



Руководство по
программированию
интеллектуальных маркеров
3M™ EMS серии 1400-XR/iD

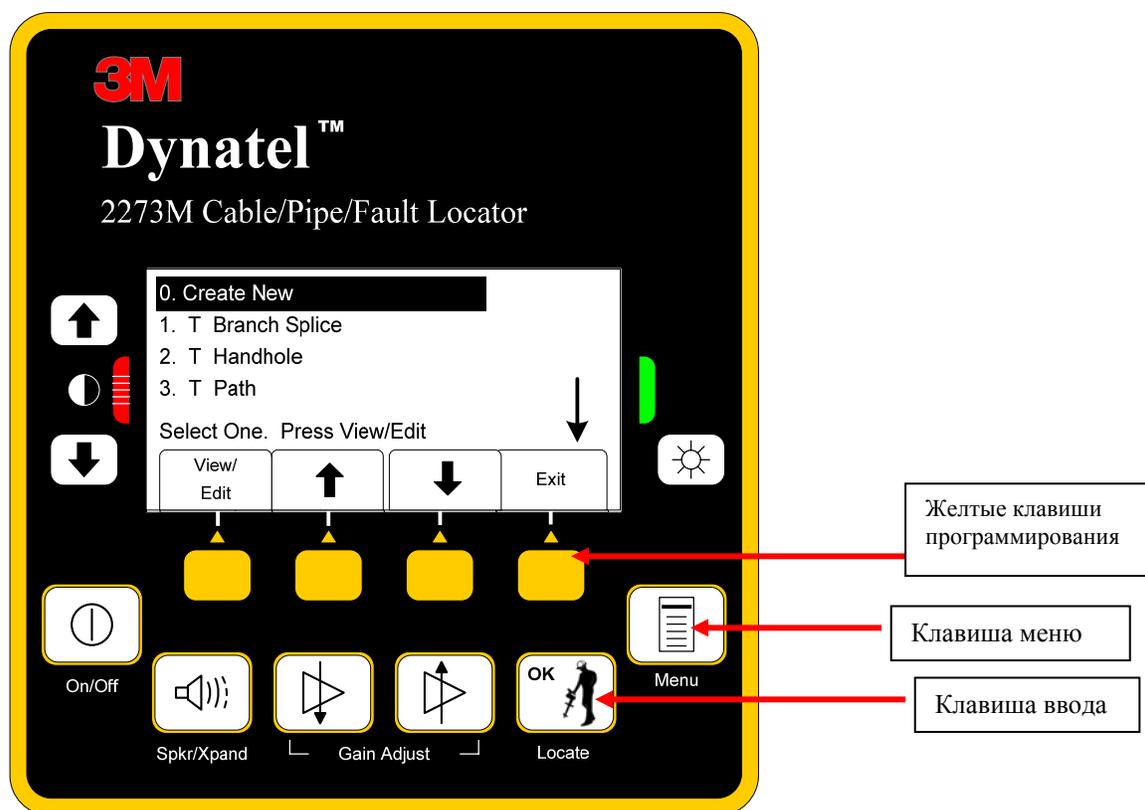
Создание пользовательских шаблонов с
помощью приемника маркероискателей 3M™
Dynatel 1420 / 2200M-iD / 2500E-iD

Программирование маркеров EMS 1400 серии iD компании 3M

В настоящем руководстве, приведены инструкции и указания по созданию и редактированию информационных шаблонов для интеллектуальных электронных маркеров EMS 1400 серии iD компании 3M, а также указания по программированию маркеров серии iD с применением приемника маркероискателя 2200M-iD.

Содержание:	Стр.
1. Создание шаблонов данных для маркеров серии iD	- 2
2. Редактирование шаблонов данных для маркеров серии iD	- 12
3. Программирование маркеров серии iD	- 29
4. Редактирование данных маркеров, предназначенных для программирования.	- 32

В процессе работы будут использоваться клавиши: «**Menu**» (**Меню**), «**OK**» (**Ввод**) и четыре желтых клавиши программирования на приемнике маркероискателя (см. рисунок внизу).

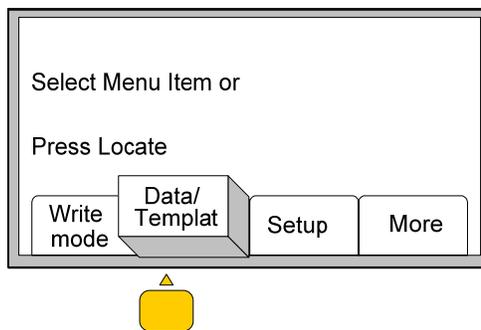


I. Создание шаблонов данных для маркеров серии iD

В настоящем разделе рассматривается создание новых шаблонов данных с применением только приемника локатора 2200M-iD.

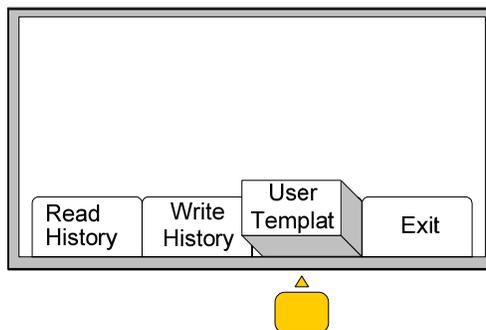
Примечание: Шаблон также может быть создан на персональном компьютере с использованием программного обеспечения маркероискателя Dypatel и впоследствии загружен в приемник маркероискателя через порт RS232. (См. Руководство по программированию ID-маркеров 3M™ EMS серии 1400. Создание пользовательских шаблонов с помощью программного обеспечения на ПК.)

1. Нажмите клавишу «Menu» 
2. Нажмите желтую клавишу программирования «Data/Template».

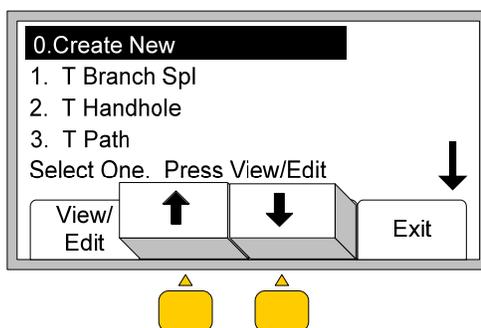


Текст на дисплее:
«Выберите один из вариантов меню или начните поиск.»

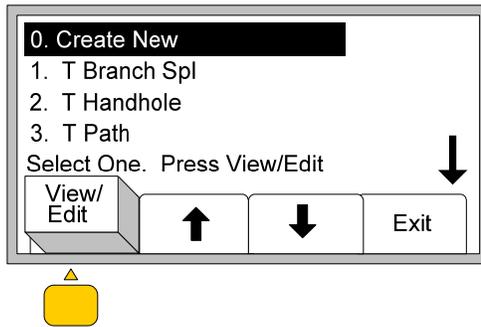
3. Нажмите желтую клавишу программирования «User Template» (Шаблон пользователя).



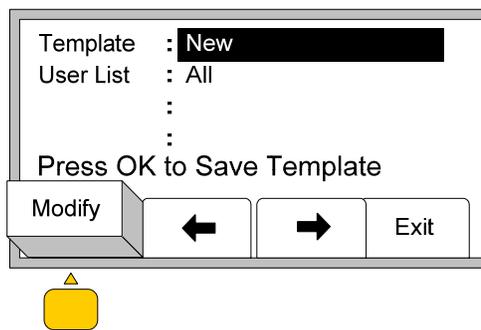
4. Выберите позицию «Create New». Нажмите желтые клавиши программирования «↑» или «↓» для прокрутки перечня шаблонов данных.



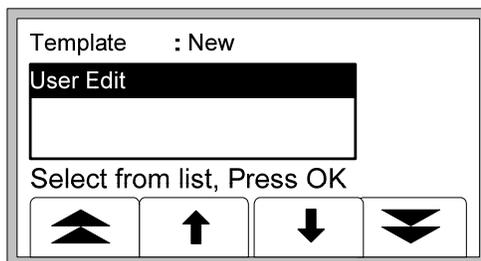
5. Нажмите желтую клавишу программирования «View/Edit» (Просмотр/Редактирование).



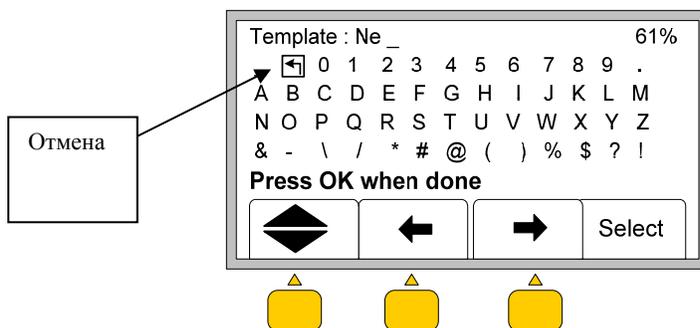
6. Нажмите желтую клавишу программирования «Modify» (Изменение).



7. Введите имя шаблона, как описано далее.

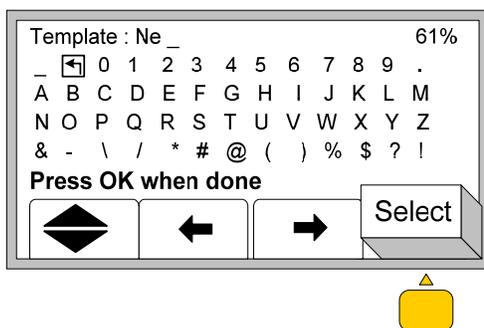


7.1 Нажмите клавишу  для выбора режима «**User Edit**» (**Редакция пользователя**). На дисплее появится следующее изображение.



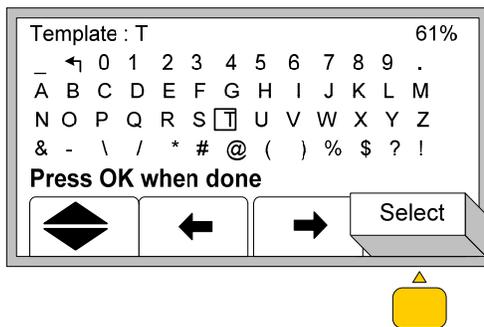
7.2 Нажмите одну из желтых клавиш программирования для перемещения курсора.

7.3 Перед началом набора нового текста установите курсор на позицию «**Отмена**» и нажмите желтую клавишу программирования «**Select**» (**Выбор**).

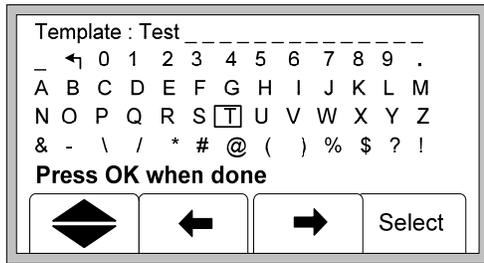


7.4 Используя клавиши со стрелками, установите курсор на нужный знак.

7.5 Для ввода знака нажмите клавишу «**Select**» (**Выбор**). Введенный знак появится в названии шаблона в верхней части дисплея.



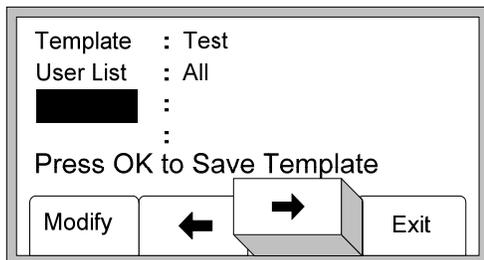
7.6 Повторите процедуру ввода знаков до тех пор, пока не будет завешен набор названия шаблона.



7.7 По завершении набора названия шаблона нажмите клавишу «OK»

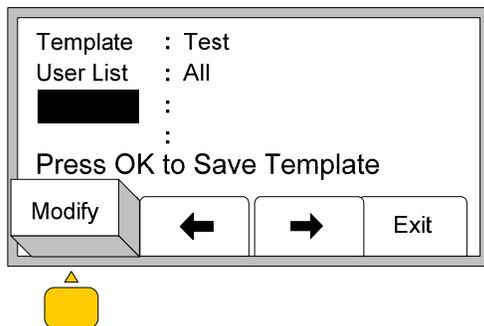


8. Нажмите клавишу «➡» для набора текста имени нового ярлыка (**Label**)

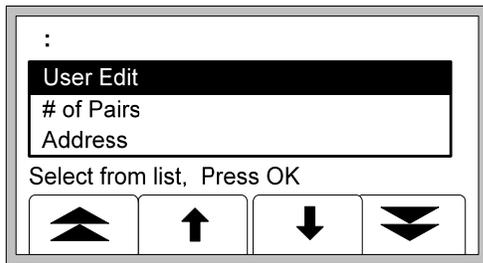


Примечание. В перечне названий пользователя (**Userlist**, вторая строка сверху на дисплее) находятся все установленные по умолчанию ярлыки (**Labels**) и описания (**Descriptions**); которые не могут быть скорректированы на маркероискателе. Для создания перечня употребляемых названий пользователя следует использовать компьютерный инструментарий. (См. Руководство по программированию ID-маркеров 3M™ EMS серии 1400. Создание пользовательских шаблонов с помощью программного обеспечения на ПК)

9. Нажмите желтую клавишу программирования «**Modify**» (**Изменение**)



10. У пользователя имеется три варианта выбора:

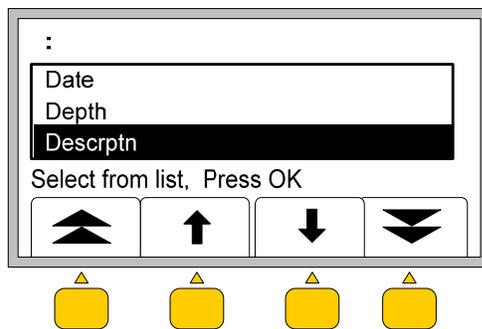


Примечание. Нажатие на клавишу с двойной стрелкой, направленной вверх или вниз, перемещает курсор на 5 интервалов вверх или соответственно вниз.

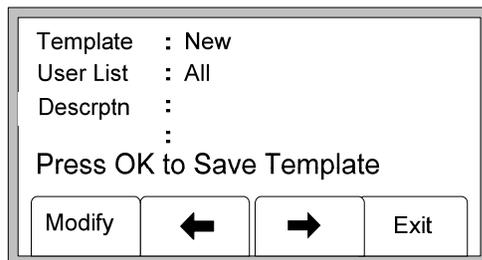
10.1 Вариант 1. **Редакция пользователя.** Выделите строку «**User Edit**». Введите знаки вручную, согласно п.п.7.1 ÷ 7.7.

10.2 Вариант 2. Выбор ярлыка из перечня ярлыков.

а) Используя желтые клавиши программирования, прокрутите перечень ярлыков и выделите необходимое название или ярлык.

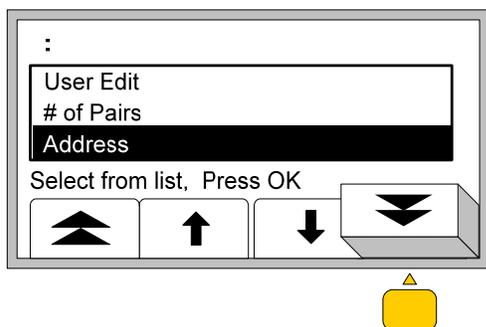


б) Выбрав ярлык, нажмите клавишу «**OK**»  . Ярлык появится на дисплее.

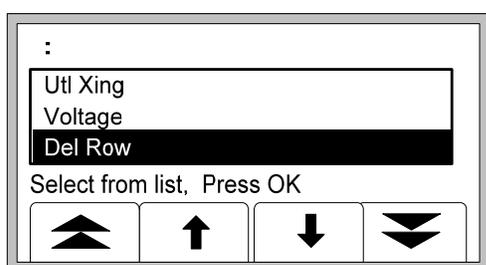


10.3 Вариант 3. Удаление строки.

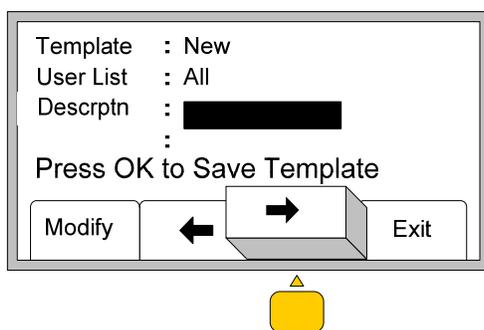
а) Нажмите клавишу с двойной стрелкой вниз, для прокрутки перечня вниз.



б) Выделив строку «**Del Row**» (**Удаление строки**), нажмите клавишу «**OK**» . При этом строка будет удалена.



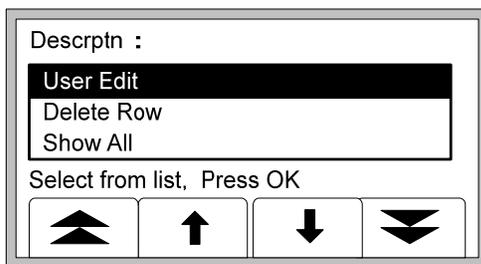
11. После ввода **ярлыка (Label)** Вы можете ввести **описание (Description)**, связанное с этим ярлыком (см. п.п. 12-14) или же продолжить ввод дополнительных ярлыков (см п.п. 8-10).
12. Для ввода **описания (Description)** нажмите желтую клавишу программирования «**➡**» с целью подготовки свободного места для текста описания.



13. Нажмите желтую клавишу программирования «Modify» (Изменение).

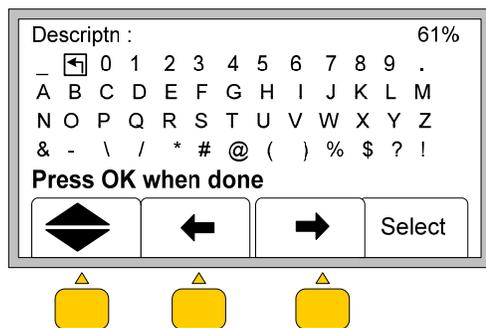


14. Оператор может выбрать один из трех вариантов в перечне режима («Modify»).



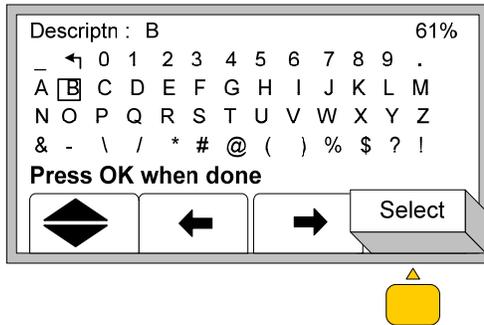
14.1 Вариант 1: «User Edit» (Редакция пользователя). Ввод информации вручную при выборе режима «User Edit».

а) Нажмите клавишу «OK»  для выбора режима «User Edit» (Редакция пользователя). На дисплее появится следующее изображение.

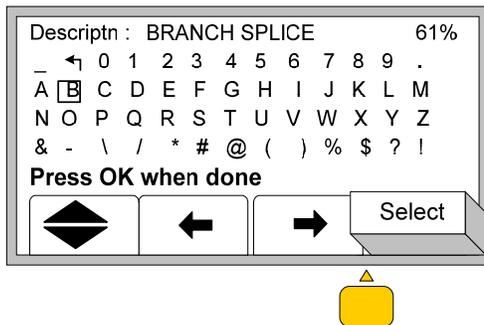


б) Нажмите клавиши программирования желтого цвета «**→**», «**←**» или «**↑↓**» для установки курсора на выбранном знаке.

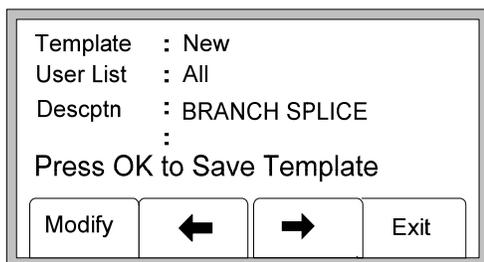
в) Для ввода знака в описание нажмите желтую клавишу программирования «**Select**» (**Выбор**). Знак появится в описании в верхней части дисплея.



г) Повторяйте эту процедуру, пока не будет завершен набор текста описания.

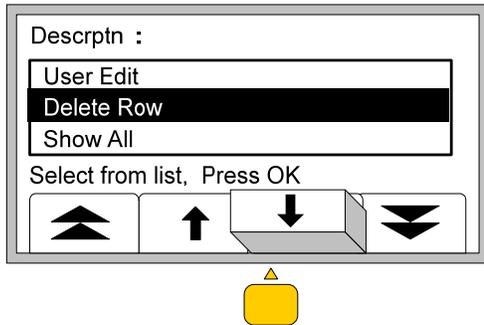


д) Нажмите клавишу «**OK**» . Описание появится в соответствующей строке. В настоящем примере – «**BRANCH SPLICE**» (**Разветвительная муфта**)



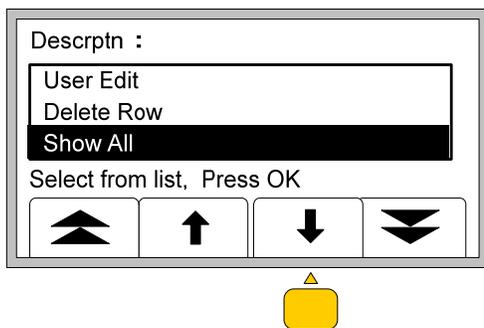
14.2 Вариант 2: «Delete Row» (Удаление строки). Этот вариант обеспечивает удаление введенной строки

а) Нажмите клавишу «↓» для выделения позиции «Delete Row» (Удаление строки)



б) Нажмите клавишу «OK» . При этом введенная строка будет удалена.

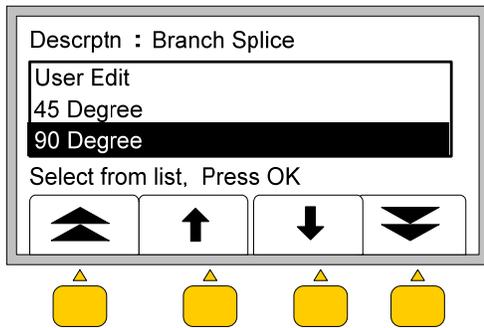
14.3 Вариант 3 : «Show all» (Показать все)



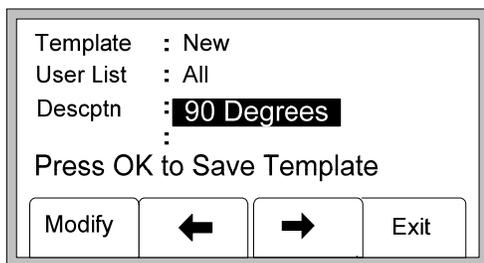
а) Нажмите клавишу «↓» для выделения строки с названием «Show All»

б) Нажмите клавишу «OK» .

в) Нажмите желтые клавиши программирования «↑» или «↓». Выделите выбранное описание в перечне (или же выберите опцию «User Edit» и следуйте операциям, приведенным в п.п. 14.1)

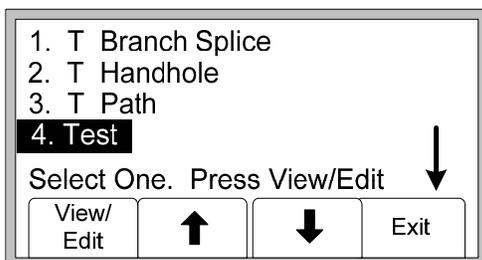


г) Выбрав название, нажмите клавишу «OK» . Выбранное название появится в строке текста описания.



15. Выполните операции по п.п. 7÷14 для ввода всех выбранных ярлыков и/или описаний для шаблона данных.

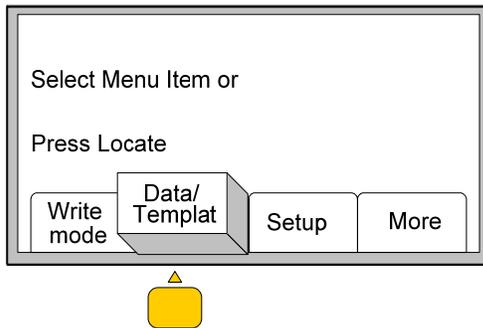
16. Нажмите клавишу «OK»  для сохранения шаблона данных. Сохраненный шаблон появится в перечне шаблонов.



II. Редактирование шаблонов данных для маркеров серии iD

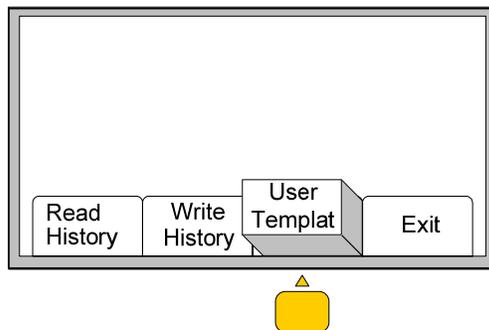
В данном разделе описан процесс выбора оператором существующего шаблона данных и внесения в него изменений с применением только маркероискателя 2200M- iD.

1. Нажмите клавишу «Menu»  на лицевой панели маркероискателя.
2. Нажмите желтую клавишу программирования «Data/Template» (Данные/Шаблон).

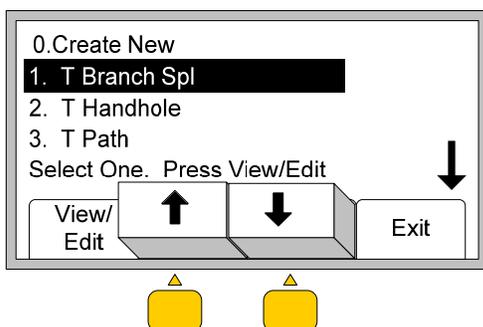


Текст на дисплее:
«Выберите один из вариантов меню или начните поиск.»

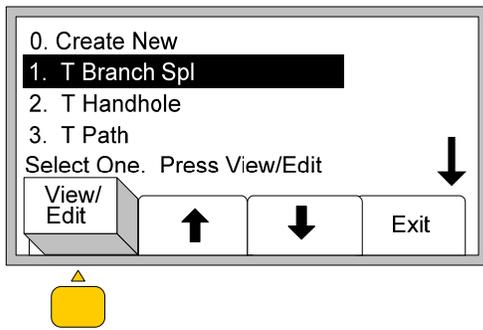
3. Нажмите желтую клавишу программирования «User/Template» (Шаблон пользователя).



4. Выделите существующий шаблон. Нажмите желтую клавишу программирования «↑» или «↓» для прокрутки перечня названий.



5. Нажмите желтую клавишу программирования «View/Edit» (Просмотр/Редактирование).

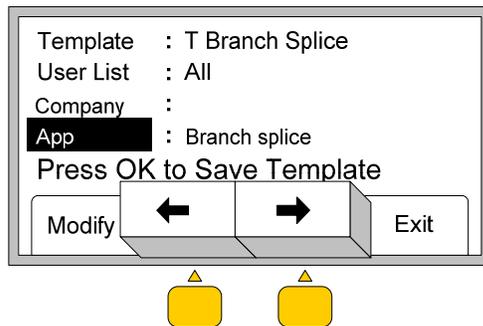


6. Нажмите желтую клавишу программирования «←» или «→» для выделения редактируемого текста:

а) Если необходимо отредактировать позицию «**Template Name**» (Имя шаблона), выполните операции по п.п. 7 ÷ 9 (Стр. 15-16).

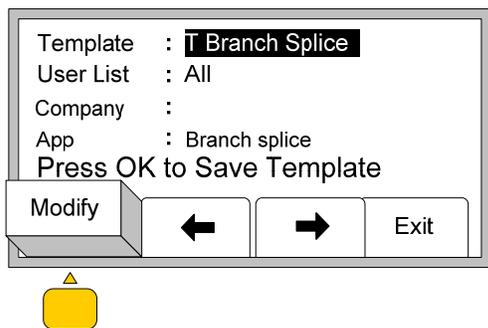
б) Если необходимо отредактировать позицию «**Label**» (Ярлык), выполните операции по п.п. 10 и 11.(Стр. 17-18).

в) Если необходимо отредактировать позицию «**Description**» (Описание), выполните операции по п.п. 13 и 14. (Стр.19-29).

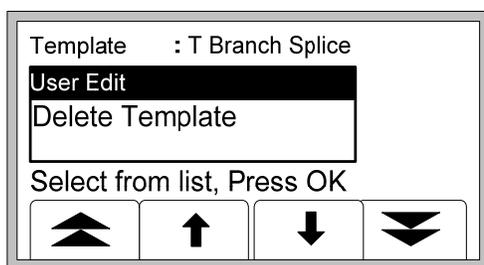


Редактирование имени шаблона информационных данных

7. Нажмите клавишу программирования желтого цвета «**Modify**» (**Изменение**)

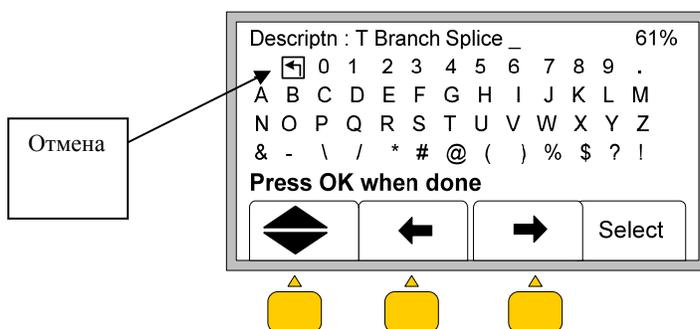


8. У оператора имеется два варианта:

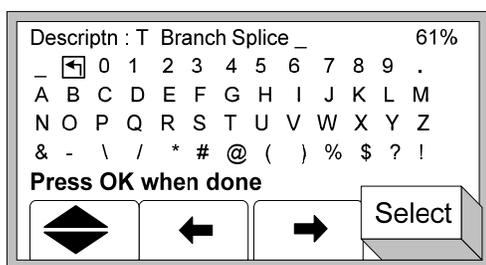


8.1 Вариант №1: «**User Edit**» (**Редакция пользователя**). Позволяет пользователю выполнить ввод знаков, как описано ниже.

а) Нажмите клавишу «**OK**»  для выбора режима «**User Edit**» (**Редакция пользователя**). На дисплее появится следующее изображение:

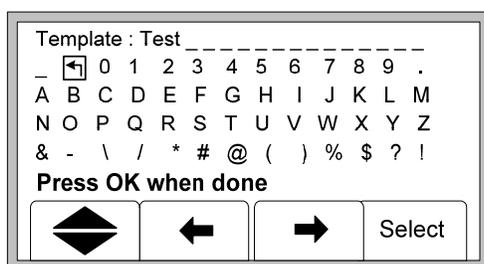


б) Перед набором нового текста используя желтые клавиши программирования «**→**», «**←**» или «**↑↓**» установите курсор на позицию «**Отмена**». Нажмите желтую клавишу программирования «**Select**» (**Выбор**) для удаления старого описания. В нашем примере это «**T Branch Splice**» (**Т-образная разветвительная муфта**).



в) Для установки курсора на выбранном знаке нажмите клавиши «**→**», «**←**» или «**↑↓**». Для ввода выбранного знака в название шаблона нажмите клавишу «**Select**» (**Выбор**). Набираемое название шаблона появится в верхней части дисплея.

г) Повторите эти действия до тех пор, пока не будет закончен набор названия шаблона. В нашем примере это «**Test**» (**Тестирование**).

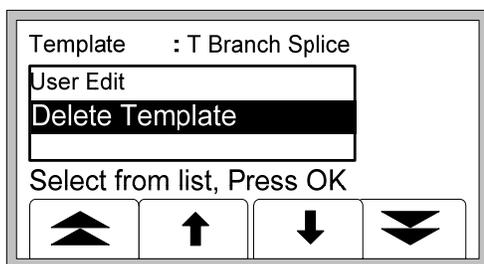


д) Нажмите клавишу «**OK**», если набор названия закончен.

Если это единственное изменение, которое надо было ввести, перейдите к выполнению операций согласно п.14 (Стр. 22) В противном случае продолжите ввод изменений в ярлыки или описания как это приведено ниже.

8.2 Вариант № 2: «Delete Template» (Удаление шаблона). Данная опция удаляет существующий шаблон данных.

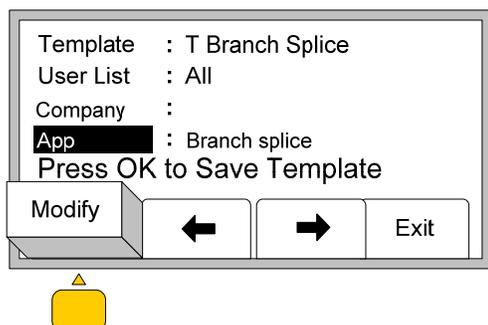
а) Нажмите желтую клавишу программирования «**↓**» для выделения текста «**Delete Template**» (**Удаление шаблона**).



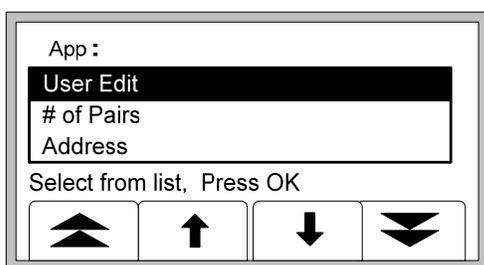
б) Нажмите клавишу «**OK**». Шаблон будет удален.

Изменение ярлыка

9. Нажмите желтую клавишу программирования «Modify» (Изменение).



10. На дисплее появится следующее изображение.



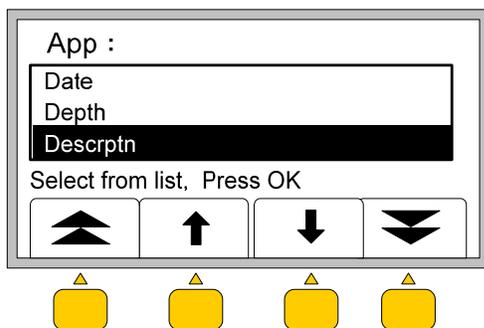
Примечание. Нажатие на желтые клавиши программирования с двойной стрелкой, смещает курсор на 5 интервалов вверх или вниз.

Пользователь имеет несколько вариантов изменения ярлыка

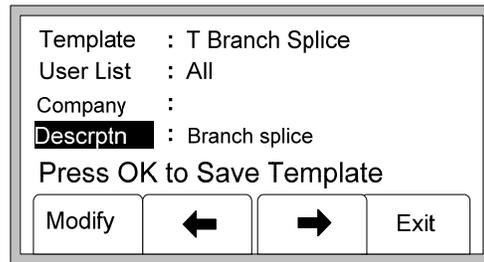
10.1 Вариант 1: Режим «User Edit» (Редакция пользователя). Выполните операции по вводу знаков с клавиатуры вручную, приведенные в п.п. 7.1 ÷ 7.6 (Стр 5-6 настоящего документа).

10.2 Вариант №2: Выбор из перечня ярлыков.

а) Используя желтые клавиши программирования «↑» или «↓», прокрутите перечень названий и выделите нужный ярлык.

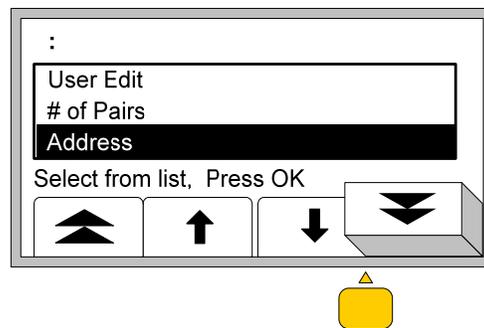


б) Нажмите клавишу «OK»  для выбора ярлыка. Название нового ярлыка появится на дисплее.

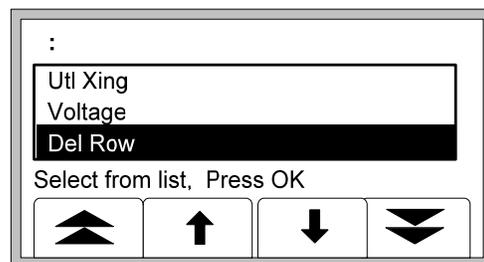


10.3 Вариант № 3: «Delete Row» (Удаление строки).

а) Нажмите желтую клавишу программирования с двойной стрелкой вниз, для прокрутки перечня вниз.

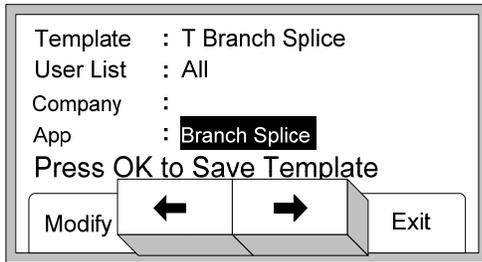


б) Выделив слова «Del Row» (Удаление строки), нажмите клавишу «OK» . Строка будет удалена.

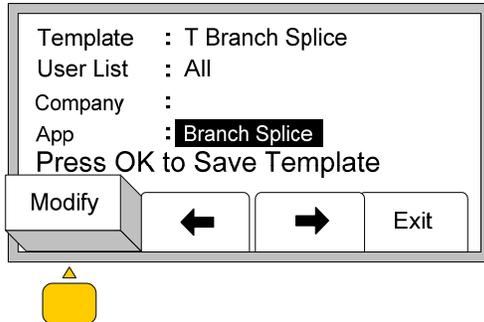


11. Если это единственное изменение, которое надо было ввести, перейдите к п.14 (Стр.23) В противном случае продолжите введение изменений ярлыков так, как это приведено в п.п. 10,11 выше, или продолжите введение изменений описаний так, как это описано в п.п. 12 , 13 ниже.

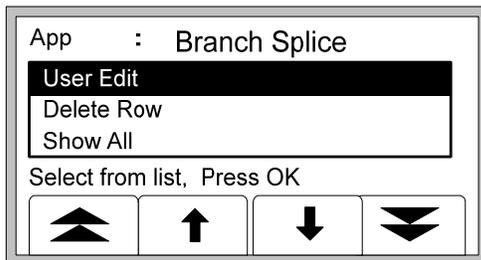
Изменение описания



12. Нажмите желтую клавишу программирования «**Modify**» (**Изменение**)



13. Оператор имеет три варианта внесения изменений.



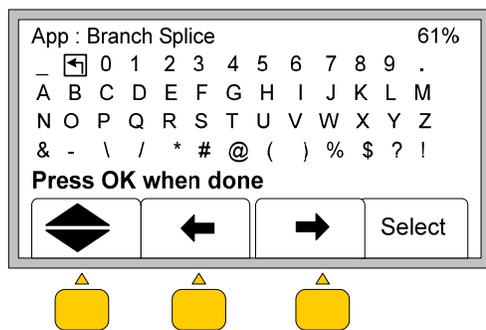
13.1 Вариант №1: Режим «**User Edit**» (**Редакция пользователя**). В этом режиме производится ввод знаков с поля клавиатуры вручную.

а) Выделив слова «**User Edit**», нажмите клавишу «**OK**»



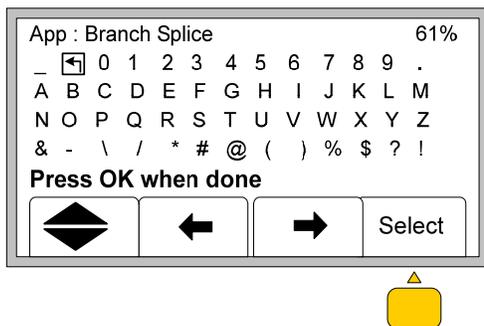
. На дисплее появится

следующее изображение:

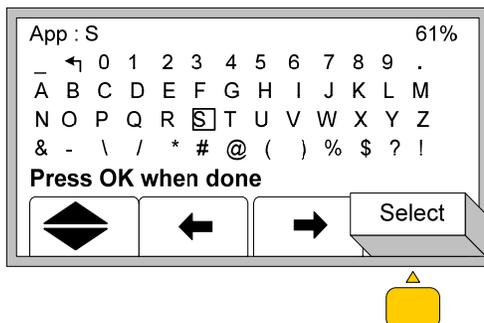


б) Используйте желтые клавиши программирования «**→**», «**←**» или «**↑↓**» для перемещения курсора.

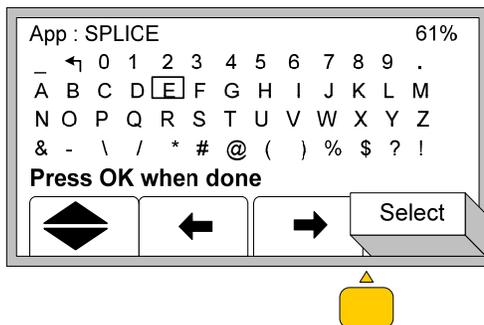
в) Установите курсор на позицию «отмена ввода знака» и нажмите желтую клавишу программирования «**Select**» (**Выбор**) для удаления существующего текста. В настоящем примере это «**Branch Splice**» (**Разветвительная муфта**)



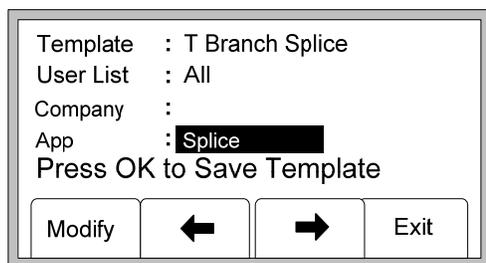
г) Нажмите клавиши «**→**», «**←**» или «**↑↓**» для установки курсора на выбранном знаке дисплея и нажмите клавишу «**Select**» (**Выбор**) перед началом набора нового описания. Набираемый текст появится в верхней части дисплея.



д) Повторяйте это действие до завершения набора текста описания



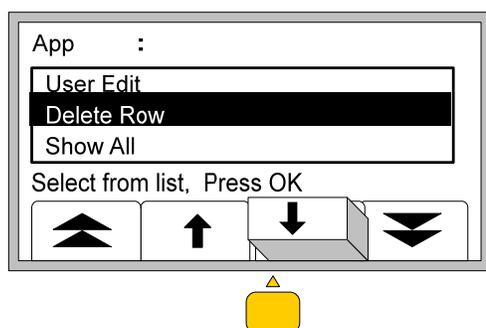
е) Нажмите клавишу «OK» . Текст описания появится в строке описания (в данном примере это «Splice» - Муфта)



Если это единственное изменение, которое надо было ввести, переходите к п.14. В противном случае продолжите введение изменений ярлыков или описаний так, как это приведено выше.

13.2 Вариант №2: «Delete Row» (Удаление строки). В этом случае производится удаление введенной строки.

а) Нажмите желтую клавишу программирования «↓» для выделения позиции «Delete Row»

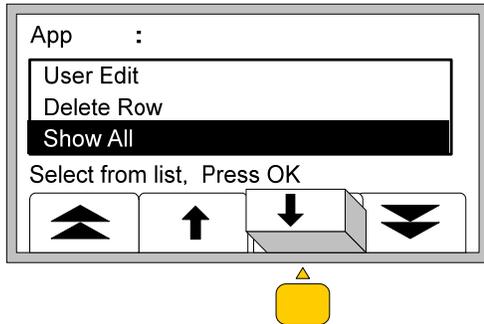


б) Нажмите клавишу «OK» . Строка будет удалена.

в) Выполните действия согласно п.14 для сохранения шаблона данных.

13.3 Вариант №3: Режим «Show all» (Показать все)

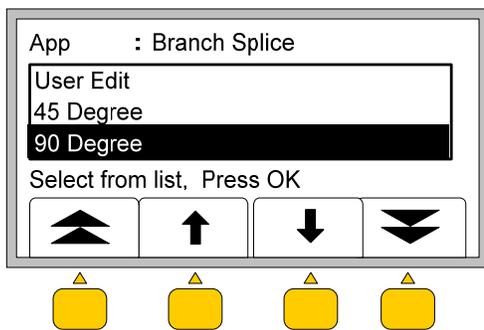
а) Нажмите клавишу «↓» для выделения слов «Show All»



б) Нажмите клавишу «OK» (Ввод)



. На дисплее появится следующее изображение:

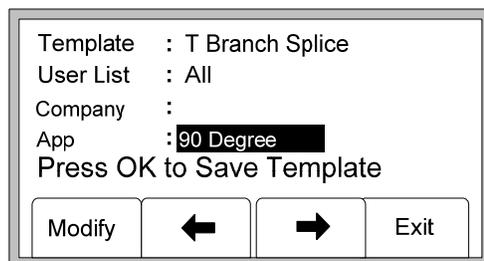


в) Нажмите желтую клавишу программирования «↑» или «↓» для прокрутки перечня. Выделите в перечне нужное название или же перейдите в режим «User Edit» (Редакция пользователя) и выполните действия, рассмотренные в варианте № 1.

г) Нажмите клавишу «OK»



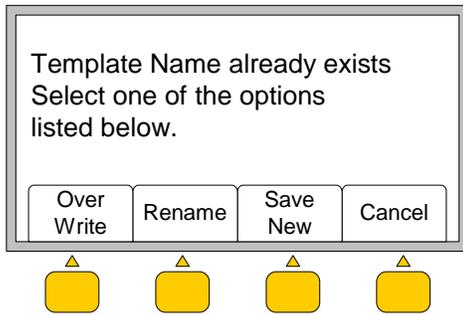
для выбора названия. Название, в которое вносятся изменения, появится в строке «Description» (Описание)



14. Если все необходимые изменения в шаблоне данных сделаны, нажмите клавишу «OK»



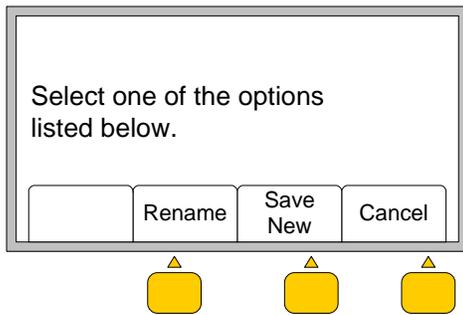
для его сохранения. На дисплее появится следующее изображение:



Текст на дисплее:

«Имя шаблона уже существует. Выберите один из вариантов, приведенных ниже.»

Примечание. Если имя шаблона данных было изменено в соответствии с тем, как это описано п.п. 7 и 8, то вместо предыдущего текста на дисплее появится текст:

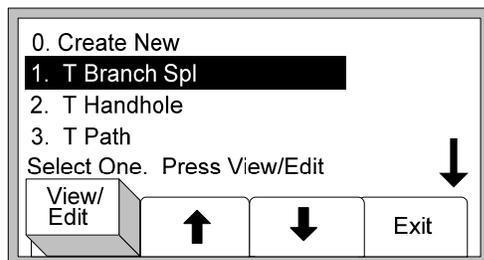


Текст на дисплее:

«Выберите один из вариантов, приведенных ниже.»

14.1 Вариант «Over Write» (Переписать): сохраняет все изменения, которые были внесены в первоначальный шаблон данных. Например:

а) Для редактирования был выбран шаблон «T Branch Spl» (Т-образная разветвительная муфта)



б) Для внесения изменений было выбрано описание «**Branch splice**»
(Разветвительная муфта)

Template : T Branch Splice
User List : All
Company :
App : **Branch Splice**
Press OK to Save Template

Modify ← → Exit

в) Описание было изменено на «**Splice**» (Муфта)

Template : T Branch Splice
User List : All
Company :
App : **Splice**
Press OK to Save Template

Modify ← → Exit

г) Нажмите клавишу «**OK**» , чтобы сохранить шаблон.

д) Нажмите клавишу «**Over write**» (Переписать).

Template Name already exists
Select one of the options
listed below.

Over Write Rename Save New Cancel

Текст на дисплее:

«Имя шаблона уже существует.
Выберите один из вариантов,
приведенных ниже.»



е) Данное изменение будет сохранено в шаблоне имеющем первоначальное название «**T Branch Spl**» (Т-образная разветвительная муфта)

0. Create New
1. **T Branch Spl**
2. T Handhole
3. T Path
Select One. Press View/Edit

View/Edit ↑ ↓ Exit

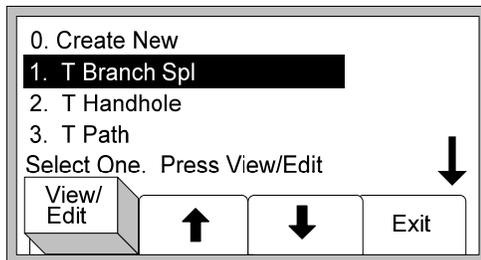
14.2 Вариант «Rename» (Переименование): Переименовывает старый шаблон данных со всеми внесенными в него изменениями. Дисплей возвращается в режим ввода названия шаблона. Измените имя шаблона данных и нажмите клавишу «OK»



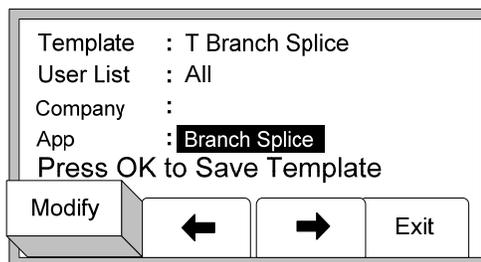
для сохранения шаблона данных.

Например,

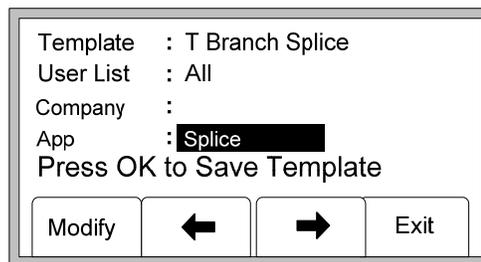
б) Для редактирования был выбран шаблон данных «T Branch Spl» (Т-образная разветвительная муфта).



б) Для изменения было выбрано описание «Branch splice» (Разветвительная муфта).

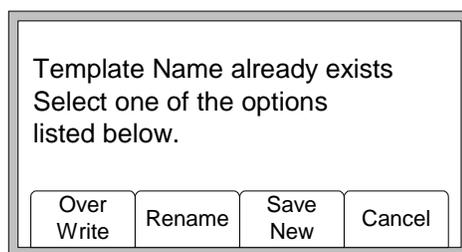


в) Описание было изменено на «Splice» (Муфта).



г) Нажмите клавишу «OK» , чтобы сохранить шаблон данных.

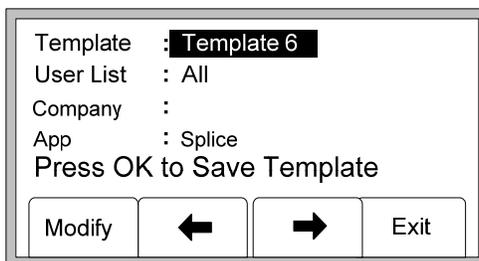
д) Выберите действие «Rename» (Переименовать)



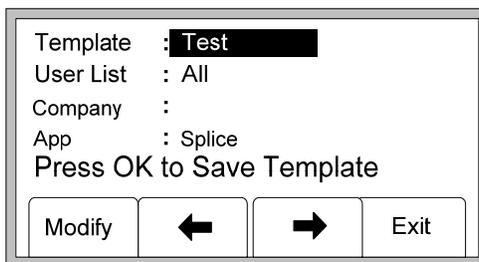
Текст на дисплее:
«Имя шаблона уже существует.
Выберите один из вариантов,
приведенных ниже.»



е) На дисплее появится предложение переименовать шаблон данных:

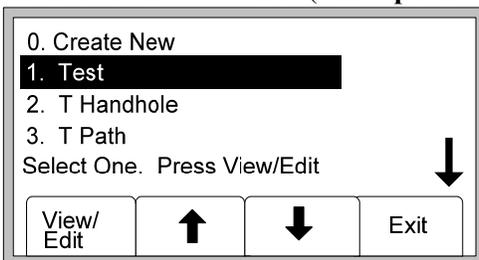


ж) Выберите действие **«Modify» (Изменение)** и выполните п.п. 7 и 8 раздела **«Editing Templates for iD Markers» (Редактирование шаблонов данных маркеров серии iD)** на **стр. -----**, чтобы переименовать шаблон данных. В нашем примере шаблон данных был переименован в **«Test» (Тестирование)**.



з) Нажмите клавишу **«OK»**, чтобы сохранить шаблон данных.

е) Старое название шаблона данных **«T Branch spl» (Т-образная разветвительная муфта)** теперь заменено новым **«Test» (Тестирование)**

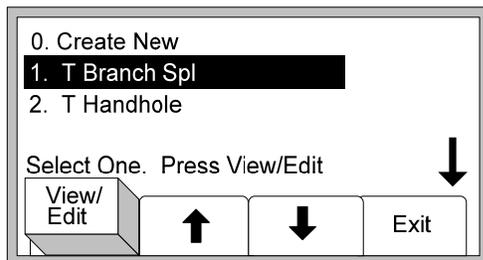


14.3 Вариант «Save New» (Сохранить новый шаблон): создает новый шаблон данных, содержащий всю информацию. Первоначальный шаблон остается неизменным. Дисплей возвращается в режим ввода имени шаблона. Измените имя

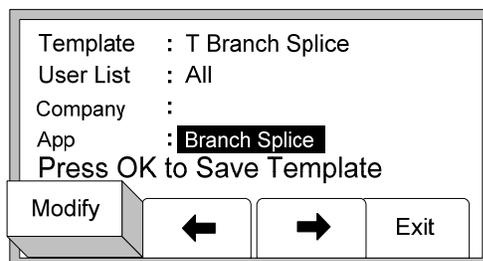
шаблона данных и сохраните его под новым именем нажав клавишу «OK» .

Например,

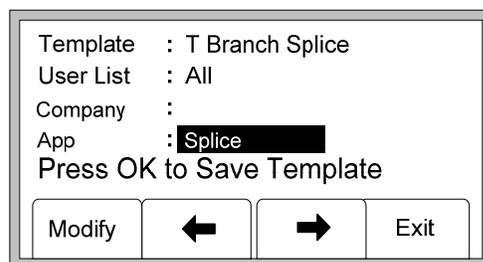
а) Для редактирования был выбран шаблон данных «T Branch Spl» (Т-образная разветвительная муфта).



б) Для изменения было выбрано описание «Branch splice» (Разветвительная муфта).

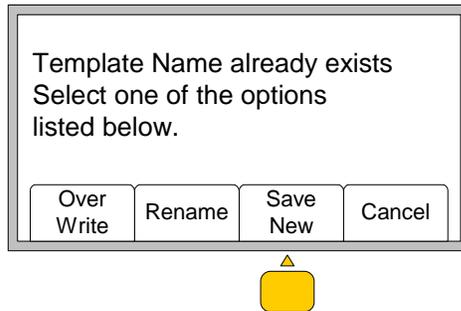


в) Описание было изменено на «Splice» (Муфта).



г) Нажмите клавишу «OK»  для сохранения шаблона данных.

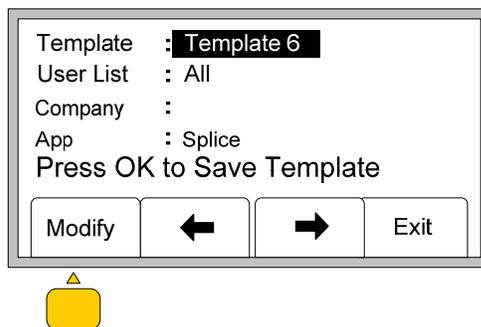
д) Выберите действие «**Save New**» (**Сохранение нового шаблона**)



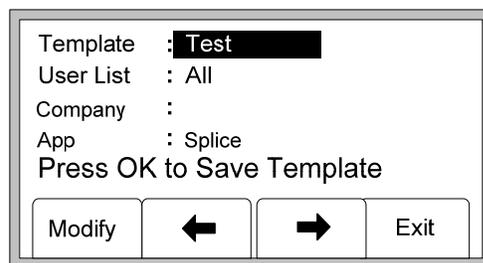
Текст на дисплее:

«Имя шаблона уже существует.
Выберите один из вариантов,
приведенных ниже.»

е) На дисплее появится предложение переименовать шаблон данных:

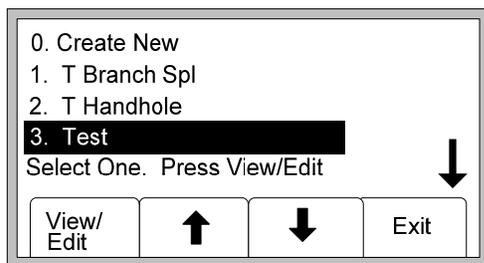


ж) Выберите действие «**Modify**» (**Изменение**) и выполните операции по переименованию шаблона данных согласно п.п. 7 и 8 раздела **Редактирование имени шаблона информационных данных** на стр. 15-16. В настоящем примере имя шаблона было изменено на «**Test**» (**Тестирование**).



з) Нажмите клавишу «**OK**»  для сохранения шаблона данных.

и) Исходный шаблон данных «**T Branch Spl**» (**Т-образная разветвительная муфта**) остается в своей первоначальной редакции. Созданный новый шаблон данных под именем «**Test**» (Тестирование), содержит изменения, внесенные в исходный шаблон данных.

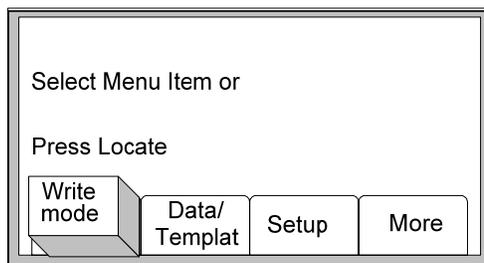


14.4 Режим «**Cancel**» (**Отмена**): удаляются все не сохраненные изменения, внесенные в шаблоны данных, первоначальная редакция исходных шаблонов остается неизменной.

III Программирование электронных маркеров серии iD

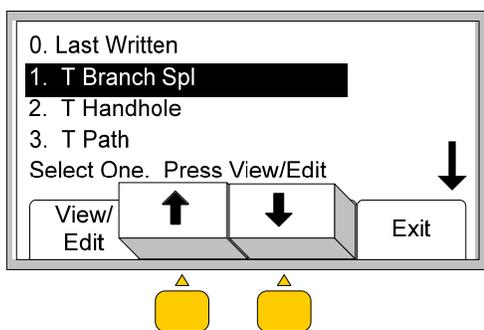
Режим записи позволяет **записать пользователю программируемую информацию** в электронные маркеры EMS 1400 серии iD компании «3М». Возможно также редактирование программируемой информации.

1. Нажмите клавишу «Menu» 
2. Нажмите клавишу программирования желтого цвета «Write Mode» (Режим записи).



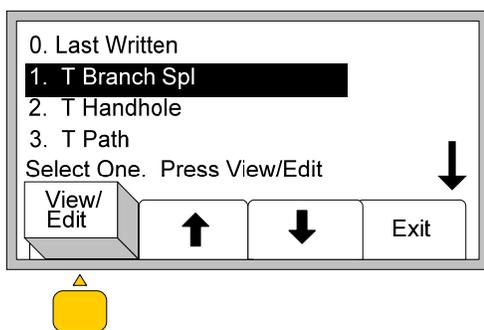
Текст на дисплее:
«Выберите один из вариантов меню или начните режим локации.»

3. Нажмите желтую клавишу программирования «» или «» для выделения нужного шаблона данных.



Примечание. В опции «Last Written» (Последняя запись) отображены последние данные, запрограммированные в маркер с помощью приемника маркероискателя.

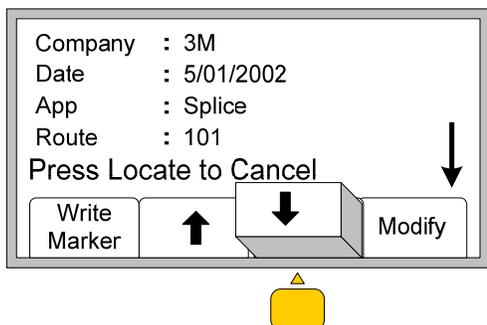
4. Нажмите желтую клавишу программирования «View/Edit» (Просмотр/Редактирование).



5. На дисплее появится информация выбранного шаблона данных.

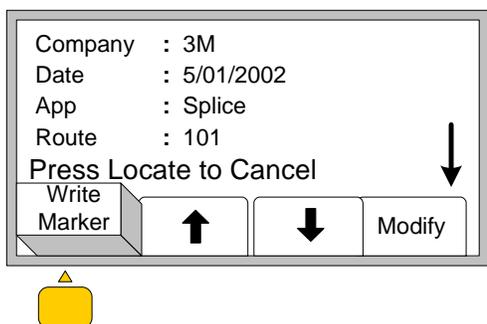
6. Выполните прокрутку вниз нажатием на желтую клавишу программирования «↓».

Примечание. Индикация стрелки в правой части дисплея означает, что объем информации больше, чем помещается на дисплее.



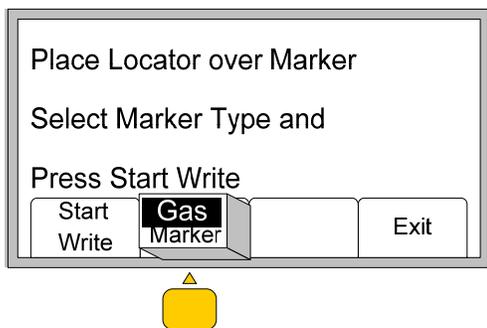
7. В том случае, если вся информация достоверна, нажмите желтую клавишу программирования «Write Marker» (Запись в маркер) для программирования маркера

серии iD (или же нажмите клавишу «OK»  для отмены.)



Примечание. Информация к моменту записи ее в маркер могла устареть - смотри раздел «Редактирование данных программируемых в маркер», стр. 33

8. Выберите тип маркера, в который должна быть внесена информация. Нажмите желтую клавишу программирования «Marker» для просмотра перечня возможных типов маркеров.

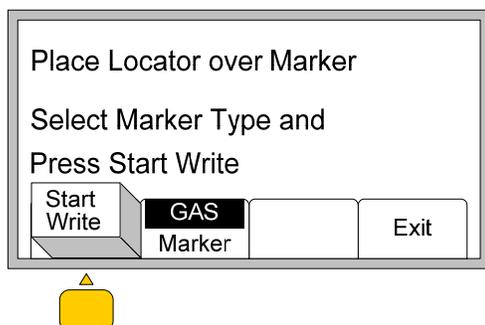


Текст на дисплее:

«Расположимте локатор над маркером.
Выберите тип маркера и нажмите клавишу «Start Write» (Начать запись)»

9. Расположите приемник локатора непосредственно над маркером. Расстояние между приемником и маркером должно быть не более 30 см.

10. Нажмите клавишу программирования желтого цвета «Start Write» (**Начать запись**)

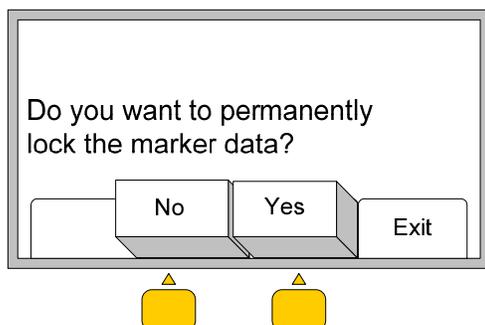


Текст на дисплее:

Расположимте локатор над маркером.
Выберите тип маркера и
Нажмите клавишу «Start Write»
(Начать запись)

11. На дисплее приемника локатора появится запрос, хочет ли пользователь после записи данных в маркер заблокировать их (т.е. исключить возможность их изменения) .

12. Выберите желтыми программными клавишами действие «Yes» (**Да**) или «No» (**Нет**). Приемник локатора произведет запись данных в маркер.



Текст на дисплее:

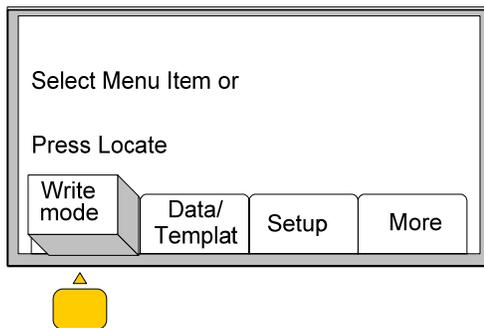
«Хотите ли Вы выполнить ввод данных с блокировкой?»

Примечание: Если ввод данных в маркер был выполнен с блокировкой, то хранящаяся в маркере информация становится **ПОСТОЯННОЙ**.

IV Редактирование данных программируемых в маркер.

В настоящем разделе описывается, как изменить информацию, программируемую в маркер.

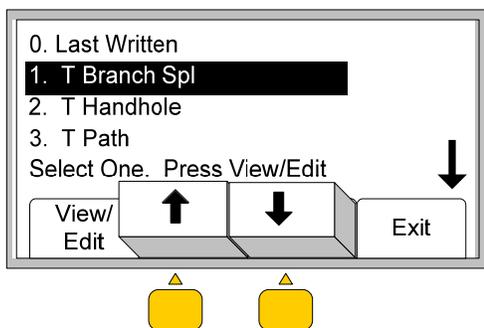
1. Нажмите клавишу «Menu» 
2. Нажмите желтую клавишу программирования «Write Mode» (Режим записи)



Текст на дисплее:

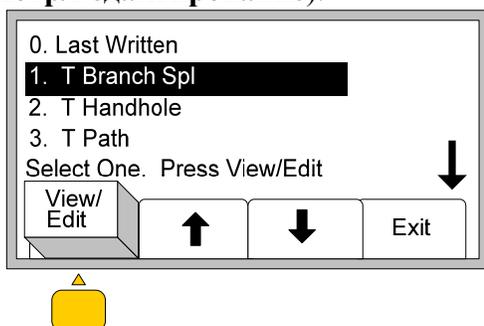
«Выберите один из вариантов меню или начните режим поиска.»

3. Нажмите желтую клавишу программирования «↓» или «↑» для выделения нужного шаблона.



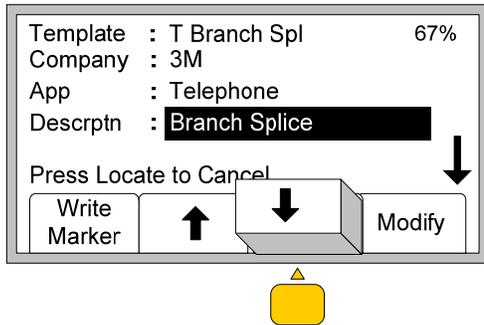
Примечание. Опция «0. Last Written» отображает данные, которые были последними запрограммированы в маркер с помощью приемника маркероискателя. Используйте эту опцию для упрощения процесса программирования маркеров серии iD в полевых условиях. См. раздел «Дополнение», стр. 38.

4. Нажмите клавишу программирования желтого цвета «View/Edit» (Просмотр/Редактирование).

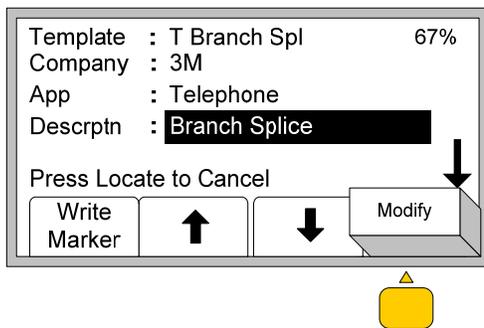


5. На дисплее появится информация из выбранного шаблона данных.
6. Нажатием на желтую клавишу программирования «↓» выделите текст, требующий редактирования.

Примечание. Изображение стрелки в правой части дисплея означает, что объем информации больше, чем отображается на дисплее.

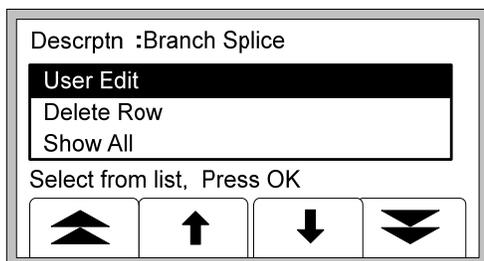


7. Нажмите на желтую клавишу программирования «Modify» (Изменение).

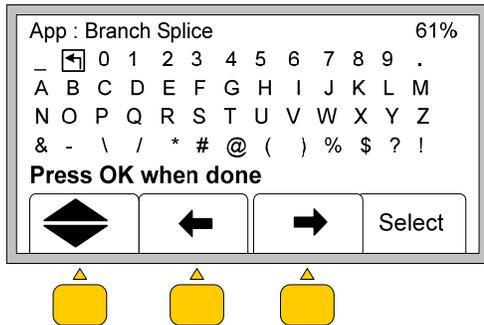


У оператора имеется три варианта изменения информации, отображаемой на дисплее.

- 8.1 Вариант № 1: Режим «User Edit» (Редакция пользователя). В этом режиме ввод информации осуществляется вручную.

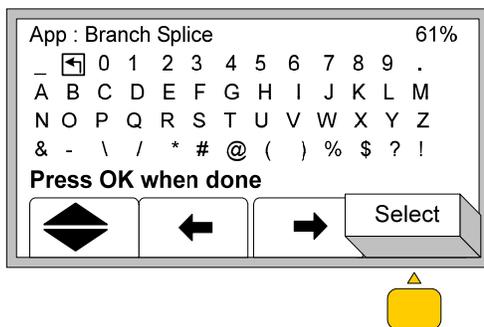


а) Нажмите клавишу «OK»  для выбора режима «User Edit» (Редакция пользователя). На дисплее появится следующее изображение:

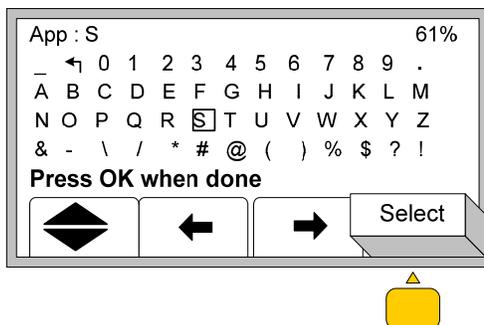


б) Нажмите желтую клавишу программирования «←», «→» или «↑↓» для перемещения курсора.

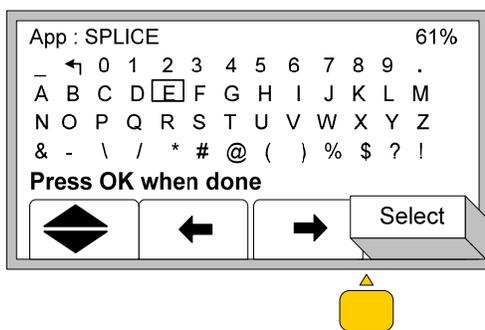
в) Установите курсор на знак «Отмена ввода» и нажмите желтую клавишу программирования «Select» (Выбор) для удаления старого названия. В данном случае это название «Branch Splice» (Разветвительная муфта)



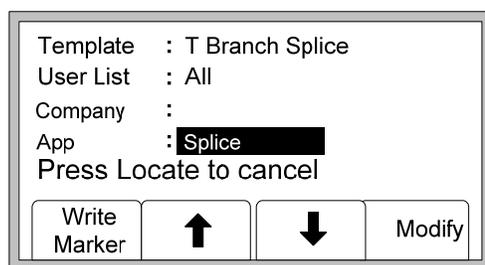
г) Нажмите желтую клавишу программирования «←», «→» или «↑↓» для установки курсора на нужный знак и нажмите желтую клавишу программирования «Select» (Выбор) для того, чтобы начать ввод нового названия. Набираемый текст появляется в верхней части дисплея.



д) Повторяйте эту процедуру до завершения ввода текста

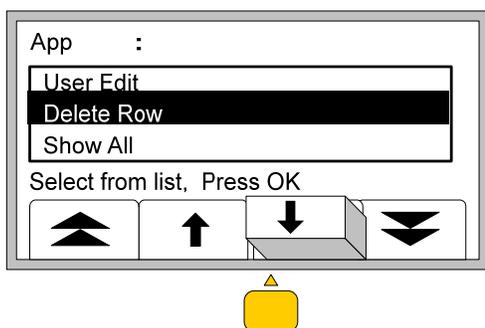


е) Нажмите клавишу «**OK**» . Новое название появится в соответствующей строке шаблона, в данном примере «**Splice**» (**Муфта**)



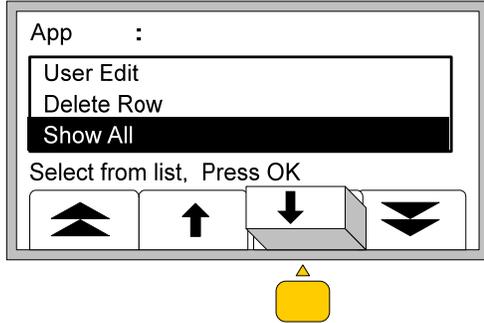
8.2 Вариант № 2: «**Delete Row**» (**Удаление строки**). Эта опция обеспечивает удаление введенной строки.

а) Нажмите клавишу «**↓**» для выделения строки «**Delete Row**» (**Удаление строки**)



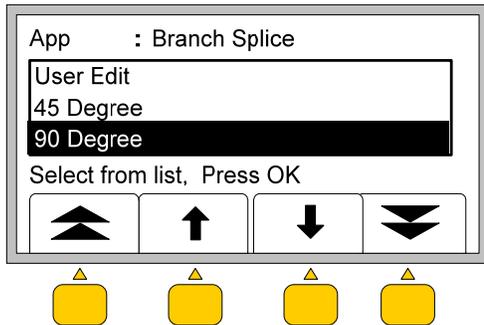
б) Нажмите клавишу «**OK**» . Введенная строка будет удалена.

8.3 Вариант №3: «Show all» (Показать все)



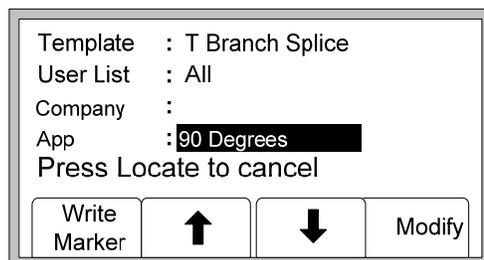
а) Нажмите клавишу «**↓**» для выделения строки «**Show All**» (Показать все).

б) Нажмите клавишу «**OK**» . На дисплее появится следующее изображение.



в) Нажмите желтую клавишу программирования «**↑**» или «**↓**» для прокрутки перечня названий. Выделите в перечне нужное название (или же перейдите в режим «**User Edit**» (Редакция пользователя) и выполните действия, приведенные в Варианте 1).

г) Нажмите клавишу «**OK**»  для выбора названия. Новое название появится на дисплее.

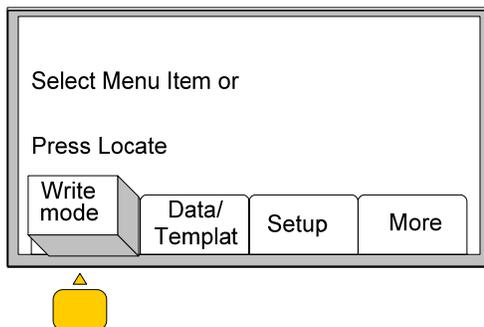


Приложение: использование режима «Last Written» (Последняя запись) при программировании группы маркеров серии iD

В режиме «Last Written» (Последняя запись) отображаются данные, введенные последними в маркер с помощью приемника маркероискателя. Этот вариант режима программирования может быть эффективно использован для упрощения работы оператора при программировании нескольких маркеров серии iD в полевых условиях.

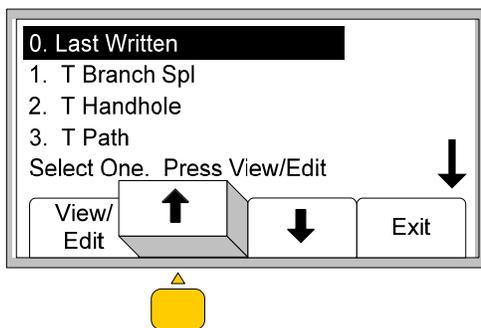
Доступ к этому режиму работу осуществляется следующим образом.

- 1) Нажмите клавишу «Menu» 
- 2) Нажмите желтую клавишу программирования «Write Mode» (Режим записи)



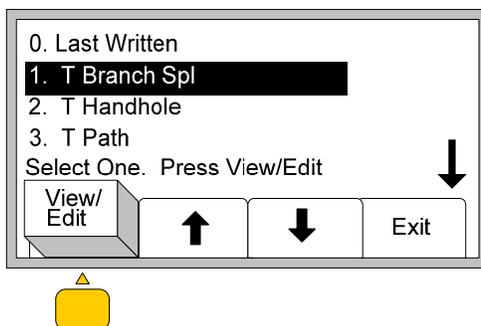
Текст на дисплее:
«Выберите один из вариантов меню или начните режим поиска.»

- 3) Нажмите желтую клавишу программирования для выделения строки «Last Written» (Последняя запись)

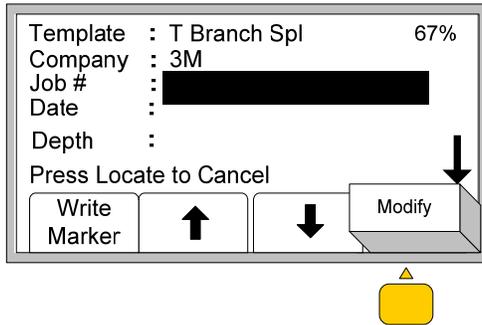


Приведенный ниже пример показывает, как эта опция может быть эффективно использована для упрощения работы оператора при программировании нескольких маркеров серии iD в полевых условиях.

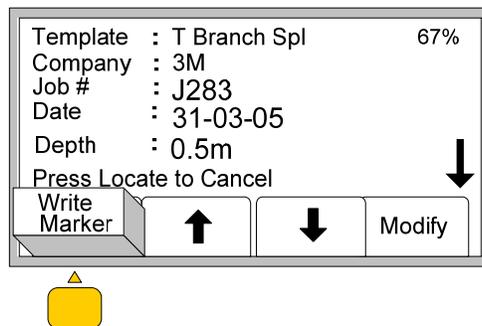
- Шаблон «T Branch Spl» (Т-образная разветвительная муфта) необходимо записать в несколько маркеров iD.



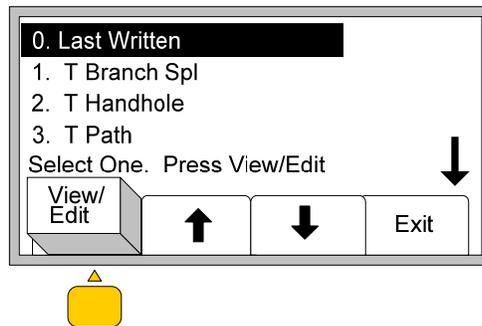
- Информация «**Job #**» (№ наряда), «**Date**» (Дата) и «**Depth**» (Глубина) должна быть введена оператором.



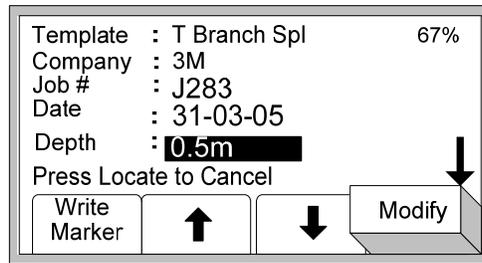
- Оператор вводит эту информацию и производит программирование первого маркера серии ID:



- Далее, при программировании второго маркера, оператор выбирает режим «**Last Written**» (Последняя запись):

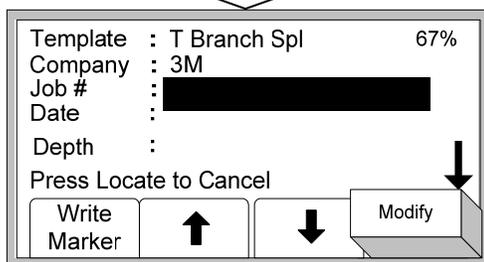
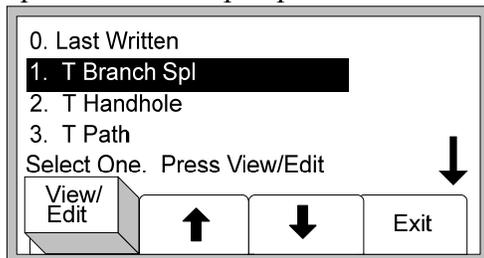


- На дисплее появляется следующее изображение. Значения информационных строк «Date» (Дата) и «Job #» (№ наряда) сохраняют неизменными. Оператор изменяет только информационную строку «Depth» (Глубина):



- Применение опции «Last Written» (Последняя запись) экономит время оператора и снижает вероятность ошибок при повторном вводе информации в строки «Job #» (№ наряда) и «Date» (Дата)

В том случае, если оператор выбирает в качестве исходного шаблон данных «T Branch Spl» (Т-образная разветвительная муфта) то все три строки «Job #» (№ наряда), «Date» (Дата) и «Depth» (Глубина), придется заполнять повторно, что приводит к потере времени.



Отдел систем поиска, маркировки и отслеживания
3M Россия

3M, логотип 3M, являются зарегистрированными товарными знаками компании «3M Компани». Авторские права на фотографии, содержание и стиль любой печатной продукции принадлежат компании «3M Компани». © 3M 2012. Все права защищены.