



Digital Information Ltd.



InkZone Perfect

Εγχειρίδιο Εγκατάστασης
και ρυθμίσεων

Digital Information Ltd.
Technoparkstrasse 1
CH-8005 Zürich

© Copyright by Digital Information Ltd. 2006

Τα πνευματικά δικαιώματα για αυτό το εγχειρίδιο ανήκουν στην Digital Information Ltd.

Όλα τα δικαιώματα συμπεριλαμβανομένων των δικαιωμάτων αναπαραγωγής και διανομής, καθώς και αυτών της μετάφρασης, είναι κατοχυρωμένα. Απαγορεύεται η ολική ή μερική αναπαραγωγή με οποιοδήποτε τρόπο (εκτύπωση, φωτογραφία, μικροφίλμ ή άλλη μέθοδο) χωρίς έγγραφη άδεια, επίσης απαγορεύεται η φύλαξη, αναπαραγωγή, διανομή μέσω ηλεκτρονικών συστημάτων.

Κάθε μη επιτρεπτή χρήση διώκεται και απαιτεί αποκατάσταση ζημιών

Προσδιορισμός	Εγχειρίδιο εγκατάστασης και ρυθμίσεων - GR
Ομάδα-στόχος	Διαχειριστής
Προϊόν	InkZone Perfect
Έκδοση	V2.10
Κωδικός άρθρου	InkZone Perfect HB02-009 GR

Πίνακας περιεχομένων

1	Προεπισκόπηση προϊόντος	1-1
1.1	Τι κάνει	1-1
1.2	Δείγματα της ροής εργασίας.....	1-1
1.2.1	Εργασία με σύνδεση.....	1-1
1.2.2	Επικοινωνία χωρίς σύνδεση.....	1-2
1.2.3	Τιμές κλειδιών μελανιού και τιμές κάλυψης μελανιού	1-3
1.3	Χρήση του προγράμματος	1-3
1.3.1	Χειροκίνητη λειτουργία.....	1-3
1.3.2	Αυτόματη λειτουργία	1-4
2	Εγκατάσταση.....	2-1
2.1	Περιεχόμενα CD	2-1
2.2	Εγκατάσταση του προγράμματος.....	2-1
2.3	Εγκατάσταση του προγράμματος οδήγησης του Dongle	2-4
2.4	Εγκατάσταση του αρχείου Άδειας Χρήσης	2-6
2.5	Εικονίδια προγράμματος.....	2-6
2.6	Προκαθορισμένοι κατάλογοι σε “Complete” εγκατάσταση	2-6
2.6.1	Προκαθορισμένη θέση εγκατάστασης σε “Complete” εγκατάσταση	2-7
2.6.2	Προκαθορισμένη θέση για τα εισερχόμενα CIP4/JDF δεδομένα	2-7
2.6.3	Προκαθορισμένη θέση για τα εξερχόμενα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού	2-7
2.6.4	Προκαθορισμένη θέση για την αρχειοθέτηση εργασιών	2-8
2.6.5	Προκαθορισμένη θέση για την Γραμμικοποίηση εργασιών	2-8
2.6.6	Προκαθορισμένη θέση για τις καμπύλες καλιμπραρισματος.....	2-8
2.6.7	Προκαθορισμένη θέση για τα πρότυπα Planeta Varimat	2-8
2.6.8	Προκαθορισμένη θέση για πρόγραμμα εγκατάστασης οδηγού Sentinel Dongle	2-9
2.6.9	Προκαθορισμένη θέση για τον μετατροπέα Ethernet σε RS232.....	2-9
2.6.10	Προκαθορισμένη θέση για τα εγχειρίδια χρήστη και διαχειριστή	2-9
2.7	Πολλαπλή εγκατάσταση του προγράμματος.....	2-9
3	Περιβάλλον διασύνδεσης χρήστη	3-1
3.1	Σύντομη επισκόπηση	3-1
3.2	Δομή μενού	3-1
3.2.1	Παράθυρο εκτέλεσης	3-1
3.2.2	Διάβασμα	3-2
3.2.3	Καλιμπράρισμα.....	3-2
3.2.4	Γραμμικοποίηση.....	3-2
3.2.5	Πληροφορίες.....	3-3
3.2.6	Έξοδος.....	3-3

3.2.7	Ρυθμίσεις	3-3
4	Βασική διαμόρφωση	4-1
4.1	Εμφάνιση.....	4-1
4.2	Μενού Πρόγραμμα	4-1
4.2.1	Καθορισμός των θέσεων	4-1
4.2.2	Χρονικό διάστημα για ανανέωση	4-2
4.2.3	Προσδιορισμός του τύπου Εξόδου	4-2
4.2.4	Διαμόρφωση της εμφάνισης	4-3
4.2.5	Διαμόρφωση του ονόματος των αρχείων κατά την έξοδο.....	4-4
4.2.6	Στρογγυλοποίηση των εξερχόμενων τιμών.....	4-4
4.2.7	Εξατομικευμένο όνομα προγράμματος.....	4-5
4.3	Μενού Μηχανή	4-5
4.3.1	Καθορισμός της μηχανής.....	4-5
4.3.2	Παράδειγμα 1: 6 Εξάχρωμη μηχανή.....	4-6
4.3.3	Παράδειγμα 2: 10 Δεκάχρωμη μηχανή	4-6
4.4	Μενού Hotfolder	4-7
4.4.1	Κοινοί παράμετροι	4-7
4.4.2	Μπροστά / Πίσω όψη εργασίας σε λειτουργία Hotfolder	4-7
4.5	Μενού Χαρτί	4-8
4.5.1	Καθορισμός του τύπου χαρτιού	4-8
4.6	Μενού Αρχείο	4-8
4.6.1	Οργάνωση της αρχειοθέτησης.....	4-8
4.7	Μενού Ταινία.....	4-9
4.7.1	Πότε χρησιμοποιείται	4-9
4.7.2	Παράμετροι επικοινωνίας	4-10
4.7.3	Μέγιστες τιμές κλειδιών μελανείου στην κονσόλα.....	4-10
4.7.4	Παραλαβή λανθασμένων τιμών από τα κλειδιά μελανείου	4-10
4.7.5	Αποστολή κώδικα προγράμματος με κάθε εργασία.....	4-11
4.7.6	Επαναρύθμιση της θύρας επικοινωνιών	4-11
4.7.7	Αριθμητική τιμή χρώματος για την κονσόλα της μηχανής.....	4-11
4.8	Μενού κασέτα.....	4-12
4.8.1	Πότε χρησιμοποιείται	4-12
4.8.2	Παράμετροι επικοινωνίας	4-13
4.8.3	Μέγιστες τιμές κλειδιών μελανείου στην κονσόλα.....	4-13
4.8.4	Παραλαβή λανθασμένων τιμών από τα κλειδιά μελανείου	4-13
4.8.5	Αποστολή κώδικα προγράμματος με κάθε εργασία.....	4-14
4.8.6	Επαναρύθμιση της θύρας επικοινωνιών	4-14
4.8.7	Αριθμητική τιμή χρώματος για την κονσόλα της μηχανής.....	4-14
4.9	Μενού Κάρτα	4-15
4.9.1	Πότε χρησιμοποιείται	4-15
4.9.2	Παράμετροι επικοινωνίας	4-15
4.9.3	Επιπρόσθετες ρυθμίσεις επικοινωνίας.....	4-16

4.9.4	Αποστολή μικρογραφίας της εργασίας σε φάκελο.....	4-16
4.9.5	LCS ρυθμίσεις για κονσόλες MAN Roland	4-16
4.10	MAN Jobcard μενού	4-17
4.10.1	Πότε χρησιμοποιείται	4-17
4.10.2	Παράμετροι επικοινωνίας	4-17
4.10.3	Μορφή προρύθμισης μελανιού	4-18
4.10.4	Χαμηλές τιμές κάλυψης μελανιού στην έξοδο του RCI	4-18
4.10.5	Χαμηλές τιμές κάλυψης μελανιού στα δεδομένα του EPS.....	4-19
4.10.6	Λειτουργίες της κάρτας εργασίας	4-19
4.11	KBA E-Floppy μενού	4-19
4.11.1	Πως χρησιμοποιείται	4-19
4.11.2	Παράμετροι επικοινωνίας.....	4-20
4.11.3	Επιπρόσθετες ρυθμίσεις επικοινωνίας	4-20
4.11.4	Τύπος κονσόλας της μηχανής εκτύπωσης.....	4-20
4.12	Μενού Χρώμα	4-21
4.12.1	Κοινοί παράμετροι	4-21
4.13	Μενού Νερό.....	4-21
4.13.1	Κοινοί παράμετροι	4-21
5	Καμπύλες καλιμπραρίσματος	5-1
5.1	Περιγραφή	5-1
5.1.1	Επισκόπηση.....	5-1
5.1.2	Πρόσβαση στην ομάδα καμπύλων	5-1
5.1.3	Καλιμπράρισμα μελανιών ή μονάδας εκτύπωσης	5-1
5.1.4	Εναλλαγή ανάμεσα στην καμπύλη μελανιού και του καλαμαριού	5-2
5.1.5	Χειρισμός φτιαχτών χρωμάτων κατά την έξοδο	5-3
5.2	Λειτουργία	5-4
5.2.1	Προσθήκη νέας καμπύλης	5-4
5.2.2	Προσθήκη νέου χρώματος στην καμπύλη	5-4
5.2.3	Διαμόρφωση του σχήματος της καμπύλης	5-5
5.2.4	Αντιγραφή των τιμών της καμπύλης από ένα χρώμα σε ένα άλλο	5-5
5.2.5	Άνοιγμα μιας υπάρχουσας καμπύλης	5-5
5.2.6	Αποθήκευση της καμπύλης καλιμπραρίσματος.....	5-6
6	Βοήθημα Γραμμικοποίησης	6-1
6.1	Περιγραφή	6-1
6.1.1	Επισκόπηση.....	6-1
6.1.2	Χρήση του βοηθήματος	6-2
7	Κονσόλα MAN	7-1
7.1	Ροή εργασίας	7-1
7.2	Επικοινωνία με σύνδεση	7-1
7.2.1	Μορφή δεδομένων	7-1

7.2.2	Προϋπόθεση	7-1
7.3	Επικοινωνία χωρίς σύνδεση	7-2
7.3.1	Μορφή δεδομένων	7-2
7.3.2	Προϋπόθεση	7-2
7.4	Διάβασμα και εγγραφή των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού στην κονσόλα	7-2
8	Ryobi	8-1
8.1	Ροή εργασίας	8-1
8.2	Επικοινωνία με σύνδεση	8-1
8.2.1	Μορφή δεδομένων	8-1
8.2.2	Προϋπόθεση	8-1
8.3	Επικοινωνία χωρίς σύνδεση	8-2
8.3.1	Μορφή δεδομένων	8-2
8.3.2	Προϋπόθεση	8-2
8.4	Διάβασμα και εγγραφή των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού στην κονσόλα	8-2
8.5	Διαμόρφωση – ρύθμιση της σύνδεσης δικτύου	8-2
9	Heidelberg	9-1
9.1	Ροή εργασίας	9-1
9.2	Με σύνδεση - Εξομοιωτής κάρτας	9-1
9.2.1	Μορφή δεδομένων	9-1
9.2.2	Προϋπόθεση	9-1
9.3	Διάβασμα και εγγραφή των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού στην κονσόλα	9-1
9.4	Εγκατάσταση εξομοιωτή Flashcard	9-2
10	KBA	10-1
10.1	Ροή εργασίας	10-1
10.2	Επικοινωνία χωρίς σύνδεση	10-1
10.2.1	Μορφή δεδομένων	10-1
10.2.2	Προϋπόθεση	10-1
10.3	Διάβασμα και εγγραφή των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού στην κονσόλα	10-1
11	Komori	11-1
11.1	Ροή εργασίας	11-1
11.2	Επικοινωνία χωρίς σύνδεση	11-1
11.2.1	Μορφή δεδομένων	11-1
11.2.2	Προϋπόθεση	11-1
11.3	Επικοινωνία με σύνδεση	11-2
11.3.1	Μορφή δεδομένων	11-2
11.3.2	Προϋπόθεση	11-2
11.4	Διάβασμα και εγγραφή των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού στην κονσόλα	11-2
11.5	Διαμόρφωση – ρύθμιση της σύνδεσης δικτύου	11-2

1 Προεπισκόπηση προϊόντος

1.1 Τι κάνει

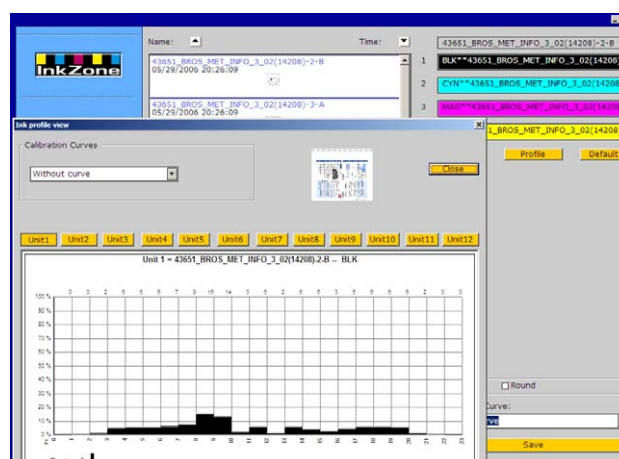
Το πρόγραμμα είναι ένα ευέλικτο εργαλείο για την παροχή προρυθμισμένων τιμών μελανιού σε ένα μεγάλο φάσμα μηχανών, από offset μέχρι και web μηχανές.

Αναλόγως του τύπου κονσόλας, τα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού μεταδίδονται μέσω ενός εξαγόμενου αρχείου, ή του φορέα δεδομένων της κονσόλας, όπως flash κάρτα, κάρτα μαγνητικής ταινίας, ψηφιακές κασέτες κτλ που χρησιμοποιούνται.

Το πρόγραμμα και το τμήμα προεκτύπωσης ανταλλάσσουν τα δεδομένα τους σε μορφή JDF, όπως αυτά έχουν οριστεί από τον οργανισμό CIP4.

Για την επίτευξη του καλύτερου δυνατού αποτελέσματος, το βοήθημα Καλιμπράρισμα Καμπύλης κάνει εύκολη την δημιουργία και ρύθμιση των καμπύλων για οποιοδήποτε τύπο χαρτιού αναλύοντας τα δεδομένα από εκτυπωμένες εργασίες.

Το πρόγραμμα μπορεί να εκτελείται σε χειροκίνητη λειτουργία ή σε πλήρη αυτόματη, και εξαρτάται από τις καταστάσεις.



1.2 Δείγματα της ροής εργασίας

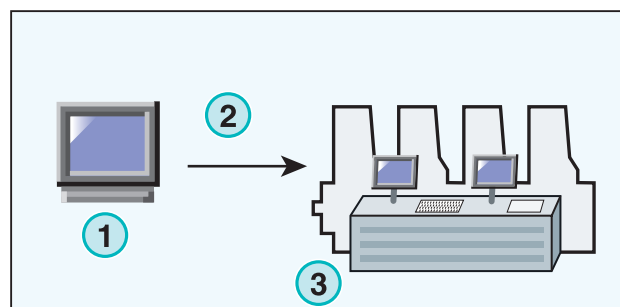
1.2.1 Εργασία με σύνδεση

Για κονσόλες μηχανών που είναι συνδεδεμένες σε ένα δίκτυο Ethernet που υποστηρίζει το πρωτόκολλο TCP/IP, τα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού στέλνονται σε έναν κοινόχρηστο φάκελο του δικτύου.

(1) PC με πρόγραμμα

(2) Προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού μέσω δικτύου

(3) Κονσόλα / Μηχανή



Εάν η σύνδεση Ethernet δεν είναι εφικτή, τότε γίνεται χρήση διάφορων εξομοιωτών για να γίνει μια γέφυρα με το δίκτυο. Η συσκευή και οι εξομοιωτές φορέων δεδομένων τροφοδοτούνται με τα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού κατευθείαν μέσω του δικτύου Ethernet.

Υποστηριζόμενες συσκευές από εξομοιωτές:

- E-Floppy (για 3,5" floppy οδηγούς δισκέτας)
- E-Tape (για οδηγούς ψηφιακής ταινίας κατασκευασμένους από την TEAC)
- E-Strip (για οδηγούς μαγνητικής ταινίας)

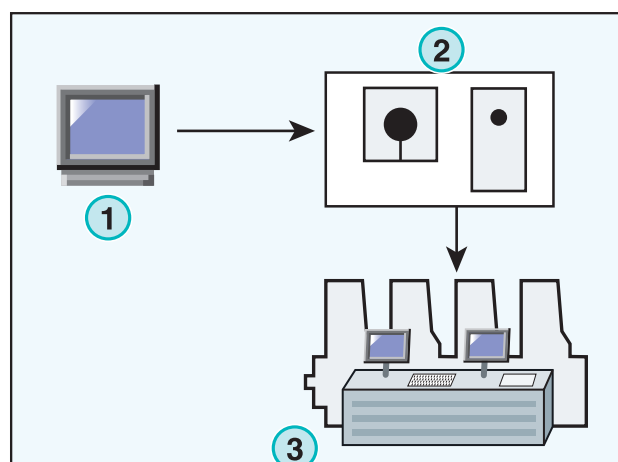
Υποστηριζόμενοι φορείς δεδομένων από εξομοιωτές:

- PCMCIA Flash Card (κονσόλες Heidelberg)
- Smart Card (κονσόλες MAN Roland)

1.2.2 Επικοινωνία χωρίς σύνδεση

Η ροή της εργασίας σε περιβάλλον χωρίς σύνδεση, γίνεται με την κονσόλα να τροφοδοτείται με τα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού από τον φορέα δεδομένων που διαβάζει η κονσόλα της μηχανής.

- (1) Το PC με το πρόγραμμα κάνει εγγραφή στον φορέα δεδομένων
- (2) Ο φορέας με τις πληροφορίες προρύθμισης μελανιού
- (3) Στην κονσόλα, οι πληροφορίες από τον φορέα δεδομένων χρησιμοποιούνται για να ρυθμίσουν τα κλειδιά του μελανιού



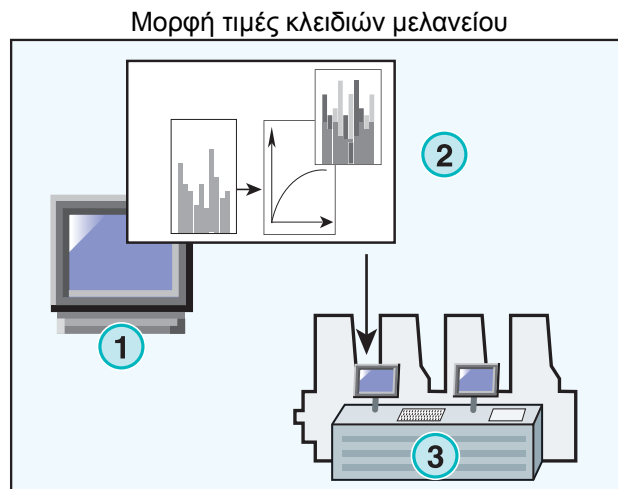
1.2.3 Τιμές κλειδιών μελανιού και τιμές κάλυψης μελανιού

Αναλόγως του τύπου κονσόλας, το πρόγραμμα παρέχει ζώνες μελανιού είτε με τιμές κλειδιών μελανιού είτε με τιμές κάλυψης μελανιού.

Μια από τις σημαντικές διαφορές ανάμεσα στους δυο τύπους είναι όταν γίνεται το Καλιμπτράρισμα. Όταν γίνεται χρήση της μορφής τιμές κλειδιών μελανιού, το Καλιμπτράρισμα γίνεται από το πρόγραμμα. Όταν γίνεται χρήση της μορφής τιμές κάλυψης μελανιού, τότε το Καλιμπτράρισμα γίνεται στην κονσόλα.

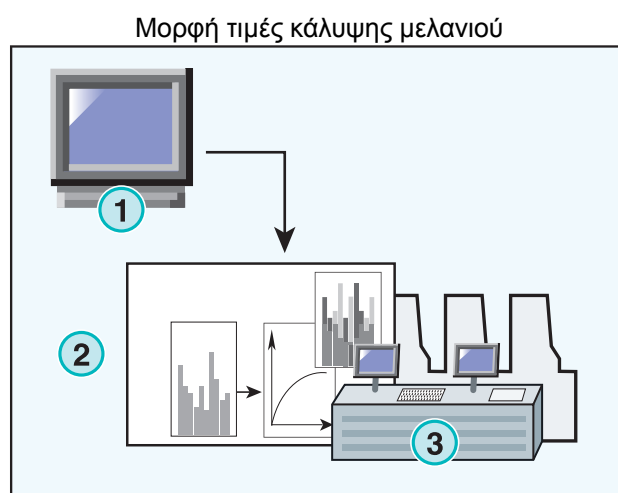
Μορφή τιμές κλειδιών μελανιού

- (1) PC με πρόγραμμα
- (2) Το πρόγραμμα γράφει καλιμπτρισμένες τιμές για τα κλειδιά μελανιού
- (3) Κονσόλα / Μηχανή



Μορφή τιμές κάλυψης μελανιού

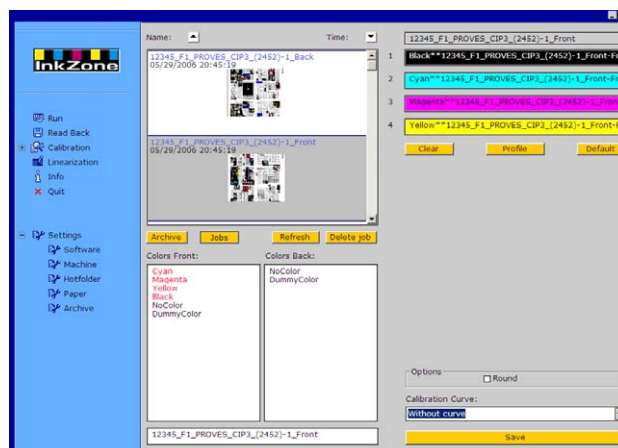
- (1) PC με πρόγραμμα
- (2) Το πρόγραμμα γράφει ακατέργαστα ακαλιμπτρίστη δεδομένα κάλυψης μελανιού
- (3) τα δεδομένα καλιμπτράρονται στην κονσόλα προτού μεταδοθούν στα κλειδιά μελανιού της μηχανής



1.3 Χρήση του προγράμματος

1.3.1 Χειροκίνητη λειτουργία

Το πρόγραμμα συνήθως χρησιμοποιείται σε χειροκίνητη λειτουργία. Ο χρήστης έχει το πλεονέκτημα να διαλέξει ανάμεσα στις διαθέσιμες καμπύλες καλιμπτρίσματος. Η σειρά των χρωμάτων, και η σειρά της μπροστά και πίσω όψης μπορούν να ρυθμιστούν ξεχωριστά για κάθε εργασία.



1.3.2 Αυτόματη λειτουργία

Σε μια υψηλά αυτοματοποιημένη γραμμή παραγωγής η αυτόματη λειτουργία είναι προτιμότερη. Ειδικά σε εκτύπωση εφημερίδων το όφελος μπορεί να είναι μεγάλο.

Για την εξασφάλιση σίγουρων συνθηκών είναι προτιμότερο τα δεδομένα μελανιού να στέλνονται μέσω δικτύου Ethernet στην κονσόλα.

2 Εγκατάσταση

2.1 Περιεχόμενα CD

Το παρεχόμενο CD περιέχει το πρόγραμμα εγκατάστασης του λογισμικού και αρκετά PDF εγχειρίδια τα οποία βοηθούν τον χρήστη στην ρύθμιση και χρήση του προγράμματος.

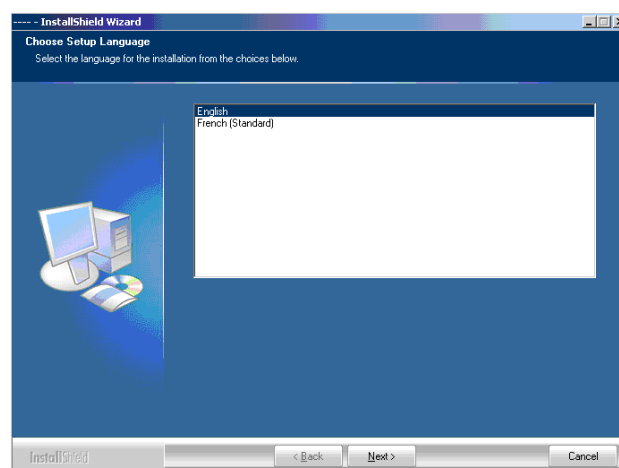


2.2 Εγκατάσταση του προγράμματος

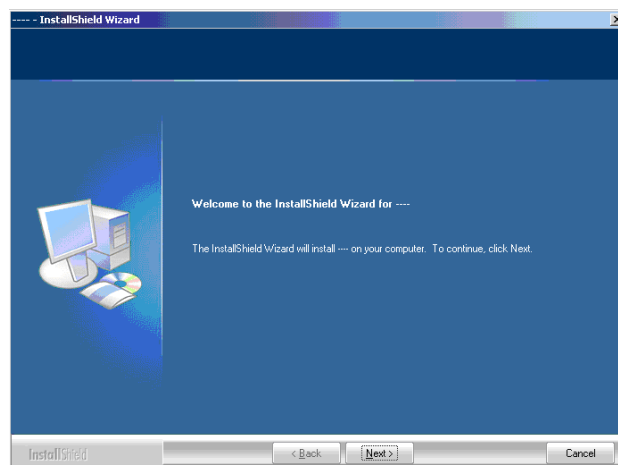
Εισάγετε το CD του προγράμματος. Η λειτουργία αυτόματης εκκίνησης θα φορτώσει το πρόγραμμα εγκατάστασης. Επιλέξτε **(1)** την εγκατάσταση του προγράμματος.



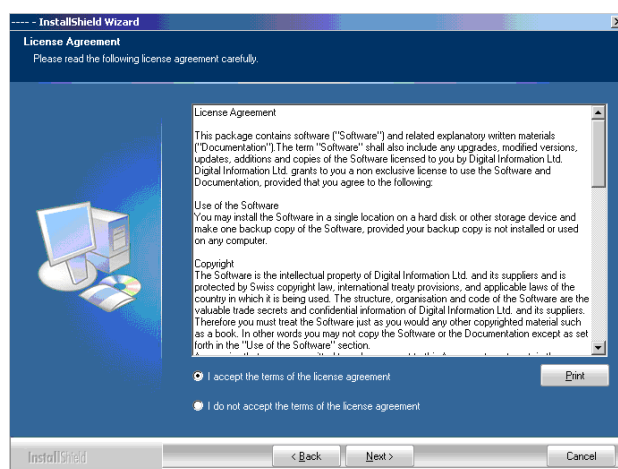
Επιλέξτε την γλώσσα που προτιμάτε και πατήστε [Next].



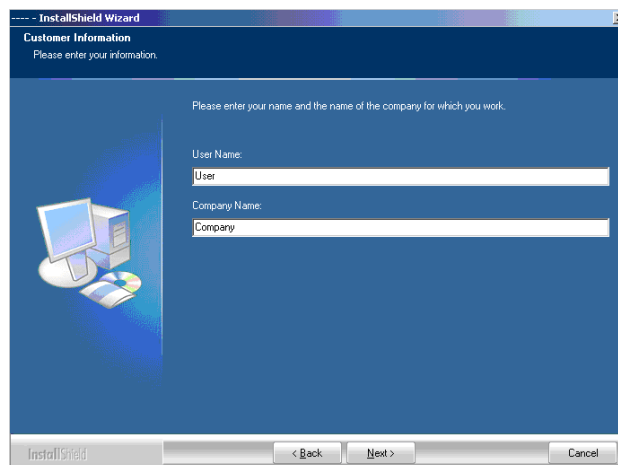
Επιλέξτε [Next].



Διαβάστε την άδεια χρήσης προσεκτικά. Για να συνεχίσετε πατήστε [Next].



Εισάγετε το όνομα χρήστη και της εταιρίας και συνεχίστε με [Next].



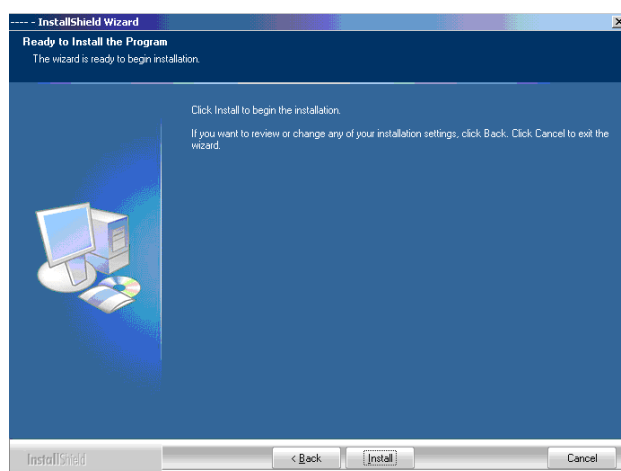
Για τύπο εγκατάστασης επιλέξτε “Complete” (1) και συνεχίστε με [Next].

Προτείνουμε την χρήση του προγράμματος εγκατάστασης σε “Complete” λειτουργία (1).

Προχωρημένοι χρήστες μπορούν να προτιμήσουν την “Custom” (2) λειτουργία για εγκατάσταση όπου οι διαθέσιμες επιλογές μπορούν να ρυθμιστούν με ακρίβεια.

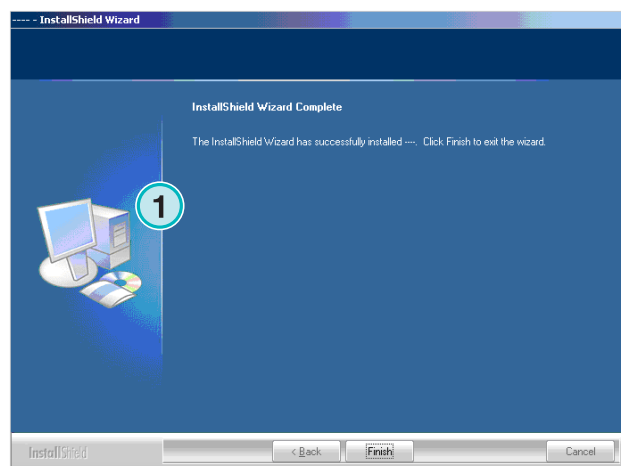


Πατήστε [Next] για να ξεκινήσει η εγκατάσταση των αρχείων.



Το πρόγραμμα έχει εγκατασταθεί! Κάντε κλικ στο checkbox (1) εάν το πρόγραμμα οδήγησης για το κλειδί (DONGLE) πρέπει να εγκατασταθεί. Αυτό είναι απαραίτητο αν το πρόγραμμα εγκαθίσταται για πρώτη φορά.

Συνεχίστε με [Next].



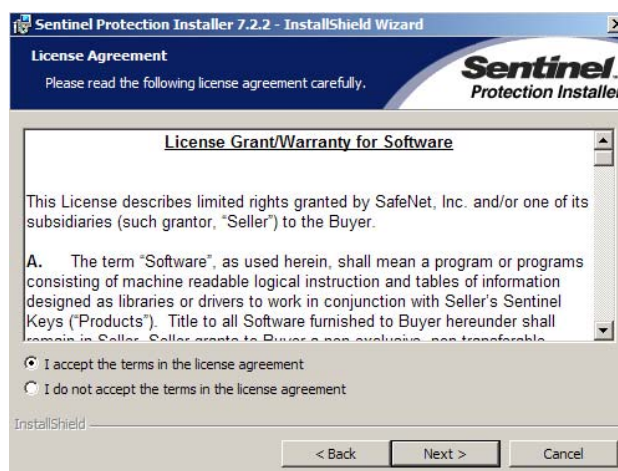
2.3 Εγκατάσταση του προγράμματος οδήγησης του Dongle

Εάν στο τέλος της διαδικασίας εγκατάστασης η επιλογή “Install Sentinel dongle driver” είναι επιλεγμένη, ξεκινάει το πρόγραμμα εγκατάστασης οδηγού του dongle.

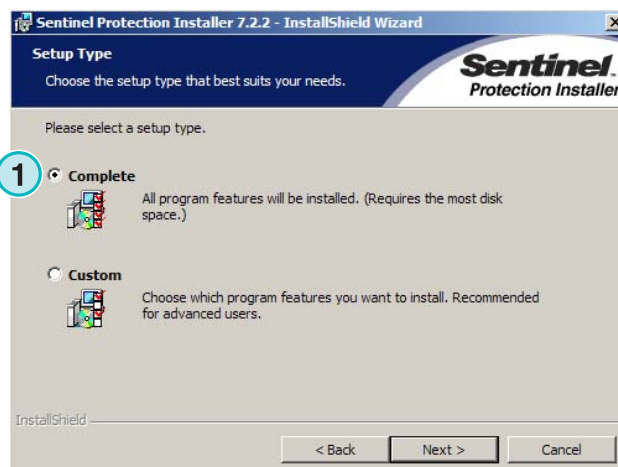
Συνεχίστε με [Next].



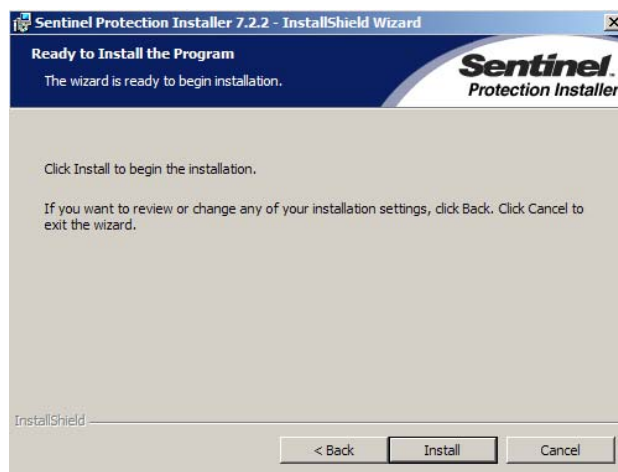
Διαβάστε προσεκτικά την άδεια χρήσης. Για να συνεχίσετε πατήστε [Next].



Επιλέξτε “Complete” (1) και συνεχίστε με [Next].

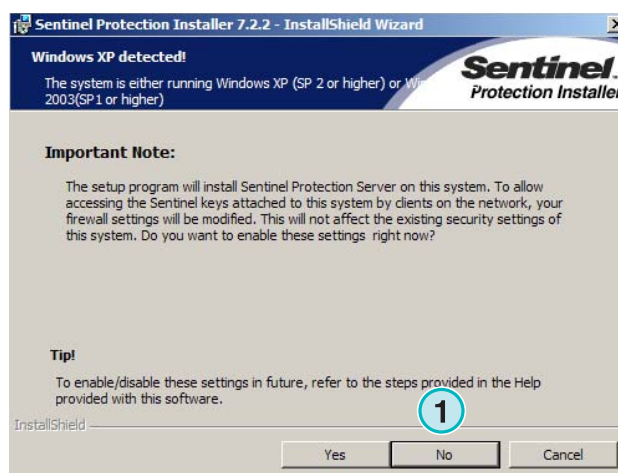


Κάντε κλικ στο [Install] για να ξεκινήσει η εγκατάσταση των αρχείων του προγράμματος οδήγησης του dongle.

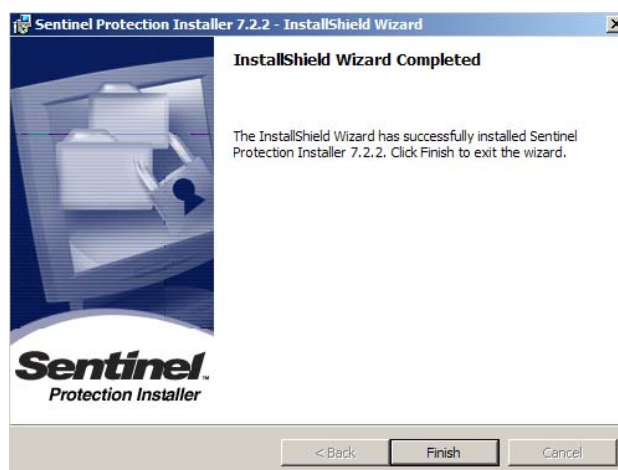


Θα ερωτηθείτε εάν το πρόγραμμα οδήγησης του Dongle πρέπει να εγκατασταθεί σε “server mode”.

Κάντε κλικ στο [No] για να απενεργοποιήσετε αυτήν την λειτουργία.



Το πρόγραμμα οδήγησης του dongle έχει εγκατασταθεί!



2.4 Εγκατάσταση του αρχείου Άδειας Χρήσης

Στην συσκευασία του προϊόντος υπάρχει ένα CD με ένα αρχείο άδειας χρήσης για το κλειδί (dongle) που σας παραδόθηκε. Αντιγράψτε το αρχείο Άδειας Χρήσης, ένα αρχείο με προέκταση lcc, στον κατάλογο του προγράμματος, και συγκεκριμένα στον κατάλογο όπου έχει εγκατασταθεί το εκτελέσιμο αρχείο (exe) του προγράμματος.

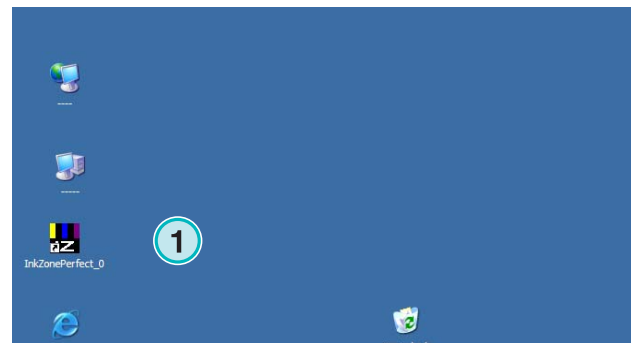
Σημείωση

Το κλειδί dongle έχει ένα μοναδικά διαμορφωμένο αρχείο Άδειας Χρήσης.



2.5 Εικονίδια προγράμματος

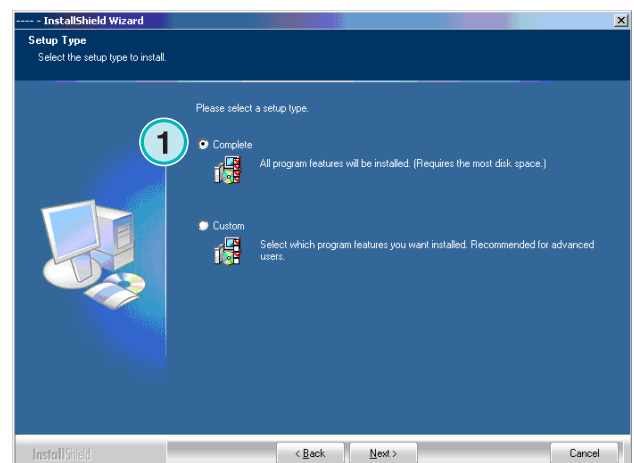
Ένα εικονίδιο έχει τοποθετηθεί στην επιφάνεια εργασίας (1) και ένα στο μενού έναρξης – προγράμματα.



2.6 Προκαθορισμένοι κατάλογοι σε “Complete” εγκατάσταση

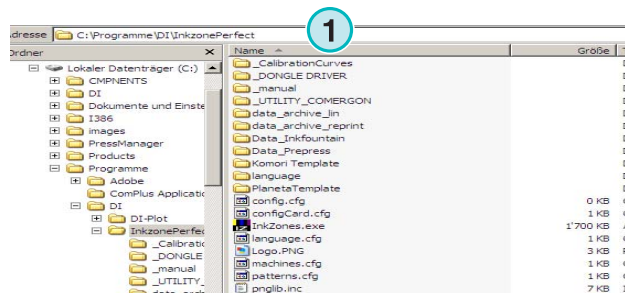
Κατά την “Complete” (1) εγκατάσταση δημιουργούνται διάφοροι κατάλογοι:

- a) Ένας κατάλογος αρχειοθέτησης για τυπωμένες δουλειές
- b) Ένας κατάλογος για τα εισερχόμενα CIP4/JDF αρχεία
- c) Ένας κατάλογος για τα εξερχόμενα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού
- d) Συγκεκριμένοι κατάλογοι του προγράμματος για τις καμπύλες καλιμπραρίσματος, του βοηθήματος Γραμμικοποίησης κτλ.



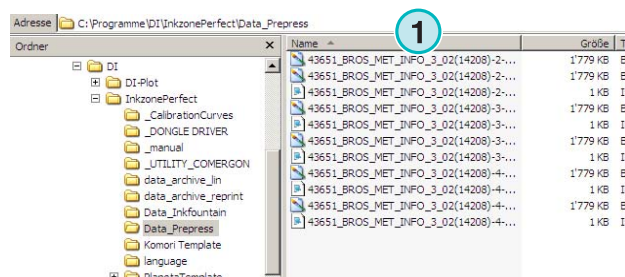
2.6.1 Προκαθορισμένη θέση εγκατάστασης σε "Complete" εγκατάσταση

Η προκαθορισμένη θέση για τους καταλόγους του προγράμματος εμφανίζονται στην εικόνα (1).

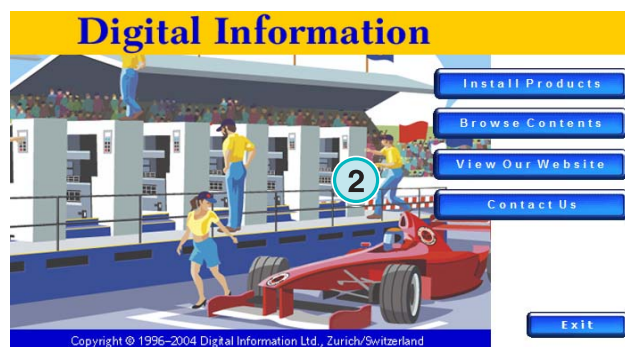


2.6.2 Προκαθορισμένη θέση για τα εισερχόμενα CIP4/JDF δεδομένα

Ο κατάλογος για τα εισερχόμενα δεδομένα CIP4-JDF είναι εξ ορισμού τοποθετημένος εδώ (1). Τα JDF αρχεία είναι δημιουργημένα από το άλλο πρόγραμμα που είναι μέσα στην συσκευασία.

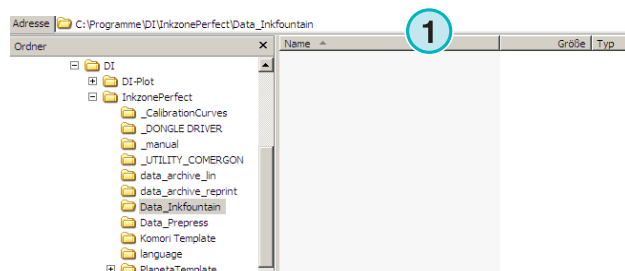


Για την εγκατάσταση αυτού του προγράμματος, διαλέξτε την επιλογή (2) από την αυτόματη εκκίνηση του CD.



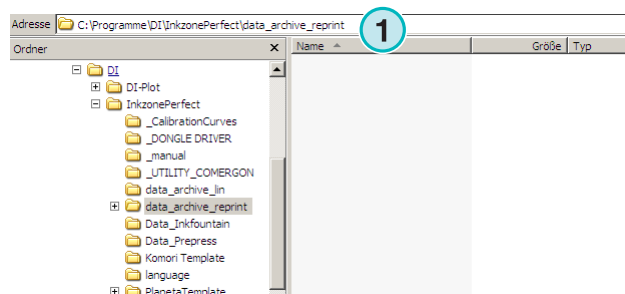
2.6.3 Προκαθορισμένη θέση για τα εξερχόμενα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού

Αναλόγως του ποιιά μορφή χρησιμοποιείται, το πρόγραμμα μπορεί, είτε να εξάγει τα δεδομένα σε ένα κατάλογο, είτε σε μια συνδεδεμένη συσκευή ή σε ένα εξομοιωτή φορέα δεδομένων. Ο κατάλογος για τα εξερχόμενα μπορεί να τοποθετηθεί στον υπολογιστή που εκτελείται το πρόγραμμα είτε, ή στο δίκτυο σαν ένας κοινόχρηστος φάκελος. Η εξ ορισμού θέση για τον κατάλογο με τα προρυθμισμένα αρχεία μελανιού εμφανίζεται στην εικόνα (1).



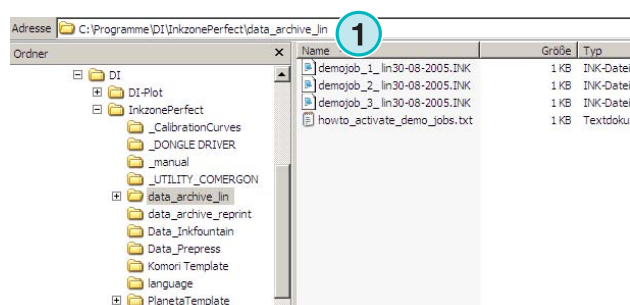
2.6.4 Προκαθορισμένη θέση για την αρχειοθέτηση εργασιών

Ο προκαθορισμένος κατάλογος για την αρχειοθέτηση εργασιών είναι τοποθετημένος εδώ (1). Το πρόγραμμα τοποθετεί τα αρχεία σε υποφακέλους, κάτι το οποίο βοηθάει τον χρήστη στο να έχει την αρχειοθέτηση οργανωμένη.



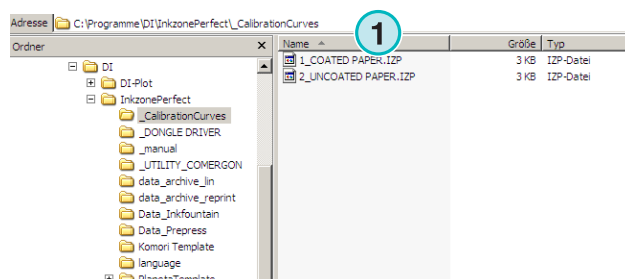
2.6.5 Προκαθορισμένη θέση για την Γραμμικοποίηση εργασιών

Όταν δημιουργούνται καμπύλες καλιμπραρίσματος με το βοήθημα Γραμμικοποίησης, τα δεδομένα της εργασίας αποθηκεύονται εξ ορισμού εδώ (1).



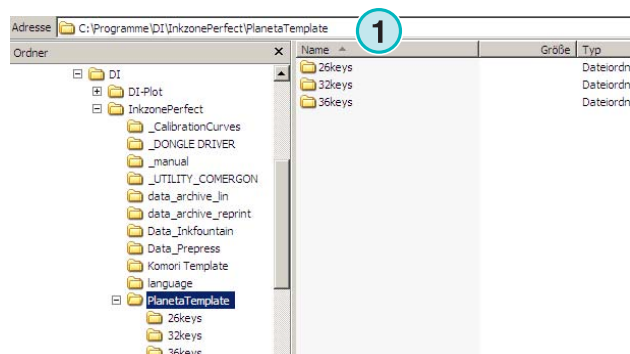
2.6.6 Προκαθορισμένη θέση για τις καμπύλες καλιμπραρίσματος

Οι καμπύλες καλιμπραρίσματος αποθηκεύονται εξ ορισμού σε αυτόν τον κατάλογο (1).



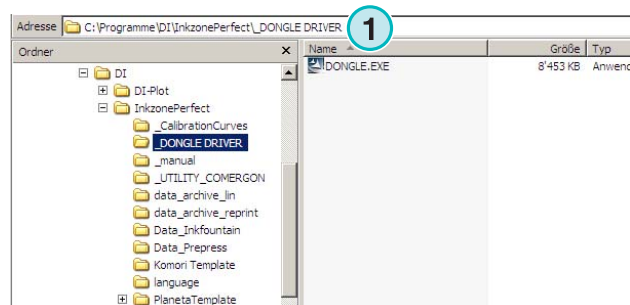
2.6.7 Προκαθορισμένη θέση για τα πρότυπα Planeta Varimat

Όλα τα πρότυπα για την κονσόλα της μηχανής Planeta Varimat είναι τοποθετημένα εξ ορισμού σε αυτόν τον κατάλογο.



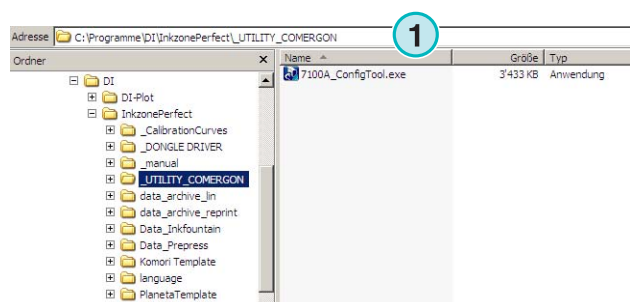
2.6.8 Προκαθορισμένη θέση για πρόγραμμα εγκατάστασης οδηγού Sentinel Dongle

Για να εκτελέσετε ξανά το πρόγραμμα εγκατάστασης οδηγού για το dongle της Sentinel, επιλέξτε το dongle.exe από αυτόν τον κατάλογο (1).



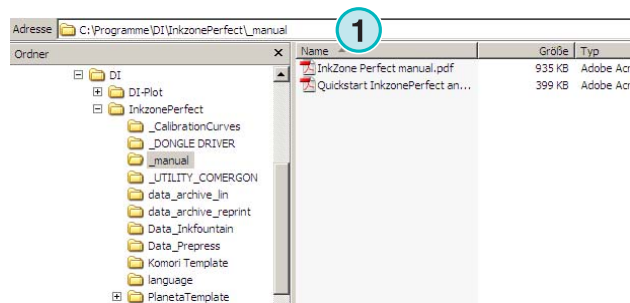
2.6.9 Προκαθορισμένη θέση για τον μετατροπέα Ethernet σε RS232

Για να συνδέσετε ένα εξομοιωτή φορέων δεδομένων, όπως ο εξομοιωτής Heidelberg flash card, στο δίκτυο, χρησιμοποιείται ένας μετατροπέας φορέων δεδομένων RS232 σε Ethernet. Η IP διεύθυνση και οι παράμετροι σειριακής επικοινωνίας ρυθμίζονται με την εκτέλεση του προγράμματος που είναι τοποθετημένο εδώ (1).



2.6.10 Προκαθορισμένη θέση για τα εγχειρίδια χρήστη και διαχειριστή

Τα εγχειρίδια για την χρήση του προϊόντος είναι τοποθετημένα εδώ (1).

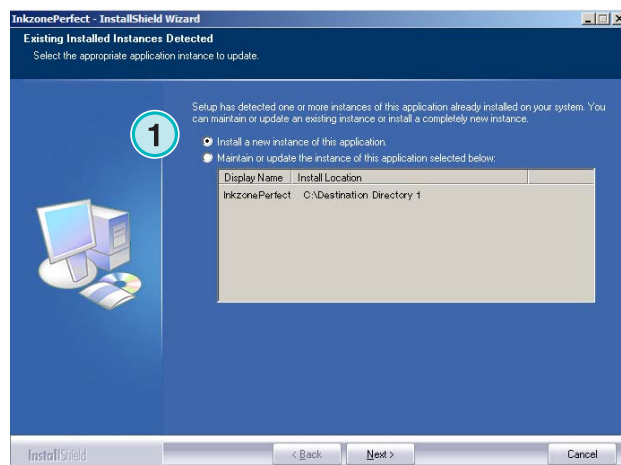


2.7 Πολλαπλή εγκατάσταση του προγράμματος

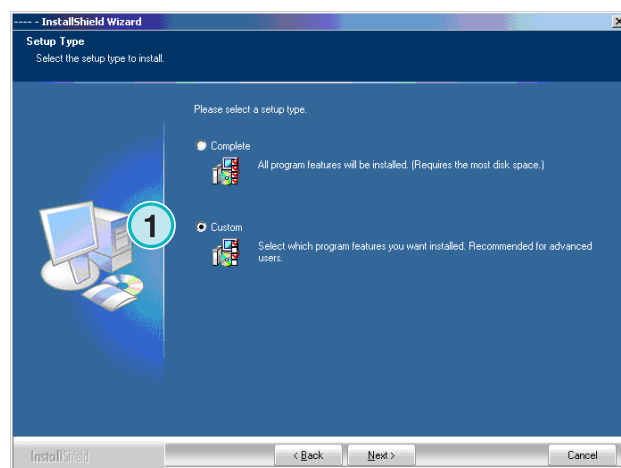
Η αρχιτεκτονική του προγράμματος καθιστά εφικτή την εγκατάσταση του αρκετές φορές σε διαφορετικούς καταλόγους. Κάθε μια από αυτές μπορεί να ρυθμιστεί ξεχωριστά και να εκτελούνται όλες ταυτόχρονα.

Για να κάνετε μια επιπρόσθετη εγκατάσταση, εκτελέστε ξανά το πρόγραμμα εγκατάστασης και διαλέξτε την πρώτη επιλογή (1).

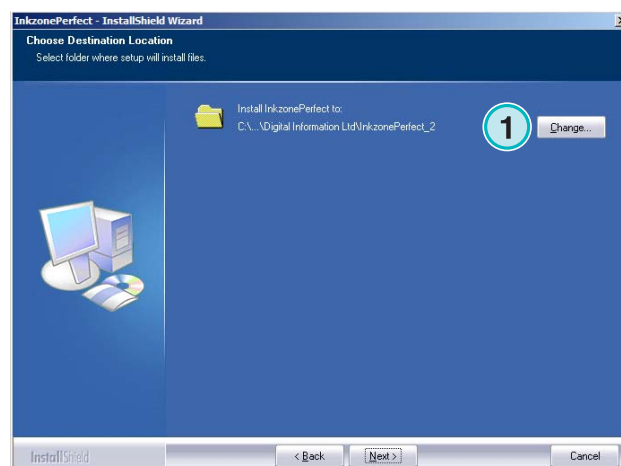
Πατήστε [Next] για να συνεχίσετε.



Σε αυτό το παράθυρο, διαλέξτε την δεύτερη επιλογή "Custom" (1).



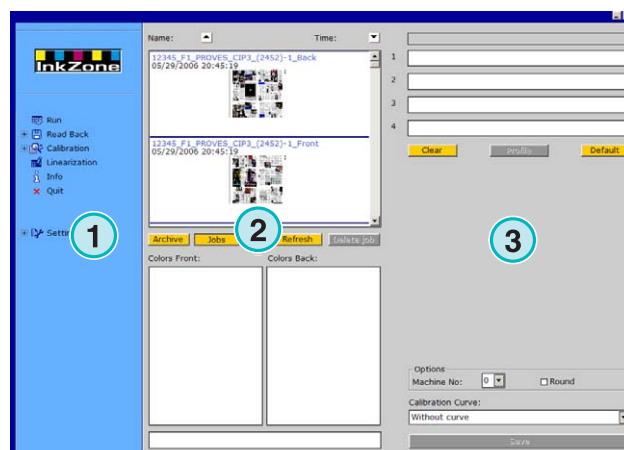
Τώρα μπορείτε να διαλέξετε ένα διαφορετικό κατάλογο για την εγκατάσταση (1) έπειτα συνεχίζετε την διαδικασία εγκατάστασης όπως έχει περιγραφεί στα προηγούμενα βήματα. Στο τέλος της εγκατάστασης ένα πρόσθετο εικονίδιο του προγράμματος έχει τοποθετηθεί στην επιφάνεια εργασίας.



3 Περιβάλλον διασύνδεσης χρήστη

3.1 Σύντομη επισκόπηση

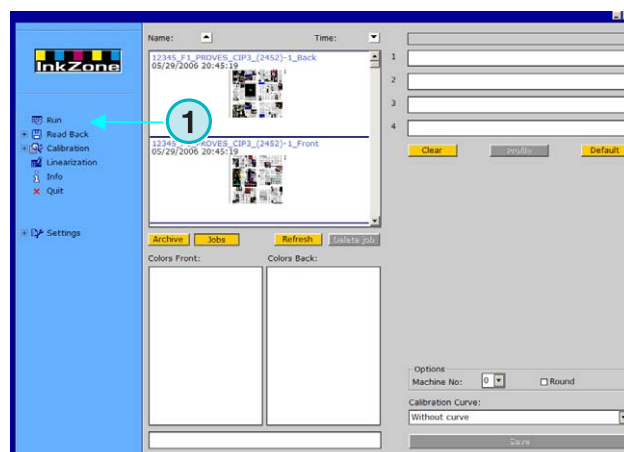
Όταν εκτελείται το πρόγραμμα, εμφανίζεται αυτό το περιβάλλον διασύνδεσης χρήστη. Η στήλη στα αριστερά του πάνελ (1) χρησιμοποιείται για την πλοήγηση. Στην κεντρική περιοχή (2) εμφανίζονται όλες οι διαθέσιμες εργασίες, με τον διαχωρισμό των χρωμάτων τους κάτω. Το τμήμα στα δεξιά αναπαριστά εικονικά την μηχανή εκτύπωσης (3).



3.2 Δομή μενού

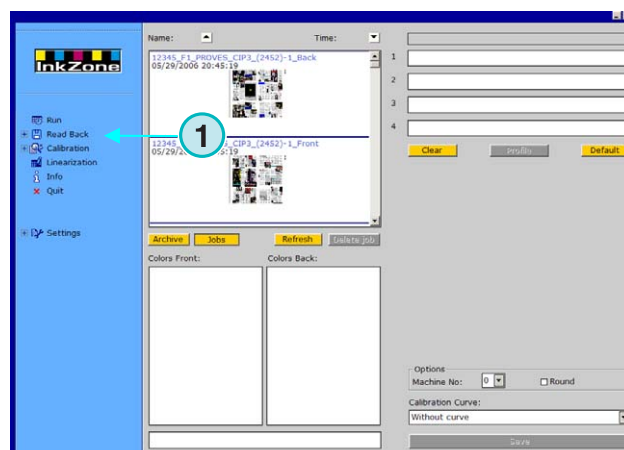
3.2.1 Παράθυρο εκτέλεσης

Το πρώτο θέμα στο μενού πλοήγησης (1) ανοίγει το παράθυρο Εκτέλεση, το οποίο είναι το περιβάλλον εργασίας του χρήστη. Είναι το προκαθορισμένο παράθυρο όταν ανοίγει το πρόγραμμα. Από εκεί ο χρήστης θα επιλέξει εργασίες και καμπύλες, και από εκεί θα μεταφερθούν στη κονσόλα της μηχανής.



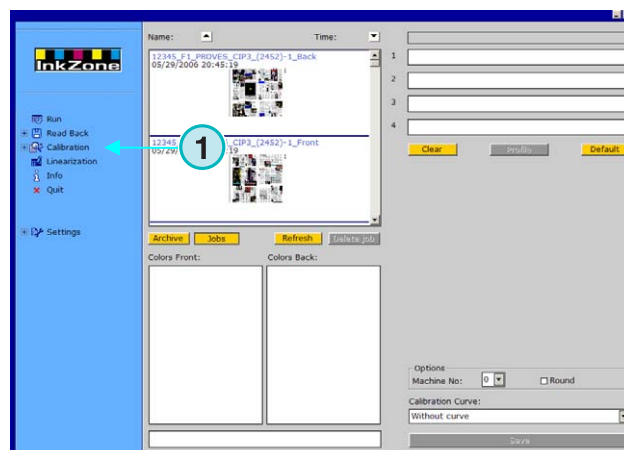
3.2.2 Διάβασμα

Το δεύτερο θέμα (1) εκτελεί την λειτουργία Διάβασμα, με την οποία αποθηκεύονται τα δεδομένα τυπωμένων εργασιών. Τα δεδομένα αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για ανατύπωση, ή για την βελτίωση των καμπύλων καλιμπραρίσματος με το βοήθημα γραμμικοποίησης.



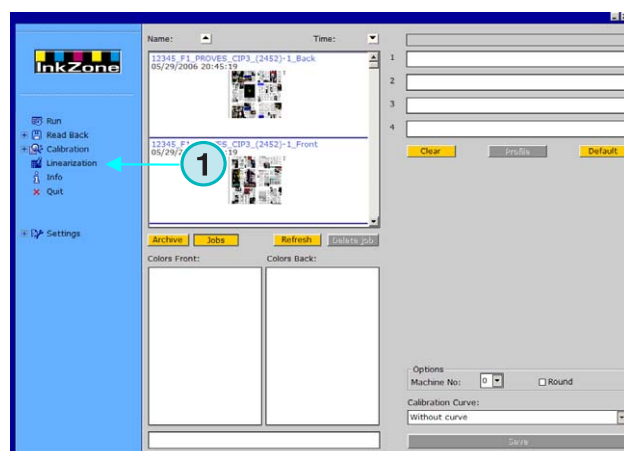
3.2.3 Καλιμπράρισμα

Το τρίτο θέμα (1) ανοίγει τον πίνακα ελέγχου Καλιμπράρισμα. Με αυτό το εργαλείο μπορούν να δημιουργηθούν νέες καμπύλες ή να επεξεργαστούν αυτές που υπάρχουν ήδη.



3.2.4 Γραμμικοποίηση

Τα τέταρτο θέμα (1) εκκινεί το βοήθημα Γραμμικοποίησης. Το βοήθημα χρησιμοποιείται για την δημιουργία και βελτίωση καμπύλων, με βάση πληροφορίες από εργασίες που έχουν τυπωθεί.



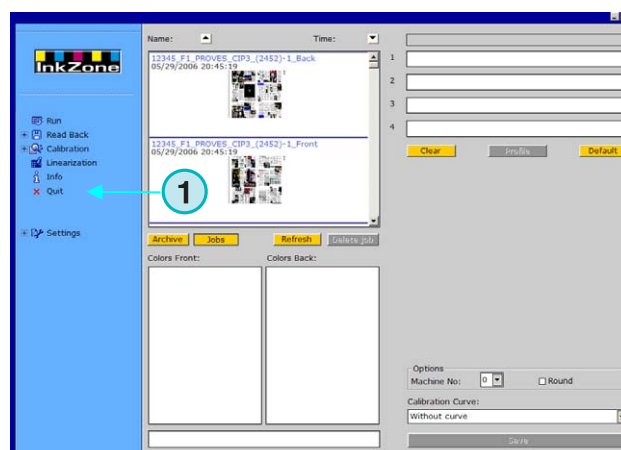
3.2.5 Πληροφορίες

Επιλέξτε αυτό το θέμα (1) για να ανοίξει το παράθυρο Πληροφορίες, το οποίο παρουσιάζει πληροφορίες για την έκδοση του προγράμματος που έχει εγκατασταθεί.



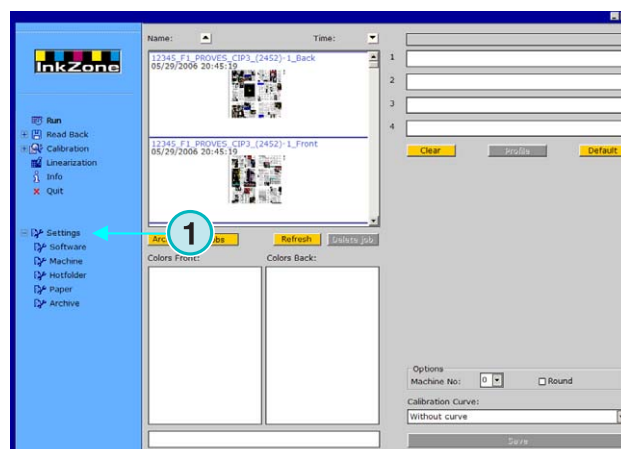
3.2.6 Έξοδος

Κλείστε το πρόγραμμα κάνοντας κλικ σε αυτό το θέμα (1).



3.2.7 Ρυθμίσεις

Επιλέξτε αυτό το θέμα (1) για να ανοίξει ο πίνακας ελέγχου για την ρύθμιση των παραμέτρων



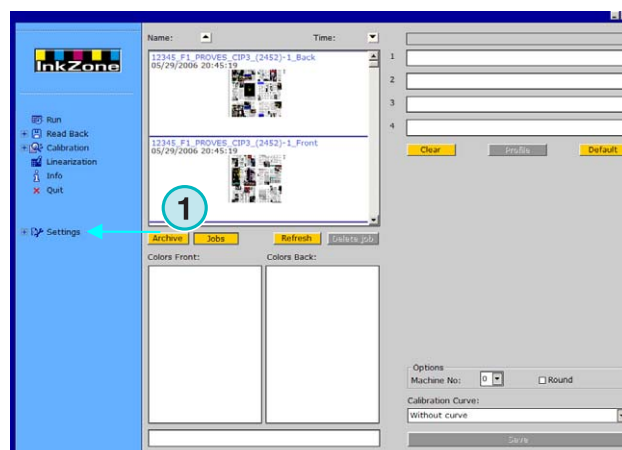
4 Βασική διαμόρφωση

4.1 Εμφάνιση

Οι παράμετροι για κάθε μορφή προρρυθμίστης μελανιού διαμορφώνονται σε αρκετούς πίνακες ελέγχου. Η πρόσβαση σε αυτούς γίνεται από αυτό το μενού(1).

Για το πώς εμφανίζονται οι επιλογές στο μενού (1) εξαρτάται από την μορφή προρρυθμίστης μελανιού που έχει επιλεγεί. Ποιες μορφές προρρυθμίστης μελανιού μπορεί να επιλεγθούν εξαρτάται από την άδεια χρήσης του κλειδιού dongle.

Μια επισκόπηση των διαθέσιμων επιλογών για την κάθε μορφή προρρυθμίστης μελανιού υπάρχει στο έγγραφο :
Ink_preset_output_formats.pdf.



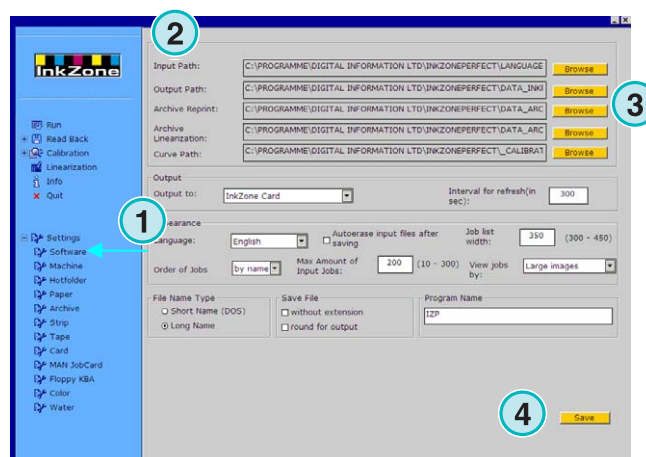
Όλοι οι πίνακες ελέγχου που χρησιμοποιούνται από το πρόγραμμα περιγράφονται στις παρακάτω παραγράφους.

4.2 Μενού Πρόγραμμα

4.2.1 Καθορισμός των θέσεων

Για την διαμόρφωση βασικών παραμέτρων, επιλέξτε αυτόν τον πίνακα από το μενού Ρυθμίσεις (1). Οι θέσεις των 5 καταλόγων μπορούν καθοριστούν εδώ (2):

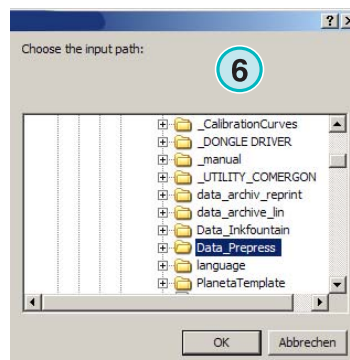
- 1.) Θέση Εισερχόμενων : κατάλογος για τα εισερχόμενα δεδομένα προρρυθμίστης μελανιού.
- 2.) Θέση Εξερχόμενων : κατάλογος προορισμού για τα δεδομένα προρρυθμίστης μελανιού
- 3.) Αρχείο ανατυπώσεων : κατάλογος για τις αρχειοθετημένες εργασίες.
- 4.) Αρχείο Γραμμικοποίησης : κατάλογος για τα δεδομένα που χρειάζονται για το βοήθημα Καλιμπραρίσματος.
- 5.) Θέση καμπύλων: κατάλογος για τις καμπύλες καλιμπραρίσματος



Επιλέξτε μια θέση κάνοντας κλικ σε αυτό το κουμπί (3).

Κάντε αποθήκευση πιέζοντας αυτό το κουμπί (4).

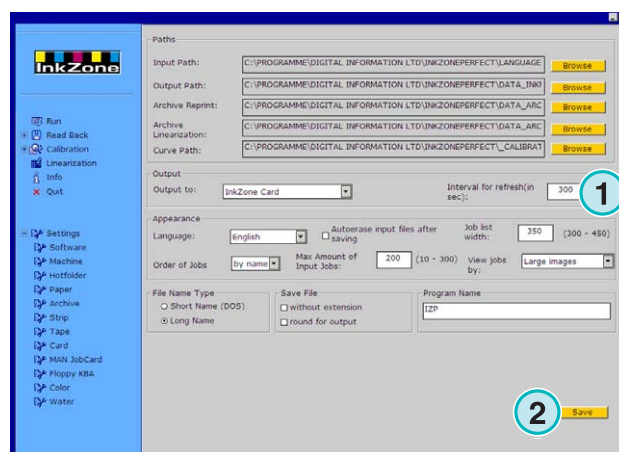
Στο ίδιο παράθυρο, ένας νέος πίνακας διαλόγου (6) εμφανίζεται όπου μπορεί ρυθμιστεί η θέση.



4.2.2 Χρονικό διάστημα για ανανέωση

Σε αυτό το πεδίο (1), γίνεται η ρύθμιση του χρονικού διαστήματος για την ανανέωση της λίστας εργασιών.

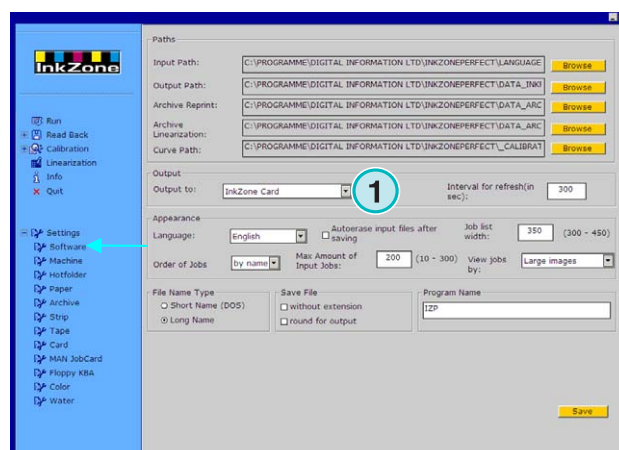
Πατήστε το κουμπί δεξιά (2) για να αποθηκεύσετε τις υπάρχουσες ρυθμίσεις.



4.2.3 Προσδιορισμός του τύπου Εξόδου

Επιλέξτε (1) την μορφή δεδομένων προρύθμισης μελανιού για τον τύπο κονσόλας μηχανής.

Εξαρτάται από την μορφή, διαφορετικές επιλογές διαμόρφωσης είναι διαθέσιμες στο τμήμα πλοήγησης. Αναλυτικές πληροφορίες για το ποιες επιλογές είναι διαθέσιμες για τον κάθε τύπο κονσόλας υπάρχουν στο έγγραφο : "Ink_preset_output_formats.pdf".



4.2.4 Διαμόρφωση της εμφάνισης

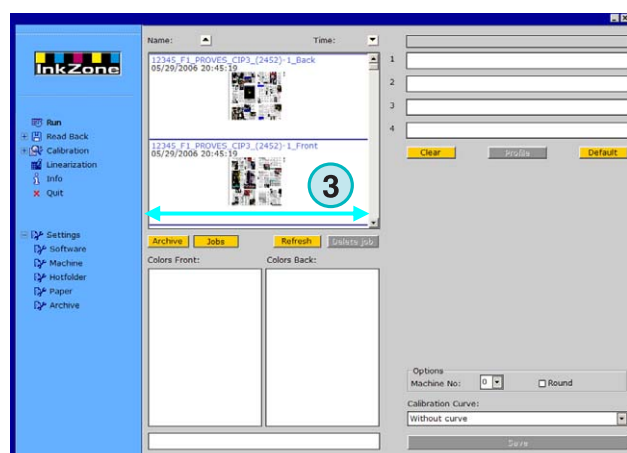
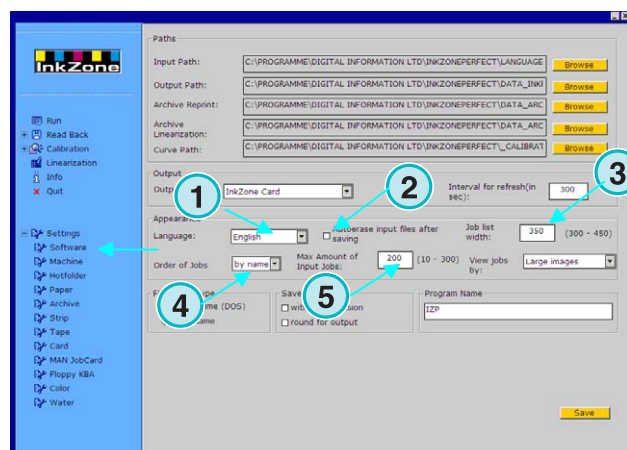
Επιλογή της γλώσσας (1).

Όταν αυτό το checkbox (2) είναι ενεργοποιημένο, το πρόγραμμα διαγράφει το εισερχόμενο αρχείο μετά την αποστολή της εργασίας στην κονσόλα.

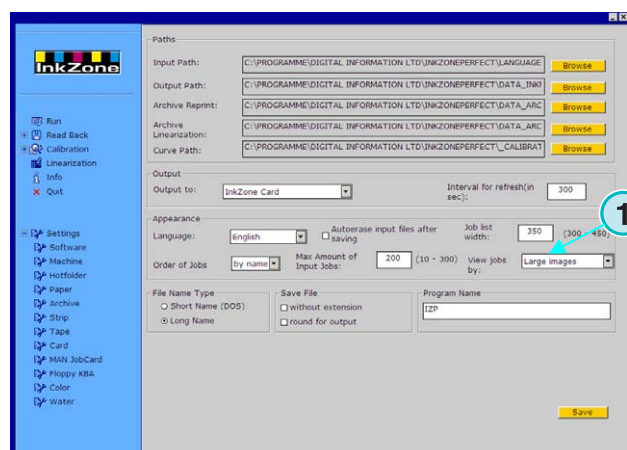
Ρύθμιση του μεγέθους της λίστας εργασιών (3). Μπορεί να οριστεί μια τιμή ανάμεσα 300-450. Η ρύθμιση εξαρτάται από της ρυθμίσεις ανάλυσης της οθόνης.

Επιλέξτε (4) τον τρόπο με τον οποίο θα εμφανίζονται οι εργασίες στη λίστα εργασιών, είτε κατά όνομα ή κατά ημερομηνία.

Για την αποφυγή υπερχείλισης του φακέλου εισερχομένων, μπορεί να οριστεί ο μέγιστος αριθμός εισερχόμενων εργασιών (5). Όταν συμπληρώνεται ο αριθμός αυτός οι παλαιότερες εργασίες θα διαγράφονται.



Επιλέξτε τον τρόπο που θα εμφανίζονται οι εργασίες στο παράθυρο Εκτέλεση (1). Υπάρχουν τρεις τρόποι:



- (1) Μεγάλη προεπισκόπηση
- (2) Μικρή προεπισκόπηση
- (3) Χωρίς προεπισκόπηση

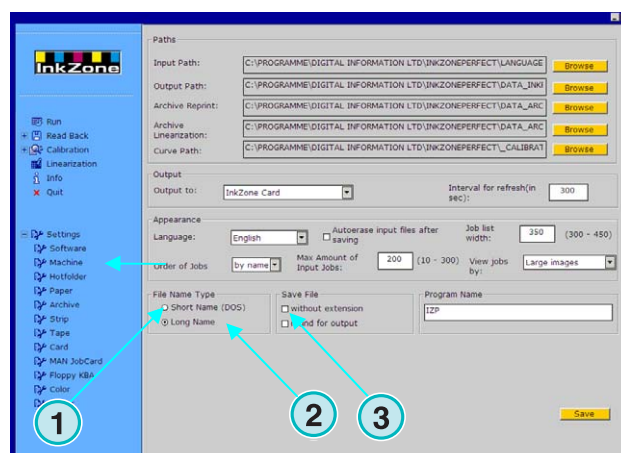


4.2.5 Διαμόρφωση του ονόματος των αρχείων κατά την έξοδο

Εάν η εξαγόμενη μορφή δεδομένων κλειδιών μελανιού βασίζεται σε μία μορφή αρχείων, επιλέξτε αυτό το στρογγυλό κουμπί (1) αν το όνομα του αρχείου συντομεύεται σύμφωνα με την συνθήκη MS-DOS 8+3 (8 χαρακτήρες + 3 χαρακτήρες για προέκταση). Χρησιμοποιήστε το, όταν υπάρχει σύνδεση με κονσόλα που δουλεύει βασισμένη στο σύστημα MS-DOS.

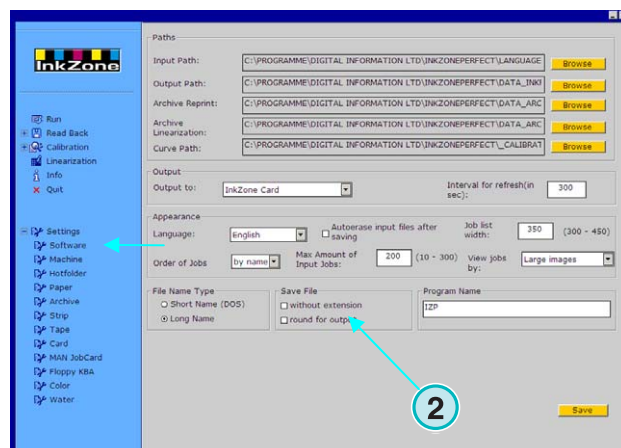
Χρησιμοποιήστε την προκαθορισμένη ρύθμιση (2) για να εξαχθεί η εργασία χωρίς αλλαγή του μεγάλου ονόματος.

Ενεργοποιήστε το checkbox (3) για να αποθηκεύονται τα δεδομένα χωρίς καμία προέκταση όπως *.ink



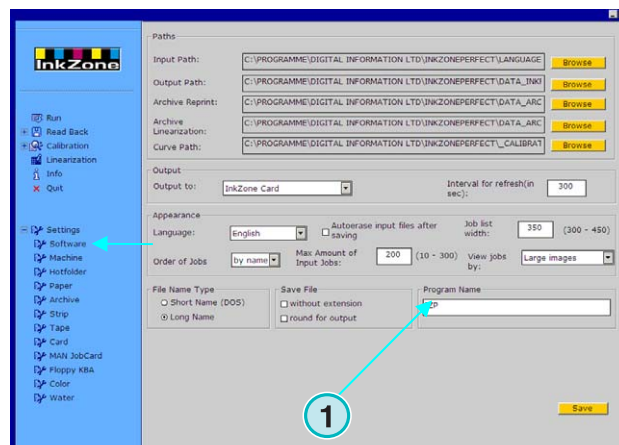
4.2.6 Στρογγυλοποίηση των εξερχόμενων τιμών

Κάντε κλικ στη δεύτερη επιλογή (2) για στρογγυλοποίηση στον πλησιέστερο ακέραιο αριθμό. Παράδειγμα: το 4.3% θα γίνει 4.0 %. Μερικές κονσόλες δέχονται μόνο ακέραιους αριθμούς.



4.2.7 Εξατομικευμένο όνομα προγράμματος

Αν υπάρχουν αρκετές εγκαταστάσεις του προγράμματος, η κάθε μια μπορεί να έχει το δικό της όνομα. Αλλάξτε το όνομα εδώ (1), και αυτό θα εμφανίζεται στην γραμμή εργασιών.



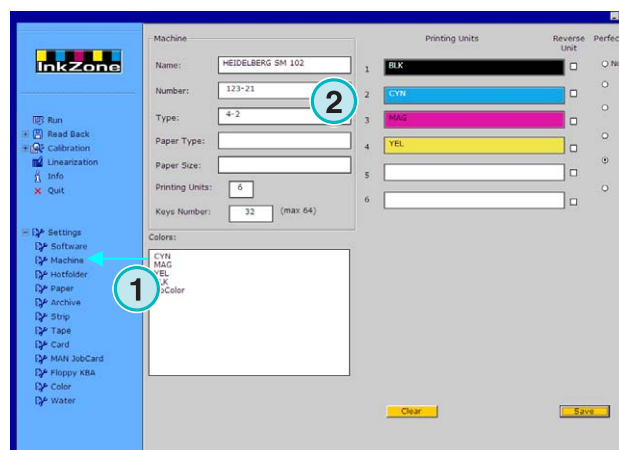
4.3 Μενού Μηχανή

4.3.1 Καθορισμός της μηχανής

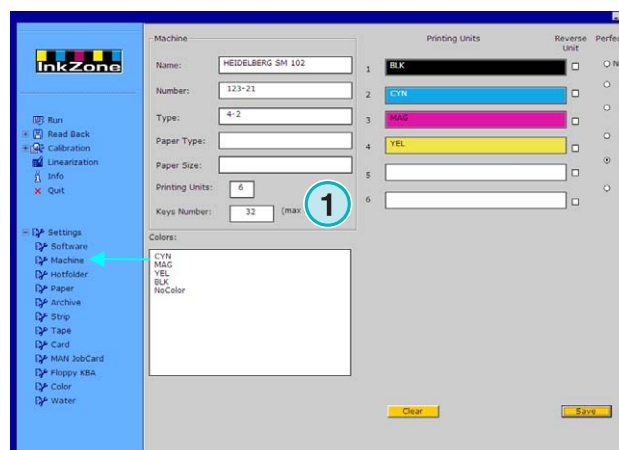
Ανοίξτε το μενού Ρυθμίσεις και επιλέξτε το δεύτερο θέμα (1). Σε αυτόν τον πίνακα καθορίστε τις βασικές ρυθμίσεις για την μηχανή (2):

- 1.) Εισάγετε το όνομα της μηχανής
- 2.) Εισάγεται ένα νούμερο για την μηχανή (*)
- 3.) Εισάγεται τον τύπο της μηχανής (*)
- 4.) Εισάγεται τον χρησιμοποιούμενο τύπο χαρτιού (*)
- 5.) Εισάγεται το χρησιμοποιούμενο μέγεθος χαρτιού (*)

(*) Μερικοί τύποι κονσόλας απαιτούν ένα νούμερο μηχανής με τον τύπο προρρυθμίστης μελανιού, για αναλυτικές πληροφορίες διαβάστε το επισυναπτόμενο αρχείο :“Ink_preset_output_formats.pdf”



Εισάγεται τον αριθμό εκτυπωτικών μονάδων και τον αριθμό κλειδιών μελανιού που έχει η κάθε μονάδα (1) σε αυτά τα δυο πεδία.



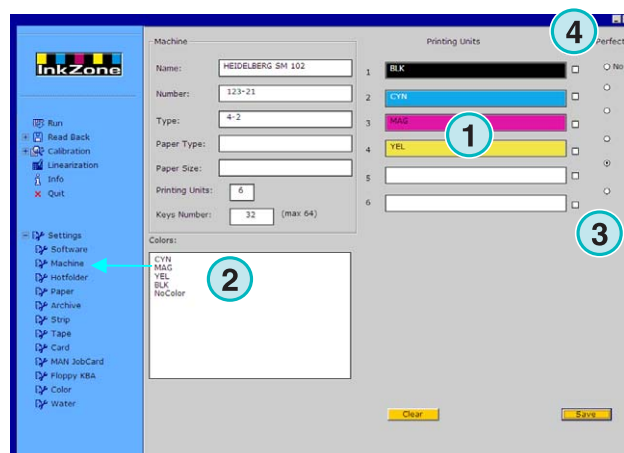
Οι μπάρες στο δεξιό τμήμα παριστάνουν την σειρά των χρωμάτων στην μηχανή εκτύπωσης (1). Σύρετε με το ποντίκι (2) και τοποθετήστε το κάθε χρώμα από το πεδίο χρωμάτων στο τμήμα μονάδων της μηχανής (1).

Σημείωση

Αν μια μονάδα είναι προορισμένη για φτιαχτά χρώματα, αφήστε το κενό.

Αν μια μηχανή είναι εξοπλισμένη με αναστροφή φύλλου (αμφίπλευρη), ενεργοποιήστε τα check boxes που αντιστοιχούν (3).

Αν η μηχανή είναι εξοπλισμένη με μια αντίστροφη μονάδα στην οποία τα κλειδιά μελανιού είναι τοποθετημένα αντικριστά, κάντε κλικ στο check box που αντιστοιχεί στην μονάδα (4).



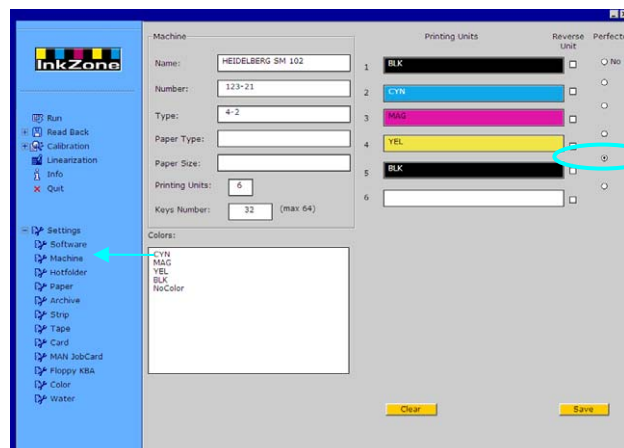
4.3.2 Παράδειγμα 1: 6 Εξάχρωμη μηχανή

Μηχανή με 6 μονάδες, με αναστροφή για τύπωμα 4/2

Μονάδα 1 μέχρι 4 = KCMY,

Μονάδα 5 = Μαύρο,

Μονάδα 6 = Φτιαχτό χρώμα



4.3.3 Παράδειγμα 2: 10 Δεκάχρωμη μηχανή

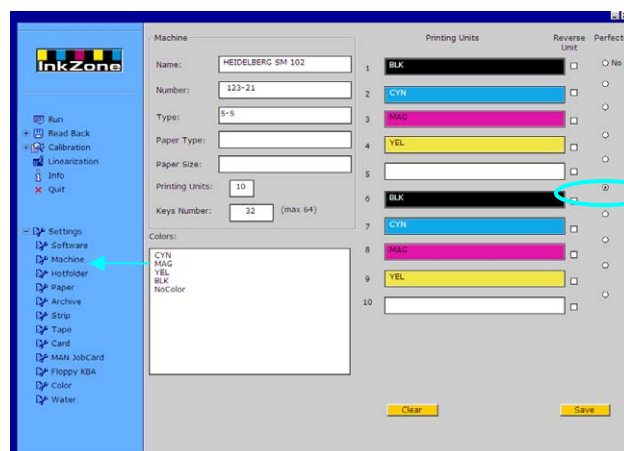
Μηχανή με 10 μονάδες, με αναστροφή για εκτύπωση 5/5.

Μονάδα 1 μέχρι 4 = KCMY,

Μονάδα 5 = Φτιαχτό χρώμα,

Μονάδα 6 μέχρι 9 = KCMY,

Μονάδα 10 = Φτιαχτό χρώμα,



4.4 Μενού Hotfolder

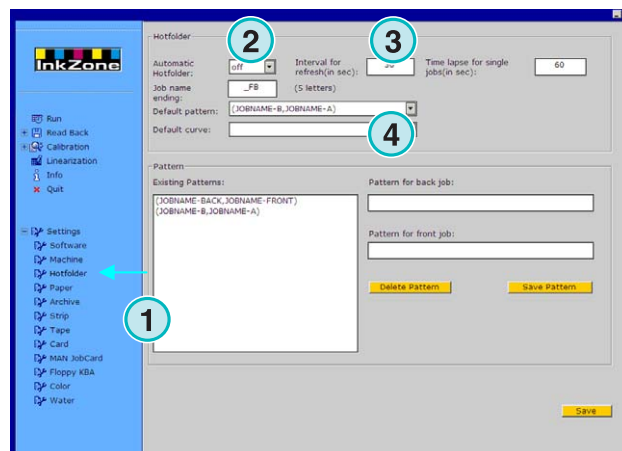
4.4.1 Κοινοί παράμετροι

Ανοίξτε το μενού Ρυθμίσεις και επιλέξτε το τρίτο θέμα (1). Σε αυτόν τον πίνακα, ρυθμίστε όλες τις παραμέτρους για να εκτελείται το πρόγραμμα σε πλήρως αυτοματοποιημένη Hotfolder λειτουργία.

Ενεργοποιήστε την Hotfolder λειτουργία εδώ (2).

Ορίστε μια τιμή σε δευτερόλεπτα για την ανανέωση του φακέλου εισερχομένων (3) : αναλόγως του χρόνου που ορίσατε ο φάκελος θα σαρώνεται σε τακτά χρονικά διαστήματα για εισερχόμενες εργασίες.

Επιλέξτε καμπύλη καλιμπραρισματος (4) για τον τύπο χαρτιού που θα χρησιμοποιήσετε.



4.4.2 Μπροστά / Πίσω όψη εργασίας σε λειτουργία Hotfolder

Το πρόγραμμα μπορεί να ταιριάζει την μπροστά με την πίσω όψη μιας εργασίας, εξαρτάται όμως από την δομή του ονόματος των αρχείων. Για να γίνει αυτό τα ονόματα των εργασιών της μπροστά και πίσω όψης, πρέπει να έχουν κάποιους δείκτες στο τέλος τους.

Συνηθισμένοι δείκτες μπροστά όψης : _1A, _2A, _Front

Συνηθισμένοι δείκτες πίσω όψης : _1B, _2B, _Back

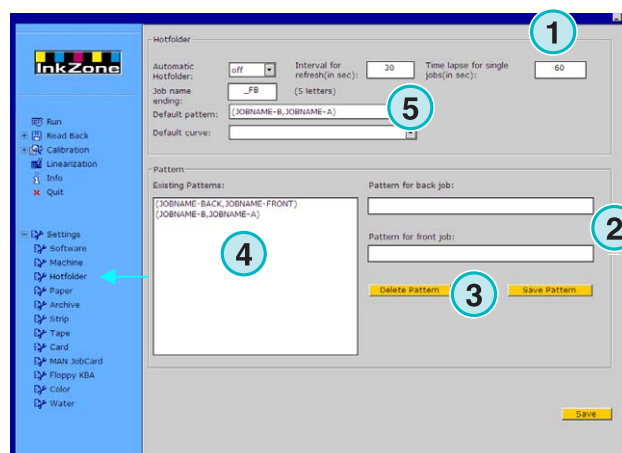
Η τιμή (1) είναι για το διάλειμμα της πίσω όψης, το οποίο σημαίνει “πόσο να περιμένει το πρόγραμμα για την άφιξη της πίσω όψης προτού μετατρέψει την εργασία σε εργασία μιας όψης”.

Ορίστε τον δείκτη ονόματος για την μπροστά και πίσω όψη εδώ (2). Μια έγκυρη καταχώρηση πρέπει να είναι _F για την μπροστά όψη (Front), και _B για την πίσω όψη (Back). Προσθέστε ή διαγράψτε πρότυπα ονομάτων με αυτά τα κουμπιά. Τα πρότυπα / δείκτες θα είναι τοποθετημένα εδώ (4)

Επιλέξτε από το list box (5) τον δείκτη μπροστά / πίσω όψης για την γραμμή παραγωγής σας. Αυτοί οι δείκτες διαβάζονται από την υπάρχουσα λίστα πρότυπα / δείκτες (4).

Σημείωση

Αν στην έξοδο σε Hotfolder λειτουργία υπάρχουν μπροστά και πίσω εργασίες οργανωμένες σε ένα αρχείο, είναι προτεινόμενο να τροφοδοτείτε το πρόγραμμα με CIP3 αρχεία με την ίδια διαμόρφωση.



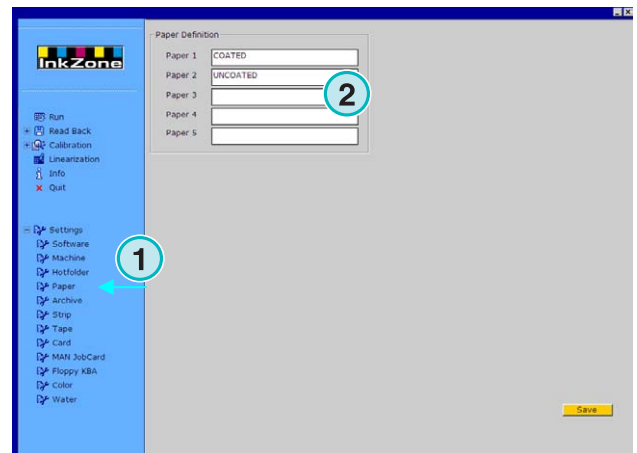
4.5 Μενού Χαρτί

4.5.1 Καθορισμός του τύπου χαρτιού

Επιλέξτε το τέταρτο θέμα (1) για να καθορίσετε τους τύπους χαρτιού που χρησιμοποιούνται στην μηχανή. Εισάγεται τα ονόματα εδώ (2).

Σημείωση

Τα ονόματα χρησιμοποιούνται μόνο από το βοήθημα Γραμμικοποίησης.



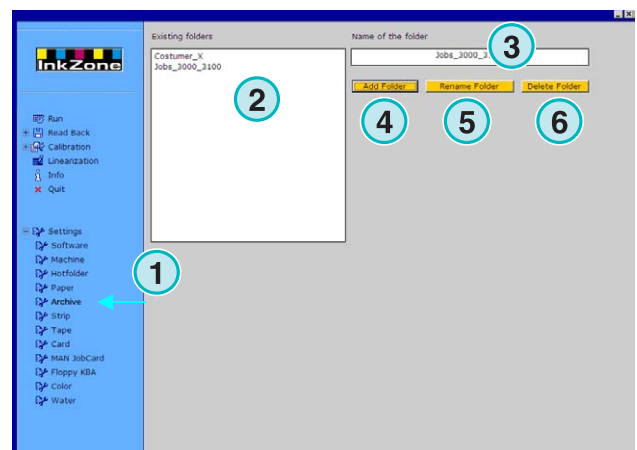
4.6 Μενού Αρχείο

4.6.1 Οργάνωση της αρχειοθέτησης

Το Αρχείο είναι οργανωμένο σε κατάλογο με τριπλή δομή: ο κατάλογος και οι διακλαδώσεις των υποφακέλων. Οι υποκατάλογοι μπορούν να διευθετηθούν στον πίνακα ρυθμίσεων του Αρχείου.

Ανοίξτε τον πίνακα ρύθμισης του Αρχείου επιλέγοντας το πέμπτο θέμα από το μενού Ρυθμίσεις (1). Όλοι οι διαθέσιμοι κατάλογοι εμφανίζονται εδώ (2).

- Προσθέστε ένα νέο φάκελο αρχειοθέτησης:
 1. Εισάγεται το όνομα του φακέλου εδώ (3)
 2. Πατήστε το κουμπί (4)
- Μετονομασία υπάρχοντος φακέλου:
 1. Επιλέξτε τον φάκελο (2)
 2. Πατήστε το κουμπί (5)
 3. Αλλάξτε το όνομα του φακέλου (3)
- Διαγραφή ενός φακέλου:
 1. Επιλέξτε τον φάκελο (2)
 2. Πατήστε το κουμπί (6)



4.7 Μενού Ταινία

4.7.1 Πότε χρησιμοποιείται

Σημείωση

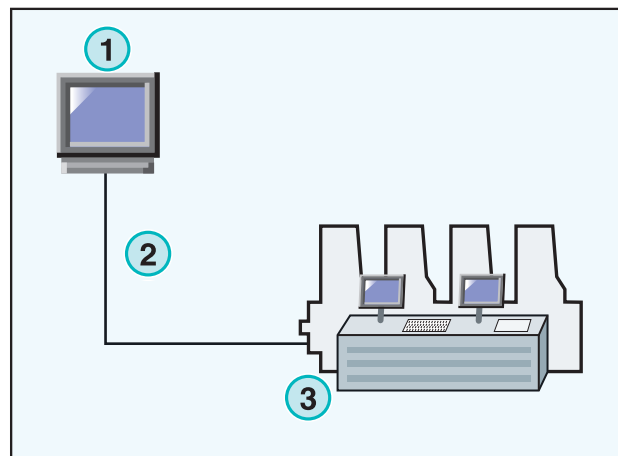
Το μενού Ταινία είναι διαθέσιμο μόνο εάν η άδεια χρήσης είναι και για εξαγωγή δεδομένων σε συσκευή μαγνητικής ταινίας.

Μερικές παλιές κονσόλες (κατασκευασμένες στις αρχές του 1990) είναι εξοπλισμένες με συσκευή μαγνητικής ταινίας για να λαμβάνουν τα δεδομένα μελανιού από τον σαρωτή τσιγκών (scanner). Τυπικές τέτοιες μηχανές: Akiyama, Komori, Mitsubishi, κτλ.

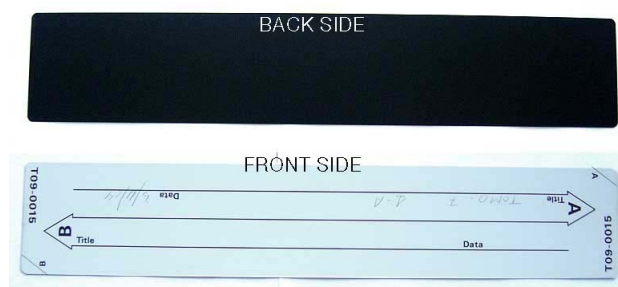
Τέτοιες κονσόλες θα χρησιμοποιηθούν στην γραμμή παραγωγής μέσω ενός εξομοιωτή μαγνητικής ταινίας. Θα συνδεθούν στο σειριακό περιβάλλον διασύνδεσης RS232 του προγράμματος.

Σε τέτοια κονσόλα, το καλώδιο ανάγνωσης δεδομένων της συσκευής της μαγνητικής ταινίας βγαίνει και συνδέεται στον εξομοιωτή. Τώρα η κονσόλα τροφοδοτείται με δεδομένα προτύθμισης μελανιού απευθείας από το δίκτυο.

- (1) PC με το πρόγραμμα
- (2) Σύνδεση Ethernet στον Εξομοιωτή Μαγνητικής Ταινίας
- (3) Κονσόλα / Μηχανή



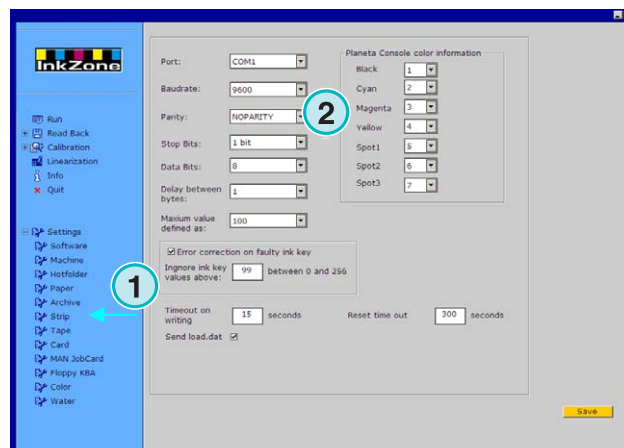
Δεξιά δείγμα μαγνητικής ταινίας.



4.7.2 Παράμετροι επικοινωνίας

Ανοίξτε τον πίνακα ελέγχου Ταϊνίας (1) επιλέγοντας τον από το μενού Ρυθμίσεις. Ορίστε τις παραμέτρους επικοινωνίας του RS232 (2) όπως εμφανίζονται παρακάτω:

- Ταχύτητα μεταφοράς = 9600
- Ισοτιμία = No parity
- Παύση Bits= 1
- Δεδομένα Bits= 8
- Καθυστέρηση ενδιάμεσα στα bytes= 1



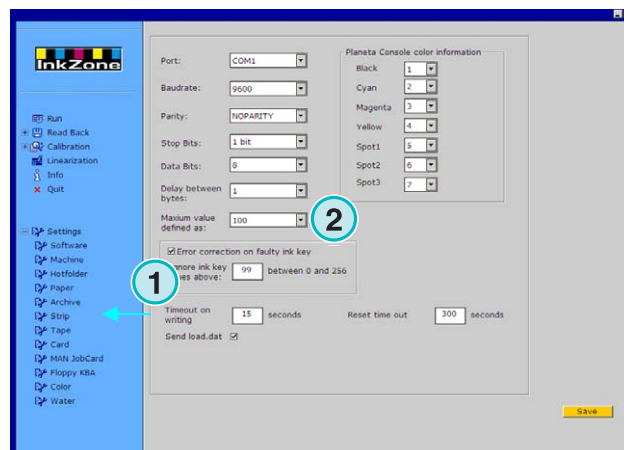
4.7.3 Μέγιστες τιμές κλειδιών μελανείου στην κονσόλα

Συνήθως, το 100% άνοιγμα των κλειδιών μελανείου αντιστοιχεί σε μια τιμή 100 στη κονσόλα της μηχανής.

Σε μερικές μηχανές, το 100% άνοιγμα αντιστοιχεί σε μια τιμή των 256, για να βάλετε αυτήν την αναλογία, αλλάζτε την τιμή στο πεδίο (2) σε 256.

Σημείωση

Μια ένδειξη αυτού του προβλήματος είναι όταν οι τιμές μεταφέρονται από το πρόγραμμα στον εξομοιωτή, τότε οι τιμές αλλάζουν δραστικά προς τα κάτω, σε σχέση με τον παράγοντα 2.5.



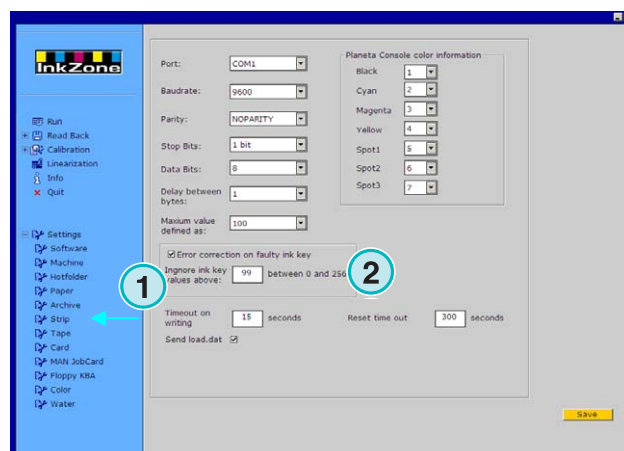
4.7.4 Παραλαβή λανθασμένων τιμών από τα κλειδιά μελανείου

Τα προφίλ κλειδιών μελανείου από το στρωμένο φύλλο, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για ανατύπωση ή γραμμικοποίηση.

Συμβαίνει κάποιες φορές ο μηχανισμός κάποιου κλειδιού μελανείου να είναι χαλασμένος. Ένα τέτοιο κλειδί μπορεί να αναφέρει μια τιμή 99 ή μεγαλύτερη. Σε κονσόλες που η μέγιστη τιμή είναι 256, μπορεί να αναφέρει τιμή 255 ή και μεγαλύτερη.

Το πρόγραμμα μπορεί να ρυθμιστεί για να αγνοεί τέτοιες τιμές, και να αποθηκεύει σωστά δεδομένα για ανατύπωση ή γραμμικοποίηση.

Ενεργοποιήστε το checkbox (2) και εισάγετε μια τιμή εκκίνησης στο 99 ή 255, ανάλογα την κονσόλα.

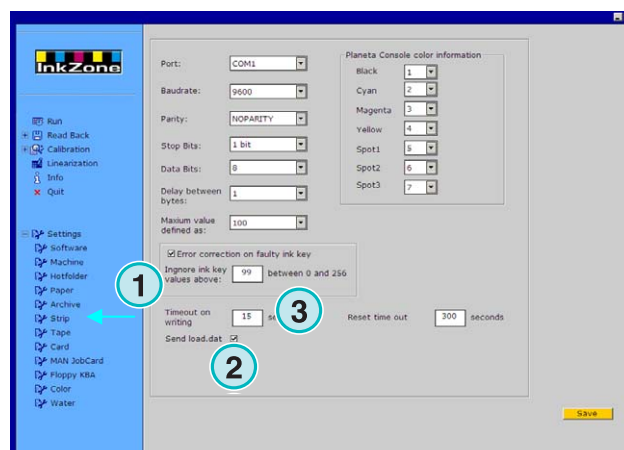


4.7.5 Αποστολή κώδικα προγράμματος με κάθε εργασία

Ενεργοποιώντας το checkbox (2), ένας κώδικας του προγράμματος αποστέλλεται στον εξομοιωτή υλικού. Ορίστε το διάλειμμα για την αποστολή τέτοιων δεδομένων σε 15 δευτερόλεπτα (3).

Σημείωση

Αυτή η δυνατότητα είναι απενεργοποιημένη στην κανονική λειτουργία.

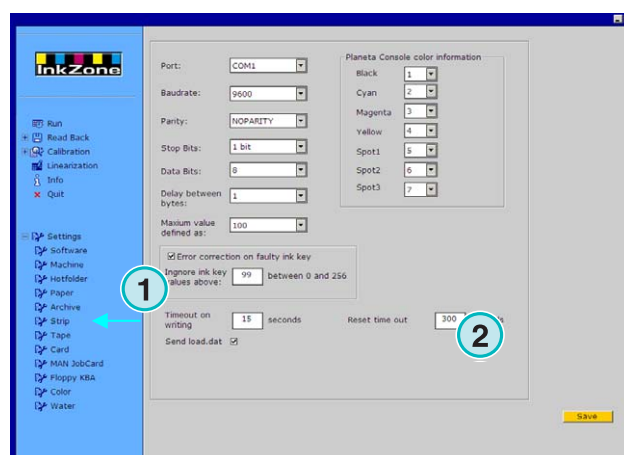


4.7.6 Επαναρύθμιση της θύρας επικοινωνιών

Ορίστε μια τιμή σε δευτερόλεπτα (2) πριν η διεργασία επικοινωνίας κάνει επαναρύθμιση. Με αυτόν τον τρόπο αποφεύγονται προβλήματα στο περιβάλλον εργασίας του υπολογιστή.

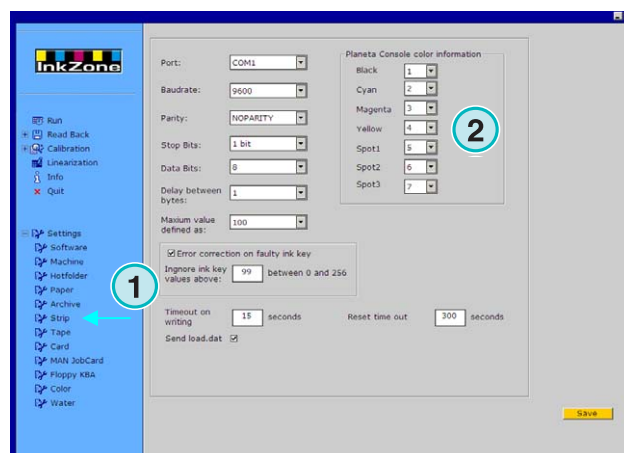
Σημείωση

Εισάγετε τιμές όχι μικρότερες από 300.



4.7.7 Αριθμητική τιμή χρώματος για την κονσόλα της μηχανής

Στην κονσόλα, τα εισερχόμενα ονόματα των χρωμάτων αναγνωρίζονται με συγκεκριμένα νούμερα. Αρίθμηση μπορεί να δοθεί σε επτά χρώματα : τα τέσσερα βασικά χρώματα, black, cyan, magenta και yellow, συν τρία πρόσθετα φτιαχτά χρώματα (2).



4.8 Μενού κασέτα

4.8.1 Πότε χρησιμοποιείται

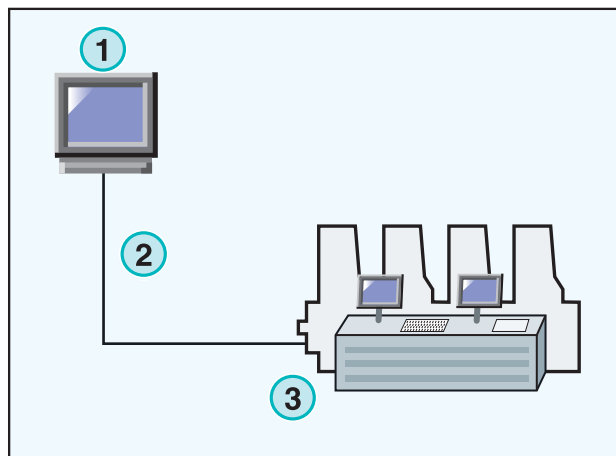
Σημείωση

Το μενού Κασέτα είναι διαθέσιμο μόνο εάν η άδεια χρήσης είναι και για εξαγωγή δεδομένων σε συσκευή μαγνητικής κασέτας.

Μερικές παλιές κονσόλες (κατασκευασμένες στις αρχές του 1990) είναι εξοπλισμένες με συσκευή μαγνητικής κασέτας για να λαμβάνουν τα δεδομένα μελανιού από τον σαρωτή τσιγκών (scanner). Τυπική μηχανή είναι η Planeta Varimat με κονσόλα Fuji.

Τέτοιες κονσόλες θα χρησιμοποιηθούν στην γραμμή παραγωγής μέσω ενός εξομοιωτή μαγνητικής κασέτας. Θα συνδεθούν στο σειριακό περιβάλλον διασύνδεσης του προγράμματος RS232

Σε μια τέτοια κονσόλα, το καλώδιο ανάγνωσης δεδομένων της κασέτας μπορεί να βγει και να συνδεθεί στον εξομοιωτή. Τώρα η πρόσβαση στην κονσόλα μπορεί να γίνει απευθείας από το δίκτυο.



(1) PC

(2) Σύνδεση Ethernet στον εξομοιωτή κασέτας

(3) Κονσόλα /Μηχανή

Δεξιά δείγμα κασέτας.

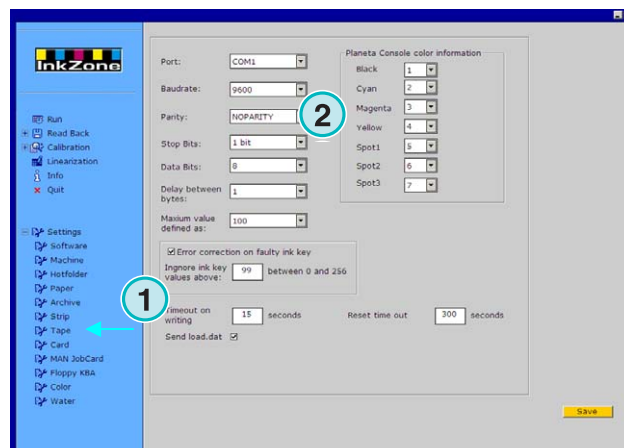


4.8.2 Παράμετροι επικοινωνίας

Ανοίξτε τον πίνακα ελέγχου Ταινίας (1) επιλέγοντας τον από το μενού Ρυθμίσεις (Settings).

Ορίστε τις παραμέτρους επικοινωνίας του RS232 (2) όπως εμφανίζονται παρακάτω:

- Ταχύτητα μεταφοράς = 9600
- Ισοτιμία = No parity
- Παύση Bits = 1
- Δεδομένα Bits = 8
- Καθυστερήση ενδιάμεσα στα bytes = 1



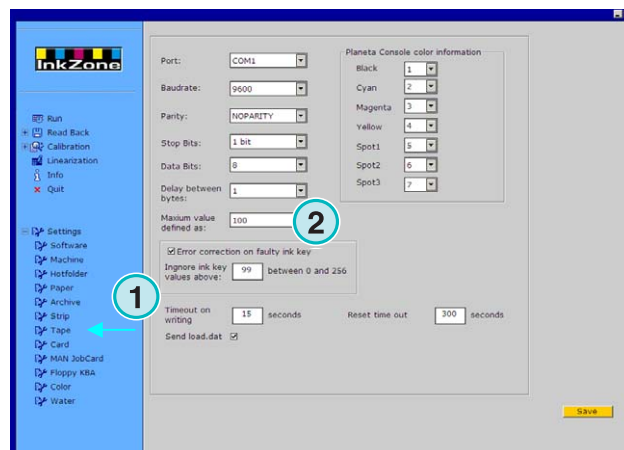
4.8.3 Μέγιστες τιμές κλειδιών μελανιού στην κονσόλα

Συνήθως, το 100% άνοιγμα των κλειδιών μελανιού αντιστοιχεί σε μια τιμή 100 στη κονσόλα της μηχανής.

Σε μερικές μηχανές, το 100% άνοιγμα αντιστοιχεί σε μια τιμή των 256 για να βάλετε αυτήν την αναλογία, αλλάζτε την τιμή στο πεδίο (2) σε 256.

Σημείωση

Μια ένδειξη αυτού του προβλήματος είναι όταν οι τιμές μεταφέρονται από το πρόγραμμα στον εξομοιωτή, τότε οι τιμές αλλάζουν δραστικά προς τα κάτω, σε σχέση με τον παράγοντα 2.5.



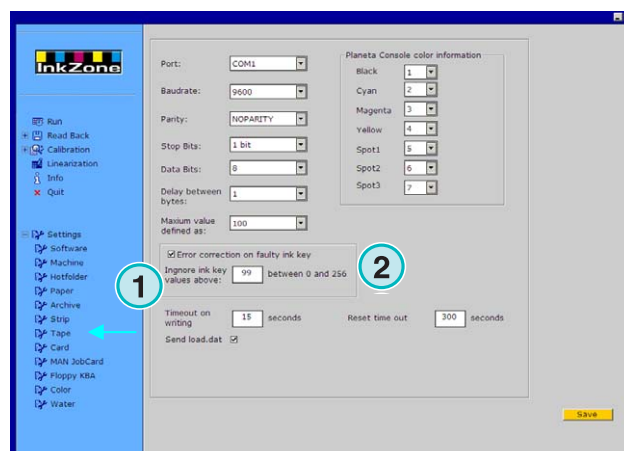
4.8.4 Παραλαβή λανθασμένων τιμών από τα κλειδιά μελανιού

Τα προφίλ κλειδιών μελανιού από το στρωμένο φύλλο, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για ανατύπωση ή γραμμικοποίηση.

Συμβαίνει κάποιες φορές ο μηχανισμός κάποιου κλειδιού μελανιού να είναι χαλασμένος. Ένα τέτοιο κλειδί μπορεί να αναφέρει μια τιμή 99 ή μεγαλύτερη. Σε κονσόλες που η μέγιστη τιμή είναι 256, μπορεί να αναφέρει τιμή 255 ή και μεγαλύτερη.

Το πρόγραμμα μπορεί να ρυθμιστεί για να αγνοεί τέτοιες τιμές, και να αποθηκεύει σωστά δεδομένα για ανατύπωση ή γραμμικοποίηση.

Ενεργοποιήστε το checkbox (2) και εισάγετε μια τιμή εκκίνησης στο 99 ή 255, ανάλογα την κονσόλα.

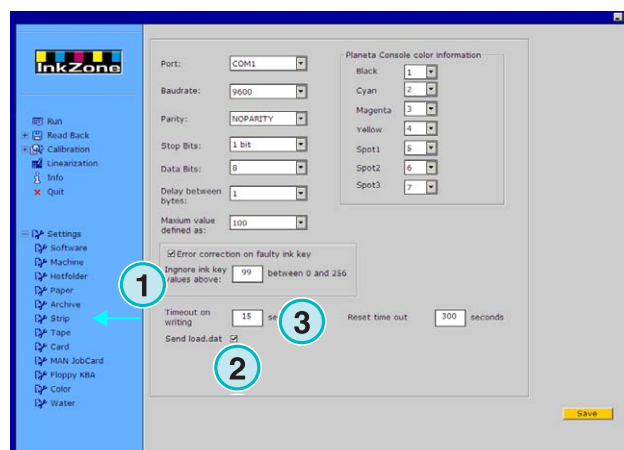


4.8.5 Αποστολή κώδικα προγράμματος με κάθε εργασία

Ενεργοποιώντας το checkbox (2), ένας κώδικας του προγράμματος αποστέλλεται στον εξομοιωτή υλικού. Ορίστε το διάλειμμα για την αποστολή τέτοιων δεδομένων σε 15 δευτερόλεπτα (3).

Σημείωση

Αυτή η δυνατότητα είναι απενεργοποιημένη στην κανονική λειτουργία.

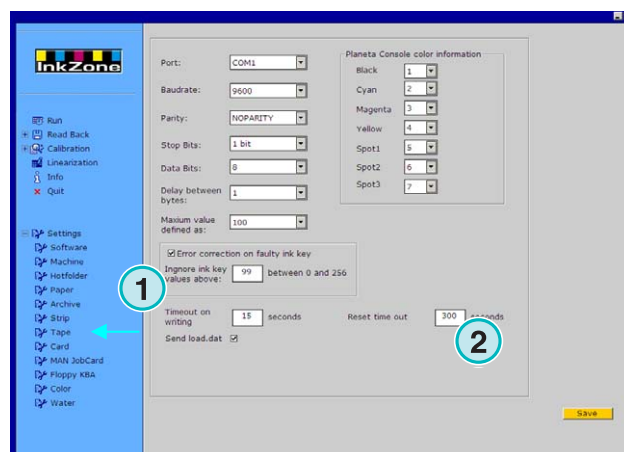


4.8.6 Επαναρύθμιση της θύρας επικοινωνιών

Ορίστε μια τιμή σε δευτερόλεπτα (2) πριν η διεργασία επικοινωνίας κάνει επαναρύθμιση. Με αυτό αποφεύγονται προβλήματα στο περιβάλλον εργασίας του υπολογιστή.

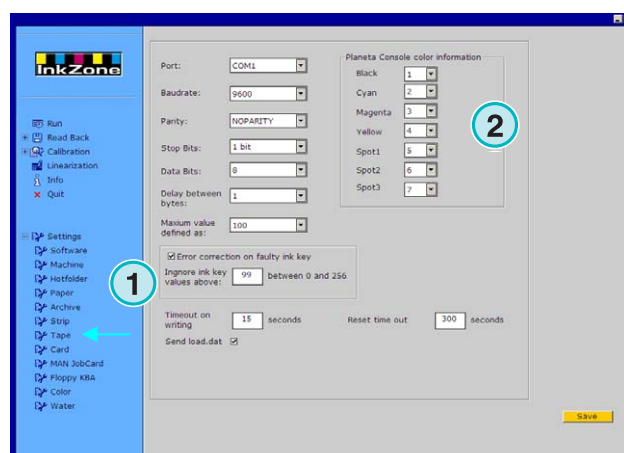
Σημείωση

Εισάγετε τιμές όχι μικρότερες από 300.



4.8.7 Αριθμητική τιμή χρώματος για την κονσόλα της μηχανής

Στην κονσόλα, τα εισερχόμενα ονόματα των χρωμάτων αναγνωρίζονται με συγκεκριμένα νούμερα. Αρίθμηση μπορεί να δοθεί σε επτά χρώματα : τα τέσσερα βασικά χρώματα, black, cyan, magenta και yellow, συν τρία πρόσθετα φιαχτά χρώματα (2).



4.9 Μενού Κάρτα

4.9.1 Πότε χρησιμοποιείται

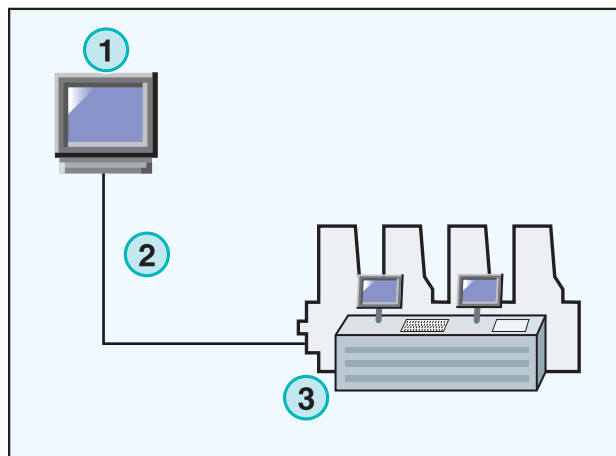
Σημείωση

Το Μενού Κάρτα είναι διαθέσιμο μόνο αν η άδεια χρήσης είναι ενεργοποιημένη για να εξάγει σε μία flash card ή σε job card εξομοιωτή συσκευής.

Στις κονσόλες μηχανών Heidelberg CP2000, CP1.02, CP1.03 και CP1.04 χρησιμοποιείται μια συσκευή ανάγνωσης για flash card για το διάβασμα των προρυθμισμένων τιμών μελανιού. Στις περισσότερες κονσόλες της MAN Roland χρησιμοποιείται μια συσκευή ανάγνωσης για chip card.

Σε τέτοιες κονσόλες, ο εξομοιωτής κάρτας είναι τοποθετημένος στην συσκευή ανάγνωσης της κάρτας αντί για την κάρτα. Ο εξομοιωτής είναι συνδεδεμένος μέσω του δικτύου με το πρωτόκολλο TCP/IP.

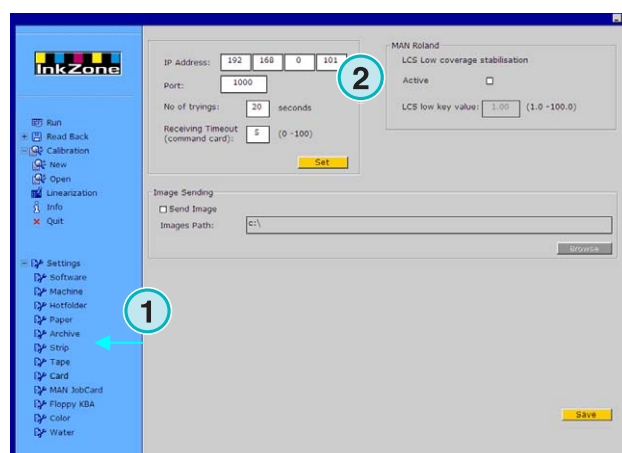
- (1) PC με το πρόγραμμα
- (2) Σύνδεση Ethernet με τον εξομοιωτή Flash Card
- (3) Κονσόλα / Μηχανή



4.9.2 Παράμετροι επικοινωνίας

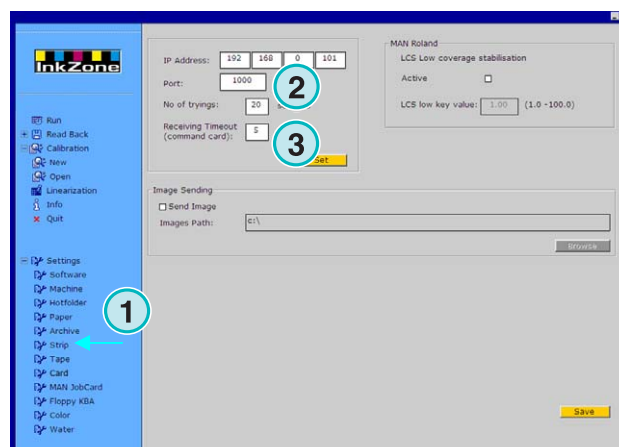
Ανοίξτε αυτόν τον πίνακα επιλέγοντας τον από το μενού Ρυθμίσεις (1).

Εισάγεται τη IP διεύθυνση και τον αριθμό θύρας εδώ (2).



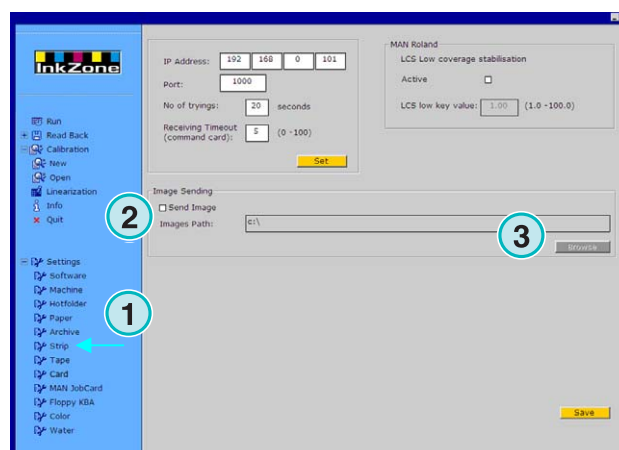
4.9.3 Επιπρόσθετες ρυθμίσεις επικοινωνίας

Αυτή η λειτουργία προσπαθεί να αντιμετωπίσει την αποτυχία αποστολής σε περίπτωση προβλημάτων επικοινωνίας. Εισάγεται μια τιμή για το πόσες φορές (2) το πρόγραμμα θα στείλει τα δεδομένα και για πόσο χρονικό διάστημα θα το κάνει αυτό (3).



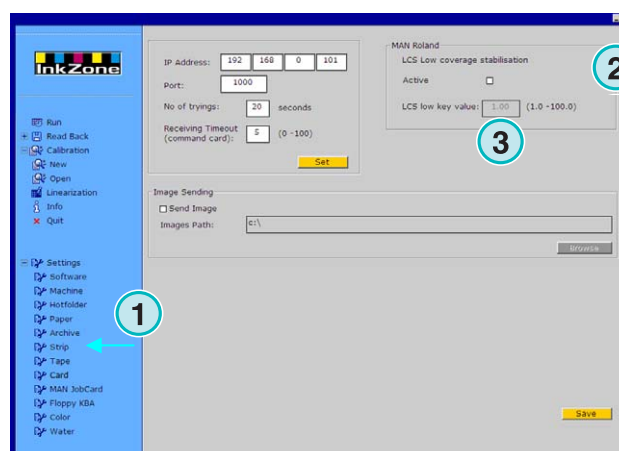
4.9.4 Αποστολή μικρογραφίας της εργασίας σε φάκελο

Όταν αυτό το checkbox (2) είναι ενεργοποιημένο, μια μικρογραφία των εργασιών αποστέλλεται σε ένα φάκελο. Επιλέξτε την θέση εδώ (3).



4.9.5 LCS ρυθμίσεις για κονσόλες MAN Roland

Οι κονσόλες MAN Roland μπορούν να δουλεύουν σε μια κατάσταση λειτουργίας που λέγεται LCS. Χρησιμοποιείται για εργασίες με πολύ μικρό ποσοστό κάλυψης της επιφάνειας με μελάνι. Η λειτουργία μπορεί να ενεργοποιηθεί με το checkbox (2). Επιλέξτε την ελάχιστη τιμή ανοίγματος των κλειδιών μελανιού (3) όταν το LCS είναι ενεργό.



4.10 MAN Jobcard μενού

4.10.1 Πότε χρησιμοποιείται

Σημείωση

Αυτό το μενού είναι διαθέσιμο μόνο αν η άδεια χρήσης είναι ενεργοποιημένη για να εξάγει δεδομένα σε συσκευή ανάγνωσης Job Card της MAN.

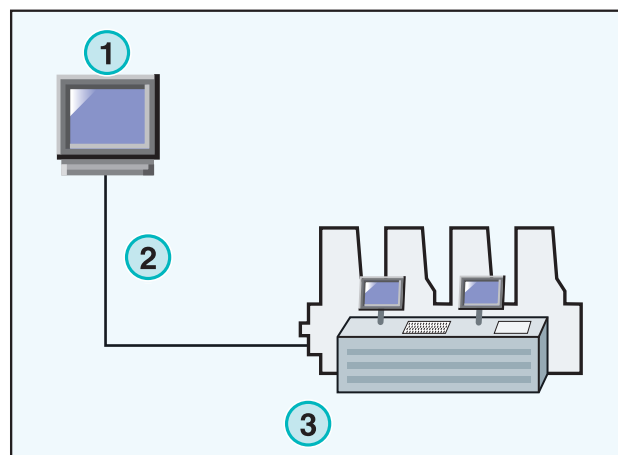
Το πρόγραμμα μπορεί να στέλνει δεδομένα στην συσκευή ανάγνωσης Job Card της MAN. Είναι συνδεδεμένο μέσω της σειριακής θύρας RS232 στο περιβάλλον εργασίας του υπολογιστή. Η συσκευή ανάγνωσης της Job Card μπορεί να είναι τοποθετημένη είτε χωρίς σύνδεση στο δίκτυο ή απευθείας στην κονσόλα της μηχανής ως Online σύνδεση

Online σύνδεση

(1) PC με το πρόγραμμα

(2) Σύνδεση μέσω του εξομοιωτή Job Card

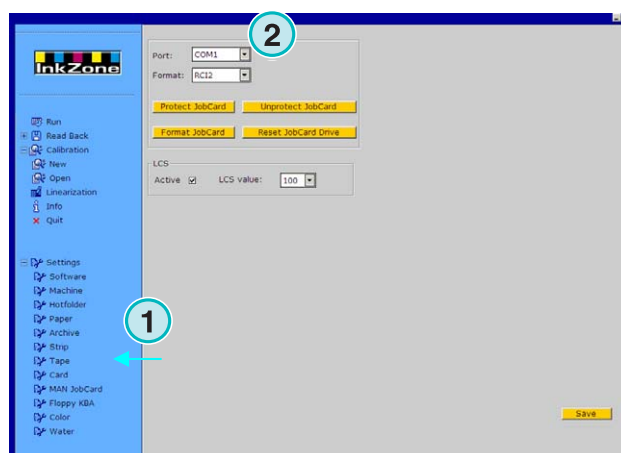
(3) Κονσόλα / Μηχανή



4.10.2 Παράμετροι επικοινωνίας

Ανοίξτε τον πίνακα ελέγχου της MAN Jobcard επιλέγοντας το θέμα (1) από τον πίνακα του μενού Ρυθμίσεις.

Επιλέξτε την θύρα επικοινωνίας όπου η συσκευή εγγραφής MAN Jobcard είναι εγκαταστημένη(2).



4.10.3 Μορφή προρύθμισης μελανιού

Επιλέξτε μία από τις τέσσερις μορφές (2):

1.) RCI1

Δεδομένα κλειδιών μελανιού.

2.) RCI2

Δεδομένα κλειδιών μελανιού. Η βασική μορφή για τις περισσότερες MAN κονσόλες.

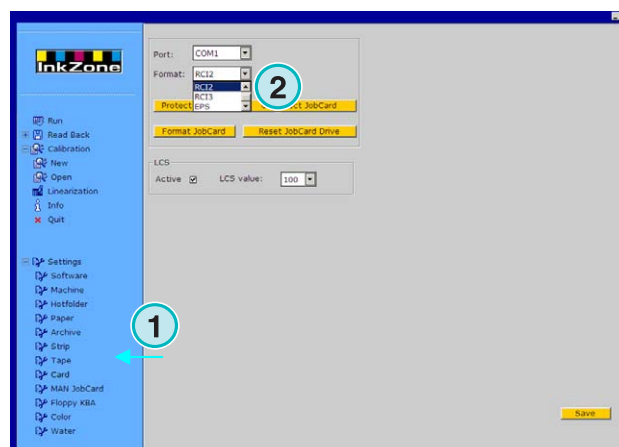
3.) RCI3

Δεδομένα κλειδιών μελανιού.

4.) EPS

Δεδομένα κάλυψης μελανιού.

Όταν γίνεται χρήση του τύπου EPS, το πρόγραμμα θα παρακάμψει κάθε καλιμπράρισμα. Όλες οι διαδικασίες καλιμπραρίσματος θα γίνουν στην κονσόλα της μηχανής.

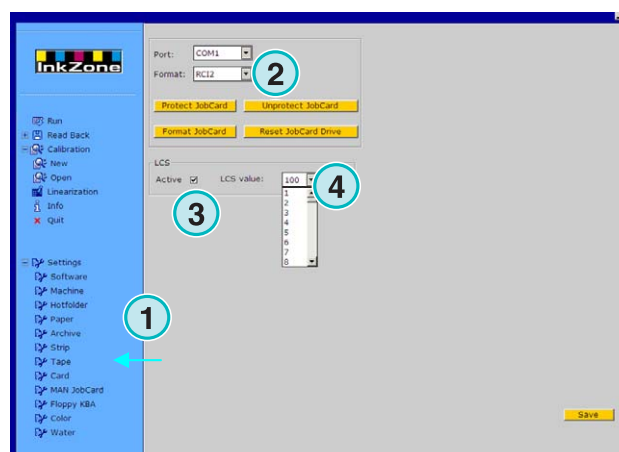


4.10.4 Χαμηλές τιμές κάλυψης μελανιού στην έξοδο του RCI

Οι κονσόλες MAN Roland έχουν μία μορφή προρύθμισης (LCS) για εργασίες με χαμηλή κάλυψη μελανιού.

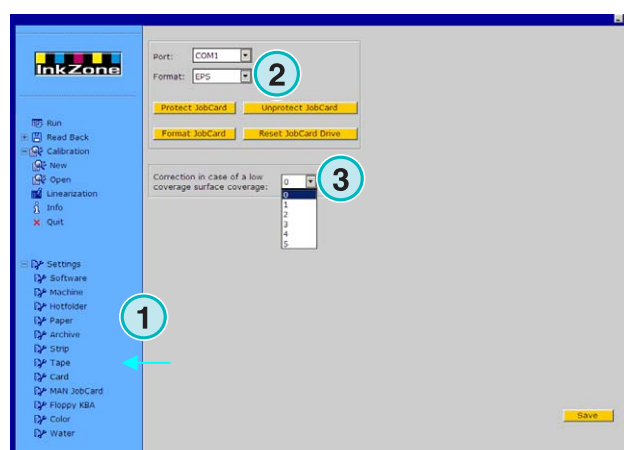
Η λειτουργία LCS μπορεί να ενεργοποιηθεί (3), όταν μία μορφή RCI επιλεγθεί σε αυτό το checkbox(2).

Όταν η λειτουργία LCS είναι ενεργή επιλέξτε την ελάχιστη τιμή ανοίγματος των κλειδιών μελανιού από αυτό το list box (4).



4.10.5 Χαμηλές τιμές κάλυψης μελανιού στα δεδομένα του EPS

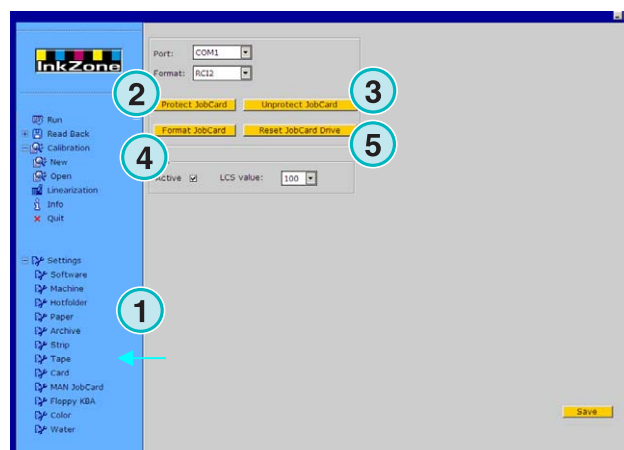
Όταν η μορφή EPS είναι επιλεγμένη (2), μια διόρθωση τιμής για εργασίες με χαμηλή κάλυψη μελανιού μπορεί να επιλεγεί εδώ (3). Η τιμή 0 δεν έχει καμία επίδραση στα σημεία με χαμηλή κάλυψη μελανιού. Η τιμή 5 επιτυγχάνει τα μεγαλύτερα αποτελέσματα.



4.10.6 Λειτουργίες της κάρτας εργασίας

Ρυθμίσεις που μπορούν να στην job card :

- (2) Προστασία εγγραφής της job card
- (3) Απενεργοποίηση προστασίας εγγραφής της job card
- (4) Διαμόρφωση της job card
- (5) Επαναρύθμιση της συσκευής ανάγνωσης της job card



4.11 KBA E-Floppy μενού

4.11.1 Πως χρησιμοποιείται

Σημείωση

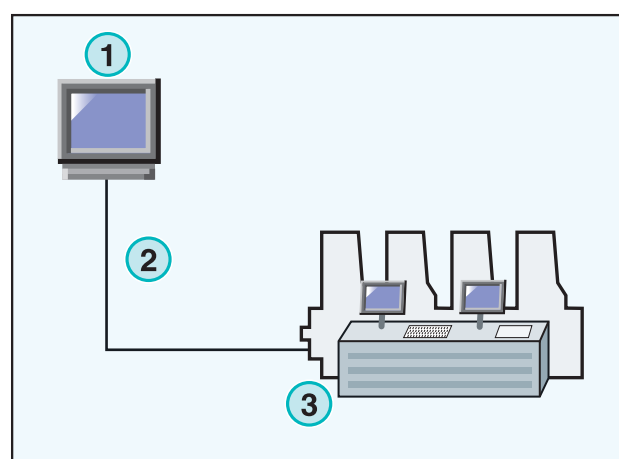
Αυτό το μενού είναι διαθέσιμο μόνο αν η άδεια χρήσης είναι ενεργοποιημένη για να εξάγει δεδομένα σε KBA E-Floppy.

Για να γίνει μια γέφυρα σύνδεσης της KBA κονσόλας με το δίκτυο, χρησιμοποιείται ένας 3.5" floppy εξομοιωτής οδηγός δισκέτας.

Στην κονσόλα, το καλώδιο δεδομένων του οδηγού 3,5" floppy βγαίνει και συνδέεται με τον εξομοιωτή floppy.

Τώρα η κονσόλα μπορεί να λαμβάνει τα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού από το περιβάλλον εργασίας του υπολογιστή

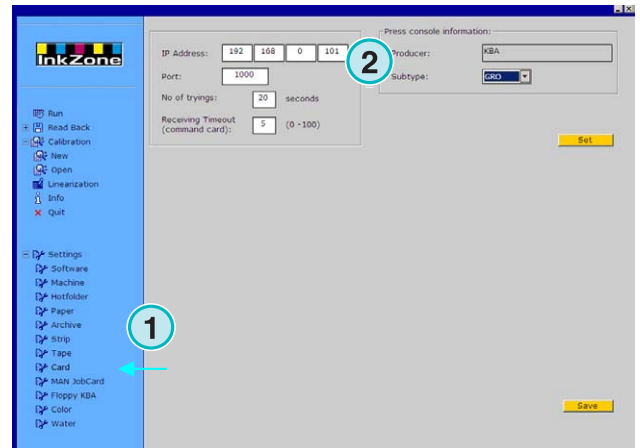
- (1) PC με το πρόγραμμα
- (2) Ethernet σύνδεση με τον εξομοιωτή E-Floppy
- (3) Κονσόλα / Μηχανή



4.11.2 Παράμετροι επικοινωνίας

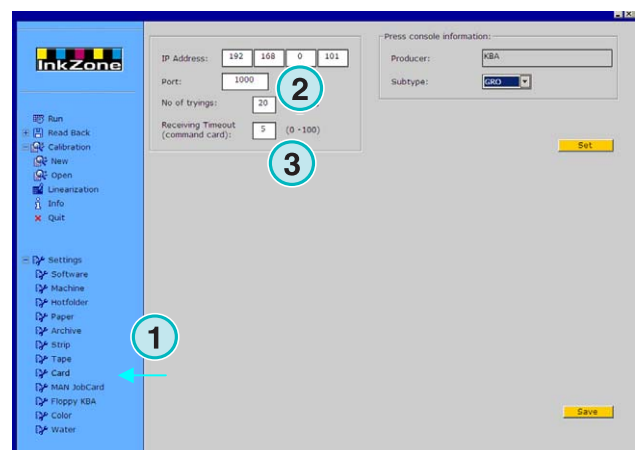
Επιλέξτε το θέμα (1) από το μενού για να ανοίξετε τον πίνακα ελέγχου.

Εισάγετε την IP διεύθυνση και αριθμό θύρας (2) για τον εξομοιωτή E-Floppy.



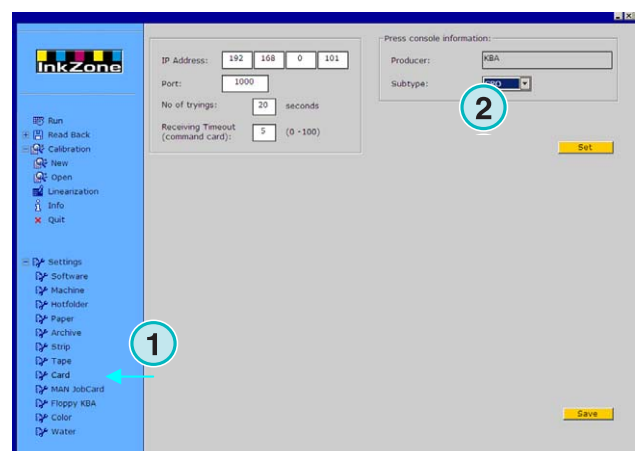
4.11.3 Επιπρόσθετες ρυθμίσεις επικοινωνίας

Εισάγετε μια τιμή για το πόσες φορές (2) το πρόγραμμα θα προσπαθήσει να στείλει δεδομένα και για πόσο χρονικό διάστημα να το κάνει αυτό (3).



4.11.4 Τύπος κονσόλας της μηχανής εκτύπωσης

Επιλέξτε ένα τύπο κονσόλας, COL ή GRO (2).



4.12 Μενού Χρώμα

4.12.1 Κοινοί παράμετροι

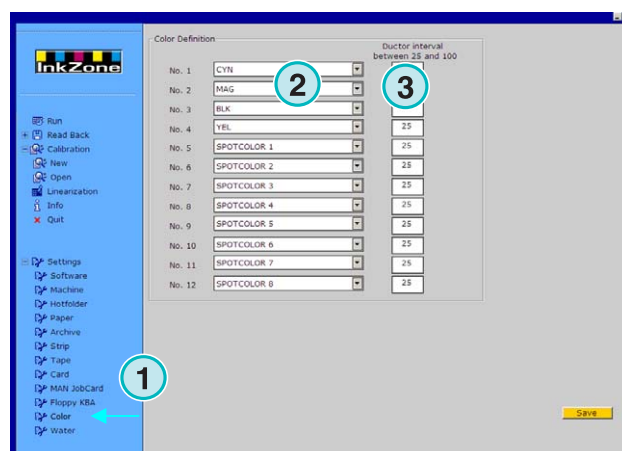
Σημείωση

Το μενού χρώμα είναι διαθέσιμο μόνο αν ο τύπος εξερχόμενων υποστηρίζει αυτήν την δυνατότητα.

Επιλέξτε τον πίνακα ελέγχου Χρώμα (1) από το μενού Ρυθμίσεις.

Σε μερικές κονσόλες, τα εισερχόμενα ονόματα των χρωμάτων αναγνωρίζονται με συγκεκριμένα νούμερα. Αρίθμηση μπορεί να δοθεί σε δώδεκα χρώματα (2) : τα τέσσερα βασικά χρώματα, black, cyan, magenta και yellow, συν οχτώ πρόσθετα φτιαχτά χρώματα.

Σε μερικές μηχανές ο χρονισμός του καλαμαριού μπορεί να ρυθμιστεί για το κάθε χρώμα (3).



4.13 Μενού Νερό

4.13.1 Κοινοί παράμετροι

Σημείωση

Το μενού νερό είναι διαθέσιμο μόνο αν η μορφή εξερχόμενων υποστηρίζει αυτήν την δυνατότητα.

Επιλέξτε τον πίνακα ελέγχου Νερό από το μενού Ρυθμίσεις

Στις περισσότερες κονσόλες, η ρύθμιση του νερού στην μηχανή καθορίζεται με μια αριθμητική τιμή. Η κάθε μονάδα μπορεί να ρυθμιστεί ανεξάρτητα (2).



5 Καμπύλες καλιμπραρίσματος

5.1 Περιγραφή

5.1.1 Επισκόπηση

Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί καμπύλες καλιμπραρίσματος για να βελτιώνει τις ρυθμίσεις προρύθμισης μελανιού για διαφορετικά είδη μελανιών και χαρτιού. Με αυτές τις καμπύλες γίνεται η ρύθμιση των τιμών των κλειδιών του μελανείου και της τιμής περιστροφής του καλαμαριού.

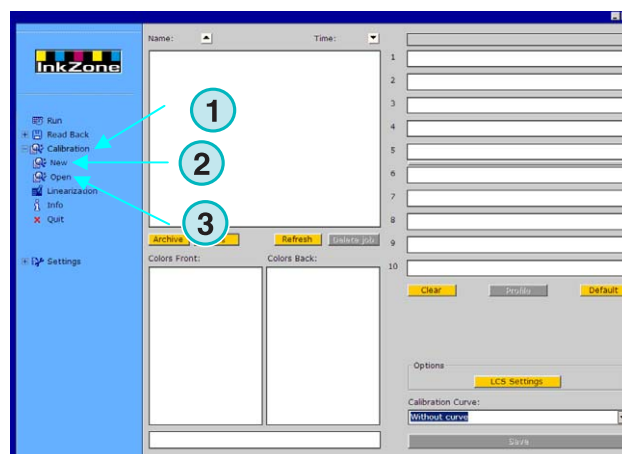
Υπάρχει η δυνατότητα να προσδιοριστούν καμπύλες για όλα τα χρώματα, Cyan, Magenta, Yellow, Black, συν τα φτιαχτά χρώματα ή για κάθε εκτυπωτική μονάδα.

Καμπύλες καλιμπραρίσματος μπορούν να δημιουργηθούν είτε μέσω του βοηθήματος γραμμικοποίησης (linearization wizard), είτε χειροκίνητα.

Μπορείτε να δημιουργήσετε όσες θέλετε το πρόγραμμα δεν θέτει κανέναν περιορισμό.

5.1.2 Πρόσβαση στην ομάδα καμπύλων

Ανοίξτε τον πίνακα ελέγχου Καλιμπράρισμα (1). Δυο επιλογές είναι διαθέσιμες: μια για δημιουργία νέων καμπύλων (2) και μια για την επεξεργασία καμπύλων που υπάρχουν ήδη (3).



5.1.3 Καλιμπράρισμα μελανιών ή μονάδας εκτύπωσης

Υπάρχουν καμπύλες καλιμπραρίσματος που δημιουργήθηκαν είτε για μια ιδιαίτερη ομάδα χρωμάτων, είτε για τις μονάδες εκτύπωσης της μηχανής.

Επιλέξτε εδώ **(1)** τον τύπο καμπύλης καλιμπραρίσματος.

Παράδειγμα μια τετράχρωμη CMYK εργασία με την πίσω και μπροστά όψη να τυπώνεται σε μια μηχανή με 9 μονάδες (πύργους): οι καμπύλες καλιμπραρίσματος που έχουν ρυθμιστεί να χρησιμοποιούν τον τρόπο επηρεασμού “Χρώματα” θα επηρεάζουν τα χρώματα στην μπροστά και πίσω όψη με τον ίδιο τρόπο.

Επιλέξτε καμπύλη χρώματος από τα αντίστοιχα κουμπιά **(2)**.

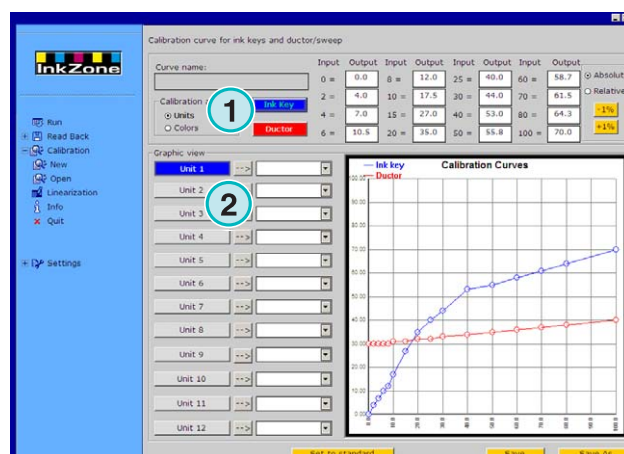
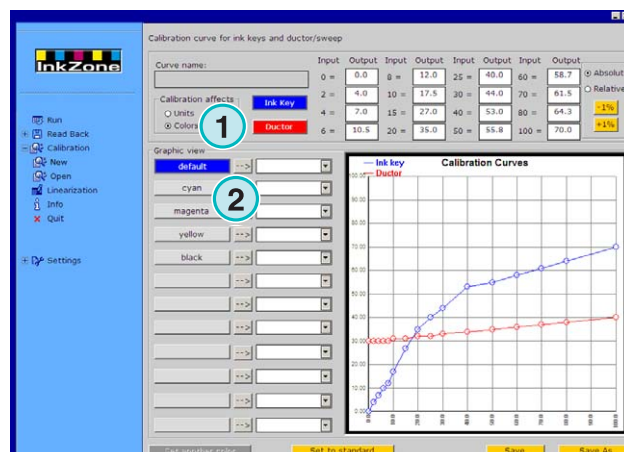
Η ομάδα των καμπύλων, μπορεί να αποτελείται μέχρι 12 μεμονωμένες καμπύλες

Σημείωση

Η μέθοδος καλιμπραρίσματος που εφαρμόζεται στα χρώματα, είναι αυτή που χρησιμοποιείται συνήθως.

Καλιμπράρισμα στην μονάδα

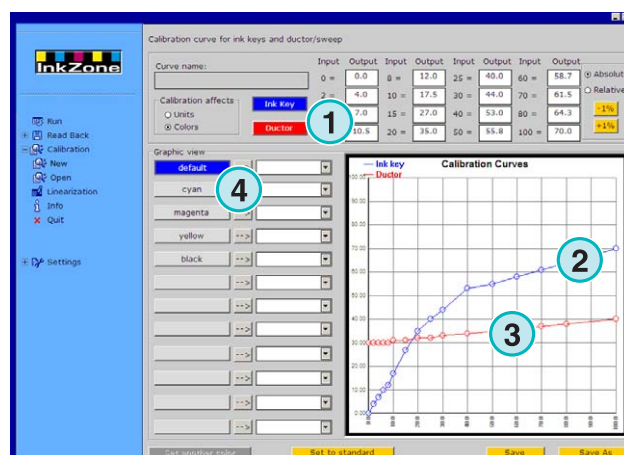
Επιλέξτε τις μονάδες εδώ **(2)** που οι καμπύλες θα εφαρμόσουν τα αποτελέσματά τους.



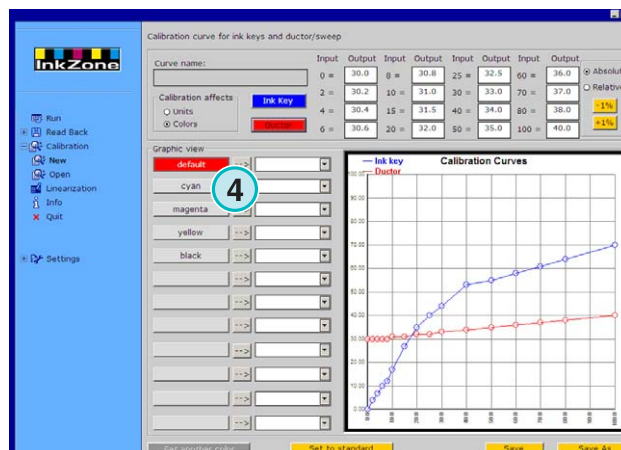
5.1.4 Εναλλαγή ανάμεσα στην καμπύλη μελανιού και του καλαμαριού

Επιλέξτε με αυτά τα δυο κουμπιά **(1)** είτε την καμπύλη για τα κλειδιά μελανιού, που εμφανίζεται με μπλε χρώμα **(2)**, ή την καμπύλη του καλαμαριού, που εμφανίζεται με κόκκινο χρώμα **(3)**.

Όταν είναι επιλεγμένη η καμπύλη κλειδιών μελανιού **(1)**, το κουμπί **(4)** για το ενεργό χρώμα αλλάζει σε μπλε.



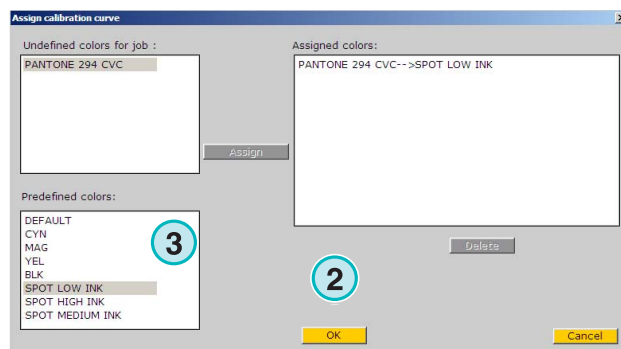
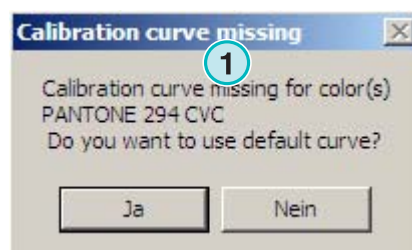
Όταν επιλέγεται η καμπύλη καλαμαριού, το κουμπί για το ενεργό χρώμα ή μονάδα αλλάζει σε κόκκινο **(4)**.



5.1.5 Χειρισμός φτιαχτών χρωμάτων κατά την έξοδο

Κατά την έξοδο των δεδομένων προρύθμισης μελανιού, το πρόγραμμα ψάχνει τις εργασίες αν έχουν φτιαχτά χρώματα. Τρία σενάρια είναι πιθανά:

- 1.) Η εργασία δεν έχει φτιαχτά χρώματα:
Το πρόγραμμα εξάγει τα δεδομένα χωρίς κανένα μήνυμα
- 2.) Η εργασία περιέχει φτιαχτό χρώμα το οποίο είναι προσδιορισμένο στην ομάδα των καμπύλων:
Το πρόγραμμα εξάγει την εργασία. Το φτιαχτό χρώμα επεξεργάζεται σύμφωνα με την καμπύλη του. Δεν εμφανίζεται κανένα μήνυμα.
- 3.) Η εργασία περιέχει φτιαχτό χρώμα το οποίο δεν είναι προσδιορισμένο στην ομάδα των καμπύλων:
Κατά την εξαγωγή, το πρόγραμμα εντοπίζει την έλλειψη της καμπύλης καλιμπραρίσματος και εμφανίζει ένα μήνυμα **(1)** για να ειδοποιήσει τον χρήστη.
Ο χρήστης μπορεί να κάνει χρήση της βασικής καμπύλης πατώντας το [YES], ή να ορίσει μια προκαθορισμένη καμπύλη για το νέο φτιαχτό χρώμα πατώντας [NO].
Επιλέγοντας την δεύτερη επιλογή, ένα νέο παράθυρο διαλόγου εμφανίζεται **(2)**. Αντιστοίχιση του φτιαχτού χρώματος με μια προκαθορισμένη καμπύλη καλιμπραρίσματος **(3)**.



Σημείωση

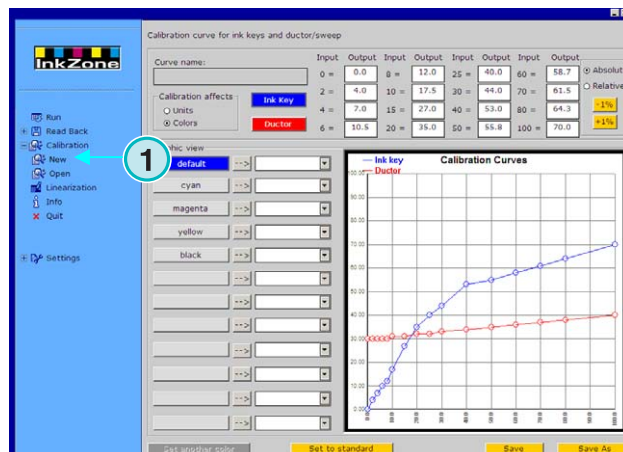
Με την προσθήκη τριών διαφορετικών καμπύλων για το φτιαχτό χρώμα, μίας για υψηλή κάλυψη μελανιού, μίας για μεσαία, και μίας για χαμηλή κάλυψη μελανιού, ο χειρίστης της μηχανής μπορεί να διαλέξει για το ποια καμπύλη θα δώσει τα καλύτερα αποτελέσματα για το φτιαχτό χρώμα.

5.2 Λειτουργία

5.2.1 Προσθήκη νέας καμπύλης

Πατήστε το θέμα του μενού (1) για να ανοίξει η βασική καμπύλη. Αν είναι επιλεγμένο το "Χρώματα", παράγεται μια ομάδα με τα βασικά χρώματα Cyan, Magenta, Yellow, και Black. Επιπλέον, υπάρχει διαθέσιμη μια καμπύλη αποκαλούμενη "default"

Αν είναι επιλεγμένο το "Μονάδες", παράγεται μια ομάδα καμπύλων για 1 μέχρι 12 μονάδες.

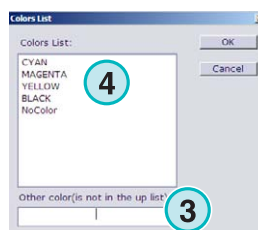
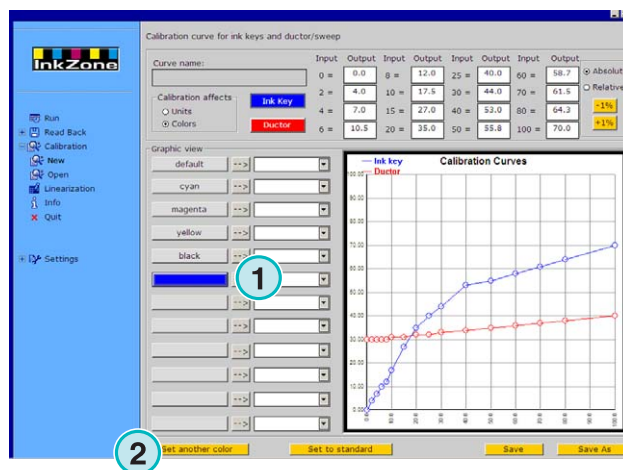


5.2.2 Προσθήκη νέου χρώματος στην καμπύλη

Για να προσθέσετε μια καμπύλη για ένα φιαχτό χρώμα, επιλέξτε ένα από τα ελεύθερα κουμπιά (1). Τώρα πατήστε το κουμπί (2) για να βάλετε ένα όνομα στο πεδίο (3).

Σημείωση

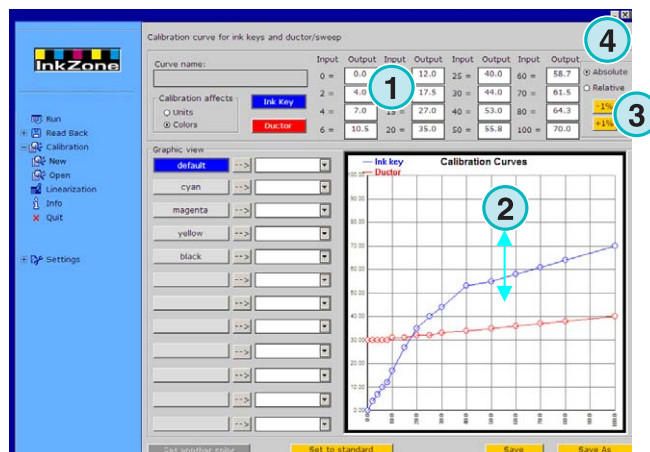
Όλα τα χρώματα από όλες τις εργασίες στον κατάλογο εισερχόμενων εμφανίζονται στην λίστα χρωμάτων (4).



5.2.3 Διαμόρφωση του σχήματος της καμπύλης

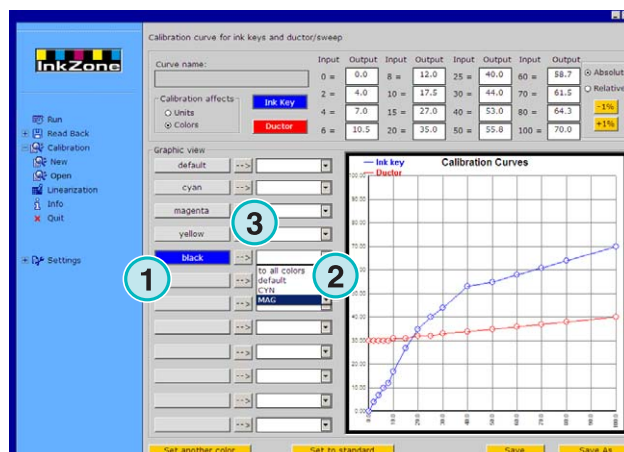
Υπάρχουν τρεις τρόποι για να αλλάξει το σχήμα μιας καμπύλης:

- Αλλάζοντας εδώ την τιμή του καθορισμένου σημείου της καμπύλης (1).
- Αλλαγή του σχήματος μεταφέροντας τα σημάδια που είναι στην καμπύλη πάνω ή κάτω (2).
- Πιέζοντας τα κουμπιά (3) η καμπύλη μεγαλώνει ή μικραίνει με εκατοστιαία αναλογία. Αναλόγως με το ποιο κουμπί επιλογής είναι ενεργοποιημένο (4), η καμπύλη αλλάζει σε σχέση με την παρούσα θέση (Σχετικό) ή με σταθερές αυξήσεις των τιμών (Απόλυτο).



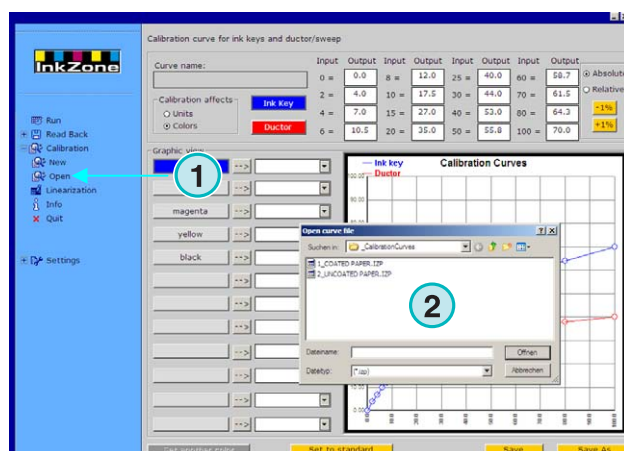
5.2.4 Αντιγραφή των τιμών της καμπύλης από ένα χρώμα σε ένα άλλο

Επιλέξτε την πηγαία (1) καμπύλη όπως φαίνεται στην αριστερή πλευρά του πίνακα. Ανοίξτε την λίστα δίπλα του και επιλέξτε το χρώμα προορισμού (2). Πατήστε το κουμπί με το βελάκι (3) για να μεταφερθούν οι πηγαίες τιμές του χρώματος στην καμπύλη προορισμού.



5.2.5 Άνοιγμα μιας υπάρχουσας καμπύλης

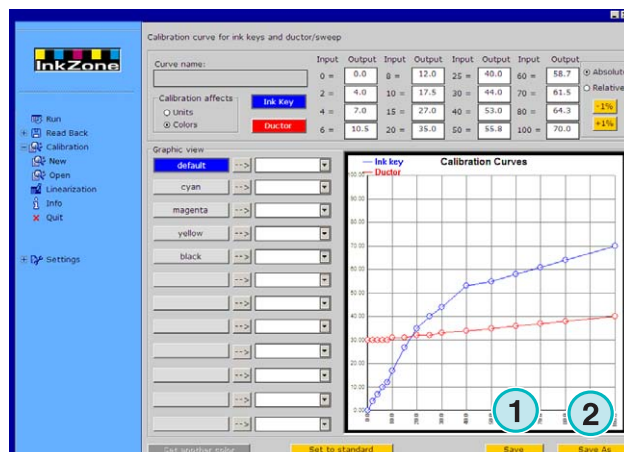
Ανοίξτε μια υπάρχουσα καμπύλη κάνοντας κλικ στο δεύτερο θέμα του μενού (1) στο τμήμα πλοήγησης. Επιλέξτε την καμπύλη από το παράθυρο διάλογου που εμφανίζεται (2).



5.2.6 Αποθήκευση της καμπύλης καλιμπραρίσματος

Αποθηκεύστε τις αλλαγές πιέζοντας το κουμπί **(1)**.

Για να αποθηκεύσετε τις αλλαγές σαν μια νέα καμπύλη πατήστε το κουμπί **(2)**.



6 Βοήθημα Γραμμικοποίησης

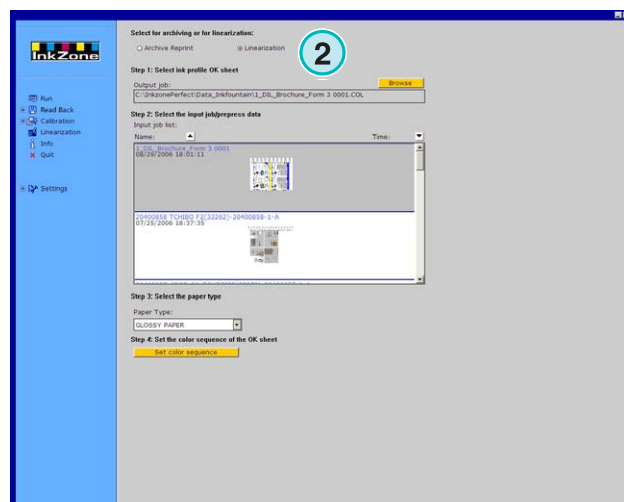
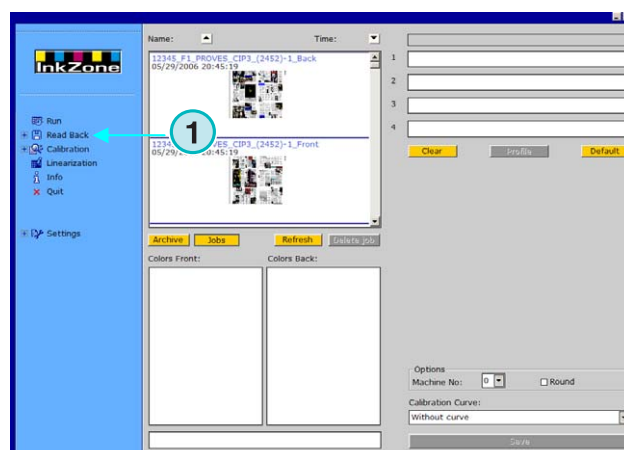
6.1 Περιγραφή

6.1.1 Επισκόπηση

Το βοήθημα γραμμικοποίησης βοηθά τον χρήστη να διαμορφώνει και να δημιουργεί καμπύλες καλιμπραρίσματος για τα χρώματα.

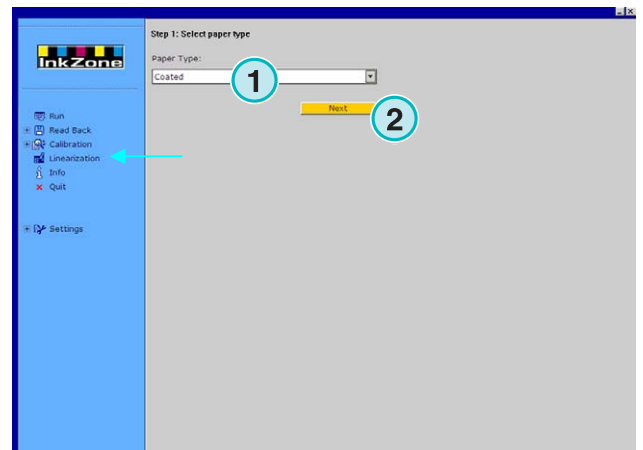
Για να χρησιμοποιήσετε τις δυνατότητες των δεδομένων ενός σωστά τυπωμένου φύλλου πρέπει να τροφοδοτήσετε το πρόγραμμα με τις τιμές αυτές. Δυο βήματα είναι απαραίτητα να γίνουν:

- 1.) Αποθηκεύστε τα δεδομένα του μελανιού από την κονσόλα σε ένα φορέα δεδομένων ή στον εξομοιωτή φορέα δεδομένων. Αν γίνεται χρήση ενός συστήματος όπου οι προρυθμίσεις μελανιού γίνονται σε κάποιο αρχείο, τα δεδομένα πρέπει να αποθηκευτούν εκεί.
- 2.) Εκτελέστε την λειτουργία Διάβασμα (1) και επιλέξτε (2) για να τροφοδοτήσετε με τα δεδομένα το βοήθημα.



6.1.2 Χρήση του βοηθήματος

Επιλέξτε το βοήθημα Γραμμικοποίησης από το τμήμα πλοήγησης. Επιλέξτε τύπο χαρτιού από την λίστα (1). Πατήστε το κουμπί (2) για να συνεχίσετε.

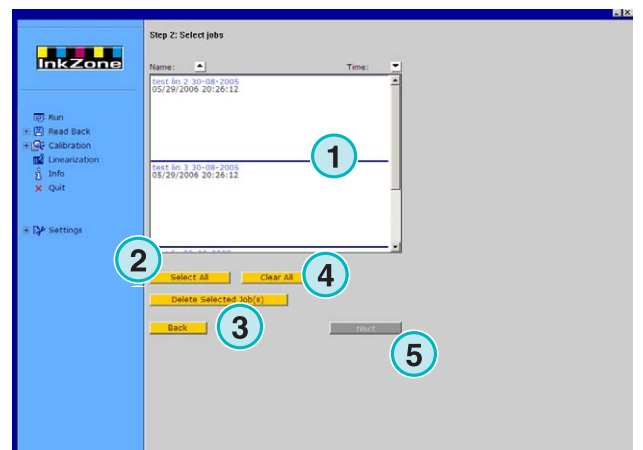


Στο επόμενο βήμα επιλέξτε τις εργασίες από την λίστα εργασιών (1). Η επιλογή γίνεται με την χρήση του κουμπιού (2), ή με το ποντίκι.

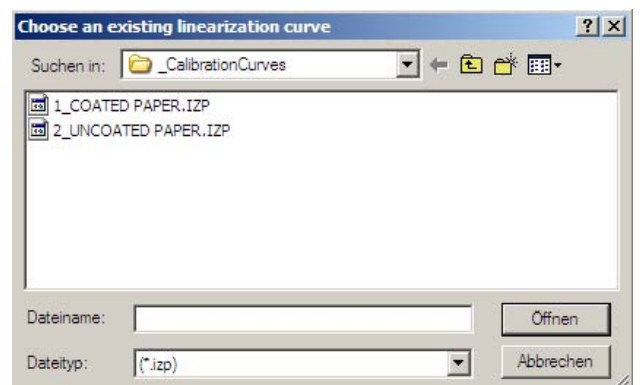
Συνεχίστε πιέζοντας το κουμπί (5).

Επιπρόσθετες λειτουργίες ελέγχου:

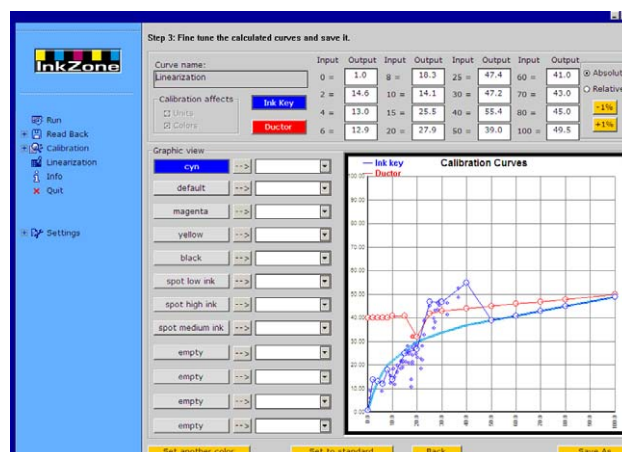
- Διαγραφή επιλεγμένων εργασιών (3)
- Διαγραφή όλων των εργασιών (4)



Ένα παράθυρο διάλογου εμφανίζεται. Επιλέξτε το αρχείο της καμπύλης που θα βελτιώσετε.

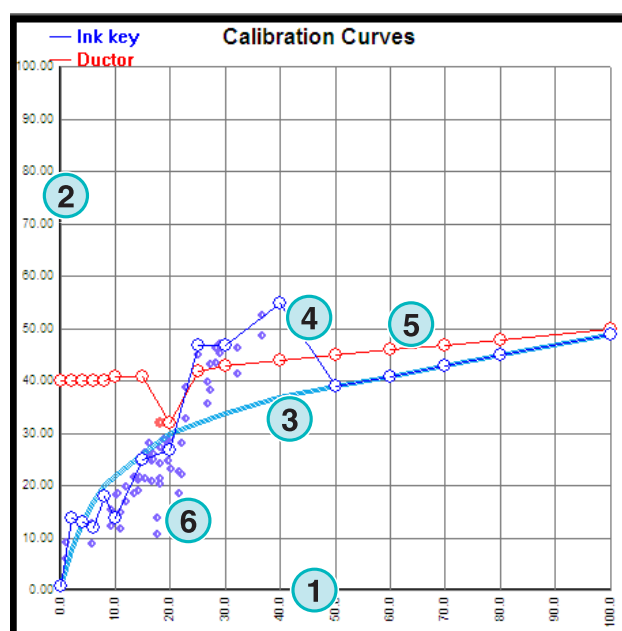


Στο τελικό παράθυρο εμφανίζονται οι παλιές και οι νέες καμπύλες. Η νέα καμπύλη υπολογίζεται χρησιμοποιώντας τα δεδομένα κάλυψης μελανιού της εργασίας από την προεκτύπωση και τα δεδομένα από το μελανίο της μηχανής του σωστά τυπωμένου φύλλου. Κάθε χρώμα μπορεί να αναλύεται και να επεξεργάζεται ανεξάρτητα.



Επεξήγηση του διαγράμματος:

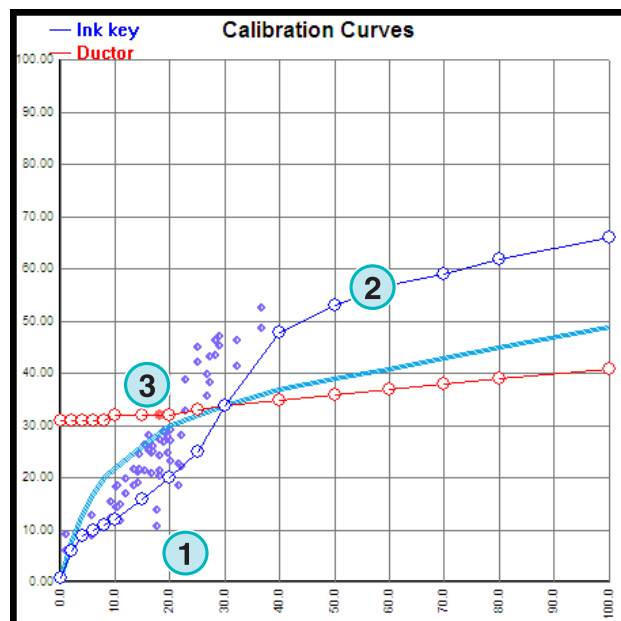
- **(1)** Οριζόντιος άξονας X = εισερχόμενα δεδομένα από προεκτύπωση
- **(2)** Κάθετος άξονας Y = τιμή που εφαρμόστηκε στο κλειδί μελανιού
- **(3)** Χοντρή γαλάζια γραμμή = η αρχική καμπύλη που επιλέχθηκε στο προηγούμενο βήμα
- **(4)** Λεπτή μπλε γραμμή = επεξεργασμένη νέα καμπύλη
- **(5)** Λεπτή κόκκινη γραμμή = καμπύλη καλαμαριού
- **(6)** Μοβ τελείες = αναπαριστά ένα συνδυασμό των επεξεργασμένων τιμών μελανιού από την προεκτύπωση (άξονας X) και τις τελικές ρυθμίσεις του μελανιού από το σωστά τυπωμένο φύλλο (άξονας Y).



Η διαμόρφωση της καμπύλης γίνεται με τα παρακάτω κριτήρια:

- εξομάλυνση της καμπύλης
- σχεδιασμός της καμπύλης προς την χαμηλότερη περιοχή των μοβ τελειών
- αγνόηση σημάτων που είναι πολύ μακριά από οτιδήποτε **(1)**
- αν η γραμμή των μοβ τελειών τερματίζει, διαμόρφωση της καμπύλης ώστε να έχει ένα ομαλοποιημένο ανοδικό σχήμα με μικρή διακύμανση **(2)**
- η καμπύλη του καλαμαριού να έχει ένα ελαφρά ανοδικό σχήμα **(3)**

Αποθήκευση της νέας καμπύλης.



7 Κονσόλα MAN

7.1 Ροή εργασίας

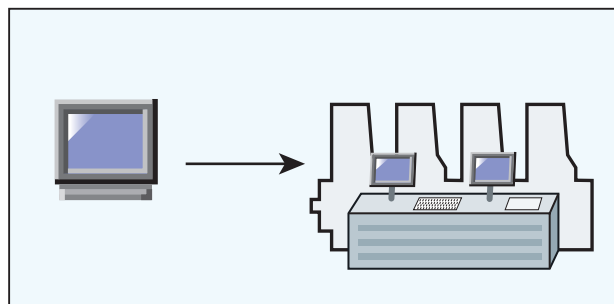
Η κονσόλα MAN Roland είναι συνήθως εξοπλισμένη με μια Jobcard συσκευή ανάγνωσης για να παραλαμβάνει τα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού.

Η σύνδεση του προγράμματος με την κονσόλα μπορεί να διαμορφωθεί ως Offline ή Online.

7.2 Επικοινωνία με σύνδεση

Στην κονσόλα η συσκευή ανάγνωσης της κάρτας εργασίας(JobCard) είναι συνδεδεμένη σε ένα πολυπλέκτη. Ο πολυπλέκτης συνδέεται είτε στην κονσόλα, είτε στον υπολογιστή όπου είναι εγκαταστημένο το πρόγραμμα.

Η κονσόλα διαβάζει τα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού από την κάρτα εργασίας(JobCard) που είναι μέσα στην συσκευή ανάγνωσης, στην οποία κάρτα η έγγραφη δεδομένων έχει γίνει από το πρόγραμμα.



7.2.1 Μορφή δεδομένων

Η έγγραφη των δεδομένων γίνεται με δυο μορφές, τιμές κάλυψης μελανιού ή τιμές κλειδιών μελανιού.

Τιμές κάλυψης μελανιού

RCI1, RCI2, RCI3

Η στάνταρτ μορφή είναι RCI2

Τιμές κλειδιών μελανιού

Μορφή EPS

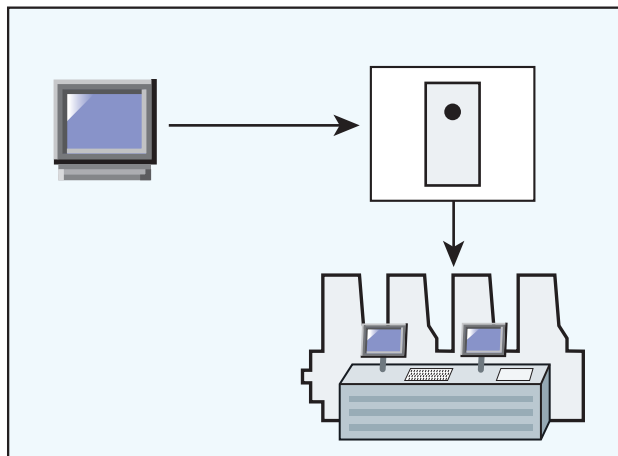
7.2.2 Προϋπόθεση

Η κονσόλα είναι εξοπλισμένη με συσκευή ανάγνωσης κάρτας εργασίας.

7.3 Επικοινωνία χωρίς σύνδεση

Η συσκευή ανάγνωσης της κάρτας εργασίας (JobCard) είναι συνδεδεμένη με σειριακή σύνδεση στον υπολογιστή, όπου το πρόγραμμα είναι εγκαταστημένο. Το πρόγραμμα γράφει τα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού στις κάρτες εργασίας για τις μηχανές που υπάρχουν.

Για τις άλλες λειτουργίες, το πρόγραμμα διαβάζει τις πληροφορίες που περιέχονται στην κάρτα εργασίας, από μια τυπωμένη εργασία, και τις αποθηκεύει για μετέπειτα χρήση.



7.3.1 Μορφή δεδομένων

Η εγγραφή των δεδομένων γίνεται με δυο μορφές, τιμές κάλυψης μελανιού ή τιμές κλειδιών μελανιού.

Τιμές κάλυψης μελανιού

RCI1, RCI2, RCI3

Η στάνταρτ μορφή είναι RCI2

Τιμές κλειδιών μελανιού

Μορφή EPS

7.3.2 Προϋπόθεση

Η κονσόλα είναι εξοπλισμένη με συσκευή ανάγνωσης κάρτας εργασίας.

7.4 Διάβασμα και εγγραφή των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού στην κονσόλα

Στην κονσόλα της μηχανής, η έγγραφη και ανάγνωση των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού γίνεται με τις στάνταρτ διαδικασίες.

8 Ryobi

8.1 Ροή εργασίας

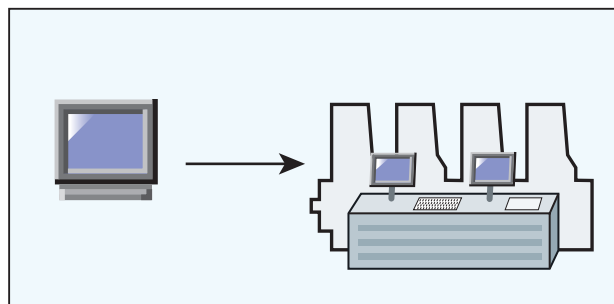
Η κονσόλα της Ryobi είναι εξοπλισμένη με ένα τυπικό 3,5"floppy οδηγό δισκέτας για να παραλαμβάνει τα δεδομένα προτυθμισής μελανιού.

Κάποιες κονσόλες έχουν την υποδομή για σύνδεση στο δίκτυο μέσω Ethernet, αυτές οι κονσόλες είναι εξοπλισμένες με κάρτα δικτύου Ethernet.

Η ανταλλαγή δεδομένων του προγράμματος με την κονσόλα μπορεί να γίνει με σύνδεση ή χωρίς σύνδεση.

8.2 Επικοινωνία με σύνδεση

Τα προτυθμισμένα δεδομένα μελανιού παρέχονται μέσω της Ethernet σύνδεσης δικτύου. Η κονσόλα διαβάζει τα δεδομένα από ένα κοινόχρηστο φάκελο του δικτύου.



8.2.1 Μορφή δεδομένων

Η εγγραφή των δεδομένων γίνεται με δυο μορφές, τιμές κάλυψης μελανιού ή τιμές κλειδιών μελανιού.

Τιμές κάλυψης μελανιού

Μορφή DEM

Τιμές κλειδιών μελανιού

Μορφή MCN

8.2.2 Προϋπόθεση

Η κονσόλα είναι εξοπλισμένη με κάρτα δικτύου Ethernet.

8.3 Επικοινωνία χωρίς σύνδεση

Τα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού εγγράφονται σε μια 3,5" floppy δισκέτα και διαβάζονται μετά στον 3,5" floppy οδηγό δισκέτας της κονσόλας.

8.3.1 Μορφή δεδομένων

Η εγγραφή των δεδομένων γίνεται με δυο μορφές, τιμές κάλυψης μελανιού ή τιμές κλειδιών μελανιού.

Τιμές κάλυψης μελανιού

Μορφή DEM

Τιμές κλειδιών μελανιού

Μορφή MCN

8.3.2 Προϋπόθεση

Η κονσόλα είναι εξοπλισμένη με 3,5" floppy οδηγό δισκέτας.

8.4 Διάβασμα και εγγραφή των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού στην κονσόλα

Στην κονσόλα της μηχανής, η έγγραφη και ανάγνωση των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού γίνεται με τις στάνταρτ διαδικασίες, είτε από την floppy δισκέτα, είτε από τον κοινόχρηστο φάκελο του δικτύου.

8.5 Διαμόρφωση – ρύθμιση της σύνδεσης δικτύου

Διαβάστε το εγχειρίδιο για δίκτυο της Ryobi.

9 Heidelberg

9.1 Ροή εργασίας

Η κονσόλα της Heidelberg είναι συνήθως εξοπλισμένη με μια συσκευή ανάγνωσης Flash Card για να παραλαμβάνει τα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού. Η ανταλλαγή δεδομένων του προγράμματος με την κονσόλα γίνεται με σύνδεση.

9.2 Με σύνδεση - Εξομοιωτής κάρτας

Στην κονσόλα, ο εξομοιωτής flash card τοποθετείται μέσα στην συσκευή ανάγνωσης της flash card. Μέσω μιας TCP/IP σύνδεσης, τα δεδομένα μεταφέρονται από το πρόγραμμα στον εξομοιωτή της κάρτας, και από εκεί η κονσόλα διαβάζει τα δεδομένα.

Για τις άλλες λειτουργίες, το πρόγραμμα διαβάζει τις πληροφορίες που περιέχονται στην κάρτα εργασίας, από μια τυπωμένη εργασία, και τις αποθηκεύει για μετέπειτα χρήση.

9.2.1 Μορφή δεδομένων

Τα δεδομένα είναι γραμμένα με την μορφή τιμές κλειδιών μελανιού.

Τιμές κλειδιών μελανιού
Μορφή CPC

9.2.2 Προϋπόθεση

Η κονσόλα είναι εξοπλισμένη με συσκευή ανάγνωσης Flash Card.

9.3 Διάβασμα και εγγραφή των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού στην κονσόλα

Στην κονσόλα της μηχανής, η εγγραφή και ανάγνωση των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού γίνεται με τις σπάνταρ διαδικασίες.

9.4 Εγκατάσταση εξομοιωτή Flashcard

Διαβάστε το εγχειρίδιο Heidelberg Networking.

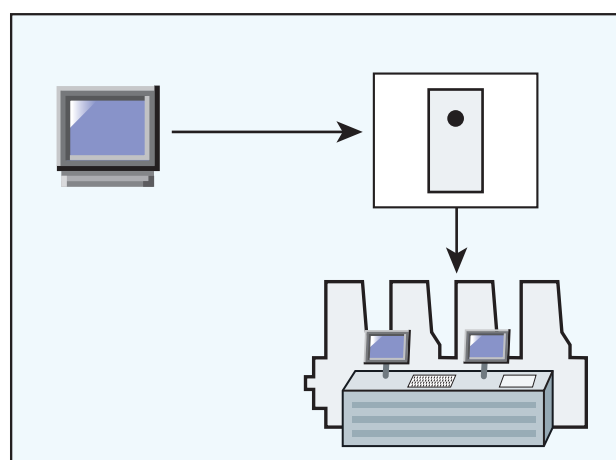
10 KBA

10.1 Ροή εργασίας

Η κονσόλα της KBA είναι εξοπλισμένη με ένα τυπικό 3,5" floppy οδηγό δισκέτας για να παραλαμβάνει τα δεδομένα προτυθμισσης μελανιού.

10.2 Επικοινωνία χωρίς σύνδεση

Τα προτυθμισμένα δεδομένα μελανιού εγγράφονται σε μια 3,5" floppy δισκέτα και διαβάζονται μετά στον 3,5" floppy οδηγό δισκέτας της κονσόλας.



10.2.1 Μορφή δεδομένων

Τα δεδομένα είναι γραμμένα με την μορφή τιμές κλειδιών μελανιού

Τιμές κλειδιών μελανιού.

Μορφή COL και GRO

10.2.2 Προϋπόθεση

Η κονσόλα είναι εξοπλισμένη με 3,5" floppy οδηγό δισκέτας

10.3 Διάβασμα και εγγραφή των προτυθμισμένων δεδομένων μελανιού στην κονσόλα

Στην κονσόλα της μηχανής, η εγγραφή και ανάγνωση των προτυθμισμενων δεδομένων μελανιού από την δισκέτα γίνεται με τις στάνταρτ διαδικασίες.

11 Komori

11.1 Ροή εργασίας

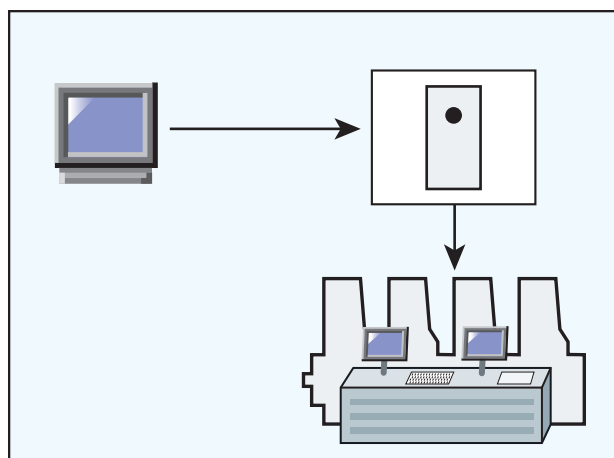
Οι κονσόλες της Komori λειτουργούν με βάση το MS-DOS λειτουργικό σύστημα, και είναι εξοπλισμένες με συσκευές floppy οδηγούς δισκέτας για να λαμβάνουν τα δεδομένα προτυπικής μελανιού.

Οι νεότερες κονσόλες λειτουργούν με τα Windows 98 ή και με πιο νέες εκδόσεις και είναι εξοπλισμένες με κάρτα δικτύου Ethernet.

Η ανταλλαγή δεδομένων του προγράμματος με την κονσόλα μπορεί να γίνει με σύνδεση ή χωρίς σύνδεση.

11.2 Επικοινωνία χωρίς σύνδεση

Τα προτυπικισμένα δεδομένα μελανιού εγγράφονται σε μια 3,5" floppy δισκέτα και διαβάζονται μετά στον floppy οδηγό δισκέτας της κονσόλας.



11.2.1 Μορφή δεδομένων

Τα δεδομένα είναι γραμμένα με την μορφή τιμές κλειδιών μελανιού.

Τιμές κλειδιών μελανιού.

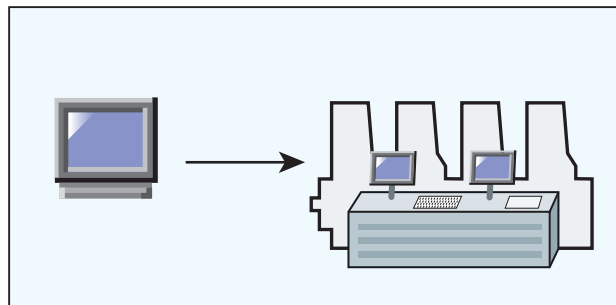
Μορφή PQ0

11.2.2 Προϋπόθεση

Η κονσόλα είναι εξοπλισμένη με 3,5" floppy οδηγό δισκέτας.

11.3 Επικοινωνία με σύνδεση

Τα προρυθμισμένα δεδομένα μελανιού παρέχονται μέσω της Ethernet σύνδεσης δικτύου. Η κονσόλα διαβάζει τα δεδομένα από ένα κοινόχρηστο φάκελο του δικτύου.



11.3.1 Μορφή δεδομένων

Τα δεδομένα είναι γραμμένα με την μορφή τιμές κλειδιών μελανιού.

Τιμές κλειδιών μελανιού.

Μορφή PQ0

11.3.2 Προϋπόθεση

Η κονσόλα είναι εξοπλισμένη με κάρτα δικτύου Ethernet.

11.4 Διάβασμα και εγγραφή των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού στην κονσόλα

Στην κονσόλα της μηχανής, η έγγραφη και ανάγνωση των προρυθμισμένων δεδομένων μελανιού από την δισκέτα γίνεται με τις στάνταρ διαδικασίες.

11.5 Διαμόρφωση – ρύθμιση της σύνδεσης δικτύου

Διαβάστε το εγχειρίδιο Komori Networking.