



G-Series

คู่มือผลิตภัณฑ์

G50i

DOMINO

สงวนสิทธิ์ทุกประการ ห้ามนำส่วนใดของสิ่งพิมพ์นี้ไปทำซ้ำ เก็บรักษาไว้ในระบบที่สามารถเรียกคืนได้ หรือส่งต่อใน
รูปแบบใด ๆ หรือโดยวิธีการใด ๆ ทั้งทางอิเล็กทรอนิกส์ ทางเครื่องกล การถ่ายเอกสาร การบันทึก หรืออื่น ๆ โดย
ไม่ได้รับการอนุญาตจาก Domino Printing Sciences plc. ล่วงหน้า

Domino Printing Sciences plc. มีนโยบายในการพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น บริษัทขอสงวนสิทธิ์
ในการปรับเปลี่ยนข้อกำหนดที่ระบุในเอกสารฉบับนี้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบ

© Domino Printing Sciences plc. 2023

หากต้องการติดต่อเกี่ยวกับการจำหน่าย การบริการ และหมึก โปรดติดต่อ:

www.buydomino.com

www.domino-printing.com

Domino UK Limited

Trafalgar Way

Bar Hill

Cambridge CB23 8TU

United Kingdom

Tel: +44 (0)1954 782551

Fax: +44 (0)1954 782874

Email: enquiries@domino-uk.com

บริษัท หาย เอนจเนยง โซลชนส จำกัด (มหาชน)

19/20-22 ซอยศนยวงจย ถนนพระราม 9

แขวงบางกะปิ เขตห้วยขวาง กทม. 10310

โทร. 0 2203 0868 แฟกซ์ 0 2203 0245

e-mail: marketing3@harn.co.th

Call Center: 081 611 5900

บันทึกการแก้ไข

การแก้ไข

ทุกส่วนในฉบับที่ 1

ทุกส่วนในฉบับที่ 2

วันที่

ตุลาคม 2022

สิงหาคม 2023

คำนำ คู่มือผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้ Domino Part No. EPT080372 นี้เป็นผู้มีอำนาจอย่างเป็นทางการสำหรับการติดตั้งการใช้งานการบำรุงรักษาและการรีไซเคิลหน่วย Domino G-Series อิงค์เจ็ทถ่ายโอนความร้อน

ควรใช้เอกสารนี้เพื่อเสริมสร้างและเติมโปรแกรมการฝึกอบรมที่มีให้กับผลิตภัณฑ์ ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อทดแทนโปรแกรมการฝึกอบรมดังกล่าว

คู่มือผลิตภัณฑ์นี้เป็นการแปลจาก "คำแนะนำต้นฉบับ" ซึ่งเป็น "คำแปล" สำหรับจุดประสงค์ตามคำสั่งด้านเครื่องจักร

Domino จะไม่รับผิดชอบใดๆ ต่อความเสียหายของอุปกรณ์หรือการบาดเจ็บของบุคลากรที่เกิดจากการใช้อุปกรณ์อิงค์เจ็ทถ่ายโอนความร้อน โดยไม่ได้รับอนุญาตหรือไม่เหมาะสม

เฉพาะวิศวกรที่ได้รับการฝึกฝนจาก Domino เท่านั้นที่จะดำเนินการซ่อมแซม ปรับแต่ง หรือแก้ไขการตั้งค่าหรือชิ้นส่วนเครื่องจักรด้วยวิธีอื่นใดได้ ควรใช้ชิ้นส่วนดั้งเดิมของ Domino เสมอเพื่อให้มั่นใจว่ามีคุณภาพและประสิทธิภาพ

ผู้ใช้อุปกรณ์นี้จะได้รับคำเตือนว่า เป็นเรื่องสำคัญที่ต้องอ่าน ทำความเข้าใจ และปฏิบัติตามข้อมูลที่ระบุในส่วนที่ 1 สุขอนามัยและความปลอดภัย ส่วนนี้ของเอกสารยังระบุชุดสัญลักษณ์ที่ใช้ที่อื่นภายในเอกสาร เพื่อบ่งบอกถึงคำเตือนหรือข้อกำหนดพิเศษด้วย ดังนั้น เป็นเรื่องสำคัญที่ผู้ใช้งานต้องทำความเข้าใจกับสัญลักษณ์เหล่านี้และปฏิบัติตามอย่างเหมาะสม

ข้อสำคัญ:

- เก็บเอกสารนี้ไว้ตลอดอายุการใช้งานของอุปกรณ์
- ส่งต่อเอกสารนี้ไปยังผู้ถือครองหรือผู้ใช้อุปกรณ์คนต่อไป

ประกาศ FCC

อุปกรณ์ชิ้นนี้ได้ผ่านการทดสอบ และพบว่ามีความสอดคล้องกับข้อกำหนดของอุปกรณ์ดิจิทัลประเภท A ตามส่วนที่ 15 ในกฎของคณะกรรมการกลางกำกับดูแลกิจการสื่อสาร (FCC) ข้อกำหนดเหล่านี้ได้รับการออกแบบมาเพื่อป้องกันคลื่นรบกวนที่เป็นอันตราย เมื่อมีการใช้งานอุปกรณ์นี้ในสภาพแวดล้อมเชิงการค้า อุปกรณ์นี้สร้าง ใช้ และสามารถกระจายพลังงานความถี่วิทยุ และหากไม่มีการติดตั้งไว้และใช้ตามคู่มือคำแนะนำ อาจเป็นเหตุให้เกิดคลื่นรบกวนที่เป็นอันตรายต่อการสื่อสารทางวิทยุ การใช้งานอุปกรณ์นี้ในพื้นที่ที่เป็นที่พิกอาศัยอาจทำให้เกิดคลื่นรบกวนที่เป็นอันตราย ซึ่งในกรณีนี้ ผู้ใช้จะต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในการแก้ไขคลื่นรบกวนนี้เอง

การเปลี่ยนแปลงหรือการปรับเปลี่ยนใด ๆ ซึ่งไม่ได้รับการอนุมัติจากผู้ผลิตเป็นลายลักษณ์อักษร อาจเป็นผลให้สิทธิอนุญาตในการใช้งานอุปกรณ์สำหรับผู้บริโภคกลายเป็นโมฆะ

คำชี้แจง EMC ของยุโรป

ผลิตภัณฑ์นี้อาจก่อให้เกิดคลื่นรบกวนได้ หากใช้งานในย่านที่อยู่อาศัย ผู้ใช้จะต้องหลีกเลี่ยงการใช้งานดังกล่าว เว้นแต่ผู้ใช้จะดำเนินการพิเศษเพื่อลดการปล่อยคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้า เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดคลื่นรบกวนกับการรับส่งสัญญาณทางวิทยุและโทรทัศน์

วัตถุประสงค์การใช้งาน

อุปกรณ์ที่อธิบายไว้ในเอกสารนี้เป็นเครื่องพิมพ์อุตสาหกรรมที่ออกแบบมาเพื่อใช้ในอาคารในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสำหรับการพิมพ์ลงบนพื้นผิวและผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย อย่าใช้ผิดวัตถุประสงค์ เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจาก Domino หากใช้อุปกรณ์ในลักษณะที่ Domino ไม่ได้ระบุไว้ อาจส่งผลให้อุปกรณ์เสียหาย

เครดิตซอฟต์แวร์

บาร์โค้ดเอ็นจินโดย TEC-IT - www.tec-it.com

ผลิตภัณฑ์นี้ใช้ไลบรารีต่อไปนี้ ไลบรารีและการใช้งานอยู่ภายใต้สัญญาอนุญาตสาธารณะทั่วไปแบบพ่อนปรนของ GNU เวอร์ชัน 2.1

แบ็กเอนด์			
GNU C Library	2.28-10	Libevent	2.1.8
Libusb	1.0.22-2	Libxml2	2.9.4
Libhiredis	1.0.2	Libpixmap	0.36.0
Redis	5.0.5	Libpangocairo	1.42.4-8
Chromium	88.0.4324.187	Librsvg	2.44.10-2
Libcairo	1.16.0-4	Libicu	63.1-6
Libpango	1.42.4-8	gir1.2-glib-2.0	1.58.3-2
Libpng	1.6.36-6	Libcsvg	1.0
Libjpeg	1.5.2-2	Libbcm2835	1.69
Libtiff	4.1.0	Zip	3.0-11
Libfontconfig	2.13.1-2	Unzip	6.0-23
Libfreetype	2.9.1-3	feh	3.1.3-1
Libjson-c	0.12.1	Libthai	0.1.28-2
libgdk-pixbug2.0	2.38.1	libgudev	232.2
libglib2.0	2.58.3-2	libcroco3	0.6.12-3
UI			
Nodejs	14.17.1		
Redis	3.1.2		
Socket.io	2.4.1		
express	4.17.1		
multer	1.4.2		
express-sessions	1.7.2		
compression	1.7.4		
Fabricjs	4.6.0		

สารบัญ

	หน้า
- Domino.....	2
บันทึกการแก้ไข.....	2
คำนำ คู่่มือผลิตภัณฑ์.....	3
ประกาศ FCC.....	4
คำชี้แจง EMC ของยุโรป.....	4
วัตถุประสงค์การใช้งาน.....	4
เครดิตซอฟต์แวร์.....	5
ส่วนที่ 1 - สุขอนามัยและความปลอดภัย.....	10
บทนำ.....	10
คำเตือน ข้อควรระวัง และหมายเหตุ.....	11
สัญลักษณ์.....	11
ข้อมูลหมึกและน้ำยา.....	12
การจัดเก็บ.....	12
ความเสี่ยงด้านอัคคีภัย.....	12
สารเคมีที่หกและการทิ้ง.....	13
การถ่ายเทประจุไฟฟ้าสถิต.....	14
การสิ้นสุดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์/แบตเตอรี่.....	14
คำชี้แจงว่าด้วยแบตเตอรี่ของรัฐแคลิฟอร์เนียแห่งสหรัฐอเมริกา.....	14
ส่วนที่ 2 - คำอธิบายระบบ.....	16
บทนำ.....	16
ข้อมูลทั่วไป.....	16
คำอธิบาย.....	16
ภาพรวม.....	17
ภาพรวมตัวควบคุม G50i.....	17
ภาพรวมหัวพิมพ์ GP.....	19
ภาพรวมของหัวพิมพ์ EXT.....	20
อินเตอร์เฟซผู้ใช้.....	21
ข้อมูลจำเพาะ.....	22
ข้อมูลจำเพาะตัวควบคุม.....	22
ข้อมูลจำเพาะของหัวพิมพ์ GP.....	23

ตารางความเร็วหัวพิมพ์ GP.	24
ข้อมูลจำเพาะหัวพิมพ์ EXT.	25
ตารางความเร็วหัวพิมพ์ EXT.	26
แบบอักษรที่ติดตั้งไว้แล้ว.	27
รายละเอียดตัวควบคุมช่องต่อ IO.	28
ความกว้างฉลากสูงสุด.	30
ภาพรวมอินเทอร์เน็ตเฟสผู้ใช้.	31
แถบเครื่องมืออินเทอร์เน็ตเฟสหลัก.	31
ข้อมูลการพิมพ์หน้าจอหลัก.	34
ตัวออกแบบเกมเพลตฉลาก.	36
ส่วนที่ 3 - การติดตั้ง.	39
การแกะบรรจุภัณฑ์.	39
ที่ตั้ง.	39
การติดตั้งแนวตั้ง.	40
การติดตั้งแนวนอน.	44
การติดตั้งระบบป้องกันการกระแทก (อุปกรณ์เสริม).	48
ทิศทางหัวพิมพ์.	49
มุมมองด้านข้าง.	49
มุมมองด้านหน้า.	50
การเชื่อมต่อหัวพิมพ์.	51
การติดตั้งตลับหมึก.	52
แหล่งจ่ายไฟของตัวควบคุม.	54
การปรับเทียบเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ของหัวพิมพ์.	55
การเชื่อมต่ออุปกรณ์ภายนอก.	56
เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ภายนอก.	56
เอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลทภายนอก.	58
ไฟสัญญาณเตือน.	59
การเชื่อมต่อ IO.	60
การตั้งค่าต่าง ๆ ของหัวพิมพ์.	61
คุณภาพการพิมพ์.	61
การวางแนว.	62
การตั้งค่าระบบ.	63
อินพุตเอ็นโค้ดเดอร์ - ภายใน.	63
อินพุตเอ็นโค้ดเดอร์ - ภายนอก.	64
ทริกเกอร์พิมพ์ - ต่อเนื่อง.	65
ทริกเกอร์พิมพ์ - เซ็นเซอร์.	66
สองทิศทาง.	67

สลับหัวพิมพ์อัตโนมัติ.....	68
ความเร็วสูง.....	68
พิมพ์ภาพนิ่ง.....	69
มุมเอียง.....	69
จอโต้เจ็ท (การล้างหัวฉีด).....	70
เรียลไทม์.....	71
การตั้งค่าขั้นสูง.....	72
ดิสเพลย์.....	72
โหมดผู้ใช้ (ความปลอดภัย).....	73
ระยะไกล.....	78
คุณภาพสูง.....	79
สัญญาณ IO.....	80
สำรองและเรียกคืน.....	81
ทั่วไป.....	82
การกำหนดค่าการควบคุมการพิมพ์.....	83
การตั้งค่า VDC.....	84
VDC (การเชื่อมต่อข้อมูลตัวแปร).....	84
ข้อบังคับ.....	87
หน้าจอ.....	90
การตั้งค่าเครือข่าย.....	91
ที่อยู่ IP.....	91
ที่อยู่เซิร์ฟเวอร์ DNS.....	92
ควบคุมเครื่องพิมพ์ผ่านเว็บเบราว์เซอร์.....	93
การตั้งค่าประหยัดพลังงาน.....	94
หน้าจอ.....	94
การตั้งค่าภาษา.....	95
นำเข้าภาษา.....	95
ส่งออกภาษา.....	96
ลบภาษา.....	96
การตั้งค่าแบบอักษร.....	97
นำเข้าแบบอักษร.....	97
ลบแบบอักษร.....	97
ส่วนที่ 4 - การใช้งาน.....	98
สตาร์ทเครื่องพิมพ์.....	98
โหลดจลาจลเพื่อพิมพ์.....	101
เริ่มการพิมพ์.....	102
หยุดการพิมพ์.....	102
ปิดเครื่องพิมพ์.....	103
ออกแบบเกมเพลดจลาจล.....	105

เพิ่มออบเจกต์ไปยังเกมเพลตฉาก.	106
เพิ่มออบเจกต์ข้อความ.	106
เพิ่มออบเจกต์ตัวนับ.	108
เพิ่มออบเจกต์ฐานข้อมูล.	111
เพิ่มออบเจกต์บาร์โค้ด.	122
เพิ่มออบเจกต์กราฟิกคงที่.	125
เพิ่มออบเจกต์กราฟิกไดนามิก.	127
เพิ่มออบเจกต์นาฬิกา.	136
เพิ่มออบเจกต์รหัสกะ.	141
เพิ่มออบเจกต์เส้น.	143
เพิ่มออบเจกต์ Boxlot.	144
บันทึกเกมเพลตฉาก.	146
บันทึกเกมเพลตฉากด้วยชื่ออื่น.	146
แก้ไขคุณสมบัติของออบเจกต์.	147
ลบเกมเพลตฉาก.	147
นำเข้าเกมเพลตฉาก.	148
ส่งออกเกมเพลตฉาก.	149
บันทึก.	150
ส่งออกบันทึก.	151
ตัวนับสถิติ.	152
ส่วนที่ 5 - การบำรุงรักษาและการแก้ไขปัญหา.	153
คำอธิบายข้อผิดพลาด.	153
ข้อบกพร่องในคุณภาพการพิมพ์.	154
อัปเดตซอฟต์แวร์/เฟิร์มแวร์.	155
เปลี่ยนตลับหมึก.	156
การล้างหมึกที่อุดตันหัวฉีดตลับหมึก.	159
การทำความสะอาดหัวฉีดตลับหมึก.	160
ทำความสะอาดหัวพิมพ์.	163
ทำความสะอาดตัวควบคุม.	166

ส่วนที่ 1 สุขอนามัยและความปลอดภัย

บทนำ



หากใช้อุปกรณ์ในลักษณะที่ผู้ผลิตไม่ได้ระบุไว้ อาจส่งผลให้อุปกรณ์เสียหาย

คำชี้แนะสำหรับข้อปฏิบัติในการทำงานที่ปลอดภัยแตกต่างกันแล้วแต่สภาพแวดล้อม ต่อไปนี้คือหลักการกว้าง ๆ เพื่อปฏิบัติตามข้อควรระวังที่จำเป็น:

- อย่าใช้งานเครื่องพิมพ์กลางแจ้งหรือในสภาพแวดล้อมที่อยู่นอกเหนือจากช่วงการใช้งานที่กำหนด ควรใช้ผลิตภัณฑ์นี้ภายในอาคารเท่านั้น
- ใช้เฉพาะอะแดปเตอร์จ่ายไฟตามรายการด้านล่างเท่านั้น:
 - ผู้ผลิต: MEAN WELL ENTERPRISES CO. LTD
 - รุ่น: GST60A24
- อย่าติดตั้งหรือใช้งานเครื่องพิมพ์ ในสภาพแวดล้อมที่อาจโดนน้ำ
- หลีกเลี่ยงการใช้และจัดเก็บเครื่องพิมพ์ในสภาพแวดล้อมที่มีฝุ่นมาก
- อ่านตารางข้อมูลความปลอดภัย (SDS) ก่อนจัดเก็บ ขนส่ง หรือใช้งานตลับหมึก
- ปกป้องเครื่องพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์จากไฟกระชากหรือสภาวะแรงดันไฟฟ้าต่ำโดยใช้ UPS (Uninterruptible Power Source)
- ปิดและถอดสายไฟออกจากเครื่องพิมพ์ก่อนทำการเชื่อมต่อสายไฟ
- ปิดและถอดสายไฟออกจากเครื่องพิมพ์ก่อนจะเชื่อมต่อหรือตัดการเชื่อมต่อกับหัวพิมพ์
- ตรวจสอบให้แน่ใจว่าสายทั้งหมดถูกยึดไว้ให้ห่างจากส่วนประกอบที่เคลื่อนไหวของสายการผลิต
- หยุดใช้การพิมพ์ก่อนถอด และ/หรือติดตั้งตลับหมึก
- ใช้เฉพาะผ้าที่ไม่มีขุยในการทำความสะอาดหัวฉีดตลับหมึก
- ทำความสะอาดหัวฉีดตลับหมึกตามคำแนะนำที่แนบมา
- ปกป้องหัวพิมพ์จากแรงกระแทกด้วยการปรับ และจัดเรียงราวข้าง และตัวนำทางผลิตภัณฑ์อย่างเหมาะสม
- อย่าเปิดส่วนประกอบใด ๆ ที่ปิดอยู่ เนื่องจากมีชิ้นส่วนที่ผู้ใช้งานไม่สามารถซ่อมบำรุงได้เอง
- ใช้เฉพาะอุปกรณ์เสริมที่ได้รับการรับรองจากผู้ผลิตเท่านั้น
- กิ่งแบตเตอรี่ ผลิตภัณฑ์ไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์แยกกัน ณ จุดรวมที่เหมาะสม อย่าใส่แบตเตอรี่ ผลิตภัณฑ์ไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์รวมกับของเสียในครัวเรือนตามปกติ

คำเตือน ข้อควรระวัง และหมายเหตุ

คำเตือน ข้อควรระวัง และหมายเหตุที่ใช้ทั่วไปในคู่มือฉบับนี้มีการเน้นให้เห็นเด่นชัดโดยการใช้สัญลักษณ์แสดงอันตรายแบบสากล คำจำกัดความต่อไปนี้สำหรับสัญลักษณ์คำเตือนทั้งสามมีการอธิบายอยู่ด้านล่างในรูปแบบที่แสดงอยู่ในเอกสารนี้

คำเตือน	อะไรเป็นอันตราย เสี่ยงต่อการบาดเจ็บ
	คำเตือนใช้เพื่อแจ้งเตือนผู้อ่านถึงอันตราย ซึ่งอาจทำให้สูญเสียชีวิต บาดเจ็บทางร่างกาย หรือผลเสียต่อสุขภาพ
ข้อควรระวัง	อันตรายที่อาจเกิดขึ้น มีความเสี่ยงที่จะสร้างความเสียหายต่ออุปกรณ์
	คำเตือนมีไว้เพื่อแจ้งเตือนผู้อ่านถึงอันตรายที่อาจเกิดขึ้น ซึ่งอาจทำให้เกิดความเสียหายต่ออุปกรณ์หรือสิ่งแวดล้อม

บันทึกใช้เพื่อแจ้งเตือนผู้อ่านถึงข้อมูลสำคัญ.

สัญลักษณ์

สัญลักษณ์ต่อไปนี้ถูกแสดงในเอกสารนี้เพื่อเน้นย้ำคำเตือนและข้อควรระวังเฉพาะสำหรับขั้นตอนกระบวนการข้างใต้ สัญลักษณ์ต่าง ๆ



คำเตือนหรือข้อควรระวัง อ่านและปฏิบัติตามข้อความคำเตือนหรือข้อควรระวังเพื่อหลีกเลี่ยงการบาดเจ็บต่อร่างกาย ความเสียหายต่ออุปกรณ์ หรือความเสียหายต่อสภาพแวดล้อม



มีความเสี่ยงต่อการเกิดเพลิงไหม้จากการติดไฟของวัสดุไวไฟ



มีความเสี่ยงที่จะสัมผัสกับไฟฟ้า



ระวังการถ่ายเทประจุไฟฟ้าสถิต (ESD) ปฏิบัติตามข้อควรระวังเกี่ยวกับไฟฟ้าสถิต:

- ปิดสวิตช์เครื่อง
- สวมใส่แถบข้อมือที่เชื่อมต่อกับสายดิน
- หลีกเลี่ยงการสวมใส่เสื้อผ้าที่สะสมประจุไฟฟ้าสถิตได้
- ใช้ถุงป้องกัน ESD ในการขนส่ง PCB
- วาง PCB บนพรมที่ทำจากวัสดุที่มีการกระจายไฟฟ้าสถิต และมีการเชื่อมต่อกับสายดินเท่านั้น



ต้องสวมใส่อุปกรณ์ป้องกันดวงตา



ต้องสวมใส่ชุดป้องกัน ใช้ถุงมือที่มีการป้องกันที่เพียงพอ ศึกษาตารางข้อมูลความปลอดภัย (SDS)



ตัดการเชื่อมต่อไฟฟ้าก่อนการบำรุงรักษาหรือซ่อมแซม



เชื่อมต่อขั้วสายดินจากผลิตภัณฑ์ไปยังจุดต่อสายดินที่เหมาะสม



อ่านคู่มือก่อนทำตามขั้นตอนนี้

ข้อมูลหมึกและน้ำยา

Domino ให้ตารางข้อมูลความปลอดภัย (SDS) ซึ่งระบุข้อมูลด้านความปลอดภัยเฉพาะสำหรับหมึกแต่ละชุดมาด้วย ตารางข้อมูลความปลอดภัยสามารถดูได้ในส่วน MSDS ในเว็บไซต์ของ Domino

หมึกพิมพ์จะไม่ก่อให้เกิดปัญหาใด ๆ เมื่อมีการใช้งานอย่างถูกต้อง อย่างไรก็ตาม ทุกคนที่ใช้งานหมึกพิมพ์ควรทำความคุ้นเคยกับมาตรฐานความปลอดภัยที่เหมาะสม และตระหนักถึงข้อควรระวังที่ต้องปฏิบัติตาม ต่อไปนี้คือข้อกำหนดเบื้องต้น:

- รักษามาตรฐานที่เหมาะสมตามหลักปฏิบัติทางอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับความสะอาด และความเป็นระเบียบ
- จัดเก็บและถือหมึกและภาชนะด้วยความระมัดระวัง
- ห้ามสูบบุหรี่หรือปล่อยให้เปลวไฟ (หรือแหล่งจุดไฟ) อยู่ใกล้หมึก หรือตัวทำละลายใด ๆ เนื่องจากนี่เป็นสิ่งที่อันตรายอย่างยิ่ง
- ทุกคนที่สัมผัสหมึกต้องได้รับคำแนะนำเกี่ยวกับการใช้งานหมึกอย่างเหมาะสม
- หลีกเลี่ยงอย่าให้สัมผัสปาก ดังนั้นให้หลีกเลี่ยงการกิน ดื่ม หรือสูบบุหรี่ หรือนิยสหรือการกระทำส่วนตัวใด ๆ ที่อาจส่งผ่านหมึกเข้าไปที่ปาก
- หลีกเลี่ยงอย่าให้สัมผัสดวงตา สวมใส่แว่นตานิรภัยที่เหมาะสมทุกเมื่อที่มีความเสี่ยงที่สารเคมีจะกระเด็น หรือระเหยเป็นไอได้ หากหมึกเข้าตา ให้ทำการปฐมพยาบาลด้วยการล้างตาข้างที่โดนหมึกเข้าตาด้วยน้ำเกลือเป็นเวลา 15 นาที (หรือน้ำสะอาด หากไม่มีน้ำเกลือ) โดยระมัดระวังอย่าให้น้ำไหลเข้าตาอีกข้างที่ไม่ได้โดนหมึก ให้รีบพบแพทย์ทันที
- หมึกส่วนใหญ่มีตัวทำละลายที่อาจทำให้ผิวหนังเกิดอาการบาดเจ็บได้ ปฏิบัติตามหลักปฏิบัติในการทำงานที่ดี อยู่เสมอ และทำการประเมินความเสี่ยง ตารางข้อมูลความปลอดภัย (SDS) จะให้คำแนะนำเกี่ยวกับอุปกรณ์ป้องกันส่วนบุคคล ถุงมือส่วนใหญ่ให้การปกป้องจากการสัมผัสสารเคมีอย่างจำกัด และเป็นระยะเวลาสั้น ๆ และต้องเปลี่ยนถุงมือหลังจากโดนสารเคมีกระเด็นใส่ และจำเป็นต้องเปลี่ยนถุงมือเป็นประจำ
- หมึกหลายชนิดประกอบด้วยวัสดุที่ระเหยง่าย และอาจสูดดมเข้าไปได้ จำเป็นต้องมีการระบายอากาศที่ดี
- วัสดุทำความสะอาดที่ใช้แล้ว เช่น ผ้าเช็ด กระดาษเช็ด อาจก่อให้เกิดอหิวาต์ได้ ให้รวบรวมวัสดุเหล่านั้นนำไปทิ้งอย่างปลอดภัยหลังจากใช้งาน หลังจากสัมผัสหมึกแล้ว ให้ล้างคราบเปื้อนออกให้มากที่สุดทันทีที่เป็นไปได้ที่จุดล้างที่ใกล้ที่สุด

การจัดเก็บ

หมึกพิมพ์ต้องจัดเก็บในอาคารระบายอากาศดี ในพื้นที่ที่แยกออกไปเพื่อวัตถุประสงค์นี้โดยเฉพาะ และเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยในกรณีที่เกิดเพลิงไหม้ น้ำยาทั้งหมดจะต้องจัดเก็บตามระเบียบในท้องถิ่น

ความเสี่ยงด้านอหิวาต์

ปฏิบัติตามคำแนะนำทั้งหมดที่ระบุบนเครื่องจักรและคำแนะนำเพื่อความปลอดภัยต่อไปนี้

อย่าใช้น้ำดับเพลิงไหม้ที่เกิดจากไฟฟ้า


หากมีหมึกแห้งสะสม อย่าใช้เครื่องมือชุดที่เป็นโลหะในการกำจัดหมึกแห้ง เนื่องจากอาจก่อให้เกิดประกายไฟได้ การจัดเก็บและใช้งานหมึกพิมพ์ควรพิจารณาถึงความเสี่ยงด้านอัคคีภัยเป็นสำคัญ ระดับอันตรายด้านอัคคีภัยนั้นแตกต่างกันไปตามหมึกหรือน้ำยาล้างหมึกแต่ละประเภท

หมึกชนิดน้ำจะไม่เผาไหม้ แต่หมึกชนิดน้ำที่ผสมกับแอลกอฮอล์อาจเกิดการเผาไหม้ได้ หากมีแอลกอฮอล์ในปริมาณที่เพียงพอ

หากระบบที่ใช้หมึกชนิดน้ำเจอกับอุณหภูมิสูงเป็นเวลานาน อาจทำให้น้ำระเหยไปและเกิดเศษตกค้างที่ติดไฟได้ หมึกชนิดตัวทำละลายมีระดับอันตรายมากกว่า โดยขึ้นอยู่กับตัวทำละลาย หรือการผสมตัวทำละลาย สามารถดูข้อมูลที่เหมาะสมเกี่ยวกับอันตรายเฉพาะได้ในตารางข้อมูลความปลอดภัย (SDS)

มีแนวโน้มที่จะเกิดควันอันตรายขึ้นจากหมึกพิมพ์ในกรณีที่เกิดเพลิงไหม้ ด้วยเหตุนี้ ให้จัดเก็บหมึกในสถานที่ที่บริการดับเพลิงสามารถเข้าถึงได้รวดเร็ว และเป็นจุดที่เพลิงไหม้จะไม่ลามออกนอกพื้นที่จัดเก็บ

สารเคมีที่หกและการทิ้ง

คำเตือน	วัสดุไวไฟ มีความเสี่ยงต่อการเกิดเพลิงไหม้
	<p>อย่าปล่อยให้หมึกแห้งหรือปล่อยให้หมึก-แห้งสะสม หมึกที่แห้งบางชนิดไวไฟมาก ทำความสะอาดหมึกที่หกทั้งหมดโดยทันที</p>

ทำความสะอาดสารเคมีที่หกทันทีที่ทำได้ด้วยตัวทำละลายที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของบุคลากร ใช้ความระมัดระวังเพื่อป้องกันสารเคมีไม่ให้หก หรือป้องกันไม่ให้เศษตกค้างจากการทำความสะอาดเข้าสู่ระบบระบายน้ำหรือท่อน้ำทิ้ง



หมึกและน้ำยาที่เกี่ยวข้องเป็นวัสดุที่เหนียวนำไฟฟ้า ดังนั้น ให้ปิดสวิทช์การจ่ายไฟที่ไปยังเครื่องพิมพ์ในระหว่างการทำความสะอาดสารเคมีที่หก

ห้ามทิ้งหมึกพิมพ์และน้ำยาที่เกี่ยวข้องเหมือนกับขยะทั่วไป แต่ให้กำจัดทิ้งโดยใช้วิธีที่ได้รับการอนุมัติตามระเบียบในท้องถิ่น

การถ่ายเทประจุไฟฟ้าสถิต

อุปกรณ์และทุกสิ่งทุกอย่างในสายการผลิตจำเป็นต้องต่อสายดินอย่างถูกต้อง เพื่อหลีกเลี่ยงการถ่ายเทประจุไฟฟ้าสถิตจากอุปกรณ์ในสายการผลิต ลูกค้ำจำเป็นต้องตระหนักถึงความสำคัญในการต่อสายดิน และการบำรุงรักษา อุปกรณ์ของลูกค้ำไม่ได้อยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของ Domino ขณะติดตั้งเครื่องพิมพ์ ช่างเทคนิค Domino (หรือตัวแทนจำหน่าย Domino) ควรตรวจสอบให้แน่ใจว่า สายการผลิตที่ติดตั้งเครื่องพิมพ์มีการติดตั้งสายดินไว้ อย่างเหมาะสม ซึ่งหมายความว่าวัสดุโลหะทั้งหมดในระยะ 12 นิ้ว (300 มม.) จากตำแหน่งหัวพิมพ์ต้องมีการต่อสายดินอย่างแน่นหนา โดยให้ตรวจสอบในส่วนที่เกี่ยวข้องกับจุดต่อสายดินของโครงหัวพิมพ์โดยใช้โอห์มมิเตอร์, DVM หรืออุปกรณ์ที่เหมาะสมอื่น ๆ จำเป็นต้องมีการตรวจสอบจุดต่อสายดินเป็นครั้งคราว และต้องต่อสายดินสายการผลิตใหม่อย่างเหมาะสม ในกรณีที่มีการย้ายเครื่องพิมพ์ไปยังสายการผลิตอื่น ขอแนะนำให้ใช้อุปกรณ์ถ่ายเทประจุไฟฟ้าสถิตเพิ่มเติมในสายการผลิต เช่น แปรงไฟฟ้าสถิต

การสิ้นสุดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์/แบตเตอรี่

คำเตือน	วัสดุไวไฟ มีความเสี่ยงในการเกิดเพลิงไหม้หรือการระเบิด
	อย่าทิ้งแบตเตอรี่ในกองไฟ เตาร้อน โดยการบดขยี้หรือการตัด ปฏิบัติตามระเบียบว่าด้วยของเสียในท้องถิ่น ในขณะที่ทิ้งแบตเตอรี่
	อย่าจัดเก็บหรือทิ้งแบตเตอรี่ในสถานที่ที่มีอุณหภูมิสูงหรือต่ำสุดขีด
	อย่าจัดเก็บหรือทิ้งแบตเตอรี่ในสถานที่ที่มีความกดอากาศต่ำในที่สูง
ข้อควรระวัง	วัสดุอันตราย มีความเสี่ยงที่จะสร้างความเสียหายต่ออุปกรณ์และสิ่งแวดล้อม
	แบตเตอรี่ถอดออกไม่ได้ ถ้าจำเป็นต้องเปลี่ยนแบตเตอรี่ ให้เปลี่ยน PCB ที่แบตเตอรี่ติดตั้งอยู่ ปฏิบัติตามระเบียบว่าด้วยของเสียในท้องถิ่นขณะที่ทิ้งแบตเตอรี่และ PCB

ข้อมูลการรีไซเคิลที่สอดคล้องกับ WEEE และคำสั่งว่าด้วยแบตเตอรี่



เครื่องหมายผลิตภัณฑ์



เครื่องหมายแบตเตอรี่

สหภาพยุโรปเท่านั้น

ผลิตภัณฑ์/แบตเตอรี่จะติดหนึ่งในสัญลักษณ์รีไซเคิลข้างต้นอยู่ ซึ่งระบุว่าเมื่อสิ้นสุดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์/แบตเตอรี่ คุณควรทิ้งผลิตภัณฑ์/แบตเตอรี่แยกกันที่จุดรวบรวมที่เหมาะสม และไม่วางไว้กับขยะครัวเรือนทั่วไป

คำชี้แจงว่าด้วยแบตเตอรี่ของรัฐแคลิฟอร์เนียแห่งสหรัฐอเมริกา

วัสดุมีเปอร์คลอเรต - ต้องจับถือด้วยวิธีพิเศษ

โปรดดู www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate

ส่วนที่ 2 คำอธิบายระบบ

บทนำ

ข้อมูลทั่วไป

เอกสารนี้ประกอบด้วย:

- ข้อมูลเบื้องต้นของ Domino G-Series
- รายละเอียดของอินเตอร์เฟซผู้ใช้
- คำแนะนำสำหรับการสร้างฉลาก
- ขั้นตอนการบำรุงรักษาเชิงป้องกัน
- การค้นหาและวินิจฉัยข้อบกพร่อง
- รายละเอียดเกี่ยวกับการอัปเดตซอฟต์แวร์

คำอธิบาย

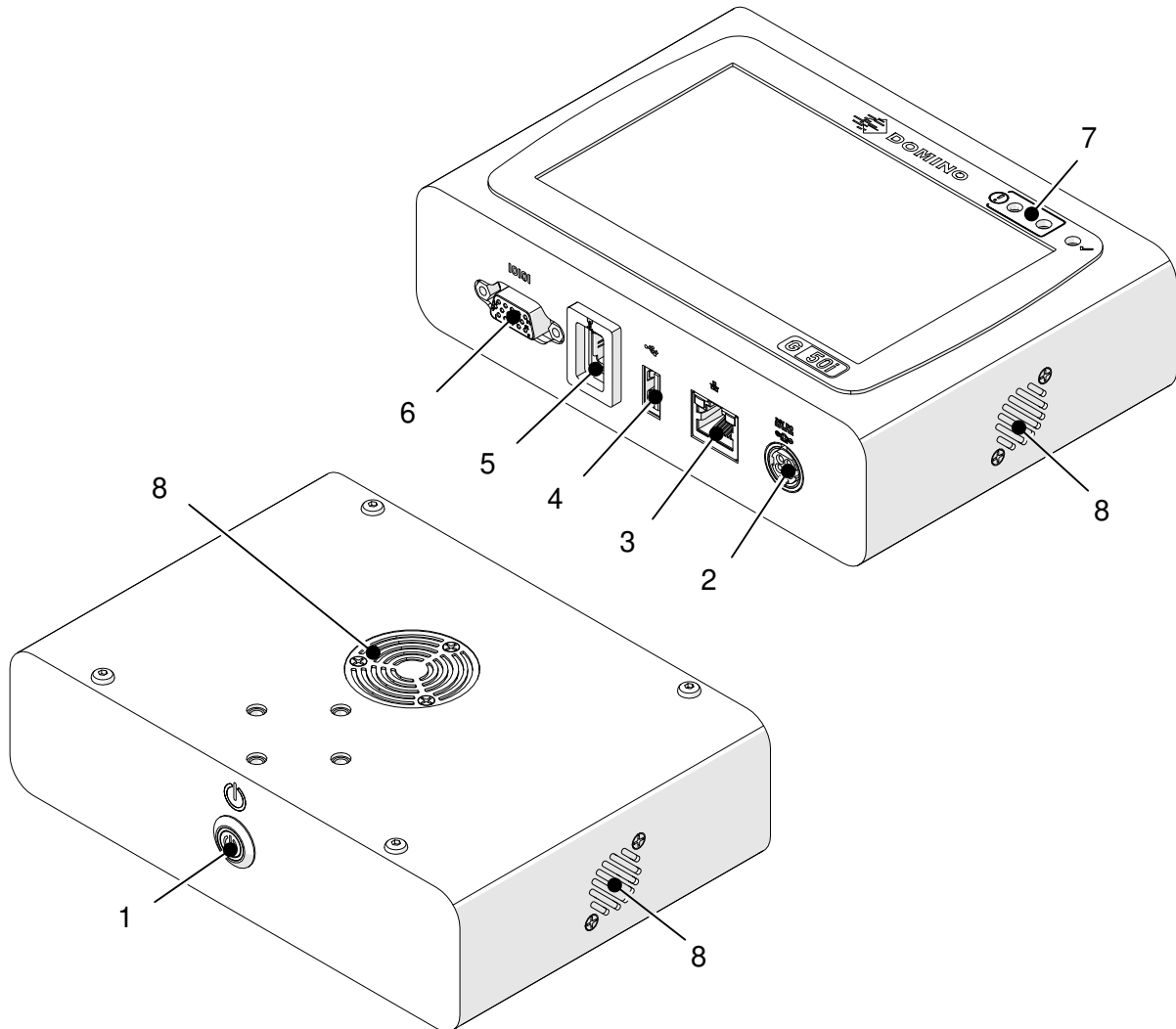
Domino G-Series เป็นกลุ่มผลิตภัณฑ์เครื่องพิมพ์เทอร์มอลอิงค์เจ็ต ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพิมพ์ข้อมูลแบบคงที่ และแบบผันแปรลงบนผลิตภัณฑ์ในสายการผลิต หากต้องการทราบรายละเอียดเฉพาะ โปรดติดต่อสำนักงานสนับสนุนในพื้นที่ของคุณ

G50i แต่ละเครื่องประกอบด้วย:

- หัวพิมพ์ 1 หัวพิมพ์พร้อมสายเชื่อมต่อหัวพิมพ์เข้ากับตัวควบคุม
- ตัวควบคุมที่มีระบบควบคุมอิเล็กทรอนิกส์

ภาพรวม

ภาพรวมตัวควบคุม G50i

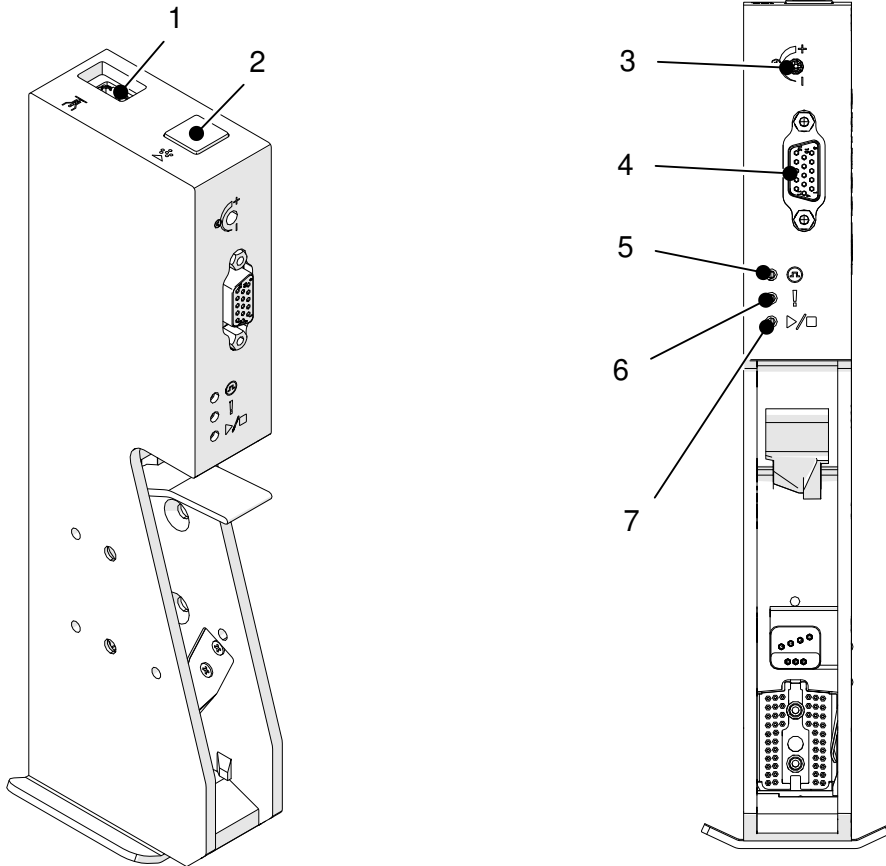


#	ชื่อ	คำอธิบาย
1	ปุ่มสแตนด์บาย	หมายเหตุ ปุ่มนี้ไม่ตัดการเชื่อมต่อ/เชื่อมต่อพลังงานไฟฟ้าระหว่าง: <ul style="list-style-type: none"> กดเพื่อเปิดเครื่องพิมพ์ กดค้างไว้ 2 วินาทีเพื่อปิดเครื่องพิมพ์
2	แหล่งจ่ายไฟฟ้าอินพุต	24 V DC, 2.5 A
3	ช่องต่ออีเธอร์เน็ต	เชื่อมต่อเครื่องพิมพ์กับเครือข่ายหรือพีซีสำหรับการถ่ายโอนข้อมูล
4	ช่องต่อ USB	เชื่อมต่อ: <ul style="list-style-type: none"> แป้นพิมพ์ เมาส์ อุปกรณ์หน่วยความจำสำหรับการถ่ายโอนข้อมูล

คำอธิบายระบบ

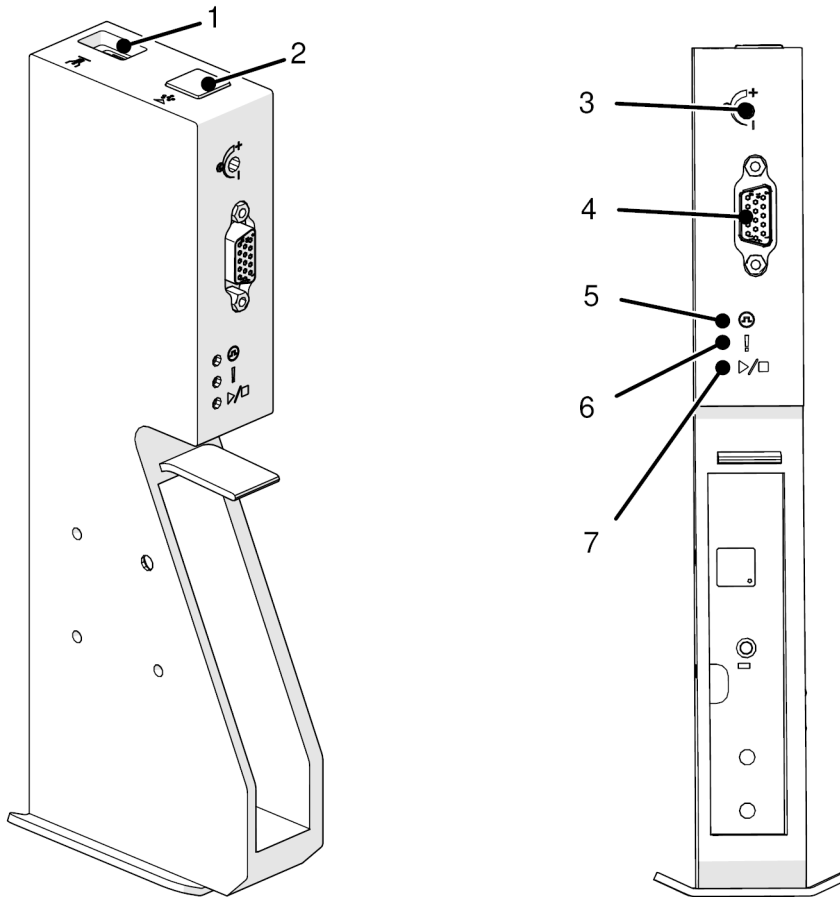
#	ชื่อ	คำอธิบาย
5	ช่องเสียบหัวพิมพ์	เชื่อมต่อหัวพิมพ์
6	ช่องต่อ IO	เชื่อมต่อ: <ul style="list-style-type: none"> เซ็นเซอร์ภายนอก (เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์) เอ็นโค้ดเดอร์ภายนอก (เอ็นโค้ดเดอร์เพลลา) ไฟสัญญาณเตือน
7	LED สถานะ	สถานะ: <ul style="list-style-type: none"> หยุด (สีแดง) - สว่างขึ้นหากต่อแหล่งจ่ายไฟฟ้าและตัวควบคุมเริ่มทำงาน เตือน (สีเหลือง) - สว่างขึ้นหากมีข้อผิดพลาด ทำงาน (สีเขียว) - สว่างขึ้นเมื่อพิมพ์
8	พัดลม	ทำความเย็นสำหรับตัวควบคุม อย่าปิดกั้นช่องระบายอากาศของพัดลม

ภาพรวมหัวพิมพ์ GP



#	ชื่อ	คำอธิบาย
1	ช่องต่อข้อมูล	เชื่อมต่อหัวพิมพ์กับตัวควบคุม
2	ปุ่มล้าง	กดเพื่อล้างหัวฉีดหัวพิมพ์
3	ความอ่อนไหว	ปรับผลิตภัณฑ์ที่ตรวจจับความอ่อนไหวของเซ็นเซอร์
4	ช่องต่อขยาย	ห้ามใช้
5	เซ็นเซอร์ LED	เปิดเมื่อเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ที่ทำงาน
6	ไฟเตือน LED	สว่างขึ้นหากมีข้อผิดพลาด
7	LED ทำงาน/หยุด	สว่างขึ้นเมื่อพิมพ์

ภาพรวมของหัวพิมพ์ EXT

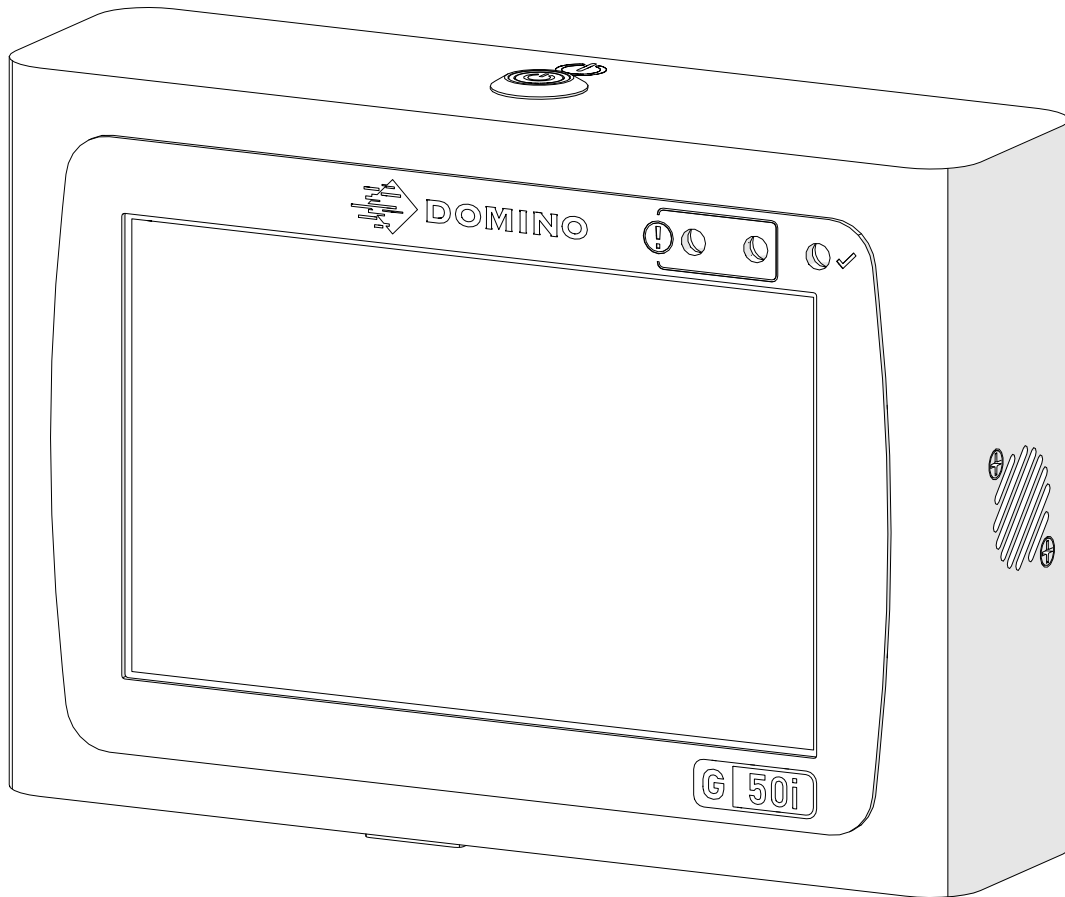


#	ชื่อ	คำอธิบาย
1	ช่องต่อข้อมูล	เชื่อมต่อหัวพิมพ์กับตัวควบคุม
2	ปุ่มล้าง	กดเพื่อล้างหัวฉีดหัวพิมพ์
3	ความอ่อนไหว	ปรับผลิตภัณฑ์ที่ตรวจจับความอ่อนไหวของเซ็นเซอร์
4	ช่องต่อขยาย	ห้ามใช้
5	เซ็นเซอร์ LED	เปิดเมื่อเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ที่ทำงาน
6	ไฟเตือน LED	สว่างขึ้นหากมีข้อผิดพลาด
7	LED ทำงาน/หยุด	สว่างขึ้นเมื่อพิมพ์

อินเทอร์เฟซผู้ใช้

หน้าจอสัมผัสขนาด 5 นิ้วบนตัวควบคุมจะแสดงอินเทอร์เฟซผู้ใช้ สามารถทำการติดตั้ง การกำหนดค่า และการสร้าง/แก้ไขเวลาได้ในหน้าจอสัมผัสโดยตรง (ไม่ต้องใช้ซอฟต์แวร์ภายนอก)

อย่างไรก็ตาม สามารถควบคุมเครื่องพิมพ์ได้โดยใช้เว็บเบราว์เซอร์ของคอมพิวเตอร์ แล็ปท็อป หรือโทรศัพท์มือถือ (สมาร์ตโฟน) โปรดดู [ควบคุมเครื่องพิมพ์ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ ในหน้า 93](#)



ข้อมูลจำเพาะ

ข้อมูลจำเพาะตัวควบคุม

หัวข้อ	รายละเอียด
ขนาด:	ความกว้าง: 155 มม. ความสูง: 111.6 มม. ความลึก: 44.65 มม.
น้ำหนัก:	622 กรัม
อุณหภูมิในการทำงาน:	5 °C ถึง 50 °C
ความชื้นสัมพัทธ์ในการทำงาน:	90% ไม่ควบแน่น
ระดับการป้องกัน IP	N/A (ใช้งานในที่เปียกไม่ได้)
อินเตอร์เฟซผู้ใช้งาน:	หน้าจอสัมผัสขนาด 5 นิ้ว
หน่วยความจำข้อความ:	4 GB
จำนวนหัวพิมพ์สูงสุด:	1
อักษรที่พิมพ์ได้:	แบบอักษร Windows True Type
อะแดปเตอร์แหล่งจ่ายไฟฟ้า:	อินพุต: 100-240 V AC, 1.4 A, 50/60 Hz เอาต์พุต: 24 V DC, 2.5 A, 60 W
การใช้พลังงานไฟฟ้าสูงสุด:	60 W
การเชื่อมต่อภายนอก:	<ul style="list-style-type: none"> • เซ็นเซอร์ภายนอก (เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์) • เอ็นโค้ดเดอร์ภายนอก (เอ็นโค้ดเดอร์เพลลา) • ไฟสัญญาณเตือน • RS485 • RJ45 (Ethernet) • USB
ระดับความสูงที่สุดที่ใช้งานได้:	2000 ม.
สภาพแวดล้อมที่ตั้งใจให้ใช้งาน:	ในอาคารเท่านั้น

ข้อมูลจำเพาะของหัวพิมพ์ GP

หัวข้อ	รายละเอียด
ความสูงการพิมพ์สูงสุด:	12.7 มม. (0.5 นิ้ว)
ขนาด:	ความสูง: 65.1 มม. ความกว้าง: 49.1 มม. ความยาว: 216.4 มม.
น้ำหนัก:	412.4 กรัม
อุณหภูมิในการทำงาน:	หมายเหตุ ตรวจสอบข้อมูลจำเพาะของประเภทหมึกพิมพ์ 5 °C ถึง 50 °C
ความชื้นสัมพัทธ์ในการทำงาน:	90% ไม่ควบนั่น
ระดับการป้องกัน IP	N/A (ใช้งานในที่เปียกไม่ได้)
ความยาวสายหัวพิมพ์:	2 ม.
ระดับความสูงที่สุดที่ใช้งานได้:	2000 ม.
สภาพแวดล้อมที่ตั้งใจให้ใช้งาน:	ในอาคารเท่านั้น

ตารางความเร็วหัวพิมพ์ GP

หมายเหตุ ความเร็วในการพิมพ์ขึ้นอยู่กับชนิดของหมึก ความละเอียด และลักษณะการใช้งาน ตรวจสอบเอกสารข้อมูลประเภทหมึกพิมพ์

ความละเอียด	ความหนาแน่น 1 ความเร็ว (ม./นาที)
150x100	228
150x120	190
150x150	152
150x200	114
150x300	76
150x600	38
300x100	228
300x120	190
300x150	152
300x200	114
300x300	76
300x600	38
600x100	228
600x120	190
600x150	152
600x200	114
600x300	76
600x600	38

ข้อมูลจำเพาะหัวพิมพ์ EXT

หัวข้อ	รายละเอียด
ความสูงการพิมพ์สูงสุด:	25.4 มม. (1 นิ้ว)
ขนาด:	ความสูง: 77.5 มม. ความกว้าง: 49 มม. ความยาว: 217 มม.
น้ำหนัก:	432 กรัม
อุณหภูมิในการทำงาน:	หมายเหตุ ตรวจสอบข้อมูลจำเพาะของประเภทหมึกพิมพ์ 5 °C ถึง 50 °C
ความชื้นสัมพัทธ์ในการทำงาน:	90% ไม่ควบนั่น
ระดับการป้องกัน IP	N/A (ใช้งานในที่เปียกไม่ได้)
ความยาวสายหัวพิมพ์:	2 ม.
ระดับความสูงที่สุดที่ใช้งานได้:	2000 ม.
สภาพแวดล้อมที่ตั้งใจให้ใช้งาน:	ในอาคารเท่านั้น

ตารางความเร็วหัวพิมพ์ EXT

หมายเหตุ ความเร็วในการพิมพ์ขึ้นอยู่กับชนิดของหมึก ความละเอียด และลักษณะการใช้งาน ตรวจสอบเอกสารข้อมูลประเภทหมึกพิมพ์

ความละเอียด	ความหนาแน่น 1 ความเร็ว (ม./นาที)
300x100	120
300x120	100
300x150	80
300x200	60
300x300	40
300x600	20

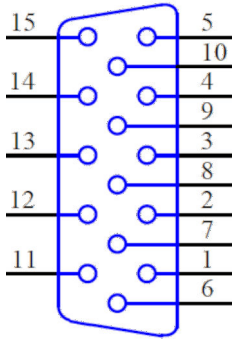
แบบอักษรที่ติดตั้งไว้แล้ว

แบบอักษรที่ติดตั้งไว้แล้ว ได้แก่:

- Liberation Mono (ปกติ/ตัวหนา/ตัวเอียง/ตัวเอียงตัวหนา)
- Liberation Sans (ปกติ/ตัวหนา/ตัวเอียง/ตัวเอียงตัวหนา)
- Liberation Sans Narrow (ปกติ/ตัวหนา/ตัวเอียง/ตัวเอียงตัวหนา)
- Noto Sans (ปกติ/ตัวหนา/ตัวเอียง/ตัวเอียงตัวหนา)
- Noto Sans Arabic (ปกติ/ตัวหนา)
- Noto Sans Hebrew (ปกติ/ตัวหนา)
- Noto Sans JP (ปกติ/ตัวหนา)
- Noto Sans KR (ปกติ/ตัวหนา)
- Noto Sans TC (ปกติ/ตัวหนา)
- Noto Sans Thai (ปกติ/ตัวหนา)

รายละเอียดตัวควบคุมช่องต่อ IO

ประเภทช่องต่อ: 15 ขา ตัวเมีย ตัวเชื่อมต่อ D ความหนาแน่นสูง



#	ชื่อ	ประเภท	คำอธิบาย
1	485B	การสื่อสาร	RS485B อินเวอร์ตไดรเวอร์เอาต์พุต/อินพุตตัว-รับสัญญาณ
2	EN_B	อินพุต	เอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลอาอินพุต B ใช้เอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลอา NPN เท่านั้น
3	EN_A	อินพุต	เอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลอาอินพุต A ใช้เอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลอา NPN เท่านั้น
4	EXT_SEN_PNP_IN	อินพุต	ผลิตภัณฑ์ภายนอกตรวจจับอินพุตเซ็นเซอร์- สำหรับการเชื่อมต่อ PNP ใช้งานเมื่ออินพุตสูง หากต้องการใช้อินพุตนี้ ให้เชื่อมต่อสายดินจาก- สัญญาณอินพุตกับสายดินบนช่องต่อ IO ของ- เครื่องพิมพ์
5	24V_FUSE	เอาต์พุต	เอาต์พุตกำลังไฟฟ้า 24 V DC ป้องกันด้วยฟิวส์ 3A กระแสไฟฟ้าเอาต์พุตสูงสุด: 1.5 A ผลลัพธ์นี้ใช้ร่วมกับ #12
6	สายดิน	-	
7	STOP_LED_DP	เอาต์พุต	เอาต์พุตเพื่อเปิดใช้งานไฟสัญญาณสีแดง แฉกที่ฟต่ำ เปิดที่ระบายออก 47 K Ohm internal pull-up resistor to +24 V.
8	EXT_SEN_NPN_IN	อินพุต	ผลิตภัณฑ์ภายนอกตรวจจับอินพุตเซ็นเซอร์- สำหรับการเชื่อมต่อ NPN ใช้งานเมื่ออินพุตต่ำ หากต้องการใช้อินพุตนี้ ให้เชื่อมต่อสายดินจาก- สัญญาณอินพุตกับสายดินบนช่องต่อ IO ของ- เครื่องพิมพ์

คำอธิบายระบบ

#	ชื่อ	ประเภท	คำอธิบาย
9	PRINT_LED_DP	เอาต์พุต	เอาต์พุตเพื่อเปิดใช้งานไฟเตือนสีเขียว แฉกที่ฟต่ำ เปิดที่ระบายออก 47 K Ohm internal pull-up resistor to +24 V.
10	SP_INPUT	อินพุต	อินพุตสำรอง หมายเหตุ ในขณะที่ได้เผยแพร่คู่มือนี้ อินพุตนี้ไม่สามารถใช้งานได้ เนื่องจากยังไม่มีการรองรับ- อินพุตนี้ในซอฟต์แวร์เวอร์ชัน- ปัจจุบัน (1.0.3.0) อินพุตนี้- อาจใช้กับเวอร์ชันของ- ซอฟต์แวร์ในอนาคตได้ สัญญาณการทำงานขอมขาลง 47 K Ohm internal pull-up resistor to +24 V. หากต้องการใช้อินพุตนี้ ให้เชื่อมต่อสายดินจาก- สัญญาณอินพุตกับสายดินบนช่องต่อ IO ของ- เครื่องพิมพ์
11	485A	การสื่อสาร RS485	RS485A บันอินเวอร์ทไดรเวอร์เอาต์พุต/อินพุต- ตัวรับสัญญาณ
12	24V_FUSE	เอาต์พุต	เอาต์พุตกำลังไฟฟ้า 24 V DC ป้องกันด้วยฟิวส์ 3A กระแสไฟฟ้าเอาต์พุตสูงสุด: 1.5 A ผลลัพธ์นี้ใช้ร่วมกับ #5
13	สายดิน	-	
14	SP_SIG_DP	เอาต์พุต	เอาต์พุตสำรอง เอาต์พุตจะได้รับการทริกเกอร์เมื่อเสร็จสิ้นการ- พิมพ์เท่านั้น แฉกที่ฟต่ำ เปิดที่ระบายออก 47 K Ohm internal pull-up resistor to +24 V.
15	ALARM_LED_DP	เอาต์พุต	เอาต์พุตเพื่อเปิดใช้งานไฟเตือนสีเขียว แฉกที่ฟต่ำ เปิดที่ระบายออก 47 K Ohm internal pull-up resistor to +24 V.

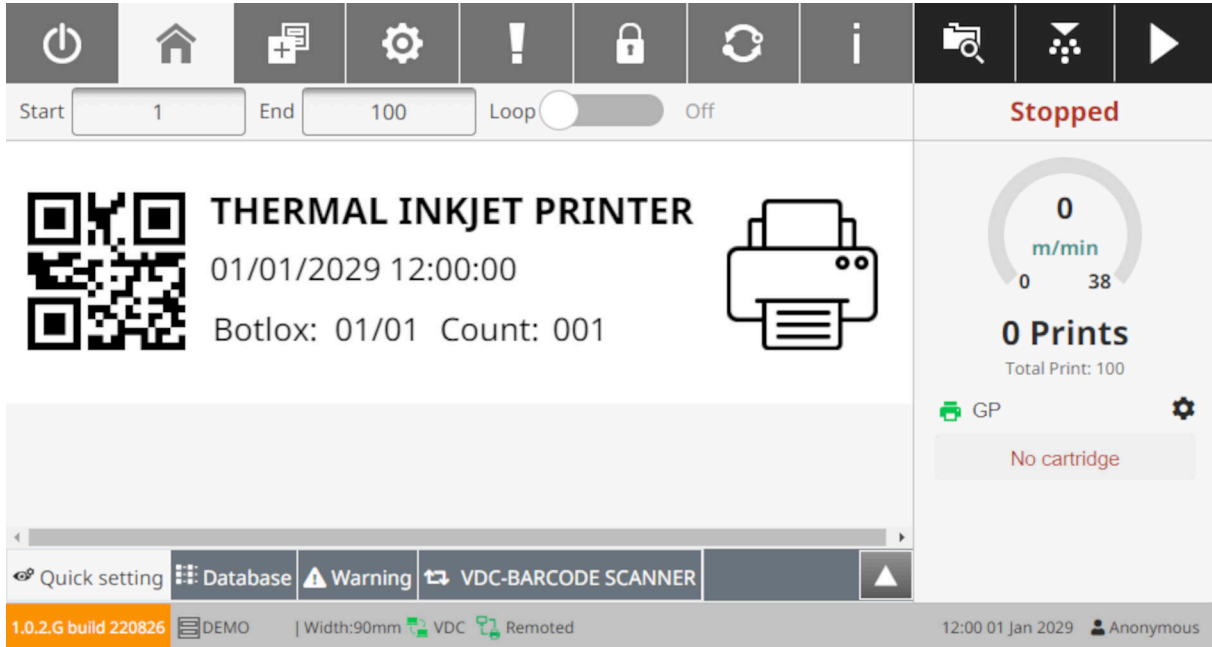
ความกว้างฉลากสูงสุด

หมายเหตุ ความกว้างสูงสุดของฉลากขึ้นอยู่กับความละเอียด




ความกว้างฉลากสูงสุด	ความละเอียด
1.387 ม.	<ul style="list-style-type: none"> • 600x600 DPI • 300x600 DPI • 150x600 DPI
1.5 ม.	<ul style="list-style-type: none"> • 600x300 DPI • 600x200 DPI • 600x150 DPI • 600x120 DPI • 600x100 DPI • 300x300 DPI • 300x200 DPI • 300x150 DPI • 300x120 DPI • 300x100 DPI • 150x300 DPI • 150x200 DPI • 150x150 DPI • 150x120 DPI • 150x100 DPI

ภาพรวมอินเตอร์เฟซผู้ใช้



แถบเครื่องมืออินเตอร์เฟซหลัก




หมายเหตุ การตั้งค่าบางอย่างอาจไม่สามารถใช้ได้เมื่อพิมพ์

หัวข้อ	ชื่อ	คำอธิบาย
	สแตนด์บาย	ปิดหรือรีสตาร์ทเครื่องพิมพ์ หมายเหตุ การตั้งค่านี้จะไม่ตัดการเชื่อมต่อ- เครื่องพิมพ์จากแหล่งจ่ายไฟ
	หน้าหลัก	กลับไปที่หน้าจอนี้
	การออกแบบ	เปิดหน้าจอการออกแบบเทมเพลตฉลาก: <ul style="list-style-type: none"> สร้างเทมเพลตฉลากใหม่: แก้ไขเทมเพลตฉลาก เลือกเทมเพลตฉลากที่จะพิมพ์

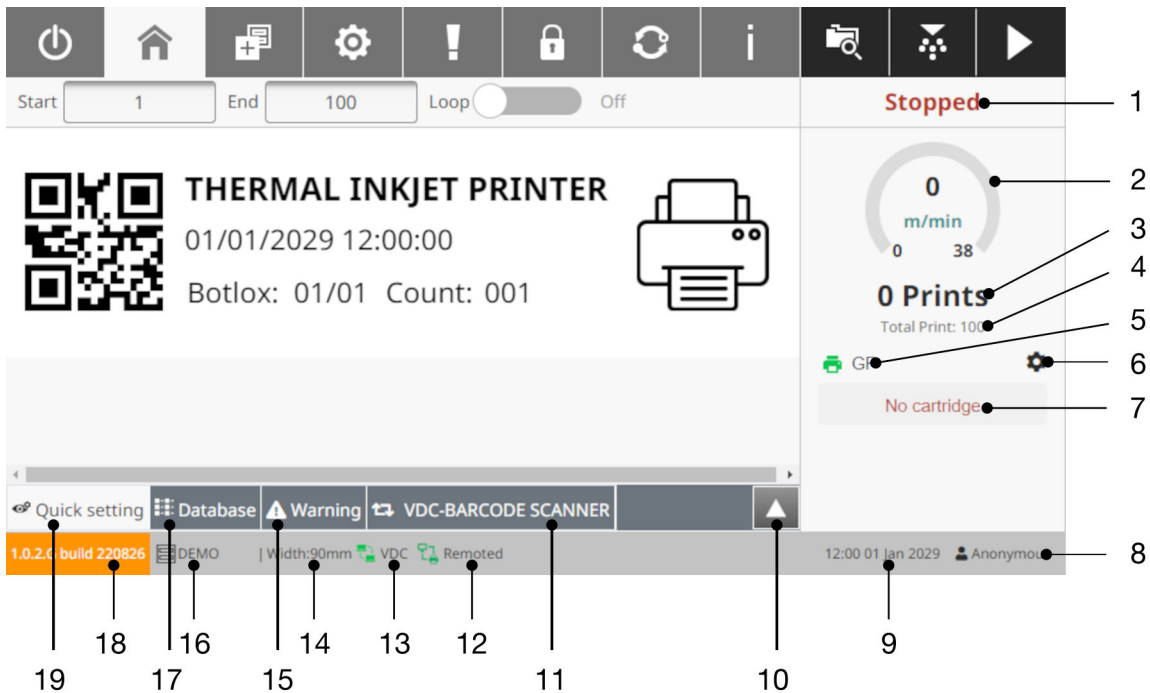
คำอธิบายระบบ

หัวข้อ	ชื่อ	คำอธิบาย
	Settings	เปิดหน้าจอการตั้งค่า <ul style="list-style-type: none"> • การตั้งค่าต่าง ๆ ของหัวพิมพ์ • การตั้งค่าระบบ • การตั้งค่าขั้นสูง • การตั้งค่า VDC • ตั้งค่าเครือข่าย • การตั้งค่าประหยัดพลังงาน • การตั้งค่าภาษา • การตั้งค่าแบบอักษร
	บันทึก	เปิดหน้าจอบันทึก <ul style="list-style-type: none"> • ตรวจสอบและส่งออกบันทึกการดำเนินการของผู้ใช้ทั้งหมด • ดูสถิติ
	User	หากเปิดใช้งานโหมดผู้ใช้: <ul style="list-style-type: none"> • ดูรายละเอียดของผู้ใช้ปัจจุบัน • เปลี่ยนรหัสผ่านของผู้ใช้ปัจจุบัน หากเข้าสู่ระบบในฐานะผู้ดูแลระบบ: <ul style="list-style-type: none"> • สร้างผู้ใช้ใหม่ • ลบผู้ใช้ • ตั้งค่าและแก้ไขสิทธิ์ของผู้ใช้ • เปลี่ยนรหัสผ่านของผู้ใช้รายอื่น
	อัปเดต	อัปเดตเวอร์ชันซอฟต์แวร์/เฟิร์มแวร์
	เกี่ยวกับ	ดูข้อมูลเกี่ยวกับซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์
	เปิดเกมเพลต	เปิดเกมเพลตฉลากที่บันทึกไว้
	ล้าง	ล้างหัวพิมพ์เพื่อแก้ไขหัวฉีดที่อุดตัน
	เริ่ม	เริ่มการพิมพ์

คำอธิบายระบบ

หัวข้อ	ชื่อ	คำอธิบาย
	หยุด	หยุดการพิมพ์
Start <input type="text" value="1"/>	ดัชนีเริ่มต้น	ตั้งค่าดัชนีเริ่มต้นของตัวนับ/ฐานข้อมูล
End <input type="text" value="1000000"/>	ดัชนีสิ้นสุด	ตั้งค่าดัชนีสิ้นสุดของตัวนับ/ฐานข้อมูล
Loop <input type="checkbox"/> Off	วนลูป	เปิดเพื่อทำซ้ำข้อมูล

ข้อมูลการพิมพ์หน้าจอหลัก

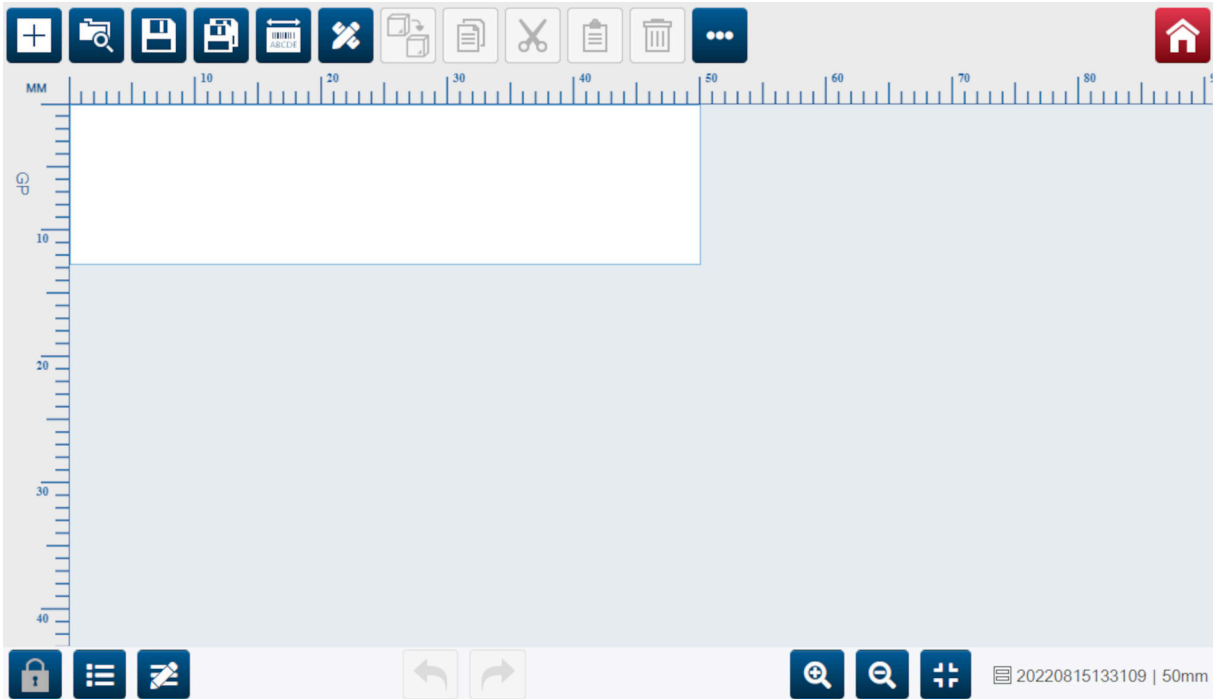






#	ชื่อ	คำอธิบาย
1	สถานะการพิมพ์	<ul style="list-style-type: none"> หยุด - เครื่องพิมพ์ไม่พิมพ์ กำลังประมวลผล - เครื่องพิมพ์กำลังเปลี่ยนสถานะจาก หยุด เป็น พร้อม พร้อม - เครื่องพิมพ์พร้อมที่จะพิมพ์ กำลังพิมพ์ - เครื่องพิมพ์หยุดแล้ว
2	ความเร็วปัจจุบัน	<ul style="list-style-type: none"> หากไม่ได้ใช้ลูกล้อเอ็นโค้ดเดอร์เพื่อวัดความเร็วของสายการผลิต ค่าที่แสดงจะเป็นตัวเลขที่ป้อนใน การตั้งค่า > การตั้งค่าระบบ > เอ็นโค้ดเดอร์ > ภายใน > ความเร็ว (ม./นาที) หากใช้เอ็นโค้ดเดอร์เพลลา ค่าที่แสดงจะเป็นความเร็วของสายการผลิตที่วัดโดยเอ็นโค้ดเดอร์เพลลา
3	จำนวนการพิมพ์	<ul style="list-style-type: none"> แสดงจำนวนการพิมพ์ที่ถูกพิมพ์ การพิมพ์แต่ละครั้งจะเพิ่มมูลค่าขึ้นทีละ 1 พิสัย: 0 ถึง 1,000,000,000

คำอธิบายระบบ








#	ชื่อ	คำอธิบาย
4	ที่พิมพ์ทั้งหมด	<ul style="list-style-type: none"> แสดงจำนวนหน้าที่ทั้งหมดสำหรับงานพิมพ์ปัจจุบัน หากเกมเพลตอลากมีตัวนับ ค่าจะเท่ากับค่าตัวนับ หากเกมเพลตอลากมีฐานข้อมูลและตัวนับ ค่าจะเท่ากับจำนวนแถวในไฟล์ฐานข้อมูล แม้ว่าค่าตัวนับจะมากกว่า หากเกมเพลตอลากมีเฉพาะข้อความคงที่ ค่าจะเป็น 1 เปิด วนลูป สำหรับการพิมพ์ไม่จำกัด
5	ข้อมูลหัวพิมพ์	<ul style="list-style-type: none"> ประเภทหัวพิมพ์ สถานะหัวพิมพ์
6	ข้อมูลตลับหมึก	<ul style="list-style-type: none"> สถานะ อลาก ปริมาณหมึก ตรวจสอบสถานะหัวฉีด งานพิมพ์ที่เหลืออยู่ งานพิมพ์ต่อ 10 มล.
7	สถานะตลับหมึก	<ul style="list-style-type: none"> สถานะการเชื่อมต่อตลับหมึก ปริมาณหมึก
8	ชื่อผู้ใช้	ชื่อของผู้ใช้ที่เข้าสู่ระบบ
9	นาฬิกาในระบบ	<ul style="list-style-type: none"> แสดงวันที่/เวลาของระบบปัจจุบัน หากต้องการเปลี่ยนค่า โปรดดูที่ ทั่วไป ในหน้า 82
10	การตั้งค่าด่วน	การเข้าถึงการตั้งค่าการจัดตำแหน่งการพิมพ์แบบด่วน โปรดดูที่ การวางแนว ในหน้า 62
11	เครื่องสแกนบาร์โค้ด VDC	หมายเหตุ การตั้งค่านี้จะมองเห็นได้ก็ต่อเมื่อการตั้งค่า การเชื่อมต่อ ในการตั้งค่า VDC ตั้งไว้ที่ เครื่องสแกนบาร์โค้ด เลือกเพื่อดูข้อมูลบาร์โค้ด VDC (Variable Data Connection) โปรดดูที่ การตั้งค่า VDC ในหน้า 84
12	สถานะระยะไกล	แสดงผลหาก ระยะไกล เปิดอยู่ โปรดดูที่ ระยะไกล ในหน้า 78
13	สถานะ VDC	แสดงผลหาก VDC (Variable Data Connection) เปิดอยู่ โปรดดูที่ การตั้งค่า VDC ในหน้า 84
14	ความกว้าง	แสดงความกว้างเกมเพลตอลากปัจจุบัน
15	ค่าเตือน	ดูข้อความเตือนเครื่องพิมพ์
16	ชื่ออลาก	แสดงชื่อของเกมเพลตอลากที่โหลด
17	ฐานข้อมูล	ดูข้อมูลฐานข้อมูล
18	เวอร์ชันซอฟต์แวร์	แสดงเวอร์ชันซอฟต์แวร์ปัจจุบัน
19	การตั้งค่าด่วน	การเข้าถึงการตั้งค่าการจัดตำแหน่งการพิมพ์แบบด่วน โปรดดูที่ การวางแนว ในหน้า 62

ตัวอย่างแบบเทมเพลตฉาก












หัวข้อ	ชื่อ	คำอธิบาย
	ใหม่	สร้างเทมเพลตฉากใหม่
	เปิด	<ul style="list-style-type: none"> ดูตัวอย่างและเปิดเทมเพลตฉากที่บันทึกไว้ คัดลอกเทมเพลตฉากที่มีอยู่ ลบเทมเพลตฉาก
	บันทึก	บันทึกเทมเพลตฉากปัจจุบัน
	แก้ไข	แก้ไขความกว้างของเทมเพลตฉาก

คำอธิบายระบบ

หัวข้อ	ชื่อ	คำอธิบาย
	อ็อบเจกต์	เพิ่มอ็อบเจกต์/องค์ประกอบไปยังเกมเพลตฉาก <ul style="list-style-type: none"> • ข้อความ • ตัวนับ • ฐานข้อมูล • บาร์โค้ด • กราฟิก • นาฬิกา • รหัสสี • เส้น • Boxlot
	ทำซ้ำ	โคลนและวางวัตถุ/องค์ประกอบที่เลือกโดยอัตโนมัติ การตั้งค่านี้รวมถึงตัวเลือกที่แสดงด้านล่าง: <ul style="list-style-type: none"> • โหมดอัตโนมัติ - ปิดใช้งานหรือเปิดใช้งาน ทิศทาง ระยะ Y (มม.)/ระยะ X (มม.) และการตั้งค่านับ • ทิศทาง - กำหนดทิศทางที่จะวางวัตถุที่ลอกแบบมาจากวัตถุดั้งเดิม: <ul style="list-style-type: none"> • แนวตั้ง - วัตถุที่โคลนจะถูกวางด้านล่างวัตถุดั้งเดิม • แนวนอน - วัตถุที่โคลนจะถูกวางทางด้านขวาของวัตถุดั้งเดิม • ระยะทาง Y (มม.)/ระยะทาง X (มม.) - ตั้งค่าพื้นที่แนวนอน/แนวตั้งระหว่างวัตถุที่โคลนมาและวัตถุดั้งเดิม • นับ - กำหนดจำนวนครั้งที่วัตถุจะถูกโคลน
	คัดลอก	คัดลอกวัตถุ/องค์ประกอบที่เลือก
	ตัด	ตัดวัตถุ/องค์ประกอบที่เลือก
	วาง	วางวัตถุ/องค์ประกอบที่คัดลอกหรือตัด
	ลบ	ลบวัตถุ/องค์ประกอบที่เลือก
	มากกว่า	ดูตัวเลือกเพิ่มเติม: <ul style="list-style-type: none"> • นำเข้าเกมเพลต - นำเข้าเกมเพลตฉากจากอุปกรณ์หน่วยความจำ USB • ส่งออกเกมเพลต - ส่งออกเกมเพลตฉากไปยังอุปกรณ์หน่วยความจำ USB • ลบฐานข้อมูล - ลบฐานข้อมูลที่ไหลดล่ำสุด

คำอธิบายระบบ

หัวข้อ	ชื่อ	คำอธิบาย
	หน้าหลัก	กลับไปยังหน้าจอแรก
	ล็อกเกมเพลต	ล็อกพื้นที่เค้าโครงของเกมเพลตอลาก หากเกมเพลตถูกล็อก ผู้ใช้จะไม่สามารถปรับเปลี่ยนเกมเพลตได้ ผู้ใช้จะสามารถเข้าถึงแถบเครื่องมือได้
	วัตถุ	เปิดรายการวัตถุที่ใช้ในเกมเพลตอลากปัจจุบัน
	คุณสมบัติ	ดูและแก้ไขคุณสมบัติของวัตถุที่เลือก
	เลิกทำ	เลิกทำการกระทำล่าสุด
	ทำซ้ำ	ทำซ้ำการกระทำล่าสุด
	ซูมเข้า	ซูมเข้าไปในเกมเพลตอลาก
	ซูมออก	ซูมออกจากเกมเพลตอลาก
	ซูมออก	รีเซ็ตการซูม

ส่วนที่ 3 การติดตั้ง

การแกะบรรจุภัณฑ์

นำตัวควบคุม หัวพิมพ์ และอุปกรณ์เสริม (เช่น เอ็นโค้ดเดอร์และเซ็นเซอร์) ออกจากบรรจุภัณฑ์

อุปกรณ์ที่จัดส่งจะแตกต่างกันไปตามคำสั่งซื้อ ตรวจสอบรายการการขนส่งกับรายการบรรจุหีบห่อ และรายงานความแตกต่างใด ๆ กับ Domino

ที่ตั้ง

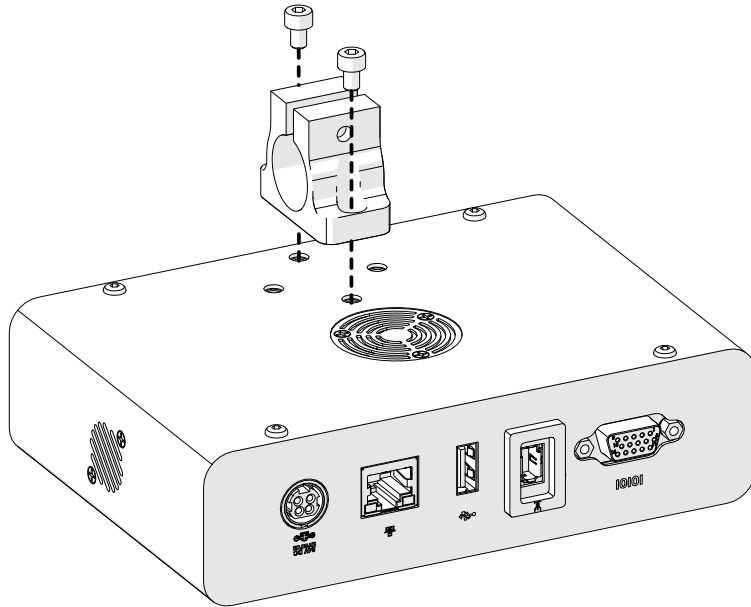
วางตำแหน่งอุปกรณ์:

- ในที่ที่ระบบไฟฟ้าของเครื่องพิมพ์แยกจากอุปกรณ์อื่นๆ
- ในที่ที่อุณหภูมิอยู่ภายในช่วงที่ระบุ โปรดดู [ข้อมูลจำเพาะ ในหน้า 22](#)
- ในที่ที่ความชื้นสัมพัทธ์อยู่ภายในช่วงที่ระบุ โปรดดู [ข้อมูลจำเพาะ ในหน้า 22](#)
- ให้อยู่ใกล้กับเต้ารับไฟฟ้าที่เข้าถึงได้ เพื่อให้แน่ใจว่าสามารถตัดการเชื่อมต่อไฟฟ้าได้อย่างรวดเร็ว
- ที่ซึ่งการเข้าถึงท่อ สายเคเบิล และการเชื่อมต่อไฟฟ้าไม่ถูกปิดกั้น

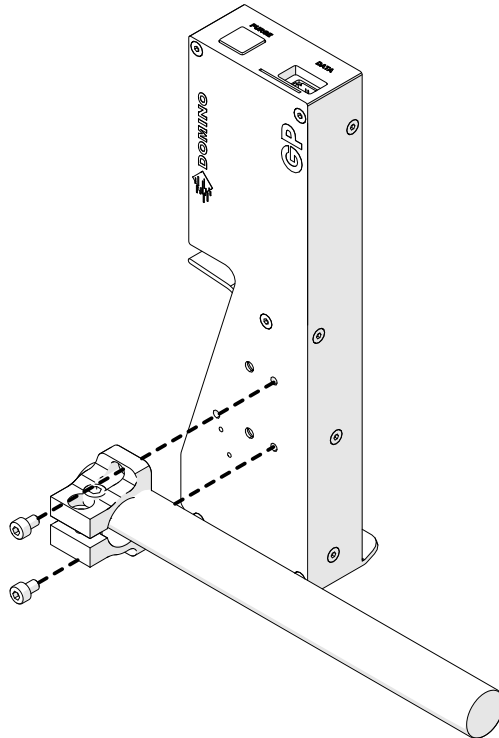
การติดตั้งแนวตั้ง

วิธีการติดตั้ง G50i:

1. ติดตั้งแคลมป์เข้ากับตัวควบคุม

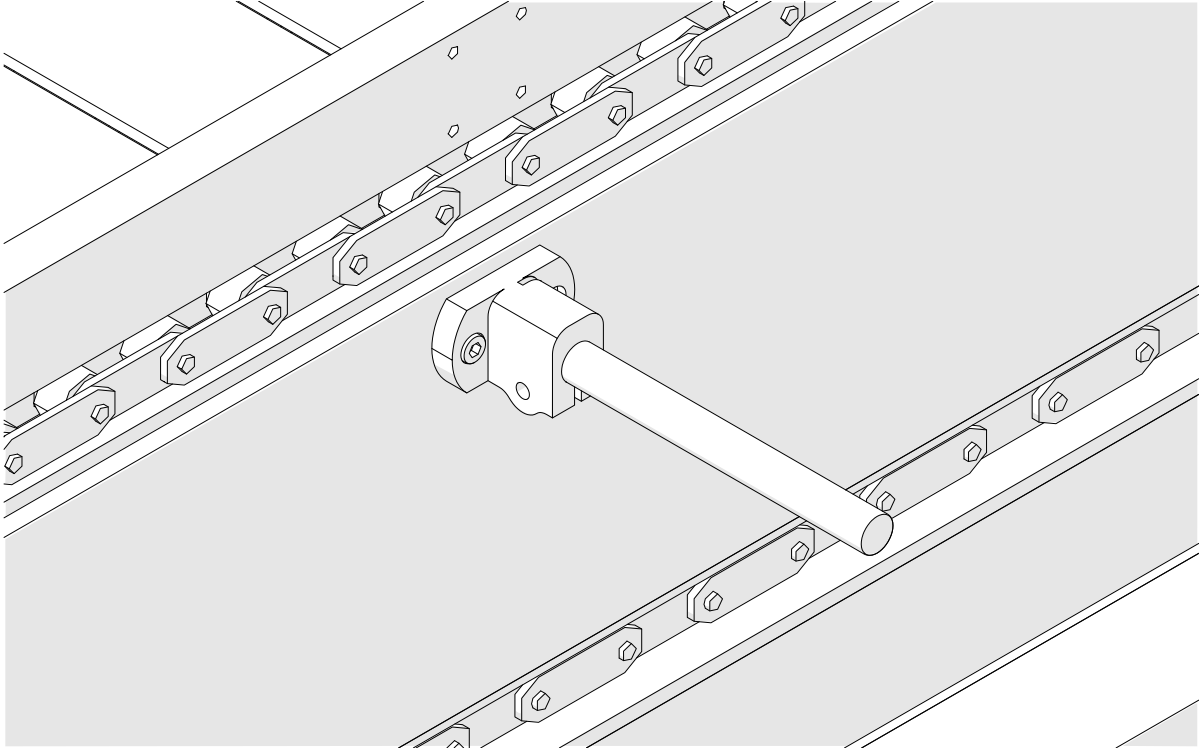


2. ใส่แคลมป์ยึด และเหล็กเส้นบนหัวพิมพ์

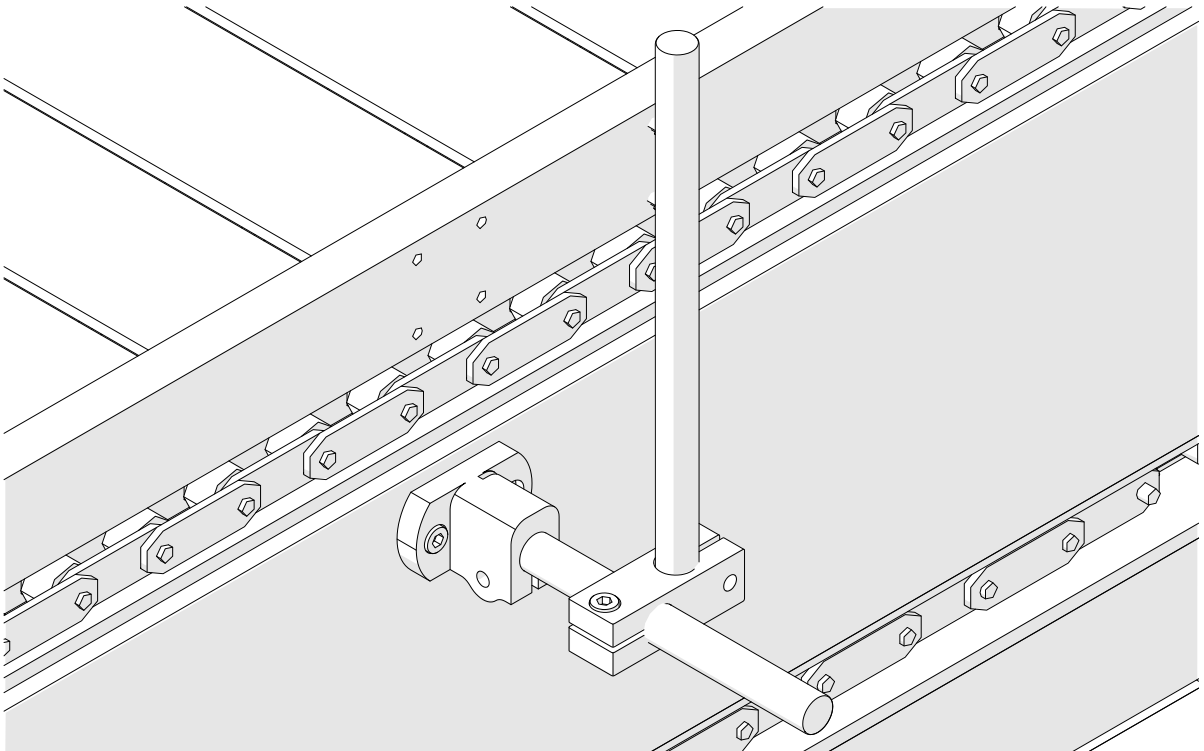


การติดตั้ง

- ติดตั้งแกลมปิฐานและเหล็กเส้นกลม 1 อันเข้ากับสายพานลำเลียง/สายการผลิต

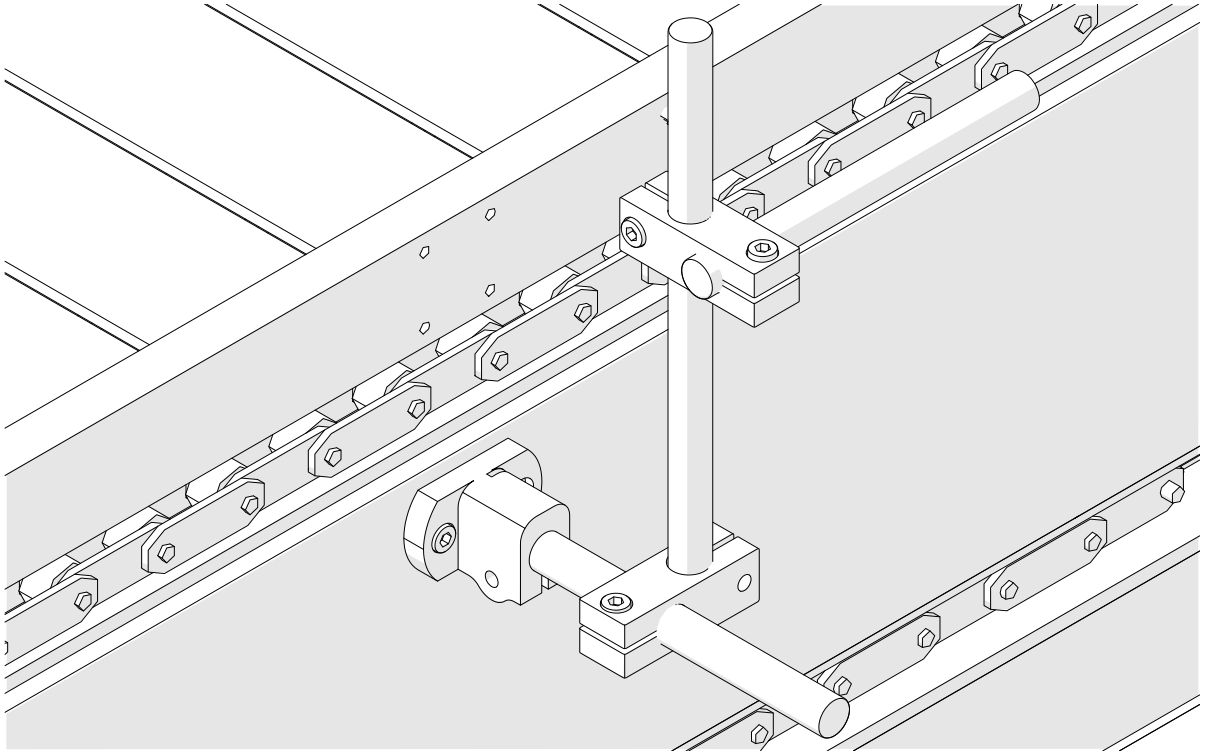


- ติดตั้งแกลมและแกลมปิตามทีแสดงด้านล่าง

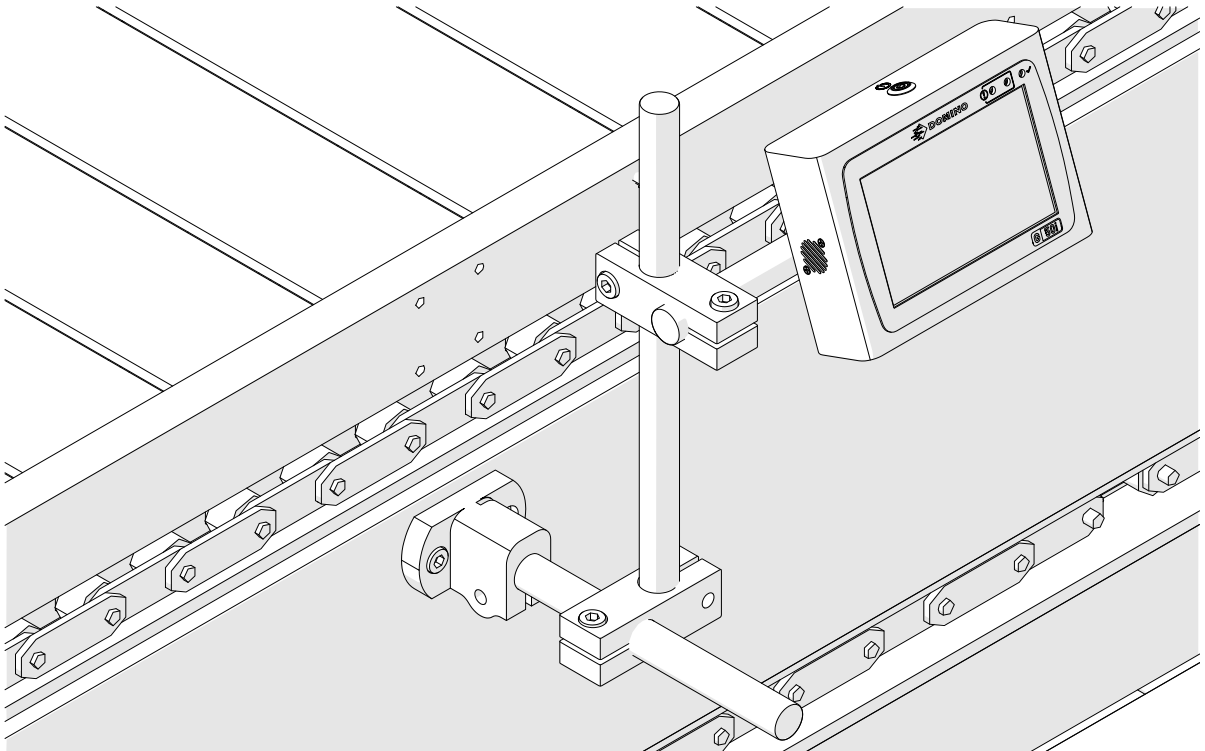


การติดตั้ง

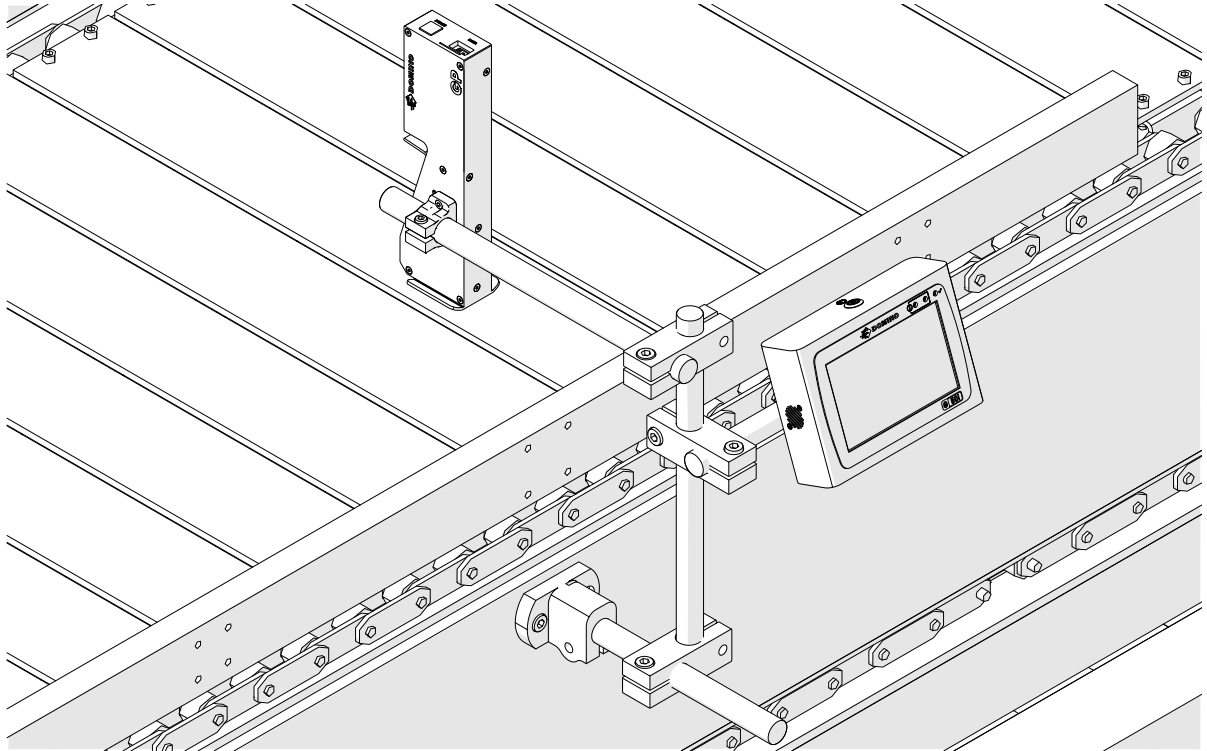
5. ติดอีกแถบกลมและแคลมป์ตามที่แสดงด้านล่าง



6. ติดตั้งตัวควบคุม



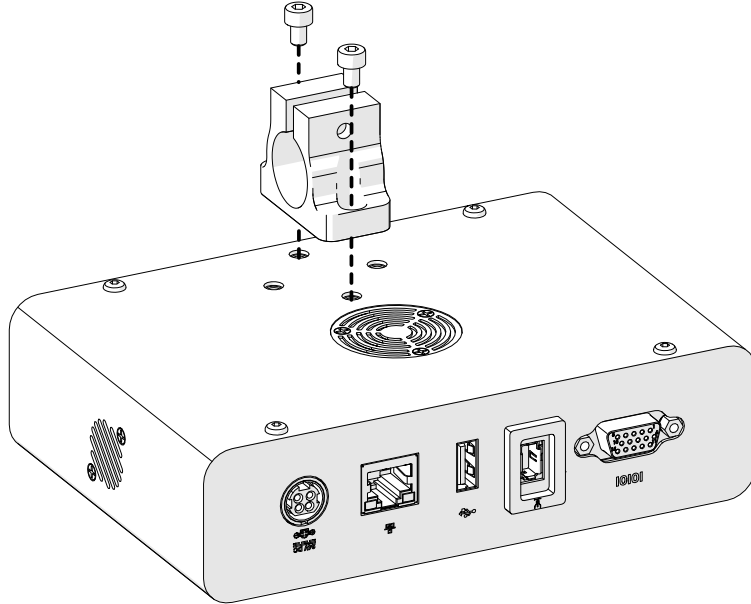
7. ติดตั้งหัวพิมพ์



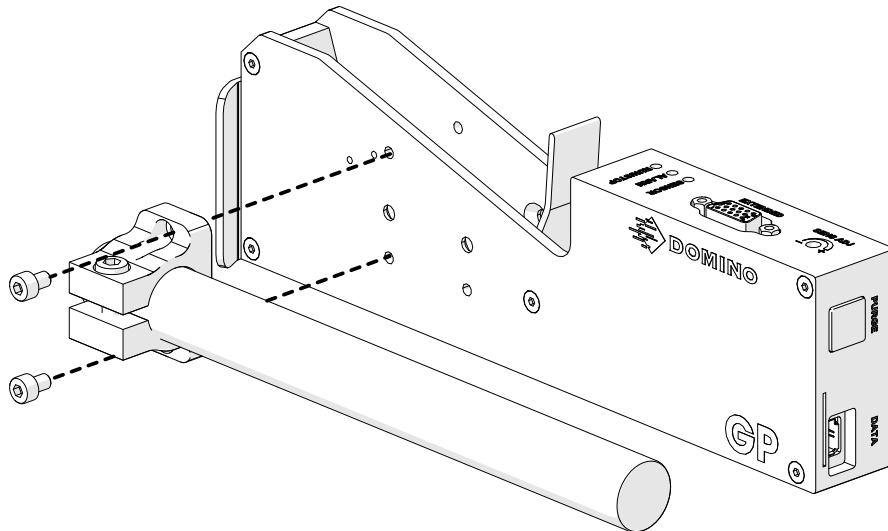
การติดตั้งแนวนอน

วิธีการติดตั้ง G50i:

1. ติดตั้งแคลมป์เข้ากับตัวควบคุม

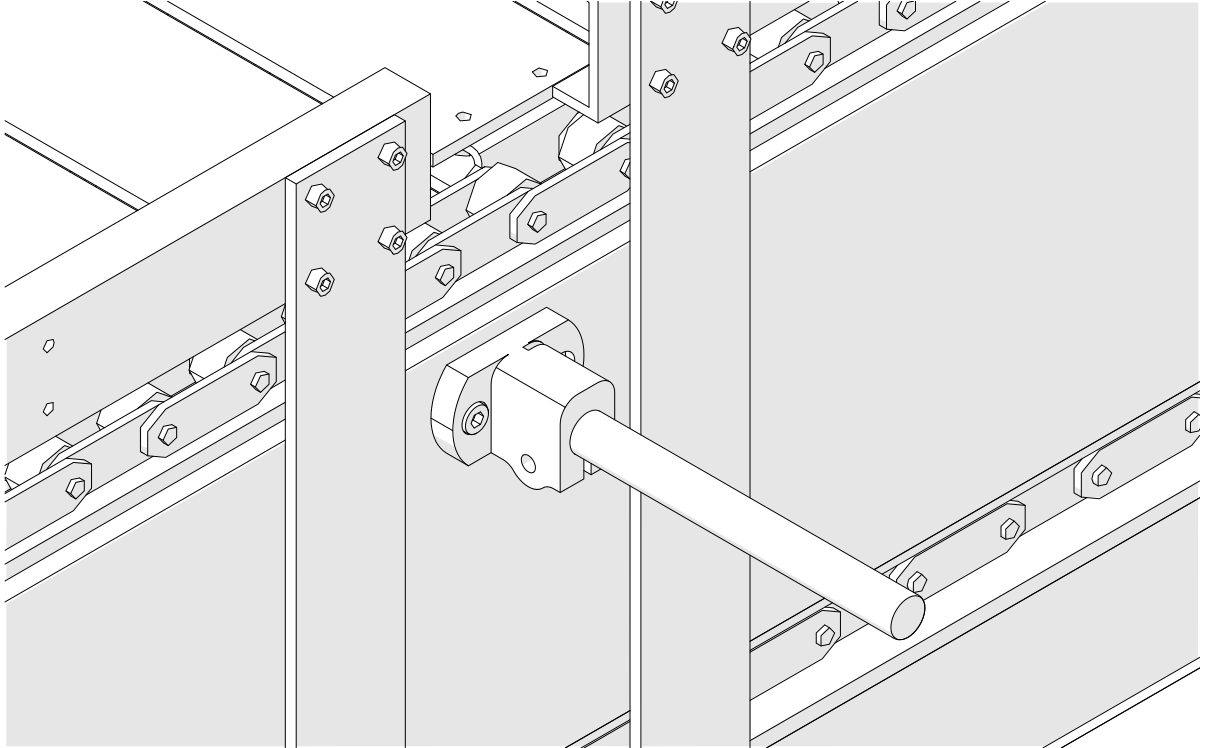


2. ใส่แคลมป์ยึด และเหล็กเส้นบนหัวพิมพ์

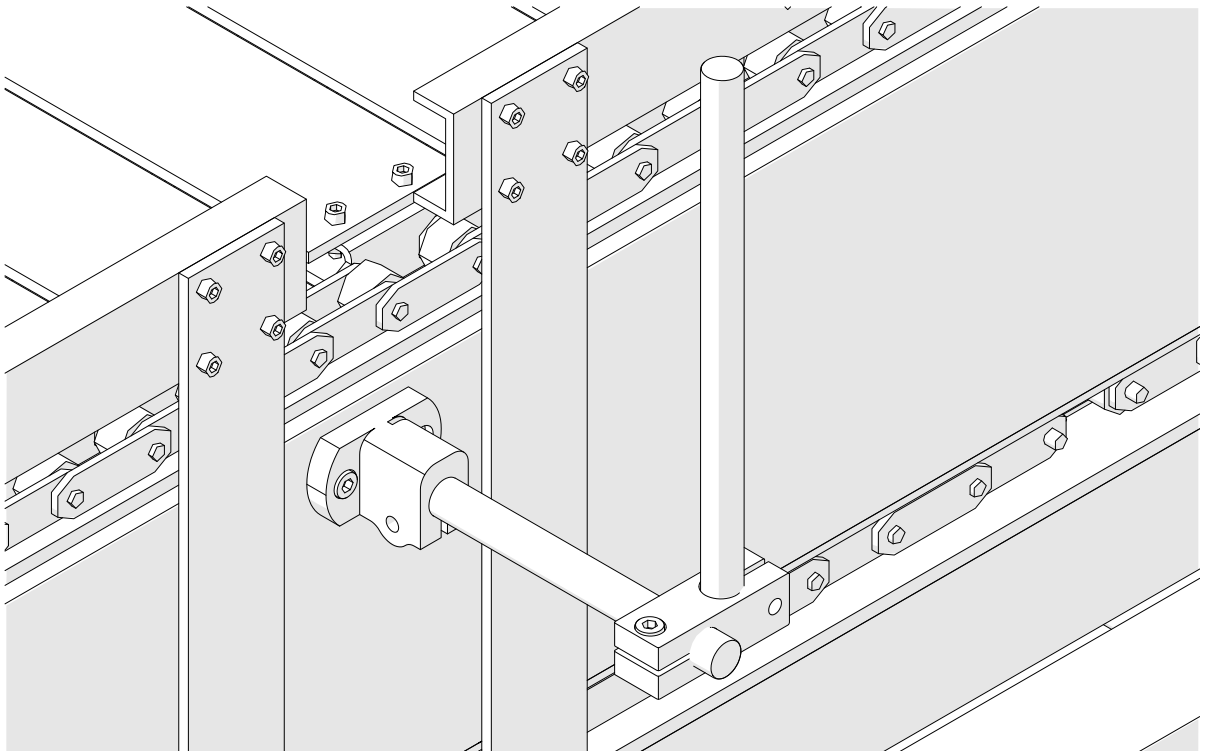


การติดตั้ง

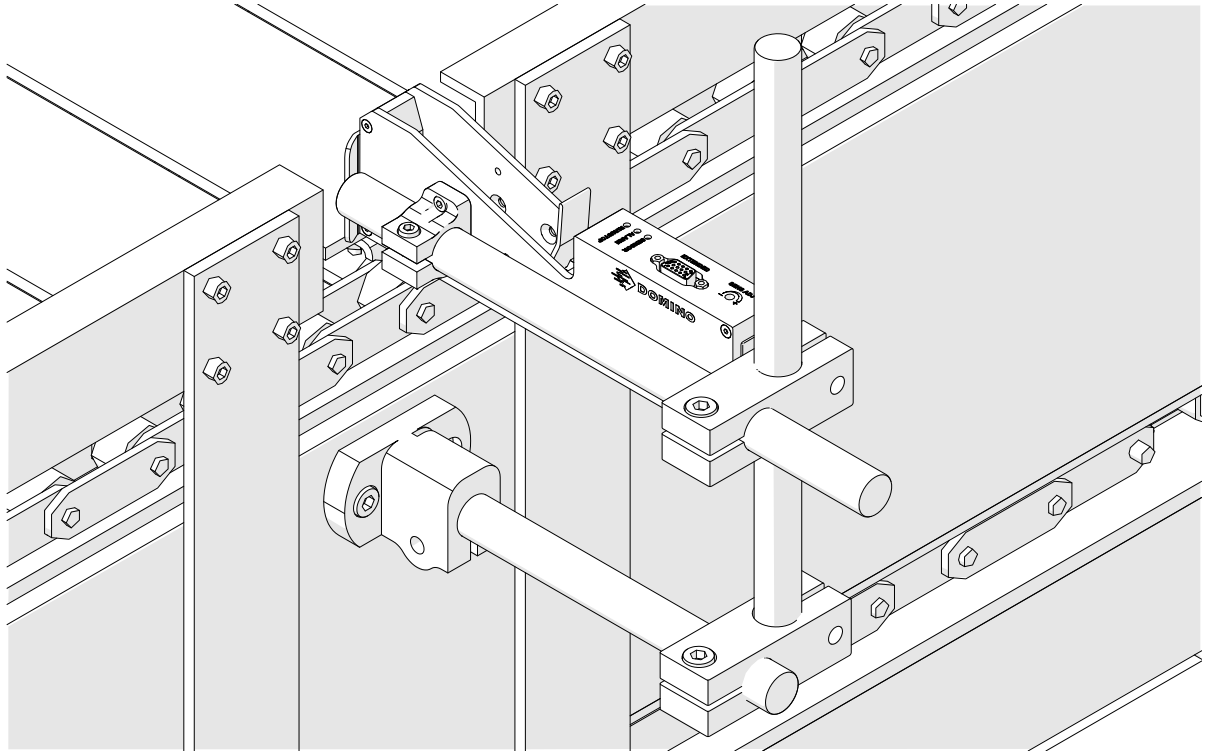
3. ติดตั้งแกลมปิฐานและเหล็กเส้นกลม 1 อันเข้ากับสายพานลำเลียง/สายการผลิต



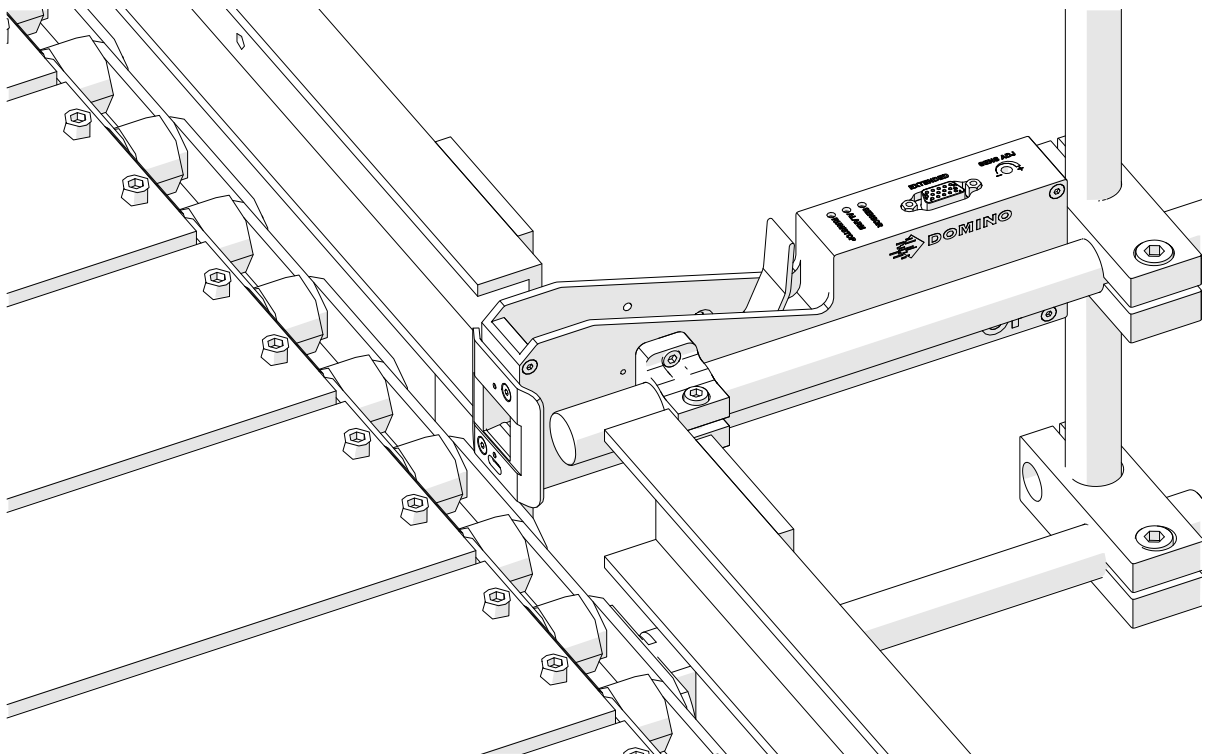
4. ติดแถบกลมและแกลมปิตามทีแสดงด้านล่าง



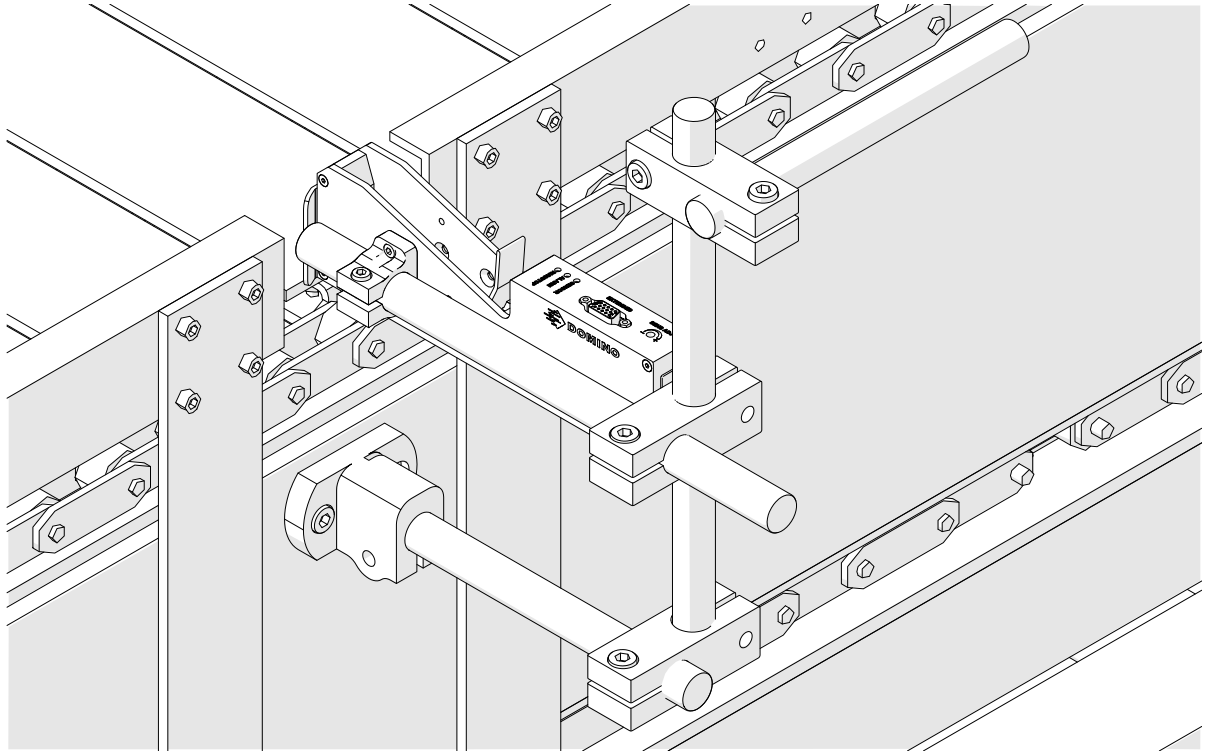
5. ติดตั้งหัวพิมพ์



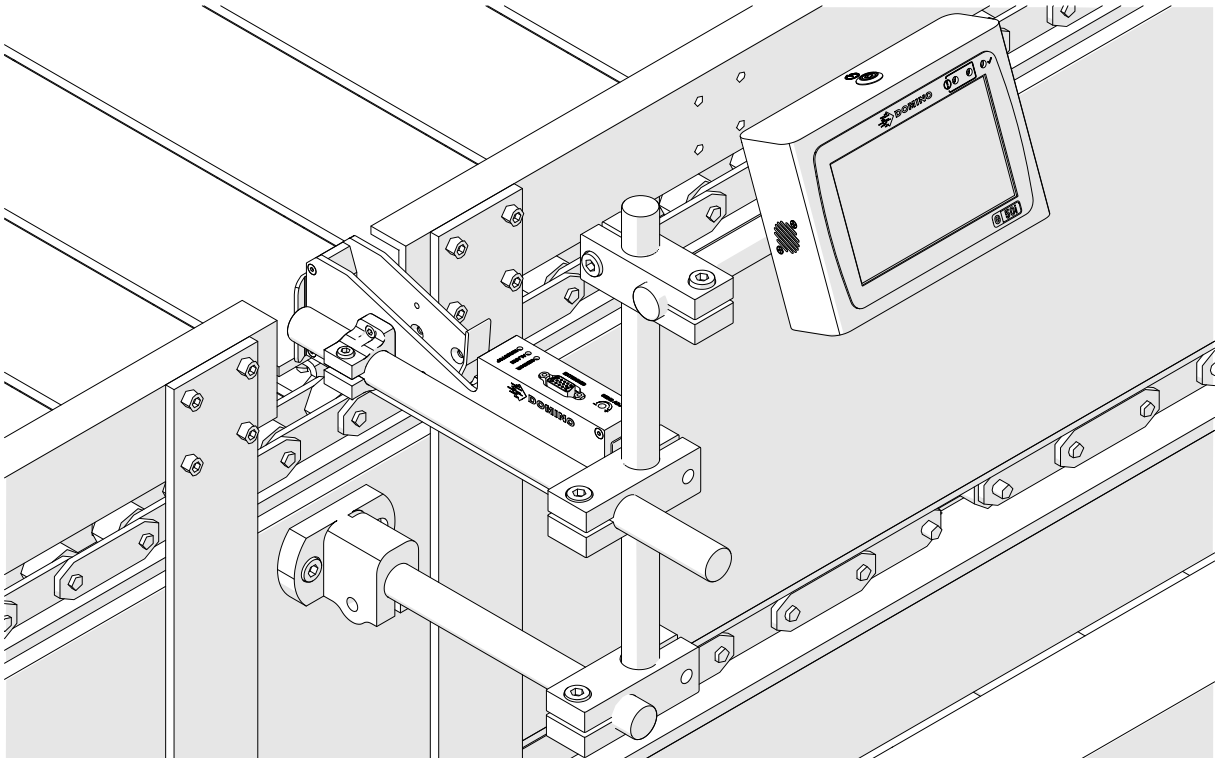
6. ใช้ตัวนำทางของผลิตภัณฑ์บนสายพานลำเลียง/สายการผลิต เพื่อป้องกันหัวพิมพ์จากความเสียหาย/การกระแทก



7. ติดแถบกลมอีกอัน



8. ติดตั้งตัวควบคุม



การติดตั้งระบบป้องกันการกระแทก (อุปกรณ์เสริม)

จุดบับ มีความเสี่ยงที่จะเกิดการบาดเจ็บ



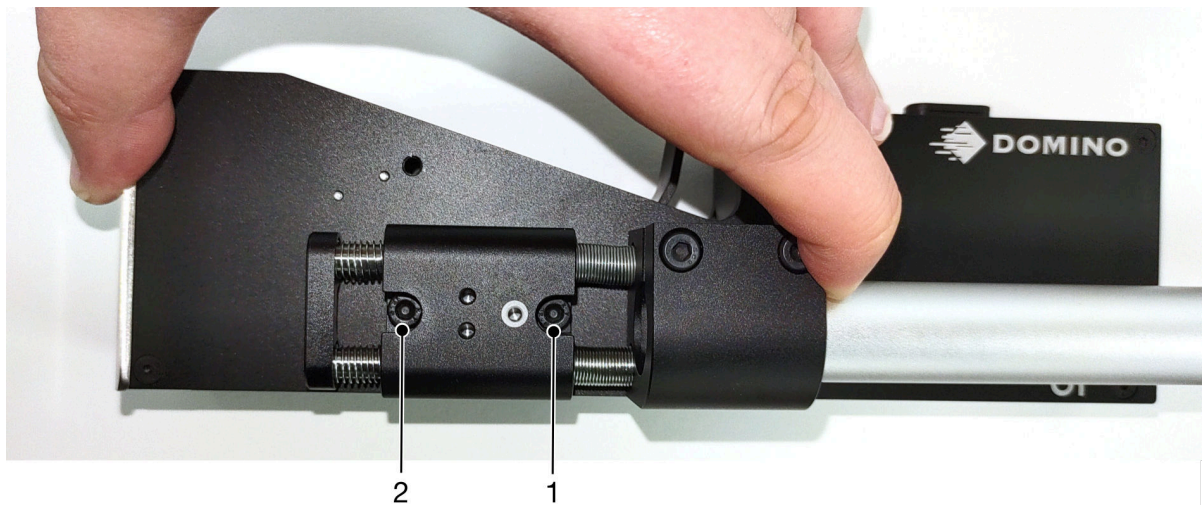
นำมือ/นิ้วออกจากแคลมป์ป้องกันการกระแทก

มือและนิ้วอาจติดอยู่ในแคลมป์ป้องกันการกระแทก หากแคลมป์ป้องกันการกระแทกจับมือและนิ้ว อาจเกิดการบาดเจ็บได้

เครื่องมือที่ต้องใช้: ประแจหกเหลี่ยม 3mm

วิธีติดตั้งแคลมป์เสริมป้องกันการกระแทกของหัวพิมพ์:

1. ติดตั้งสกรูที่มีป้ายกำกับ (1) ในภาพด้านล่าง
2. บับอัดแคลมป์และติดตั้งสกรูที่มีป้ายกำกับ (2) ในภาพด้านล่าง

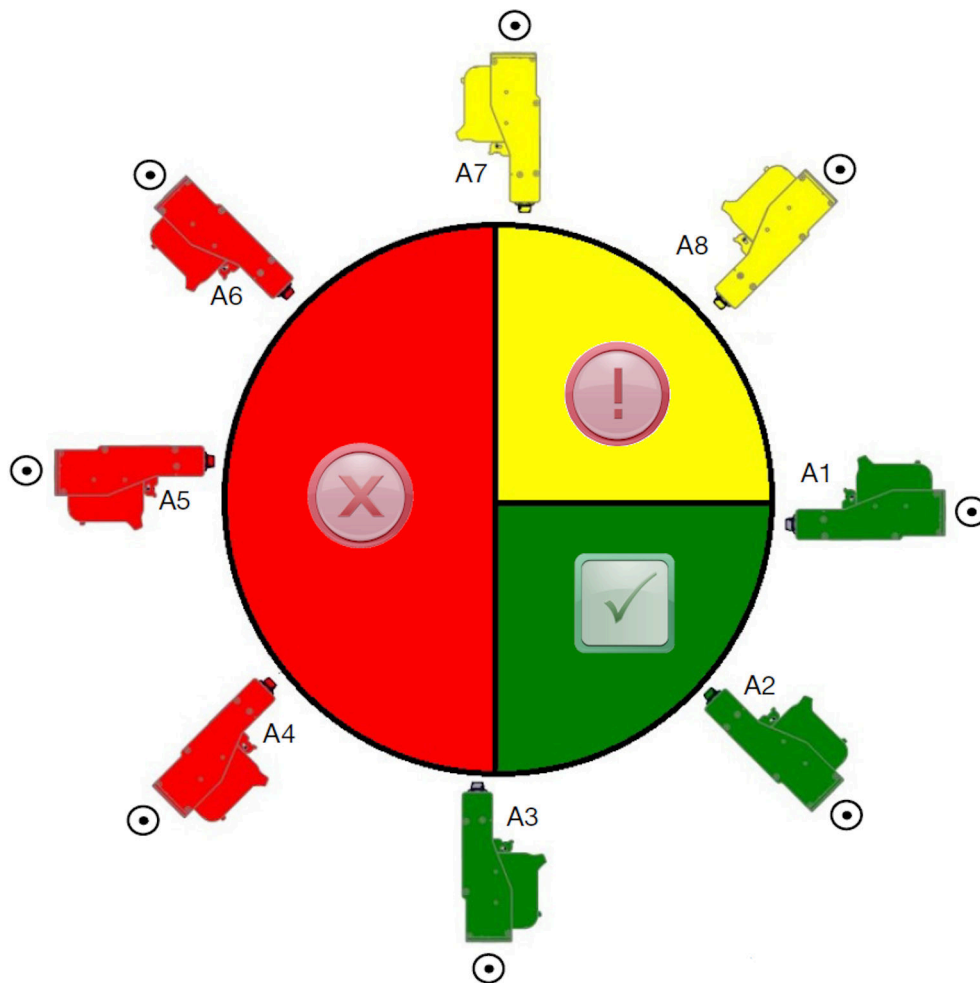


ทิศทางหัวพิมพ์

มุมมองด้านข้าง

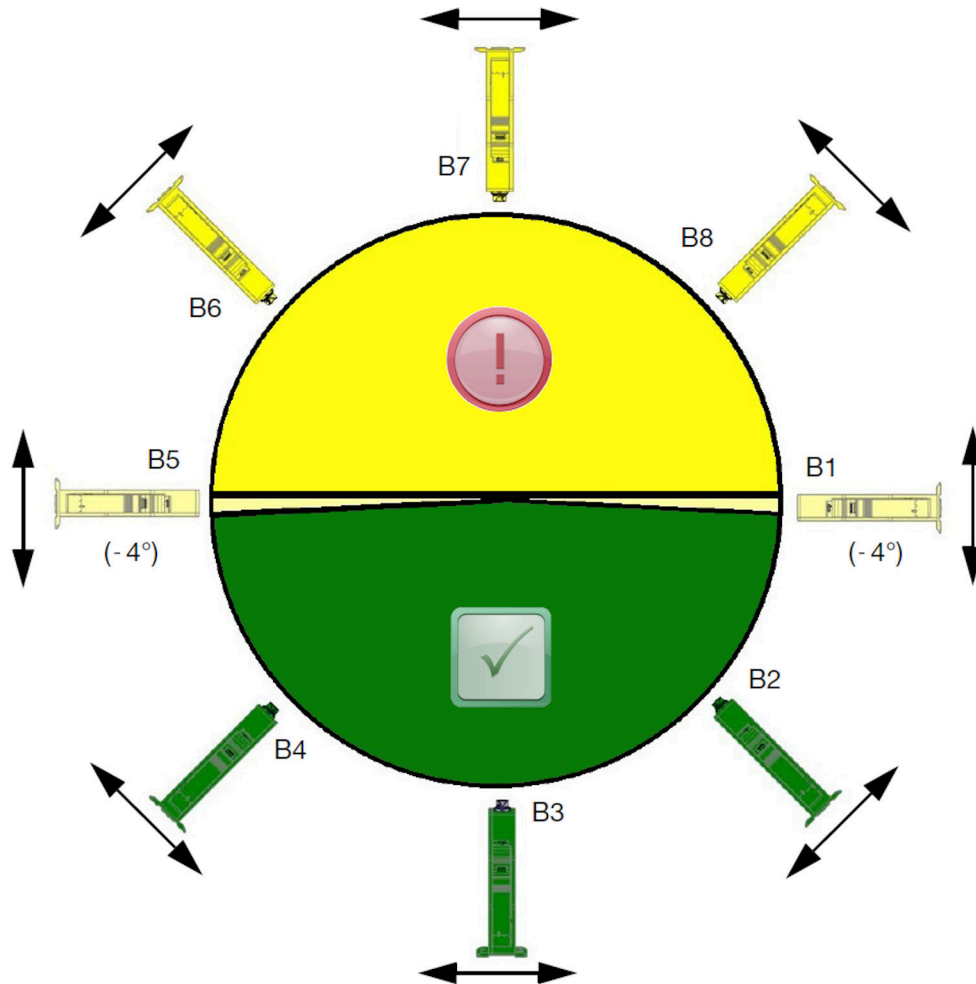
ภาพประกอบด้านล่างและภาพประกอบในหน้าถัดไปแสดงทิศทางหัวพิมพ์ที่ถูกต้อง และทิศทางที่ต้องหลีกเลี่ยง

- A1, A2 และ A3 เป็นทิศทางที่แนะนำ
- A7 และ A8 เป็นทิศทางที่ไม่แนะนำ ทิศทางเหล่านี้จะหยุดไม่ให้หมึก 1/3 ส่วนในกระปุกไหลไปยังหัวดูดได้
- ห้ามติดตั้งหัวพิมพ์ในทิศทาง A4, A5 และ A6

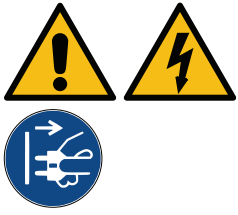
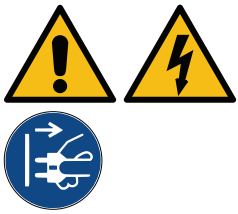


มุมมองด้านหน้า

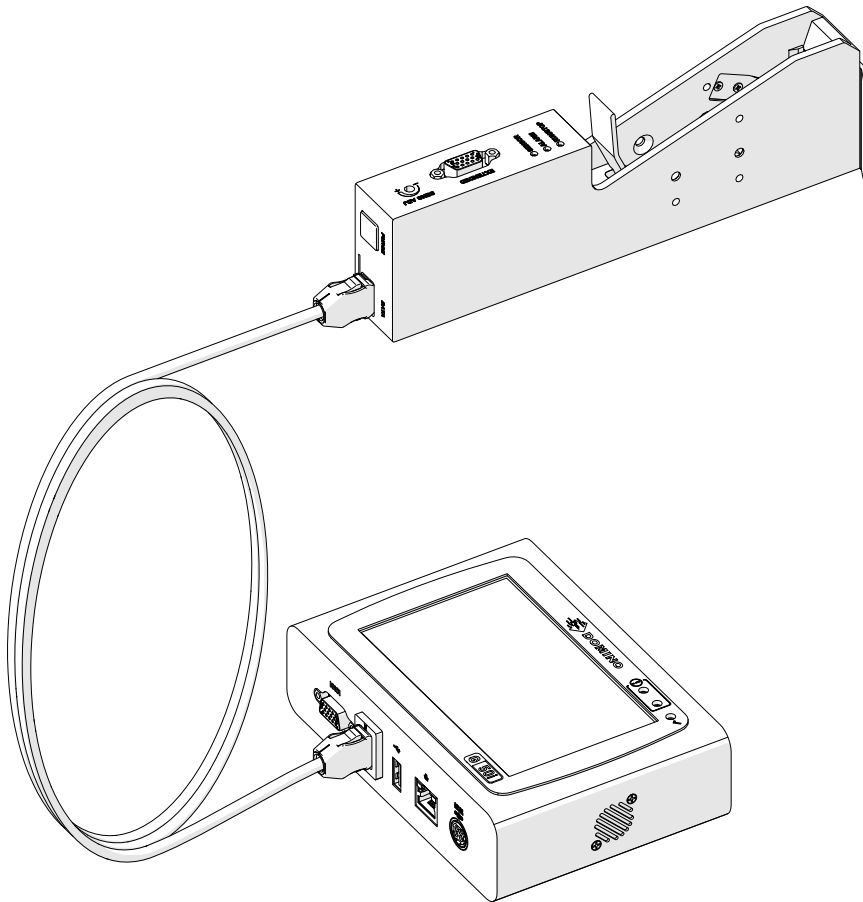
- B2, B3 และ B4 เป็นทิศทางที่แนะนำ
- หากติดตั้งหัวพิมพ์ตามทิศทาง B1 หรือ B5 องศาของหัวพิมพ์จะต้องหันลงโดยทำมุมขั้นต่ำ -4° นอกจากนี้ หาก DPI แนวตั้งตั้งมีค่าเป็น 300 ให้เลือกแถวหัวดุดที่ติดกับพื้นที่สุดเพื่อใช้ในการพิมพ์ โปรดดู [คุณภาพการพิมพ์ ในหน้า 61](#)
- B6, B7 และ B8 เป็นทิศทางที่ไม่แนะนำ ทิศทางเหล่านี้จะหยุดไม่ให้หมึก 1/3 ส่วนในกระปุกไหลไปยังหัวดุดได้




การเชื่อมต่อหัวพิมพ์


คำเตือน	มีกระแสไฟฟ้า มีความเสี่ยงที่จะเกิดการบาดเจ็บ
	<p>ปิดอุปกรณ์และตัดกระแสไฟก่อนตัดการเชื่อมต่อหรือเชื่อมต่อระบบไฟฟ้าใดๆ เมื่อเปิดเครื่อง ตัวควบคุมจะมีส่วนประกอบที่มีกระแสไฟฟ้าวิ่งผ่าน การสัมผัสกับส่วนประกอบที่มีกระแสไฟฟ้าวิ่งผ่านอาจทำให้เกิดไฟฟ้าช็อตได้</p>
ข้อควรระวัง	มีกระแสไฟฟ้า มีความเสี่ยงที่จะสร้างความเสียหายต่ออุปกรณ์
	<p>ปิดอุปกรณ์และตัดกระแสไฟก่อนตัดการเชื่อมต่อหรือเชื่อมต่อระบบไฟฟ้าใดๆ เมื่อเปิดเครื่อง อุปกรณ์จะมีส่วนประกอบที่มีกระแสไฟฟ้าวิ่งผ่าน การเชื่อมต่อไฟฟ้าที่ไม่ถูกต้องอาจทำให้อุปกรณ์เสียหายได้</p>

ภาพด้านล่างแสดงวิธีเชื่อมต่อหัวพิมพ์กับตัวควบคุม



การติดตั้งตลับหมึก

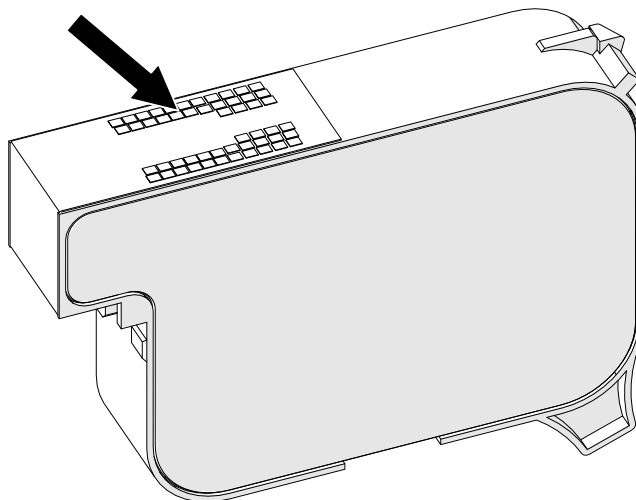
คำเตือน	สารเคมีอันตราย มีความเสี่ยงที่จะเป็นอันตรายต่อดวงตาและผิวหนัง
	<p>สวมใส่อุปกรณ์ป้องกัน เช่น ถุงมือและแว่น เมื่ออยู่ใกล้เครื่องพิมพ์</p> <p>การสัมผัสสารเคมีอาจทำให้ผิวหนังและดวงตาเกิดอาการบาดเจ็บได้</p> <p>โปรดอ้างอิงตารางข้อมูลความปลอดภัย</p>

ข้อควรระวัง	ขั้วไฟฟ้าอบบาง มีความเสี่ยงที่อุปกรณ์อาจเสียหาย
	<p>อย่าดันกระปุกเข้าไปในหัวพิมพ์</p> <p>ใช้ความระมัดระวังขณะสอดกระปุก การใช้แรงดันกระปุกหมึกเข้ากับขั้วไฟฟ้ามากเกินไป อาจทำให้ขั้วไฟฟ้าที่อยู่บนแผงวงจรของหัวพิมพ์แตกหักได้</p>

หากต้องการติดตั้งตลับหมึก:


1. ถอดฝาครอบป้องกันจากตลับหมึก
2. ในกรณีที่เป็นกระปุกใหม่ ให้เช็ดขั้วไฟฟ้าด้วยผ้าชุบเอทานอล เพื่อเช็ดน้ำยาเคลือบป้องกันการสึกหรอออก

หมายเหตุ ผ้าทำความสะอาด หมายเลขชิ้นส่วน: EPT039697

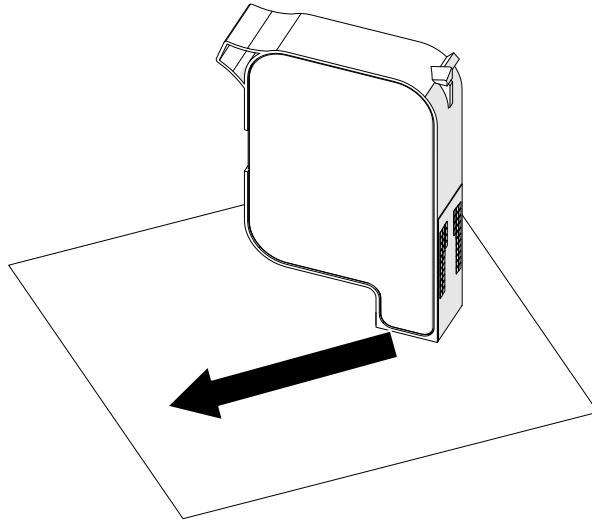


3. ใช้ผ้าแบบไม่มีขนที่ใหม่/สะอาดเพื่อเช็ดหัวฉีดกระปุกหมึกโดยทำมุม 45°

หมายเหตุ การทำมุม 45° จะช่วยให้เศษวัสดุจากหัวพิมพ์ไม่เป็อนหัวฉีดอุดตัน

ข้อควรระวัง	อุปกรณ์มีความละเอียดอ่อน มีความเสี่ยงที่อุปกรณ์อาจเสียหาย
	<p>อย่าใช้ผ้าชุบเอทานอลหรือสารเคมีอื่นใดในการทำมาสะอาดหัวฉีดกระปุก</p> <p>ใช้ผ้าแบบไม่มีขนที่ใหม่/สะอาด หากใช้สารเคมีในการทำมาสะอาดกระปุก หัวฉีดอาจเสียหาย</p>

การติดตั้ง



4. สอดถลับหมึกเข้าไปในหัวพิมพ์และปิดฝาหัวพิมพ์

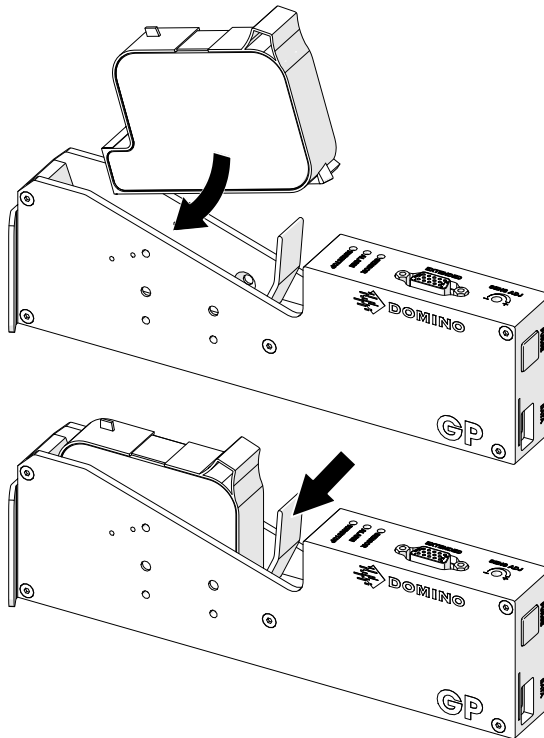
ข้อควรระวัง

ขั้วไฟฟ้าบอบบาง มีความเสี่ยงที่อุปกรณ์อาจเสียหาย



อย่าดันกระดาษเข้าไปในหัวพิมพ์

ใช้ความระมัดระวังขณะสอดกระดาษ การใช้แรงดันกระดาษหมึกเข้ากับขั้วไฟฟ้ามากเกินไป อาจทำให้ขั้วไฟฟ้าที่อยู่บนแผงวงจรของหัวพิมพ์แตกหักได้



แหล่งจ่ายไฟของตัวควบคุม

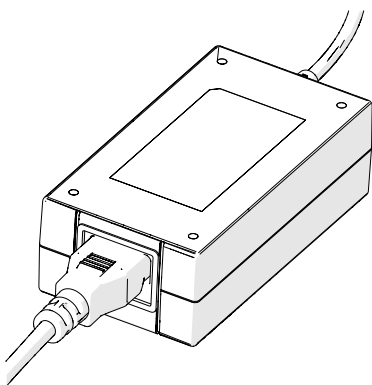
คำเตือน	มีกระแสไฟฟ้า มีความเสี่ยงที่จะเกิดการบาดเจ็บ
	<p>ปิดอุปกรณ์และตัดกระแสไฟก่อนตัดการเชื่อมต่อหรือเชื่อมต่อบนระบบไฟฟ้าใดๆ เมื่อเปิดเครื่อง ตัวควบคุมจะมีส่วนประกอบที่มีกระแสไฟฟ้าวิ่งผ่าน การสัมผัสกับส่วนประกอบที่มีกระแสไฟฟ้าวิ่งผ่านอาจทำให้เกิดไฟฟ้าช็อตได้</p>
คำเตือน	อันตรายจากสิ่งกีดขวาง มีความเสี่ยงที่จะเกิดการบาดเจ็บ
	<p>ห้ามติดตั้งอุปกรณ์ สายเคเบิล ท่อร้อยสาย หรืออุปกรณ์เสริมบนทางเดิน หรือในบริเวณที่อาจก่อให้เกิดอันตรายจากสิ่งกีดขวาง หากอุปกรณ์ สายเคเบิล ท่อร้อยสาย หรืออุปกรณ์เสริมติดตั้งอยู่บนทางเดิน หรือในสถานที่ที่อาจก่อให้เกิดอันตรายจากสิ่งกีดขวาง บุคลากรอาจได้รับบาดเจ็บ</p>
ข้อควรระวัง	มีกระแสไฟฟ้า มีความเสี่ยงที่จะสร้างความเสียหายต่ออุปกรณ์
	<p>ปิดอุปกรณ์และตัดกระแสไฟก่อนตัดการเชื่อมต่อหรือเชื่อมต่อบนระบบไฟฟ้าใดๆ เมื่อเปิดเครื่อง อุปกรณ์จะมีส่วนประกอบที่มีกระแสไฟฟ้าวิ่งผ่าน การเชื่อมต่อไฟฟ้าที่ไม่ถูกต้องอาจทำให้อุปกรณ์เสียหายได้</p>

เชื่อมต่อตัวควบคุมและอะแดปเตอร์ไฟฟ้าเข้ากับแหล่งจ่ายไฟโดยใช้ปลั๊กและเต้ารับที่เหมาะสม ตรวจสอบให้แน่ใจว่าแหล่งจ่ายไฟสามารถเข้าถึงได้ และอยู่ใกล้กับอุปกรณ์ เพื่อให้สามารถถอดปลั๊กได้อย่างรวดเร็ว หากใช้ขั้วต่อไฟฟ้าแบบมีฟิวส์ ให้ติดตั้งด้วยฟิวส์ 5 A หากไม่ได้ใช้ขั้วต่อไฟฟ้าแบบมีฟิวส์ จำเป็นต้องติดตั้งด้วยเบรกเกอร์วงจรหรือฟิวส์ระดับ 5 A

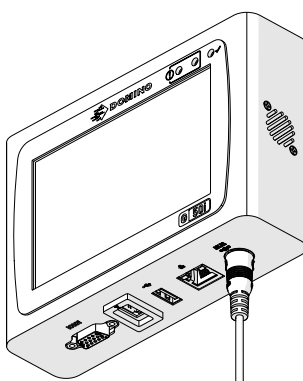
แหล่งจ่ายไฟต้องปราศจากสัญญาณรบกวนทางไฟฟ้า Domino สามารถให้คำแนะนำเกี่ยวกับอุปกรณ์ที่เหมาะสมได้ เพื่อให้แน่ใจว่าการใช้งานจะปราศจากปัญหา

ใช้เฉพาะอะแดปเตอร์จ่ายไฟตามรายการด้านล่างเท่านั้น:

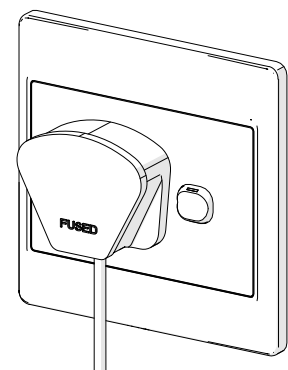
- ผู้ผลิต: MEAN WELL ENTERPRISES CO. LTD
- รุ่น: GST60A24



ตั้งค่าอะแดปเตอร์



เชื่อมต่ออะแดปเตอร์เข้ากับตัวควบคุม

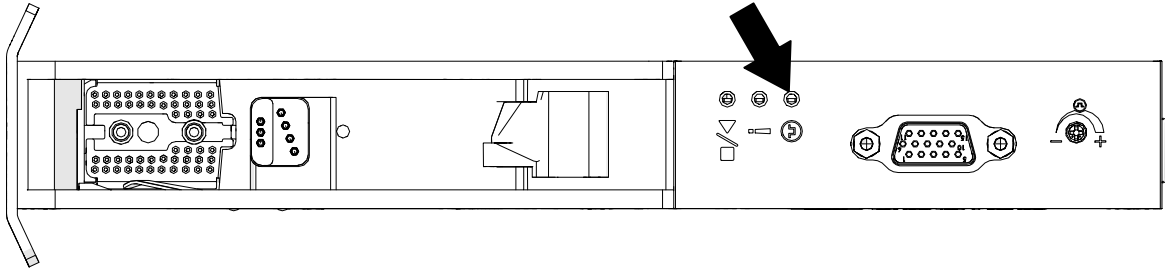


เชื่อมต่ออะแดปเตอร์เข้ากับเต้าเสียบบนผนัง

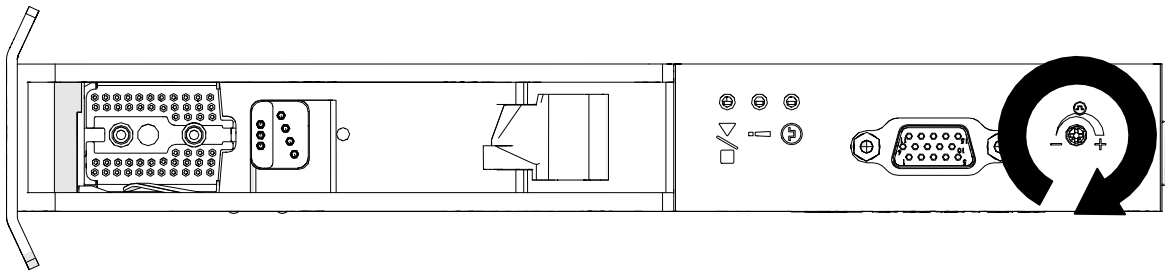
การปรับเทียบเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ของหัวพิมพ์

วิธีปรับเทียบเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ภายในของหัวพิมพ์:

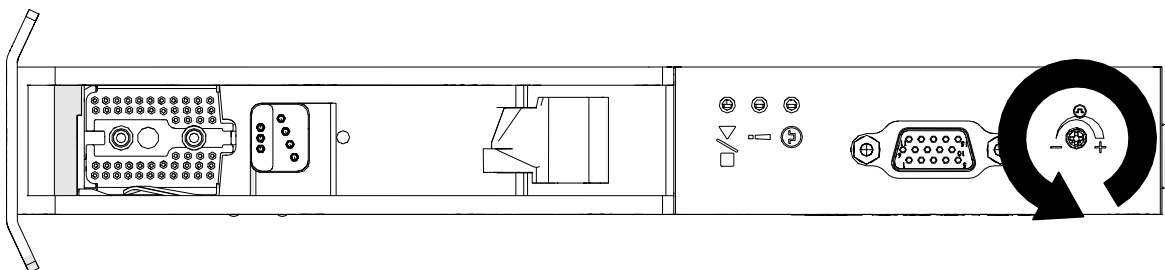
1. วางพื้นผิวพิมพ์หรือกล่องไว้ด้านหน้าหัวพิมพ์ เพื่อให้ครอบคลุมเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์
2. ไฟ LED เซ็นเซอร์บนหัวพิมพ์ควรเปิดขึ้นเพื่อระบุว่าเซ็นเซอร์ทำงานอยู่



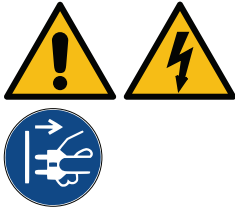
3. หากไฟ LED ของเซ็นเซอร์ไม่เปิดขึ้น ให้ใช้ไขควงปากแบนหมุนสกรูปรับเซ็นเซอร์บนหัวพิมพ์ตามเข็มนาฬิกาจนกว่าไฟ LED เซ็นเซอร์จะสว่าง

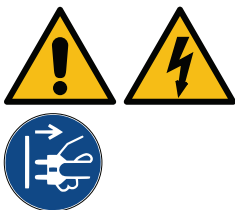


4. นำพื้นผิวพิมพ์หรือกล่องออกจากด้านหน้าของหัวพิมพ์
5. ตอนนี้ไฟ LED ของเซ็นเซอร์ควรดับไป หากไฟ LED ของเซ็นเซอร์ไม่ดับ ให้หมุนสกรูปรับเซ็นเซอร์ทวนเข็มนาฬิกาจนกว่าไฟ LED ของเซ็นเซอร์จะดับลง



การเชื่อมต่ออุปกรณ์ภายนอก

คำเตือน	มีกระแสไฟฟ้า มีความเสี่ยงที่จะเกิดการบาดเจ็บ
	<p>ปิดอุปกรณ์และตัดกระแสไฟก่อนตัดการเชื่อมต่อหรือเชื่อมต่อบระบบไฟฟ้าใดๆ เมื่อเปิดเครื่อง ตัวควบคุมจะมีส่วนประกอบที่มีกระแสไฟฟ้าวิ่งผ่าน การสัมผัสกับส่วนประกอบที่มีกระแสไฟฟ้าวิ่งผ่านอาจทำให้เกิดไฟฟ้าช็อตได้</p>

ข้อควรระวัง	มีกระแสไฟฟ้า มีความเสี่ยงที่จะสร้างความเสียหายต่ออุปกรณ์
	<p>ปิดอุปกรณ์และตัดกระแสไฟก่อนตัดการเชื่อมต่อหรือเชื่อมต่อบระบบไฟฟ้าใดๆ เมื่อเปิดเครื่อง อุปกรณ์จะมีส่วนประกอบที่มีกระแสไฟฟ้าวิ่งผ่าน การเชื่อมต่อไฟฟ้าที่ไม่ถูกต้องอาจทำให้อุปกรณ์เสียหายได้</p>

เครื่องพิมพ์สามารถทำงานร่วมกับเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ภายนอก เอ็นโค้ดเดอร์เพลลา และสัญญาณเตือนพร้อมกันได้

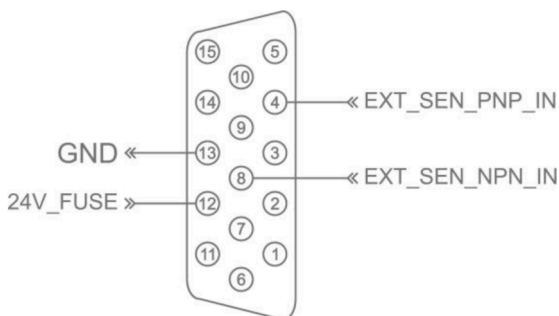
ใช้ปลั๊ก D ตัวผู้ 15 ทิศทางความหนาแน่นสูงเพื่อเชื่อมต่อกับช่องต่อ IO ของตัวควบคุม

เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ภายนอก

เครื่องพิมพ์รองรับการเชื่อมต่อ NPN และ PNP

เซ็นเซอร์ใช้พลังงานจากช่องต่อ IO ของเครื่องพิมพ์

หลังจากเชื่อมต่อเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์แล้ว จะต้องกำหนดการตั้งค่าเครื่องพิมพ์ ไปสดดูที่ Print Mode - Continuous และ [ทริกเกอร์พิมพ์ - เซ็นเซอร์](#) ในหน้า 66



#	ค่า
12	เอาต์พุตกำลังไฟฟ้า 24 V DC ป้องกันด้วยฟิวส์ 3A กระแสไฟฟ้าเอาต์พุตสูงสุด: 1.5 A
13	สายดิน

การติดตั้ง

#	คำ
4	ผลิตภัณฑ์ภายนอกตรวจจับอินพุตเซ็นเซอร์สำหรับการเชื่อมต่อ PNP ใช้งานเมื่ออินพุตสูง หากต้องการใช้อินพุตนี้ ให้เชื่อมต่อสายดินจากสัญญาณอินพุตกับสายดินบนช่องต่อ IO ของ- เครื่องพิมพ์
8	ผลิตภัณฑ์ภายนอกตรวจจับอินพุตเซ็นเซอร์สำหรับการเชื่อมต่อ NPN ใช้งานเมื่ออินพุตต่ำ หากต้องการใช้อินพุตนี้ ให้เชื่อมต่อสายดินจากสัญญาณอินพุตกับสายดินบนช่องต่อ IO ของ- เครื่องพิมพ์

เอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลากายนอก

ขอแนะนำให้ใช้เอ็นโค้ดเดอร์เพลากายนอกเพื่อวัดความเร็วของสายการผลิต เอ็นโค้ดเดอร์เพลากายนอกจะทำให้แน่ใจว่าได้คุณภาพการพิมพ์ที่ดีที่สุด

ใช้เอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลาน PNPN เท่านั้น

ใช้สูตรด้านล่างเพื่อคำนวณเส้นผ่านศูนย์กลางของล้อเอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลาน:

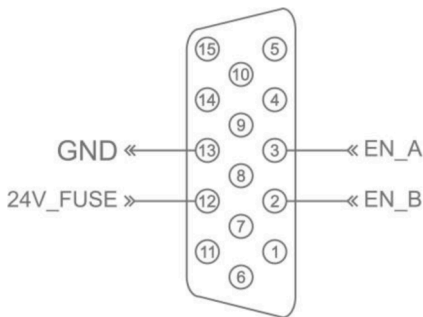
D = เส้นผ่านศูนย์กลางของล้อเอ็นโค้ดเดอร์ (นิ้ว)

R = เอ็นโค้ดเดอร์ PPR (พัลส์ต่อรอบ)

$$D = R / (\pi \times 600)$$

ตัวอย่างเช่น หากเอ็นโค้ดเดอร์มีความละเอียด (R) 3600 PPR เส้นผ่านศูนย์กลางของล้อเอ็นโค้ดเดอร์ = 1.90985 นิ้ว (48.5 มม.)

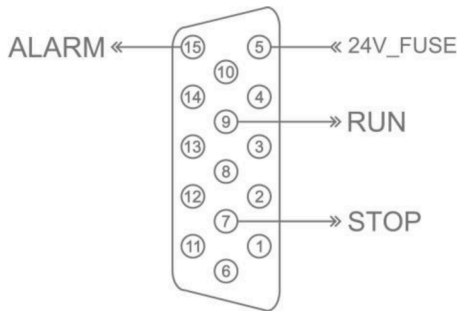
โปรดดูการตั้งค่าการตั้งค่าเอ็นโค้ดเดอร์ที่ [อินพุตเอ็นโค้ดเดอร์ - กายนอก ในหน้า 64](#)



#	ค่า
12	เอาต์พุตกำลังไฟฟ้า 24 V DC ป้องกันด้วยฟิวส์ 3A กระแสไฟฟ้าเอาต์พุตสูงสุด: 1.5 A
13	สายดิน
2	เอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลานอินพุต B
3	เอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลานอินพุต A

ไฟสัญญาณเตือน

สัญญาณเตือนสามารถเชื่อมต่อได้ เพื่อให้ผู้ใช้ตรวจสอบตามสถานะของเครื่องพิมพ์จากระยะห่าง

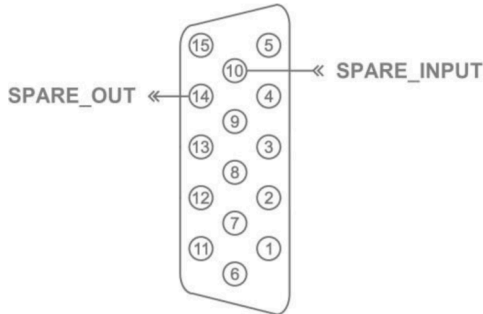


#	ค่า	คำอธิบาย
5	24 V	เอาต์พุตกำลังไฟฟ้า 24 V DC ป้องกันด้วยฟิวส์ 3A กระแสไฟฟ้าเอาต์พุตสูงสุด: 1.5 A
7	หยุด	เอาต์พุตเพื่อเปิดใช้งานไฟสัญญาณสีแดง แอคทีฟต่ำ เปิดที่ระยะบายออก 47 K Ohm internal pull-up resistor to +24 V. เมื่อเอาต์พุตนี้ทำงาน เครื่องพิมพ์หยุดพิมพ์เนื่องจากสาเหตุหนึ่งด้านล่าง: <ul style="list-style-type: none"> • ไม่มีตลับหมึก • ตลับหมึกไม่ถูกต้อง • ตลับหมึกว่างเปล่า • จำกัดความเร็ว • โอเวอร์โหลดความเร็วในการพิมพ์ VDC/เรียลไทม์
9	ทำงาน	เอาต์พุตเพื่อเปิดใช้งานไฟเตือนสีเขียว แอคทีฟต่ำ เปิดที่ระยะบายออก 47 K Ohm internal pull-up resistor to +24 V. เอาต์พุตนี้จะใช้งานได้เมื่อเกิดสาเหตุหนึ่งด้านล่างนี้: <ul style="list-style-type: none"> • ผู้ใช้เลือกปุ่ม "พิมพ์" • เครื่องพิมพ์กำลังพิมพ์โดยไม่มีปัญหา
15	การเตือน	เอาต์พุตเพื่อเปิดใช้งานไฟเตือนสีเขียว แอคทีฟต่ำ เปิดที่ระยะบายออก 47 K Ohm internal pull-up resistor to +24 V. เอาต์พุตนี้จะใช้งานได้เมื่อเครื่องพิมพ์มีปัญหา แต่ยังสามารถพิมพ์ได้ ตัวอย่างเช่น ระดับหมึกอาจต่ำ

การเชื่อมต่อ IO

เครื่องพิมพ์สามารถสร้างสัญญาณเอาต์พุตเมื่อพิมพ์เสร็จ

วิธีตั้งค่าสัญญาณเอาต์พุต โปรดดูที่ [สัญญาณ IO ในหน้า 80](#)



#	ค่า	คำอธิบาย
10	อินพุตสำรอง	หมายเหตุ ในขณะที่ได้เผยแพร่คู่มือนี้ อินพุตนี้ไม่สามารถใช้งานได้ เนื่องจากยังไม่มีการรองรับอินพุตนี้ในซอฟต์แวร์เวอร์ชันปัจจุบัน (1.0.3.0) อินพุตนี้อาจใช้กับเวอร์ชันของซอฟต์แวร์ในอนาคตได้ สัญญาณการทำงานขอมขาลง 47 K Ohm internal pull-up resistor to +24 V. หากต้องการใช้อินพุตนี้ ให้เชื่อมต่อสายดินจากสัญญาณอินพุตกับสายดินบนช่องต่อ IO ของเครื่องพิมพ์
14	เอาต์พุตสำรอง	แอกทีฟต่ำ เปิดที่ระบายออก 47 K Ohm internal pull-up resistor to +24 V.

การตั้งค่าต่าง ๆ ของหัวพิมพ์

หากต้องการดูการตั้งค่าหัวพิมพ์จากหน้าจอ หลัก ให้เลือกไอคอน การตั้งค่า

คุณภาพการพิมพ์

วิธีการดูการตั้งค่าคุณภาพการพิมพ์:




1. จากหน้าจอหน้า หลัก ให้เลือกไอคอน การตั้งค่า :
2. สามารถใช้การตั้งค่า คุณภาพการพิมพ์ ได้ตามรายการด้านล่าง:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
ความละเอียด	<p>ตั้งค่าความละเอียดการพิมพ์ 600x600, 600x300, 600x200, 600x150, 600x120, 600x100, 300x600, 300x300, 300x200, 300x150, 300x120, 300x100, 150x600, 150x300, 150x200, 150x150, 150x120 และ 150x100 dpi</p> <p>ความละเอียดจะเปลี่ยนความเร็วในการพิมพ์สูงสุด โปรดดู ตารางความเร็วในการพิมพ์</p>
ช่องพ่นหมึก	<p>เลือกด้านใดของตลับหมึกที่จะใช้สำหรับการพิมพ์:</p> <ul style="list-style-type: none"> • คี หัวฉีดด้านข้างที่จะใช้ในการพิมพ์เท่านั้น • คู่ หัวฉีดด้านข้างคู่จะใช้ในการพิมพ์เท่านั้น <p>หมายเหตุ หากใช้ความละเอียด 600dpi หัวฉีดทั้งสองข้างจะพิมพ์พร้อมกัน</p>
ทิศทาง	<p>ตั้งค่าทิศทางการพิมพ์ของหัวพิมพ์:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ซ้ายไปขวา (L2R) • ซ้ายไปขวาย้อนกลับ (L2RR) • ขวาไปซ้าย (R2L) • ขวาไปซ้ายกลับหัว (R2LR)

การวางแผน

วิธีการตั้งค่าการจัดตำแหน่งหัวพิมพ์:


1. จากหน้าจอหน้าหลัก ให้เลือกไอคอน การตั้งค่า : 
2. สามารถใช้การตั้งค่า การจัดตำแหน่ง ได้ตามรายการด้านล่าง:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
ระยะเว้นเดินหน้า (มม.)	กำหนดระยะห่างระหว่างจุดที่เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ทำงานและจุดที่พิมพ์
ปิดใช้งานเซ็นเซอร์ (มม.)	กำหนดระยะห่างเพื่อปิดการทำงานของเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์หลังจากที่เปิดใช้งานแล้ว จุดประสงค์ของการตั้งค่านี้คือเพื่อป้องกันการพิมพ์หลายชุดบนผลิตภัณฑ์
ความยาวคงที่ (มม.)	หมายเหตุ ใช้การตั้งค่านี้หากการตั้งค่า "เวลาช้า" แตกต่างจาก 0 ด้วย "โหมดเซ็นเซอร์" กำหนดระยะห่างระหว่างงานพิมพ์ที่ซ้ำ 2 งาน
ระยะเว้นถอยหลัง (มม.)	หมายเหตุ การตั้งค่านี้จะใช้หากเปิดใช้งานโหมด "สองทิศทาง" โปรดดู สองทิศทาง ในหน้า 67 กำหนดระยะห่างสำหรับการพิมพ์ที่สองระหว่างจุดที่เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ทำงานและจุดที่พิมพ์

การตั้งค่าระบบ

วิธีการตั้งค่าระบบ:


1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอนการตั้งค่าระบบ: 

อินพุตเอ็นโค้ดเดอร์ - ภายใน

หากต้องการตั้งค่าเอ็นโค้ดเดอร์ภายในด้วยความเร็วในการพิมพ์แบบคงที่:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอนการตั้งค่าระบบ: 

3. ตั้งค่าอินพุตเอ็นโค้ดเดอร์ เป็น ภายใน

4. ปรับการตั้งค่าความเร็ว (ม./นาที)


อินพุตเอ็นโค้ดเดอร์ - ภายนอก

ใช้ตัวเลือกนี้เพื่อวัดความเร็วสายการผลิตด้วยเอ็นโค้ดเดอร์เพลลา ในการใช้ตัวเลือกนี้ ต้องเชื่อมต่อเอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลลากับตัวควบคุม ดู [เอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลลาภายนอก ในหน้า 58](#)

หากการตั้งค่าไม่ถูกต้อง จะส่งผลต่อคุณภาพการพิมพ์

หากต้องการเอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลลาภายนอกเพื่อวัดความเร็วของสายการผลิต:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอนการตั้งค่าระบบ: 

3. ตั้งค่าอินพุตเอ็นโค้ดเดอร์ เป็น ภายนอก

4. ตั้งค่าที่แสดงด้านล่าง:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
พัลส์/การหมุน	ป้อนจำนวนพัลส์ที่เอ็นโค้ดเดอร์เพลลาจะทำการหมุนแต่ละครั้ง ค่าเริ่มต้น: 3600
เส้นผ่านศูนย์กลาง (มม.)	ป้อนเส้นผ่านศูนย์กลางของล้อเอ็นโค้ดเดอร์แบบเพลลา ค่าเริ่มต้น 48.51 มม.
ใช้เอ็นโค้ดเดอร์ต่อ	เลือกทิศทางการหมุนของเอ็นโค้ดเดอร์ ค่าเริ่มต้น: อัตโนมัติ <ul style="list-style-type: none"> • อัตโนมัติ (ทั้งสองทิศทางถูกต้อง) • ตามเข็มนาฬิกา • ทวนเข็มนาฬิกา


ทริกเกอร์พิมพ์ - ต่อเนื่อง


โหมดทริกเกอร์การพิมพ์ต่อเนื่องมักใช้ในแอปพลิเคชันการพิมพ์เว็บ ไปป์ หรือม้วน (ไม่มีเครื่องหมายเซ็นเซอร์)

โหมดทริกเกอร์การพิมพ์ต่อเนื่องสามารถตั้งค่าได้ 3 วิธี:

- สามารถให้เครื่องพิมพ์ทำงานโดยไม่มีเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์
- สามารถให้สัญญาณจากเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ ทริกเกอร์การเริ่มต้นของการพิมพ์ การพิมพ์จะดำเนินการต่อจนกว่าจะกดไอคอน หยุด
- สามารถให้สัญญาณที่ทำงานอย่างต่อเนื่องจากเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ ทำให้การพิมพ์ต่อเนื่องทำงานอยู่ การพิมพ์จะดำเนินการต่อไปจนกว่าผลิตภัณฑ์จะตรวจจับสัญญาณเซ็นเซอร์หยุดลง

การตั้งค่าโหมดทริกเกอร์การพิมพ์อย่างต่อเนื่อง:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก ให้เลือกไอคอน การตั้งค่า: 

2. เลือกไอคอน การตั้งค่าระบบ: 

3. ตั้งค่า ทริกเกอร์การพิมพ์ เป็น ต่อเนื่อง

4. เลือก โหมดเซ็นเซอร์:

ภายใน	ใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นในหัวพิมพ์เพื่อทริกเกอร์การพิมพ์
ภายนอก	ใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ภายนอกที่เชื่อมต่อกับช่องต่อ IO เพื่อทริกเกอร์การพิมพ์

5. เลือก โหมดต่อเนื่อง:

ทันที	พิมพ์อย่างต่อเนื่องทันทีที่กดไอคอนเริ่มต้นบนหน้าจอหลัก การพิมพ์จะหยุดเมื่อกดไอคอนหยุด เมื่อเลือกโหมดนี้ ไม่จำเป็นต้องใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์
ระดับ	พิมพ์อย่างต่อเนื่องเมื่อเครื่องพิมพ์ได้รับสัญญาณที่ทำงานอย่างต่อเนื่องจากเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ เมื่อผลิตภัณฑ์ตรวจจับสัญญาณเซ็นเซอร์หยุดลง การพิมพ์จะหยุดลง
สัญญาณแรก	ใช้สัญญาณเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์เพื่อเริ่มการพิมพ์ครั้งแรกของการรันสายการผลิต การพิมพ์จะดำเนินการต่อไปหลังจากที่ผลิตภัณฑ์ตัวแรกตรวจพบสัญญาณเซ็นเซอร์ กดเพื่อหยุดไอคอนบนหน้าจอหลักเพื่อหยุดการพิมพ์

6. ถ้า โหมดต่อเนื่อง ตั้งค่าเป็น ระดับ ให้เลือก โหมดระดับ:

ละเว้นข้อมูล	พิมพ์ข้อมูลเดียวกันอย่างต่อเนื่องตั้งแต่การพิมพ์ครั้งแรกเมื่อเซ็นเซอร์ทำงานอยู่ ข้อมูลใหม่จะถูกละเว้น
เก็บข้อมูล	พิมพ์ข้อมูลใหม่ในวลาทุกแต่ละวันเมื่อเซ็นเซอร์ทำงาน

ทริกเกอร์พิมพ์ - เซ็นเซอร์

โหมดทริกเกอร์เซ็นเซอร์ต่อเนื่องสามารถตั้งค่าได้ 2 วิธี:

- ใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นในหัวพิมพ์เพื่อทริกเกอร์การพิมพ์
- ใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ภายนอกที่เชื่อมต่อกับช่องต่อ IO เพื่อทริกเกอร์การพิมพ์

ทริกเกอร์การพิมพ์เดียวสามารถทริกเกอร์การพิมพ์ได้ 1 ครั้ง หรือมากกว่า 1 ครั้ง

การตั้งค่าโหมดทริกเกอร์เซ็นเซอร์การพิมพ์:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก ให้เลือกไอคอน การตั้งค่า :



2. เลือกไอคอน การตั้งค่าระบบ:



3. ตั้งค่าทริกเกอร์ การพิมพ์ เป็น เซ็นเซอร์

4. เลือก โหมดเซ็นเซอร์:

ภายใน	ใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นในหัวพิมพ์เพื่อทริกเกอร์การพิมพ์
ภายนอก	ใช้เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ภายนอกที่เชื่อมต่อกับช่องต่อ IO เพื่อทริกเกอร์การพิมพ์

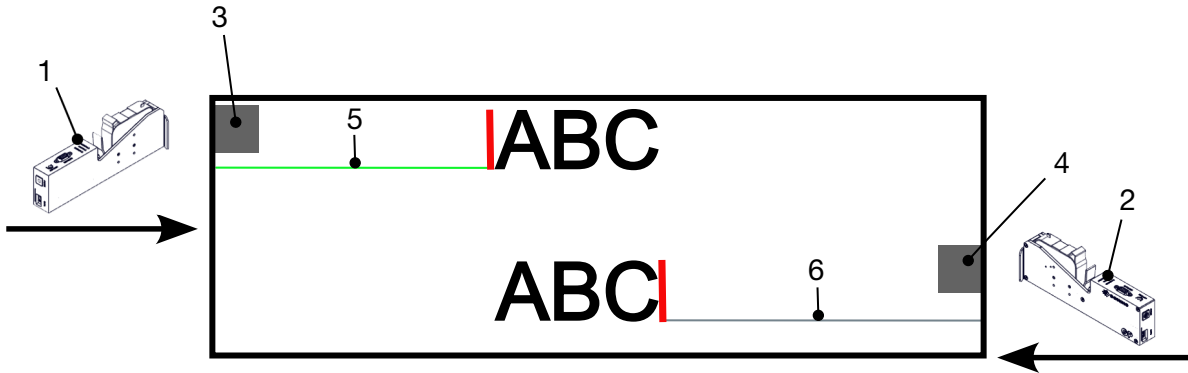
5. ตั้งค่า เซ็นเซอร์ซ้ำ การตั้งค่านี้กำหนดจำนวนครั้งที่พิมพ์ซ้ำหลังจากทริกเกอร์การพิมพ์แต่ละครั้ง ตัวอย่างเช่น หาก เซ็นเซอร์ซ้ำ ตั้งค่าเป็น 1 ระบบจะพิมพ์หนึ่งครั้งหลังจากทริกเกอร์การพิมพ์ หาก เซ็นเซอร์ซ้ำ ตั้งค่าเป็น 2 ระบบจะพิมพ์หนึ่งครั้งและจากนั้นจะพิมพ์ซ้ำอีกครั้งหลังจากทริกเกอร์การพิมพ์

สองทิศทาง

การพิมพ์แบบสองทิศทางช่วยให้ทิศทางการพิมพ์เปลี่ยนจาก "ซ้ายไปขวา" จากนั้น "จากขวาไปซ้าย"



ใช้การตั้งค่า ออฟเซตไปข้างหน้า (มม.) [5] เพื่อกำหนดตำแหน่งการพิมพ์สำหรับ "ซ้ายไปขวา" โปรดดู [การวางแนว ในหน้า 62](#)

ให้ใช้การตั้งค่า ออฟเซตย้อนกลับ (มม.) [6] เพื่อกำหนดตำแหน่งการพิมพ์สำหรับ "ขวาไปซ้าย" โปรดดู [การวางแนว ในหน้า 62](#)



#	คำอธิบาย
1	หัวพิมพ์/ทิศทางการผลิต (ซ้ายไปขวา)
2	หัวพิมพ์/ทิศทางการผลิต (ขวาไปซ้าย)
3	เครื่องหมายเซ็นเซอร์ 1
4	เครื่องหมายเซ็นเซอร์ 2
5	การตั้งค่าระยะเว้นเดียนหน้า (มม.)
6	การตั้งค่าระยะเว้นถอยหลัง (มม.)

วิธีเปิดใช้งานโหมดสองทิศทาง:



1. จากหน้าจอหน้าหลัก ให้เลือกไอคอน การตั้งค่า: 
2. เลือกไอคอน การตั้งค่าระบบ: 
3. เปิด สองทิศทาง
4. ปรับค่า เวลา เพื่อกำหนดจำนวนงานพิมพ์ที่จะทำก่อนการเปลี่ยนทิศทางการพิมพ์

สลับหัวพิมพ์อัตโนมัติ

หมายเหตุ การตั้งค่านี้ใช้ไม่ได้ ถ้าเปิดใช้ความเร็วสูง

การตั้งค่านี้จะเปลี่ยนแถวหัวฉีดที่ใช้สำหรับการพิมพ์โดยอัตโนมัติ

วิธีเปิดใช้งานและตั้งค่าช่องสลับอัตโนมัติ:



1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 
2. เลือกไอคอนการตั้งค่าระบบ: 
3. เปิดสลับหัวพิมพ์อัตโนมัติ
4. ปรับค่าพิมพ์ต่อช่อง เพื่อกำหนดจำนวนการพิมพ์ที่จะทำโดยใช้ 1 ด้านก่อนจะสลับไปอีกด้านหนึ่ง (ช่วง: 2-255)

ความเร็วสูง

หมายเหตุ การเปิดใช้งานการตั้งค่านี้จะปิดใช้งานสลับหัวพิมพ์อัตโนมัติ

ความเร็วสูงช่วยให้เครื่องพิมพ์พิมพ์ด้วยความละเอียดสูง เมื่อเปิดใช้งานการตั้งค่านี้ ความเร็วในการพิมพ์จะเพิ่มขึ้นเป็นสองเท่าเมื่อเทียบกับความละเอียดปกติ


วิธีเปิดใช้งานความเร็วสูง:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 
2. เลือกไอคอนการตั้งค่าระบบ: 
3. เปิด ความเร็วสูง

พิมพ์ภาพนิ่ง

สามารถปรับปรุงประสิทธิภาพการพิมพ์ได้โดยการพิมพ์เทมเพลตฉากเป็นภาพนิ่ง
วิธีพิมพ์ภาพนิ่ง

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 


2. เลือกไอคอนการตั้งค่าระบบ: 


3. เปิดพิมพ์ภาพนิ่ง

มุมเอียง

การพิมพ์สามารถเอียงไปยังมุมที่กำหนดได้ ซึ่งช่วยให้สามารถติดตั้งหัวพิมพ์ได้ในมุมที่ไม่เท่ากับ 90° กับพื้นผิวการพิมพ์

วิธีเปิดใช้งานและปรับมุมเอียง:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก ให้เลือกไอคอน การตั้งค่า : 

2. เลือกไอคอน การตั้งค่าระบบ: 

3. เปิด มุมเอียง

4. ปรับค่า มุม (°) (ช่วง: -25 ถึง 25)

ออโต้เจ็ท (การล้างหัวฉีด)

ออโต้เจ็ทมีวัตถุประสงค์สำหรับใช้กับหมึกแห้งเร็ว และในสภาพแวดล้อมที่มีอุณหภูมิสูงหรือสกปรก โดยออกแบบมาเพื่อป้องกันไม่ให้หมึกแห้งติดในหัวฉีด และทำให้การพิมพ์ขาดหาย ขณะที่รีสตาร์ทสายการผลิตอีกครั้งหลังจากที่หยุดชั่วคราว

ขณะดำเนินการออโต้เจ็ท หมึกจำนวนเล็กน้อยจะฉีดออกจากหัวฉีดตลับ หมึกอาจเปื้อนสิ่งที่อยู่ใกล้กับหัวพิมพ์

- หมายเหตุ
1. ขอแนะนำให้เปิดใช้งานฟังก์ชันนี้เสมอ เพื่อให้แน่ใจว่าคุณภาพการพิมพ์ยังคงสูงเสมอ
 2. ค่า ตัวจับเวลา (วินาที) ที่แนะนำจะอยู่ระหว่าง 15 ถึง 20 วินาที
 3. ฟังก์ชันออโต้เจ็ทอัตโนมัติจะทำงานเมื่อพิมพ์และไม่พิมพ์
 4. ออโต้เจ็ทแตกต่างจากฟังก์ชันล้าง ออโต้เจ็ทจะล้างหัวฉีดโดยอัตโนมัติตามเวลาปกติ การล้างเป็นฟังก์ชันแบบแมนนวล

วิธีเปิดใช้งานและตั้งค่าออโต้เจ็ท:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก ให้เลือกไอคอน การตั้งค่า :



2. เลือกไอคอน การตั้งค่าระบบ:





3. เปิด ออโต้เจ็ท
4. ปรับค่า ตัวจับเวลา (วินาที) เพื่อตั้งเวลาระหว่างการล้างเจ็ทอัตโนมัติแต่ละครั้งเป็นวินาที
5. ปรับค่า จำนวนคอแลมน์ เพื่อกำหนดจำนวนคอแลมน์สำหรับการล้าง

เรียลไทม์

เปิดใช้งานการตั้งค่านี้เพื่อเข้ารหัสเกมเพลตอลากและส่งข้อมูลไปยังหัวพิมพ์แบบเรียลไทม์


ค่าเริ่มต้นของเวลารีเซ็ตคือ 1 วินาที ซึ่งหมายความว่าข้อมูลจะได้รับการอัปเดตทุกวินาที ค่าเวลารีเซ็ตเป็นวินาที ช่วงสำหรับการตั้งค่านี้คือ 1 ถึง 60 วินาที


วิธีเปิดใช้เรียลไทม์

1. จากหน้าจอหน้าหลัก ให้เลือกไอคอน การตั้งค่า : 
2. เลือกไอคอน การตั้งค่าระบบ: 
3. เปิด เรียลไทม์
4. ปรับการตั้งค่า รีเซ็ตเวลา (วินาที) เพื่อกำหนดความถี่ในการอัปเดตข้อมูลเป็นวินาที

การตั้งค่าขั้นสูง

วิธีการตั้งค่าขั้นสูง:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอนการตั้งค่าขั้นสูง: 

ดิสเพลย์

วิธีตั้งค่าดิสเพลย์:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอนการตั้งค่าขั้นสูง: 

3. เปิดหรือปิดการตั้งค่าที่อธิบายไว้ด้านล่าง:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
จำการพิมพ์	หากเปิดใช้งานการตั้งค่านี้ เมื่อเริ่มต้นการพิมพ์ เกมเพลตจะลากก่อนหน้าจะถูกใช้และตัวนับจะดำเนินการต่อจากค่าก่อนหน้า
แสดงข้อมูลการพิมพ์	หากเปิดใช้งานการตั้งค่านี้ ข้อมูลที่พิมพ์จากฐานข้อมูลจะแสดงบนหน้าจอหลัก
ตัวอย่างสด	หากเปิดใช้งานการตั้งค่านี้ รูปภาพตัวอย่างของงานพิมพ์จะแสดงบนหน้าจอหลัก

โหมดผู้ใช้ (ความปลอดภัย)

เปิดใช้งานพีเจอนี้ เพื่อบังคับให้ผู้ใช้เข้าสู่ระบบเครื่องพิมพ์ด้วยชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน

เมื่อเปิดใช้งานพีเจอนี้ ผู้ใช้ระดับผู้ดูแลระบบสามารถ:

- สร้างผู้ใช้ใหม่
- แก้ไขสิทธิการอนุญาตและรหัสผ่านของผู้ใช้
- ล็อกผู้ใช้
- ลบผู้ใช้

วิธีเปิดใช้โหมดผู้ใช้

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า



2. เลือกไอคอนการตั้งค่าขั้นสูง:



3. เปิดโหมดผู้ใช้

4. รีเซ็ตเครื่องพิมพ์

5. เมื่อเครื่องพิมพ์เริ่มทำงาน ให้ใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านของผู้ดูแลระบบเริ่มต้นด้านล่างเพื่อเข้าสู่ระบบ:

ชื่อผู้ใช้:	ผู้ดูแล
รหัสผ่าน:	admin@2021


เปลี่ยนรหัสผ่าน

ผู้ใช้ทุกคนสามารถเปลี่ยนรหัสผ่านของตนเองได้เมื่อผู้ใช้เข้าสู่ระบบ

หากลิ้มรสผ่าน ผู้ใช้ระดับผู้ดูแลระบบสามารถเปลี่ยนรหัสผ่านของผู้ใช้รายอื่นได้ โปรดดู [แก้ไขผู้ใช้](#) ในหน้า 76

หากลิ้มรสผ่านระดับผู้ดูแลระบบ โปรดติดต่อสำนักงานสนับสนุน Domino ในพื้นที่ของคุณเพื่อปลดล็อคเครื่องพิมพ์

วิธีเปลี่ยนรหัสผ่านของผู้ใช้ที่เข้าสู่ระบบ:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนผู้ใช้ 
2. เลือก เปลี่ยนรหัสผ่าน
3. ป้อนรหัสผ่านปัจจุบัน
4. ป้อนรหัสผ่านใหม่
5. ยืนยันรหัสผ่านใหม่
6. เลือกตกลง

ออกจากระบบ

วิธีออกจากระบบ:

1. เลือกชื่อผู้ใช้ที่มุมขวาล่างของอินเทอร์เฟซผู้ใช้
2. เลือกออกจากระบบ
3. เลือกใช่

สร้างผู้ใช้

หากเปิดใช้งานโหมดผู้ใช้ ผู้ใช้ระดับผู้ดูแลระบบสามารถสร้างผู้ใช้ใหม่ได้

วิธีสร้างผู้ใช้ใหม่:

1. เข้าสู่ระบบในฐานะผู้ใช้ระดับผู้ดูแลระบบ

2. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนผู้ใช้



3. เลือกแท็บผู้ใช้และการอนุญาต

4. เลือกไอคอนสร้างผู้ใช้:



5. ปรับที่แสดงด้านล่าง:

ชื่อ	คำอธิบาย
ชื่อผู้ใช้	ป้อนชื่อผู้ใช้ใหม่ <ul style="list-style-type: none"> • ชื่อต้องเริ่มต้นด้วยตัวอักษร • ความยาวชื่อ: 6 ถึง 100 อักขระ • อักขระที่ถูกต้อง: อักขระที่เป็นตัวอักษรและตัวเลขคละกันและ-สัญลักษณ์พิเศษต่อไป (จุด)
ระดับผู้ใช้	เลือกระดับผู้ใช้: <ul style="list-style-type: none"> • ผู้ดูแล • หัวหน้างาน • ทางเทคนิค • โอเปอเรเตอร์
รหัสผ่าน	ป้อนรหัสผ่านผู้ใช้ใหม่
ยืนยันรหัสผ่าน	ยืนยันรหัสผ่านผู้ใช้ใหม่
การอนุญาต	ดูงานที่ผู้ใช้ใหม่ได้รับอนุญาตให้ทำ หากต้องการเปลี่ยนการอนุญาตของผู้ใช้ ให้เปลี่ยนการตั้งค่า ระดับผู้ใช้


6. เลือกสร้าง

แก้ไขผู้ใช้


หากเปิดใช้งานโหมดผู้ใช้ ผู้ใช้ระดับผู้ดูแลระบบสามารถแก้ไขบัญชีผู้ใช้ใหม่ได้

วิธีแก้ไขผู้ใช้:

1. เข้าสู่ระบบในฐานะผู้ใช้ระดับผู้ดูแลระบบ

2. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนผู้ใช้ 

3. เลือกแท็บผู้ใช้และการอนุญาต

4. เลือกไอคอนแก้ไขผู้ใช้ 

5. ปรับที่แสดงด้านล่าง:

ชื่อ	คำอธิบาย
ระดับผู้ใช้	เลือกระดับผู้ใช้: <ul style="list-style-type: none"> • ผู้ดูแล • หัวหน้างาน • ทางเทคนิค • โอเปอเรเตอร์
เปลี่ยนรหัสผ่าน	แสดงรหัสผ่านและการตั้งค่ายืนยันรหัสผ่าน
รหัสผ่าน	เปลี่ยนรหัสผ่านของผู้ใช้
ยืนยันรหัสผ่าน	ยืนยันรหัสผ่านใหม่ของผู้ใช้
การอนุญาต	ดูงานที่ผู้ใช้ได้รับอนุญาตให้ทำ หากต้องการเปลี่ยนการอนุญาตของผู้ใช้ ให้เปลี่ยนการตั้งค่า ระดับผู้ใช้

6. เลือก บันทึก

ล็อกผู้ใช้

หากเปิดใช้งานโหมดผู้ใช้ ผู้ใช้ระดับผู้ดูแลระบบสามารถล็อกหรือปลดล็อกบัญชีผู้ใช้อื่นได้ หากบัญชีผู้ใช้ถูกล็อก ผู้ใช้จะไม่สามารถเข้าสู่ระบบได้ จนกว่าผู้ใช้ระดับผู้ดูแลระบบจะปลดล็อกบัญชี



วิธีล็อก/ปลดล็อกผู้ใช้:

1. เข้าสู่ระบบในฐานะผู้ใช้ระดับผู้ดูแลระบบ

2. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนผู้ใช้ 

3. เลือกแท็บผู้ใช้และการอนุญาต

4. เลือกไอคอนเพื่อล็อกหรือปลดล็อกผู้ใช้:

	ผู้ใช้ถูกล็อก เลือกเพื่อปลดล็อกผู้ใช้
	ผู้ใช้ถูกปลดล็อก เลือกเพื่อล็อกผู้ใช้

5. เลือกตกลง

ลบผู้ใช้

หากเปิดใช้งานโหมดผู้ใช้ ผู้ใช้ระดับผู้ดูแลระบบสามารถลบผู้ใช้อื่นได้

การลบผู้ใช้:

1. เข้าสู่ระบบในฐานะผู้ใช้ระดับผู้ดูแลระบบ

2. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนผู้ใช้ 

3. เลือกแท็บผู้ใช้และการอนุญาต

4. เลือกไอคอนลบผู้ใช้ 

5. เลือกใช่

ระยะไกล

การตั้งค่านี้อนุญาตให้ผู้ใช้เชื่อมต่อกับเครื่องพิมพ์จากระยะไกลจากเว็บเบราว์เซอร์ของพีซี แล็ปท็อป แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ (สมาร์ทโฟน)

วิธีเปิดใช้ระยะไกล

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า



2. เลือกไอคอนการตั้งค่าขั้นสูง:



3. เปิดระยะไกล

4. หลังจากเปิดใช้งานการตั้งค่านี้ ให้ตั้งค่าเครือข่ายของเครื่องพิมพ์ โปรดดูที่ [การตั้งค่าเครือข่าย ในหน้า 91](#)

คุณภาพสูง

เมื่อเปิดใช้งาน การตั้งค่านี้จะเพิ่มความมืดของฉลากที่พิมพ์ออกมา 30%

วิธีเปิดใช้งานคุณภาพสูง:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า



2. เลือกไอคอนการตั้งค่าขั้นสูง:



3. เปิดคุณภาพสูง

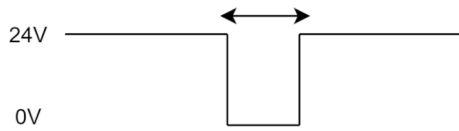
สัญญาณ IO

เปิดใช้งานฟังก์ชันนี้ เพื่อปรับความกว้างพัลส์ของสัญญาณเอาต์พุตที่ส่งหลังจากการพิมพ์เสร็จสิ้น

เมื่อเอาต์พุตไม่ทำงาน สัญญาณจะสูง (24 V)

เมื่อเอาต์พุตทำงาน สัญญาณจะต่ำ (0 V)

ความกว้างพัลส์สัญญาณ IO แสดงไว้ในแผนภาพด้านล่าง:



วิธีเปิดใช้งานสัญญาณ IO และปรับความกว้างพัลส์เอาต์พุต:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 
2. เลือกไอคอนการตั้งค่าขั้นสูง: 
3. เปิดสัญญาณ IO
4. ปรับค่าความกว้างพัลส์เอาต์พุต (มิลลิวินาที)เพื่อกำหนดความกว้างของเอาต์พุตเป็นมิลลิวินาที

สำรองและเรียกคืน

การตั้งค่าของเครื่องพิมพ์สามารถสำรองและกู้คืนจากอุปกรณ์หน่วยความจำ USB ได้ นอกจากนี้ยังสามารถคืนค่าเครื่องพิมพ์เป็นการตั้งค่าเริ่มต้นจากโรงงานได้อีกด้วย
วิธีใช้การตั้งค่าสำรองและกู้คืน:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอนการตั้งค่าขั้นสูง: 


3. เลือกหนึ่งในตัวเลือกที่อธิบายในตารางด้านล่าง:

การตั้งค่า	คำอธิบาย
สำรองข้อมูล	หมายเหตุ เชื่อมต่ออุปกรณ์หน่วยความจำ USB ก่อนเลือกตัวเลือกนี้ สำรองข้อมูลการตั้งค่าเครื่องพิมพ์ไปยังอุปกรณ์หน่วยความจำ USB ที่เชื่อมต่อ
คืนค่า	หมายเหตุ เชื่อมต่ออุปกรณ์หน่วยความจำ USB ที่มีไฟล์กู้คืน- บันทึกไว้ก่อนที่จะเลือกตัวเลือกนี้ คืนค่าข้อมูลการตั้งค่าเครื่องพิมพ์จากอุปกรณ์หน่วยความจำ USB ที่เชื่อมต่อ
รีเซ็ตค่าเริ่มต้นจากโรงงาน	รีเซ็ตเครื่องพิมพ์เป็นการตั้งค่าเริ่มต้นจากโรงงาน

ทั่วไป

การตั้งค่าทั่วไปจะกำหนดภาษาของเครื่องพิมพ์ รูปแบบแป้นพิมพ์ และนาฬิกา การตั้งค่าทั่วไปยังรวมถึงการกำหนดค่าสำหรับค่าเริ่มต้นพื้นฐานบางอย่างที่ใช้เมื่อสร้างเกมเพลตเวลา

วิธีตั้งค่าการตั้งค่าทั่วไป:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอนการตั้งค่าขั้นสูง: 

3. ปรับที่แสดงด้านล่าง:

ชื่อ	คำอธิบาย
ชื่อแบบอักษร	ตั้งค่าแบบอักษรเริ่มต้นสำหรับออบเจกต์เกมเพลตเวลา
ขนาดตัวอักษร	ตั้งค่าขนาดแบบอักษรเริ่มต้นสำหรับออบเจกต์เกมเพลตเวลา
หน่วย	ตั้งค่าบริการหน่วยวัดเริ่มต้น: <ul style="list-style-type: none"> • มิลลิเมตร • เซนติเมตร • นิ้ว
สกุลเงินหลัก	ตั้งค่าสกุลเงินเริ่มต้น
ภาษา	ตั้งค่าภาษาของอินเตอร์เฟซผู้ใช้
ภาค	ตั้งค่าภูมิภาคภาษาวันที่/เวลา
ตัวเลขมาตรฐาน	ตั้งค่าประเภทแบบอักษรตัวนับ: <ul style="list-style-type: none"> • ละติน • อหรับ
เลย์เอาต์คีย์บอร์ด	ตั้งค่าประเภทแป้นพิมพ์สำหรับเครื่องมือออกแบบเกมเพลตเวลา
วันที่	ตั้งค่าวันที่และเวลาในระบบ
เขตเวลา	ตั้งค่าโซนเวลาในระบบ
ซิงโครไนซ์นาฬิกา	หมายเหตุ หากการใช้พีเจอนี้ เครื่องพิมพ์จะต้องเชื่อมต่อกับ- อินเทอร์เน็ต ซิงโครไนซ์นาฬิกา ระบบกับเซิร์ฟเวอร์เวลาอินเทอร์เน็ต

การกำหนดค่าการควบคุมการพิมพ์

เมื่อมีการแจ้งเตือนเครื่องพิมพ์ เครื่องพิมพ์สามารถตอบสนองได้ 1 ใน 3 วิธีที่แตกต่างกัน:

- ทริกเกอร์คำเตือน
- หยุดการพิมพ์
- ถูกละเว้น (ละเว้นการแจ้งเตือน)

ผู้ใช้สามารถเลือกวิธีที่เครื่องพิมพ์จะตอบสนองต่อการแจ้งเตือนแต่ละรายการโดยปรับการตั้งค่าการควบคุมการพิมพ์

วิธีตั้งค่าการควบคุมการพิมพ์:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก ให้เลือกไอคอน การตั้งค่า :



2. เลือกไอคอน การตั้งค่าขั้นสูง :



3. เลือก การกำหนดค่าการควบคุมการพิมพ์


4. ตั้งค่าการดำเนินการสำหรับรายการด้านล่าง:

ชื่อ	คำอธิบาย
จำกัดความเร็ว	เลือกสิ่งที่จะเกิดขึ้นเมื่อความเร็วสายการผลิตสูงกว่าขีดจำกัดความเร็วสูงสุดของเครื่องพิมพ์
การรับข้อมูลหมดเวลา	เลือกสิ่งที่จะเกิดขึ้น หากเครื่องพิมพ์ไม่ได้รับข้อมูล VDC (การเชื่อมต่อข้อมูลตัวแปร) ภายในเวลาที่กำหนด
ข้อมูลห้วงเวลา	เลือกสิ่งที่จะเกิดขึ้นเมื่อทริกเกอร์การพิมพ์เกิดขึ้นเมื่อพิมพ์
ข้อมูลว่าง	เลือกสิ่งที่จะเกิดขึ้น หากมีการสั่งพิมพ์ แต่เครื่องพิมพ์ยังไม่ได้รับข้อมูลตัวแปร
ไม่มีตลับหมึก	เลือกการดำเนินการขั้นต่อไปหากไม่มีตลับหมึกในหัวพิมพ์
ตลับหมึกไม่ถูกต้อง	เลือกสิ่งที่จะเกิดขึ้นหากตลับหมึกไม่ถูกต้อง
ลือคตลับหมึก	เลือกสิ่งที่จะเกิดขึ้นหากตลับหมึกลือค
หมึกหมด	เลือกสิ่งที่จะเกิดขึ้นหากตลับหมึกว่างเปล่า
ระดับหมึกต่ำ	เลือกสิ่งที่จะเกิดขึ้นหากระดับหมึกต่ำ

การตั้งค่า VDC

วิธีการตั้งค่า VDC (การเชื่อมต่อข้อมูลตัวแปร):

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอน การตั้งค่า VDC: 

VDC (การเชื่อมต่อข้อมูลตัวแปร)

VDC (การดึงข้อมูลตัวแปร) ช่วยให้ส่วนที่กำหนดไว้ล่วงหน้าของฉลาก (วัตถุฐานข้อมูลและวัตถุกราฟิกแบบไดนามิก) สามารถเติมข้อมูลที่ส่งจากอุปกรณ์ภายนอกได้ ข้อมูลจะจัดเก็บอยู่ในคิวบัฟเฟอร์ในหน่วยความจำเครื่องพิมพ์ก่อนการพิมพ์

หากการพิมพ์หยุดลงเมื่อมีการใช้งาน VDC คิวบัฟเฟอร์ข้อมูลของเครื่องพิมพ์จะว่างเปล่า ข้อมูลจะต้องถูกส่งไปยังเครื่องพิมพ์อีกครั้ง


ข้อมูลสามารถส่งไปยังเครื่องพิมพ์ได้ด้วยวิธีใดวิธีหนึ่งดังต่อไปนี้:

- TCP/IP
- COM (RS485)
- อินพุต
- เครื่องสแกนบาร์โค้ด (เชื่อมต่อผ่าน USB)

-
- หมายเหตุ
1. ในการสร้างออบเจกต์ข้อความที่ใช้ข้อมูล VDC ในฉลาก โปรดดูที่ [ออบเจกต์ข้อความฐานข้อมูล VDC ในหน้า 117](#)
 2. ในการสร้างออบเจกต์กราฟิกที่ใช้ข้อมูล VDC ในฉลาก โปรดดูที่ [ออบเจกต์กราฟิกไดนามิก VDC ในหน้า 132](#)
-

วิธีเปิดใช้งานและตั้งค่า VDC:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอน การตั้งค่า VDC: 

3. เปิด VDC

4. ปรับที่แสดงด้านล่าง:

ชื่อ	คำอธิบาย
โหมด	<p>เลือกการดำเนินการที่จะเกิดขึ้นเมื่อเครื่องพิมพ์ได้รับข้อมูล:</p> <ul style="list-style-type: none"> พิมพ์ทั้งหมด - พิมพ์ข้อความทั้งหมดจากผู้ส่ง หลังจากพิมพ์-ข้อความสุดท้าย เครื่องพิมพ์จะเข้าสู่สถานะ "ไม่มีข้อมูล" และรอ-ข้อมูลใหม่ หากเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ทำงานเมื่อไม่มีข้อมูล เครื่องพิมพ์จะหยุดทำงานและแสดงข้อผิดพลาด พิมพ์ล่าสุด - พิมพ์เฉพาะข้อความสุดท้ายจากผู้ส่ง พิมพ์ล่าสุดและทำซ้ำ - พิมพ์เฉพาะข้อความสุดท้ายจากผู้ส่งและ-พิมพ์ข้อความสุดท้ายต่อไปจนกว่าจะได้รับข้อความใหม่
ประเภทข้อมูล	<p>เลือกชนิดข้อมูล VDC:</p> <ul style="list-style-type: none"> JSON ข้อมูลดิบ ปรับแต่ง
การเชื่อมต่อ	<p>เลือกเมธอดการเชื่อมต่อ:</p> <ul style="list-style-type: none"> TCP/IP COM (RS485) อินพุต เครื่องสแกนบาร์โค้ด (เชื่อมต่อผ่าน USB)
การตอบสนองข้อมูล VDC	เปิดฟังก์ชันนี้ เพื่อส่งการตอบกลับไปยังผู้ส่งเมื่อมีการพิมพ์ข้อมูล VDC
คำสั่ง VDC ตอบสนอง	เปิดฟังก์ชันนี้ เพื่อส่งการตอบกลับไปยังผู้ส่งเมื่อมีการได้รับข้อมูล VDC
พอร์ตตัวควบคุม	<p>หมายเหตุ การตั้งค่านี้จะใช้ได้ก็ต่อเมื่อการเชื่อมต่อถูกตั้งค่าเป็น TCP/IP.</p> <p>เลือกพอร์ตการสื่อสารของเครื่องพิมพ์</p> <p>ค่าเริ่มต้น: 2030</p>
พอร์ต COM	<p>หมายเหตุ การตั้งค่านี้จะใช้ได้ก็ต่อเมื่อการเชื่อมต่อถูกตั้งค่าเป็น COM</p> <p>เลือกพอร์ตการสื่อสารของเครื่องพิมพ์</p> <p>ค่าเริ่มต้น: COM0</p>
บิตข้อมูล	<p>หมายเหตุ การตั้งค่านี้จะใช้ได้ก็ต่อเมื่อการเชื่อมต่อถูกตั้งค่าเป็น COM</p> <p>เลือกจำนวนบิตข้อมูลในแต่ละตัวอักษร</p> <ul style="list-style-type: none"> 4 5 6 7 8.

การติดตั้ง


ชื่อ	คำอธิบาย
พาริตี	<p>หมายเหตุ การตั้งค่านี้จะใช้ได้ก็ต่อเมื่อการเชื่อมต่อถูกตั้งค่าเป็น COM</p> <p>เลือกประเภทของบิตพาริตีที่คาดหวังไว้</p> <p>บิตพาริตีคือ บิตข้อมูลพิเศษที่จะส่งไปยังตัวอักษรข้อมูลแต่ละตัวเพื่อตรวจสอบข้อผิดพลาดในการส่งข้อมูล</p> <ul style="list-style-type: none"> • ไม่มี - คาดว่าไม่มีพาริตี • คู่ - พาริตีบิตคือเลขคู่เสมอ • มาส์ก - บิตพาริตีคือ 1 เสมอ • คี่ - บิตพาริตีคือเลขคี่เสมอ • ว่าง - บิตพาริตีคือ 0 เสมอ
อัตรา Baud	<p>หมายเหตุ การตั้งค่านี้จะใช้ได้ก็ต่อเมื่อการเชื่อมต่อถูกตั้งค่าเป็น COM</p> <p>เลือกอัตรา Baud ระหว่างเครื่องพิมพ์และอุปกรณ์ที่เครื่องพิมพ์เชื่อมต่ออยู่:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 9600 • 19200 • 38400 • 57600 • 115200.
บิตหยุด	<p>หมายเหตุ การตั้งค่านี้จะใช้ได้ก็ต่อเมื่อการเชื่อมต่อถูกตั้งค่าเป็น COM</p> <p>เลือกจำนวนของบิตหยุดที่จะส่งออกไปในตอนท้ายของตัวอักษรแต่ละตัวเพื่อเปิดใช้งานการตรวจจบจุดสิ้นสุดของตัวอักษร</p> <p>1 หรือ 2</p>


ข้อบังคับ

การตั้งค่ากำหนดวิธีการรักษาข้อมูลขาเข้า การตั้งค่าที่ใช้ได้จะแตกต่างกันไปตามประเภทข้อมูลที่เลือก

การตั้งค่ากฎสำหรับข้อมูล JSON

วิธีตั้งค่ากฎสำหรับข้อมูล Json หรือ Raw:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอน การตั้งค่า VDC: 

3. ตั้งประเภทข้อมูลเป็น Json หรือ Raw

4. เลื่อนลงไปที่การตั้งค่ากฎ

5. ปรับที่แสดงด้านล่าง:

ชื่อ	คำอธิบาย
อักขระแยก	เลือกอักขระที่ใช้แยกแต่ละรายการของข้อมูลในแพ็คเกจข้อมูล
การเข้ารหัส	เลือกโหมดการเข้ารหัสของแพ็คเกจข้อมูล


การตั้งค่ากฎสำหรับปรับแต่งข้อมูล


สำหรับกำหนดประเภทข้อมูล การตั้งค่ากฎจะกำหนดว่าส่วนใดของแฟ้มเอกสารที่จะพิมพ์

สามารถเลือกข้อมูลสำหรับการพิมพ์โดยเลือกว่าไบต์ข้อมูลใดจากแฟ้มเอกสารที่จะพิมพ์ หรือใช้อักษรระเพื่อทำเครื่องหมายจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของข้อมูลที่พิมพ์ได้

ไบต์ของข้อมูล

เพื่อตั้งกฎโดยใช้ตัวเลือกไบต์ของข้อมูลเมื่อประเภทข้อมูลเป็นปรับแต่ง:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอน การตั้งค่า VDC: 

3. ตั้งค่าประเภทข้อมูลเป็นปรับแต่ง

4. เลื่อนลงไปที่การตั้งค่ากฎ

5. เลือกการกำหนดค่า

6. ตั้งค่ารับประเภทข้อมูลเป็นไบต์ของข้อมูล

7. ตั้งค่าความยาวของแฟ้มเอกสารเป็นจำนวนไบต์ในแฟ้มเอกสาร หากแฟ้มเอกสารสั้นกว่า/ยาวกว่าความยาวนี้ ข้อมูลจะไม่ได้รับการยอมรับ ตัวอย่างเช่น ในแฟ้มเอกสารด้านล่าง ความยาวของแฟ้มเอกสารควรตั้งค่าเป็น 16:

ข้อมูล:	S	T	\$	A	B	#	8	.	6	k	g	\$	C	D	E	N
ไบต์ #:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15


8. ใช้ตัวเลือกฟิลด์ VDC เพื่อกำหนดจำนวนรอบเก็บข้อมูลตัวแปรที่จะพิมพ์ในฉลาก ตัวอย่างเช่น หากฉลากจะมีรอบเก็บข้อมูลตัวแปร 1 รายการ ให้ตั้ง VDC1


9. ใช้การตั้งค่าไบต์เริ่มต้นและไบต์สิ้นสุด เพื่อเลือกไบต์แรกและไบต์สุดท้ายของแฟ้มเอกสารที่จะพิมพ์ ในตัวอย่างแฟ้มเอกสารด้านล่าง หากต้องการพิมพ์ "8.6kg" ให้ตั้งค่าไบต์เริ่มต้นเป็น 6 และไบต์สิ้นสุดเป็น 10:

ข้อมูล:	S	T	\$	A	B	#	8	.	6	k	g	\$	C	D	E	N
ไบต์ #:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

อักขระ

เพื่อตั้งกฎโดยใช้ตัวเลือกอักขระเมื่อประเภทข้อมูลเป็นปรับแต่ง:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอน การตั้งค่า VDC: 

3. ตั้งค่าประเภทข้อมูลเป็นปรับแต่ง

4. เลื่อนลงไปที่การตั้งค่ากฎ

5. เลือกการกำหนดค่า

6. ตั้งค่ารับประเภทข้อมูลเป็นอักขระ

7. ตั้งค่าความยาวของแพ็คเกจเป็นจำนวนไบต์ในแพ็คเกจข้อมูล หากแพ็คเกจข้อมูลสั้นกว่า/ยาวกว่าความยาวนี้ ข้อมูลจะไม่ได้รับการยอมรับ ตัวอย่างเช่น ในแพ็คเกจข้อมูลด้านล่าง ความยาวของแพ็คเกจควรตั้งค่าเป็น 16:

ข้อมูล:	S	T	\$	A	B	#	8	.	6	k	g	\$	C	D	E	N
ไบต์ #:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

8. สามารถใช้การตั้งค่าอักขระนำหน้าเพื่อกำหนดอักขระที่เป็นจุดเริ่มต้นของแพ็คเกจข้อมูล ตัวอย่างเช่น ในแพ็คเกจข้อมูลด้านล่าง อักขระนำหน้าควรตั้งค่าเป็น ST:

ข้อมูล:	S	T	\$	A	B	#	8	.	6	k	g	\$	C	D	E	N
ไบต์ #:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

9. สามารถใช้การตั้งค่าอักขระตามหลังเพื่อกำหนดอักขระที่เป็นจุดสิ้นสุดของแพ็คเกจข้อมูล ตัวอย่างเช่น ในแพ็คเกจข้อมูลด้านล่าง อักขระตามหลังควรตั้งค่าเป็น EN:

ข้อมูล:	S	T	\$	A	B	#	8	.	6	k	g	\$	C	D	E	N
ไบต์ #:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

10. ใช้ตัวเลือกฟิลด์ VDC เพื่อกำหนดจำนวนออบเจกต์ข้อมูลตัวแปรที่จะพิมพ์ในฉลาก ตัวอย่างเช่น หากฉลากจะมีออบเจกต์ข้อมูลตัวแปร 1 รายการ ให้ตั้ง VDC1


11. ใช้การตั้งค่าอักขระเริ่มต้นและอักขระสิ้นสุดเพื่อกำหนดจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของข้อมูลที่พิมพ์ได้ ในตัวอย่างแพ็คเกจข้อมูลด้านล่าง หากต้องการพิมพ์ "8.6kg" ให้ตั้งค่าอักขระเริ่มต้นเป็น 6 AB# และอักขระลงท้ายเป็น \$CD:

ข้อมูล:	S	T	\$	A	B	#	8	.	6	k	g	\$	C	D	E	N
ไบต์ #:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

หน้าจอ

เมื่อใช้ VDC ฟังก์ชันนี้จะช่วยให้ผู้ใช้รับข้อมูลเครื่องพิมพ์แบบเรียลไทม์ เช่น ความเร็ว สถานะเครื่องพิมพ์ หน้าทีพิมพ์ สถานะหัวพิมพ์ ฯลฯ

วิธีเปิดใช้งานและตั้งค่ามอนิเตอร์:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก ให้เลือกไอคอน การตั้งค่า : 

2. เลือกไอคอน การตั้งค่า VDC : 

3. เปิด มอนิเตอร์

4. ปรับที่แสดงด้านล่าง:


ชื่อ	คำอธิบาย
การตอบสนอง	เลือกวิธีที่เครื่องพิมพ์จะตอบสนองต่อคำขอสถานะเครื่องพิมพ์: <ul style="list-style-type: none"> ช่วงเวลา - ตอบสนองต่อการร้องขอสถานะภายในระยะเวลาที่ผู้ใช้กำหนด แต่ละการพิมพ์ - ตอบสนองต่อการร้องขอสถานะหลังจากการพิมพ์แต่ละครั้ง
ความยาวของช่วง (วินาที)	หากได้ตั้งค่า การตอบสนองเป็น ช่วงเวลา คือกำหนดช่วงเวลาที่ยอมรับให้เครื่องพิมพ์ตอบสนองต่อการร้องขอสถานะ

การตั้งค่าเครือข่าย

เครื่องพิมพ์สามารถควบคุมผ่านเครือข่ายโดยเว็บเบราว์เซอร์ของพีซี แล็ปท็อป แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์พกพา (สมาร์ตโฟน) เพื่อดำเนินการนี้ ตรวจสอบให้แน่ใจว่าได้เปิดใช้งานการตั้งค่าระยะไกลแล้ว โปรดดูที่ [ระยะไกล ในหน้า 78](#)


วิธีการตั้งค่าเครือข่าย:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอนการตั้งค่าเครือข่าย: 

ที่อยู่ IP

วิธีตั้งค่า IP ของเครื่องพิมพ์:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอนการตั้งค่าเครือข่าย: 

3. ปรับที่แสดงด้านล่าง:


ชื่อ	คำอธิบาย
ไดนามิก	เลือกที่เครื่องพิมพ์จะรับที่อยู่ IP จากเครือข่ายที่เชื่อมต่อโดยอัตโนมัติ หรือใช้ที่อยู่ IP แบบคงที่: <ul style="list-style-type: none"> • เปิด - รับที่อยู่ IP จากเครือข่ายโดยอัตโนมัติ • ปิด - ตั้งค่าที่อยู่ IP แบบคงที่
IP	ที่อยู่ IP ของเครื่องพิมพ์ <ul style="list-style-type: none"> • หากตั้งไดนามิกเป็นปิด รับที่อยู่ IP จากผู้ดูแลระบบเครือข่าย • ตรวจสอบให้แน่ใจว่าที่อยู่ IP อยู่ในช่วงเดียวกับอุปกรณ์อื่นๆ ในเครือข่าย • ตรวจสอบให้แน่ใจว่าที่อยู่ไม่ขัดแย้งกับอุปกรณ์อื่นบนเครือข่าย
ซับเน็ตมาสก์	ตั้งค่าซับเน็ตมาสก์ ซับเน็ตมาสก์ต้องตรงกับอุปกรณ์อื่นในเครือข่ายเดียวกัน ค่าเริ่มต้น: 255.255.255.0
เกตเวย์เริ่มต้น	หากเครื่องพิมพ์จำเป็นต้องสื่อสารกับอุปกรณ์ในเครือข่ายอื่น (หรืออินเทอร์เน็ต) ให้ป้อนที่อยู่ IP ของเกตเวย์เริ่มต้นของเครือข่าย (เราเตอร์)

4. เลือก บันทึก

ที่อยู่เซิร์ฟเวอร์ DNS

วิธีตั้งค่าที่อยู่เซิร์ฟเวอร์ DNS (ระบบชื่อโดเมน):

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอนการตั้งค่าเครือข่าย: 

3. ปรับที่แสดงด้านล่าง:

ชื่อ	คำอธิบาย
ไดนามิก	เลือกว่าเครื่องพีมพ์จะรับที่อยู่ IP จากเครือข่ายที่เชื่อมต่อโดยอัตโนมัติ หรือใช้ที่อยู่ IP แบบคงที่: <ul style="list-style-type: none"> เปิด - รับที่อยู่ IP จากเครือข่ายโดยอัตโนมัติ ปิด - ตั้งค่าที่อยู่ IP แบบคงที่
เซิร์ฟเวอร์ DNS ที่ต้องการ	ป้อนที่อยู่เซิร์ฟเวอร์ DNS ที่ต้องการ
เซิร์ฟเวอร์ DNS สำรอง	ป้อนที่อยู่เซิร์ฟเวอร์ DNS สำรอง

4. เลือก บันทึก

ควบคุมเครื่องพิมพ์ผ่านเว็บเบราว์เซอร์

วิธีควบคุมเครื่องพิมพ์ผ่านเว็บเบราว์เซอร์

1. ต่อสายอีเทอร์เน็ตจากเครือข่ายเข้ากับช่องเสียบอีเทอร์เน็ตของเครื่องพิมพ์

2. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า



3. เลือกไอคอนการตั้งค่าขั้นสูง:



4. เปิดระยะไกล

5. เลือกไอคอนการตั้งค่าเครือข่าย:



6. ตั้งค่าเครือข่ายของเครื่องพิมพ์ โปรดดูที่ [ที่อยู่ IP ในหน้า 91](#)

7. เปิดเว็บเบราว์เซอร์บนพีซี แล็บท็อป แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์มือถือ (สมาร์ทโฟน) ที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายด้วย

8. ป้อนที่อยู่ IP ของเครื่องพิมพ์ตามด้วย ":8080" ลงในแถบที่อยู่ เช่น




192.168.1.1:8080

9. หากการเชื่อมต่อล้มเหลว ให้ตั้งค่าระยะไกลเป็นปิด/เปิด และรีบูตเครื่องพิมพ์

การตั้งค่าประหยัดพลังงาน

วิธีการตั้งค่าการประหยัดพลังงาน:


1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอนการตั้งค่าประหยัดพลังงาน: 

หน้าจอ

วิธีดูแลและแก้ไขการตั้งค่าจอภาพประหยัดพลังงาน:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 


2. เลือกไอคอนการตั้งค่าประหยัดพลังงาน: 


3. ปรับที่แสดงด้านล่าง:

ชื่อ	คำอธิบาย
ความสว่าง	ใช้แถบเลื่อนเพื่อปรับความสว่างของหน้าจอ
ประหยัดพลังงาน	ตั้งค่าการประหยัดพลังงานเปิดหรือปิด เมื่อเปิดใช้งาน การตั้งค่าหน้าจอ-มืดและปิดหน้าจอจะพร้อมใช้งาน
หน้าจอมืด	หลังจากไม่มีการดำเนินการใดๆ หน้าจอจะมืดลงเพื่อประหยัดพลังงาน หน้าจอจะมืดลง 50% หน้าจอจะกลับมาสว่างตามค่าที่ตั้งไว้เมื่อสัมผัส การตั้งค่าที่ใช้ได้คือ: <ul style="list-style-type: none"> • 30 วินาที • 1 นาที • 5 นาที • ไม่ต้อง
ปิดหน้าจอ	หลังจากไม่มีการดำเนินการใดๆ หน้าจอจะปิดลงเพื่อประหยัดพลังงาน หน้าจอจะกลับมาสว่างตามค่าที่ตั้งไว้เมื่อสัมผัส การตั้งค่าที่ใช้ได้คือ: <ul style="list-style-type: none"> • 10 นาที • 30 นาที • 1 ชั่วโมง • ไม่ต้อง

การตั้งค่าภาษา

วิธีดูและแก้ไขการตั้งค่าภาษา:


1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

2. เลือกไอคอนการตั้งค่าภาษา: 

นำเข้าภาษา

วิธีนำเข้าภาษาใหม่:

1. วางไฟล์ภาษาไว้ที่ระดับบนสุด (โฟลเดอร์ราก) ของอุปกรณ์หน่วยความจำ USB
2. เชื่อมต่ออุปกรณ์หน่วยความจำ USB เข้ากับเครื่องพิมพ์

3. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 

4. เลือกไอคอนการตั้งค่าภาษา: 




5. เลือกไอคอนนำเข้า: 

6. เลือกไฟล์ภาษา

7. เลือกตกลงและรอให้ไฟล์นำเข้า




ส่งออกภาษา

วิธีส่งออกภาษาจากเครื่องพิมพ์:

1. เชื่อมต่ออุปกรณ์หน่วยความจำ USB ไปยังเครื่องพิมพ์
2. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 
3. เลือกไอคอนการตั้งค่าภาษา: 
4. เลือกไอคอนส่งออก: 
5. เลือกไฟล์ภาษา
6. เลือกไฟล์เดสก์ท็อปที่กักไฟล์ภาษาไว้
7. เลือกตกลงและรอให้ไฟล์ส่งออก



ลบภาษา

วิธีลบภาษาจากเครื่องพิมพ์:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 
2. เลือกไอคอนการตั้งค่าภาษา: 
3. เลือกไอคอนลบสำหรับภาษาที่จะลบ: 




การตั้งค่าแบบอักษร

วิธีดูและแก้ไขการตั้งค่าแบบอักษร:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 
2. เลือกไอคอนการตั้งค่าแบบอักษร: 




นำเข้าแบบอักษร

วิธีนำเข้าแบบอักษรใหม่:

1. วางไฟล์แบบอักษรไว้ที่ระดับบนสุด (ไฟลเดอร์รูก) ของอุปกรณ์หน่วยความจำ USB
2. เชื่อมต่ออุปกรณ์หน่วยความจำ USB เข้ากับเครื่องพิมพ์
3. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 
4. เลือกไอคอนการตั้งค่าแบบอักษร: 
5. เลือกไอคอนนำเข้า: 
6. เลือกไฟล์แบบอักษร



ลบแบบอักษร

วิธีลบแบบอักษร:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนการตั้งค่า 
2. เลือกไอคอนการตั้งค่าแบบอักษร: 
3. เลือกไอคอนลบสำหรับแบบอักษรที่จะลบ: 

ส่วนที่ 4 การใช้งาน

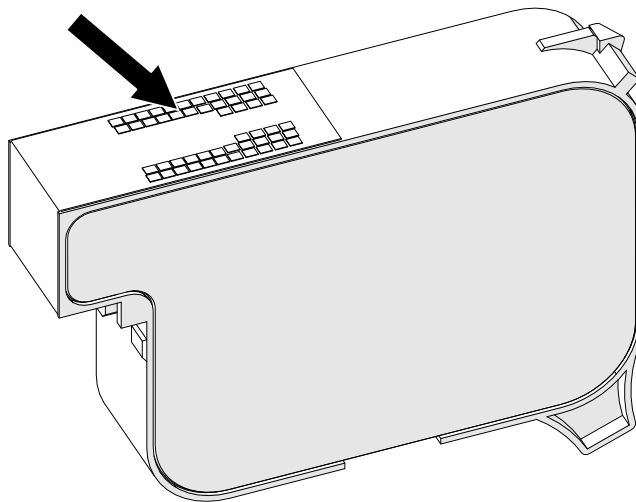
สตาร์ทเครื่องพิมพ์

คำเตือน	สารเคมีอันตราย มีความเสี่ยงที่จะเป็นอันตรายต่อดวงตาและผิวหนัง
	<p>สวมใส่อุปกรณ์ป้องกัน เช่น ถุงมือและแว่น เมื่ออยู่ใกล้เครื่องพิมพ์</p> <p>การสัมผัสสารเคมีอาจทำให้ผิวหนังและดวงตาเกิดอาการบาดเจ็บได้</p> <p>โปรดอ้างอิงตารางข้อมูลความปลอดภัย</p>
ข้อควรระวัง	ช็อกไฟฟ้าอบบาง มีความเสี่ยงที่อุปกรณ์อาจเสียหาย
	<p>อย่าดันกระดาษเข้าไปในหัวพิมพ์</p> <p>ใช้ความระมัดระวังขณะสอดกระดาษ การใช้แรงดันกระดาษหนักเข้ากับหัวพิมพ์มากเกินไป อาจทำให้หัวพิมพ์ที่อยู่บนแผงวงจรของหัวพิมพ์แตกหักได้</p>

เพื่อเปิดเครื่องพิมพ์:

1. ถอดฝาครอบป้องกันจากตลับหมึก
2. ในกรณีที่เป็นกระดาษใหม่ ให้เช็ดหัวพิมพ์ด้วยผ้าชุบเอทานอล เพื่อเช็ดน้ำยาเคลือบป้องกันการสึกหรอออก

หมายเหตุ ผ้าทำความสะอาด หมายเลขชิ้นส่วน: EPT039697



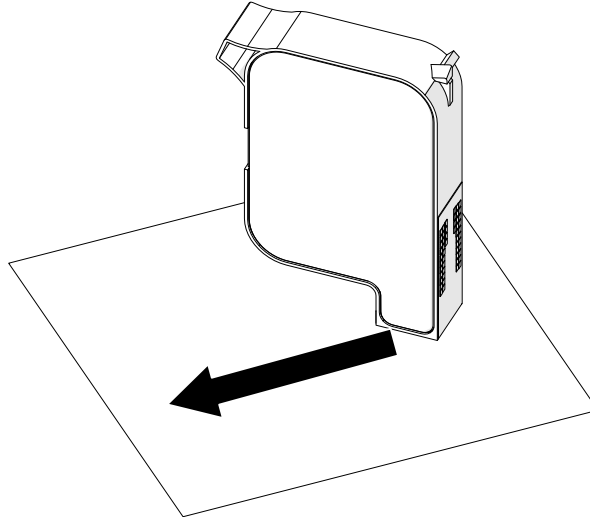
3. ใช้ผ้าแบบไม่มีขนที่ใหม่/สะอาดเพื่อเช็ดหัวฉีดกระดาษหมึกโดยทำมุม 45°

หมายเหตุ การทำมุม 45° จะช่วยให้เศษวัสดุจากหัวพิมพ์ไม่เป็อนหัวฉีดอุดตัน

ข้อควรระวัง อุปกรณ์มีความละเอียดอ่อน มีความเสี่ยงที่อุปกรณ์อาจเสียหาย



อย่าใช้ผ้าชุบน้ำหรือสารเคมีอื่นใดในการทำทำความสะอาดหัวฉีดกระปุก
ใช้ผ้าแบบไม่มีขนที่ใหม่/สะอาด หากใช้สารเคมีในการทำทำความสะอาดกระปุก หัวฉีดอาจเสียหาย

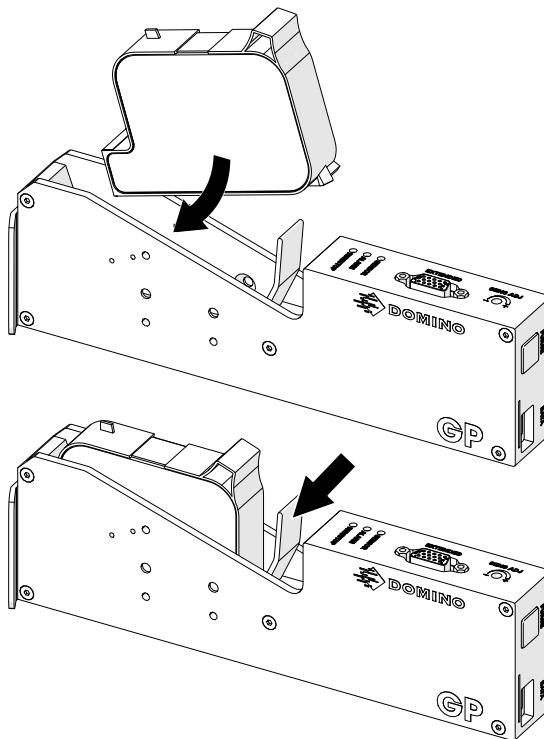


4. สอดปลั๊กหมึกเข้าไปในหัวพิมพ์และปิดฝาหัวพิมพ์

ข้อควรระวัง ชั่วไฟฟ้าบบาง มีความเสี่ยงที่อุปกรณ์อาจเสียหาย

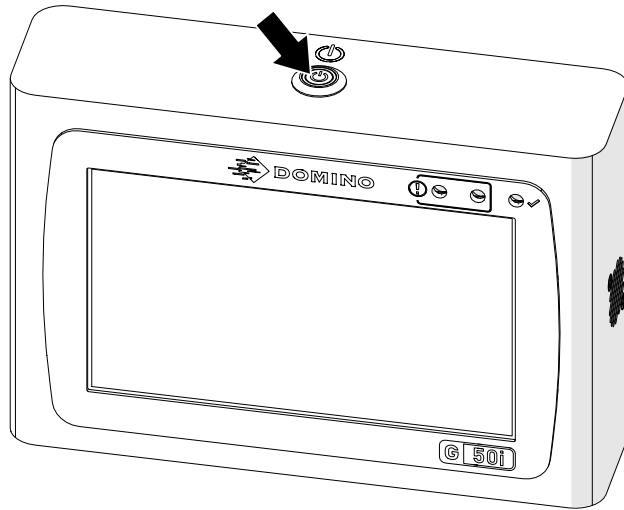


อย่าดันกระปุกเข้าไปในหัวพิมพ์
ใช้ความระมัดระวังขณะสอดกระปุก การใช้แรงดันกระปุกหมึกเข้ากับหัวพิมพ์มากเกินไป อาจทำให้หัวไฟฟ้าที่อยู่บนแผงวงจรของหัวพิมพ์แตกหักได้



การใช้งาน

5. กดปุ่ม สแตนด์บาย ที่แสดงด้านล่างและรอให้เครื่องพิมพ์บูตเครื่อง



โหลดฉากเพื่อพิมพ์

วิธีโหลดฉากเพื่อพิมพ์

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนไฟลเดอร์



2. เลือกเกมเพลตฉากที่จะโหลด

หมายเหตุ ตัวอย่างของเกมเพลตจะปรากฏขึ้น

3. เลือกเปิด

เริ่มการพิมพ์

หากต้องการเริ่มพิมพ์ ให้เลือกไอคอนเริ่มต้น:




หยุดการพิมพ์

หมายเหตุ หากการพิมพ์หยุดลงเมื่อมีการใช้งาน VDC คิวบัพเฟอร์ข้อมูลของเครื่องพิมพ์จะว่างเปล่า ข้อมูลจะต้องถูกส่งไปยังเครื่องพิมพ์อีกครั้ง

หากต้องการหยุดพิมพ์ ให้เลือกไอคอนหยุด:



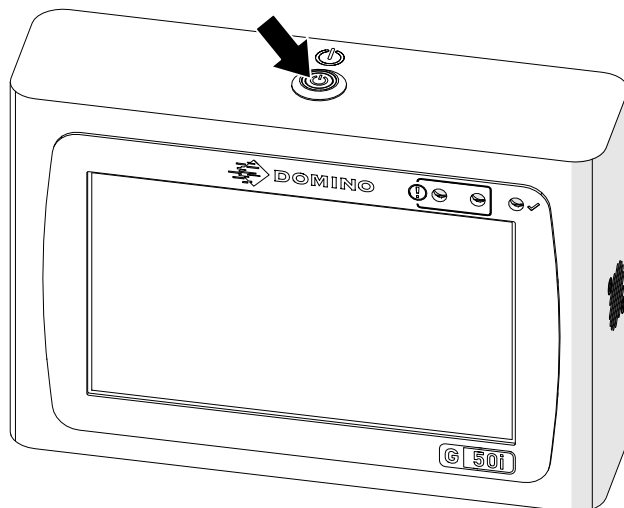
ปิดเครื่องพิมพ์

คำเตือน	สารเคมีอันตราย มีความเสี่ยงที่จะเป็นอันตรายต่อดวงตาและผิวหนัง
	<p>สวมใส่อุปกรณ์ป้องกัน เช่น ถุงมือและแว่น เมื่ออยู่ใกล้เครื่องพิมพ์</p> <p>การสัมผัสสารเคมีอาจทำให้ผิวหนังและดวงตาเกิดอาการบาดเจ็บได้</p> <p>โปรดอ้างอิงตารางข้อมูลความปลอดภัย</p>

การปิดเครื่องพิมพ์:

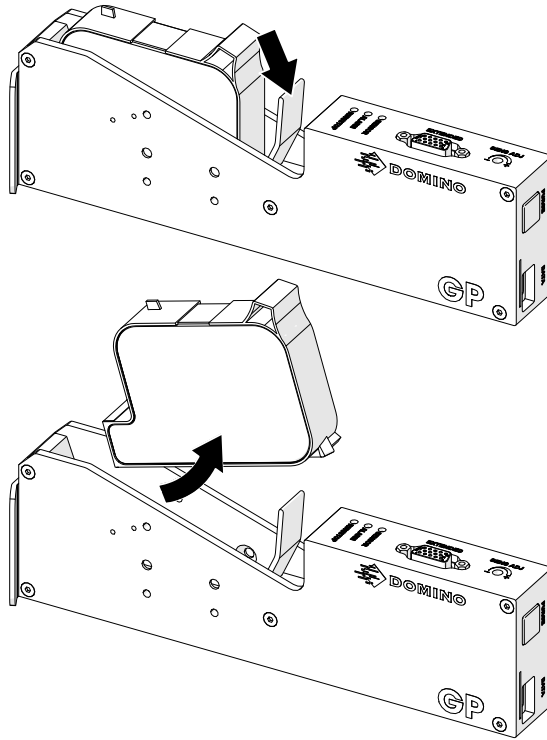
1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนสแตนด์บาย  และเลือกปิดเครื่องพิมพ์ หรือกดค้างปุ่มสแตนด์บายที่แสดงด้านล่างเป็นเวลา 2 วินาที

หมายเหตุ การเลือกไอคอนสแตนด์บายหรือกดปุ่มสแตนด์บายไม่ได้ตัดการเชื่อมต่อเครื่องพิมพ์จากแหล่งจ่ายไฟ



การใช้งาน

2. เปิดฝา และถอดตลับหมึกออก



3. ติดตั้งฝาครอบป้องกันเข้ากับตลับหมึกเพื่อป้องกันไม่ให้หัวฉีดของตลับหมึกแห้ง



ออกแบบเกมเพลตฉลาก

วิธีออกแบบเกมเพลตฉลากใหม่

1. จากหน้าจอหลัก ให้เลือกไอคอน ออกแบบ :



2. เลือกไอคอน เกมเพลตฉลากใหม่ :



3. ป้อน ชื่อ ของเกมเพลตฉลาก
4. ป้อน ความกว้าง ของเกมเพลตฉลาก

หมายเหตุ ความกว้างสูงสุดของฉลากขึ้นอยู่กับความละเอียด

ความกว้างฉลากสูงสุด	ความละเอียด
1.387 ม.	<ul style="list-style-type: none"> • 600x600 DPI • 300x600 DPI • 150x600 DPI
1.5 ม.	<ul style="list-style-type: none"> • 600x300 DPI • 600x200 DPI • 600x150 DPI • 600x120 DPI • 600x100 DPI • 300x300 DPI • 300x200 DPI • 300x150 DPI • 300x120 DPI • 300x100 DPI • 150x300 DPI • 150x200 DPI • 150x150 DPI • 150x120 DPI • 150x100 DPI

5. เลือก ประเภทหัวพิมพ์ และเลือกประเภทหัวพิมพ์ที่เข้ากันได้กับฉลาก:


- GP
- EXT

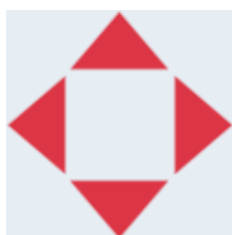
1. เลือก สร้าง


เพิ่มออบเจกต์ไปยังเกมเพลตฉาก

เพิ่มออบเจกต์ข้อความ

วิธีเพิ่มออบเจกต์ข้อความลงในเกมเพลตฉาก:

1. เลือกไอคอนออบเจกต์: 
2. เลือกข้อความ
3. ป้อนข้อความที่จำเป็น:
4. เลือกตกลง
5. ลากออบเจกต์ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในเกมเพลต หรือใช้ไอคอนลูกศรเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ:



6. หากต้องการเปลี่ยนรูปลักษณ์ของออบเจกต์ ให้เลือกไอคอนพรีฟเพอร์ตี: 

หมายเหตุ ไอคอนพรีฟเพอร์ตีจะไม่ถูกใช้ หากมีการใช้อินเทอร์เฟซของเว็บเบราว์เซอร์

7. ในแท็บทั่วไป ใช้การตั้งค่าด้านล่างเพื่อเปลี่ยนลักษณะทั่วไปของออบเจกต์:


ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
X (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวนอนของออบเจกต์ในเกมเพลต
Y (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวตั้งของออบเจกต์ในเกมเพลต
ความกว้าง (มม.)	ตั้งความกว้างของออบเจกต์
ความสูง (มม.)	ตั้งความสูงของออบเจกต์
โหมดมาตราส่วน	ตั้งค่าโหมดมาตราส่วนของออบเจกต์: <ul style="list-style-type: none"> • มาตราส่วน - สามารถกำหนดความกว้างและความสูงของออบเจกต์ได้อย่างอิสระ • ขนาดอัตโนมัติ - ความกว้างและความสูงของออบเจกต์ถูกควบคุมโดยขนาดแบบอักษร
มุม	หมุนออบเจกต์
ล๊อค	ล๊อคออบเจกต์เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกแก้ไข
มองเห็น	ทำให้ออบเจกต์ที่พิมพ์ได้หรือพิมพ์ไม่ได้
ตระกูลแบบอักษร	ตั้งประเภทแบบอักษร
ขนาด (จุด)	ตั้งขนาดแบบอักษร

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
สไตล์	เลือก: <ul style="list-style-type: none"> • ตัวหนา • ตัวเอียง • ชิดเส้นใต้
การจัดแนวข้อความ	หากออบเจกต์มีมากกว่า 1 เส้น ให้ตั้งค่าการจัดตำแหน่ง: <ul style="list-style-type: none"> • ซ้าย • กลาง • ขวา
ลบบรรทัดว่าง	ลบบรรทัดว่างออกจากออบเจกต์
ลบช่องว่างนำ	ลบช่องว่างนำจากออบเจกต์

8. เปิดแท็บข้อความ เพื่อเปลี่ยนข้อความ

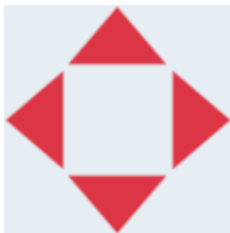
เพิ่มออบเจกต์ตัวนับ


วิธีเพิ่มออบเจกต์ตัวนับลงในเกมเพลตหลากหลาย:

1. เลือกไอคอนออบเจกต์: 
2. เลือกตัวนับ
3. ป้อนข้อมูลออบเจกต์:

ชื่อ	คำอธิบาย
ค่าเริ่มต้น	ตั้งค่าเริ่มต้นของออบเจกต์ตัวนับ
ค่าสิ้นสุด	ตั้งค่าสิ้นสุดของออบเจกต์ตัวนับ เมื่อตัวนับนับถึงค่านี้ ตัวนับจะย้อนกลับไปยังค่าเริ่มต้น
ค่าแต่ละขั้น	ตั้งค่าการเพิ่ม/ขั้นตอนของออบเจกต์ตัวนับ
ทำเวลาซ้ำ	ตั้งจำนวนครั้งที่ค่าตัวนับแต่ละค่าจะพิมพ์ซ้ำ
ค่านำหน้า	ตั้งค่าค่านำหน้าสำหรับออบเจกต์ตัวนับ
ค่าต่อท้าย	ตั้งค่าค่าลงท้ายสำหรับออบเจกต์ตัวนับ
อักขระเสริม	กำหนดจำนวนอักขระการเติม (ช่วง: 1 ถึง 10)
ขั้น	ตั้งค่าทิศทางการนับ <ul style="list-style-type: none"> • ขึ้น • ลง
ตัวเลขมาตรฐาน	กำหนดประเภทของตัวเลข: <ul style="list-style-type: none"> • แลง • อหรับ
เนื้อหา	แสดงตัวอย่างออบเจกต์ตัวนับ

4. เลือกตกลง
5. ลากออบเจกต์ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในเกมเพลต หรือใช้ไอคอนลูกศรเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ:



6. หากต้องการเปลี่ยนรูปลักษณ์ของออบเจกต์ ให้เลือกไอคอนพรีอเพอร์ตี: 

หมายเหตุ ไอคอนพรีอเพอร์ตีจะไม่ถูกใช้ หากมีการใช้อินเทอร์เฟซของเว็บเบราว์เซอร์

7. ในแถบทั่วไป ใช้การตั้งค่าด้านล่างเพื่อเปลี่ยนลักษณะทั่วไปของออบเจกต์:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
X (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวอนของออบเจกต์ในเกมเพลต

การใช้งาน

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
Y (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวตั้งของออบเจกต์ในเกมเพลต
ความกว้าง (มม.)	ตั้งความกว้างของออบเจกต์
ความสูง (มม.)	ตั้งความสูงของออบเจกต์
โหมดมาตราส่วน	ตั้งค่าโหมดมาตราส่วนของออบเจกต์: <ul style="list-style-type: none"> • มาตราส่วน - สามารถกำหนดความกว้างและความสูงของออบเจกต์ได้อย่างอิสระ • ขนาดอัตโนมัติ - ความกว้างและความสูงของออบเจกต์ถูกควบคุมโดยขนาดแบบอักษร
มุม	หมุนออบเจกต์
ล็อก	ล็อกออบเจกต์เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกแก้ไข
มองเห็น	ทำให้ออบเจกต์ที่พิมพ์ได้หรือพิมพ์ไม่ได้
ตระกูลแบบอักษร	ตั้งประเภทแบบอักษร
ขนาด (จุด)	ตั้งขนาดแบบอักษร
สไตล์	เลือก: <ul style="list-style-type: none"> • ตัวหนา • ตัวเอียง • ชิดเส้นใต้
การจัดแนวข้อความ	หากออบเจกต์มีมากกว่า 1 เส้น ให้ตั้งค่าการจัดตำแหน่ง: <ul style="list-style-type: none"> • ซ้าย • กลาง • ขวา
ลบบรรทัดว่าง	ลบบรรทัดว่างออกจากออบเจกต์
ลบช่องว่างนำ	ลบช่องว่างนำจากออบเจกต์

8. ในแท็บตัวนับ ใช้การตั้งค่าที่แสดงด้านล่างเพื่อเปลี่ยนการตั้งค่าออบเจกต์ตัวนับ:

ชื่อ	คำอธิบาย
ค่าเริ่มต้น	ตั้งค่าเริ่มต้นของออบเจกต์ตัวนับ
ค่าสิ้นสุด	ตั้งค่าสิ้นสุดของออบเจกต์ตัวนับ เมื่อตัวนับนับถึงค่านี้ ตัวนับจะย้อนกลับไปยังค่าเริ่มต้น
ค่าแต่ละขั้น	ตั้งค่าการเพิ่ม/ขั้นตอนของออบเจกต์ตัวนับ
ทำเวลาซ้ำ	ตั้งจำนวนครั้งที่ค่าตัวนับแต่ละค่าจะพิมพ์ซ้ำ
คำนำหน้า	ตั้งค่าคำนำหน้าสำหรับออบเจกต์ตัวนับ
คำต่อท้าย	ตั้งค่าคำลงท้ายสำหรับออบเจกต์ตัวนับ
อักขระเสริม	กำหนดจำนวนอักขระการเติม (ช่วง: 1 ถึง 10)
ขั้น	ตั้งค่าทิศทางการนับ <ul style="list-style-type: none"> • ขึ้น • ลง

การใช้งาน

ชื่อ	คำอธิบาย
ตัวเลขมาตรฐาน	กำหนดประเภทของตัวเลข: <ul style="list-style-type: none"> • แลง • อหรับ
เนื้อหา	แสดงตัวอย่างออบเจ็กต์ตัวนับ

เพิ่มออบเจ็กต์ฐานข้อมูล

ออบเจ็กต์ฐานข้อมูลให้ส่วนที่กำหนดไว้ล่วงหน้าของฉลาก (ออบเจ็กต์ฐานข้อมูล) ถูกเติมด้วยข้อมูลจากแหล่งอื่น สามารถสร้างออบเจ็กต์ฐานข้อมูลได้ 2 ประเภท:

- ฐานข้อมูล - ใช้ไฟล์ฐานข้อมูลที่บันทึกไว้ในอุปกรณ์หน่วยความจำ USB ที่เชื่อมต่อกับเครื่องพิมพ์
- VDC (Variable Database Connection) - ใช้ข้อมูลที่ส่งจากอุปกรณ์ภายนอกผ่าน TCP/IP, COM (RS485), INPUT หรือเครื่องสแกนบาร์โค้ด (เชื่อมต่อผ่าน USB)

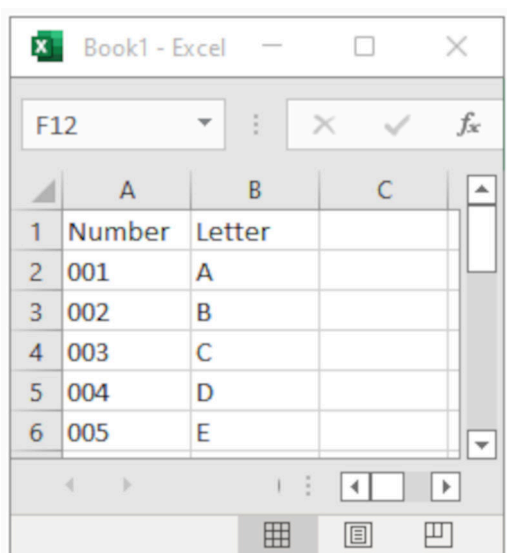
ออบเจ็กต์ข้อความฐานข้อมูล

หัวข้อนี้อธิบายวิธีการตั้งค่าออบเจ็กต์ฐานข้อมูล โดยใช้ไฟล์ฐานข้อมูลที่บันทึกไว้ในอุปกรณ์หน่วยความจำ USB รูปแบบไฟล์ฐานข้อมูลที่ต้องการ:

- .txt
- .csv

วิธีเพิ่มออบเจ็กต์ฐานข้อมูลลงในเกมเพลตฉลาก:

1. วางไฟล์ฐานข้อมูลลงในอุปกรณ์หน่วยความจำ USB รูปถ่ายด้านล่างเป็นไฟล์ .csv แบบธรรมดาที่จะใช้เป็นตัวอย่าง:




2. เชื่อมต่ออุปกรณ์หน่วยความจำ USB เข้ากับเครื่องพิมพ์



3. เลือกไอคอนออบเจ็กต์:
4. เลือกฐานข้อมูล
5. เลือกโหลดฐานข้อมูล
6. ตั้งค่าการตั้งค่าตามที่แสดงด้านล่าง:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
ชนิดไฟล์	เลือกประเภทไฟล์ฐานข้อมูล TXT หรือ CSV
การเข้ารหัส	เลือกประเภทการเข้ารหัสไฟล์ฐานข้อมูล
อักขระแยก	เลือกอักขระที่ใช้แยกรายการในไฟล์ฐานข้อมูล

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
ส่วนหัวของแถวแรก	เลือกที่จะใช้แถวแรกของข้อมูลเป็นส่วนหัวเพื่อระบุข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเพช-ผู้ใช้หรือไม่ หากเปิดใช้งานการตั้งค่านี้ ข้อมูลแถวแรกจะไม่ถูกพิมพ์

7. เลือกไอคอนเลือกไฟล์: 

8. เปิดไดรฟ์ D:/ 

9. เลือกไฟล์ฐานข้อมูลและเลือกไอคอนเครื่องหมายถูก

10. เลือกต่อไป

Load database

File type: CSV ▼

Encoding: 65001 - Unicode (UTF-8) ▼

Split char: Comma (,) ▼

First row header

Select file: Example Database.csv ...

Next
Close

11. รายการของไอเท็มในฐานข้อมูลจะปรากฏขึ้น ให้เลือกตกลงเพื่อจะดำเนินการต่อ

Load database

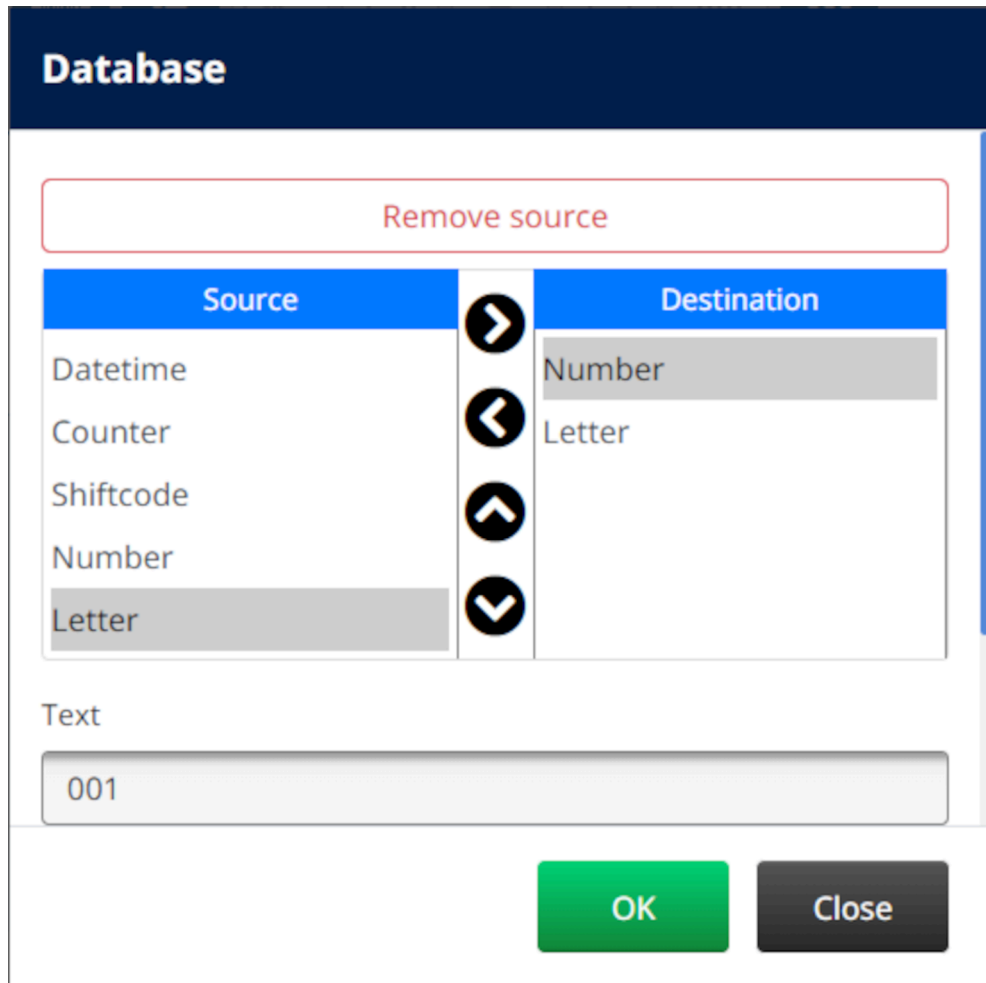
Name: Example Database.csv **Show:** 5/6

#	Number	Letter
1	001	A
2	002	B
3	003	C
4	004	D
5	005	E

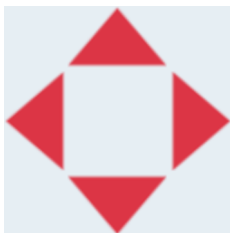
Back
OK
Close

12. ใช้ไอคอนลูกศรเพื่อย้ายฟิลด์ฐานข้อมูลที่จะพิมพ์จากรายการแหล่งที่มา ไปยังรายการปลายทาง
หมายเหตุ 1. ไอเท็มในรายการแหล่งที่มาจะไม่ถูกพิมพ์

2. ในตัวอย่างด้านล่าง รายการฐานข้อมูล "ตัวเลข" และ "ตัวอักษร" จะถูกพิมพ์



13. นอกจากนี้ยังสามารถรวมข้อความ วันเวลา ตัวนับและองค์ประกอบ Shiftcode ภายในออบเจกต์ หากต้องการรวมองค์ประกอบเหล่านี้อย่างน้อยหนึ่งองค์ประกอบ ให้ย้ายองค์ประกอบออกจากรายการแหล่งที่มาไปยังรายการปลายทาง หลังจากย้ายองค์ประกอบที่จำเป็นไปที่รายการปลายทาง เลือกและปรับการตั้งค่าขององค์ประกอบ
14. เลือกตกลง
15. ลากออบเจกต์ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในเกมเพลต หรือใช้ไอคอนลูกศรเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ:



16. หากต้องการเปลี่ยนรูปลักษณ์ของออบเจกต์ ให้เลือกไอคอนพริ๊พเพอร์ตี:



หมายเหตุ ไอคอนพริ๊พเพอร์ตีจะไม่ถูกใช้ หากมีการใช้อินเทอร์เฟซของเว็บเบราว์เซอร์

17. ในแท็บทั่วไป ใช้การตั้งค่าด้านล่างเพื่อเปลี่ยนลักษณะทั่วไปของออบเจ็กต์:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
X (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวนอนของออบเจ็กต์ในเกมเพลต
Y (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวตั้งของออบเจ็กต์ในเกมเพลต
ความกว้าง (มม.)	ตั้งความกว้างของออบเจ็กต์
ความสูง (มม.)	ตั้งความสูงของออบเจ็กต์
โหมดมาตราส่วน	ตั้งค่าโหมดมาตราส่วนของออบเจ็กต์: <ul style="list-style-type: none"> • มาตราส่วน - สามารถกำหนดความกว้างและความสูงของออบเจ็กต์ได้อย่างอิสระ • ขนาดอัตโนมัติ - ความกว้างและความสูงของออบเจ็กต์ถูกควบคุมโดยขนาดแบบอักษร
มุม	หมุนออบเจ็กต์
ล๊อค	ล๊อคออบเจ็กต์เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกแก้ไข
มองเห็น	ทำให้ออบเจ็กต์ที่พิมพ์ได้หรือพิมพ์ไม่ได้
ตระกูลแบบอักษร	ตั้งประเภทแบบอักษร
ขนาด (จุด)	ตั้งขนาดแบบอักษร
สไตล์	เลือก: <ul style="list-style-type: none"> • ตัวหนา • ตัวเอียง • ชิดเส้นใต้
การจัดแนวข้อความ	หากออบเจ็กต์มีมากกว่า 1 เส้น ให้ตั้งค่าการจัดตำแหน่ง: <ul style="list-style-type: none"> • ซ้าย • กลาง • ขวา
ลบบรรทัดว่าง	ลบบรรทัดว่างออกจากออบเจ็กต์
ลบช่องว่างนำ	ลบช่องว่างนำจากออบเจ็กต์

18. ในแท็บฐานข้อมูล ใช้การตั้งค่าที่แสดงด้านล่างเพื่อเปลี่ยนการตั้งค่าออบเจ็กต์ฐานข้อมูล:

ชื่อ	คำอธิบาย
ลบแหล่งที่มา	หมายเหตุ การตั้งค่านี้จะมองเห็นได้ก็ต่อเมื่อเลือกแหล่งฐานข้อมูลตัดการเชื่อมต่อวัตถุจากแหล่งฐานข้อมูลปัจจุบัน ซึ่งช่วยให้สามารถเลือกแหล่งฐานข้อมูลใหม่ได้
โหลดฐานข้อมูล	โหลดไฟล์ฐานข้อมูลจากอุปกรณ์หน่วยความจำ USB ที่เชื่อมต่อ
โหลด VDC	โหลดและตั้งค่าแหล่งการเชื่อมต่อฐานข้อมูลตัวแปร
แหล่งที่มา	นี่คือรายการของไอเท็มที่สามารถเพิ่มลงในออบเจ็กต์ฐานข้อมูล หากต้องการเพิ่มรายการไปยังออบเจ็กต์ฐานข้อมูล ให้ใช้ไอคอนลูกศรเพื่อย้ายไปยังรายการปลายทาง

การใช้งาน

ชื่อ	คำอธิบาย
ปลายทาง	นี่คือรายการของไอเท็มที่เพิ่มไปยังออบเจ็กต์ฐานข้อมูล หากต้องการลบรายการจากออบเจ็กต์ฐานข้อมูล ให้ใช้ไอคอนลูกศรเพื่อย้ายไปยังรายการแหล่งที่มา
เนื้อหา	แสดงตัวอย่างออบเจ็กต์ฐานข้อมูล

ออบเจกต์ข้อความฐานข้อมูล VDC

หัวข้อนี้อธิบายวิธีการตั้งค่าออบเจกต์ฐานข้อมูล โดยใช้การเชื่อมต่อฐานข้อมูลแบบแปรผันกับอุปกรณ์อื่น
วิธีเพิ่มออบเจกต์ฐานข้อมูลลงในเกมเพลตเวลา:

1. ตั้งค่าการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์ที่จะส่งข้อมูลไปยังเครื่องพิมพ์ โปรดดูที่ [การตั้งค่า VDC ในหน้า 84](#)



2. ในตัวออกแบบเกมเพลตเวลา เลือกไอคอนออบเจกต์:
3. เลือกฐานข้อมูล
4. เลือก โหมด VDC
5. เลือกตกลง

Load VDC

Field name

+

Default field

Reset field

List field

VDC1	VDC2	VDC3	VDC4	VDC5
VDC6	VDC7	VDC8	VDC9	VDC10
VDC11	VDC12	VDC13	VDC14	VDC15
VDC16	VDC17	VDC18	VDC19	VDC20

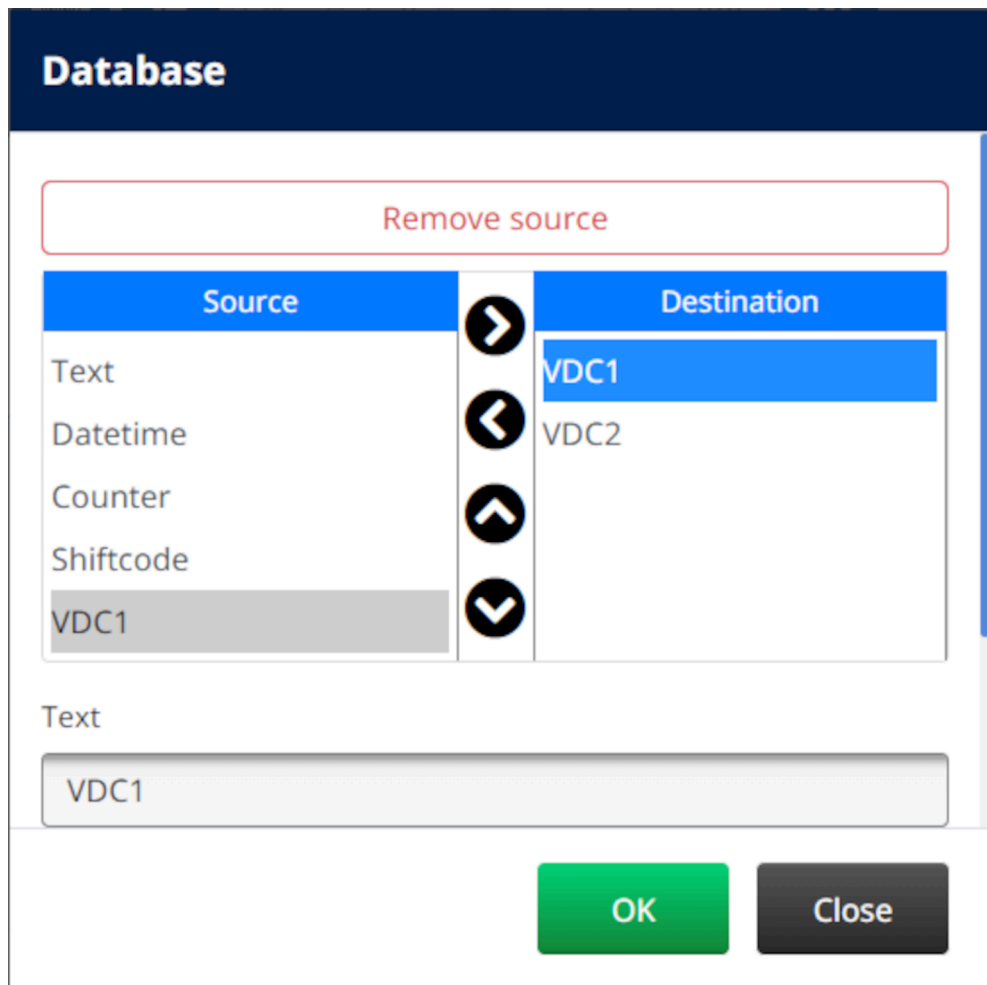
OK

Close

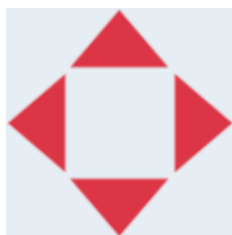
6. ใช้ไอคอนลูกศรเพื่อย้ายฟิลด์ฐานข้อมูลที่จะพิมพ์จากรายการแหล่งที่มา ไปยังรายการปลายทาง สามารถเลือกรายการได้สูงสุด 20 VDC (VDC1 ถึง VDC20)

หมายเหตุ 1. ไอเท็มในรายการแหล่งที่มาจะไม่ถูกพิมพ์

2. ในตัวอย่างด้านล่าง VDC1 และ VDC2 จะถูกพิมพ์



7. นอกจากนี้ยังสามารถรวมข้อความ วันเวลา ตัวนับและองค์ประกอบ Shiftcode ภายในออบเจกต์ หากต้องการรวมองค์ประกอบเหล่านี้อย่างน้อยหนึ่งองค์ประกอบ ให้ย้ายองค์ประกอบออกจากรายการแหล่งที่มาไปยังรายการปลายทาง หลังจากย้ายองค์ประกอบที่จำเป็นไปที่รายการปลายทาง เลือกและปรับการตั้งค่าขององค์ประกอบ
8. เลือกตกลง
9. ลากออบเจกต์ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในเกมเพลต หรือใช้ไอคอนลูกศรเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ:



10. หากต้องการเปลี่ยนรูปลักษณ์ของออบเจกต์ ให้เลือกไอคอนพรีอพเพอร์ตี:



หมายเหตุ ไอคอนพรีอพเพอร์ตีจะไม่ถูกใช้ หากมีการใช้อินเทอร์เฟซของเว็บเบราว์เซอร์

11. ในแท็บทั่วไป ใช้การตั้งค่าด้านล่างเพื่อเปลี่ยนลักษณะทั่วไปของออบเจกต์:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
X (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวนอนของออบเจกต์ในเทมเพลต
Y (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวตั้งของออบเจกต์ในเทมเพลต
ความกว้าง (มม.)	ตั้งความกว้างของออบเจกต์
ความสูง (มม.)	ตั้งความสูงของออบเจกต์
โหมดมาตราส่วน	ตั้งค่าโหมดมาตราส่วนของออบเจกต์: <ul style="list-style-type: none"> • มาตราส่วน - สามารถกำหนดความกว้างและความสูงของออบเจกต์ได้อย่างอิสระ • ขนาดอัตโนมัติ - ความกว้างและความสูงของออบเจกต์ถูกควบคุมโดยขนาดแบบอักษร
มุม	หมุนออบเจกต์
ล็อก	ล็อกออบเจกต์เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกแก้ไข
มองเห็น	ทำให้ออบเจกต์ที่พิมพ์ได้หรือพิมพ์ไม่ได้
ตระกูลแบบอักษร	ตั้งประเภทแบบอักษร
ขนาด (จุด)	ตั้งขนาดแบบอักษร
สไตล์	เลือก: <ul style="list-style-type: none"> • ตัวหนา • ตัวเอียง • ชิดเส้นใต้
การจัดแนวข้อความ	หากออบเจกต์มีมากกว่า 1 เส้น ให้ตั้งค่าการจัดตำแหน่ง: <ul style="list-style-type: none"> • ซ้าย • กลาง • ขวา
ลบบรรทัดว่าง	ลบบรรทัดว่างออกจากออบเจกต์
ลบช่องว่างนำ	ลบช่องว่างนำจากออบเจกต์

12. ในแท็บฐานข้อมูล ใช้การตั้งค่าที่แสดงด้านล่างเพื่อเปลี่ยนการตั้งค่าออบเจกต์ฐานข้อมูล:

ชื่อ	คำอธิบาย
ลบแหล่งที่มา	หมายเหตุ การตั้งค่านี้จะมองเห็นได้ก็ต่อเมื่อเลือกแหล่งฐานข้อมูลตัดการเชื่อมต่ออัตโนมัติจากแหล่งฐานข้อมูลปัจจุบัน ซึ่งช่วยให้สามารถเลือกแหล่งฐานข้อมูลใหม่ได้
โหลดฐานข้อมูล	โหลดไฟล์ฐานข้อมูลจากอุปกรณ์หน่วยความจำ USB ที่เชื่อมต่อ
โหลด VDC	โหลดและตั้งค่าแหล่งการเชื่อมต่อฐานข้อมูลตัวแปร
แหล่งที่มา	นี่คือรายการของไอเท็มที่สามารถเพิ่มลงในออบเจกต์ฐานข้อมูล หากต้องการเพิ่มรายการไปยังออบเจกต์ฐานข้อมูล ให้ใช้ไอคอนลูกศรเพื่อย้ายไปยังรายการปลายทาง

การใช้งาน


ชื่อ	คำอธิบาย
ปลายทาง	นี่คือรายการของไอเท็มที่เพิ่มไปยังออบเจ็กต์ฐานข้อมูล หากต้องการลบรายการจากออบเจ็กต์ฐานข้อมูล ให้ใช้ไอคอนลูกศรเพื่อย้ายไปยังรายการแหล่งที่มา
เนื้อหา	แสดงตัวอย่างออบเจ็กต์ฐานข้อมูล

เติมออบเจ็กต์ข้อความฐานข้อมูล VDC ด้วยข้อมูล

หมายเหตุ หากการพิมพ์หยุดลงเมื่อมีการใช้งาน VDC คิวบ์เฟออร์ข้อมูลของเครื่องพิมพ์จะว่างเปล่า ข้อมูลจะต้องถูกส่งไปยังเครื่องพิมพ์อีกครั้ง

เติมออบเจ็กต์ฐานข้อมูล VDC ด้วยข้อมูล:


1. เลือกไอคอนบันทึกเพื่อเกมเพลตเวลา 

2. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนโฟลเดอร์ 

3. เลือกเกมเพลตเวลาที่จะโหลด

หมายเหตุ ตัวอย่างของเกมเพลตจะปรากฏขึ้น

4. เลือกเปิด


5. หากต้องการเริ่มพิมพ์ ให้เลือกไอคอนเริ่มต้น: 

6. ส่งข้อมูลจากอุปกรณ์ภายนอกไปยังเครื่องพิมพ์

7. ข้อมูลจะแสดงที่ด้านล่างของหน้าจอหน้าหลัก

เพิ่มออบเจกต์บาร์โค้ด

วิธีเพิ่มออบเจกต์บาร์โค้ดลงในเกมเพลตจลาค:

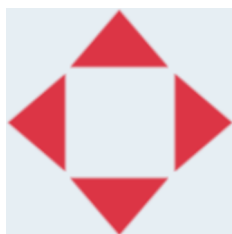
1. เลือกไอคอนออบเจกต์: 
2. เลือก บาร์โค้ด
3. ป้อนข้อมูลออบเจกต์:


ชื่อ	คำอธิบาย
แหล่งที่มา	เลือกประเภทข้อมูลของบาร์โค้ด: <ul style="list-style-type: none"> • ข้อความ - ข้อมูลบาร์โค้ดจะถูกสร้างขึ้นจากข้อความคงที่ • ตัวนับ - ข้อมูลบาร์โค้ดจะถูกสร้างขึ้นจากตัวนับ • วันเวลา - ข้อมูลบาร์โค้ดจะถูกสร้างขึ้นจากนาฬิกา • รหัสกะ - ข้อมูลบาร์โค้ดจะถูกสร้างขึ้นจากรหัสกะ • รหัสกะ - ข้อมูลบาร์โค้ดจะถูกสร้างขึ้นจากตัวนับ Boxlot • ฐานข้อมูล - ข้อมูลบาร์โค้ดจะถูกสร้างขึ้นจากฐานข้อมูล
ประเภทบาร์โค้ด	เลือกประเภทบาร์โค้ด:

4. เลือกต่อไป
5. ตั้งค่าข้อมูลแหล่งที่มาบาร์โค้ด:

ประเภทแหล่งที่มา	การกระทำ
ข้อความ	ป้อนข้อความที่จะใช้สร้างบาร์โค้ด
ตัวนับ	ตั้งค่าตัวนับ โปรดดู เพิ่มออบเจกต์ตัวนับ ในหน้า 108
วันเวลา	ตั้งค่านาฬิกา โปรดดู เพิ่มออบเจกต์นาฬิกา ในหน้า 136
รหัสกะ	ตั้งค่างานกะ โปรดดู Add a Shiftcode Object
Boxlot	ตั้งค่าตัวนับ boxlot โปรดดู เพิ่มออบเจกต์ Boxlot ในหน้า 144
ฐานข้อมูล	ตั้งค่าฐานข้อมูล โปรดดู Add a Database Object

6. เลือกตกลง
7. ลากออบเจกต์ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในเกมเพลต หรือใช้ไอคอนลูกศรเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ:



8. หากต้องการเปลี่ยนรูปลักษณ์ของออบเจกต์ ให้เลือกไอคอนพรีพเพอร์ตี: 

หมายเหตุ ไอคอนพรีพเพอร์ตีจะไม่ถูกใช้ หากมีการใช้อินเทอร์เฟซของเว็บเบราว์เซอร์

9. ในแท็บทั่วไป ใช้การตั้งค่าด้านล่างเพื่อเปลี่ยนลักษณะทั่วไปของออบเจกต์:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
X (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวนอนของออบเจกต์ในเทมเพลต
Y (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวตั้งของออบเจกต์ในเทมเพลต
ความกว้าง (มม.)	ตั้งความกว้างของออบเจกต์
ความสูง (มม.)	ตั้งความสูงของออบเจกต์
โหมดมาตราส่วน	ตั้งค่าโหมดมาตราส่วนของออบเจกต์: <ul style="list-style-type: none"> • มาตราส่วน - สามารถกำหนดความกว้างและความสูงของออบเจกต์ได้อย่างอิสระ • ขนาดอัตโนมัติ - ความกว้างและความสูงของออบเจกต์ถูกควบคุมโดยขนาดแบบอักษร
มุม	หมุนออบเจกต์
ล็อค	ล็อคออบเจกต์เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกแก้ไข
มองเห็น	ทำให้ออบเจกต์ที่พิมพ์ได้หรือพิมพ์ไม่ได้
ตระกูลแบบอักษร	ตั้งประเภทแบบอักษร
ขนาด (จุด)	ตั้งขนาดแบบอักษร
สไตล์	เลือก: <ul style="list-style-type: none"> • ตัวหนา • ตัวเอียง • ชิดเส้นใต้
การจัดแนวข้อความ	หากออบเจกต์มีมากกว่า 1 เส้น ให้ตั้งค่าการจัดตำแหน่ง: <ul style="list-style-type: none"> • ซ้าย • กลาง • ขวา
ลบบรรทัดว่าง	ลบบรรทัดว่างออกจากออบเจกต์
ลบช่องว่างนำ	ลบช่องว่างนำจากออบเจกต์

10. ในแท็บบาร์โค้ด ใช้การตั้งค่าที่แสดงด้านล่างเพื่อเปลี่ยนการตั้งค่าบาร์โค้ด:

ชื่อ	คำอธิบาย
ชื่อ	ชื่อของประเภทบาร์โค้ดที่เลือก
ความกว้างโมดูล	กำหนดขนาดโมดูลบาร์โค้ด
ปรับ	เพิ่มประสิทธิภาพขนาดบาร์โค้ด
โหมดการเข้ารหัส	เลือกโหมดการเข้ารหัสข้อมูล
หน้ารหัส	ถ้าโหมดการเข้ารหัสถูกตั้งค่าเป็นหน้ารหัส เลือกวิธีการเข้ารหัส

การใช้งาน

ชื่อ	คำอธิบาย
โซนเบา	เลือกหน่วยวัดที่จะใช้กำหนดขนาดของเขตไม่มีการพิมพ์/ระยะขอบรอบ-บาร์โค้ด: <ul style="list-style-type: none"> • ฟิกเซล • มิลลิเมตร • มม. • นิ้ว • เปอร์เซนต์
การลดความกว้างของบาร์ (%)	ลดความกว้างของแถบบาร์โค้ด เพื่อชดเชยหมึกที่กระจายบนพื้นผิวการพิมพ์
ขอบซ้าย	เพิ่มช่องว่างด้านซ้ายของบาร์โค้ด
ขอบขวา	เพิ่มช่องว่างด้านขวาของบาร์โค้ด
ระยะขอบบน	เพิ่มช่องว่างด้านข้างบนบาร์โค้ด
ขอบล่าง	เพิ่มช่องว่างด้านล่างบาร์โค้ด
ต้องพอดี	เลือกว่าบาร์โค้ดต้องพอดีกับสีเหลี่ยมผืนผ้าที่มีขอบเขตหรือไม่
ลำดับหลัก	เปิดใช้งาน Escape Sequence ในข้อมูลบาร์โค้ด เช่น enter, tab เป็นต้น

11. แท็บยังมีให้สำหรับเปลี่ยนการตั้งค่าเฉพาะสำหรับประเภทบาร์โค้ดและประเภทแหล่งข้อมูลที่เลือก

เพิ่มออบเจ็กต์กราฟิกคงที่

รูปแบบไฟล์ภาพที่ถูกต้อง:

- .jpg
- .bmp
- .png
- .gif

วิธีเพิ่มออบเจ็กต์กราฟิกคงที่ลงในเกมเพลตวลาท:

1. เชื่อมต่ออุปกรณ์หน่วยความจำ USB ที่มีไฟล์ภาพไปยังเครื่องพิมพ์

2. เลือกไอคอนออบเจ็กต์: 

3. เลือก กราฟิก

4. ตั้งค่าประเภทรูปภาพเป็นคงที่

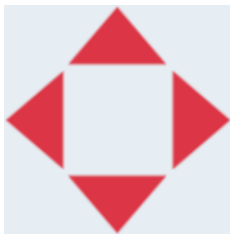
5. เลือกไอคอนเลือกภาพ: 


6. เปิดไดรฟ์ D:/ 

7. เลือกไฟล์ภาพในอุปกรณ์หน่วยความจำ USB และเลือกไอคอนกาเครื่องหมาย

8. เลือกตกลง

9. ลากออบเจ็กต์ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในเกมเพลต หรือใช้ไอคอนลูกศรเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ:



10. หากต้องการปรับคุณสมบัติของออบเจ็กต์ ให้เลือกไอคอนคุณสมบัติ: 

หมายเหตุ ไอคอนพรีพเพอร์ทีจะไม่ถูกใช้ หากมีการใช้อินเทอร์เฟซของเว็บเบราว์เซอร์

11. ในแท็บทั่วไป ใช้การตั้งค่าด้านล่างเพื่อเปลี่ยนลักษณะทั่วไปของออบเจ็กต์:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
X (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวนอนของออบเจ็กต์ในเกมเพลต
Y (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวตั้งของออบเจ็กต์ในเกมเพลต
ความกว้าง (มม.)	ตั้งความกว้างของออบเจ็กต์
ความสูง (มม.)	ตั้งความสูงของออบเจ็กต์

การใช้งาน

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
โหมดมาตราส่วน	ตั้งค่าโหมดมาตราส่วนของออบเจ็กต์: <ul style="list-style-type: none"> มาตราส่วน - สามารถกำหนดความกว้างและความสูงของออบเจ็กต์ได้อย่างอิสระ ขนาดอัตโนมัติ - ความกว้างและความสูงของออบเจ็กต์ถูกควบคุมโดยขนาดแบบอักษร
มุม	หมุนออบเจ็กต์
ล็อก	ล็อกออบเจ็กต์เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกแก้ไข
มองเห็น	ทำให้ออบเจ็กต์ที่พิมพ์ได้หรือพิมพ์ไม่ได้

12. หากต้องการเปลี่ยนภาพ ให้เลือกแท็บกราฟิก

เพิ่มออบเจ็กต์กราฟิกไดนามิก

ออบเจ็กต์กราฟิกไดนามิกช่วยให้ส่วนที่กำหนดไว้ล่วงหน้าของฉลาก (ออบเจ็กต์กราฟิกไดนามิก) ถูกเติมด้วยรูปภาพต่างๆ

ไฟล์ภาพจะถูกบันทึกในอุปกรณ์หน่วยความจำ USB ที่เชื่อมต่อกับเครื่องพิมพ์

รูปแบบไฟล์ภาพที่ถูกต้อง:

- .jpg
- .bmp
- .png
- .gif

สามารถสร้างออบเจ็กต์กราฟิกไดนามิกได้ 2 ประเภท:

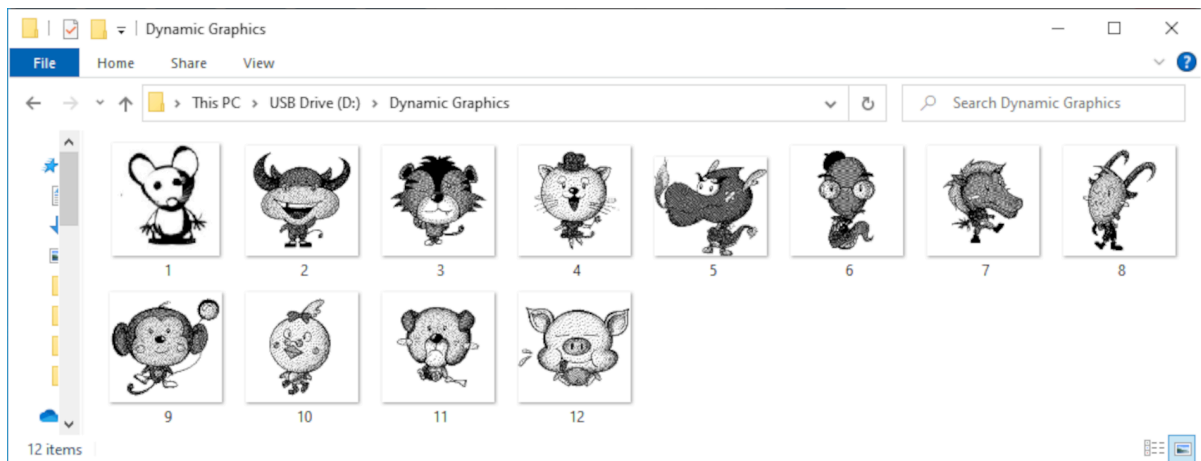
- ฐานข้อมูล - ใช้ไฟล์ฐานข้อมูลที่บันทึกไว้ในอุปกรณ์หน่วยความจำ USB ที่เชื่อมต่อกับเครื่องพิมพ์เพื่อเลือกภาพ
- VDC (Variable Database Connection) - ใช้ข้อมูลที่ส่งจากอุปกรณ์ภายนอกผ่าน TCP/IP, COM (RS485) หรือ INPUT เพื่อเลือกภาพ

ออบเจ็กต์กราฟิกไดนามิกฐานข้อมูล

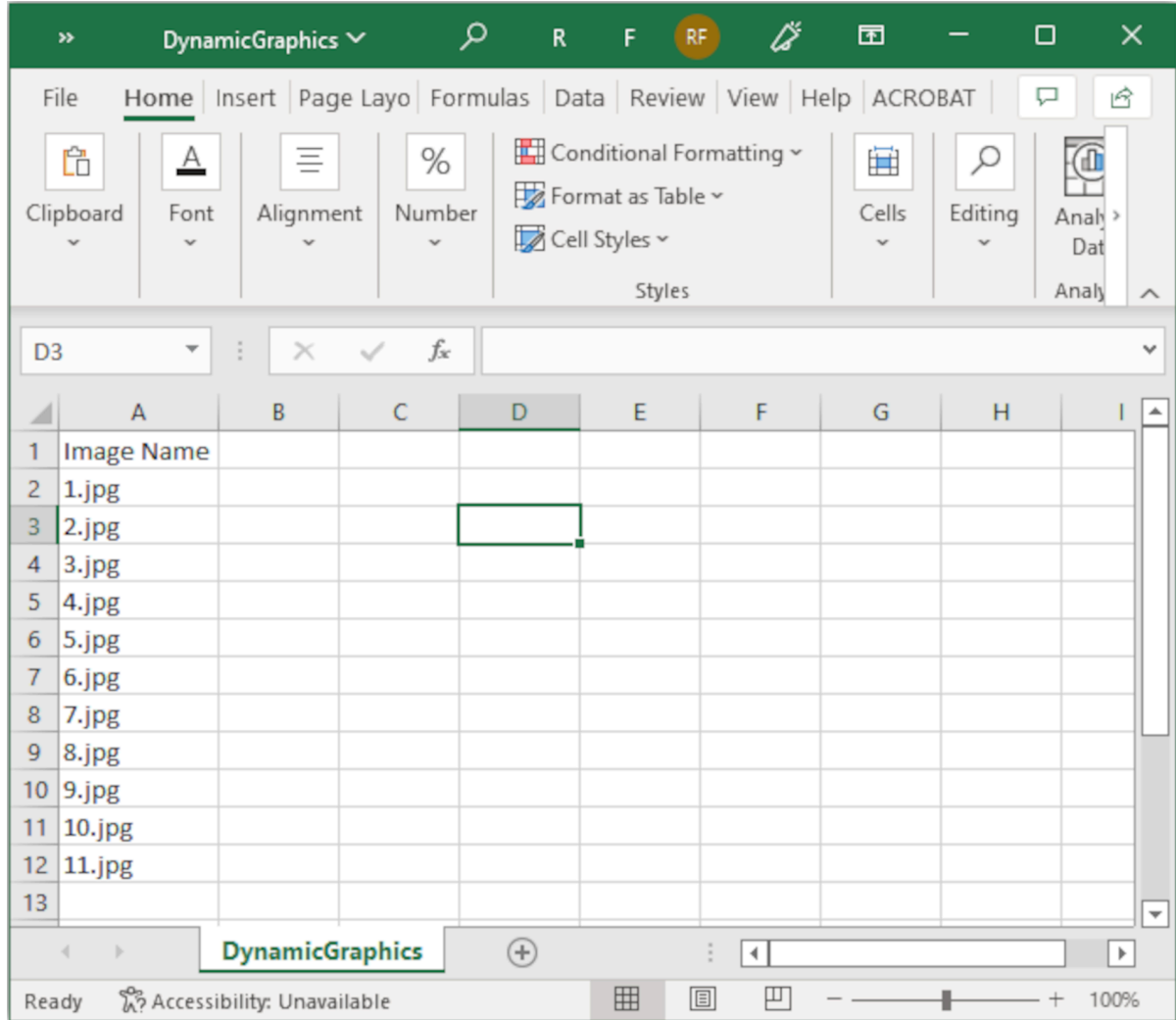
หัวข้อนี้อธิบายวิธีการตั้งค่าออบเจ็กต์กราฟิกไดนามิก โดยใช้ไฟล์ฐานข้อมูลที่บันทึกไว้ในอุปกรณ์หน่วยความจำ USB เพื่อเลือกภาพ

วิธีเพิ่มออบเจ็กต์กราฟิกไดนามิกลงในเกมเพลตฉลาก:


1. บันทึกไฟล์ภาพไปยังโฟลเดอร์บนอุปกรณ์หน่วยความจำ USB



- สร้างไฟล์ .CSV หรือ .TXT ที่แสดงรายการชื่อไฟล์ของรูปภาพตามลำดับที่จะพิมพ์



- บันทึกไฟล์ .CSV หรือ .TXT บนอุปกรณ์หน่วยความจำ USB เดียวกันกับที่มีไฟล์รูปภาพ
- เชื่อมต่ออุปกรณ์หน่วยความจำ USB เข้ากับเครื่องพิมพ์

- เลือกไอคอนออกเจ็ท: 
- เลือก กราฟิก
- ตั้งค่าประเภทรูปภาพเป็นไดนามิก
- เลือกโหลดฐานข้อมูล
- ตั้งการตั้งค่าตามที่แสดงด้านล่าง:

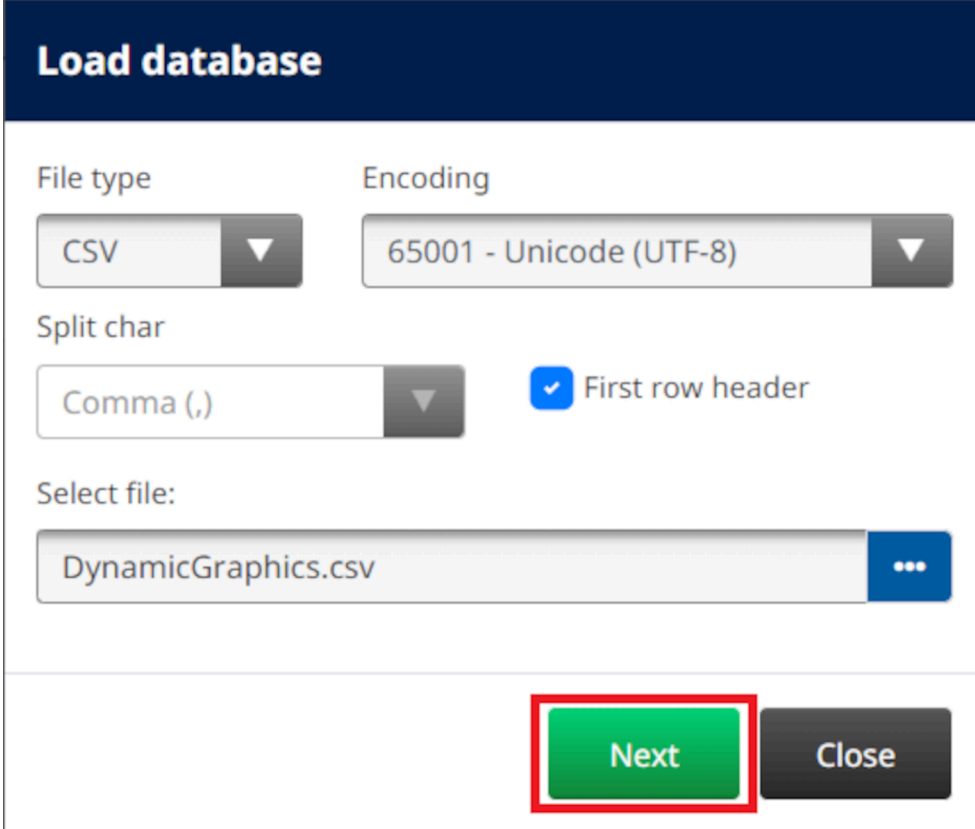
ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
ชนิดไฟล์	เลือกประเภทไฟล์ฐานข้อมูล TXT หรือ CSV
การเข้ารหัส	เลือกประเภทการเข้ารหัสไฟล์ฐานข้อมูล
อักขระแยก	เลือกอักขระที่ใช้แยกรายการในไฟล์ฐานข้อมูล
ส่วนหัวของแถวแรก	เลือกว่าจะใช้แถวแรกของข้อมูลเป็นส่วนหัวเพื่อระบุข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเพช-ผู้ใช้หรือไม่ หากเปิดใช้งานการตั้งค่านี้ ข้อมูลแถวแรกจะไม่ถูกใช้เลือกไฟล์-ภาพ

10. เลือกไอคอนเลือกไฟล์: 

11. เปิดไดรฟ์ D:/ 

12. เลือกไฟล์ฐานข้อมูล (.CSV หรือ .TXT) ในอุปกรณ์หน่วยความจำ USB และเลือกไอคอนกาเครื่องหมาย

13. เลือกต่อไป



Load database

File type: CSV

Encoding: 65001 - Unicode (UTF-8)

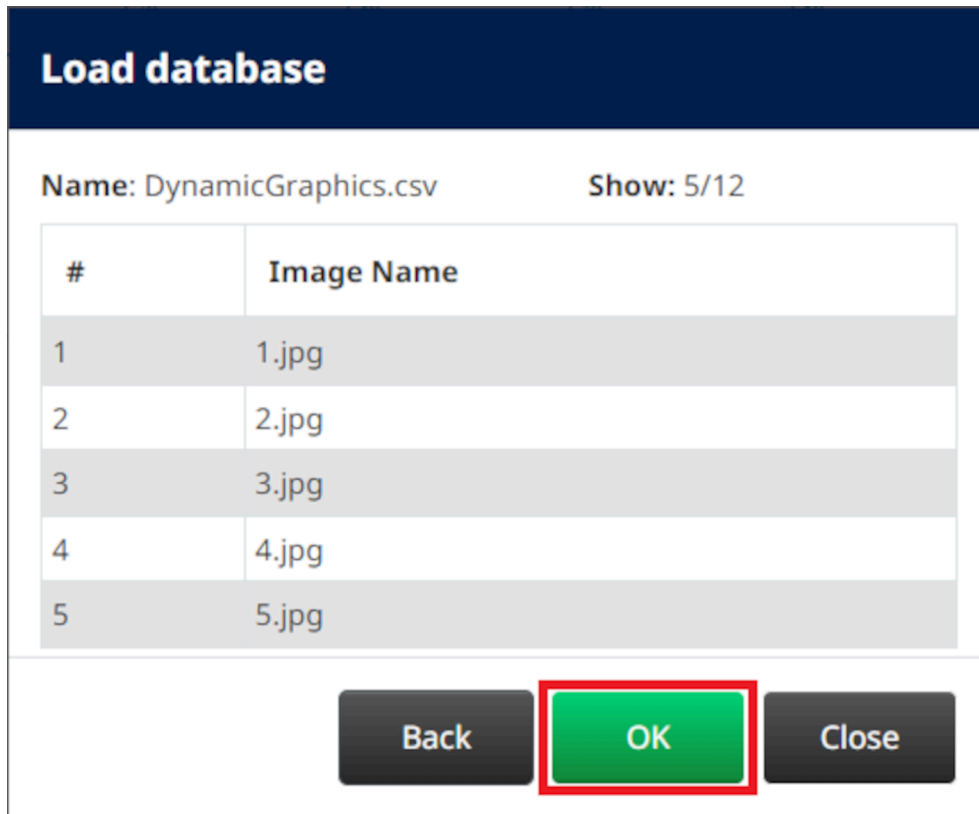
Split char: Comma (,)

First row header

Select file: DynamicGraphics.csv

Next Close

14. รายการของไอเท็มในฐานข้อมูลจะปรากฏขึ้น ให้เลือกตกลงเพื่อจะดำเนินการต่อ



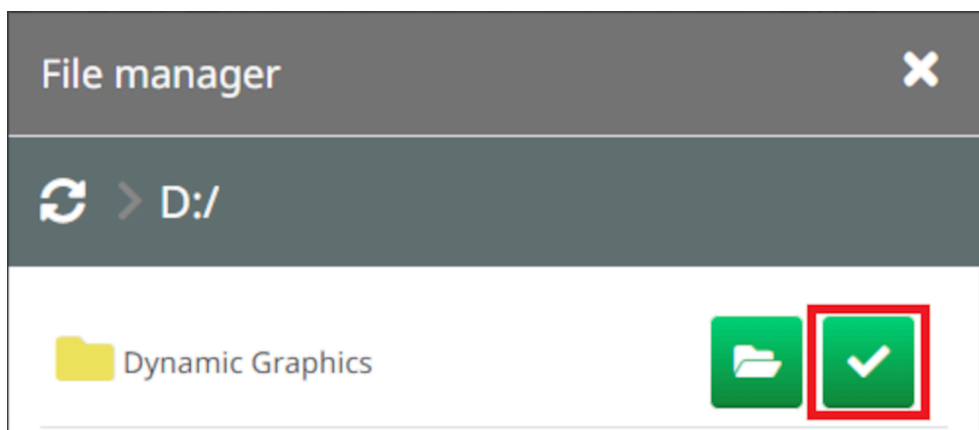
15. เลือกไอคอนเลือกโฟลเดอร์ :



16. เปิดไดรฟ์ D:/

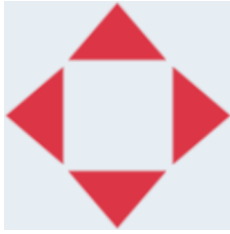


17. ค้นหาโฟลเดอร์ที่มีไฟล์ภาพ และเลือกไอคอนเครื่องหมายถูกสีเขียว



18. เลือกตกลง

19. ลากออบเจกต์ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในเกมเพลต หรือใช้ไอคอนลูกศรเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ:



20. หากต้องการปรับคุณสมบัติของออบเจกต์ ให้เลือกไอคอนคุณสมบัติ:

หมายเหตุ ไอคอนพรีอพเพอร์ทีจะไม่ถูกใช้ หากมีการใช้อินเทอร์เฟซของเว็บเบราว์เซอร์

21. ในแท็บทั่วไป ใช้การตั้งค่าด้านล่างเพื่อเปลี่ยนลักษณะทั่วไปของออบเจกต์:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
X (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวนอนของออบเจกต์ในเกมเพลต
Y (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวตั้งของออบเจกต์ในเกมเพลต
ความกว้าง (มม.)	ตั้งความกว้างของออบเจกต์
ความสูง (มม.)	ตั้งความสูงของออบเจกต์
โหมดมาตราส่วน	ตั้งค่าโหมดมาตราส่วนของออบเจกต์: <ul style="list-style-type: none"> มาตราส่วน - สามารถกำหนดความกว้างและความสูงของออบเจกต์ได้อย่างอิสระ ขนาดอัตโนมัติ - ความกว้างและความสูงของออบเจกต์ถูกควบคุมโดยขนาดแบบอักษร
มุม	หมุนออบเจกต์
ล็อค	ล็อคออบเจกต์เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกแก้ไข
มองเห็น	ทำให้ออบเจกต์ที่พิมพ์ได้หรือพิมพ์ไม่ได้

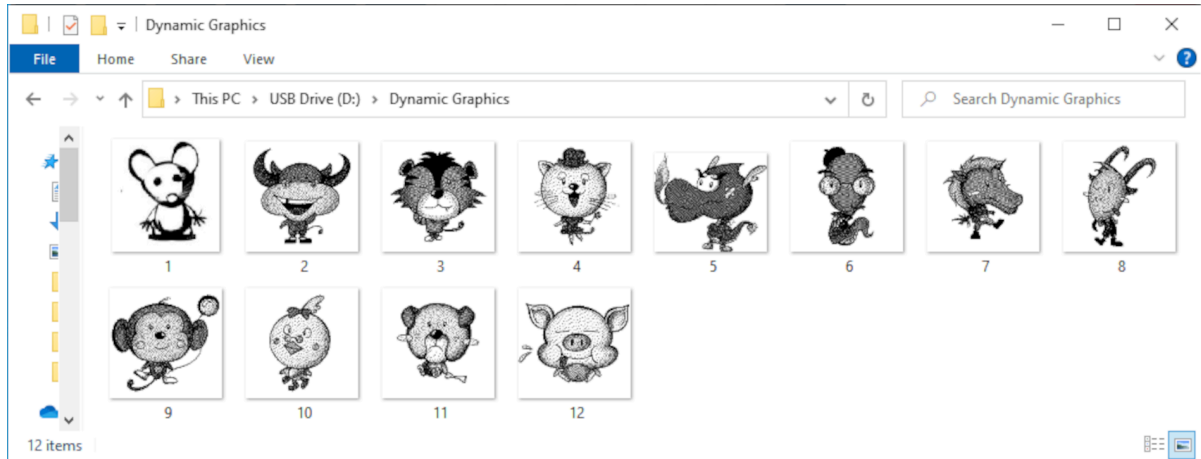
22. หากต้องการเปลี่ยนฐานข้อมูลภาพภาพ ให้เลือกแท็บกราฟิก

ออบเจ็กต์กราฟิกไดนามิก VDC

หัวข้อนี้อธิบายวิธีการตั้งค่าออบเจ็กต์กราฟิกไดนามิก โดยใช้การเชื่อมต่อฐานข้อมูลแบบแปรผันกับอุปกรณ์อื่น เพื่อเลือกไฟล์ภาพ

วิธีเพิ่มออบเจ็กต์กราฟิกไดนามิกลงในเกมเพลตฉาก:

1. ตั้งค่าการเชื่อมต่อกับอุปกรณ์ที่จะส่งข้อมูลไปยังเครื่องพิมพ์ โปรดดูที่ [การตั้งค่า VDC ในหน้า 84](#)
2. บันทึกไฟล์ภาพไปยังโฟลเดอร์บนอุปกรณ์หน่วยความจำ USB และเชื่อมต่อกับเครื่องพิมพ์

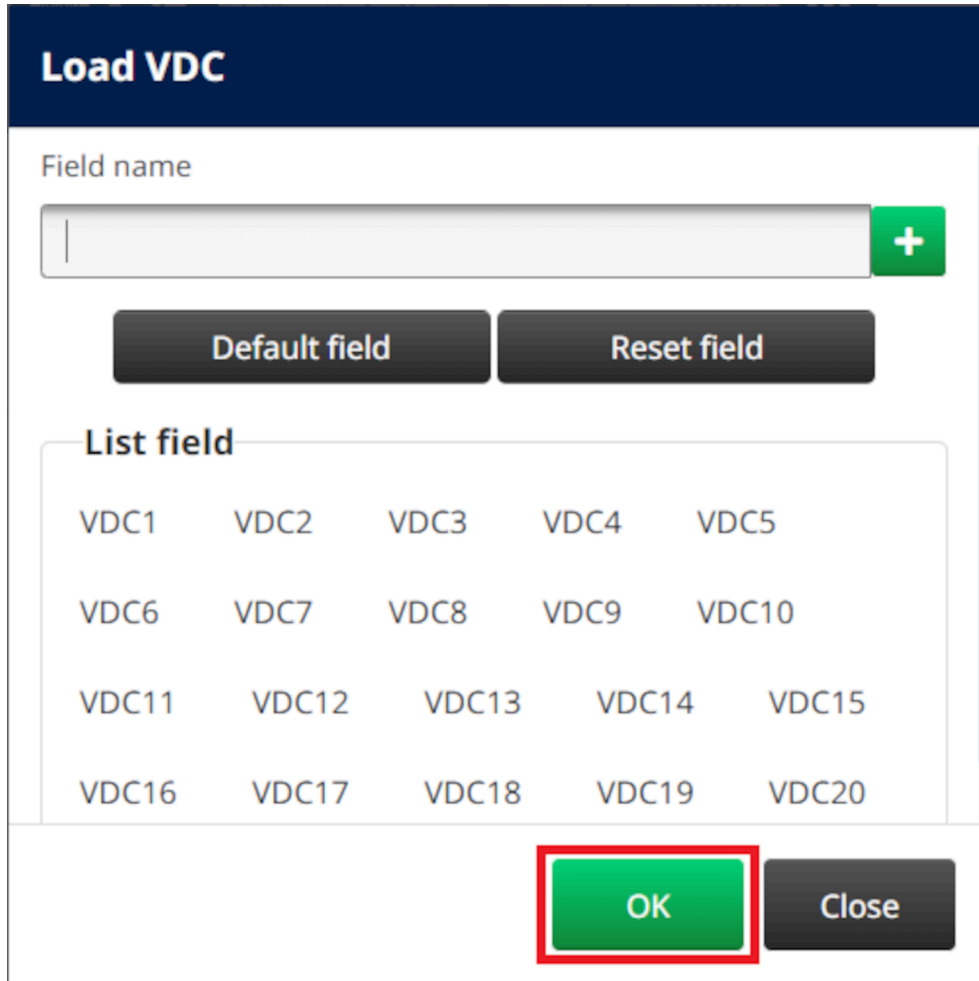


3. ในตัวออกแบบเกมเพลตฉาก เลือกไอคอนออบเจ็กต์:



4. เลือก กราฟิก > ไดนามิก > โหลด VDC

5. เลือกตกลง



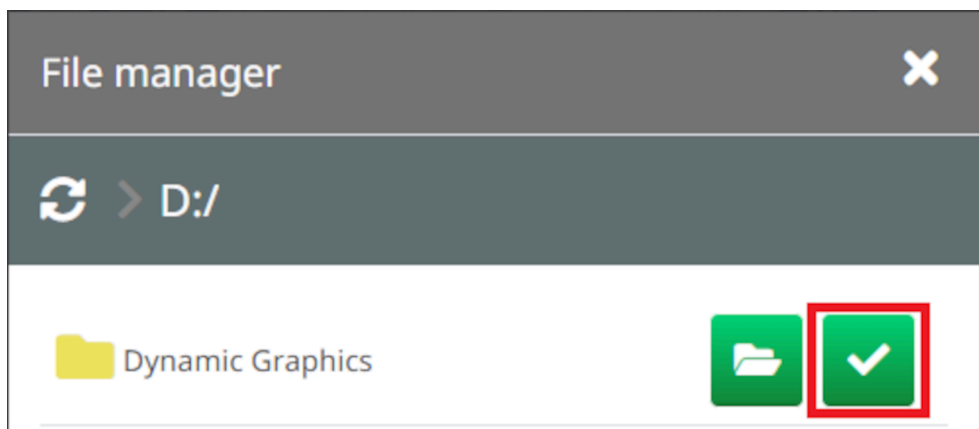
6. เลือกไอคอนเลือกไฟล์เดอร์ :



7. เปิดไดรฟ์ D:/

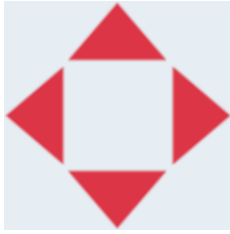


8. ค้นหาไฟล์เดอร์ที่มีไฟล์ภาพ และเลือกไอคอนเครื่องหมายถูกสีเขียว



9. เลือกตกลง

10. ลากออบเจกต์ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในเกมเพลต หรือใช้ไอคอนลูกศรเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ:



11. หากต้องการปรับคุณสมบัติของออบเจกต์ ให้เลือกไอคอนคุณสมบัติ:



หมายเหตุ ไอคอนพรีอเพอร์ทีจะไม่ถูกใช้ หากมีการใช้อินเทอร์เฟซของเว็บเบราว์เซอร์

12. ในแท็บทั่วไป ใช้การตั้งค่าด้านล่างเพื่อเปลี่ยนลักษณะทั่วไปของออบเจกต์:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
X (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวนอนของออบเจกต์ในเกมเพลต
Y (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวตั้งของออบเจกต์ในเกมเพลต
ความกว้าง (มม.)	ตั้งความกว้างของออบเจกต์
ความสูง (มม.)	ตั้งความสูงของออบเจกต์
โหมดมาตราส่วน	ตั้งค่าโหมดมาตราส่วนของออบเจกต์: <ul style="list-style-type: none"> มาตราส่วน - สามารถกำหนดความกว้างและความสูงของออบเจกต์ได้อย่างอิสระ ขนาดอัตโนมัติ - ความกว้างและความสูงของออบเจกต์ถูกควบคุมโดยขนาดแบบอักษร
มุม	หมุนออบเจกต์
ล็อค	ล็อคออบเจกต์เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกแก้ไข
มองเห็น	ทำให้ออบเจกต์ที่พิมพ์ได้หรือพิมพ์ไม่ได้



13. หากต้องการเปลี่ยนการตั้งค่า VDC ให้เลือกแท็บกราฟิก

14. หากต้องการเติมออบเจกต์ด้วยข้อมูล โปรดดู [เติมออบเจกต์กราฟิกไดนามิก VDC ด้วยข้อมูล](#) ในหน้า 135


เติมออบเจ็กต์กราฟิกไดนามิก VDC ด้วยข้อมูล

หมายเหตุ หากการพิมพ์หยุดลงเมื่อมีการใช้งาน VDC คิวบ์เฟอร์ข้อมูลของเครื่องพิมพ์จะว่างเปล่า ข้อมูลจะต้องถูกส่งไปยังเครื่องพิมพ์อีกครั้ง

วิธีเติมออบเจ็กต์กราฟิกไดนามิก VDC ด้วยข้อมูล

1. เลือกไอคอนบันทึกเพื่อเกมเพลตเวลา 
2. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนโฟลเดอร์ 
3. เลือกเกมเพลตเวลาที่จะโหลด

หมายเหตุ ตัวอย่างของเกมเพลตจะปรากฏขึ้น

4. เลือกเปิด
5. หากต้องการเริ่มพิมพ์ ให้เลือกไอคอนเริ่มต้น: 
6. ส่งข้อมูล (ชื่อไฟล์ภาพ) จากอุปกรณ์ภายนอกไปยังเครื่องพิมพ์
7. รายชื่อภาพที่เลือกจะแสดงที่ด้านล่างของหน้าจอหน้าหลัก

เพิ่มออบเจ็กต์นาฬิกา

หมายเหตุ นาฬิกาในระบบต้องถูกตั้งค่า เพื่อให้พิมพ์ค่าวันที่แม่นยำ โปรดดู [ทั่วไป ในหน้า 82](#)

วิธีเพิ่มออบเจ็กต์นาฬิกาลงในเกมเพลตฉาก:

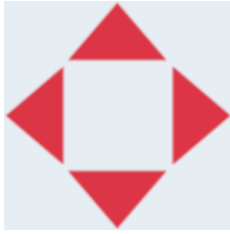
1. เลือกไอคอนออบเจ็กต์:
2. เลือกนาฬิกา
3. ปรับที่แสดงด้านล่าง:



ชื่อ	คำอธิบาย
รูปแบบ	ตั้งค่ารูปแบบวันที่/เวลา: โปรดดู รูปแบบออบเจ็กต์นาฬิกา ในหน้า 139
Exp. วันที่	เพิ่มวันให้กับค่าออบเจ็กต์ ตัวอย่างเช่น หากวันที่คือวันที่ 1 มกราคม และ Exp. Date ถูกตั้งค่าเป็น 5 วันที่ 6 มกราคมจะถูกพิมพ์
โหมดกลิ้ง	การตั้งค่านี้ช่วยให้ออบเจ็กต์สามารถพิมพ์วันที่ของเมื่อวานต่อไปได้เป็นระยะเวลาหนึ่ง หรือพิมพ์วันที่ของวันพรุ่งนี้ในเวลาข้างหน้า ตัวอย่างเช่น หากตั้งค่านี้เป็น Back day และ Roll hours ถูกตั้งค่าเป็น 5 เมื่อเวลา 04:00 น. วันที่ 2 มกราคม ออบเจ็กต์จะพิมพ์เวลา 04:00 น. วันที่ 1 มกราคม จากนั้นเวลา 05:00 น. ออบเจ็กต์จะเลื่อนไปยังวันนี้และพิมพ์ตอน 05:00 น. ของวันที่ 2 มกราคม ตัวอย่างเช่น หากตั้งค่านี้เป็น Next day และ Roll hours ถูกตั้งค่าเป็น 5 ณ เวลา 18:00 น. วันที่ 2 มกราคม ออบเจ็กต์จะพิมพ์เวลา 18:00 น. วันที่ 2 มกราคม จากนั้นเวลา 19.00 น. ออบเจ็กต์จะเลื่อนไปยังวันที่ของวันพรุ่งนี้ และพิมพ์เวลา 19.00 น. วันที่ 3 มกราคม <ul style="list-style-type: none"> • ไม่มี - พิมพ์เวลา/วันที่ปัจจุบัน • Back day - ใช้การตั้งค่า Roll hours เพื่อพิมพ์วันที่ของเมื่อวานต่อไปเป็นระยะเวลาหนึ่ง • Next day - ใช้การตั้งค่า Roll hours เพื่อเริ่มพิมพ์วันที่ของวันพรุ่งนี้ในเวลาข้างหน้า
Roll hours	หมายเหตุ การตั้งค่านี้ใช้ได้เฉพาะถ้า โหมด Roll ถูกตั้งค่าเป็น Back day หรือ Next day กำหนดจำนวนชั่วโมงที่จะเพิ่มหรือลบออกจากค่าของออบเจ็กต์
ภาค	ตั้งค่าเขตวันที่/เวลา:
ตัวพิมพ์ใหญ่	ตั้งค่าข้อความตัวพิมพ์ใหญ่หรือตัวพิมพ์เล็กสำหรับชื่อรูปแบบเดือน (MMM และ MMMM)
เนื้อหา	แสดงตัวอย่างออบเจ็กต์

1. เลือกตกลง

2. ลากออบเจกต์ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในเกมเพลต หรือใช้ไอคอนลูกศรเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ:



3. หากต้องการเปลี่ยนรูปลักษณ์ของออบเจกต์ ให้เลือกไอคอนพรีอเพอร์ตี:

หมายเหตุ ไอคอนพรีอเพอร์ตีจะไม่ถูกใช้ หากมีการใช้อินเทอร์เฟซของเว็บเบราว์เซอร์

4. ในแท็บทั่วไป ใช้การตั้งค่าด้านล่างเพื่อเปลี่ยนลักษณะทั่วไปของออบเจกต์:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
X (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวนอนของออบเจกต์ในเกมเพลต
Y (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวตั้งของออบเจกต์ในเกมเพลต
ความกว้าง (มม.)	ตั้งความกว้างของออบเจกต์
ความสูง (มม.)	ตั้งความสูงของออบเจกต์
โหมดมาตราส่วน	ตั้งค่าโหมดมาตราส่วนของออบเจกต์: <ul style="list-style-type: none"> มาตราส่วน - สามารถกำหนดความกว้างและความสูงของออบเจกต์ได้อย่างอิสระ ขนาดอัตโนมัติ - ความกว้างและความสูงของออบเจกต์ถูกควบคุมโดยขนาดแบบอักษร
มุม	หมุนออบเจกต์
ล็อค	ล็อคออบเจกต์เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกแก้ไข
มองเห็น	ทำให้ออบเจกต์ที่พิมพ์ได้หรือพิมพ์ไม่ได้
ตระกูลแบบอักษร	ตั้งประเภทแบบอักษร
ขนาด (จุด)	ตั้งขนาดแบบอักษร
สไตล์	เลือก: <ul style="list-style-type: none"> ตัวหนา ตัวเอียง ขีดเส้นใต้
การจัดแนวข้อความ	หากออบเจกต์มีมากกว่า 1 เส้น ให้ตั้งค่าการจัดตำแหน่ง: <ul style="list-style-type: none"> ซ้าย กลาง ขวา
ลบบรรทัดว่าง	ลบบรรทัดว่างออกจากออบเจกต์
ลบช่องว่างนำ	ลบช่องว่างนำจากออบเจกต์

5. ในแท็บนาฬิกา ใช้การตั้งค่าที่แสดงด้านล่างเพื่อเปลี่ยนการตั้งค่าออบเจกต์นาฬิกา:

การใช้งาน

ชื่อ	คำอธิบาย
รูปแบบ	ตั้งค่ารูปแบบวันที่/เวลา: โปรดดู รูปแบบออเบเจ็กต์นาฬิกา ในหน้า 139
Exp. วันที่	เพิ่มวันให้กับค่าออเบเจ็กต์ ตัวอย่างเช่น หากวันที่คือวันที่ 1 มกราคม และ Exp. Date ถูกตั้งค่าเป็น 5 วันที่ 6 มกราคมจะถูกพิมพ์
โหมดกลิ้ง	การตั้งค่านี้ช่วยให้ออเบเจ็กต์สามารถพิมพ์วันที่ของเมื่อวานต่อไปได้เป็นระยะเวลาหนึ่ง หรือพิมพ์วันที่ของวันพรุ่งนี้ในเวลาก่อนหน้า ตัวอย่างเช่น หากตั้งค่านี้เป็น Back day และ Roll hours ถูกตั้งค่าเป็น 5 เมื่อเวลา 04:00 น. วันที่ 2 มกราคม ออบเจ็กต์จะพิมพ์เวลา 04:00 น. วันที่ 1 มกราคม จากนั้นเวลา 05:00 น. ออบเจ็กต์จะเลื่อนไปยังวันนี้และพิมพ์ตอน 05:00 น. ของวันที่ 2 มกราคม ตัวอย่างเช่น หากตั้งค่านี้เป็น Next day และ Roll hours ถูกตั้งค่าเป็น 5 ณ เวลา 18:00 น. วันที่ 2 มกราคม ออบเจ็กต์จะพิมพ์เวลา 18:00 น. วันที่ 2 มกราคม จากนั้นเวลา 19.00 น. ออบเจ็กต์จะเลื่อนไปยังวันที่ของวันพรุ่งนี้ และพิมพ์เวลา 19.00 น. วันที่ 3 มกราคม <ul style="list-style-type: none"> ไม่มี - พิมพ์เวลา/วันที่ปัจจุบัน Back day - ใช้การตั้งค่า Roll hours เพื่อพิมพ์วันที่ของเมื่อวานต่อไปเป็นระยะเวลาหนึ่ง Next day - ใช้การตั้งค่า Roll hours เพื่อเริ่มพิมพ์วันที่ของวันพรุ่งนี้ในเวลาก่อนหน้า
Roll hours	หมายเหตุ การตั้งค่านี้ใช้ได้เฉพาะถ้า โหมด Roll ถูกตั้งค่าเป็น Back day หรือ Next day กำหนดจำนวนชั่วโมงที่จะเพิ่มหรือลบออกจากค่าของออเบเจ็กต์
ภาค	ตั้งค่าเขตวันที่/เวลา:
ตัวพิมพ์ใหญ่	ตั้งค่าข้อความตัวพิมพ์ใหญ่หรือตัวพิมพ์เล็กสำหรับชื่อรูปแบบเดือน (MMM และ MMMM)
เนื้อหา	แสดงตัวอย่างออเบเจ็กต์

รูปแบบออบเจกต์นาฬิกา

ตารางด้านล่างแสดงรายการรูปแบบวันที่ที่ถูกต้องสำหรับออบเจกต์ datetime


อักขระรูปแบบวันที่	คำอธิบาย
W	หมายเลขสัปดาห์ของปี สัปดาห์เริ่มต้นในวันจันทร์ (1-53)
'N'	ตัวเลขวันของสัปดาห์เป็นอักขระตัวเลขตัวเดียว (1-7)
'NN'	ตัวเลขวันของสัปดาห์เป็นอักขระตัวเลขสองตัวเดียว (01-07)
'NO'	วันในสัปดาห์เป็นอักขระอัลฟาตัวเดียว (A-G)
'ND'	อักษรย่อสามตัวของชื่อวัน ตัวอย่าง: MON, TUE, WED เป็นต้น
'JJJ'	ตัวเลขวันในปีเป็นอักขระตัวเลขสามตัวเดียว (001-365) ตัวอย่าง: 1 มกราคม = 001, 1 กุมภาพันธ์ = 032 เป็นต้น
'y'	ปีเป็นตัวเลขเดียว ตัวอย่าง: 2025 = 5, 2030 = 0 เป็นต้น
'M'	ชื่อของเดือนในรูปแบบตัวอักษรและตัวเลขตัวเดียว ตัวอย่าง: <ul style="list-style-type: none"> • มกราคม = 1 • กุมภาพันธ์ = 2 • มีนาคม = 3 • เมษายน = 4 • พฤษภาคม = 5 • มิถุนายน = 6 • กรกฎาคม = 7 • สิงหาคม = 8 • กันยายน = 9 • ตุลาคม = O • พฤศจิกายน = N • ธันวาคม = D
dddd	ชื่อของวัน ตัวอย่าง: Monday, Tuesday, Wednesday เป็นต้น
D	เลขวันในเดือนที่ไม่มีศูนย์นำหน้า (1-31)
DD	เลขวันในเดือนที่มีศูนย์นำหน้า (01-31)
MM	เลขเดือนในปีที่มีศูนย์นำหน้า (01-12)
MMM	ชื่อย่อของเดือน ตัวอย่าง: Jan, Feb, Mar เป็นต้น
MMMM	ชื่อของเดือน ตัวอย่าง: January, February, March เป็นต้น
YY	ปีที่เป็นตัวเลขสองหลัก (00-99)

การใช้งาน

อักขระรูปแบบวันที่	คำอธิบาย
YYYY	ปีระบุเป็นตัวเลขสี่หลัก
h	ชั่วโมง, นาฬิกา 12 ชั่วโมงโดยไม่มีศูนย์นำหน้า (1-12)
hh	ชั่วโมง, นาฬิกา 12 ชั่วโมงโดยมีศูนย์นำหน้า (01-12)
H	ชั่วโมง, นาฬิกา 24 ชั่วโมงโดยไม่มีศูนย์นำหน้า (0-23)
HH	ชั่วโมง, นาฬิกา 24 ชั่วโมงโดยมีศูนย์นำหน้า (00-23)
mm.	นาที (00-59)
ss	วินาที (00-59)
A	AM หรือ PM
, . / - : <SPACE>	ตัวแบ่งวัน

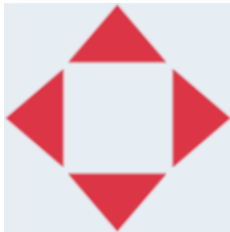
เพิ่มออบเจกต์รหัสกะ


วิธีเพิ่มออบเจกต์รหัสกะลงในเกมเพลตฉาก:

1. เลือกไอคอน ออบเจกต์ : 
2. เลือก รหัสกะ
3. ปรับที่แสดงด้านล่าง:

ชื่อ	คำอธิบาย
รหัส	ป้อนชื่อของแต่ละกะ (0-5 อักขระ) ชื่อกะจะพิมพ์ออกมา
เวลา (24 ชั่วโมง)	ป้อนเวลาเริ่มต้นของแต่ละกะ เวลาจะไม่ถูกพิมพ์
เนื้อหา	แสดงตัวอย่างออบเจกต์

4. เลือกตกลง
5. ลากออบเจกต์ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในเกมเพลต หรือใช้ไอคอนลูกศรเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ:



6. หากต้องการเปลี่ยนรูปลักษณ์ของออบเจกต์ ให้เลือกไอคอนพรีอเพอร์ที: 

หมายเหตุ ไอคอนพรีอเพอร์ทีจะไม่ถูกใช้ หากมีการใช้อินเทอร์เฟซของเว็บเบราว์เซอร์

7. ในแท็บทั่วไป ใช้การตั้งค่าด้านล่างเพื่อเปลี่ยนลักษณะทั่วไปของออบเจกต์:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
X (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวนอนของออบเจกต์ในเกมเพลต
Y (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวตั้งของออบเจกต์ในเกมเพลต
ความกว้าง (มม.)	ตั้งความกว้างของออบเจกต์
ความสูง (มม.)	ตั้งความสูงของออบเจกต์
โหมดมาตราส่วน	ตั้งค่าโหมดมาตราส่วนของออบเจกต์: <ul style="list-style-type: none"> • มาตราส่วน - สามารถกำหนดความกว้างและความสูงของออบเจกต์ได้อย่างอิสระ • ขนาดอัตโนมัติ - ความกว้างและความสูงของออบเจกต์ถูกควบคุมโดยขนาดแบบอักษร
มุม	หมุนออบเจกต์
ล๊อค	ล๊อคออบเจกต์เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกแก้ไข
มองเห็น	ทำให้ออบเจกต์ที่พิมพ์ได้หรือพิมพ์ไม่ได้
ตระกูลแบบอักษร	ตั้งประเภทแบบอักษร
ขนาด (จุด)	ตั้งขนาดแบบอักษร

การใช้งาน


ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
สไตล์	เลือก: <ul style="list-style-type: none"> • ตัวหนา • ตัวเอียง • ชิดเส้นใต้
การจัดแนวข้อความ	หากออบเจกต์มีมากกว่า 1 เส้น ให้ตั้งค่าการจัดตำแหน่ง: <ul style="list-style-type: none"> • ซ้าย • กลาง • ขวา
ลบบรรทัดว่าง	ลบบรรทัดว่างออกจากออบเจกต์
ลบช่องว่างนำ	ลบช่องว่างนำจากออบเจกต์

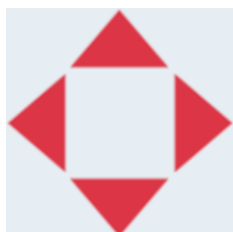
8. ในแท็บ รหัสจะ ให้ใช้การตั้งค่าที่แสดงด้านล่างเพื่อเปลี่ยนการตั้งค่ารหัส:


ชื่อ	คำอธิบาย
รหัส	ป้อนชื่อของแต่ละกะ (0-5 อักขระ) ชื่อจะพิมพ์ออกมา
เวลา (24 ชั่วโมง)	ป้อนเวลาเริ่มต้นของแต่ละกะ เวลาจะไม่ถูกพิมพ์
เนื้อหา	แสดงตัวอย่างออบเจกต์

เพิ่มออบเจกต์เส้น

วิธีเพิ่มออบเจกต์รหัสลงในเกมเพลตฉาก:

1. เลือกไอคอนออบเจกต์: 
2. เลือก เส้น
3. เลือกตกลง
4. ลากออบเจกต์ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในเกมเพลต หรือใช้ไอคอนลูกศรเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ:



5. หากต้องการปรับคุณสมบัติของออบเจกต์ ให้เลือกไอคอนคุณสมบัติ: 

หมายเหตุ ไอคอนพรีอเพอร์ทีจะไม่ถูกใช้ หากมีการใช้อินเทอร์เฟซของเว็บเบราว์เซอร์

6. ในแท็บทั่วไป ใช้การตั้งค่าด้านล่างเพื่อเปลี่ยนลักษณะทั่วไปของออบเจกต์:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
X (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวนอนของออบเจกต์ในเกมเพลต
Y (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวตั้งของออบเจกต์ในเกมเพลต
ความกว้าง (มม.)	ตั้งความกว้างของออบเจกต์
ความสูง (มม.)	ตั้งความสูงของออบเจกต์
โหนดมาตราส่วน	ตั้งค่าโหนดมาตราส่วนของออบเจกต์: <ul style="list-style-type: none"> • มาตราส่วน - สามารถกำหนดความกว้างและความสูงของออบเจกต์ได้อย่างอิสระ • ขนาดอัตราโน้ต - ความกว้างและความสูงของออบเจกต์ถูกควบคุมโดยขนาดแบบอักษร
มุม	หมุนออบเจกต์
ล็อค	ล็อคออบเจกต์เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกแก้ไข
มองเห็น	ทำให้ออบเจกต์ที่พิมพ์ได้หรือพิมพ์ไม่ได้

เพิ่มออบเจกต์ Boxlot

ออบเจกต์ boxlot คือตัวนับคู่ที่ใช้ในการนับกล่องและผลิตภัณฑ์ในกล่อง

วิธีเพิ่มออบเจกต์ Boxlot ลงในเกมเพลตฉาก:

1. เลือกไอคอนออบเจกต์:



2. เลือก Boxlot

3. เปลี่ยนการตั้งค่าที่แสดงด้านล่าง:

ชื่อ	คำอธิบาย
ตัวนับหลัก	เลือกตัวนับที่จะพิมพ์เป็นตัวนับหลักก่อน <ul style="list-style-type: none"> • ตัวนับ 1 • ตัวนับ 2
แยก	ป้อนอักขระที่จะพิมพ์ระหว่าง 2 ตัวนับเพื่อแยก

4. เลือกตัวนับ 1

5. เปลี่ยนการตั้งค่าที่แสดงด้านล่างสำหรับตัวนับ 1

ชื่อ	คำอธิบาย
ค่าเริ่มต้น	ตั้งค่าเริ่มต้นของออบเจกต์ตัวนับ
ค่าสิ้นสุด	ตั้งค่าสิ้นสุดของออบเจกต์ตัวนับ
ค่าแต่ละขั้น	ตั้งค่าการเพิ่ม/ขั้นตอนของออบเจกต์ตัวนับ
ทำเวลาซ้ำ	ตั้งจำนวนครั้งที่ค่าตัวนับแต่ละค่าจะพิมพ์ซ้ำ
อักขระเสริม	กำหนดจำนวนอักขระการเติม (ช่วง: 1 ถึง 10)
ขั้น	ตั้งค่าทิศทางการนับ <ul style="list-style-type: none"> • ขึ้น • ลง

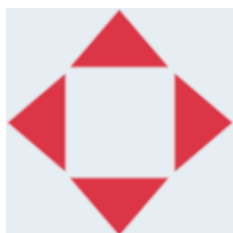
6. เลือกตัวนับ 2

7. เปลี่ยนการตั้งค่าที่แสดงด้านล่างสำหรับตัวนับ 2

ชื่อ	คำอธิบาย
ค่าเริ่มต้น	ตั้งค่าเริ่มต้นของออบเจกต์ตัวนับ
ค่าสิ้นสุด	ตั้งค่าสิ้นสุดของออบเจกต์ตัวนับ
ค่าแต่ละขั้น	ตั้งค่าการเพิ่ม/ขั้นตอนของออบเจกต์ตัวนับ
ทำเวลาซ้ำ	ตั้งจำนวนครั้งที่ค่าตัวนับแต่ละค่าจะพิมพ์ซ้ำ
อักขระเสริม	กำหนดจำนวนอักขระการเติม (ช่วง: 1 ถึง 10)
ขั้น	ตั้งค่าทิศทางการนับ <ul style="list-style-type: none"> • ขึ้น • ลง

8. เลือกตกลง

9. ลากออบเจกต์ไปยังตำแหน่งที่เหมาะสมในเกมเพลต หรือใช้ไอคอนลูกศรเพื่อเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ:



10. หากต้องการเปลี่ยนรูปลักษณ์ของออบเจกต์ ให้เลือกไอคอนพรีอเพอร์ตี:

หมายเหตุ ไอคอนพรีอเพอร์ตีจะไม่ถูกใช้ หากมีการใช้อินเทอร์เฟซของเว็บเบราว์เซอร์

11. ในแท็บทั่วไป ใช้การตั้งค่าด้านล่างเพื่อเปลี่ยนลักษณะทั่วไปของออบเจกต์:

ชื่อการตั้งค่า	คำอธิบาย
X (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวนอนของออบเจกต์ในเกมเพลต
Y (มม.)	กำหนดตำแหน่งแนวตั้งของออบเจกต์ในเกมเพลต
ความกว้าง (มม.)	ตั้งความกว้างของออบเจกต์
ความสูง (มม.)	ตั้งความสูงของออบเจกต์
โหมดมาตราส่วน	ตั้งค่าโหมดมาตราส่วนของออบเจกต์: <ul style="list-style-type: none"> มาตราส่วน - สามารถกำหนดความกว้างและความสูงของออบเจกต์ได้อย่างอิสระ ขนาดอัตโนมัติ - ความกว้างและความสูงของออบเจกต์ถูกควบคุมโดยขนาดแบบอักษร
มุม	หมุนออบเจกต์
ล็อค	ล็อคออบเจกต์เพื่อป้องกันไม่ให้ถูกแก้ไข
มองเห็น	ทำให้ออบเจกต์ที่พิมพ์ได้หรือพิมพ์ไม่ได้
ตระกูลแบบอักษร	ตั้งประเภทแบบอักษร
ขนาด (จุด)	ตั้งขนาดแบบอักษร
สไตล์	เลือก: <ul style="list-style-type: none"> ตัวหนา ตัวเอียง ขีดเส้นใต้
การจัดแนวข้อความ	หากออบเจกต์มีมากกว่า 1 เส้น ให้ตั้งค่าการจัดตำแหน่ง: <ul style="list-style-type: none"> ซ้าย กลาง ขวา
ลบบรรทัดว่าง	ลบบรรทัดว่างออกจากออบเจกต์
ลบช่องว่างนำ	ลบช่องว่างนำจากออบเจกต์

12. ในแท็บ Boxlot ใช้การตั้งค่าเพื่อเปลี่ยนการตั้งค่าออบเจกต์ boxlot


บันทึกเกมเพลตจลาก

เลือกไอคอนบันทึกเพื่อบันทึกเกมเพลตจลาก




บันทึกเกมเพลตจลากด้วยชื่ออื่น

วิธีบันทึกเกมเพลตจลากด้วยชื่ออื่น

1. เลือกไอคอนบันทึกเป็น 
2. ป้อนชื่ออื่นสำหรับเกมเพลตจลาก
3. เลือก บันทึก

แก้ไขคุณสมบัติของออบเจ็กต์


วิธีแก้ไขคุณสมบัติของออบเจ็กต์ฉาก:

1. เปิดตัวเกมเพลตฉากในตัวออกแบบตัวเกมเพลตฉาก
2. เลือกออบเจ็กต์
3. เลือกไอคอนคุณสมบัติ: 
4. มีแท็บต่างๆ สำหรับการตั้งค่าคุณสมบัติที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับประเภทของออบเจ็กต์

ลบเกมเพลตฉาก

หมายเหตุ ไม่สามารถลบเกมเพลตฉากได้ หากโหลดมาเพื่อพิมพ์

วิธีลบเกมเพลตฉาก:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนโฟลเดอร์ 
2. เลือกเกมเพลต


หมายเหตุ ตัวอย่างของเกมเพลตจะปรากฏขึ้น


3. เลือกไอคอนลบ 

นำเข้าเกมเพลตอลาก


วิธีนำเข้าเกมเพลตอลากจากอุปกรณ์หน่วยความจำ USB

1. วางไฟล์เกมเพลตอลากในอุปกรณ์หน่วยความจำ USB
2. เชื่อมต่ออุปกรณ์หน่วยความจำ USB เข้ากับเครื่องพิมพ์

3. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนออกแบบ 

4. เลือกไอคอนเพิ่มเติม 

5. เลือกนำเข้าเกมเพลต

6. เลือกไอคอนเลือกไฟล์: 

7. เปิดไดรฟ์ D:/ 





8. เลือกเกมเพลตอลาก

9. เลือกต่อไป

10. เลือกตกลง

ส่งออกเกมเพลตฉาก

วิธีส่งออกเกมเพลตฉากไปยังอุปกรณ์หน่วยความจำ USB

1. เชื่อมต่ออุปกรณ์หน่วยความจำ USB ไปยังเครื่องพิมพ์
2. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนออกแบบ 
3. เลือกไอคอนเพิ่มเติม 
4. เลือกส่งออกเกมเพลต
5. เลือกเกมเพลตฉากที่จะส่งออก
6. เลือกต่อไป
7. เลือกไอคอนเลือกไฟล์: 
8. เลือกไดรฟ์ D:/ หรือเปิดโฟลเดอร์ในไดรฟ์ D:/: 
9. เลือกตกลง


บันทึก

G50i บันทึกการกระทำของผู้ใช้ทั้งหมด บันทึกที่เก่ากว่า 6 เดือนจะถูกลบโดยอัตโนมัติ






ข้อมูลบันทึกประกอบด้วย:

- วันที่/เวลาที่บันทึกการกระทำ
- ผู้ใช้ที่เข้าสู่ระบบ
- ประเภท/หมวดหมู่ของการกระทำ
- คำอธิบายของการกระทำ

วิธีดูบันทึก:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนบันทึก 
2. ปรับวันที่ที่มุมมองบนขวาเพื่อกำหนดช่วงวันที่ที่จะดู
3. ใช้ไอคอนที่แสดงด้านล่าง เพื่อกรองบันทึกตามประเภทการกระทำ


หมายเหตุ สามารถใช้ตัวกรองมากกว่า 1 ตัวพร้อมกัน

	กรองการกระทำ "ข้อผิดพลาด"
	กรองเหตุการณ์ "คำเตือน"
	กรองเหตุการณ์ "ข้อมูล"
	กรองเหตุการณ์ "หยุดพิมพ์"
	กรองเหตุการณ์ "เริ่มพิมพ์"

ส่งออกบันทึก

ส่งออกบันทึกจากเครื่องพิมพ์ไปยังอุปกรณ์หน่วยความจำ USB ได้ การส่งออกเป็นไฟล์ .zip ที่มีไฟล์ .txt อยู่ข้างใน

วิธีส่งออกบันทึก:


1. เชื่อมต่ออุปกรณ์หน่วยความจำ USB เข้ากับเครื่องพิมพ์
 2. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนบันทึก 
 3. ปรับวันที่ที่มุมบนขวาเพื่อเลือกช่วงวันที่ที่จะส่งออก
 4. เลือก ส่งออก
 5. หากจำเป็น ให้เปลี่ยนชื่อไฟล์ของการส่งออก ชื่อไฟล์เริ่มต้นคือ: log_00000000_99999999.zip
 - 00000000 คือวันแรก que เลือกในช่วงการส่งออก
 - 99999999 คือวันสุดท้ายที่เลือกในช่วงการส่งออก
1. เลือกโฟลเดอร์ในอุปกรณ์หน่วยความจำ USB เพื่อบันทึกการส่งออก
 2. เลือกตกลง

ตัวนับสถิติ

เครื่องพิมพ์มีตัวนับสถิติ 2 ตัวที่บันทึกจำนวนการพิมพ์ที่ทำ


ผู้ใช้สามารถรีเซ็ตตัวนับ 1 ตัวได้ตลอดเวลา ตัวนับอีกตัวไม่สามารถรีเซ็ตได้

วิธีดูตัวนับสถิติ:

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนบันทึก 
2. เลือกแท็บสถิติ
3. ในส่วนของหน้าจอพารามิเตอร์ ดู 2 ตัวนับ
4. หากต้องการเปลี่ยนชื่อตัวนับ ให้เลือกชื่อตัวนับและป้อนชื่อใหม่
5. หากต้องการรีเซ็ตตัวนับ 1 ตัว ให้เลือกรีเซ็ต

สามารถดูประวัติของค่าตัวนับได้

วิธีดูประวัติของค่าตัวนับ

1. จากหน้าจอหน้าหลัก เลือกไอคอนบันทึก 
2. เลือกแท็บสถิติ
3. ใช้ตัวเลือกกรองเพื่อเลือกช่วงวันที่
4. ในส่วนจำนวนการพิมพ์ทั้งหมดที่ผลิตของหน้าจอ ดูประวัติของค่าตัวนับ

ส่วนที่ 5 การบำรุงรักษาและการแก้ไขปัญหา

คำอธิบายข้อผิดพลาด

ข้อผิดพลาด	คำอธิบาย
หยุดพิมพ์ (เหตุการณ์ปกติ)	เลือก "หยุด" บนอินเทอร์เฟซผู้ใช้แล้ว การพิมพ์จะหยุดลง ไฟไม่ติด
ตลับหมึกไม่ถูกต้อง	ตลับหมึกไม่ใช่ถูกต้อง/ของแท้
ไม่มีตลับหมึก	ไม่ได้ติดตั้งตลับหมึก
ระดับหมึกต่ำ	ระดับหมึกในตลับหมึกต่ำกว่า 5 มล.
หมึกหมด	ระดับหมึกในตลับหมึกต่ำกว่า 0.4 มล.
จำกัดความเร็ว	ความเร็วที่วัดโดยเซ็นเซอร์นั้นเร็วเกินไป เครื่องพิมพ์ไม่สามารถพิมพ์ด้วยความเร็วนี้ได้ โปรดดู ตารางความเร็วในการพิมพ์
โอเวอร์โหลดความเร็วในการพิมพ์ VDC/เรียลไทม์	<p>หากเปิดใช้งานการพิมพ์แบบเรียลไทม์ หลังจากที่เซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ทริกเกอร์ เกมเพลตอลากจะได้รับการเข้ารหัสและส่งจากตัวควบคุมไปยังหัวพิมพ์ทันที</p> <p>หากเวลารวมในการเข้ารหัสและส่งข้อมูลอลากไปยังหัวพิมพ์นานกว่าเวลาที่ผลิตภัณฑ์/พื้นผิวพิมพ์เคลื่อนจากเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ไปยังหัวพิมพ์ เครื่องอาจจะไม่พิมพ์อลาก หากเกิดเหตุการณ์นี้ การพิมพ์จะหยุดและข้อผิดพลาดนี้จะปรากฏขึ้น</p> <p>แก้ไขข้อผิดพลาดนี้โดยทำให้สายการผลิตช้าลง หรือย้ายเซ็นเซอร์ตรวจจับผลิตภัณฑ์ออกห่างจากหัวพิมพ์</p>

ข้อบกพร่องในคุณภาพการพิมพ์

ปัญหา	ตัวอย่าง	การดำเนินการ
พื้นผิวพิมพ์ห่างจากวัสดุพิมพ์มากเกินไป		ลดหัวพิมพ์ให้ต่ำลงจนคุณภาพการพิมพ์เป็นที่ยอมรับได้
พื้นผิวพิมพ์แตะกับวัสดุพิมพ์		ยกหัวพิมพ์ขึ้นจนคุณภาพการพิมพ์เป็นที่ยอมรับได้
พื้นผิวพิมพ์เอียง		ตรวจสอบให้แน่ใจว่าแถวของหัวฉีดขนานกับขอบนำของวัสดุพิมพ์
หัวฉีดขนานกับการเคลื่อนที่ของวัสดุพิมพ์		ตรวจสอบให้แน่ใจว่าหัวฉีด-เครื่องพิมพ์ตั้งฉากกับการเคลื่อนที่ของผลิตภัณฑ์
หัวฉีดอุดตัน		เช็ดพื้นผิวพิมพ์หรือดำเนินการล้างย่อย หากหัวฉีดไม่หายอุดตัน ให้เปลี่ยนตลับหมึก
งานพิมพ์พร่ามัวที่บริเวณด้านบน หรือด้านล่างของข้อความ		หัวฉีดตั้งฉากกับการเคลื่อนที่ของผลิตภัณฑ์ แต่พื้นผิวพิมพ์ไม่ตั้งฉากกับวัสดุพิมพ์
เอ็นโค้ดเดอร์สั้นไกล หรือความเร็วภายในที่ตั้งค่าในเครื่องพิมพ์ไม่ตรงกับความเร็วจริงของสายการผลิต		ตรวจสอบการติดตั้งของเอ็นโค้ดเดอร์ หรือการตั้งค่าความเร็วในเครื่องพิมพ์
งานพิมพ์จางเกินไป		เพิ่ม DPI ในแนวนอนหรือแนวตั้ง
งานพิมพ์เข้มเกินไป/มีหมึกมากเกินไปบนวัสดุพิมพ์ หรือใช้หมึกมากเกินไป		ลด DPI ในแนวนอนหรือแนวตั้ง

อัปเดตซอฟต์แวร์/เฟิร์มแวร์

วิธีอัปเดตซอฟต์แวร์/เฟิร์มแวร์เครื่องพิมพ์:

1. วางไฟล์อัปเดตไว้ที่ระดับบนสุด (โฟลเดอร์ราก) ของอุปกรณ์หน่วยความจำ USB
2. หยุดการพิมพ์
3. เชื่อมต่ออุปกรณ์หน่วยความจำ USB เข้ากับเครื่องพิมพ์


4. จากหน้าจอหลัก เลือกไอคอนอัปเดต 

5. เลือกไอคอนเลือกไฟล์: 

6. เปิดไดรฟ์ D:/ 

7. เลือกไฟล์อัปเดต เพื่อเสร็จสิ้น "ขั้นตอนที่ 1"

หมายเหตุ 1. ไฟล์อัปเดตจะมีนามสกุล .io

2. หากไม่เห็นไฟล์อัปเดต ให้เลือกไอคอนรีเฟรช: 

8. เลือกต่อไปเพื่ออัปเดตไฟล์ไปยังเครื่องพิมพ์และดำเนินการ "ขั้นตอนที่ 2" ให้เสร็จสิ้น

หมายเหตุ อย่าถอดอุปกรณ์หน่วยความจำ USB จนกว่าการอัปเดตไปยังเครื่องพิมพ์จะเสร็จสมบูรณ์

9. เลือกต่อไปเพื่อยืนยันไฟล์อัปเดตและดำเนินการ "ขั้นตอนที่ 3" ให้เสร็จสิ้น



10. หลังจากยืนยันไฟล์แล้ว ให้เลือกต่อไปเพื่ติดตั้งไฟล์อัปเดตและดำเนินการ "ขั้นตอนที่ 4" ให้เสร็จสิ้น

หมายเหตุ 1. ห้ามปิดเครื่องพิมพ์ ถอดสายไฟเครื่องพิมพ์ หรือเปลี่ยนหน้าจอจนกว่าจะติดตั้งไฟล์อัปเดตเสร็จ

2. หลังจากติดตั้งไฟล์อัปเดตสำเร็จแล้ว เครื่องพิมพ์จะรีสตาร์ทโดยอัตโนมัติ

11. หลังจากรีสตาร์ทเครื่องพิมพ์แล้ว เครื่องพิมพ์จะพร้อมใช้งาน


เปลี่ยนตลับหมึก

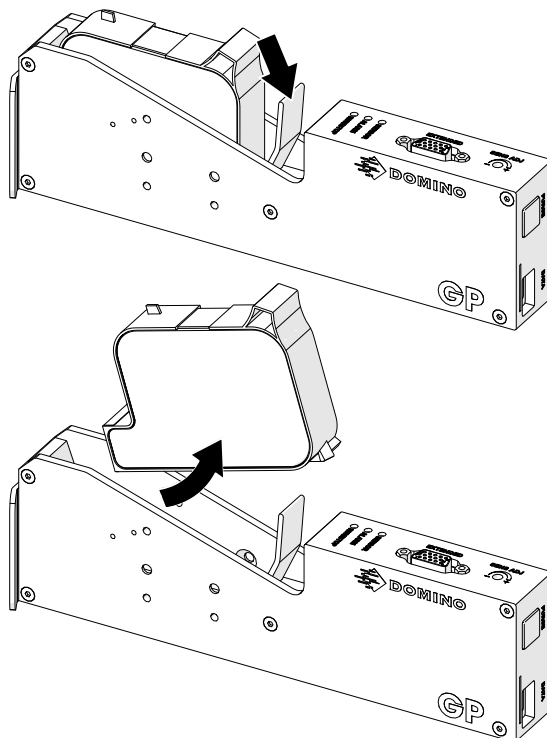
คำเตือน	สารเคมีอันตราย มีความเสี่ยงที่จะเป็นอันตรายต่อดวงตาและผิวหนัง
	<p>สวมใส่อุปกรณ์ป้องกัน เช่น ถุงมือและแว่น เมื่ออยู่ใกล้เครื่องพิมพ์</p> <p>การสัมผัสสารเคมีอาจทำให้ผิวหนังและดวงตาเกิดอาการบาดเจ็บได้</p> <p>โปรดอ้างอิงตารางข้อมูลความปลอดภัย</p>
ข้อควรระวัง	ขั้วไฟฟ้าบอบบาง มีความเสี่ยงที่อุปกรณ์อาจเสียหาย
	<p>อย่าดันกระปุกเข้าไปในหัวพิมพ์</p> <p>ใช้ความระมัดระวังขณะสอดกระปุก การใช้แรงดันกระปุกหมึกเข้ากับขั้วไฟฟ้ามากเกินไป อาจทำให้ขั้วไฟฟ้าที่อยู่บนแผงวงจรของหัวพิมพ์แตกหักได้</p>

- หมายเหตุ
- เปลี่ยนตลับหมึกอย่างกันท่วงทีเพื่อหลีกเลี่ยงการพิมพ์คุณภาพต่ำ
 - หากการพิมพ์หยุดลงเมื่อมีการใช้งาน VDC คิวบิฟเฟอร์ข้อมูลของเครื่องพิมพ์จะว่างเปล่า ข้อมูลจะต้องถูกส่งไปยังเครื่องพิมพ์อีกครั้ง

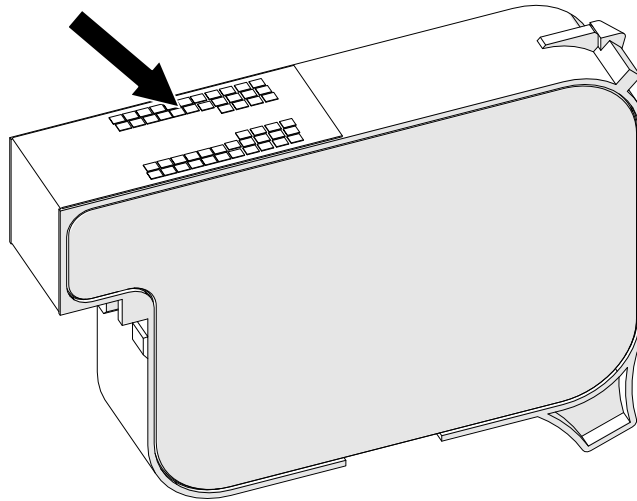
เครื่องมือและอุปกรณ์ที่จำเป็น: ผ้าเช็ดทำความสะอาดเอทานอล และผ้า/เนื้อเยื่อที่ไม่เป็นขุย

วิธีเปลี่ยนตลับหมึก

1. หากต้องการหยุดพิมพ์ ให้เลือกไอคอน หยุด : 
2. เปิดฝา และถอดตลับหมึกออก



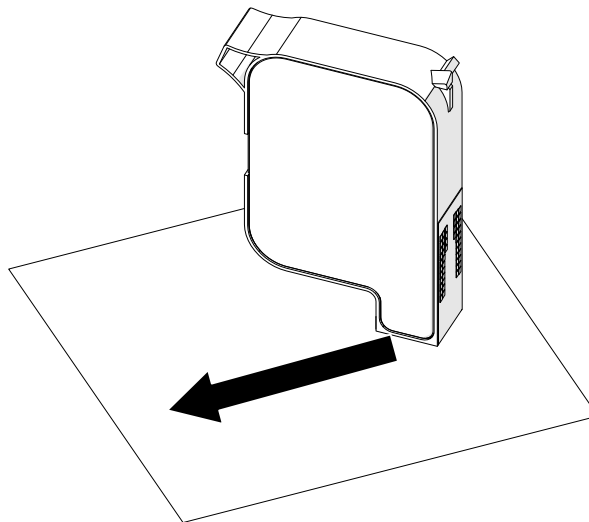
3. ถอดฝาครอบป้องกันจากตลับหมึกใหม่
 4. ในกรณีที่เป็นคระปุกใหม่ ให้เช็ดขั้วไฟฟ้าด้วยผ้าชุบเอทานอล เพื่อเช็ดน้ำยาเคลือบป้องกันการสึกหรอออก
- หมายเหตุ ผ้าทำความสะอาด หมายเลขชิ้นส่วน: EPT039697



5. ใช้ผ้าแบบไม่มีขนที่ใหม่/สะอาดเพื่อเช็ดหัวฉีดกระปุกหมึกโดยทำมุม 45°

หมายเหตุ การทำมุม 45° จะช่วยให้เศษวัสดุจากหัวพิมพ์ไม่เป็นคระปุกติดไป

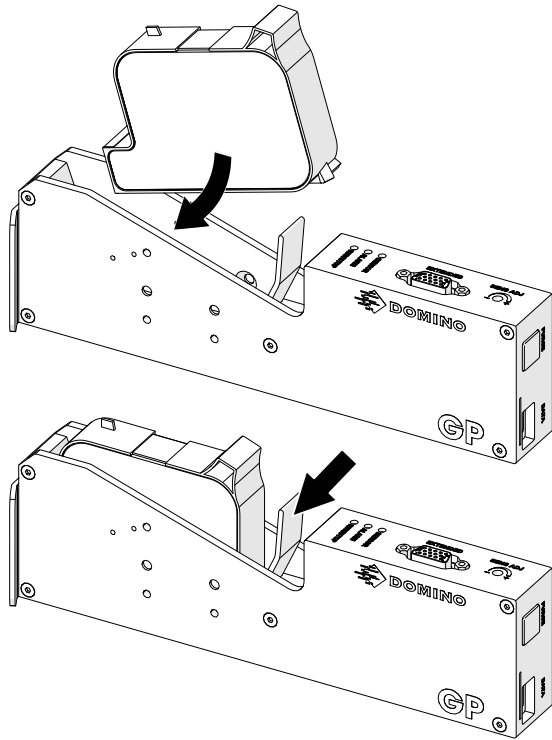
ข้อควรระวัง	อุปกรณ์มีความละเอียดอ่อน มีความเสี่ยงที่อุปกรณ์อาจเสียหาย
	<p>อย่าใช้ผ้าชุบเอทานอลหรือสารเคมีอื่นใดในการทำทำความสะอาดหัวฉีดกระปุก ใช้ผ้าแบบไม่มีขนที่ใหม่/สะอาด หากใช้สารเคมีในการทำทำความสะอาดกระปุก หัวฉีดอาจเสียหาย</p>



6. สอดตลับหมึกเข้าไปในหัวพิมพ์และปิดฝาคู่พิมพ์


ข้อควรระวัง	ขั้วไฟฟ้าบอบบาง มีความเสี่ยงที่อุปกรณ์อาจเสียหาย
	<p>อย่าดันกระปุกเข้าไปในหัวพิมพ์ ใช้ความระมัดระวังขณะสอดกระปุก การใช้แรงดันกระปุกหมึกเข้ากับขั้วไฟฟ้ามากเกินไป อาจทำให้ขั้วไฟฟ้าที่อยู่บนแผงวงจรของหัวพิมพ์แตกหักได้</p>

การบำรุงรักษาและการแก้ไขปัญหา




7. ปฏิบัติตามกฎระเบียบในการทิ้งขยะของท้องถิ่นเพื่อทิ้งผลิตภัณฑ์ที่ใช้แล้ว

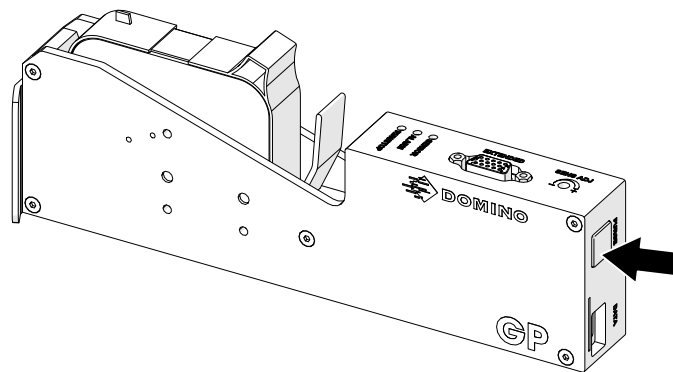
การล้างหมึกที่อุดตันหัวฉีดกลับหมึก

คำเตือน	สารเคมีอันตราย มีความเสี่ยงที่จะเป็นอันตรายต่อดวงตาและผิวหนัง
	<p>สวมใส่อุปกรณ์ป้องกัน เช่น ถุงมือและแว่น เมื่ออยู่ใกล้เครื่องพิมพ์</p> <p>การสัมผัสสารเคมีอาจทำให้ผิวหนังและดวงตาเกิดอาการบาดเจ็บได้</p> <p>โปรดอ้างอิงตารางข้อมูลความปลอดภัย</p>

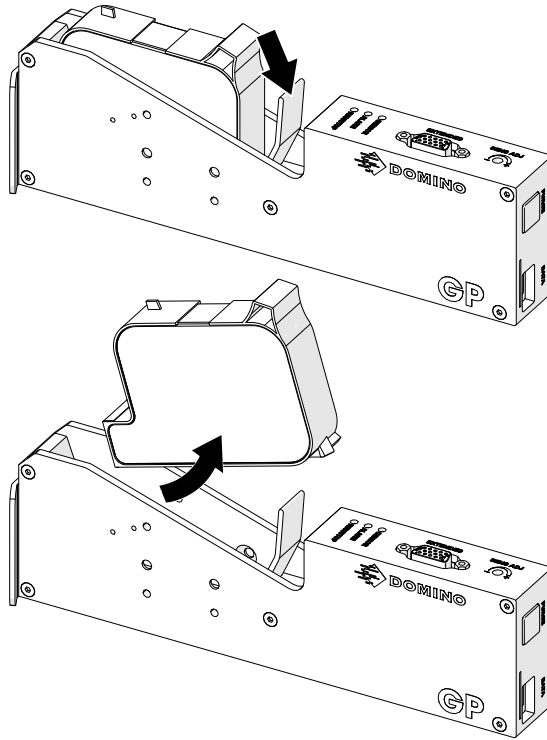
หากหัวฉีดของตลับหมึกอุดตัน คุณสามารถใช้การล้างเพื่อขับหมึกปริมาณเล็กน้อยออกจากหัวฉีดของตลับหมึกหมึกอาจเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้กับหัวพิมพ์

มี 2 วิธีในการล้าง:

1. จากหน้าจอ หลีก ให้เลือกไอคอน ล้าง : 
2. หรือกดปุ่ม ล้าง บนหัวพิมพ์:




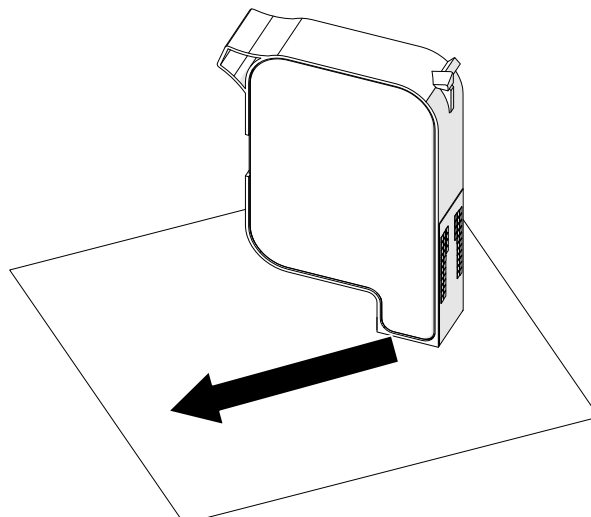
2. เปิดฝา และถอดตัลหมึกออก




3. ใช้ผ้าแบบไม่มีขนที่ใหม่ สะอาด แห้งเพื่อเช็ดหัวฉีดตัลหมึกโดยทำมุม 45°

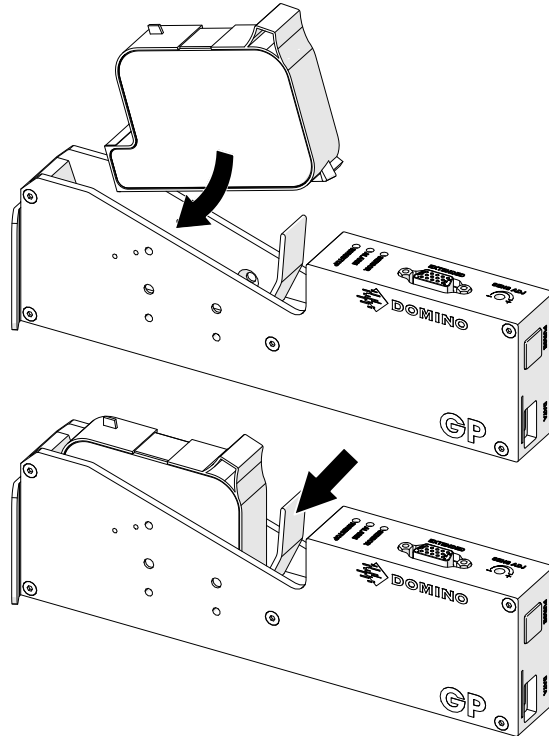
หมายเหตุ การทำมุม 45° จะช่วยให้เศษวัสดุจากหัวพิมพ์ไม่เปื้อนหัวฉีดถัดไป

ข้อควรระวัง อุปกรณ์มีความละเอียดอ่อน มีความเสี่ยงที่อุปกรณ์อาจเสียหาย	
	อย่าใช้ผ้าชุบเอทานอลหรือสารเคมีอื่นใดในการทำ ความสะอาดหัวฉีดกระปุก ใช้ผ้าแบบไม่มีขนที่ใหม่/สะอาด หากใช้สารเคมีในการทำ ความสะอาดกระปุก หัวฉีดอาจเสียหาย



4. สอดตลับหมึกเข้าไปในหัวพิมพ์และปิดฝาหัวพิมพ์

ข้อควรระวัง	ขั้วไฟฟ้าบบบาง มีความเสี่ยงที่อุปกรณ์อาจเสียหาย
	<p>อย่าดันกระดาษเข้าไปในหัวพิมพ์ ใช้ความระมัดระวังขณะสอดกระดาษ การใช้แรงดันกระดาษหมึกเข้ากับขั้วไฟฟ้ามากเกินไป อาจทำให้ขั้วไฟฟ้าที่อยู่บนแผงวงจรของหัวพิมพ์แตกหักได้</p>



ทำความสะอาดหัวพิมพ์

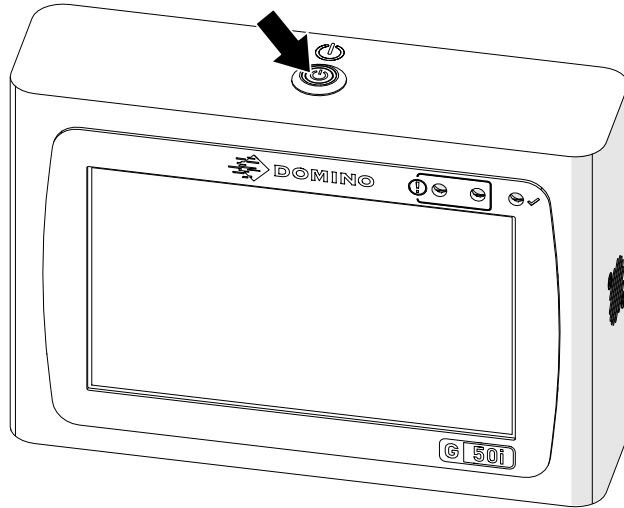
คำเตือน		สารเคมีอันตราย มีความเสี่ยงที่จะเป็นอันตรายต่อดวงตาและผิวหนัง
		สวมใส่อุปกรณ์ป้องกัน เช่น ถุงมือและแว่น เมื่ออยู่ใกล้เครื่องพิมพ์ การสัมผัสสารเคมีอาจทำให้ผิวหนังและดวงตาเกิดอาการบาดเจ็บได้ โปรดอ้างอิงตารางข้อมูลความปลอดภัย
คำเตือน		วัสดุไวไฟ มีความเสี่ยงต่อการเกิดเพลิงไหม้
		ห้ามใช้สารไวไฟในการทำความสะอาดผลิตภัณฑ์ การใช้สารไวไฟอาจทำให้เกิดไฟไหม้ได้ ใช้เฉพาะผ้าแห้งที่ไม่มีขน หรือผ้าสะอาดที่ไม่มีขน
ข้อควรระวัง		มีกระแสไฟฟ้า มีความเสี่ยงที่จะสร้างความเสียหายต่ออุปกรณ์
	ขอบเกลวอาจทำให้การเชื่อมต่อไฟฟ้าลัดวงจรและทำให้เกิดความเสียหายได้ อย่าให้ของเหลวสัมผัสกับการเชื่อมต่อทางไฟฟ้าใดๆ	
ข้อควรระวัง		การป้องกันน้ำเขาระดับต่ำ มีความเสี่ยงที่จะสร้างความเสียหายต่ออุปกรณ์
	หัวพิมพ์ไม่มีการป้องกันของเหลวเข้า การพ่นอุปกรณ์ด้วยเครื่องฉีดน้ำอาจทำให้เกิดความเสียหายได้ ห้ามพ่นน้ำเข้าอุปกรณ์ด้วยเครื่องฉีดน้ำ	

หมายเหตุ หากการพิมพ์หยุดลงเมื่อมีการใช้งาน VDC คิวบ์เฟออร์ข้อมูลของเครื่องพิมพ์จะว่างเปล่า ข้อมูลจะต้องถูกส่งไปยังเครื่องพิมพ์อีกครั้ง

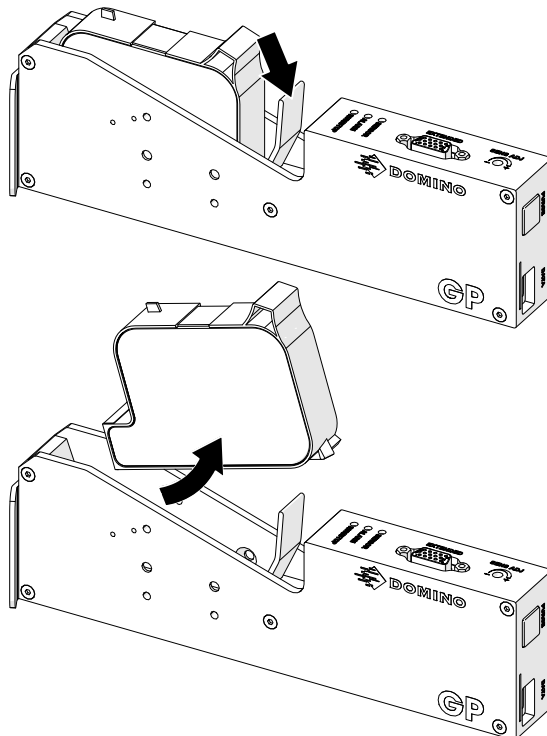
การทำความสะอาดหัวพิมพ์:

1. จากหน้าจอหลัก ให้เลือกไอคอน สแตนด์บาย  และเลือกปิดเครื่องพิมพ์ หรือกดค้างปุ่ม สแตนด์บาย ที่แสดงด้านล่างเป็นเวลา 2 วินาที

หมายเหตุ การเลือกไอคอน สแตนด์บาย หรือกดปุ่ม สแตนด์บาย นั้นไม่ได้ตัดการเชื่อมต่อเครื่องพิมพ์จากแหล่งจ่ายไฟ




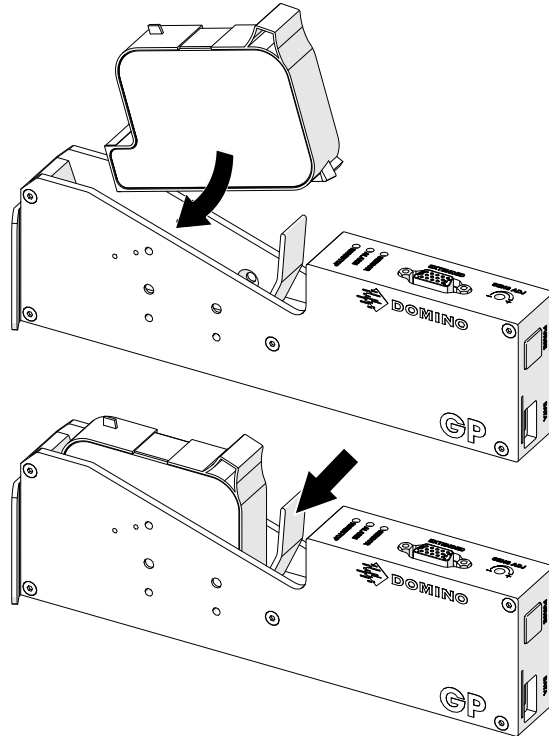
2. ถอดตัวควบคุมออกจากแหล่งจ่ายไฟ
3. เปิดฝา และถอดถลับหมึกออก



4. ใช้ผ้าสะอาดไม่เป็นขุยชุบน้ำ เพื่อเช็ดหัวพิมพ์ให้สะอาด
5. ตรวจสอบให้แน่ใจว่าหัวพิมพ์และขั้วต่อไฟฟ้าแห้งดีแล้ว ก่อนใส่ถลับหมึกกลับเข้าไปใหม่ ต่อแหล่งจ่ายไฟฟ้า และเปิดเครื่องพิมพ์อีกครั้ง

6. สอดตลับหมึกเข้าไปในหัวพิมพ์และปิดฝาหัวพิมพ์

ข้อควรระวัง	ชั้วไฟฟ้าบบบาง มีความเสี่ยงที่อุปกรณ์อาจเสียหาย
	<p>อย่าดันกระดาษเข้าไปในหัวพิมพ์ ใช้ความระมัดระวังขณะสอดกระดาษ การใช้แรงดันกระดาษหมึกเข้ากับชั้วไฟฟ้ามากเกินไป อาจทำให้ชั้วไฟฟ้าที่อยู่บนแผงวงจรของหัวพิมพ์แตกหักได้</p>



ทำความสะอาดตัวควบคุม

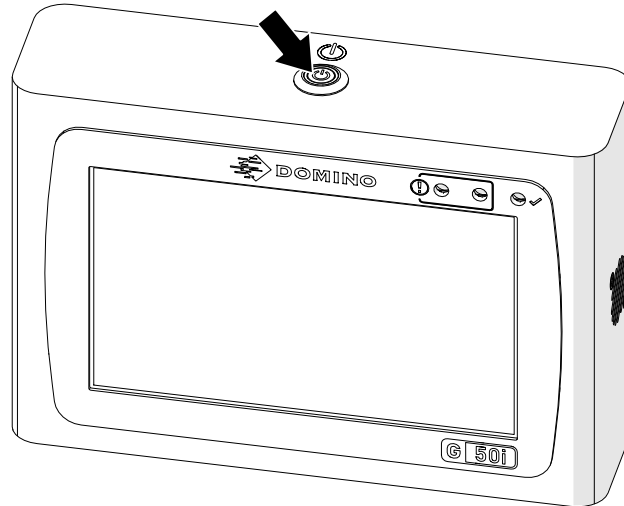
คำเตือน	สารเคมีอันตราย มีความเสี่ยงที่จะเป็นอันตรายต่อดวงตาและผิวหนัง
  	<p>สวมใส่อุปกรณ์ป้องกัน เช่น ถุงมือและแว่น เมื่ออยู่ใกล้เครื่องพิมพ์</p> <p>การสัมผัสสารเคมีอาจทำให้ผิวหนังและดวงตาเกิดอาการบาดเจ็บได้</p> <p>โปรดอ้างอิงตารางข้อมูลความปลอดภัย</p>
คำเตือน	วัสดุไวไฟ มีความเสี่ยงต่อการเกิดเพลิงไหม้
 	<p>ห้ามใช้สารไวไฟในการทำความสะอาดผลิตภัณฑ์</p> <p>การใช้สารไวไฟอาจทำให้เกิดไฟไหม้ได้ ใช้เฉพาะผ้าแห้งที่ไม่มีขน หรือผ้าสะอาดที่ไม่มีขน</p>
ข้อควรระวัง	มีกระแสไฟฟ้า มีความเสี่ยงที่จะสร้างความเสียหายต่ออุปกรณ์
	<p>ขงเหลวอาจทำให้การเชื่อมต่อไฟฟ้าลัดวงจรและทำให้เกิดความเสียหายได้ อย่าให้ของเหลวสัมผัสกับการเชื่อมต่อทางไฟฟ้าใดๆ</p>
ข้อควรระวัง	การป้องกันน้ำเข้าระดับต่ำ มีความเสี่ยงที่จะสร้างความเสียหายต่ออุปกรณ์
	<p>ตัวควบคุมไม่มีการป้องกันของเหลวเข้า ฉีดพ่นตัวควบคุมด้วยน้ำ อาจทำให้เกิดความเสียหายได้ ห้ามฉีดน้ำฉีดเข้าตัวควบคุม</p>

หมายเหตุ หากการพิมพ์หยุดลงเมื่อมีการใช้งาน VDC คิวบ์เฟออร์ข้อมูลของเครื่องพิมพ์จะว่างเปล่า ข้อมูลจะต้องถูกส่งไปยังเครื่องพิมพ์อีกครั้ง

วิธีทำความสะอาดตัวควบคุม

1. จากหน้าจอหลัก ให้เลือกไอคอน สแตนด์บาย  และเลือกปิดเครื่องพิมพ์ หรือถอดค้ำปุ่ม สแตนด์บาย ที่แสดงด้านล่างเป็นเวลา 2 วินาที

หมายเหตุ การเลือกไอคอน สแตนด์บาย หรือถอดปุ่ม สแตนด์บาย นั้นไม่ได้ตัดการเชื่อมต่อเครื่องพิมพ์จากแหล่งจ่ายไฟ



2. ถอดตัวควบคุมออกจากแหล่งจ่ายไฟ
3. ใช้ผ้าสะอาดไม่เป็นขุยชุบน้ำเช็ดตัวควบคุมให้สะอาด
4. ตรวจสอบให้แน่ใจว่าหัวพิมพ์และขั้วต่อไฟฟ้าบนตัวควบคุมแห้งดีแล้ว ก่อนเชื่อมต่อตัวควบคุมกับแหล่งจ่ายไฟฟ้าและเปิดเครื่องพิมพ์อีกครั้ง



Domino G-Series คู่มือผลิตภัณฑ์

Domino Printing Sciences plc. มีนโยบายในการพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น บริษัทขอสงวนสิทธิ์ในการปรับเปลี่ยนข้อกำหนดที่ระบุในคู่มือฉบับนี้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบ

© Domino printing Sciences plc 2023 สงวนสิทธิ์ทุกประการ



สำหรับเอกสารเพิ่มเติม รวมถึงภาษาอื่นๆ ที่มี ให้สแกนรหัส QR หรือไปที่ <https://mydomino.domino-printing.com>

Domino UK Limited

Trafalgar Way

Bar Hill

Cambridge CB23 8TU

United Kingdom

Tel: +44 (0)1954 782551

Fax: +44 (0)1954 782874

Email: enquiries@domino-uk.com

บริษัท หาย เอนจเนยง โซลชนส จำกัด (มหาชน)

19/20-22 ซอยศนยวอย ถนนพระราม 9

แขวงบางกะปิ เขตห้วยขวาง กทม. 10310

โทร. 0 2203 0868 แฟกซ์ 0 2203 0245

Email: marketing3@harn.co.th

Call Center: 081 611 5900