



OPEN DATE France
N°8 Voie Industrielle
60350 ATTICHY



THERMO CODE

iQ

Manuel d'instructions

EDITEUR



Tél : 03.44.42.94.43
Fax : 03.44.42.17.17

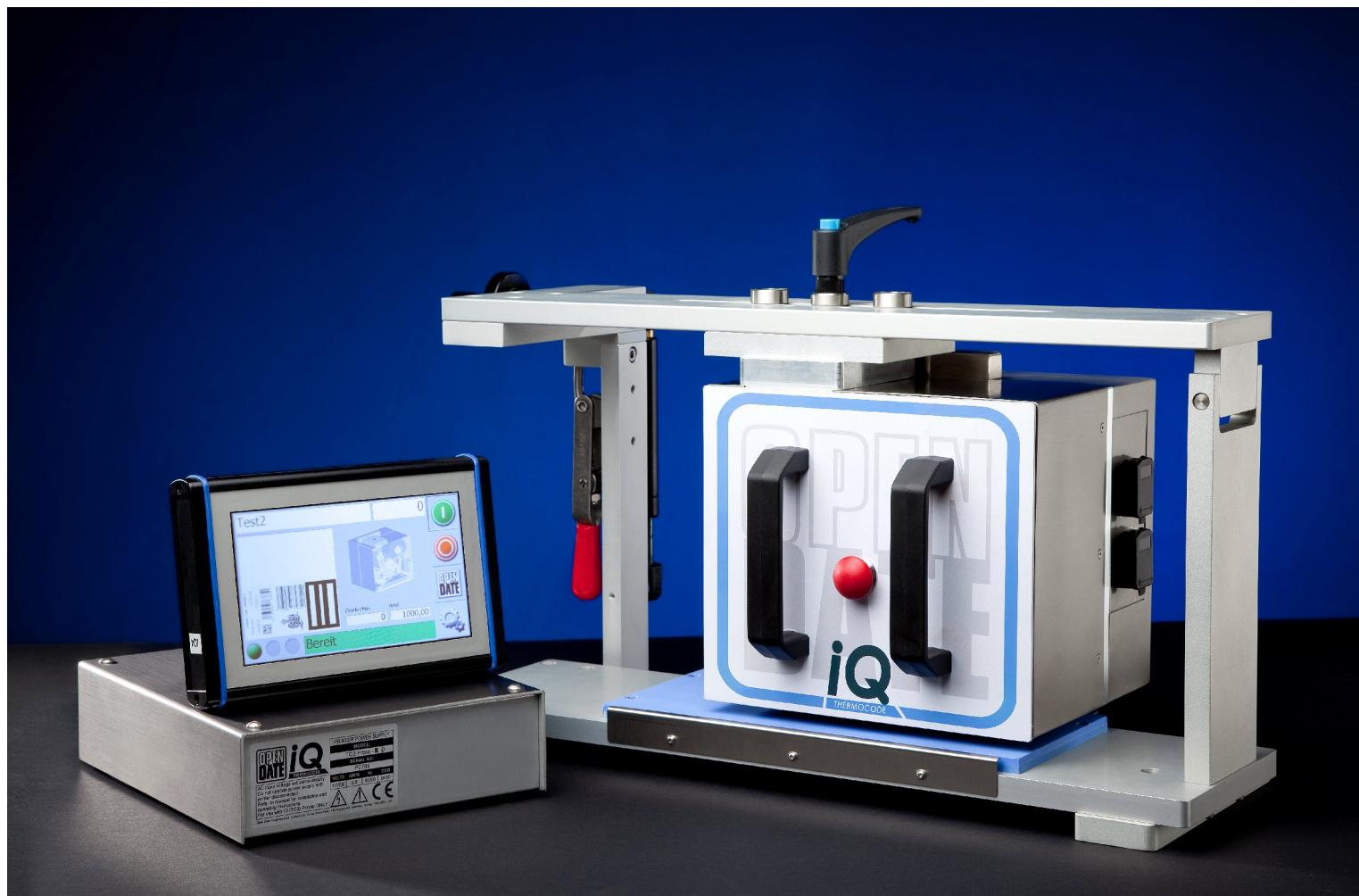
Email : info@opendatefrance.com



Sommaire

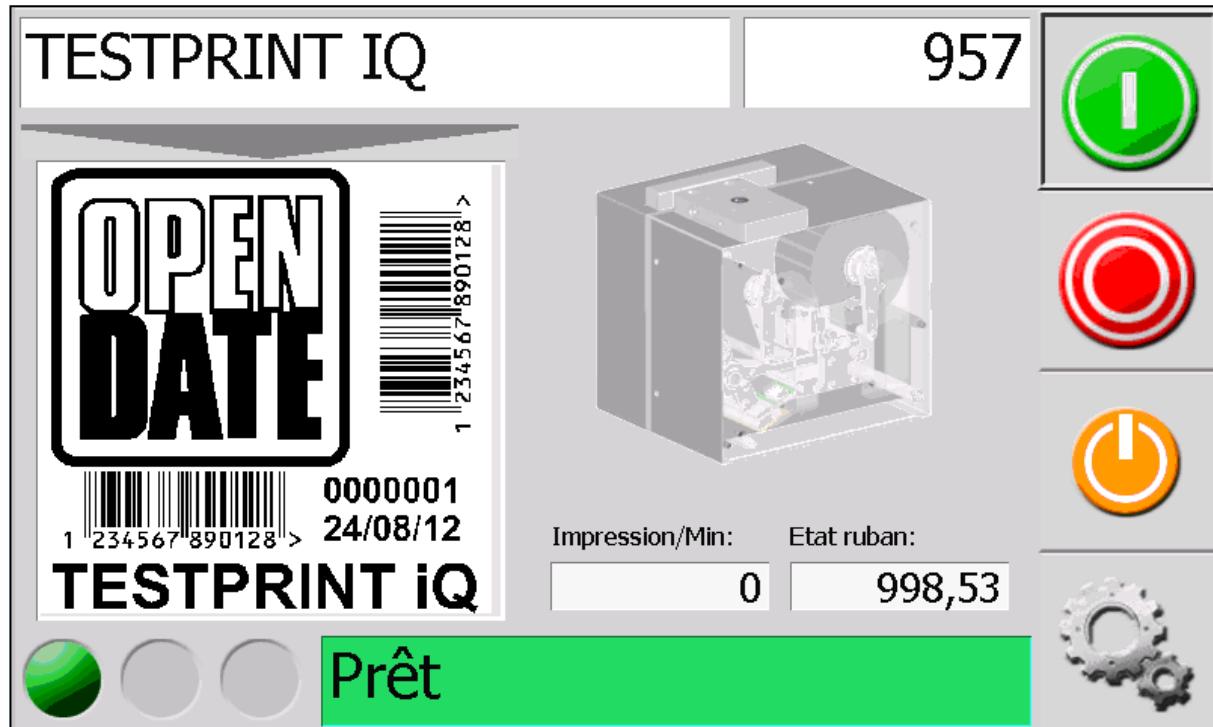
Ecran principal	pages 4 & 5
Fonctions de base du softwares	pages 6 à 10
1. les boutons	
2. fenêtre d'entrées	
3. fonction rechercher	
4. structure du menu	
Marche/arrêt codeur	page 11
1. mise en service	
2. mise hors service	
Réglages compteur	page 12
Aperçu menu principal	page 13
Description du menu d'impression	page 14
Description su menu service	page 15 à 17
1. date & heure	
2. paramètres ruban	
3. données tête	
4. réseau	
Mots de passe	pages 18 & 19
1. entrer	
2. changer	
3. activer	
Superviseur	pages 20 à 22
1. langue	
2. relais	
3. délai	
4. min/max	
5. variables système	
6. Pause impression	
Gestion des formats	pages 23 & 24
Edition format actif	pages 25 à 40
1. paramètres format	
2. paramètres impression	
3. éditer format	
4. régler compteur impression	
5. régler variables	
6. enregistrer sous	
7. création d'un nouveau format	
8. effacer le format actuel	
Mémoire externe - clef USB	page 41
Entrer le code ID	page 42
Mise à jour Firmware	pages 43 & 44

THERMO CODE



iQ

Ecran principal



Testprint IQ

Description du format :

Affiche le nom ou le type de format (dans cet ex « Testprint IQ »)

24097

Compteur produits :

Affiche le nombre total de marquages. Il peut être remis à 0 ou paramétré jusqu'à 6 chiffres (voir page)

Marquage par minute :

Le compteur affiche la cadence/minute. Mise à jour toutes les minutes.

Compteur ruban restant :

Affiche le ruban restant sur la cassette (remise à 0 nécessaire à chaque changement de ruban pour une valeur correcte)



Fenêtre format image :

Aperçu du format réel

Sur le bas de l'écran s'affichent les statuts de la fenêtre

2 modes d'affichage : **visuel** (couleur verte, jaune et rouge)
& **texte** (prêt, hors ligne ou erreur)

!



le codeur démarre et se réinitialise



le codeur démarre mais ne se réinitialise pas



Un message d'erreur s'affiche (dans notre exemple « cassette enlevée »)

Annuler l'erreur, Le codeur se remettra automatiquement sur **Prêt**



Bouton en ligne : codeur prêt



Bouton hors ligne : codeur hors ligne



Bouton arrêt : codeur hors tension



Bouton menu paramètres : paramétrage du codeur

Fonctions de base du SOFTWARE

1. Les boutons :



Bouton RETOUR au menu précédent



Bouton ENTRER : sauvegarde les paramètres ou valeurs changés



Bouton ECHAPPE : permet de quitter le menu sans sauvegarder



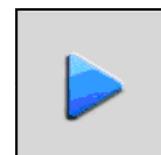
Page précédente

Page suivante



Curseur gauche

Curseur droit



Bouton nouveau format



Bouton suppression format



Bouton volet déroulant (plusieurs choix)



Bouton « croissant/décroissant »
Change les valeurs + & -

2. Fenêtres d'entrée :

Dans certains éléments du menu, il est possible d'entrer des chiffres ou du texte.

2a. Saisie de chiffres



C

Touche Annuler

Esc

Touche Echappe ==> permet de quitter sans sauvegarder

<<

Déplacement gauche

>>

Déplacement droit

-

Pour réduire la valeur (de 1 en 1)

+

Pour augmenter la valeur (de 1 en 1)

OK

Sauvegarder les changements effectués

2b. Saisie de texte

Fenêtre saisie de texte en MINUSCULES



Fenêtre saisie de texte en MAJUSCULES



Fenêtre saisie de caractères spéciaux



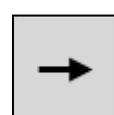
Touche Echappe ==> permet de quitter sans sauvegarder



Touche retour



Touche déplacement vers la gauche



Touche déplacement vers la droite



Touche caractères spéciaux



Touche caractères MAJUSCULES

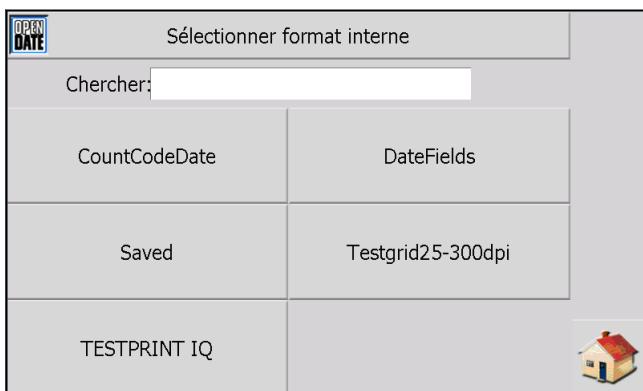


Touche validation des changements effectués

3. Fonction « rechercher » :

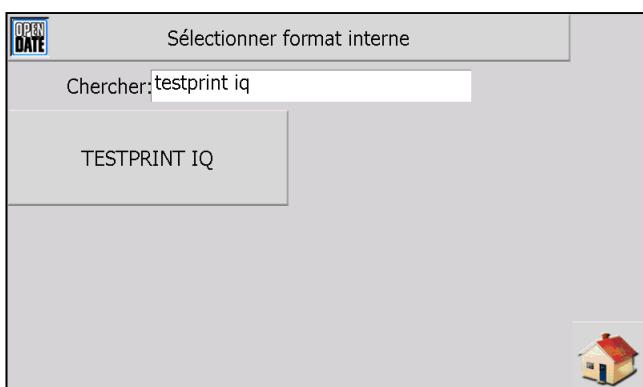
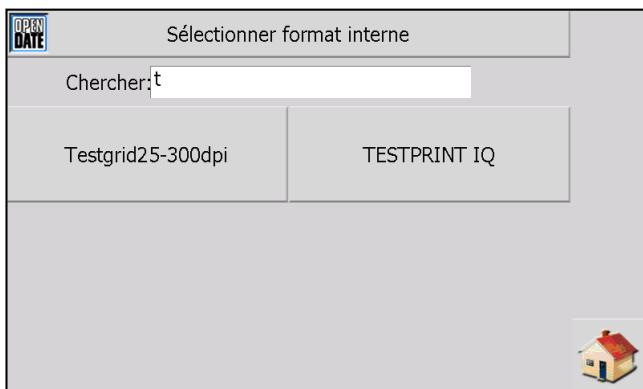
Chercher:

Cette fonction permet la recherche d'un format. Toucher la fenêtre puis insérer le nom du format souhaité .



Si pas de recherche sélectionnée, tous les formats s'affichent.

Si vous taper une lettre, exemple le « t », tous les formats commençant par la lettre « t » s'afficheront.



Taper le nom complet du format et seul celui-ci s'affichera.

4. Structure du menu :

Réglages		
Test d'impression	Service	
Mots de passe	Superviseur	
Sélection format	Edition format actif	

La construction de tous les menus est identique.

En haut, le nom du menu apparaît (dans notre exemple Réglages).

Au milieu, nous avons les principales fonctions du menu. Sur le côté droit, les boutons pour accéder aux diverses fonctions et pour sortir du menu.

Marche/arrêt codeur

Avant de mettre le codeur sous tension, s'assurer que les câbles sont fermement attachés et correctement connectés.

1. Mise en service de l'iQ :

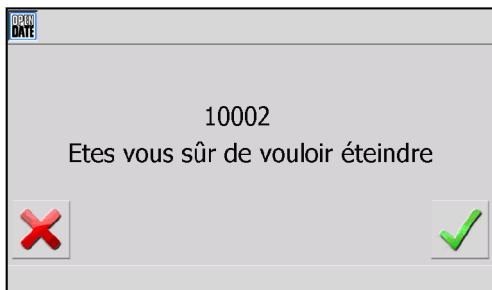
Appuyer sur l'interrupteur du boîtier d'alimentation. Après quelques secondes, les statuts du codeur s'affichent : **témoin rouge** & « **initialisation** » dans la zone de texte. Si la cassette est en place, le codeur peut commencer sa séquence d'initialisation. Une fois terminée, **témoin vert** & « **prêt** » dans la zone de texte.

2. Mise hors service de l'iQ :

Éteindre le codeur correctement de façon à sauvegarder en mémoire le compteur d'impressions, le ruban restant et les derniers paramètres utilisés.

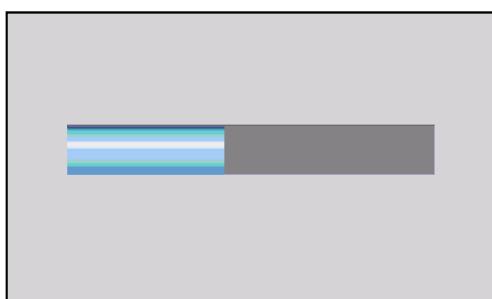


Appuyer sur le bouton ARRET

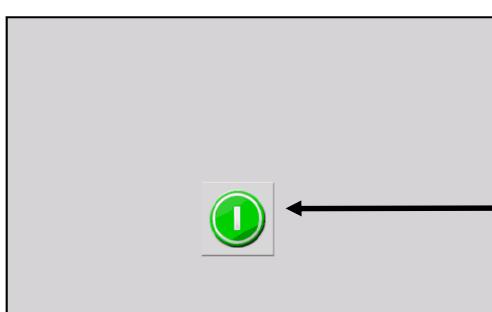


10002
Etes-vous sûr de vouloir éteindre ?

Appuyer sur la touche verte pour valider l'arrêt



Une barre de chargement apparaît : il s'agit de la sauvegarde des données dans la mémoire.



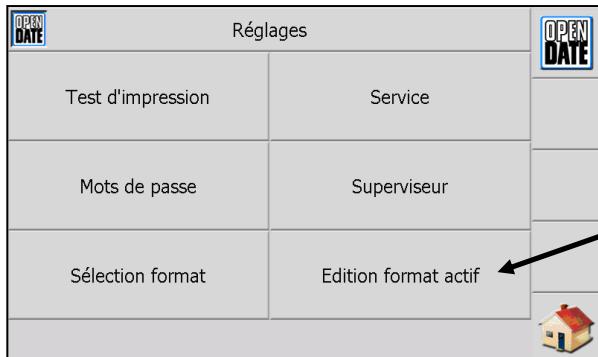
Le bouton MARCHE s'affiche. **Vous pouvez maintenant éteindre le codeur en appuyant sur l'interrupteur sur le boîtier d'alimentation.**

Si vous ne souhaitez pas éteindre le codeur, appuyer sur le bouton MARCHE. Vous reviendrez au menu Principal.

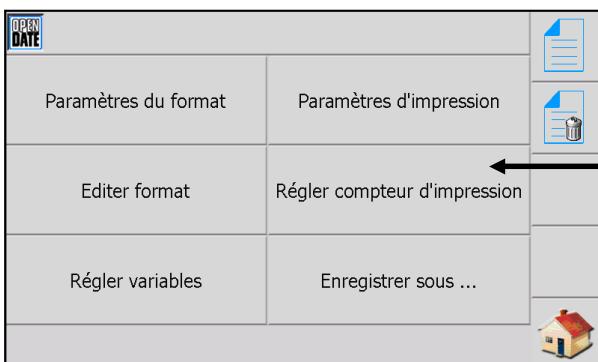
Réglage compteur



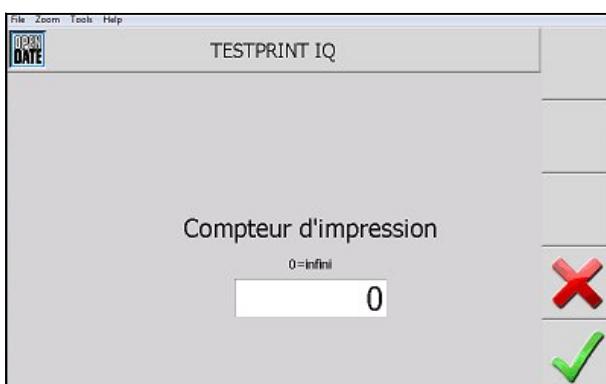
Appuyer sur le bouton PARAMETRES



Sélectionner « Edition format actif »



Puis « Régler compteur d'impression »



Les fenêtres ci-contre s'ouvrent : Vous pouvez entrer la valeur désirée et validez par la touche OK

Puis appuyer sur la touche pour valider.

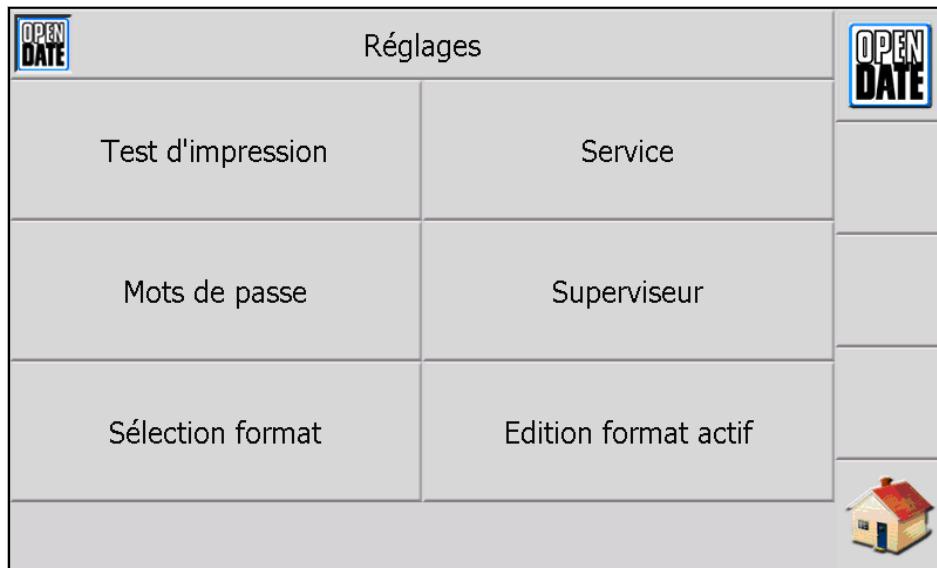


Aperçu du menu principal (réglages)



Appuyer sur le bouton PARAMETRES

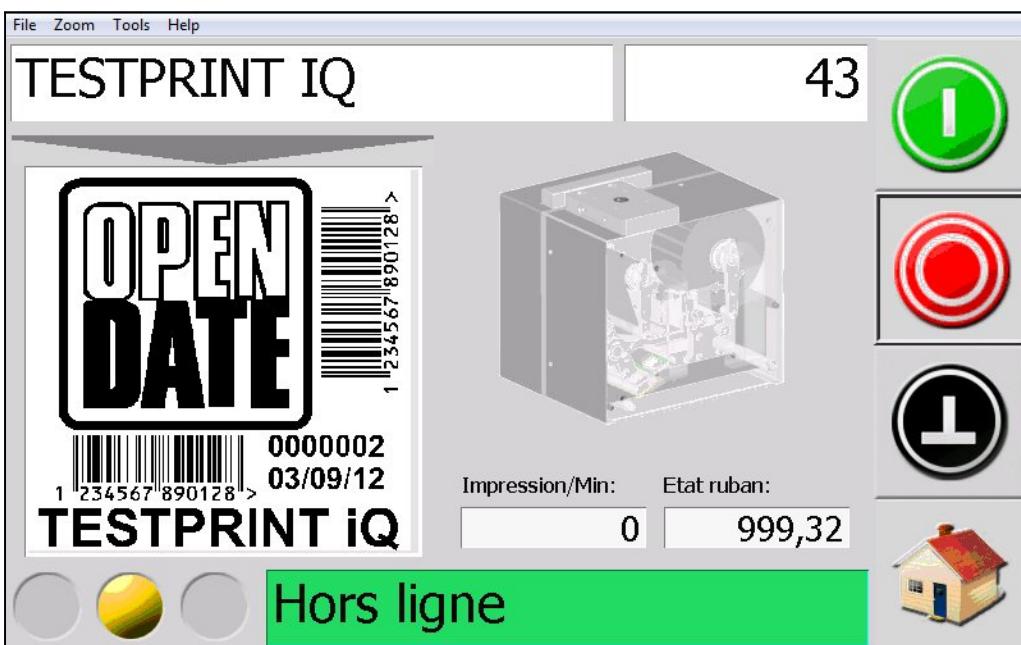
La fenêtre ci-contre apparaît.
Vous pouvez accéder aux différents sous-menus.



En cliquant sur le logo OPENDATE côté droit, vous accédez à différentes informations : les coordonnées de la société OPEN DATE et des informations propres au codeur.



Description du menu « Test d'Impression »



L'écran "Test Impression" montre le nom de format, le compteur et la cadence de marquage, la quantité de ruban restant et un visu du format en cours.

Les boutons ont cependant des fonctions différentes de celles du menu principal.



Bouton Impression

Active un marquage en continu.

Après 1 minute, la cadence d'impression apparaît dans la fenêtre dédiée.



Bouton Stop

Met le codeur hors ligne et arrête l'impression.



Bouton Test Impression

Permet l'impression par cycle.

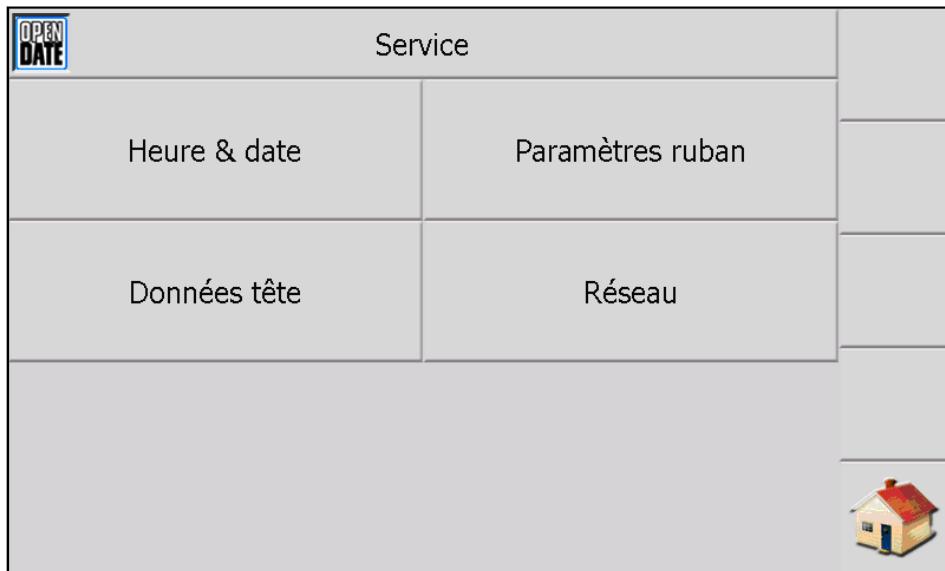


Bouton menu principal

Permet le retour au menu principal.

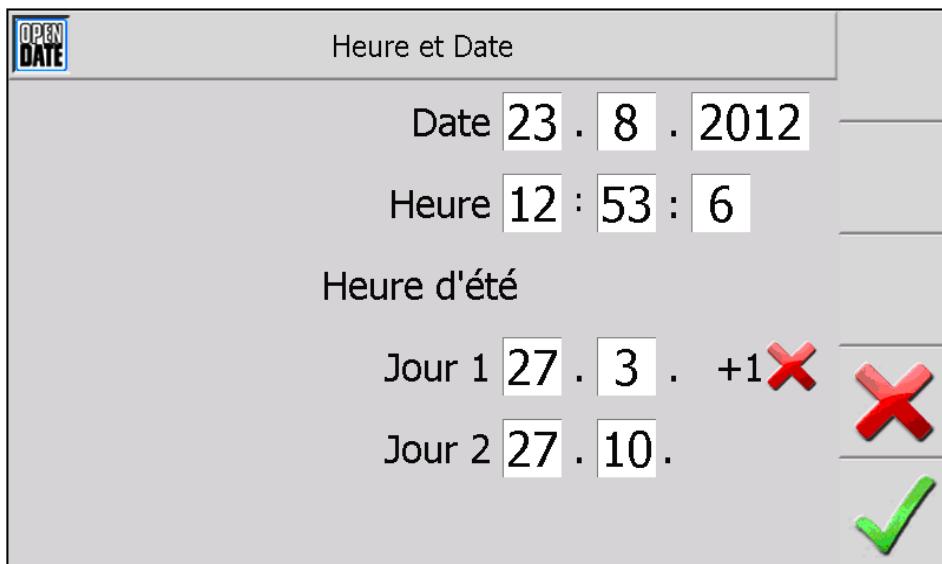
Description du menu « Service »

Si le bouton “Service” du menu principal est actif, cet écran s’affiche.



1. Heure & Date

Si vous activez le bouton « Heure & Date » du menu « Service » cet écran s’affiche.



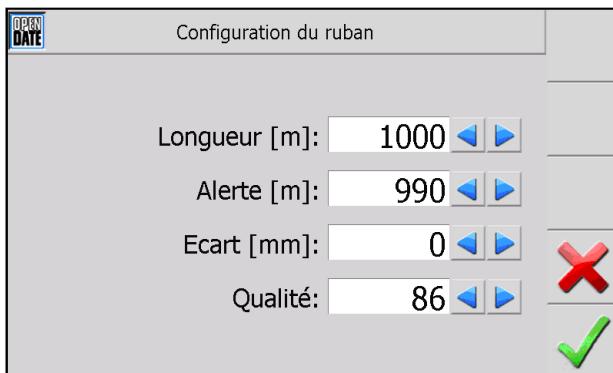
Quand vous touchez une fenêtre, vous ouvrez une nouvelle fenêtre autorisant l’entrée de la valeur désirée.

Quand l’heure d’été est sélectionnée, cela changera la croix rouge “+1” en validation verte. Vous pouvez maintenant choisir la date du passage aux heures d’été et d’hiver.

Pour mémoriser ces nouvelles valeurs, appuyer sur la validation verte. Cela prendra environ 1 minute.

2. Paramètres ruban

Si vous activez le bouton "Paramètres ruban » du menu « Service » cet écran s'affiche.



Quand vous touchez une fenêtre, vous ouvrez une nouvelle fenêtre autorisant l'entrée de la valeur désirée. Vous pouvez aussi utiliser les flèches pour changer la valeur.

La fenêtre « **Longueur (m)** » est utilisée pour entrer la longueur réelle du rouleau de ruban.

La fenêtre « **Alerte (m)** » est utilisée pour entrer la quantité de ruban restante avant l'activation l'alerte de fin de ruban.

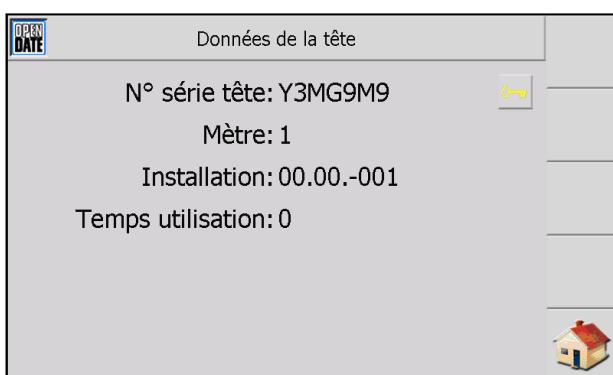
Si la valeur est atteinte, le relais « **Alarme** » est activé. Les fonctions des relais sont décrites en page 21.

La fenêtre « **Ecart (mm)** » est utilisée pour entrer la valeur de l'espace entre deux impressions sur le ruban.

La fenêtre « **Qualité** » est utilisée pour entrer la valeur supérieure du point de fusion du ruban. Par défaut, cire/résine à 85 et résine à 110.

3. Données tête

Si vous touchez le bouton « **Données Tête** » dans le menu « Service » cet écran s'affiche.



Sur la ligne « **N° série tête** » apparaît un numéro « **ID** » unique pour la tête d'impression.

Le numéro ID de la tête est fourni avec chaque nouvelle tête d'impression. Notez que ce numéro n'est pas le numéro de série.

Sur la ligne « **Mètre** » apparaît la distance parcourue en mètre par la tête.

Sur la ligne « **Installation** » apparaît la date d'installation de la tête.

Sur la ligne « **Temps d'Utilisation** » apparaît le temps d'utilisation en heure de la tête.



En touchant le bouton “ **clef** ” vous pouvez entrer le nouveau numéro ID de la tête
Voir dans le manuel sous « **entrer un nouveau numéro ID** » (page 42).

Entrer uniquement un nouveau numéro ID quand vous installez une nouvelle tête ou suite à une consultation de nos services techniques.

4. Réseau

Si vous touchez le bouton « **Réseau** » dans le menu « **Service** » cet écran s'affiche.

DHCP	✗
Adresse-IP	192.168.160.150
Masque sous-réseau	255.255.255.0
Passerelle	192.168.160.254

En cliquant sur une des fenêtres, vous ouvrez une nouvelle fenêtre permettant d'entrer la valeur voulue.

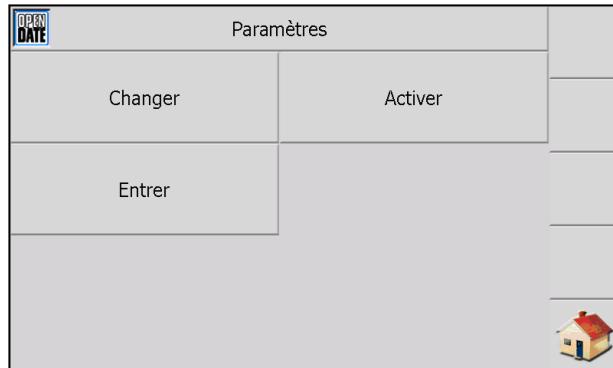
En appuyant sur la croix rouge près de DHCP cet écran apparaît. Les fenêtres de valeurs disparaissent.

DHCP	✓
	✗
	✗

La fonction DHCP sert à obtenir une adresse IP automatiquement (la même que dans Windows). Cette application ne fonctionne qu'en environnement approprié. Si cet écran est apparent et que vous voulez en changer, touchez la validation verte près de DHCP et l'écran réseau apparaîtra.

Mots de passe

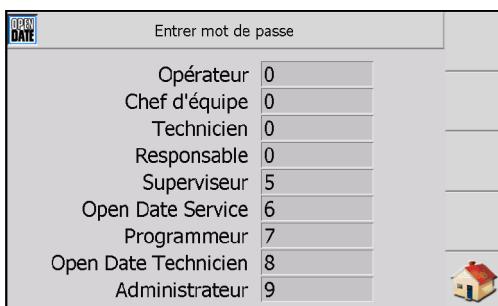
Si vous touchez le bouton « **Mots de Passe** » dans le menu Réglages, cet écran apparaît.



Les fonctions des sous menu sont décrites ci-après.

1. Entrer :

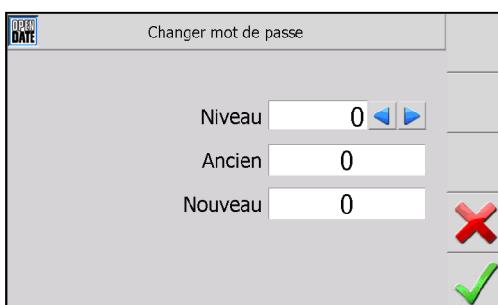
Si vous touchez le bouton « Entrer » cet écran apparaît.



Dans cette fenêtre, vous pouvez voir les mots de passe pour chaque niveau de protection.

2. Changer :

Si vous touchez le bouton « Changer » cet écran apparaît.



En touchant une des fenêtres, un nouvel écran apparaît, permettant l'entrer d'une nouvelle valeur. Vous pouvez aussi utiliser les flèches bleues pour changer le niveau de protection.

En ligne « Niveau » est le niveau de protection que vous voulez changer.

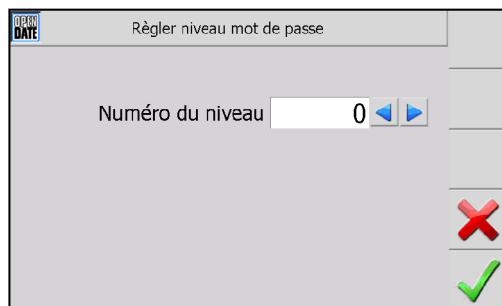
En ligne « Ancien » entrer le mot de passe actuel.

En ligne « Nouveau » entrer le nouveau mot de passe.

Touchez la validation verte pour sauvegarder ces changements.

3. **Activer :**

Si vous touchez le bouton « Activer » cet écran apparaît.



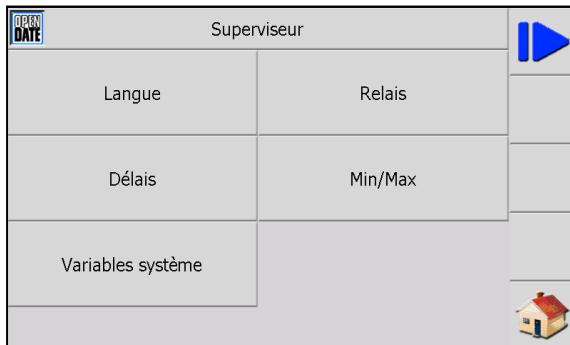
En touchant la fenêtre, un nouvel écran apparaît permettant l'entrée d'une nouvelle valeur.

Vous pouvez aussi utiliser les flèches bleues pour changer le niveau de protection.

L'entrée de la valeur "0" signifie l'absence totale de mots de passe.
Toute modification pourra se faire sans mot de passe.

Superviseur

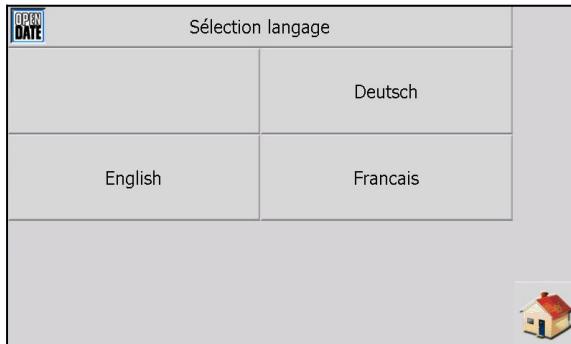
Si vous touchez le bouton « Superviseur » cet écran s'affiche.



Les fonctions des sous-menus sont décrites ci-après.

1. Langue :

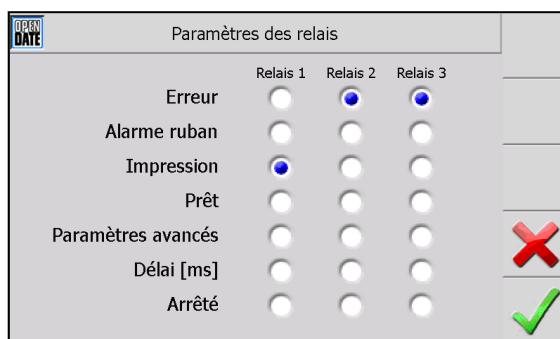
En appuyant sur le bouton “ Langue ” cet écran apparaît.



Appuyer sur le langage voulu.

2. Relais :

En appuyant sur le bouton “ Relais ” cet écran apparaît.



Dans le boîtier d'alimentation il y a 3 relais. Chacun de ces relais peut être paramétré.

2a. **Paramètres relais :**

Les paramètres sont disposés en 3 colonnes : Relais 1 ; Relais 2 et Relais 3.

Le point bleu indique le paramétrage actuel.

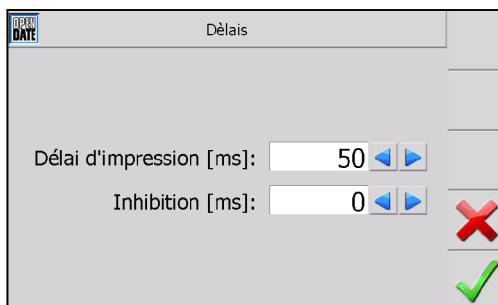
Pour changer, toucher le paramètre désiré dans la colonne relais appropriée.

2b. Fonctions des relais

- Erreur : Une erreur est présente dans le système. C'est indiqué par le voyant rouge et un message dans la fenêtre d'état.
- Alarme ruban : Ce relais est actif quand la valeur programmée de fin de ruban est atteinte. Pour ajuster cette valeur voir page...
- Impression : Ce relais est actif durant le processus d'impression.
- Prêt : Ce relais est actif quand le codeur est prêt à imprimer.
- Paramètres avancés : non disponible.
- Délai (ms) : Le signal d'impression est retardé d'un nombre de millisecondes. Pour ajuster ce délai, voir en 3.
- Arrêté : Ce relais commute quand le codeur est hors ligne ou en défaut.

3. Délai :

En appuyant sur le bouton “ Délai” cet écran apparaît.



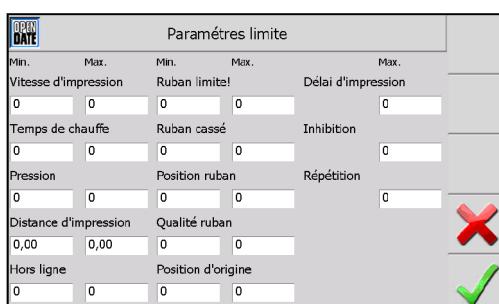
En touchant une des fenêtres, un nouvel écran apparaît permettant d'insérer de nouvelles valeurs. Vous pouvez aussi utiliser les flèches bleues pour changer les valeurs.

En ligne « Délai d'impression (ms) » entrer une valeur en millisecondes. Il s'agit du délai entre le top marquage et le début du cycle d'impression.

En ligne “ Inhibition (ms)” entrer la valeur en millisecondes pour commuter le relais après le début d'impression. Quand l'impression commence le relais commute.

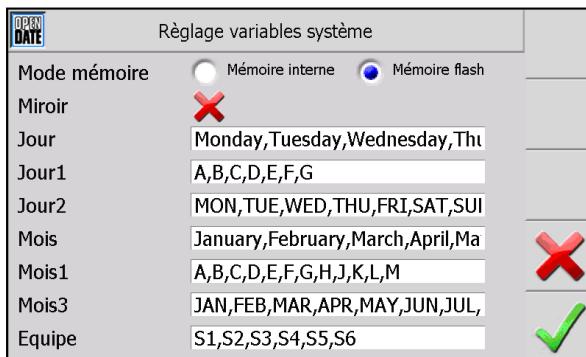
4. Min/Max :

Cette fenêtre doit être ouverte par un personnel d'Open Date ou qualifié. Ne changer aucune de ces valeurs. Cela pourrait engendrer des dysfonctionnements.



5. Variables système :

Si vous touchez le bouton « Variable système » cet écran apparaît.



La mémoire flash doit être activée (Point bleu)

Si cela n'est pas le cas, touchez la case blanche pour faire apparaître le point bleu.

La fonction "Miroir" permet d'inverser le format. Cela s'appliquera à tous les formats.

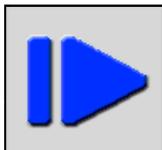
Pour activer la fonction miroir, touchez la croix rouge près de « miroir ». Une validation verte apparaîtra.

En ligne (jour, mois, équipe), vous pouvez changer le contenu des variables.
Une description des variables est donnée en page 32.

En touchant une des fenêtres, un nouvel écran apparaît permettant le changement des textes.

Notez que le nombre de variables par fonction reste le même (7 pour les jours, 12 pour les mois et 6 pour les équipes)

6. Pause impression :

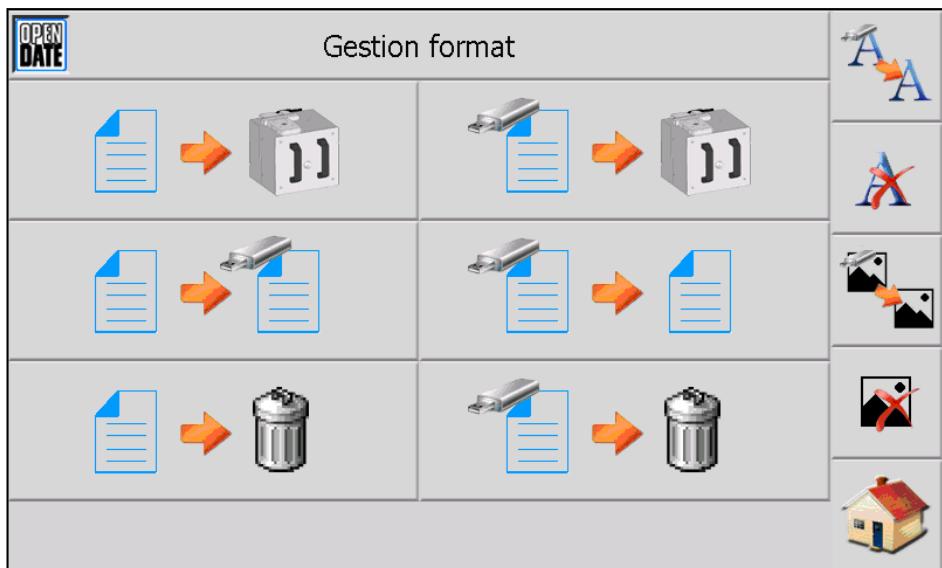


Si vous touchez le bouton “Pause impression” dans ce menu, cela suspendra l'impression.

Les signaux de marquage ne sont pas considérés, le codeur reste en position « Prêt ».

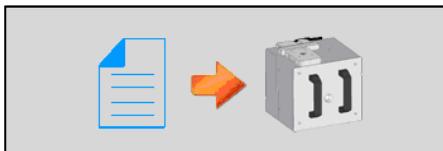
Gestion format

Si vous touchez le bouton « Sélection format » cet écran apparaît.



Certaines fonctions nécessitent la mise en place d'une clef USB utilisée en mémoire séparée.
La description de l'utilisation d'une clef USB est décrite en page 41.

Quand vous touchez un des ces boutons, un nouvel écran apparaît.
Vous pouvez choisir le fichier en appuyant sur le bouton s'y référant.



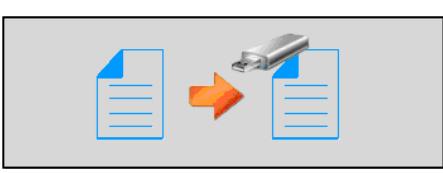
Vue des formats stockés dans l'éditeur

Ce bouton permet d'ouvrir les formats enregistrés dans la mémoire de l'imprimante.



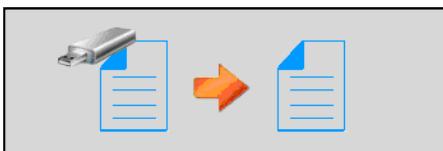
Vue des formats stockés dans la clef USB

Ce bouton permet d'ouvrir les formats enregistrés dans la clef USB.



Editeur imprimante vers clef USB

Ce bouton permet de charger les formats de l'éditeur de l'imprimante vers une clef USB.

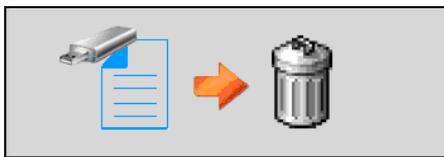


Clef USB vers l'éditeur imprimante

Ce bouton permet de charger les formats de la clef USB vers l'éditeur de l'imprimante.

**Editeur imprimante vers corbeille**

Ce bouton permet de supprimer un format de la mémoire de l'imprimante.

**Clef USB vers corbeille**

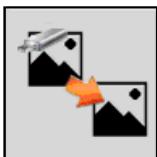
Ce bouton permet de supprimer un format de la clef USB.

**Fontes de la Clef USB vers l'éditeur imprimante**

Ce bouton permet de charger des polices stockées dans une clef USB vers l'imprimante.

**Suppression de fontes**

Ce bouton permet de supprimer une police contenue dans la mémoire de l'imprimante.

**Données graphiques de la clef USB vers l'éditeur imprimante**

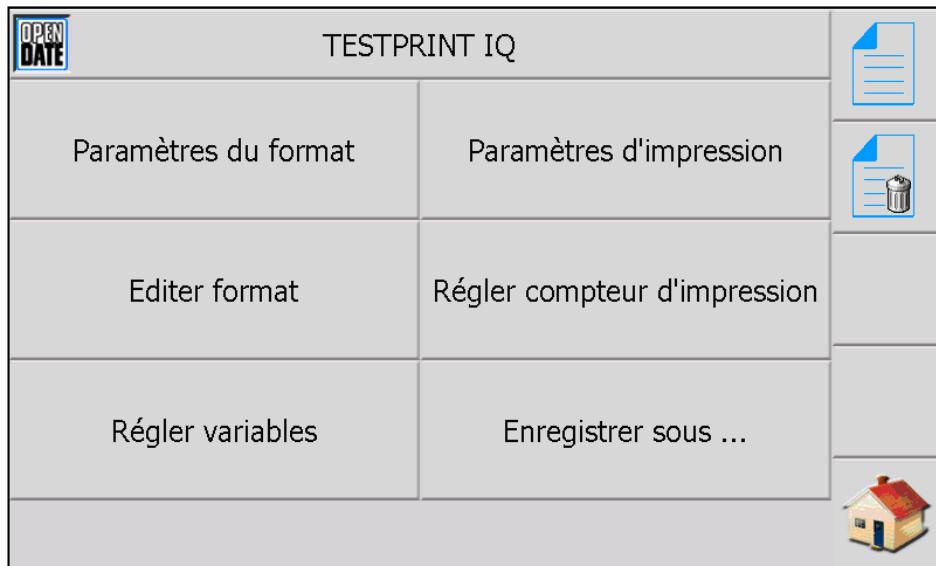
Ce bouton permet de charger des données graphiques vers l'éditeur de l'imprimante.

**Suppression de données graphiques**

Ce bouton permet de supprimer des données graphiques contenues dans la mémoire de l'imprimante.

Edition du format actif

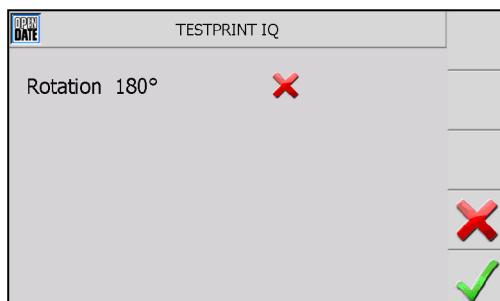
Si vous touchez le bouton "édition format actif" cet écran apparaît.



Les fonctions des sous-menus sont détaillées ci-après :

1. Paramètres du format :

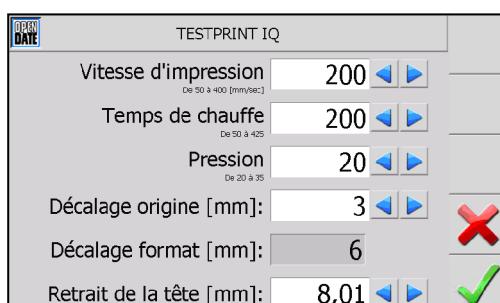
En touchant le bouton « Paramètre du format » l'écran suivant apparaît.



Vous pouvez tourner le message de 180° en touchant la croix rouge.
Une validation verte apparaîtra. Cela s'appliquera à tous les formats.

2. Paramètres d'impression :

En touchant le bouton « Paramètres d'impression » l'écran suivant s'affiche.



Les valeurs seront appliquées au format actuel.

En touchant une des fenêtres, un nouvel écran apparaît permettant le changement des valeurs.

Les flèches peuvent aussi être utilisées pour changer les valeurs.

Les valeurs choisies (vitesse, temps de chauffe et pression) dépendent du ruban, du format et de support à imprimer.

En ligne "Vitesse d'impression" la valeur représente la vitesse de déplacement de la tête d'impression sur le support.

Valeur standard : 100-250.

En ligne « Temps de chauffe » la valeur représente combien de temps la tête d'impression est en chauffe.

Valeur standard : 250-400.

En ligne « Pression » la valeur représente la quantité de pression appliquée à la tête d'impression.

Valeur standard : 20-24.

En ligne "Décalage origine" la valeur représente la distance de positionnement de la tête d'impression depuis le zéro absolu.

Valeur standard : 3.

En ligne « Décalage format » cette valeur ne peut être changée.

En ligne « Retrait de la tête » la valeur représente la distance entre la tête d'impression et le support à imprimer pendant l'attente du signal de marquage.

Valeur standard : 1-3.

3. Editer format :

Si vous touchez le bouton "Editer Format" cet écran apparaîtra.



Les opérations d'édition sont définies ci-après.

3a. Construction de l'éditeur

Côté supérieur gauche, plusieurs boutons. Les fonctions des boutons sont définies en détail au chapitre 3b.

Au milieu de l'écran est la zone de création. La zone blanche représente la surface d'impression maximale. Les règles sont graduées en mm.

Les informations insérées en dehors de la zone blanche ne seront pas imprimées. Les curseurs en bas et à droite permettent de déplacer le format.

Vous pouvez déplacer le curseur ou utiliser les flèches.

3b. Fonction de boutons



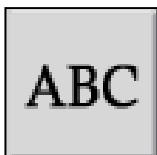
Bouton flèches

Quand vous touchez ce bouton, un composant du format peut être déplacé (glissé) Après avoir touché le composant du format, un cadre bleu s'affiche et vous pouvez déplacer ce composant.



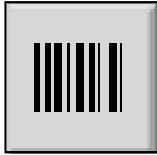
Bouton modification

Avec ce bouton, le composant sélectionné pourra être modifié (contenu, police, taille, barcode etc)



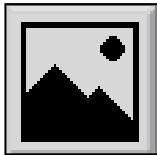
Bouton Texte

Avec ce bouton vous pouvez créer un nouveau texte. (Voir page.)



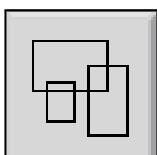
Bouton Barcode

Avec ce bouton, vous pouvez créer un nouveau code à barre (Voir page..)



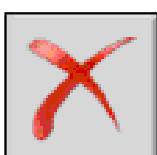
Bouton Images

Avec ce bouton, vous pouvez ajouter des images. (Voir page..)



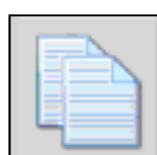
Bouton Cadre

Avec ce bouton, vous pouvez créer un cadre. (Voir page..)



Bouton Suppression

Avec ce bouton, le composant du format choisi sera supprimé. Une confirmation sera demandée.



Bouton Copie

Avec ce bouton, le format sélectionné sera copié.



Bouton Coller

Avec ce bouton, le format copié sera collé.



Bouton Zoom +

Avec ce bouton, le format sera augmenté.

**Bouton Zoom -.**

Avec ce bouton, le format sera diminué.

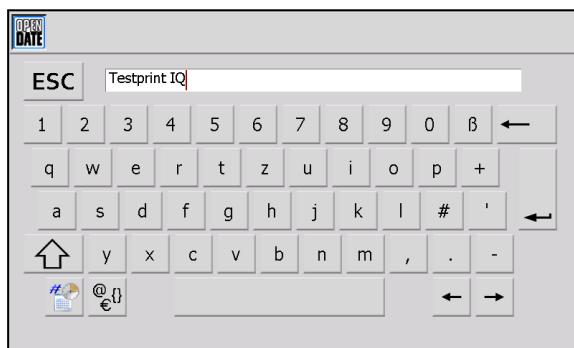
**Bouton Taille d'Origine**

Avec ce bouton, le format reprendra sa taille de visu d'origine.

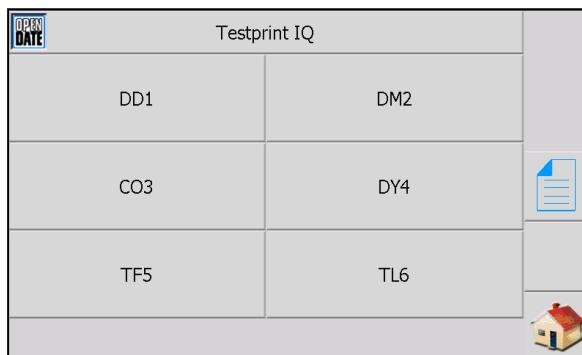
**Bouton des Variables**

Ce bouton permet d'ajouter une variable et de voir toutes celles existantes dans le format actif. (Voir page..)

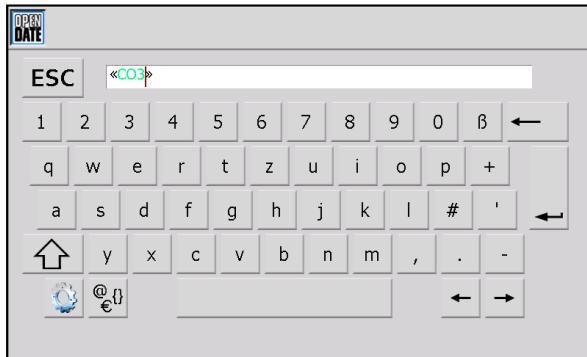
3c. Fonctions spécifiques à la fenêtre de création de texte



En touchant le bouton "variables" cet écran apparaît dans lequel vous pourrez créer ou sélectionner une variable existante.



La variable CO3 est ajoutée comme montré entre guillemets.



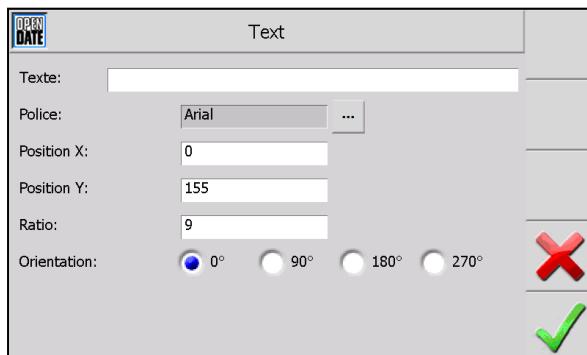
Quand vous touchez la « flèche gauche » du clavier ci-dessus, la variable apparaît en vert. Le bouton d'insertion de variables change. Le bouton suivant apparaît.



Avec ce bouton, vous pouvez modifier la variable. Les possibilités sont les même que lors de la création d'une nouvelle variable. Voir page 32.

3d. Création de textes

Pour ajouter un nouveau texte, touchez le bouton "Texte". En gardant appui sur le bouton, le glisser dans la zone du format à la position désirée. L'écran suivant apparaît. Dans les cases blanches, les détails du texte souhaité pourront être insérés.



En touchant une des fenêtres blanches, un nouvel écran apparaît permettant d'entrer les valeurs voulues.

En ligne "Texte" insérer du texte et des variables.

En ligne « Police » la police actuelle est affichée. En touchant le bouton de sélection, vous ouvrez un nouvel écran permettant la sélection d'une nouvelle police.

En ligne « Position X » et « Position Y », entrer les valeurs de positionnement du texte dans le format. Ces valeurs sont en « pixel » et non en « mm » (1 mm = 12 pixels). Le point zéro est en haut à gauche du format.

En ligne "Ratio" insérer la taille de la police.

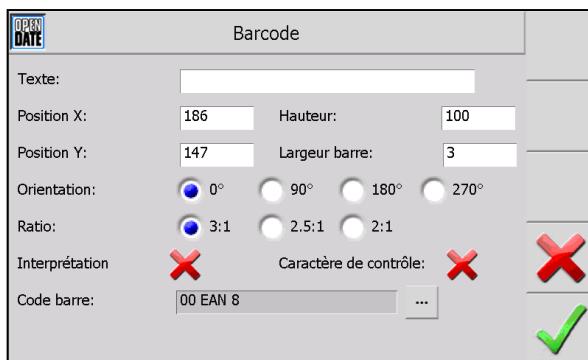
En ligne "Orientation", insérer l'orientation souhaitée. Le point bleu indique l'orientation actuelle. Toucher une case blanche pour un choix différent.

3e. Cration d'un code  barres

Pour ajouter un code barre, touchez le bouton « Barcode ».

En gardant appui sur le bouton, le glisser dans la zone du format  la position dsire. Lcran suivant apparat.

Dans les cases blanches les dtails du code  barre souhait pourront tre insrs.



En touchant une des fentres blanches, un nouvel cran apparat permettant d'entrer les valeurs voulues.

En ligne “Texte” vous pouvez insrer le texte du code  barre et des variables.

En ligne « Position X » et « Position Y », entrez les valeurs de positionnement du texte dans le format. Ces valeurs sont en « pixel » et non en « mm » (1 mm = 12 pixels). Le point zro est en haut  gauche du format.

En ligne « Hauteur » entrer la hauteur du code  barre en nombre de pixels.

En ligne « Largeur barre » entrer la largeur de la barre en nombre de pixels.

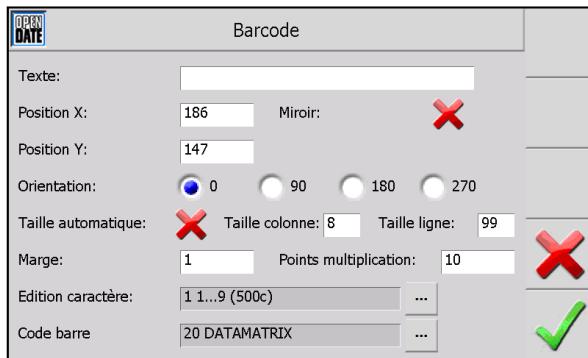
En ligne “Orientation”, insrer l'orientation souhaite. Le point bleu indique l'orientation actuelle. Toucher une case blanche pour un choix diffrent.

En ligne « Ratio » entrer le ratio des barres noires et blanches du code  barre. Le point bleu indique le ratio actuel. Toucher une case blanche pour un choix diffrent.

Pour l'impression de l'interprtation, toucher la croix rouge pour passer en validation verte.

Pour l'impression de caractre de contrle, toucher la croix rouge pour passer en validation verte.

En ligne “Code barre” le code actuel est affich. En touchant le bouton de sélection, vous ouvrez un nouvel cran permettant la slection d'un nouveau code barre.



Si vous choisissez un datamatrix, l'écran ci-dessus apparaît.

Pour un datamatrix en miroir, toucher la croix rouge près de « miroir » pour passer en validation verte.

Pour une dimension automatique du datamatrix, toucher la croix rouge près de « Taille automatique » pour passer en validation verte.

Pour une sélection manuelle, entrer la valeur pour la « colonne » et la « ligne ».

La ligne « épaisseur du trait » n'a aucune incidence sur le Datamatrix.

En ligne “Points multiplication” la taille des points du datamatrix est changée.

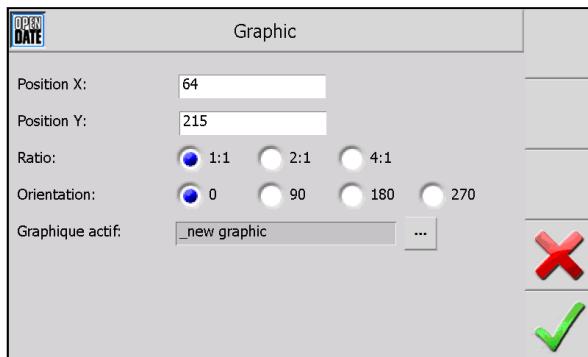
En ligne “Edition caractère” la sélection actuelle est affichée.

En touchant le bouton de sélection, vous ouvrez un nouvel écran permettant le choix d'une nouvelle sélection.

3f. Ajouter un Graphique

Pour ajouter une image, touchez le bouton « Graphique ». En gardant appui sur le bouton, le glisser dans la zone du format à la position désirée.

L'écran suivant apparaît. Dans les cases blanches, les détails de l'image souhaitée pourront être insérés.



En touchant une des fenêtres blanches, un nouvel écran apparaît permettant d'entrer les valeurs voulues.

En ligne « Position X » et « Position Y », entrez les valeurs de positionnement du texte dans le format. Ces valeurs sont en « pixels » et non en « mm » (1 mm = 12 pixels). Le point zéro est en haut à gauche du format.

En ligne « Ratio » entrer le ratio des barres noires et blanches du code à barre. Le point bleu indique le ratio actuel. Touchez une case blanche pour un choix différent.

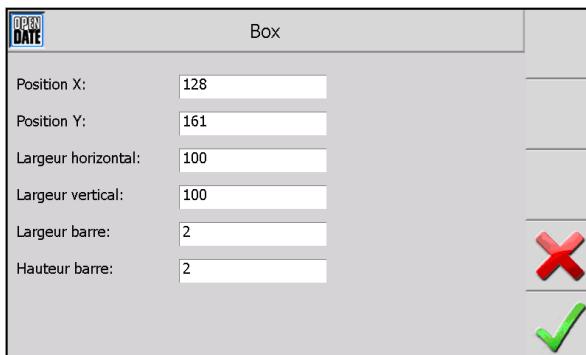
En ligne "Orientation", insérer l'orientation souhaitée. Le point bleu indique l'orientation actuelle. Touchez une case blanche pour un choix différent.

En ligne "Graphique actif", toucher le bouton de sélection pour choisir l'image souhaitée dans la mémoire interne de l'éditeur où dans une clef USB insérée.

3g. Création d'un cadre

Pour ajouter un cadre, touchez le bouton « Cadre ». En gardant appui sur le bouton, le glisser dans la zone du format à la position désirée.

L'écran suivant apparaît. Dans les cases blanches les détails du cadre souhaité pourront être insérés.



En touchant une des fenêtres blanches, un nouvel écran apparaît permettant d'entrer les valeurs voulues.

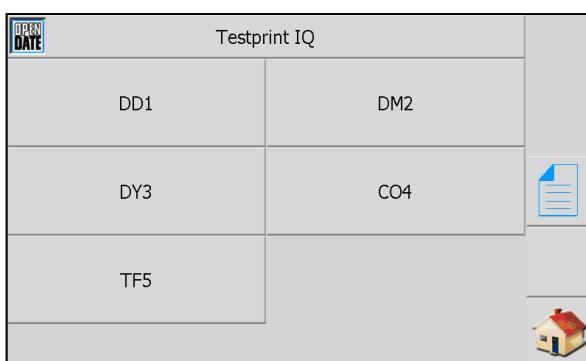
En ligne « Position X » et « Position Y », entrez les valeurs de positionnement du texte dans le format. Ces valeurs sont en « pixels » et non en « mm » (1 mm = 12 pixels). Le point zéro est en haut à gauche du format.

En ligne « Largeur Horizontale » et « Largeur Verticale », entrez les dimensions verticale et horizontale du cadre. Ces valeurs sont en « pixels » et non en « mm » (1 mm = 12 pixels). Le point zéro est en haut à gauche du format.

En ligne « Largeur barre » et « Hauteur barre », entrez les épaisseurs des barres du cadre. Ces valeurs sont en « pixels » et non en « mm » (1 mm = 12 pixels). Le point zéro est en haut à gauche du format.

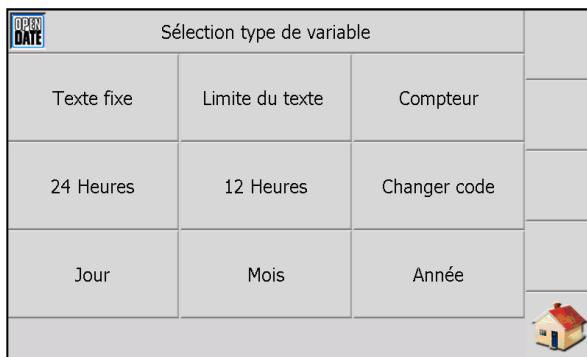
3h. Création / Modification des Variables

Si vous touchez le bouton « Variables » dans le menu « Edition format» cet écran apparaît.



Dans cet écran, vous pouvez modifier une variable existante. Pour ce faire, touchez la variable choisie.

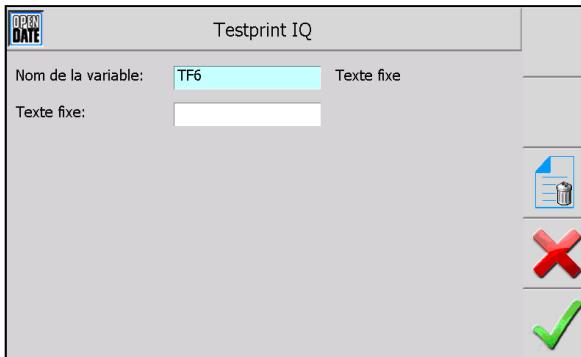
Vous pouvez aussi créer une nouvelle variable. Pour ce faire toucher le bouton « nouveau document ». Cet écran apparaît.



Cet écran peut être utilisé pour choisir le type de variable. Les fonctions sont détaillées ci-après.

3h1. Texte fixe

Si vous touchez le bouton “Texte fixe” cet écran apparaît.



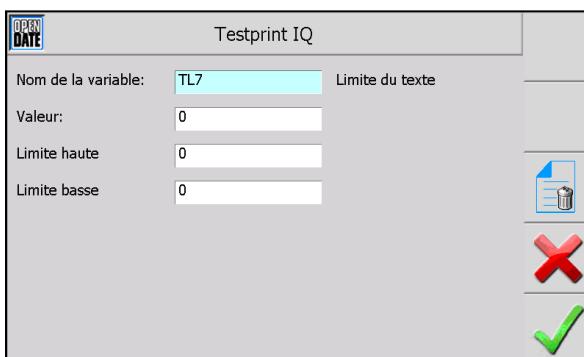
En touchant une des fenêtres blanches, un nouvel écran apparaît permettant d'entrer les valeurs voulues.

En ligne “Nom de la variable” entrer le nom voulu pour cette variable.

En ligne “Texte fixe” entrer ou modifier le contenu.

3h2. Limite du Texte

Si vous touchez le bouton “Limite du Texte” cet écran apparaît.



En touchant une des fenêtres blanches, un nouvel écran apparaît permettant d'entrer les valeurs voulues.

En ligne "Nom de la variable" entrer le nom voulu pour cette variable.

En ligne "valeur" entrer ou modifier la valeur à imprimer

En ligne « limite haute » et « Limite basse » les valeurs mini et maxi peuvent être insérées.

3h3. Compteur

Si vous touchez le bouton "compteur" cet écran apparaîtra.

Testprint IQ	
Nom de la variable:	CO8
Valeur Courante:	1
Compteur début:	1
Valeur d'incrément:	1
Incrémentation après X:	1
Répétition compteur:	1
Capacité du compteur:	3
Compléter de "0":	<input checked="" type="checkbox"/>
Justifier à droite:	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>

En touchant une des fenêtres blanches, un nouvel écran apparaît permettant d'entrer les valeurs voulues.

En ligne "Nom de la variable" entrer le nom voulu pour cette variable.

En ligne "Valeur Actuelle" entrer ou modifier la valeur actuelle du compteur.

En ligne "Compteur début" entrer la valeur de départ du compteur.

En ligne "Valeur d'incrément" entrer la valeur d'incrémentation du compteur.

En ligne "Incrément après" entrer le nombre d'impression avant l'incrémentation.

En ligne "Répétition compteur" entrer le nombre au delà duquel le compteur redémarre.

En ligne "Capacité du compteur" entrer le nombre de digits du compteur.

Pour une impression complétée avec des "0" à gauche, toucher les croix rouges près de "compléter de 0" et « justifier à droite ».

3h4. Heures

Pour les heures il y a deux options : 24 ou 12 heures AM-PM

Si vous touchez le bouton "24 heures" cet écran apparaît.

Testprint IQ	
Nom de la variable:	T29
Format:	1 hh:mm:ss (24 hour)
Heure changement jour:	0

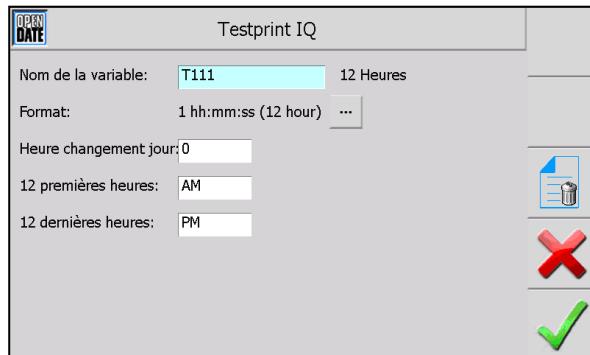
En touchant une des fenêtres blanches, un nouvel écran apparaît permettant d'entrer les valeurs voulues.

En ligne "Nom de la variable" entrer le nom voulu pour cette variable.

En ligne "Format" le format actuel apparaît. En touchant le bouton de sélection, vous ouvrez un nouvel écran permettant le choix d'une nouvelle sélection.

En ligne "Heure changement jour" entrer l'heure de début du jour.

Si vous touchez le bouton "12 heures" cet écran apparaît .



En touchant une des fenêtres blanches, un nouvel écran apparaît permettant d'entrer les valeurs voulues.

En ligne "Nom de la variable" entrer le nom voulu pour cette variable.

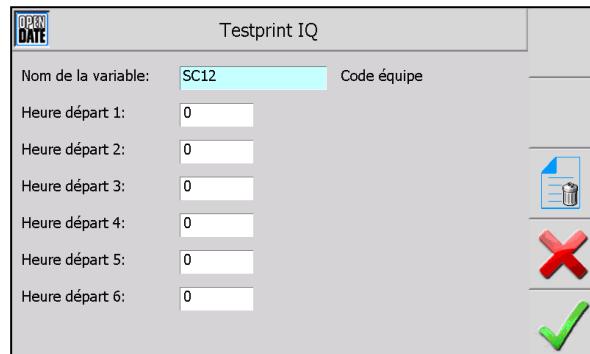
En ligne "Format" le format actuel apparaît. En touchant le bouton de sélection, vous ouvrez un nouvel écran permettant le choix d'une nouvelle sélection.

En ligne "Heure changement jour" entrer l'heure de début du jour.

En lignes « 12 premières heures » et « 12 dernières heures » insérer les abréviations souhaitées.

3h5. Code équipe

Si vous touchez le bouton "Code équipe" cet écran apparaît.



En touchant une des fenêtres blanches, un nouvel écran apparaît permettant d'entrer les valeurs voulues.

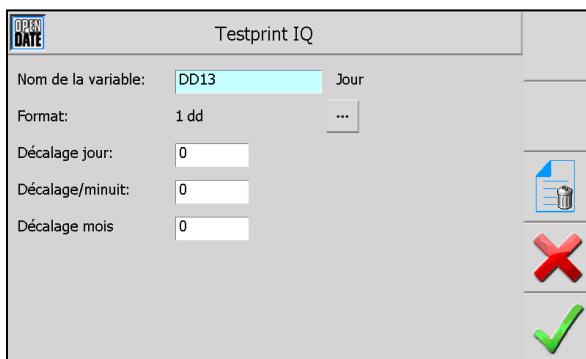
En ligne "Nom de la variable" entrer le nom voulu pour cette variable

En lignes "Heure départ 1 à 6" entrer les heures de départ de chaque équipe. Les valeurs peuvent être modifiées dans « Variables systèmes » voir page..

3h6. Date

Pour créer une date vous avez besoin de plus d'une variable. Une pour le jour, une pour le mois et une pour l'année.

Si vous touchez le bouton “ Jour ” cet écran apparaît.



En touchant une des fenêtres blanches, un nouvel écran apparaît permettant d'entrer les valeurs voulues.

En ligne “Nom de la variable” entrer le nom voulu pour cette variable.

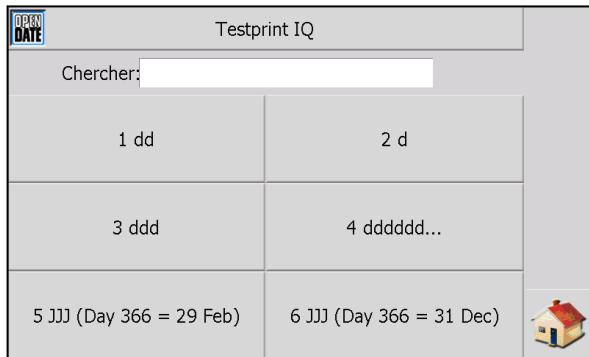
En ligne “Format” le format actuel apparaît. En touchant le bouton de sélection, vous ouvrez un nouvel écran permettant le choix d'une nouvelle sélection.

En ligne “Décalage en jour” entrer le nombre de jours de décalage par rapport à la date actuelle. Cela peut se faire aussi au niveau du mois et année.

En ligne “Décalage / minuit” entrer la première heure du jour.

En ligne “Décalage en mois” entrer le nombre de mois de décalage par rapport à la date actuelle. Ceci doit se faire aussi au niveau du jour et année.

Si vous touchez le bouton de sélection sous “Jour” cet écran apparaît.



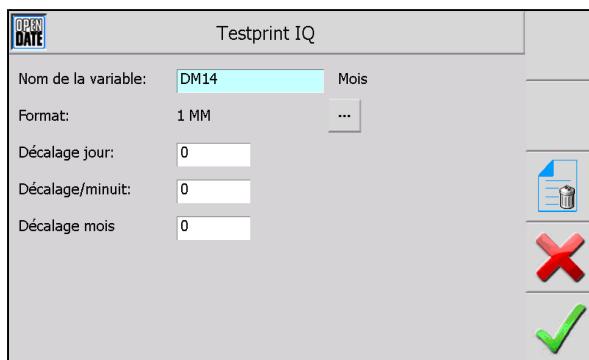
Avec le format “1 dd” le jour sera indiqué sous forme (01-31).

Les formats «2 d », «3 ddd » ; « 4 ddddddd » peuvent être réglés dans les «variables système » page ...

Avec le format “5 JJJ” (Day 366 = 29 Feb) ce jour est pris en compte.

Avec le format « 6 JJJ » (Day 366 = 31 Dec) le jour actuel est indiqué

Si vous touchez le bouton “ Mois” cet écran apparaît.



En touchant une des fenêtres blanches, un nouvel écran apparaît permettant d'entrer les valeurs voulues.

En ligne “Nom de la variable” entrer le nom voulu pour cette variable.

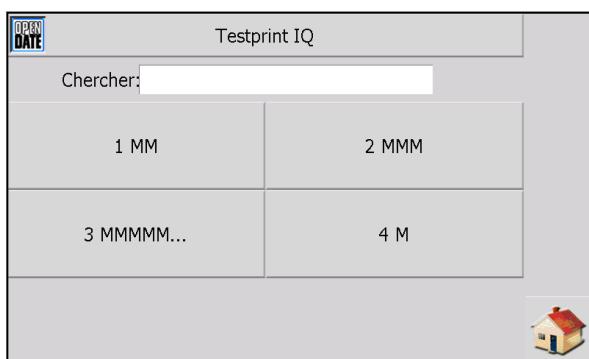
En ligne “Format” le format actuel apparaît. En touchant le bouton de sélection, vous ouvrez un nouvel écran permettant le choix d'une nouvelle sélection.

En ligne “Décalage en jour” entrer le nombre de jours de décalage par rapport à la date actuelle. Cela peut se faire aussi au niveau du mois et année.

En ligne “Décalage / minuit” entrer la première heure du jour.

En ligne “Décalage en mois” entrer le nombre de mois de décalage par rapport à la date actuelle. Cela doit se faire aussi au niveau du jour et année.

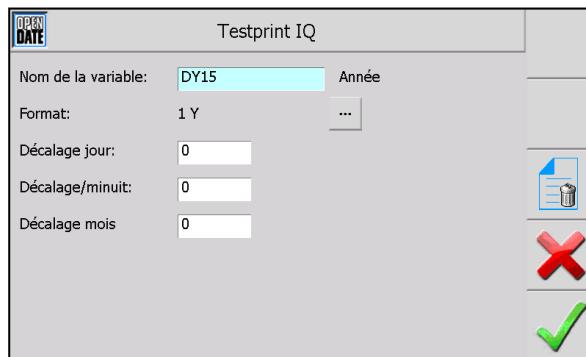
Si vous touchez le bouton de sélection sous “Mois” cet écran apparaît.



Avec le format “1 MM” le mois sera indiqué sous forme (01-12).

Les formats «2 MMM », «3 MMMMM » ; « 4 M » peuvent être réglés dans les «variables système » page 32.

Si vous touchez le bouton “ Année” cet écran apparaît.



En touchant une des fenêtres blanches, un nouvel écran apparaît permettant d'entrer les valeurs voulues.

En ligne “Nom de la variable” entrer le nom voulu pour cette variable.

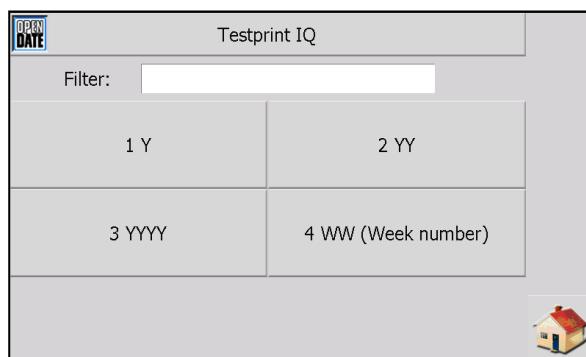
En ligne “Format” le format actuel apparaît. En touchant le bouton de sélection, vous ouvrez un nouvel écran permettant le choix d'une nouvelle sélection.

En ligne “Décalage en jour” entrer le nombre de jours de décalage par rapport à la date actuelle. Cela peut se faire aussi au niveau du mois et de l'année.

En ligne “Décalage / minuit” entrer la première heure du jour.

En ligne “Décalage en mois” entrer le nombre de mois de décalage par rapport à la date actuelle. Cela doit se faire aussi au niveau du jour et de l'année.

Si vous touchez le bouton de sélection sous “Année” cet écran apparaît.



Avec le format “1 Y” l'année sera indiquée sur 1 digit (2 pour 2012)

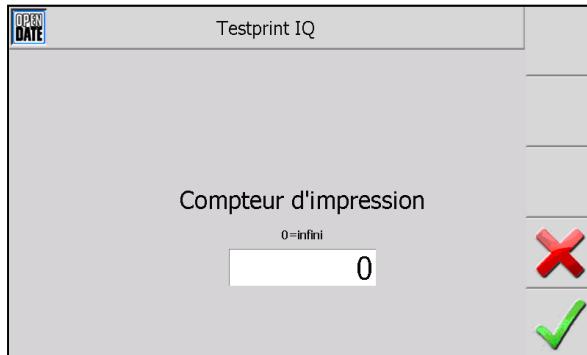
Avec le format “2 YY” l'année sera indiquée sur 2 digits (12 pour 2012)

Avec le format “3 YYYY” l'année sera indiquée sur 4 digits (2012 pour 2012)

Avec le format “4 WW (Week number)” la semaine sera indiquée.

4. Régler compteur impressions

Si vous touchez le bouton "Régler compteur impressions" » cet écran apparaîtra.

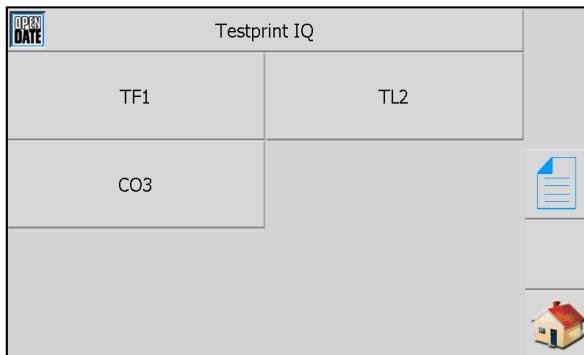


En touchant la case blanche vous ouvrez un nouvel écran permettant d'entrer la quantité d'impression voulue.

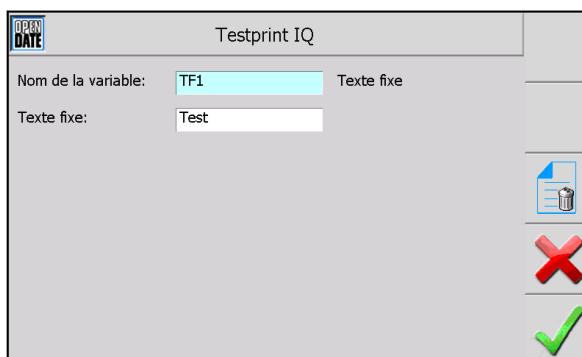
La valeur « 0 » signifie une quantité d'impression infinie.

5. Régler variables

Si vous touchez le bouton " Régler variables" cet écran apparaîtra.



Dans ce menu vous visualisez le contenu des variables (texte fixe, texte limite et compteur). Les autres valeurs ne peuvent pas être changées.



Une variable 'texte fixe" ne peut être changée que par un autre « texte fixe »

En touchant la case blanche un nouvel écran apparaît permettant le changement du texte.

Une variable “limite texte” peut juste changer de valeur.

Testprint IQ

Nom de la variable: TL2 Limite du texte

Valeur: 0

Limite haute: 0

Limite basse: 0

En touchant une case blanche un nouvel écran apparaît permettant le changement de valeur.

Une variable “compteur” peut juste être active. La valeur peut être changée.

Testprint IQ

Nom de la variable: CO3 Champ compteur

Valeur Courante: 1

Compteur début: 1

Valeur d'incrément: 1

Incrément après X: 1

Répétition compteur: 1

Capacité du compteur: 3

Compléter de "0":

Justifier à droite:

En touchant une case blanche un nouvel écran apparaît permettant le changement de valeur.

6. Enregistrer Sous

Enregistrer sous ...

Touchez le bouton “Enregistrer sous” pour sauvegarder le format actuel.
Un nouvel écran apparaîtra pour insérer le nom souhaité pour ce format.

7. Création d'un nouveau format



Touchez le bouton “Nouveau format”.
Un nouvel écran apparaîtra pour insérer le nom souhaité pour ce format.
Vous pouvez maintenant éditer et paramétrer ce format

8. Effacer le format actuel



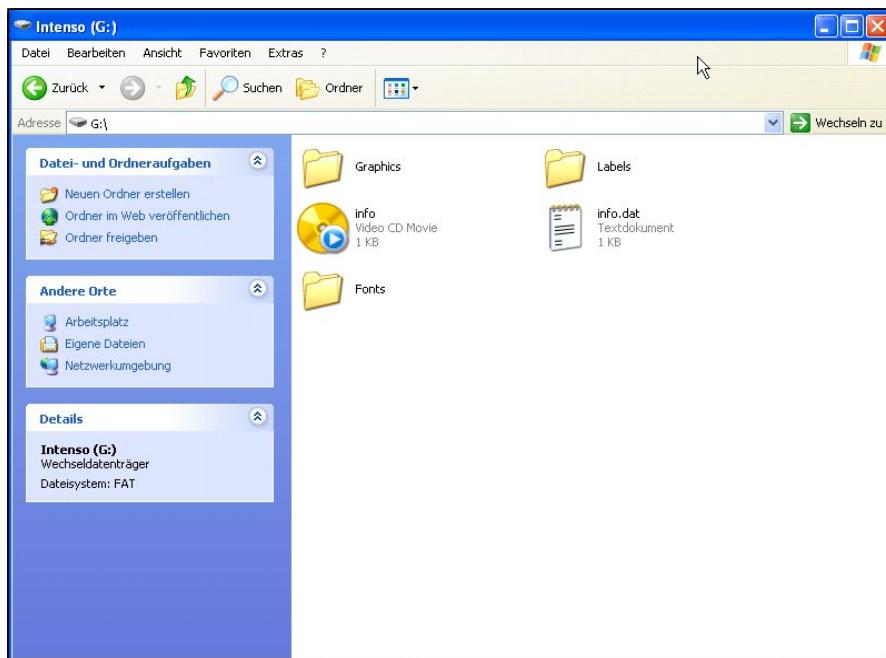
Touchez le bouton “Corbeille” pour effacer le format actuel. Une confirmation vous est demandée.
Touchez la validation verte pour confirmer. Le format sera effacé de l’éditeur.

Le format continue d'apparaître en tant que format actuel jusqu'à ce qu'un autre format soit ouvert. Seulement à ce stade il disparaîtra de la mémoire.

Mémoire externe - clef USB

Vous pouvez utiliser une clef USB comme mémoire externe.

**Assurer vous qu'aucun autre fichier ne se trouve dans la clef USB.
Cela pourrait affecter le transfert de données
Nous recommandons de formater la clef en FAT32.**



Deux fichiers doivent être copiés dans la clef pour la reconnaître en temps qu'élément de stockage. Ces fichiers sont « info » et « info dat » et sont sur www.opendateinfo.com en téléchargement.

Dans le dossier "graphique" vous pouvez stocker des fichiers « bitmap (.BMP) », qui pourront ensuite être chargés dans l'imprimante.

Notez que les « graphiques » doivent être en « fichier true monochrome ». Il est aussi recommandé de charger les fichiers graphiques selon leurs dimensions finales.

Dans le dossier "Labels" vous pouvez stocker des fichiers « Label » ou avec une extension .FRM, qui pourront ensuite être chargés dans l'imprimante.

Vous pouvez aussi imprimer ces formats qui seront chargés depuis une clef USB.

Dans le dossier "Polices" vous pouvez stocker des "polices" qui seront chargées dans l'imprimante. Seules certaines polices peuvent être utilisées.

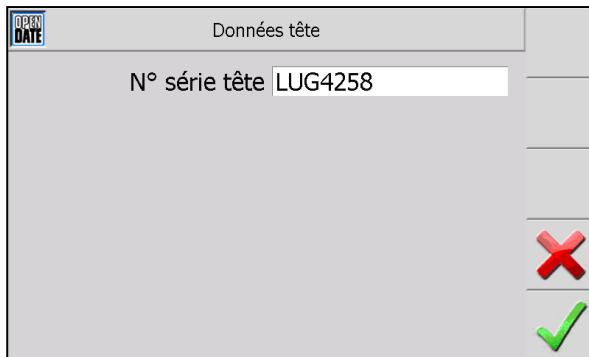
Entrer le code ID

A l'installation d'une nouvelle tête d'impression, vous devez entrer un code unique d'identification. Ce code ID ajustera la bonne résistance.

Cet ID doit être entré pour assurer la bonne qualité d'impression.
Un mauvais code endommagera la tête d'impression.

Pour entrer ce code ID, faire comme suit:

1. Touchez le bouton "Réglages" du menu principal.
2. Touchez le bouton « Service ».
3. Touchez le bouton "Données tête".
4. Touchez le bouton "Symbole clef"



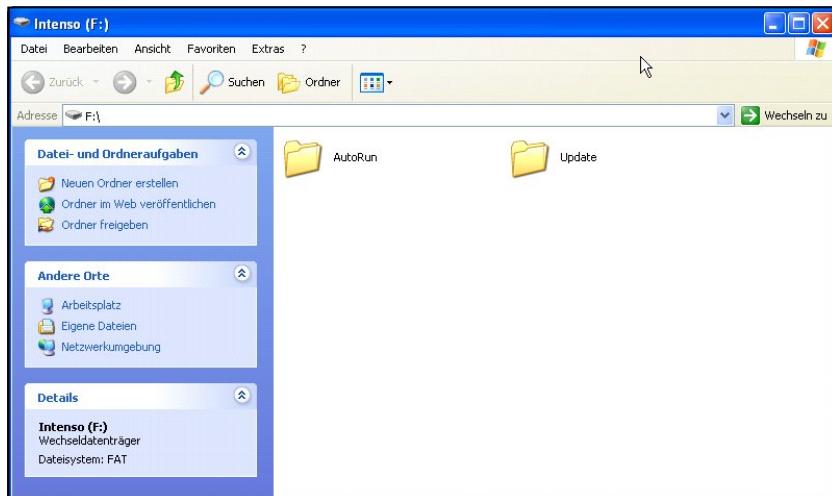
Touchez la case blanche. Un nouvel écran apparaît permettant d'insérer le nouveau code ID

Contrôler à nouveau le code ID avant de le sauvegarder.
Valider le code inséré et sauvegarder via la touche de validation verte.

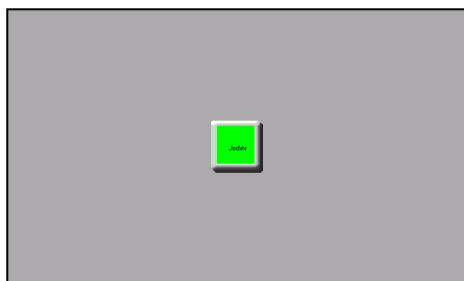
Mise à jour firmware

La dernière version de firmware pour l'éditeur peut être trouvée sur notre site www.opendateinfo.com. Vous pouvez utiliser une clef USB pour charger le nouveau firmware.

**Assurez-vous qu'aucun autre fichier ne se trouve dans la clef USB.
Cela pourrait affecter le transfert de données.
Nous recommandons de formater la clef en FAT32.**



Copier les dossiers "AutoRun" et "Update" dans le clef USB.

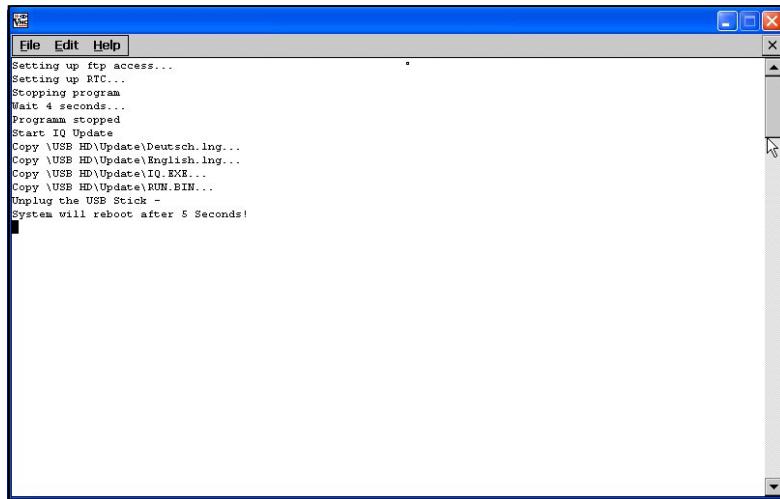


Brancher la clef USB sur le port USB de l'imprimante. Après quelques secondes, l'écran suivant apparaîtra.

Touchez le bouton "Update" pour démarrer la séquence.

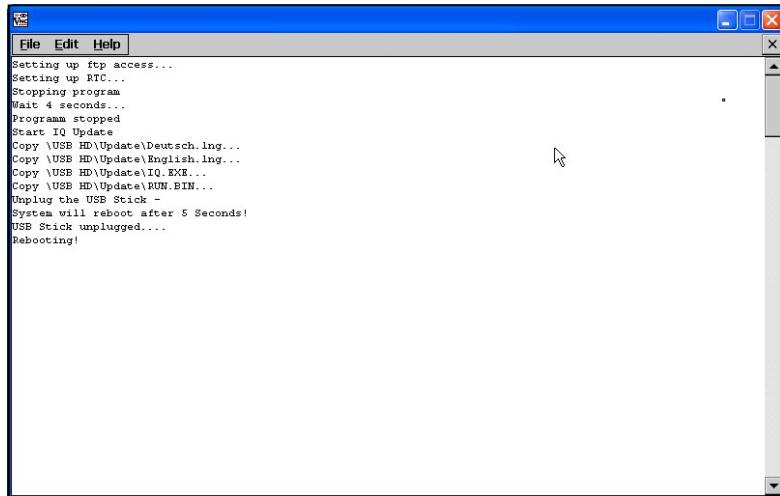


Vous visualiserez la progression.



Après une minute le message “Unplug the USB stick” apparaîtra.

Retirer maintenant la clef USB.



Après 5 secondes, le message “Rebooting” apparaîtra.

La mise à jour du “Firmware” est terminée.

L'imprimante redémarrera automatiquement.