

Any Marker

Designer



Betriebsanleitung

Beschriftungssoftware

Wir sind für Sie da.

Verlassen Sie sich auf uns: Wir stehen Ihnen mit Rat und Tat zur Seite
- egal, ob es um Kauf, Service, Pflege oder Zubehör geht.

Wir freuen uns auf Sie!

© Copyright

Diese Dokumentation mit allen Bildern ist geistiges Eigentum der Schilling Marking Systems GmbH. Die gesamte Dokumentation wird dem Benutzer nur zum persönlichen Gebrauch übergeben. Ohne unsere schriftliche Genehmigung darf diese Dokumentation weder vervielfältigt noch Dritten zugänglich gemacht werden. Jegliche Rechtsverletzung wird strafrechtlich verfolgt.

Schilling Marking Systems GmbH

In Grubenäcker 1
DE- 78532 Tuttlingen

Tel.: +49 (07461) 9472-0
Fax: +49 (07461) 9472-20
E-Mail: info@schilling-marking.de
www.schilling-marking.de



Hinweise



Schilling Marking Systems übernimmt keine Haftung für direkte oder indirekte Schäden die aus der Anwendung der hierin beschriebenen Software entstehen könnte. Die Software darf nur von geschultem verwendet werden. Vor der Maschinenbenutzung ist unbedingt die Bedienungsanleitung sorgfältig zu lesen und zu beachten.

Außerdem behält sich Schilling Marking Systems das Recht vor, das hier beschriebene Produkt ohne vorherige Mitteilung zu ändern.



Bei Rückfragen oder technischen Problemen wenden Sie sich bitte direkt an Schilling Marking Systems GmbH unter o. g. Adresse.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	1
2 Arbeitsfeld	1
3 Symbolleiste	3
4 Objektebene	9
5 Kommunikationsebene	11

1 Einleitung

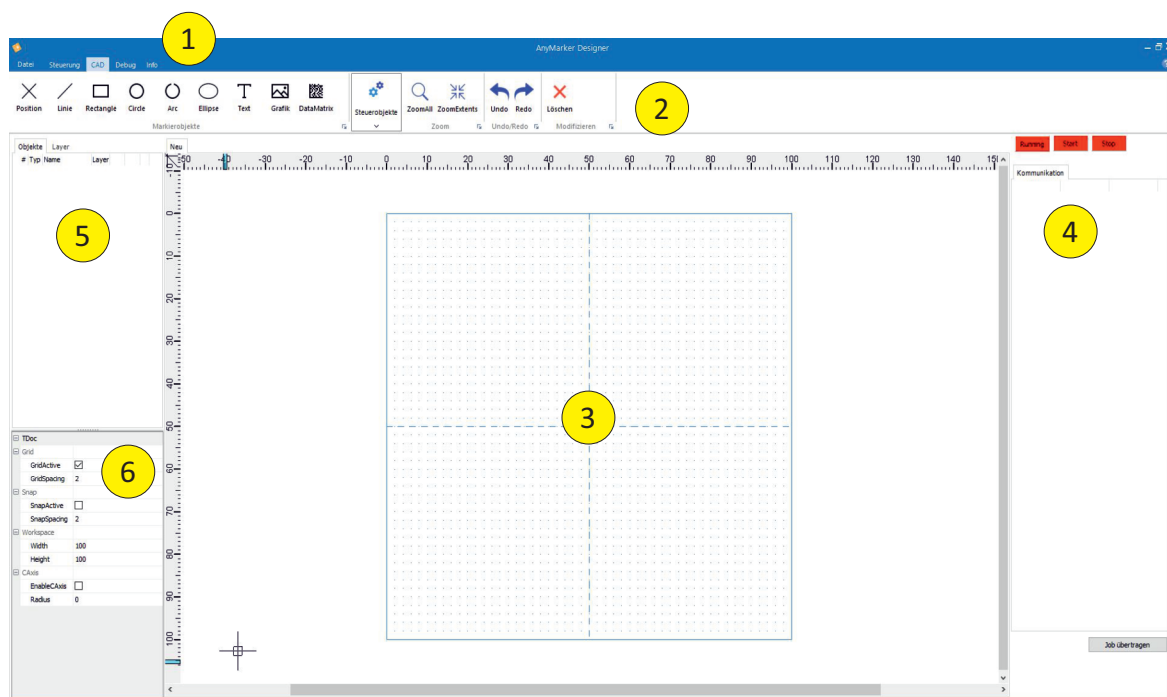
AnyMarker Designer ist eine Beschriftungssoftware für die Schilling Nadelpräger und Beschriftungslaser. Mit AnyMarker Designer werden Beschriftungsdateien (sogenannte „Jobs“) erstellt und gestartet. Außerdem werden mit AnyMarker Designer die Maschinen, z. B. deren Achsen, gesteuert. Zusätzlich ist es über das integrierte SPS Modul möglich andere Maschinen mit den Schilling Maschinen über AnyMarker Designer zu verbinden. Es ist somit ein ganzheitliches Werkzeug um

- Dateien zu erstellen
- Maschinen zu steuern
- Abläufe zu programmieren

Es ist möglich die Software selbstständig zu erlernen, da sie intuitiv aufgebaut ist. Wir empfehlen jedoch eine Schulung durch uns um die Software ideal einsetzen zu können.

2 Arbeitsfeld

Das Bild unten zeigt das Hauptfenster der AnyMarker Designer Software sobald Sie es öffnen:



Feld	Beschreibung
1	Menüleiste mit allen Befehlen
2	Symbolleiste mit den Werkzeugen. Diese ermöglichen: • Die Erstellung und Bearbeitung der Markierdatei • Die Verwendung der Prägeeinheit • Die Erstellung von SPS Programmen
3	Beschriftungsfeld - Das grafische Beschriftungsfeld. Hier wird die Beschriftungsdatei angezeigt. Das Beschriftungsfeld ist als X/Y Koordinatensystem aufgebaut. Oben links ist der Nullpunkt. Die Koordinaten werden praktischerweise auch über ein Lineal am Rand des Beschriftungsfeldes angezeigt. Je nachdem wo man die Beschriftung haben möchte kann man sie in dem Beschriftungsfeld platzieren indem man im Eigenschaftsfeld die entsprechenden Koordinaten eingibt.
4	Kommunikationsebene - Hier werden alle Befehle angezeigt die man an den Präger schickt. Z. B. wird angezeigt ob der Präger gestartet oder gestoppt wurde. Außerdem werden hier Achsenbewegungen des Prägers angezeigt.
5	Objektebene - Hier werden alle erstellten Objekte angezeigt. Die Reihenfolge der Objekte kann mit der Maus verschoben werden. So kann z. B. sicher gestellt werden dass zuerst eine bestimmte Position angefahren wird bevor ein Text geprägt wird. Außerdem können hier Ein- und Ausgänge gesetzt und verschoben werden. Eine weitere Möglichkeit ist Objekte durch einen Mausklick auf das Schlosssymbol zu sperren. Wenn die Symbole gesperrt sind, können sie im Markierbereich nicht mehr verschoben werden. Außerdem ist es möglich über das Augensymbol ein Objekt zu aktivieren oder zu deaktivieren (durchgestrichenes Augensymbol). Um ein Objekt zu (ent-)sperren klicken Sie mit der Maus auf das Augensymbol.

6

Eigenschaftenebene - Hier werden alle Informationen (z. B. Einstellungen) über die Objekte im Markierfeld angezeigt. Um die Eigenschaften eines Objektes anzeigen zu lassen muss man es mit der Maus anklicken. Durch Anklicken des Objektes werden links unten automatisch die Eigenschaften des jeweiligen Objektes angezeigt. Durch Drücken von Esc werden alle Objekte frei und man sieht die Eigenschaften des Beschriftungsfeldes.

3 Symbolleiste

Symbol	Beschreibung																				
 Linie	Mit der Funktion Linie können Linien erstellt werden. Durch die Aktivierung dieser Funktion wird die Zeichnenfunktion aktiviert. Mit Linksklicks auf der Maus werden variable Linien erstellt. Um die Funktion zu deaktivieren muss ein Rechtsklick auf der Maus gemacht werden. Man kann die Linie auch ganz nach Wunsch erstellen indem man im Eigenschaftsmenü die gewünschten Liniendaten eingibt: <table border="1"> <tr> <td colspan="2">TLine</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Point2</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>64,31</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>71,13</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Point</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>75,17</td> </tr> <tr> <td>Locked</td> <td>☐</td> </tr> <tr> <td>Enabled</td> <td>☒</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td></td> </tr> </table> Point wird der im Markierfeld linke Punkt der Linie genannt unter Point kann man die gewünschten X/Y Koordinaten des Startpunkts der Linie festlegen. Unter Point2 kann man die X/Y Koordinaten des zweiten Punkts angeben. Durch das Aneinanderfügen verschiedener Linien können so z. B. genaue Grafiken erstellt werden. Erstellte Linien werden auch in der Objektebene angezeigt und können dort, bei Bedarf, gesperrt oder verschoben werden.	TLine		Point2		X	64,31	Y	71,13	Point		X	50	Y	75,17	Locked	☐	Enabled	☒	Name	
TLine																					
Point2																					
X	64,31																				
Y	71,13																				
Point																					
X	50																				
Y	75,17																				
Locked	☐																				
Enabled	☒																				
Name																					

 Position	Wenn Sie ein Teil mit Hindernis haben kann die Funktion Position verwendet werden. Mit der Funktion Position kann die Nadel des Nadelprägers zunächst um das Hindernis herum geführt werden bevor die Maschine anfängt zu prägen. Wichtig hierbei ist dass man die Positionskreuze auch für den Rückweg einsetzt damit der Nadelpräger das Hindernis auch beim Rückweg beachtet.																		
 Rectangle	Mit der Funktion Rectangle können Rechtecke und Quadrate schnell und unkompliziert erstellt werden. Im Eigenschaftsmenü lassen sich die genauen Maße (Width / Height) und Koordinaten des erstellten Objektes eingeben: <table border="1" data-bbox="609 855 983 1142"> <tr><td colspan="2">TRectangle</td></tr> <tr><td>Width</td><td>26,59</td></tr> <tr><td>Height</td><td>13,4</td></tr> <tr><td colspan="2">Point</td></tr> <tr><td>X</td><td>22,81</td></tr> <tr><td>Y</td><td>76,74</td></tr> <tr><td>Locked</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Enabled</td><td>☒</td></tr> <tr><td>Name</td><td></td></tr> </table> Der Ankerpunkt, nachdem sich die X/Y Koordinaten richten, ist links oben. Erstellte Linien werden auch in der Objektebene angezeigt und können dort, bei Bedarf, gesperrt oder verschoben werden.	TRectangle		Width	26,59	Height	13,4	Point		X	22,81	Y	76,74	Locked	☐	Enabled	☒	Name	
TRectangle																			
Width	26,59																		
Height	13,4																		
Point																			
X	22,81																		
Y	76,74																		
Locked	☐																		
Enabled	☒																		
Name																			
 Circle	Mit der Funktion Circle können Kreise schnell und unkompliziert erstellt werden. Im Eigenschaftsmenü lässt sich der Radius des erstellten Objektes eingeben: <table border="1" data-bbox="609 1518 983 1774"> <tr><td colspan="2">TCircle</td></tr> <tr><td>Radius</td><td>10,27</td></tr> <tr><td colspan="2">Point</td></tr> <tr><td>X</td><td>0</td></tr> <tr><td>Y</td><td>0</td></tr> <tr><td>Locked</td><td>☐</td></tr> <tr><td>Enabled</td><td>☒</td></tr> <tr><td>Name</td><td></td></tr> </table> Der Ankerpunkt, nachdem sich die X/Y Koordinaten richten, ist mittig angeordnet. Erstellte Kreise werden auch in der Objektebene angezeigt und können dort, bei Bedarf, gesperrt oder verschoben werden.	TCircle		Radius	10,27	Point		X	0	Y	0	Locked	☐	Enabled	☒	Name			
TCircle																			
Radius	10,27																		
Point																			
X	0																		
Y	0																		
Locked	☐																		
Enabled	☒																		
Name																			



Arc

Mit der Funktion Arc können offene Kreise (z. B. Halbkreise) erstellt werden. Um einen offenen Kreis zu erstellen müssen zunächst drei Mausklicks gemacht werden. Zuerst wird der Mittelpunkt bestimmt, dann der Radius und mit dem dritten Mausklick kann man die Größe der Öffnung des Kreises bestimmen. Das erstellte Objekt wird im Objektmenü angezeigt und kann dort gesperrt und verschoben werden. Genaue Angaben über den Radius lassen sich im Eigenschaftsmenü machen:

TDoc	
Grid	
GridActive	☐
GridSpacing	2
Snap	
SnapActive	☒
SnapSpacing	10
Workspace	
Width	100
Height	100
CAxis	
EnableCAxis	☐
Radius	0

Hier kann man auch den Startwinkel (StartAngle) und den Endwinkel der Öffnung angeben. Der Ankerpunkt des Startwinkels ist rechts. Der Winkel wird von dort dann im Uhrzeigersinn erstellt. Hier kann man außerdem den Radius des Kreises und die X/Y Koordinaten hinterlegen. Der Ankerpunkt für die X/Y Koordinaten liegt in der Mitte des Kreises.



Text

Wenn man auf das Objektfeld Text klickt wird automatisch ein Textfeld erstellt. Im Eigenschaftsfeld kann man die Höhe (Height), den Textwinkel (Angle), den Ankerpunkt (Anchor) und die X/Y Koordinaten des Textes einstellen. Den Inhalt des Textes kann man unter Text ändern. Folgende Ankerpunkte stehen zur Verfügung:

- 0 = links unten
- 1 = mittig unten
- 2 = rechts unten
- 3 = links mittig
- 4 = mittig
- 5 = rechts mittig

TMsText	
Width	9,9
Height	5
Angle	0
Spacing	0,1
ScalingX	0,005
ScalingY	0,005
OriginalWidth	1980
OriginalHeight	1000
Text	
Text	
Anchor	
Anchor	2
Point	
X	21,78
Y	18,46
Locked	☐
Enabled	☒
Name	

 DataMatrix	Wenn man auf das Objektfeld DataMatrix klickt wird automatisch ein DataMatrix Code erstellt. Im Eigenschaftsfeld kann man die Höhe (Height) und die Breite (Width), den Winkel (Angle), den Ankerpunkt (Anchor) und die X/Y Koordinaten des Textes einstellen. Den Inhalt des Codes kann man unter Text ändern. Folgende Ankerpunkte stehen zur Verfügung: 0 = links unten 1 = mittig unten 2 = rechts unten 3 = links mittig 4 = mittig 5 = rechts mittig 6 = links oben
 Steuerobjekte	Wenn man in der Symbolleiste auf Steuerobjekte klickt erscheinen folgende Felder:       Wartezeit SPS-Ausgang SPS-Eingang Parameter Z-Achse Referenzfahrt Wählt man eines der Objekte aus erscheint es in den Objekteigenschaften. In den Objekteigenschaften kann man die einzelnen Objekte mit einem Doppelklick auswählen und dann die gewünschten Einstellungen vornehmen: • Bei Wartezeit kann die Wartezeit eingestellt werden. Standardmäßig sind hier 1000 ms hinterlegt. • Bei SPS Ausgang können Ausgänge gesetzt werden. • Bei SPS Eingang können Eingänge gesetzt werden. • Bei Parameter können unter Name Parameter vergeben werden. Hierdurch können z. B. Felder aus ERP Systemen mit den Prägedateien verknüpft werden. • Bei Z-Achse kann unter Position die gewünschte Z-Achsenhöhe eingegeben werden (nur bei automatischer Z-Achse) • Bei Referenzfahrt kann man durch das Setzen von Haken einstellen welche Achsen eine Referenzfahrt machen sollen (je nachdem welche Achsen die Anlage hat)

 ZoomAll	Sobald man auf Zoom klickt wird wieder das ganze Beschriftungsfeld inklusive Rand angezeigt.
 ZoomExtents	Sobald man auf ZoomExtents klickt wird das Beschriftungsfeld ohne Rand oben und unten angezeigt.
 Undo	Macht vorher getätigte Aktivitäten rückgängig.
 Redo	Wiederholt vorher gemachte Aktivitäten.

Die oben erklärten Symbole sind alle sichtbar unter dem Reiter CAD.

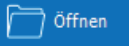
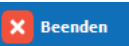
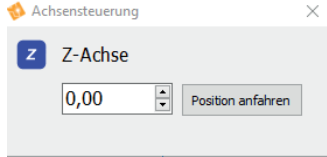


Beim Ändern von Objekten, z. B. bei Eingabe der Höhe oder der Änderung des Textes verwenden Sie immer Enter zum Bestätigen. Erst dann wird die Änderung in das Beschriftungsfeld übernommen.

In den Eigenschaftsfeldern mancher Objekte kann man unter Name Identifikationen vergeben. Die Objekte erscheinen im Beschriftungsfeld dann mit blauer Identifikation. Das ist z. B. dann relevant, wenn Sie das Beschriftungsfeld in AnyMarker Designer mit einem Feld in Ihrem ERP System verknüpfen wollen. Hierfür gibt es spezielle Zusatzsoftware aus unserem Haus.

Nachfolgend werden noch die Symbole unter den Reitern Datei und Steuerung erläutert:

 Neu	Erstellt eine neue Datei. Wichtig: Bestehende Dateien müssen gespeichert werden, ansonsten sind sie nach Klicken auf Neu weg.
 Speichern	Hier sollte man drauf klicken wenn man eine bereits gespeicherte Datei bearbeitet und an der Datei Aktualisierungen vorgenommen hat die man abspeichern möchte.
 Speichern unter	Hier sollte man drauf klicken, wenn man eine komplett neue Datei erstellen möchte.

	Hier sollte man drauf klicken, wenn man eine bereits abgespeicherte Datei öffnen möchte.
	Hier sollte man drauf klicken, wenn man das Programm schließen möchte.
 Referenz	Beim Klicken auf Referenz öffnet sich ein weiteres Menü. Hier kann ausgewählt werden welche Achsen eine Referenzfahrt durchführen sollen. Man hat hier die Auswahl zwischen Z-Achse, C-Achse und X/Y-Achse.
	Beim Öffnen dieses Feldes öffnet sich die Achsensteuerung:  Hier kann man den gewünschten Z-Achsenwert eingeben. Durch Klicken auf Position anfahren wird die Z-Achsenhöhe automatisch angefahren.
	Durch Klicken auf Stop wird der Präger, wenn er gerade prägt, gestoppt.
	Beim Drücken auf Start wird die erstellte Datei gestartet.

4 Kommunikationsebene

Hier werden alle Befehle angezeigt die man an den Präger schickt. Z. B. wird angezeigt ob der Präger gestartet oder gestoppt wurde. Außerdem werden hier Achsenbewegungen des Prägers angezeigt:

Kommunikation	
3	Fahre Z auf 10 mm ☐ 0% Q:1 / Sent:0 / Succ:0 / Fail:0 / T:0
2	Fahre Z auf 10 mm ☐ 0% Q:1 / Sent:0 / Succ:0 / Fail:0 / T:0
1	Präger stoppen ☐ 0% Q:0 / Sent:0 / Succ:0 / Fail:0 / T:1
0	Präger starten ☐ 0% Q:0 / Sent:0 / Succ:0 / Fail:0 / T:1

Wenn man alle gewünschten Befehle eingefügt hat, kann man unten rechts auf Job übertragen klicken:

Job übertragen

Ein Ladebalken mit Prozentzeichen zeigt den Übertragungsstatus der einzelnen Schritte an. Außerdem sind die einzelnen Schritte nummeriert. Unten (niedrigste Nummer) steht immer der erste Befehl der durchgeführt wird und ganz oben steht der letzte Befehl. Man kann die einzelnen Befehle mit der Maus verschieben und damit den Ablauf anpassen:

Kommunikation	
1	Präger stoppen ☐ 0% Q:0 / Sent:0 / Succ:0 / Fail:0 / T:1
3	Fahre Z auf 10 mm ☐ 0% Q:1 / Sent:0 / Succ:0 / Fail:0 / T:0
2	Fahre Z auf 10 mm ☐ 0% Q:1 / Sent:0 / Succ:0 / Fail:0 / T:0
0	Präger starten ☐ 0% Q:0 / Sent:0 / Succ:0 / Fail:0 / T:1

5 Objektebene

Hier werden alle erstellten Objekte, die auch im Beschriftungsfeld sichtbar sind, mit ihrer Position angezeigt:

Objekte		Layer			
#	Typ	Name	Layer		
1	T	none	1		
2		none	1		
3	O	none	1		
4	X	none	1		
5	X	none	1		

Die Reihenfolge der Objekte kann mit der Maus verschoben werden. Nach dem Verschieben mit der Maus öffnet sich ein Menü das anzeigt an welche Stelle das Objekt verschoben werden soll:



Danach wird das Objekt in der Objektebene in der neuen Reihenfolge angezeigt:

Objekte		Layer			
#	Typ	Name	Layer		
2		none	1		
3	O	none	1		
1	T	none	1		
4	X	none	1		
5	X	none	1		

Die Nummer bleibt dem Objekt aber erhalten so dass man immer feststellen kann an welcher Stelle das Objekt zuvor war. Durch die Objektebene sieht man genau die Reihenfolge der Vorgänge und kann so z. B. sicher stellen dass z. B. dass zuerst eine bestimmte Position angefahren wird bevor ein Text geprägt wird. Außerdem können hier SPS Ein- und Ausgänge gesetzt und verschoben werden. Die Steuerbefehle für die Achsen und SPS Abläufe werden ebenfalls in der Objektebene angezeigt.

Eine weitere Möglichkeit ist Objekte durch einen Mausklick auf das Schlosssymbol zu sperren. Wenn das Objekt gesperrt ist wird das Schlosssymbol rot angezeigt. Wenn die Objekte gesperrt sind, können sie im Beschriftungsfeld nicht mehr verschoben werden.

Außerdem ist es möglich über das Augensymbol ein Objekt zu aktivieren oder zu deaktivieren (durchgestrichenes Augensymbol). Um ein Objekt zu (ent-)sperren klicken Sie mit der Maus auf das Augensymbol.

Gesperrt und inaktiv gesetzt werden können nur Objekte, die auch im Beschriftungsfeld sichtbar sind. Objekte wie SPS Ein- und Ausgänge oder Achsenfahrten können nicht gesperrt und auch nicht deaktiviert werden:

Objekte		Layer			
#	Typ	Name	Layer		
2		none	1		
3		none	1		
1		none	1		
4		none	1		
6		none	1		
5		none	1		
7		none	1		
8		none	1		
9		none	1		
10		none	1		



Schilling Marking Systems GmbH

In Grubenäcker 1
DE- 78532 Tuttlingen

Tel.: +49 (07461) 9472-0
Fax: +49 (07461) 9472-20
E-Mail: info@schilling-marking.de
www.schilling-marking.de