .....	4
Использование .....	5
1. Обзор интерфейса .....	5
2. Режимы включения и выключения .....	7
2.1. Включение и выключение .....	7
3. Меню .....	7
3.1. Общие функции:.....	7
3.2. Меню маркировки: (меню Start) .....	8
3.3. Основное меню: .....	9
3.3.1. Меню конфигурации пароля:.....	10
3.3.2. Меню управления файлами: .....	11
3.3.3. Использование USB-накопителя: .....	12
3.3.4. Обработка файлов маркировки .....	13
3.3.5. Меню конфигурации режима BCR: .....	14
3.3.6. Меню функции истории: .....	15
3.4. Меню редактирования: .....	18
3.4.1. Меню перемещения объекта .....	19
3.4.2. Меню изменения размеров объектов.....	19
3.4.3. Меню выбора силы удара .....	20
3.4.4. Меню добавления переменной к текущему объекту .....	20
3.4.5. Меню файловых переменных: .....	23
3.4.6. Меню добавления объектов (текст, Datamatrix, логотип, ...) .....	32
3.4.7. Меню расширенных (дополнительных) функций: .....	34
3.4.8. Меню параметров файла: .....	35
4 Коды ошибок.....	36
5 Файлы шаблонов .....	36
ОБСЛУЖИВАНИЕ .....	38
6 Послепродажное обслуживание.....	38

# ВВЕДЕНИЕ

Благодарим вас за выбор машины SIC MARKING для маркировки.

Системы SIC MARKING помогают улучшить отслеживаемость вашей продукции в соответствии с промышленными стандартами.

Мы тепло приветствуем вас в сообществе пользователей наших систем.

В этом руководстве содержатся инструкции по установке и использованию наших машин для точечно-ударной маркировки. Настоятельно рекомендуем внимательно прочитать руководство перед установкой системы.

Мы всегда готовы предоставить вам любую дополнительную информацию.

# ЗАПУСК

## 1. Установка программного обеспечения e1

Запустите файл: «setup\_sictool.exe» с USB-накопителя или компакт-диска с e1.

Выберите язык, затем подтвердите каждый этап, нажимая «ОК» или «Next», пока установка не будет завершена.

На рабочем столе Windows появится иконка «e1», позволяющая запускать редакторы логотипов и программу редактирования файлов.

Папка установки по умолчанию C:\SIC MARKING\SIC TOOL E1 LINE.

В этой папке хранятся утилиты e1 и программа контроллера для обеспечения резервной установки.

Мы рекомендуем периодически сохранять созданные файлы маркировки на USB-накопитель или ПК.

## 2. Запуск программного обеспечения в контроллере

Устройства поставляются с предустановленным программным обеспечением.

Если требуется переустановка, например, в случае обновления, действуйте следующим образом:

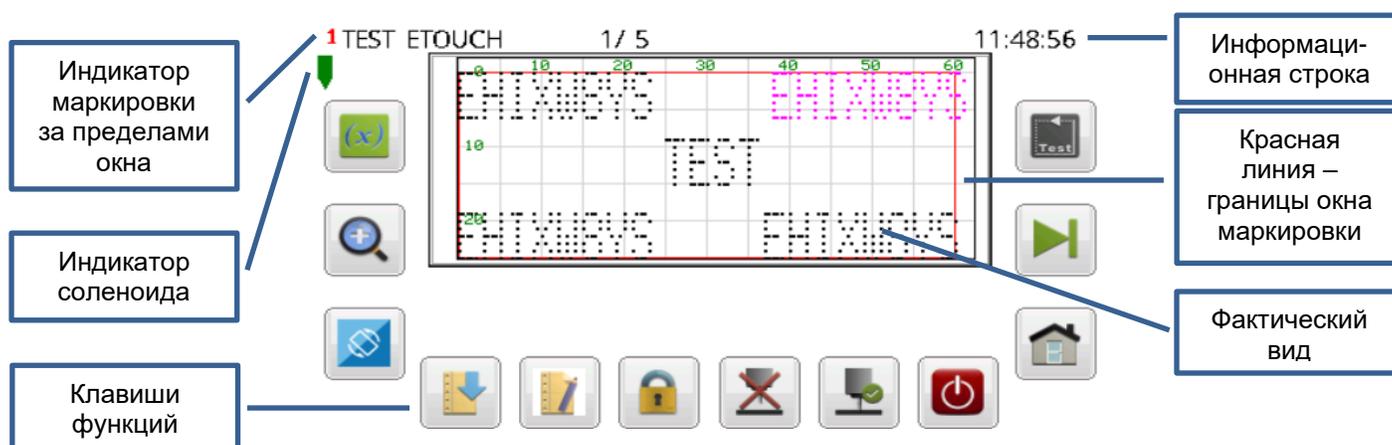
- Выключите контроллер
- Подключите ПК к порту mini-USB контроллера с помощью прилагаемого USB-кабеля, одновременно нажимая на сенсорный экран.
- На экране отобразится «Waiting connection».

- В папке установки C:\SIC MARKING\SIC TOOL E1 LINE\UPDATES выберите подкаталог, соответствующий маркиратору, затем запустите Update.exe. Следуйте инструкциям.
- Запустится программа. На экране контроллера отобразится надпись «Тестовый режим» (Test Mode) и бегущие строки.
- Подождите, пока на экране контроллера не появится меню.
- Программное обеспечение установлено. Отсоедините USB-кабель; устройство готово к работе.

## Использование

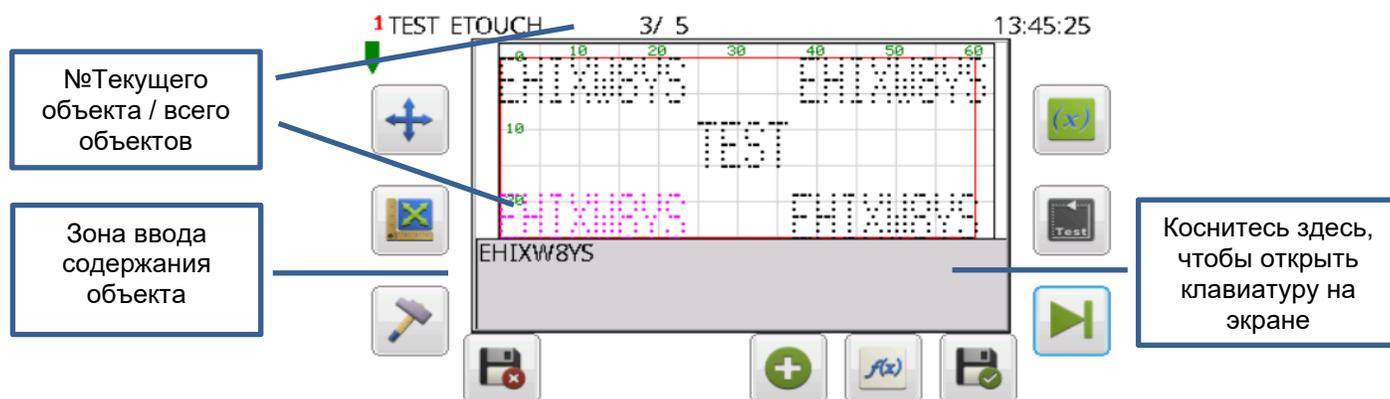
### 1. Обзор интерфейса

- Коснитесь экрана для управления
- Отобразится экран режима маркировки

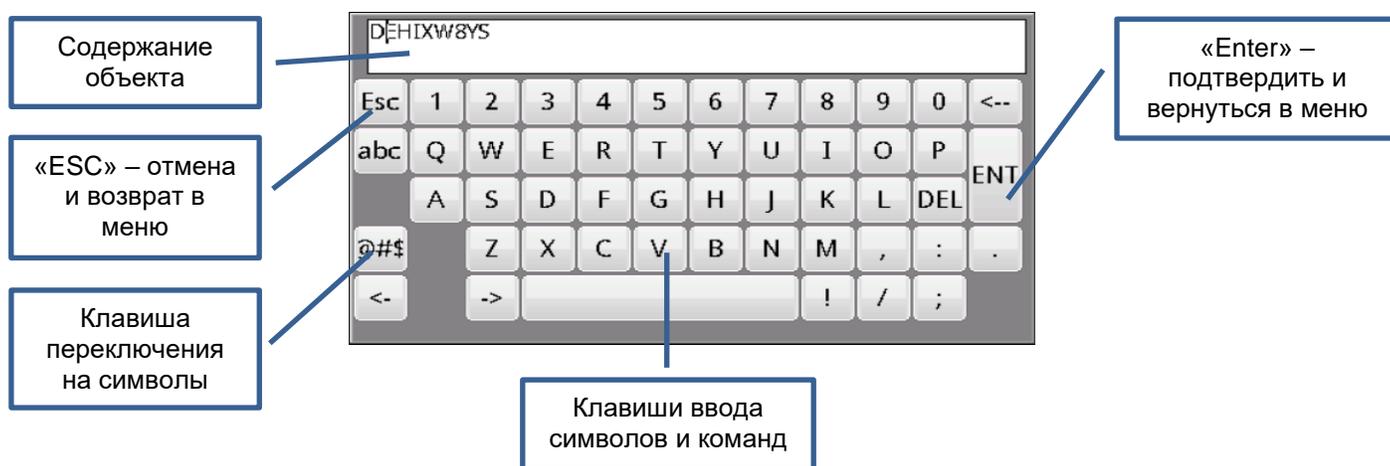


	Индикатор соленоида. Соленоид неактивен (моделирование)
	Индикатор соленоида. Соленоид активен (маркировка)
	Маркировка за пределами окна и № первого объекта за пределами окна

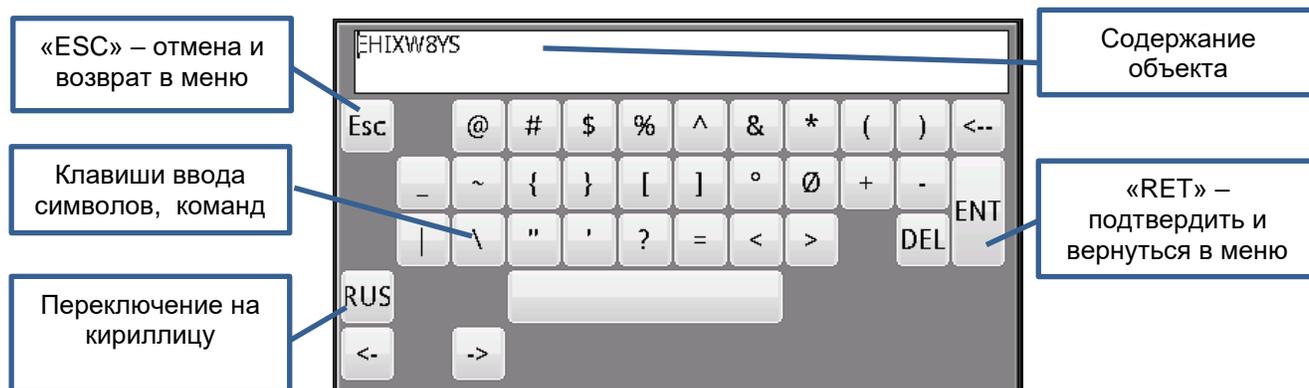
- Экран режима редактирования



- Клавиатура на экране



- Цифровая клавиатура на экране



## 2. Режимы включения и выключения

### 2.1. Включение и выключение

- Чтобы включить контроллер нажмите и удерживайте кнопку Старт на маркираторе и удерживайте не менее **1 секунды**.
- Для выключения контроллера надо последовательно нажать клавишу  и клавишу подтверждения  из основного меню.

## 3. Меню

### 3.1. Общие функции:

Эти значки можно найти в различных меню для одних и тех же функций.

	Выбрать следующий объект. В режиме масштабирования сфокусировать на выбранном объекте.
	Динамическое изменение характеристик объектов (размер, движение). Перемещение окна масштабирования
	Перемещения списка вверх/вниз и/или увеличение или уменьшение числовых значений пошагово. Увеличение/уменьшение
	Перемещение курсора влево или вправо в текстовой зоне
	Меню масштабирования
	Выполняет обводку контура выделенного объекта
	Переключение поля ввода
	Изменение шага приращения
	Сохранить изменения для текущего файла и вернуться в предыдущее меню

	Отменить текущие изменения и вернуться в предыдущее меню
	Отменить и вернуться в предыдущее меню
	Вернуться в основное меню

### Важно:

Когда вы внесли какие-либо изменения в свой файл маркировки, чтобы сохранить изменения, вы должны выйти из меню с помощью клавиши , присутствующей во всех меню изменений или редактирования. Только это действие позволяет сохранить последние изменения.

## 3.2. Меню маркировки: (меню Start)

	<p>Если в текущем файле существует переменная, это позволяет редактировать параметры. Например, для переменной приращения «NAME»:</p>  <p><b>Примечание:</b> Эта функция недоступна, если во время создания переменной поле «Locked» установлено на «Yes».</p>
	Режим маркировки неактивен. Кнопка "Start" запускает режим моделирования (ударов нет)
	Основное меню
	Обратный дисплей (вверх ногами). Сбрасывается после выключения *
	Меню прямого доступа для загрузки файлов
	Меню редактирования для текущего файла

	Доступ по паролю
	Выбрать следующий объект
	Активен режим маркировки. Кнопка "Start" запускает маркировку
	Меню «Controller OFF»: Выберите  , чтобы выключить, или  , чтобы отменить и вернуться в предыдущее меню

### Маркировку можно запустить только из этого меню.

Чтобы начать маркировку, режим маркировки должен быть активен. Нажмите кнопку «Старт» на маркираторе.

- Если включен обратный дисплей, на экране появляется клавиша «Start». Она так же запускает цикл маркировки.



Если активированы пароли, используйте  для выбора типа доступа (программист или руководитель) и введите соответствующий пароль.

Login role

Password

Для получения дополнительных сведений об активации или деактивации паролей см. «Меню конфигурации пароля» ниже.

### 3.3. Основное меню:



	Меню управления файлами
	Установите язык
	Единица, выберите мм или дюйм
	Меню настройки пароля
	Режим обслуживания. Не используется (только в определенной конфигурации)
	Отображение версии программного обеспечения в информационной строке
	Установка даты и времени DD, MM, YY: день, месяц, год HH, MM, WD: час, минута, год
	Меню управления форматом BCR (сканер ШК)
	Меню функции истории
	Меню управления сменами
	Меню управления дисплеем (калибровка сенсорного экрана, яркость, обратный дисплей 180 *) * Изменение сохраняется после выключения

Это меню обеспечивает доступ ко всем подменю.

### 3.3.1. Меню конфигурации пароля:



Необходимо определить два типа паролей:

- Один для руководителя: дает доступ ко всем функциям, а также к изменению или отмене паролей.
- Один для программиста: дает доступ к меню маркировки, к функции загрузки файла и к меню редактирования для текущего файла. Пароль руководителя необходим, чтобы разрешить пароль программиста.

Если пароли активны, без ввода пароля использование маркиратора возможно только для маркировки, тестирования и загрузки файлов.

Выберите пароли в появившемся поле и нажмите кнопку сохранения.

Пароли активируются после перезапуска e1.

Programmer	<input type="text"/>
Supervisor	<input type="text"/>

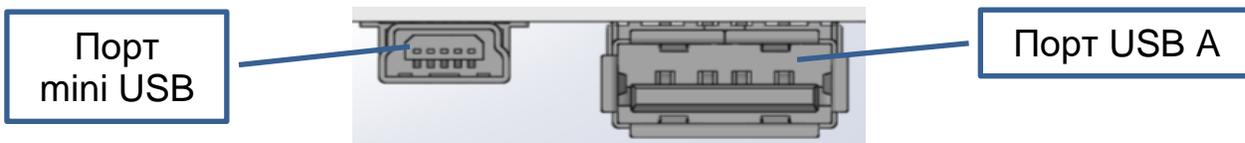
Как руководитель, вы можете деактивировать пароли: оставьте поля для ввода данных пустыми, сохраните и перезапустите e1.

### 3.3.2. Меню управления файлами:



	Экспорт файлов с контроллера на USB-накопитель
	Импорт файлов с USB-накопителя на контроллер
	Сохранение файла маркировки
	Прокрутить список вверх
	Прокрутить список вниз
	Удалить выбранный файл
	Переключение между списком файлов маркировки и списком файлов логотипов
	Загрузить выбранный файл маркировки

### 3.3.3. Использование USB-накопителя:



- USB A используется только для подключения сканера.
- Подготовка USB-накопителя для обмена файлами с контроллером:

- Отформатируйте USB-накопитель («ключ») в FAT32 (или FAT). Контроллер автоматически устанавливает папку resE1 на USB-накопитель при первом обмене, а его содержимое можно найти в папке установки по адресу

`C: \SIC MARKING\SIC TOOL E1 LINE\FILE EDIT\resE1`

- На USB-накопителе получается следующая древовидная структура:



- Импорт файлов с USB-накопителя на контроллер: 
- Файлы логотипов и файлы маркировки на USB-накопителе импортируются в контроллер.

**Примечание:** В случае дублирования файлов, файлы на контроллере с тем же именем заменяются файлами с USB-накопителя.

- Когда на информационной строке отображается статус «скопировано» (copied), это означает, что передача завершена, и USB-накопитель можно извлечь.

- Экспорт файлов с контроллера на USB-накопитель: 

- На USB-накопитель с контроллера экспортируются только файлы маркировки.

**Примечание:** В случае дублирования файлов, файлы на USB-накопителе с тем же именем заменяются файлами с контроллера.

- Имеются такие файлы шаблонов: SICSNDATE (переменные шага приращения и даты), SICSVARBCR (3 текстовые переменные и 1 BCR), SICWODATE (переменные текста и даты), SICWOSN (переменные текста и шага приращения).

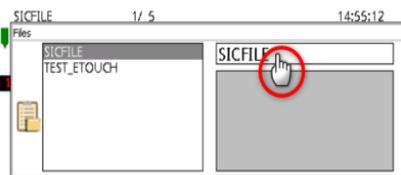
Если значки  и  не отображаются, USB-ключ не распознается программой e1. Проверьте соответствие этого USB-ключа требованиям (подключение, формат, ...)

### 3.3.4. Работа с файлами маркировки

- Создайте новый файл маркировки (Пустой файл): 
  - Нажмите на зону имен файлов, чтобы открыть клавиатуру.
  - Введите имя файла, который нужно сохранить, в поле ввода, затем нажмите клавишу «Return», файл будет сохранен в контроллере, и его имя отобразится в списке слева. **Не используйте кириллицу в имени файла.**

**Примечание:** стрелки  и  можно использовать для перемещения курсора по полям ввода данных.

Пример с «sic\_file»



- Загрузка файла маркировки: 

- Выберите файл с помощью стрелок  и  (его имя отображается в правом поле ввода), затем . Загруженный файл отобразится, и контроллер возвратится в предыдущее меню.

- Удаление файла маркировки: 

- Выберите файл с помощью стрелок  и  (его имя отображается в правом поле ввода), затем  и нажмите «ОК». Имя файла исчезнет из списка.

### 3.3.5. Меню конфигурации режима BCR:



Mode

Escape scan

Mark if

- Стандартный режим BCR: доступна только одна переменная BCR, всегда называемая «BCR».

**Примечание:** В этом режиме переменные от BCR1 до BCRx в файле multi-BCR становятся текстовыми переменными.

Mode

- Режим Multi BCR: возможность использовать несколько переменных BCR в одном файле маркировки. Эти переменные должны называться «BCR1», «BCR2», «BCRx», ...

Mode

- Режим File + Multi BCR: первая отсканированная переменная — это имя файла для автоматической загрузки, затем следующие отсканированные данные предназначены для переменных этого файла. Эти переменные должны называться «BCR2», «BCR3»,

«BCRx», ... «BCR1» используется только для записи имени файла маркировки для загрузки.

Mode **File + Multi BCR** ▼

**Предупреждение:** в этом режиме отключите свойство «RAZ» и выберите режим «Маркировать, если = сканирование завершено» (Mark if = scan complete).

- Escape scan = «cancel»: возможность выйти из текущего процесса сканирования. Просто отсканируйте следующий штрих-код:



- Mark if = incomplete scan: Маркировка разрешается, даже если некоторые из BCR, определенных в файле, не отсканированы.

Mark if **incomplete scan** ▼

- Mark if = scan complete: Невозможно запустить маркировку без сканирования всех BCR, определенных в файле.

Mark if **scan complete** ▼

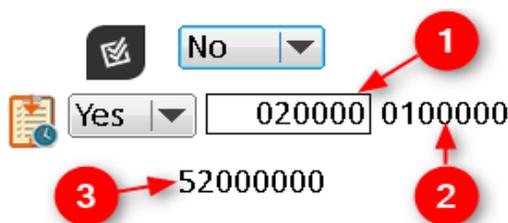
- Чтобы добавить переменную BCR в файл маркировки, см. меню «Переменная файла» ниже.

### 3.3.6. Меню функции истории:



Для доступа к меню функции истории:

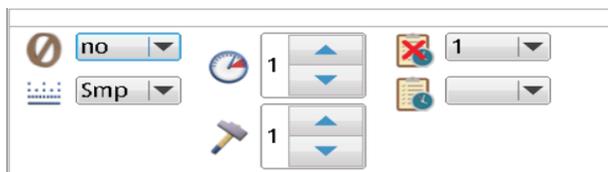
- Перейти в основное меню 
- Затем в меню функции истории 
- Установка параметров



	Функция дублирования позволяет разрешить (Yes) или запретить (No) контроль дублирования во время маркировки
	Yes: перезапись других записей при достижении максимального размера файла истории No: на экране отображается предупреждающее сообщение
<b>1</b>	Размер файла истории (в байтах)
<b>2</b>	Максимальный размер файла истории (в байтах)
<b>3</b>	Максимальный доступный объем памяти контроллера (в байтах)

- Функция истории должна быть активирована для каждой строки объекта для записи, для этого:

- Перейдите в меню редактирования для текущего файла затем
- Затем перейдите в меню файла параметров
- Установка параметров



	Список незаписанных объектов
	Список записанных объектов
	Объект, отображаемый в , добавляется в список записей

	Объект, отображаемый в  , удаляется из списка записей
	Прокрутка номеров объектов в списках
	Коснитесь экрана для выбора поля ввода

Пример:



и  перемещает объект №1 в список записей истории

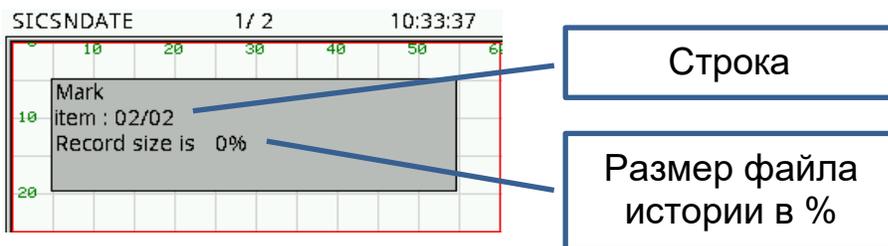


Отменить это действие можно с помощью , объект №1 удаляется из списка записей и добавляется в список незаписанных объектов.

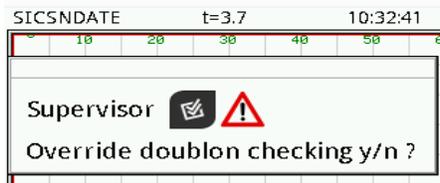


Сохранение файла истории:

- После маркировки файла `FileName.jmark` создается файл истории `FileName.CSV`, который обновляется с отмеченным выбранным объектом.
- При загрузке файлов с `e1` на USB-ключ, `FileName.CSV` сохраняется в папке `USB resE1\records\`



- Предупреждающее сообщение информирует нас о наличии дубликата перед тем, как изделие будет маркировано.



**No** => Отменить маркировку дубликата

**Yes** => Запрос пароля для подтверждения маркировки дубликата

### 3.4. Меню редактирования:



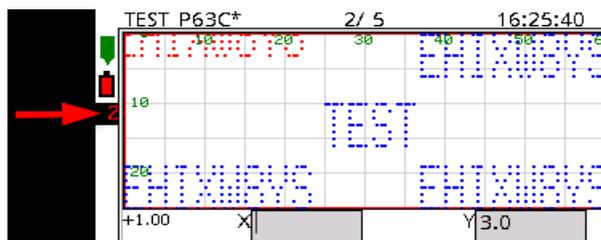
	Меню перемещения объекта
	Меню добавления переменной к текущему объекту
	Меню изменения размеров объектов
	Меню выбора силы удара
	Коснитесь поля ввода, чтобы открыть клавиатуру
	Перемещение курсора вправо в зоне "содержание"
	Меню добавления объектов
	Меню доступа к расширенным функциям

**Примечание:** Выбранный объект отображается на экране розовым цветом. Изменения применяются только к выбранному объекту. Чтобы применить их к нескольким объектам, вам нужно повторить последовательность изменений, выбирая один за другим объекты,

которые нужно изменить, используя клавишу

### 3.4.1. Меню перемещения объекта

- Активна функция изменения шага приращения. Нажатие  изменяет шаг приращения между 1, 5 и 10. Это значение представляет собой смещение при каждом нажатии стрелки, индикатор отображается, как показано ниже:



- Если один из объектов находится за пределами окна маркировки, в нижнем левом углу экрана отображается символ . С номером этого объекта.

**Примечание:** отображается только номер первого объекта за пределами окна.

- Его можно перемещать с помощью стрелок или вводя координаты непосредственно в поля ввода «X» и «Y».
- Подведение иглы вручную к началу зоны маркировки для выбранного объекта осуществляется нажатием клавиши перемещения . При этом фон значка станет зеленым, а стрелки направления станут активными.

Повторное нажатие на ту же клавишу  удаляет зеленый фон и отключает стрелки.

Во время движения иглы координаты X, Y обновляются.

### 3.4.2. Меню изменения размеров объектов

Изменение размера выполняется отдельно по высоте и ширине с помощью стрелок или путем прямого ввода значений в поля ввода «width» и «height» (ширина и высота).

### 3.4.3. Меню выбора силы удара

Сила удара изменяется с помощью стрелок. Доступны девять уровней силы удара, от самого слабого (1) до самого сильного (9).

### 3.4.4. Меню добавления переменной к текущему объекту

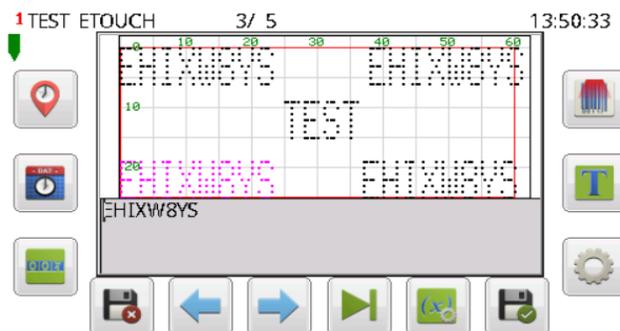
В контроллере есть два типа переменных:

- Переменная объекта (Time, Date или VCR), которая может использоваться только в строке (объекте).
- Переменная файла: инкремент (приращение) или текст, которую можно использовать в нескольких строках маркировочного файла (объектах).

Чтобы добавить переменную, необходимо предварительно создать объект «текст» или объект Datamatrix.

#### Общий вид:

- Имя переменной: максимум 11 цифр, кириллица не допускается.
- Значение переменной: максимум 60 цифр для одной строки объекта.



	Добавление переменной времени, например: #(T,NAME,HH:MM:SS)
	Добавление переменной даты, например: #(D,NAME,DD/MM/YYYY)
	Добавление существующей переменной приращения, например: #(FV,NAME,0,1,59)

	Добавление переменной, полученной со сканера штрих-кода, например: #(BCR,NAME,1,2) См. параграф об использовании сканера штрих-кода
	Добавление существующей текстовой переменной или переменных Multi-BCR например: #(FV,NAME,0,1,59), #(BCR1,NAME,1,2), #(BCR2,NAME,1,2)
	Меню редактирования файловой переменной
	<i>Доступ к панели быстрого ввода параметров переменных. Примечание. Только для переменных часов и даты</i>

- Подробности управления форматами переменных:

Функция  в меню редактирования:

Для **переменных времени и даты**: нажмите значок переменной, чтобы вставить переменную в выбранный объект.

Код синтаксиса переменной автоматически добавляется в текущую позицию в поле содержимого.

Для **переменной файла**: нажатие на значок переменной открывает новое меню. Можно выбрать строку объекта, переменную в этом меню и положение переменной непосредственно в ее поле содержимого.

Эта файловая переменная должна быть предварительно создана в меню .

Пример: синтаксис переменной Hour #(T,NAME,HH:MM:SS) вставлен перед «ТЕХТ» в поле объекта / содержимого.



Этот синтаксис начинается с символа # и описывает форматы и параметры.

- Панель ввода параметров:

- Для **переменных** времени и даты нажмите .
- Открывается таблица для облегчения ввода параметров.

Примеры таблиц с параметрами по умолчанию:

<p>Часы: </p> <p>Name <input type="text" value="Name,"/></p> <p>item <input type="text" value="1"/></p> <p>Content <input type="text" value="TEST MARKING"/></p>	<p>«Name»: Имя переменной          «HH»: час, 2 цифры          «MM»: минуты, 2 цифры          «SS»: секунды, 2 цифры          «Item» и «Content»: выбор формата, объекта и положения, куда вставить переменную</p>
<p>Дата: </p> <p>Name <input type="text" value="Name"/></p> <p>item <input type="text" value="1"/></p> <p>Content <input type="text" value="TEST MARKING"/></p>	<p>«Name»: Имя переменной          «Item»: номер объекта, куда нужно вставить переменную          «Start»: номер первого символа          «Size»: количество символов          Пример для «SIC_MARKING» с «Start» = 5 и «Size» = 4, отображаемое значение – «MARK»</p>
<p>Переменная BCR: </p> <p>Name <input type="text" value="BCR"/></p> <p>item <input type="text" value="1"/> Start <input type="text" value="1"/> Size <input type="text" value="60"/></p> <p>Content <input type="text" value="TEST MARKING"/></p>	<p>«Name»: переменная для выбора в списке          «Offset»: начальное значение          «Item»: номер объекта, куда нужно вставить переменную          «Content»: значение выбранного объекта. Поместите курсор в то место, куда нужно вставить переменную.</p>

<p>Приращение: </p> <p>Name <input type="text" value="inc"/></p> <p>item <input type="text" value="1"/> Offset <input type="text" value="0"/></p> <p>Content <input type="text" value="TEST MARKING"/></p>	<p>«Name»: переменная для выбора в списке</p> <p>«Item»: номер объекта, куда нужно вставить переменную</p> <p>«Start»: номер первого символа</p> <p>«Size»: количество отображаемых символов</p> <p>«Content»: значение выбранного объекта. Поместите курсор в то место, куда нужно вставить переменную.</p>
<p>Текст: </p> <p>Name <input type="text" value="TEXTVAR"/></p> <p>item <input type="text" value="1"/> Start <input type="text" value="1"/> Size <input type="text" value="60"/></p> <p>Content <input type="text" value="TEST MARKING"/></p>	<p>«Name»: переменная для выбора в списке</p> <p>«Item»: номер объекта, куда нужно вставить переменную</p> <p>«Start»: номер первого символа</p> <p>«Size»: количество отображаемых символов</p> <p>«Content»: значение выбранного объекта. Поместите курсор в то место, куда нужно вставить переменную.</p>

### 3.4.5. Меню файловых переменных:



Переменными файла являются «текст» , «приращение / инкремент»  и переменная считывателя штрих-кода «BCR» .

- Чтобы вставить файловую переменную в строку объекта, см. Раздел «Меню добавления переменной к текущему объекту»
- Одна и та же файловая переменная может использоваться в разных строках (объектах).
- Файловые переменные хранятся в файле маркировки, в котором они были созданы.
- Файловые переменные создаются независимо от объектов.

	Создать переменную приращения, например: #(I,NAME,0,1,100,3,0)
	Создать текстовую переменную, например: #(C,NAME,CHAR)
	Создать переменную BCR, например: #(FV,BCR,1,60), #(FV,BCR1,1,60),...
	Для редактирования параметров существующих файловых переменных
	Удалить файловую переменную

## Меню параметров:

➤ Приращение: 

Name	<input type="text" value="inc"/>	Freq.	<input type="text" value="1"/>
Max	<input type="text" value="10000"/>	Step	<input type="text" value="1"/>
Zeros	<input type="text" value="No"/>	Spaces	<input type="text" value="No"/>
Locked	<input type="text" value="No"/>	Value	<input type="text" value="1"/>
Reset	<input type="text" value="None"/>		<input type="text" value="0"/>

- «Name»: имя переменной.
- «Max»: максимальное значение.
- «Zeros»: отображает или нет незначащие нули слева от значения. Заменяет «Spaces».

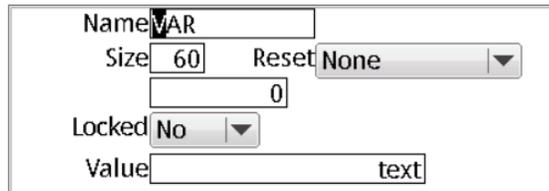
Пример: если «Max» = 1000, отображаются значения 0001, 0002 и т. д.

- «Locked»: заблокировать (Yes) или разблокировать (No) изменение этой переменной в режиме маркировки.
- «Freq.»: Количество маркировок перед увеличением.
- «Step»: значение шага приращения. Отрицательное значение используется для уменьшения до 0.
- «Spaces»: отображает пустые места слева от значения, чтобы сохранить тот же размер маркировки независимо от значения. Заменяет «Zeros».

Пример: если «Max» = 100, отображаются значения \_\_ 1, \_\_ 2 и т. д.

- «Value»: начальное значение.
- «Reset»: выбирает правило для сброса текущего значения.

➤ Текст  / BCR 



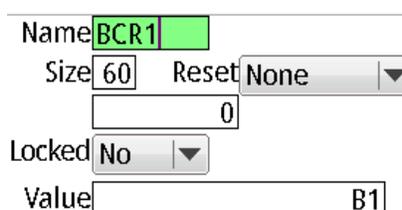
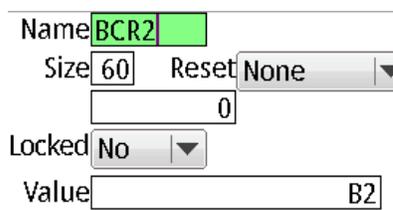
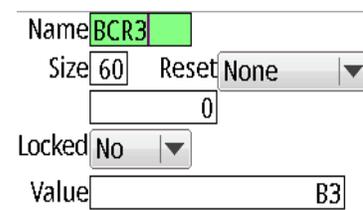
- «Name»: имя переменной.
- «Reset»: выбирает правило для сброса текущего значения.
- «Locked»: заблокировать (Yes) или разблокировать (No) изменение этой переменной в режиме маркировки.
- «Value»: начальное значение.
- «Size»: Максимальный размер переменной в цифрах.

➤ **Выбран режим «Multi BCR»:** пример с 3 переменными BCR в одном файле.

Добавить 3 текстовых объекта, сохранить  и выйти .



В меню файловых переменных  создайте 3 переменные BCR  с именами: BCR1, BCR2, BCR3. (См. Меню конфигурации режима BCR)

- Сохранить .
- Удалить переменную с именем «BCR» с помощью  и .
- Вернувшись в меню с помощью  для добавления переменной к текущему объекту, вставьте переменные BCR в текстовые объекты с помощью . Пример: BCR1 в текстовый элемент 1, BCR2 в текстовый элемент 2, ...

Примечание: Значок  предназначен для вставки только одной переменной BCR. Значок  предназначен для вставки переменных Multi BCR.

Name	BCR1	Name	BCR2	Name	BCR3
item	1	item	2	item	3
Start	1	Start	1	Start	1
Size	60	Size	60	Size	60
Content	Text	Content	Text	Content	Text

**Примечание:** Вы можете удалить содержимое текстового объекта по умолчанию, используя значки стрелок и клавишу «backspace» (ниже значение «TEXT» вручную заменяется на B1, B2 и B3 в качестве начальных значений)

- Сохранить  и выйти .
- Перезагрузите контроллер для того, чтобы активировать режим.
- Подключите считыватель штрих кода к USB-порту и отсканируйте код «CANCEL», чтобы сбросить переменные.
- Считайте 3 штрих-кода подряд. Отсканированные значения отображаются и будут промаркированы.



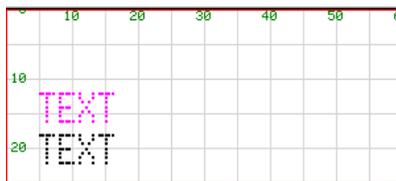
- Если в меню конфигурации режима BCR выбран параметр «Маркировать, если: неполное сканирование» (Mark if = incomplete scan), то перед маркировкой вы можете прочитать 1,2 или 3 штрих-кода.
- Если в меню конфигурации режима BCR выбран параметр «Маркировать, если: сканирование завершено» (Mark if = scan complete), то перед маркировкой необходимо прочитать 3 штрих-кода.
- Если штрих-код «CANCEL» в меню конфигурации режима BCR сканируется в любое время, все переменные BCR очищаются. Последовательность сканирования перезапускается, начиная с BCR1.

Выбран режим «FILE + Multi BCR»:

Пример с двумя переменными BCR в файле маркировки с именем «FILEBCR».

- В меню  выберите «Mark if = scan complete».

- Добавьте 2 текстовых объекта, используя , сохраните  и выйдите .



Примечание: Если вы хотите отобразить и отмаркировать имя файла маркировки с другими переменными BCR, вам необходимо создать третий текстовый объект. \*

- В меню файловых переменных  создайте 3 объекта BCR  (даже если вам не нужно отмечать имя файла) с именами: (См. Меню конфигурации режима BCR)
  - BCR1: предназначен для имени файла маркировки, который будет загружен при сканировании.
  - BCR2, BCR3: Предназначены для отсканированных BCR переменных.

Name	BCR1	Name	BCR2	Name	BCR3
Size	60	Reset	None	Size	60
	0		0	Reset	None
Locked	No	Locked	No	Locked	No
Value	B1	Value	B2	Value	B3

- Выберите «Reset: None».
- Нажмите Сохранить .
- Удалите переменную с именем «BCR» с помощью .
- Вернитесь в меню, чтобы вставить переменную в текущий объект, добавьте переменные BCR в текстовые объекты с помощью . Пример: BCR2 в текстовом элементе 1, BCR3 в текстовом элементе 2, ...

Name	BCR2	Name	BCR3
item	1	item	2
Start	1	Start	1
Size	60	Size	60
Content	B1	Content	B2

**Примечание:** Значок  предназначен для вставки только одной переменной BCR. Значок  предназначен для вставки переменных Multi BCR.

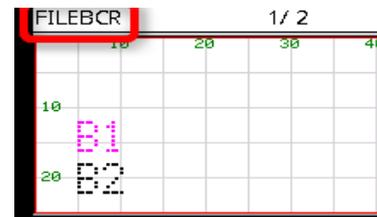
\* **Примечание:** Если вы хотите отобразить и отмаркировать имя файла маркировки вместе с другими переменными BCR, вам необходимо вставить переменную BCR1 в выбранный текстовый элемент.

**Примечание:** Вы можете удалить содержимое текстового объекта по умолчанию, используя значки стрелок и клавишу “backspace” (ниже значение «TEXT» вручную заменяется на B1, B2 и B3 в качестве начальных значений)

- Сохранить  и выйти .
- Перезагрузите контроллер.
- Подключите считыватель штрих кода к USB-порту для последовательного считывания 3 штрих-кодов. Первое отсканированное значение «FILEBCR» загружает соответствующий файл с именем «FILEBCR», второе и третье отсканированные значения отображаются и будут промаркированы.



FILEBCR*		2 / 2	
10	20	30	40
10	SIC		
20	B2		



- Если в меню конфигурации режима BCR выбран параметр «Mark if = incomplete scan», то в этом примере вы можете прочитать 1 или 2 штрих-кода перед маркировкой.
- Если в меню конфигурации режима BCR выбран параметр «Mark if = scan complete», то в этом примере вы должны прочитать 2 штрих-кода перед маркировкой.
- Если штрих-код «CANCEL», доступный в меню конфигурации режима BCR, сканируется в любое время, все переменные BCR очищаются. Последовательность сканирования перезапускается, начиная с BCR1.

- Модификация переменной : только для переменных времени и даты.

Name	HR	HH:MM:SS
		HH
		MM
		SS
item	1	
Content	#(T,HR,SS)EHIXW8YS	

- «Name»: Текущая переменная, которую нужно изменить.
- «Item» и «Content»: для размещения переменной в содержимом выбранного элемента.
- Сохраните выбранные параметры  и перейдите к следующим параметрам переменной.

- Используйте  для возврата в предыдущее меню без сохранения изменений.

- Удалить переменную : выберите в списке переменную для удаления.

Nom

- «Name»: Список переменных.
- «Reset» (сброс значения) правила и параметры:
  - «None»: сброс не выполняется
  - «Hour»: сбрасывать каждый час в запрограммированные минуты и секунды (формат **mmss**)  
Пример: 1500 – сбрасывается в ноль каждый час + 15 минут.
  - «Day»: сбрасывать каждый день в запрограммированные часы и минуты (формат **hhmm**)  
Пример: 0630 сбрасывается на ноль каждый день в 6:30
  - «Week»: сбрасывать каждую неделю в запрограммированный день, часы и минуты (формат **dhhmm**)  
Пример: 30630 сбрасывается на ноль каждую среду в 6:30  
(1 = понедельник, 0 = пятница)
  - «Month»: сбрасывать каждый месяц в запрограммированные день и часы (формат **ddhh**)  
Пример: 3020 сбрасывается каждые 30 числа в 20 часов
  - «Year»: сбрасывать каждый год в запрограммированные месяц и день (формат **MMdd**).  
Пример: 0605 сбрасывается на ноль каждые 5 июня.
  - «End marking»: сбрасывается по окончании маркировки.

### 3.4.6. Меню добавления объектов (текст, Datamatrix, логотип, ...)



	Добавить текст. Редактировать содержимое в поле ввода данных «content»
	Добавить логотип. Выберите логотип из списка с помощью стрелок  и , а затем загрузите с помощью
	Добавить Datamatrix. Выберите логотип из списка с помощью стрелок  и , а затем загрузите с помощью
	<p>Добавить Datamatrix в формате GS1:          Для необходимых дополнительных FNC используйте &lt;GS&gt;.          Пример кодировки последовательности  <b>(01)10614141543219(10)3456789(21)3456789012</b></p> <p>Вам надо ввести:  <b>0110614141543219103456789&lt;GS&gt;213456789012</b></p> <p>Примечание: [FNC1] автоматически включена и скрыта.</p>
	Добавление паузы
	Меню последовательности объектов

- Symbol: вставить синтаксис «#(SC,xxx)» или «#(##,xxx)» в текстовый объект для отображения и отметки символа, соответствующего десятичным кодам ASCII xxx.

Десятичные ASCII коды	Символы
060	<
062	>
129	ü
132	ä
134	å
142	Ä

143	Å
148	ö
153	Ö
154	Ü
155	ø
157	Ø
191	→
192	←
193	↑
194	↓
195	
196	
225	□
248	0
251	1
252	2
253	3

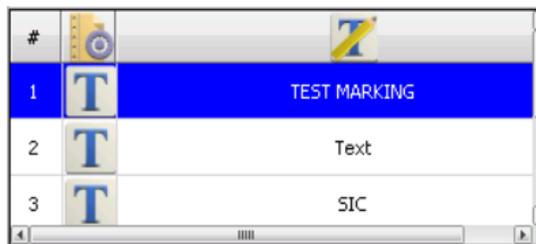
- Формат Datamatrix:

- «auto square» для выбора квадратного Datamatrix, наименьшего возможного размера для значения, которое будет закодировано
- «auto rectangle» для выбора прямоугольного Datamatrix, наименьшего возможного размера для значения, которое будет закодировано
- «Mat10x10» для Datamatrix размером 10 ячеек на 10 ячеек и т. д.

**Примечание:** Если выбранный размер не позволяет кодировать значение, Datamatrix преобразуется на экране в перечеркнутый квадрат (розовый).

- Функция паузы:

- Пауза позволяет прерывать маркировку. Чтобы запустить маркировку следующего объекта, нажмите еще раз на кнопку «Start».
- Меню последовательности объектов:
  - Последовательность создания объектов определяет последовательность их маркировки.
  - Чтобы изменить порядок:
    - Выберите объект для изменения порядка, например, объект «TEST MARKING» ниже. В столбце #, «1» указывает, что этот объект будет маркирован первым.

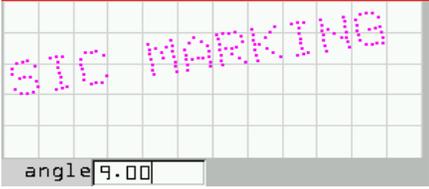


- Чтобы поставить этот объект на позицию 2 после «Text», используйте стрелки  и  для перемещения в нужное положение.
- Объект «Текст» автоматически становится первым объектом.
- Используйте  и , чтобы выбрать другой объект для перемещения.

### 3.4.7. Меню расширенных (дополнительных) функций:



	Для текста: выбор шрифта: Для Datamatrix: выбор формата
	Выбор скорости маркировки для выбранного объекта. От низкой скорости 1 до высокой скорости 3.
	Выбор качества: smr = одинарная плотность; dbl = двойная плотность; 1; 0,58; 0,37; 0,22 – расстояние между точками в мм

	Расстояние между символами
	Зеркальная маркировка по оси X или Y.
	Изменение угла маркировки с помощью стрелок  и  .  Функция изменения шага приращения активна.
	Изменение радиуса изгиба маркировки с помощью стрелок  и  .  Активна функция изменения шага приращения.
	Удаление выбранного объекта (отображается красным)
	Меню параметров файла

### 3.4.8. Меню параметров файла:

	Ноль перечеркнутый или нет.
	Скорость по умолчанию для текущего файла.
	Сила удара по умолчанию для текущего файла.
	Качество по умолчанию для текущего файла.

## 4 Коды ошибок

Ошибка #	Описание
0001	Нажата кнопка Стоп
0002	Нет тока в цепи соленоида ударного модуля
0004	Задержка по движению (датчик/заблокированная головка)
0010	Точка за пределами зоны маркировки
0020	Неисправность по оси X
0040	Неисправность по оси Y
0080	Неисправность по оси D

Пример: комбинированная ошибка 0028 = Головка не возвратилась в исходное положение по оси X.

## 5 Файлы шаблонов

- Эти файлы устанавливаются с программным обеспечением контроллера.
- **«SICSNDATE»:**
  - Первый объект предназначен для серийного номера: шаг приращения переменной файла с именем «S/N».
  - Второй объект – номер года, состоящий из двух цифр. YY: переменная даты с именем «YEAR».
- **«SICSVARBCR»:**
  - Первый, второй и третий объекты – это тексты: переменные текстового файла, заблокированные и названные «VAR T1», «VAR T2», «VAR T3» с начальными значениями «T1», «T2», «T3».
  - Последний объект – это одиночный штрих-код: переменная BCR «BCR», начальное значение «bcr».
- **«SICWODATE»:**
  - Первый объект предназначен для номера рабочего задания: переменная файла приращения с именем «WO/OF».

- Второй объект – это день месяца, состоящий из двух цифр, DD и номер года, состоящий из двух цифр. YY: 2 переменные даты с именами «DAY» и «YEAR».
- **«SICWOSN»:**
  - Первый объект предназначен для номера рабочего задания: переменная файла приращения с именем «WO/OF».
  - Второй объект предназначен для серийного номера: приращение переменной файла с именем «S/N».

# ОБСЛУЖИВАНИЕ

## 6 Послепродажное обслуживание

Компания SIC MARKING или ее дистрибьютор (см. Контактную информацию на первой или последней странице) предлагает вам следующие услуги:

➤ **Горячая линия поддержки**

Мы всегда доступны для вас, чтобы ответить на ваши вопросы, касающиеся технических проблем.

➤ **Помощь на месте**

Мы можем приехать к вам для установки, ввода в эксплуатацию или устранения неисправностей вашей маркировочной установки, а также для обучения вашего персонала.

➤ **Договор на техническое обслуживание**

По условиям контракта на техническое обслуживание мы обязуемся обеспечивать периодическое обслуживание вашей маркировочной установки.

**Пожалуйста, обратитесь к местному дистрибьютору – АО «ЮМП». Компания располагает авторизованным сервисным центром.**

Телефон: +7(495) 748-09-07

Официальный сайт: <https://www.umpgroup.ru>

Email: [order@umpgroup.ru](mailto:order@umpgroup.ru)

[srv-ump@umpgroup.ru](mailto:srv-ump@umpgroup.ru)

Если вы не можете связаться с вашим дистрибьютором, обратитесь в компанию SIC MARKING:

Телефон: (33) 4 72 54 80 00

Факс: (33) 4 78 47 39 40

Официальный сайт: <http://www.sic-marking.com>

Email: [info@sic-marking.com](mailto:info@sic-marking.com)

**SIC MARKING Headquarters**

ZAC Bel Air  
195 rue des Vergers  
69480 POMMIERS  
France  
+33 472 548 000  
[info@sic-marking.com](mailto:info@sic-marking.com)

**SIC MARKING USA**

3812 William Flynn Hwy  
Allison Park, PA 15101  
USA  
+ 1 412 487 1165  
[info@sic-marking.com](mailto:info@sic-marking.com)

**SIC MARKING CANADA**

35-2, rue De Lauzon  
Boucherville Qc J4B 1E7  
Canada  
+1 450-449-9133  
[info@sic-marking.com](mailto:info@sic-marking.com)

**SIC MARKING CHINA**

No. 601, No. 4 Building, No. 258 /上海浦东新区金藏路258号4  
号楼601室  
Jinzang Rd. Shanghai  
Shanghai 201206  
China  
+86 (0) 21 6164 5600  
[info@sic-marking.cn](mailto:info@sic-marking.cn)

**SIC MARKING KOREA**

Banpo Technopia RM#707 186.  
Galmachi-ro /Gyeonggi-do  
Korea  
+82 31 731 8400  
[info@sic-marking.co.kr](mailto:info@sic-marking.co.kr) [www.sic-marking.kr](http://www.sic-marking.kr)

**SIC MARKING ITALIA**

Via Edoardo Collamarini, 9  
40138 – BOLOGNA  
+ 39 051 602 7812  
+ 39 051 602 7811  
[info@sic-marking.it](mailto:info@sic-marking.it) [www.sic-marking.it](http://www.sic-marking.it)

**SIC MARKING GERMANY**

Am Bruch 21 – 23  
Remscheid D-42857  
Germany  
+49 (0) 2191 46240-0  
[info@sic-marking.de](mailto:info@sic-marking.de)

**SIC MARKING RUSSIA**

АО «ЮМП» Москва,  
ул. Марксистская д.34, кор.10

Россия

Тел.: +7 (800) 505-62-75

[order@umpgroup.ru](mailto:order@umpgroup.ru)

[www.umpgroup.ru](http://www.umpgroup.ru)

<http://www.sic-marking.com>