

レーザーマーカ用コンソール

PTP-ISB

取扱説明書



株式会社アコン

本装置を安全に運用するために、このマニュアルをよく読み理解するまでは、操作およびメンテナンス作業を行わないでください。

本マニュアルはいつでも必要な時に取り出せるよう所定の場所に保管してください。

はじめに

本書は、《PTP-ISB》を安全に正しくご使用いただくために、操作方法について説明しています。ご利用になる前に必ずお読み頂きますようお願い申し上げます。

また、本書はすぐに取り出せる場所に保管し、紛失しないようご注意ください。

お願い

- 1) 本書の内容の一部または全部を無断で転載しないでください。
- 2) 本書の内容は予告なしに変更することがあります。あらかじめご了承ください。
- 3) 本書の記載には万全を期しておりますが、万一誤りなどがございましたら、当社までご連絡ください。
- 4) 運用後の結果について、責任は負いかねますのでご了承ください。

商標

本書に記載されている会社名、製品名は、各社の商標です。

安全上のご注意事項の区分

人命に関わる危険事項や、ケガをする恐れが大きい内容などは以下の通り程度を区分して記載しています。



警告

それが避けられなかった場合、「死亡または重傷を負う」可能性がります。



注意

それが避けられなかった場合、「使用者が軽傷または中程度の障害を負う」可能性がります。



してはいけない内容



実行しなければならない内容



気を付けていただく内容

保証について

- 1) 本書の内容製品の保証期間は、納品後1年間といたします。

上記保証期間内に当社の責任による故障が発生した場合は、無償で代替品との交換または修理を致します。但し、保証期間内であっても、次に該当する故障の場合は保証対象外とさせていただきます。なお、代替品との交換または修理を行なった場合でも保証期間の起算日は対象製品の当初納品日とさせていただきます。

- ① 取扱説明書、ユーザーズマニュアル、別途取り交わした仕様書などに記載された以外の不適当な条件・環境・取り扱い・使用方法に起因した故障。
- ② お客様の装置または、ソフトウェアの設計内容など、対象製品以外に起因した故障。
- ③ 当社以外による改造、修理に起因した故障。
- ④ 取扱説明書、ハードウェアマニュアルなどに記載しているメンテナンスを正しく保守、運用されていれば防止できたと確認できる故障。
- ⑤ その他、火災、地震、水害などの災害及び電圧異常など当社の責任ではない外部要因による故障。

保証範囲は上記を限度とし、対象製品の故障に起因するお客様での二次損害（装置の損傷、機会損失、逸失利益等）及びいかなる損害も保証の対象外とさせていただきます。

海外での故障の場合は、お客様の方で海外から国内への装置の回収、返却はご負担頂くものとします。

コンソールの仕様について

本製品は、7.0 型液晶とアナログ抵抗膜方式タッチパネルを搭載しています。

コンソールソフトウェアの二次配布の禁止

当社のコンソールには、専用制御ソフトウェアが付属しております。本ソフトウェアは、当社のコンソールをご購入いただいたお客様に限り、ご利用いただけます。

弊社の許可なく、コンソールソフトウェアの二次配布、再販売、または第三者への譲渡・貸与は禁止とさせていただきます。また、本ソフトウェアのリバースエンジニアリング（解析、改変、逆コンパイル、逆アセンブルを含む）を行うことも固く禁止いたします。

ソフトウェアの不正配布や無断使用は、技術サポートの対象外となるだけでなく、知的財産権の侵害に該当する場合がございます。正規の使用範囲内でご利用いただきますよう、何卒ご理解とご協力をお願い申し上げます。

ご不明な点がございましたら、当社までお問い合わせください。

目次

1	取り扱い上のご注意	1	10	設定	20
1.1	安全上の注意事項	1	10.1	向き・位置設定画面	20
2	ご使用の前に	2	10.2	移動印字設定画面	20
2.1	梱包内容の確認	2	10.3	期限日設定画面	21
2.2	接続方法	2	10.4	共通カウンター設定画面	21
2.3	各部の名称	2	10.5	バージョン情報画面	22
2.4	電源のON/OFF	2	11	付録	23
2.5	レーザー照射停止	3	11.1	製品仕様	23
3	Motherソフトウェア	4	11.2	外形寸法	24
3.1	コンソール設定手順	4			
3.2	設定項目	4			
3.3	バージョンアップ	5			
3.3.1	バージョンアップ手順	5			
4	基本操作	6			
4.1	本マニュアルの表示について	6			
4.2	数値入力画面	6			
4.3	文字入力画面	6			
5	起動	8			
5.1	起動画面	8			
5.2	ログイン画面	8			
6	ホーム	9			
6.1	ホーム画面	9			
7	品種	10			
7.1	品種画面	10			
8	オブジェクト	11			
8.1	オブジェクトメイン画面	11			
8.2	オブジェクト内容編集	12			
8.2.1	固定テキスト編集画面	12			
8.2.2	可変テキスト編集画面	12			
8.2.3	オブジェクト種類・フォント編集画面 ..	13			
8.2.4	オブジェクト位置・サイズ編集画面	14			
8.2.5	オブジェクトペン・塗り潰し編集画面 ..	14			
8.3	可変テキスト詳細編集画面	15			
8.3.1	可変日時編集画面	15			
8.3.2	可変カウンター編集画面	16			
8.3.3	可変固定テキスト編集画面	17			
8.3.4	可変制御コード編集画面	17			
8.4	ペン編集画面	18			
9	試印字	19			
9.1	試印字画面	19			

1 取り扱い上のご注意

1.1 安全上の注意事項

本製品の取扱いは以下の事項を必ず遵守してください。

 警 告	
	・本製品を開封、改造しないでください。 火災・感電の恐れがあります。
	・可燃性のガスがあるところでは使用しないでください。 爆発の恐れがあります。
	・内部に水や液状のものまたは金属をいれないでください。 火災・感電の恐れがあります。
	・本製品を当社製品以外と接続しないでください。 火災・感電・故障の恐れがあります。
	・通信制御ケーブルの取り付けは正しく行ってください。 火災・感電・故障の恐れがあります。 詳細は「2.2 接続方法」をご確認ください。
	・通信制御ケーブルの取り付けは必ず接続側の電源が供給されていない事を確認してから行ってください。 感電・故障の恐れがあります。
	・電源投入中に接続側との通信制御ケーブルを挿抜しないでください。 感電・故障の恐れがあります。
	・通信制御ケーブルに著しく負荷を与えないでください。 故障の恐れがあります。
	・本製品を直射日光の当たる場所や、高温、粉塵、湿気もしくは振動の多いところで使用および保管しないでください。 故障の恐れがあります。

 注 意	
	・本製品のタッチディスプレイ部を強い力や硬い物質で押さえないでください。 本製品の液晶パネルが破損する恐れがあります。
	・本製品のタッチディスプレイ部をドライバのような先端が鋭利なもので押さえないでください。 故障の恐れがあります。
	・通信制御ケーブルはコネクタに確実に装着してください。 接触不良により、誤動作の恐れがあります。
	・本製品内に切粉や配線くずなどの異物が入らないようにしてください。 火災や故障・誤動作の恐れがあります。
	・メンテナンス時は必ず電源を切って行ってください。 定期的なメンテナンスなどを行う際は必ず電源をOFFにしてから作業を行ってください。
	・強い紫外線のもとでの使用および保管しないでください。 表示部の液晶が紫外線によって劣化します。
	・壁掛けフック取り付け穴を使用し、本製品を壁に掛けた状態で操作やケーブルの挿抜を行わないでください。 落下により破損する恐れがあります。

2 ご使用の前に

2.1 梱包内容の確認

本製品には、以下のものが同梱されています。
お使いになる前に、内容物をご確認ください。

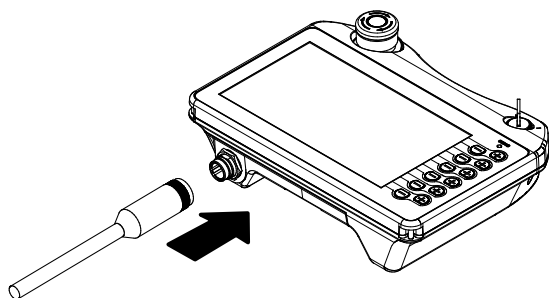
- ◇コンソール本体 1台
- ◇通信制御ケーブル (5m) 1本

2.2 接続方法

本製品とレーザーマーカ（コントローラー）を付属の通信制御ケーブルで接続します。

■接続手順

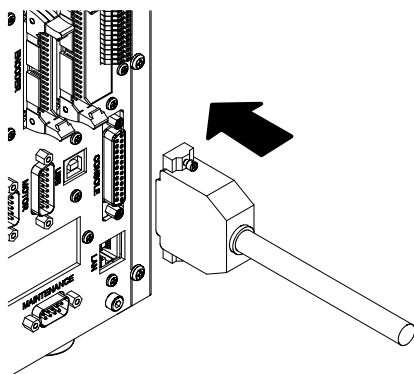
1. 付属の通信制御ケーブルを本製品の通信制御ケーブル用コネクタと接続し、ケーブルのネジロックを回して固定します。



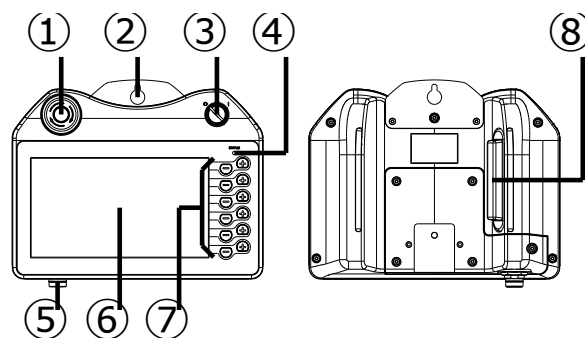
!

ケーブルはネジロック方式です。
ケーブルをコネクタに差し込み、ネジロック機構を働かせて（最後まで締めきって）ください。

2. 付属の通信制御ケーブルをレーザーマーカ（コントローラー）の背面にあるコンソールコネクタと接続し、ネジを回して固定します。



2.3 各部の名称



- ① **非常停止ボタン**
異常発生時にレーザー光を強制停止する場合に押します。
右に回すと解除されます。
- ② **壁掛けフック取り付け穴**
本製品を一時的に壁に掛けるための穴です。
- ③ **キースイッチ**
本製品では使用しません。
- ④ **表示灯**
レーザーマーカと接続された状態でレーザーマーカの電源をONにすると点灯します。OFFにすると消灯します。
- ⑤ **通信制御ケーブル用コネクタ**
付属の通信制御ケーブルで本製品とレーザーマーカを接続します。
- ⑥ **タッチディスプレイ**
ディスプレイを指で操作し、レーザーマーカを制御します。
- ⑦ **配列キー（12点）**
本製品では使用しません。
- ⑧ **イネーブルスイッチ**
本製品では使用しません。

2.4 電源のON/OFF

本製品をレーザーマーカと接続した状態でレーザーマーカの電源のON/OFFすることで本装置の電源もON/OFFします。
電源ONになると本製品の表示灯が点灯します。

!

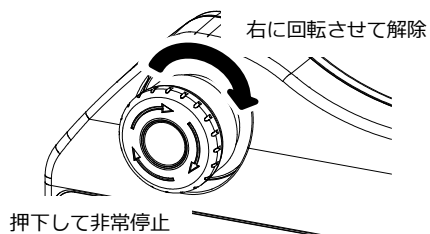
電源再投入の際はOFFからONまでの間隔を約 5 秒以上空けてください。誤動作の恐れがあります。

2.5 レーザー照射停止

レーザー照射中に危険を察知した場合は、本製品では以下の操作を行います。

・非常停止ボタンを押下 ※1

レーザー発振器の供給電力を遮断します。



非常停止ボタンを右に回転させて解除すると復旧します。

※1 復旧後から印字可能状態になるまでの時間は、接続するレーザーマーカーのハードウェアマニュアルをご確認ください。

3 Motherソフトウェア

レーザーマーカーク制御ソフトウェア「Mother」で本装置の設定を行います。

3.1 コンソール設定手順

1. レーザーマーカークとPCを接続して、レーザーマーカークの電源をONにします。
2. Motherメイン画面の「ファイル」→「システム設定」→「コンソール」でコンソール設定画面を開きます。



3. 「コンソールを利用する」にチェックを入れます。



4. 設定完了後、「OK」ボタンを押下してレーザーマーカークにデータの転送を行います。
5. 転送後、再起動を行います。
正常に再起動処理が終了すると設定が完了します。

3.2 設定項目

- サーバーIPアドレス、サブネットマスク、デフォルトゲートウェイ、ポート番号
それぞれ以下のように設定してください。

・サーバーIPアドレス
10.0.1.10

・サブネットマスク
255.0.0.0

・デフォルトゲートウェイ
10.0.1.1

・ポート番号
10002

- コンソールのタイプ
「PTPコンソール」を選択します。

- 管理者パスワード（4桁）
本製品を管理者でログインする際に使用します。

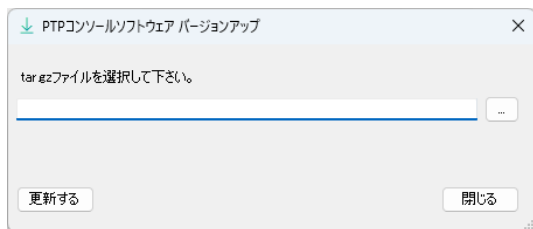
- 代表漢字文字
本製品で漢字の入力を行いたい場合に使用します。
本設定を行った漢字のみ使用することができます。
「編集」ボタンを押下することで代表漢字文字の編集画面が表示されます。



- ・追加、変更、削除
漢字の追加や選択した漢字の変更、削除を行います。

3.3 バージョンアップ

接続しているコンソールのバージョンアップを行います。
「バージョンアップ」ボタンを押下するとバージョンアップ設定画面が表示されます。



バージョンアップが必要な場合にのみご利用ください。
起動時や設定変更のたびに実施する必要はありません。

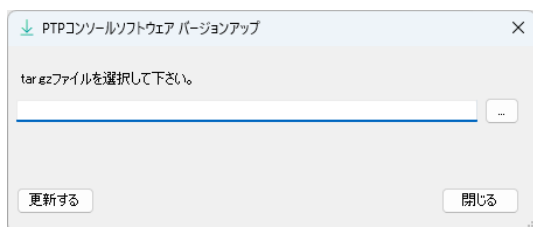
3.3.1 バージョンアップ手順

1. バージョンアップを行うコンソールをレーザーマーカーと接続して、レーザーマーカーの電源をONにします。
2. コンソールはポップアップ画面以外（ホーム画面や品種画面など）にして待機させます。

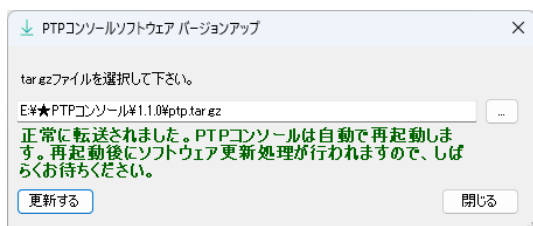


ポップアップ画面にしていると更新が開始されません。

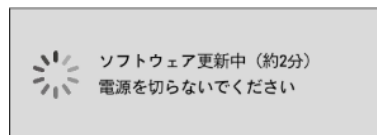
3. Motherメイン画面の「ファイル」→「システム設定」→「コンソール」→「バージョンアップ」でバージョンアップ設定画面を開きます。



4. バージョンアップ設定画面の左にある「…」ボタンで圧縮ファイル（拡張子 .tar.gz）を指定します。
5. バージョンアップ設定画面の右下にある「更新する」ボタンでレーザーヘータの転送を行います。
6. 転送が正常に完了すると、バージョンアップ設定画面の表示が変化します。

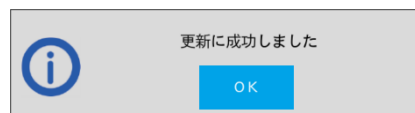


7. コンソールは転送の正常終了を検知し、バージョンアップ作業が開始されます。



コンソールのバージョンアップには約2分かかります。
バージョンアップ中は電源を切らないでください。
誤動作の恐れがあります。

8. コンソールの画面にバージョンアップの結果が表示されます。
「OK」ボタンを押下してバージョンアップが終了します。

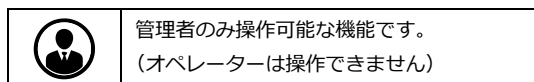


4 基本操作

4.1 本マニュアルの表示について

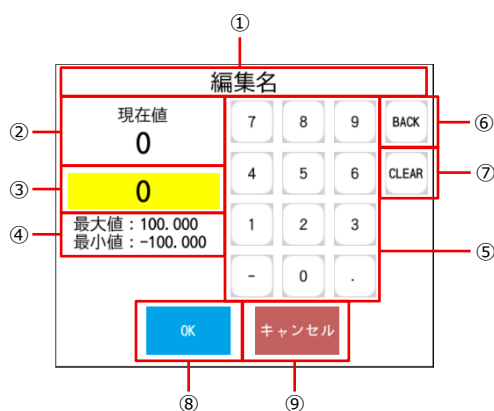
コンソールでは管理者のみが可能な操作と、管理者／オペレーターどちらも可能な操作があります。

本マニュアルでは以下のアイコンで区分しています。



4.2 数値入力画面

数値の編集、入力の際に表示される画面です。

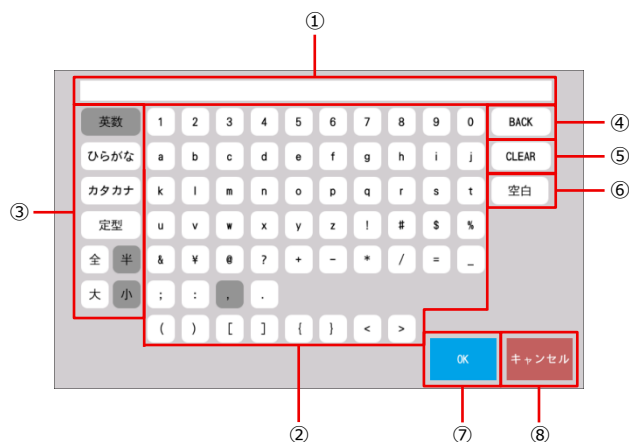


- ① **編集名**
数値の編集をする項目名を表示します。
- ② **現在値**
編集前の数値を表示します。
- ③ **数値入力欄**
入力された数値を表示します。
- ④ **最大値、最小値**
編集する項目の最大値、最小値を表示します。
- ⑤ **入力数値ボタン一覧**
入力できる数値ボタンの一覧を表示します。
押下した文字を数値内容欄に追加します。
- ⑥ **BACK**
数値内容欄の末尾の1字を削除します。
- ⑦ **CLEAR**
数値内容欄の数値をすべて削除します。
- ⑧ **OK**
数値内容欄の文字で数値を確定し、数値入力画面を閉じます。
- ⑨ **キャンセル**
入力内容を破棄し、数値入力画面を閉じます。

4.3 文字入力画面

文字の編集、入力の際に表示される画面です。

英数字（全角大文字、全角小文字、半角大文字、半角小文字）、ひらがな、カタカナ（全角、半角）、定型文字の計8画面で構成されています。



- ① **文字内容欄**
編集する文字や、入力された文字を表示します。
- ② **入力文字ボタン一覧**
入力できる文字ボタンの一覧を表示します。
押下した文字を文字内容欄に追加します。
- ③ **入力文字種類**
入力文字ボタン一覧に表示する文字の種類を選択できます。
選択した種類を入力文字ボタン一覧に表示します。
 - ・ 英数
英文字、数字、記号を入力します。
 - ・ ひらがな
ひらがなを入力します。
 - ・ カタカナ
カタカナを入力します。
 - ・ 定型
定型文字を入力します。
「3.2 設定項目 代表漢字文字」で設定した文字が入力できます。
 - ・ 全
全角文字を入力します。
英数、カタカナを選択している場合に表示されます。
 - ・ 半
半角文字を入力します。
英数、カタカナを選択している場合に表示されます。
 - ・ 大
大文字を入力します。
英数を選択している場合に表示されます。
 - ・ 小
小文字を入力します。
英数を選択している場合に表示されます。
- ④ **BACK**
文字内容欄の末尾の1字を削除します。
- ⑤ **CLEAR**
文字内容欄の文字をすべて削除します。

⑥ **空白**

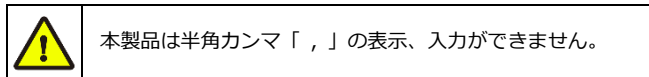
文字内容欄に空白（スペース）を追加します。

⑦ **OK**

文字内容欄の文字で入力を確定し、文字入力画面を閉じます。

⑧ **キャンセル**

入力内容を破棄し、文字入力画面を閉じます。



5 起動

5.1 起動画面

コンソールに電源が供給されると表示される画面です。



起動画面左下にコンソールのバージョンが表示されます。
コンソールのバージョンは「バージョン情報画面」でも確認できます。
詳細は「10.5 バージョン情報画面」をご確認ください。

	レーザーマーカにコンソールの設定が行われている場合は自動的に「5.2 ログイン画面」に切り替わります。 起動画面で停止している場合は、Motherからコンソールの設定を行ってください。
--	---

5.2 ログイン画面

ログインするユーザーを選択する画面です。

- ・オペレーター
オペレーターとしてログインします。
品種切り替えや試印字などの操作を行えます。
各種設定や編集などの一部操作は行えません。



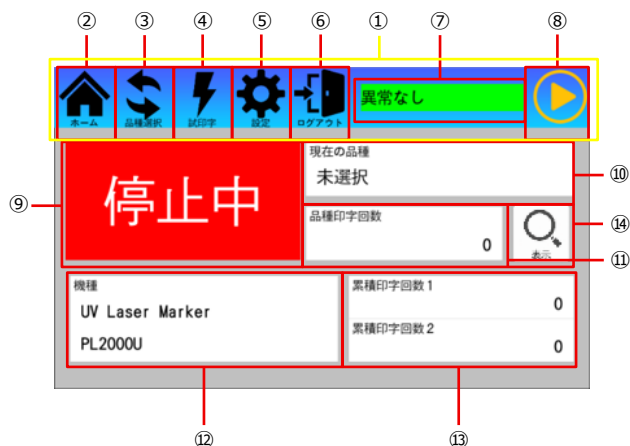
- ・管理者
管理者としてログインします。
ログインには「3.2 設定事項 パスワード」で設定したパスワードの入力が必要です。
各種設定や編集などを含めたすべての操作が可能です。



6 ホーム

6.1 ホーム画面

ログイン後や上ツールバーの「ホームボタン」を押下すると表示される画面です。



① 上ツールバー

7つのボタン（ホームボタン、品種ボタン、試印字ボタン、設定ボタン、ログアウトボタン、アラーム確認ボタン、運転切り替えボタン）が配置されています。

② ホームボタン

ホーム画面に切り替わります。
機種や印字回数の確認ができます。

③ 品種ボタン

品種画面に切り替わります。
品種の切り替えや品種の編集ができます。
詳細は「第7章 品種」をご確認ください。

④ 試印字ボタン

試印字画面に切り替わります。
選択した品種のガイド光操作や印字操作ができます。
詳細は「第9章 試印字」をご確認ください。

⑤ 設定ボタン

設定画面に切り替わります。
レーザーマーカの各種設定ができます。
詳細は「第10章 設定」をご確認ください。

⑥ ログアウトボタン

ログイン画面に切り替わります。
詳細は「5.2 ログイン画面」をご確認ください。

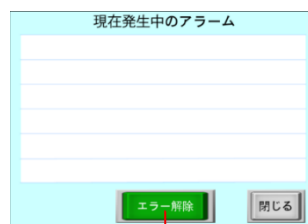
⑦ アラーム確認ボタン

発生中のアラームを表示します。
何も発生していない場合は「異常なし」と表示されます。
表示される色はアラームによって変わります。

☐ 異常なし	: 緑色	異常なし
☐ 異常アラーム	: 赤色	異常アラーム

☐ 注意アラーム	: 黄色	注意アラーム
☐ その他のアラーム	: 白色	その他のアラーム

ボタンを押下するとアラーム一覧画面が表示されます。
発生中のエラー、アラームの確認、エラー解除ができます。



エラー解除ボタン

・エラー解除ボタン

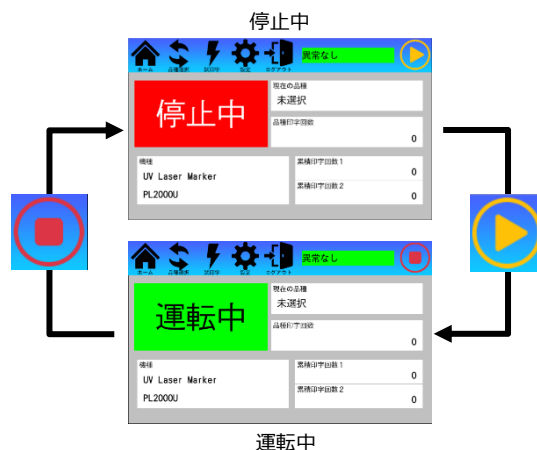
発生中のエラー、アラームの解除を行います。

⑧ 運転切り替えボタン

コンソールの運転状態を切り替えます。
停止中の場合は印字を行えません。
運転中へ切り替えるとホーム画面に切り替わります。

⑨ 運転状態表示

コンソールの運転状態を表示します。



⑩ 現在の品種

現在の品種の品種名を表示します。
何も選択されていない場合は「未選択」になります。

⑪ 品種印字回数

現在選択されている品種の印字回数を表示します。

⑫ 機種

本装置が接続されているレーザーマーカの機種を表示します。
上部にレーザーの種類、下部に機種名を表示します。

⑬ 累計印字回数

本装置が接続されているレーザーマーカの累計印字回数1、累計印字回数2を表示します。

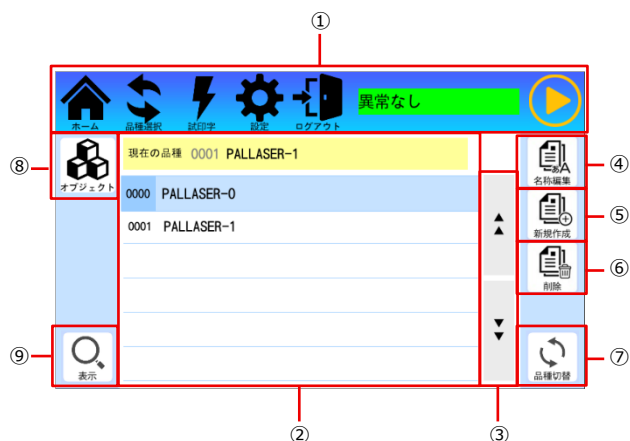
⑭ プレビュー

現在の品種が選択されている状態でプレビューボタンを押すと、その品種の内容がプレビュー表示されます。

7 品種

7.1 品種画面

上ツールバーの「品種ボタン」を押下すると表示される画面です。
登録されている品種一覧が表示されます。
品種名編集や新規作成、品種の切り替えなどができます。



① 上ツールバー

7つのボタン（ホームボタン、品種ボタン、試印字ボタン、設定ボタン、ログアウトボタン、アラーム確認ボタン、運転切り替えボタン）が配置されています。
詳細は「6.1 ホーム画面」をご確認ください。

② 品種表示欄

登録されている品種を表示します。
品種表示欄の上部には現在の品種の品種名と品種番号を表示します。
下部には品種のリストが表示されます。
左に品種番号、右に品種名が表示されます。
表示されている品種を押下すると品種を選択できます。
選択された品種は水色表示になります。

③ ページ移動ボタン

品種表示欄に表示されているページを矢印方向へ移動します。
長押しすると矢印方向へ10ページ移動します。

④ 名称編集ボタン

選択されている品種の品種名を編集します。
管理者のみ操作できます。
文字入力画面に切り替わります。

⑤ 品種新規作成ボタン

品種の新規作成を行います。
管理者のみ操作できます。
品種の新規作成画面が表示されます。



1. 品種番号

新規作成する品種番号が表示されます。
押下すると数値入力画面が表示されます。

2. 品種名

新規作成する品種名が表示されます。
押下すると文字入力画面に切り替わります。

3. 作成して次へ

品種番号、品種名を新規登録します。
品種を新規登録後、オブジェクトを自動で1つ作成し、固定テキスト編集画面に切り替わります。
詳細は「8.2 オブジェクト内容編集」をご確認ください。

4. キャンセル

品種の新規作成を中止します。
品種の新規作成画面を閉じます。

⑥ 品種削除ボタン

選択されている品種を削除します。
管理者のみ操作できます。

⑦ 品種切り替えボタン

選択されている品種に品種を切り替えます。
品種切り替え後、切り替えた品種が印字可能な状態になります。

⑧ オブジェクトボタン

選択されている品種のオブジェクト内容を表示します。
オブジェクトメイン画面に切り替わります。

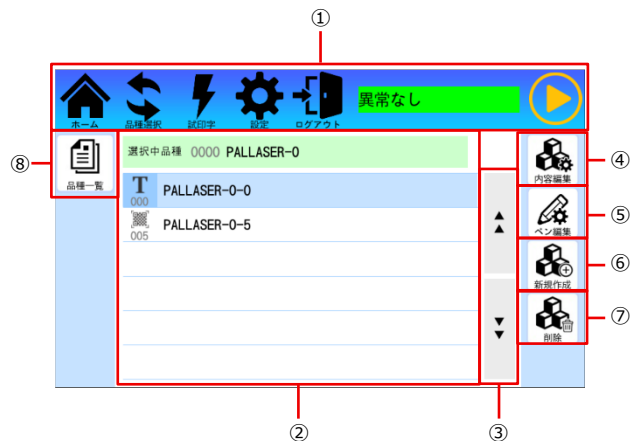
⑨ プレビューボタン

選択されている品種の描画内容を確認できます。
プレビュー画面に切り替わります。

8 オブジェクト

8.1 オブジェクトメイン画面

品種画面のオブジェクトボタンを押下すると表示される画面です。
品種のオブジェクトリストが表示されます。
表示されるオブジェクトの種類はテキストとバーコードのみです。
オブジェクト内容編集や新規作成などができます。



① 上ツールバー

7つのボタン（ホームボタン、品種ボタン、試印字ボタン、設定ボタン、ログアウトボタン、アラーム確認ボタン、運転切り替えボタン）が配置されています。

詳細は「6.1 ホーム画面」をご確認ください。

② オブジェクト表示欄

登録されている品種のオブジェクトを表示します。

オブジェクト表示欄の上部には選択している品種名と品種番号を表示します。

下部には品種のオブジェクトリストが表示されます。

左にオブジェクト番号とオブジェクトの種類アイコン、右にオブジェクトの現在の状態の文字列が表示されます。

表示されているオブジェクトを押下するとオブジェクトを選択できます。

選択されたオブジェクトは水色表示になります。

③ ページ移動ボタン

オブジェクト表示欄に表示されているページを矢印方向へ移動します。

長押しすると矢印方向へ10ページ移動します。

④ オブジェクト内容編集ボタン

選択されているオブジェクトの内容を編集します。

オブジェクト内容編集画面に切り替わります。

詳細は「8.2 オブジェクト内容編集」をご確認ください。

⑤ ペン編集ボタン

選択されているオブジェクトのペンを編集します。

ペン編集画面に切り替わります。

詳細は「8.4 ペン編集画面」をご確認ください。

⑥ オブジェクト新規作成ボタン

オブジェクトの新規作成を行います。

ボタン押下後オブジェクトが自動で新規作成され、固定テキスト編集画面に切り替わります。

詳細は「8.2 オブジェクト内容編集」をご確認ください。



新規作成されるオブジェクトの番号は、品種内オブジェクトの最後尾になります。

⑦ オブジェクト削除ボタン

選択されているオブジェクトを削除します。

⑧ 品種ボタン

品種画面に切り替わります。

8.2 オブジェクト内容編集

テキスト内容やサイズ、塗り潰しなどの設定編集ができます。

5画面（固定テキスト編集画面、可変テキスト編集画面、オブジェクト種類・フォント編集画面、オブジェクト位置・サイズ編集画面、オブジェクトペン・塗り潰し編集画面）で構成されています。

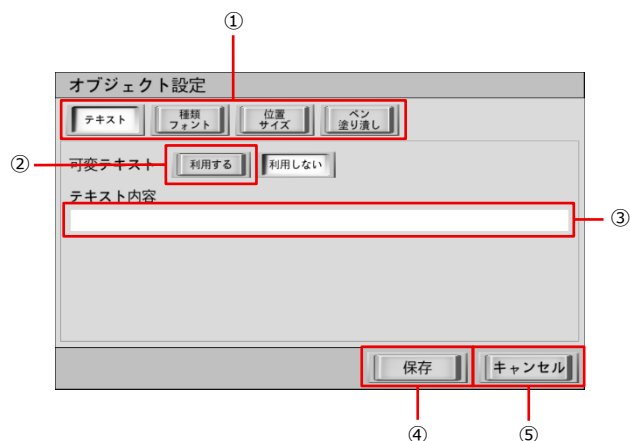
最初に開かれる画面は「固定テキスト編集画面」か「可変テキスト編集画面」になり、テキストの内容によって変化します。

オブジェクトの内容が固定テキストの場合は「固定テキスト編集画面」、可変テキストの場合は「可変テキスト編集画面」に切り替わります。

8.2.1 固定テキスト編集画面

オブジェクト編集上ツールバーの「テキストボタン」を押下し、オブジェクトが固定テキストの場合に表示される画面です。

固定テキストの内容が表示されます。



① オブジェクト編集上ツールバー

4つのボタン（テキストボタン、種類・フォントボタン、位置・サイズボタン、ペン・塗り潰しボタン）が配置されています。

・テキストボタン

固定テキスト編集画面、または可変テキスト編集画面に切り替わります。

編集するオブジェクトのテキスト内容によって切り替わる画面は変化します。

可変テキストの有無やテキスト内容の編集ができます。

詳細は「8.2.1 固定テキスト編集画面」、「8.2.2 可変テキスト編集画面」をご確認ください。

・種類・フォントボタン

種類・フォント編集画面に切り替わります。

オブジェクトの種類やフォントの編集ができます。

詳細は「8.2.3 オブジェクト種類・フォント編集画面」をご確認ください。

・位置・サイズボタン

位置・サイズ編集画面に切り替わります。

オブジェクトの位置やサイズの編集ができます。

詳細は「8.2.4 オブジェクト位置・サイズ編集画面」をご確認ください。

・ペン・塗り潰しボタン

ペン・塗り潰し編集画面に切り替わります。

オブジェクトのペン番号や塗り潰しの編集ができます。

詳細は「8.2.5 オブジェクトペン・塗り潰し編集画面」をご確認ください。

② 可変テキストボタン

オブジェクトのテキストを可変テキスト（可変テキストを利用する）にします。

可変テキスト編集画面に切り替わります。

詳細は「8.2.2 可変テキスト編集画面」をご確認ください。

③ テキスト内容

オブジェクトのテキスト内容を表示します。

押下すると文字入力画面に切り替わります。

④ 保存ボタン

オブジェクトのテキスト内容を保存します。

⑤ キャンセルボタン

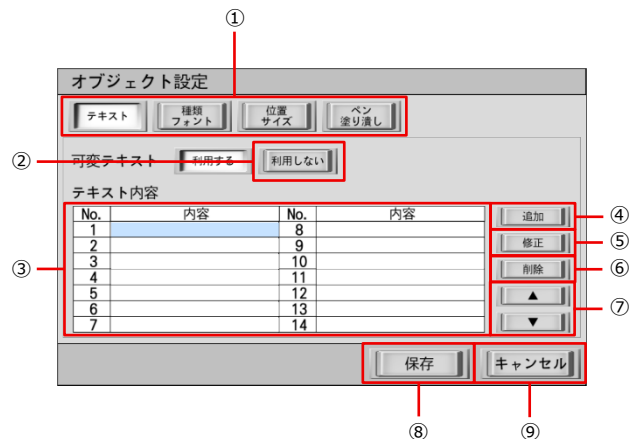
オブジェクトのテキスト変更内容を破棄します。

オブジェクトメイン画面に切り替わります。

8.2.2 可変テキスト編集画面

オブジェクト編集上ツールバーの「テキストボタン」を押下し、オブジェクトが可変テキストの場合に表示される画面です。

可変テキストの内容が表示されます。



① オブジェクト編集上ツールバー

4つのボタン（テキストボタン、種類・フォントボタン、位置・サイズボタン、ペン・塗り潰しボタン）が配置されています。

詳細は「8.2.1 固定テキスト編集画面」をご確認ください。

② 固定テキストボタン

オブジェクトのテキストを固定テキスト（可変テキストを利用しない）にします。

固定テキスト編集画面に切り替わります。

詳細は「8.2.1 固定テキスト編集画面」をご確認ください。

③ テキスト内容

オブジェクトの可変テキスト内容を表示します。

表示されている可変テキストを押下すると可変テキストを選択できます。

選択された可変テキストは水色表示になります。

④ 追加ボタン

可変テキストを追加します。

最大で14個の可変テキストを追加できます。

可変テキスト詳細編集画面に切り替わります。

詳細は「8.3 可変テキスト詳細編集画面」をご確認ください。

⑤ 修正ボタン

選択されている可変テキストの内容を編集します。

可変テキスト詳細編集画面に切り替わります。

詳細は「8.3 可変テキスト詳細編集画面」をご確認ください。

⑥ 削除ボタン

選択されている可変テキストを削除します。

⑦ 可変テキスト移動ボタン

選択されている可変テキストを矢印方向へ移動します。

⑧ 保存ボタン

オブジェクトの可変テキスト内容を保存します。

⑨ キャンセルボタン

オブジェクトの可変テキスト変更内容を破棄します。

オブジェクトメイン画面に切り替わります。

詳細は「8.2.1 固定テキスト編集画面」をご確認ください。

② オブジェクト種類ボタン

オブジェクトの種類を表示、変更します。

テキストからバーコードに変更した場合、バーコードの種類はQRコードになります。

バーコードからテキストに変更した場合、フォントの種類はストロークフォントになります。

③ フォント種類

フォントの種類を表示、変更します。

右の「変更ボタン」を押下することで変更できます。

フォントの種類がストロークフォントの場合、変更はできません。

フォントの種類がTrueTypeフォント、オリジナルフォントの場合、ストロークフォントに変更できます。

④ 重ね書きボタン

ストロークの重ね書きの有無を表示、変更します。

右のボタンを押下すると変更できます。

⑤ 重ね書き本数

ストロークの重ね書きの本数を表示、変更します。

左の「+ボタン」、「-ボタン」を押下すると数値を変更できます。

⑥ 重ね書きオフセット

ストロークの重ね書きのオフセット量を表示、変更します。

数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

⑦ 輪郭ボタン

ストロークの輪郭の有無を表示、変更します。

右のボタンを押下すると変更できます。

⑧ 輪郭本数

ストロークの輪郭の本数を表示、変更します。

左の「+ボタン」、「-ボタン」を押下すると数値を変更できます。

⑨ 輪郭オフセット

ストロークの輪郭のオフセット量を表示、変更します。

数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

⑩ 交点除去ボタン

ストロークの交点除去の有無を表示、変更します。

右のボタンを押下すると変更できます。

交点除去は、線が交差する箇所や線の端が他の線に重なる箇所で、後に描く線を除去幅ぶん切り欠き、交点の印字が濃くなるのを軽減する機能です。

重ね書きを「利用する」にした場合は交点除去は利用できません（自動で「利用しない」になります）。

⑪ 除去幅

ストロークの交点除去幅（0.01～2.00mm）を表示、変更します。

数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

⑫ 保存ボタン

オブジェクトの種類、フォント内容を保存します。

⑬ キャンセルボタン

オブジェクトの種類、フォントの変更内容を破棄します。

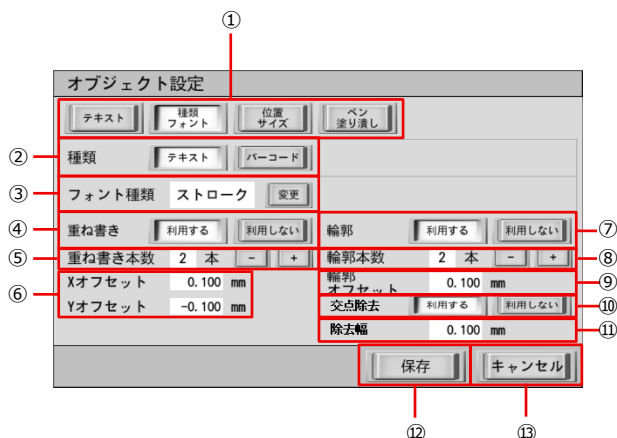
8.2.3 オブジェクト種類・フォント編集画面

オブジェクト編集上ツールバーの「種類・フォントボタン」を押下すると表示される画面です。

オブジェクトの種類、フォントが表示されます。

オブジェクトの種類がテキストの場合、フォントの種類が表示されます。

フォントの種類がストロークの場合、重ね書き、輪郭、交点除去の設定が表示されます。



① オブジェクト編集上ツールバー

4つのボタン（テキストボタン、種類・フォントボタン、位置・サイズボタン、ペン・塗り潰しボタン）が配置されています。

オブジェクトメイン画面に切り替わります。

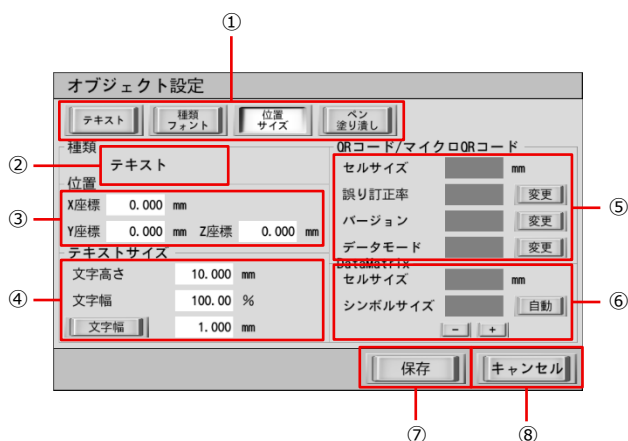
8.2.4 オブジェクト位置・サイズ編集画面

オブジェクト編集上ツールバーの「位置・サイズボタン」を押下すると表示される画面です。

オブジェクトの位置座標、サイズが表示されます。

オブジェクトの種類によって表示内容が変わります。

- ・テキスト、QRコード、マイクロQRコード、DataMatrix
位置座標やサイズ、パラメータが表示されます。
- ・その他（1次元コードやGS1 DataMatrixなど）
位置座標は表示されますが、サイズは表示されません。



① オブジェクト編集上ツールバー

4つのボタン（テキストボタン、種類・フォントボタン、位置・サイズボタン、ペン・塗り潰しボタン）が配置されています。詳細は「8.2.1 固定テキスト編集画面」をご確認ください。

② オブジェクト種類

オブジェクトの種類を表示します。

③ 位置

オブジェクトの座標位置を表示、変更します。
数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

④ テキストサイズ

テキストのサイズを表示、変更します。
オブジェクトの種類がテキストの場合に表示されます。
数値を押下すると数値入力画面が表示されます。
下部の文字間の距離は左のボタンを押下することで、文字間の種別を変更することができます。（文字幅、文字ピッチ、全体長）

⑤ QRコード/マイクロQRコード

QRコード/マイクロQRコードのパラメータを表示、変更します。
オブジェクトの種類がQRコードかマイクロQRコードの場合に表示されます。
セルサイズは数値を押下すると数値入力画面が表示されます。
その他のパラメータは右の「変更ボタン」を押下すると変更できます。
QRコードの場合はバージョンの箇所は「変更ボタン」が「自動ボタン」になり、数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

⑥ DataMatrix

DataMatrixのパラメータを表示、変更します。
オブジェクトの種類がDataMatrixの場合に表示されます。
セルサイズは数値を押下すると数値入力画面が表示されます。
シンボルサイズは下部の「+ボタン」、「-ボタン」押下か、右の「自動ボタン」押下で変更できます。

⑦ 保存ボタン

オブジェクトの位置、サイズ内容を保存します。

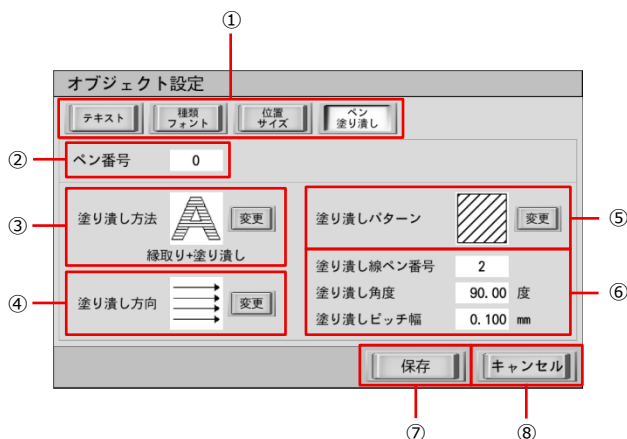
⑧ キャンセルボタン

オブジェクトの位置、サイズの変更内容を破棄します。
オブジェクトメイン画面に切り替わります。

8.2.5 オブジェクトペン・塗り潰し編集画面

オブジェクト編集上ツールバーの「ペン・塗り潰しボタン」を押下すると表示される画面です。

オブジェクトのペン番号、塗り潰しパラメータが表示されます。



① オブジェクト編集上ツールバー

4つのボタン（テキストボタン、種類・フォントボタン、位置・サイズボタン、ペン・塗り潰しボタン）が配置されています。詳細は「8.2.1 固定テキスト編集画面」をご確認ください。

② ペン番号

オブジェクトのペン番号を表示、変更します。
数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

③ 塗り潰し方法

オブジェクトの塗り潰し方法を表示、変更します。
右の「変更ボタン」を押下すると変更できます。

④ 塗り潰し方向

オブジェクトの塗り潰し方向を表示、変更します。
右の「変更ボタン」を押下すると変更できます。

⑤ 塗り潰しパターン

オブジェクトの塗り潰しパターンを表示、変更します。
右の「変更ボタン」を押下すると変更できます。

⑥ 塗り潰しパラメータ

DataMatrixのパラメータを表示、変更します。
数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

⑦ 保存ボタン

オブジェクトの種類、フォント内容を保存します。

⑧ キャンセルボタン

オブジェクトの種類、フォントの変更内容を破棄します。
オブジェクトメイン画面に切り替わります。



ペン番号は縁取り線（輪郭線）、塗り潰しペン番号は塗り潰し線に対してのペン番号になります。

8.3 可変テキスト詳細編集画面

可変テキストのパラメータの詳細編集ができます。

4画面（可変日時編集画面、可変カウンター編集画面、可変固定テキスト編集画面、可変制御コード編集画面）で構成されています。

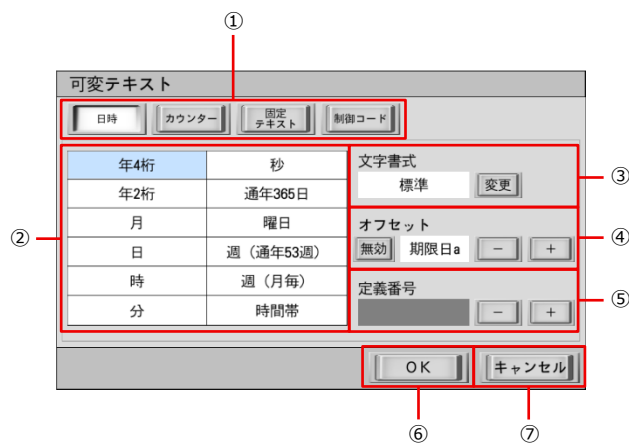
可変テキスト編集画面で追加ボタンを押下した際は、可変日時編集画面に切り替わります。

可変テキスト編集画面で修正ボタンを押下した際は、修正する可変テキストの内容によって画面が切り替わります。

8.3.1 可変日時編集画面

可変テキスト上ツールバーの「日時ボタン」を押下すると表示される画面です。

可変テキストの日時パラメータが表示されます。



① 可変テキスト上ツールバー

4つのボタン（日時ボタン、カウンターボタン、固定テキストボタン、制御ボタン）が配置されています。

・日時ボタン

可変日時編集画面に切り替わります。
可変テキストの日時詳細の編集ができます。
詳細は「8.3.1 可変日時編集画面」をご確認ください。

・カウンターボタン

可変カウンター編集画面に切り替わります。
可変テキストのカウンター詳細の編集ができます。
詳細は「8.3.2 可変カウンター編集画面」をご確認ください。

・固定テキストボタン

可変固定テキスト編集画面に切り替わります。
可変テキストの固定テキスト詳細の編集ができます。
詳細は「8.3.3 可変固定テキスト編集画面」をご確認ください。

・制御コードボタン

可変制御コード編集画面に切り替わります。
可変テキストの制御コード詳細の編集ができます。
オブジェクトの種類がバーコードの場合に表示されます。
詳細は「8.3.4 可変制御コード編集画面」をご確認ください。

② 日時種別ボタン

可変テキストの日時の種別を表示、変更します。
表示されている日時の種別を押下すると日時の種別を選択できます。
選択された日時の種別は水色表示になります。

③ 文字書式

可変テキストの日時の文字書式を表示、変更します。
右の「変更ボタン」を押下すると変更できます。

④ オフセット

可変テキストの日時のオフセットを表示、変更します。
左のボタンを押下すると、オフセットの有効／無効を変更できます。
右の「+ボタン」、「-ボタン」を押下するとオフセット日時を変更できます。

⑤ 定義番号

可変テキストの日時の定義番号を表示、変更します。
文字書式がカスタムの場合に表示されます。
右の「+ボタン」、「-ボタン」を押下すると変更できます。

⑥ OKボタン

可変テキストの日時詳細内容を保存します。
可変テキスト編集画面に切り替わります。

⑦ キャンセルボタン

可変テキストの日時詳細変更内容を破棄します。
可変テキスト編集画面に切り替わります。

② カウンター種類、カウンター番号

可変テキストのカウンター種類、カウンター番号の各項目を表示、変更します。
カウンター種類は右の「変更ボタン」を押下すると変更できます。
カウンター番号は右の「+ボタン」、「-ボタン」を押下すると変更できます。
カウンター種類が標準カウンターの場合のみ、カウンターのパラメータを変更できます。

③ 開始値、終了値、ステップ値、繰り返し回数

可変テキストのカウンターパラメータの開始値、終了値、ステップ値、繰り返し回数の各項目を表示、変更します。
数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

④ 文字書式

可変テキストのカウンターパラメータの文字書式を表示、変更します。
右の「変更ボタン」を押下すると変更できます。

⑤ 桁数

可変テキストのカウンターパラメータの桁数を表示、変更します。
右の「+ボタン」、「-ボタン」を押下すると変更できます。

⑥ 定義番号

可変テキストのカウンターパラメータの定義番号を表示、変更します。
左のボタンを押下すると、定義番号の有効／無効を変更できます。
右の「+ボタン」、「-ボタン」を押下すると定義番号を変更できます。

⑦ 基数、カウントタイミング、リセットタイミング

可変テキストのカウンターパラメータの基数、カウントタイミング、リセットタイミングの各項目を表示、変更します。
右の「変更ボタン」を押下すると変更できます。

⑧ OKボタン

可変テキストのカウンター詳細内容を保存します。
可変テキスト編集画面に切り替わります。

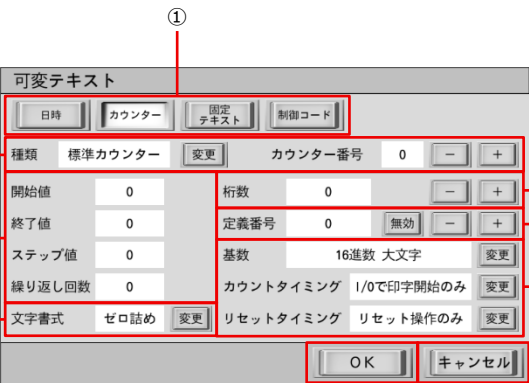
⑨ キャンセルボタン

可変テキストのカウンター詳細変更内容を破棄します。
可変テキスト編集画面に切り替わります。

8.3.2 可変カウンター編集画面

可変テキスト上ツールバーの「カウンターボタン」を押下すると表示される画面です。

可変テキストの日時パラメータが表示されます。



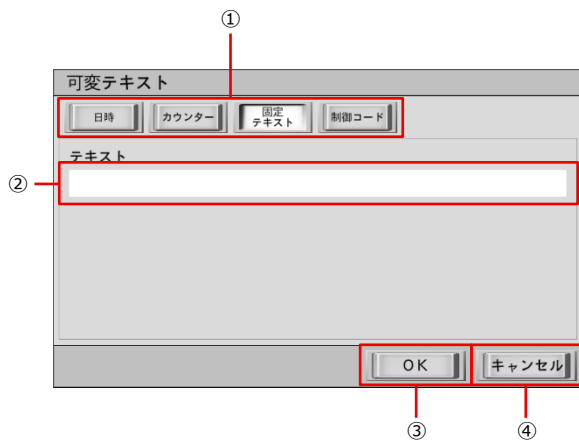
① 可変テキスト上ツールバー

4つのボタン（日時ボタン、カウンターボタン、固定テキストボタン、制御ボタン）が配置されています。
詳細は「8.3.1 可変日時編集画面」をご確認ください

8.3.3 可変固定テキスト編集画面

可変テキスト上ツールバーの「固定テキストボタン」を押下すると表示される画面です。

可変テキストの固定テキストパラメータが表示されます。

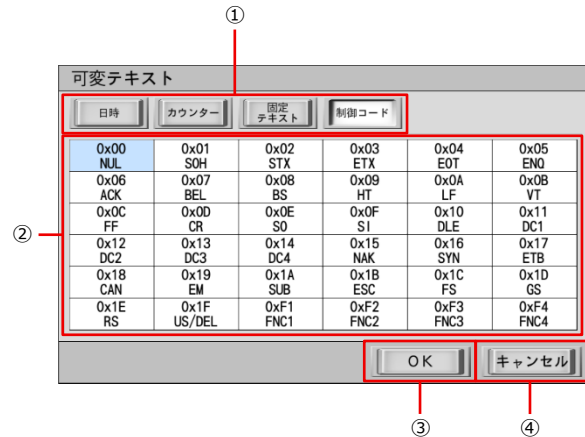


- ① **可変テキスト上ツールバー** 
4つのボタン（日時ボタン、カウンターボタン、固定テキストボタン、制御ボタン）が配置されています。
詳細は「8.3.1 可変日時編集画面」をご確認ください
- ② **テキスト内容** 
可変テキストの固定テキスト内容を表示します。
押下すると文字入力画面に切り替わります。
- ③ **OKボタン** 
可変テキストの固定テキスト内容を保存します。
可変テキスト編集画面に切り替わります。
- ④ **キャンセルボタン**
可変テキストの固定テキスト変更内容を破棄します。
可変テキスト編集画面に切り替わります。

8.3.4 可変制御コード編集画面

可変テキスト上ツールバーの「制御コードボタン」を押下すると表示される画面です。

可変テキストの制御コードパラメータが表示されます。



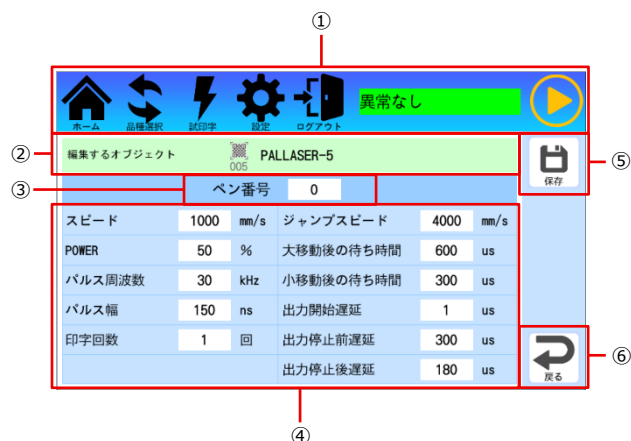
- ① **可変テキスト上ツールバー** 
4つのボタン（日時ボタン、カウンターボタン、固定テキストボタン、制御ボタン）が配置されています。
詳細は「8.3.1 可変日時編集画面」をご確認ください。
- ② **制御コード一覧** 
可変テキストの制御コードを表示、変更します。
表示されている制御コードを押下すると制御コードを選択できます。
選択された制御コードは水色表示になります。
- ③ **OKボタン** 
可変テキストの制御コード内容を保存します。
可変テキスト編集画面に切り替わります。
- ④ **キャンセルボタン**
可変テキストの制御コード変更内容を破棄します。
可変テキスト編集画面に切り替わります。

8.4 ペン編集画面

オブジェクトリストメイン画面のペン編集ボタンを押下すると表示される画面です。

ペンの設定内容が表示されます。

ペンの編集（スピード、POWERなど）ができます。



① 上ツールバー

7つのボタン（ホームボタン、品種ボタン、試印字ボタン、設定ボタン、ログアウトボタン、アラーム確認ボタン、運転切り替えボタン）が配置されています。

詳細は「6.1 ホーム画面」をご確認ください。

② オブジェクト表示欄

選択しているオブジェクトの番号、種類のアイコン、現在の状態の文字列を表示します。

③ ペン番号

ペン番号を表示、変更します。

数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

④ ペンのパラメータ

選択しているペン番号のパラメータ（スピード、POWER、パルス周波数、パルス幅、印字回数、ジャンプスピード、大移動後の待ち時間、小移動後の待ち時間、出力開始遅延、出力停止前遅延、出力停止後遅延）を表示、変更します。

数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

⑤ 保存ボタン

ペンの設定内容を保存します。

⑥ 戻るボタン

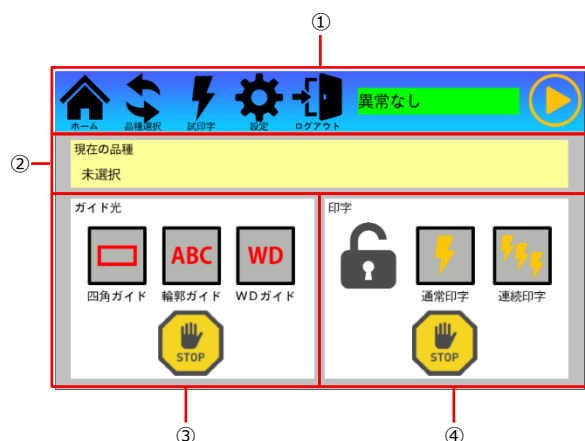
ペンの設定変更内容を破棄します。

オブジェクトメイン画面に切り替わります。

9 試印字

9.1 試印字画面

上ツールバーの「試印字ボタン」を押下すると表示される画面です。
現在の品種のガイド光操作や印字操作ができます。



① 上ツールバー

7つのボタン（ホームボタン、品種ボタン、試印字ボタン、設定ボタン、ログアウトボタン、アラーム確認ボタン、運転切り替えボタン）が配置されています。

詳細は「6.1 ホーム画面」をご確認ください。

② 品種表示

現在の品種の品種名を表示します。

③ ガイド光

現在の品種のガイド光を操作できます。

3種類のガイド光があります。

・四角ガイドボタン

四角ガイド光を照射します。

印字するオブジェクトの全体を四角枠で表示します。

・輪郭ガイドボタン

輪郭ガイド光を照射します。

印字するオブジェクトの輪郭を表示します。

・WDガイドボタン

WDガイド光を照射します。

レーザーマーカのWD（ワークディスタンス：レーザーマーカから印字するワークまでの最適な距離）を表示します。

本機能を搭載している機種の場合に表示されます。

・ガイド光ストップボタン

ガイド光の照射を停止します。

ガイド光が照射されている場合に表示されます。

④ 印字

現在の品種の印字を操作できます。

2種類の印字があります。

・鍵ボタン

ロック解除／施錠をします。

ロック解除をすると通常印字ボタン、連続印字ボタン、印字ストップボタンが表示されます。

・通常印字ボタン

1回印字をします。

・連続印字ボタン

連続で印字をします。

・印字ストップボタン

印字を停止します。

連続印字の場合に有効になります。

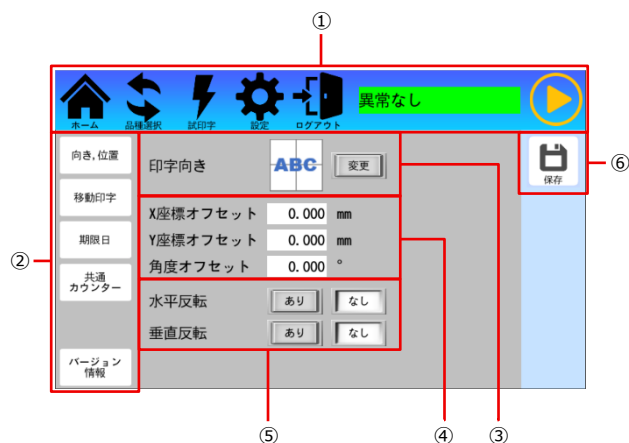


印字ストップボタンは即時停止できません。
1周期印字が終わったタイミングで停止します。

10 設定

10.1 向き・位置設定画面

上ツールバーの「設定ボタン」を押下すると表示される画面です。
印字向きやオフセットなどの設定内容が表示されます。



① 上ツールバー

7つのボタン（ホームボタン、品種ボタン、試印字ボタン、設定ボタン、ログアウトボタン、アラーム確認ボタン、運転切り替えボタン）が配置されています。

詳細は「6.1 ホーム画面」をご確認ください。

② 設定ツールバー

5つのボタン（向き・位置ボタン、移動印字ボタン、期限日ボタン、共通カウンターボタン、バージョン情報ボタン）が配置されています。

・向き・位置ボタン

向き・位置設定画面に切り替わります。

向き、オフセット量などの編集ができます。

詳細は「10.1 向き・位置設定画面」をご確認ください。

・移動印字ボタン

移動印字設定画面に切り替わります。

移動印字の編集ができます。

詳細は「10.2 移動印字設定画面」をご確認ください。

・期限日ボタン

期限日設定画面に切り替わります。

期限日の編集ができます。

詳細は「10.3 期限日設定画面」をご確認ください。

・共通カウンターボタン

共通カウンター設定画面に切り替わります。

共通カウンターの編集ができます。

詳細は「10.4 共通カウンター設定画面」をご確認ください。

・バージョン情報ボタン

バージョン情報画面が表示されます。

バージョン情報の確認ができます。

詳細は「10.5 バージョン情報画面」をご確認ください。

③ 印字向き

印字向きを表示、変更します。

右の「変更ボタン」を押下すると変更できます。

④ X座標オフセット、Y座標オフセット、角度オフセット

X座標オフセット、Y座標オフセット、角度オフセットの各項目を表示、変更します。

数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

⑤ 水平反転、垂直反転

水平反転、垂直反転の各項目を表示、変更します。

右のボタンを押下すると変更できます。

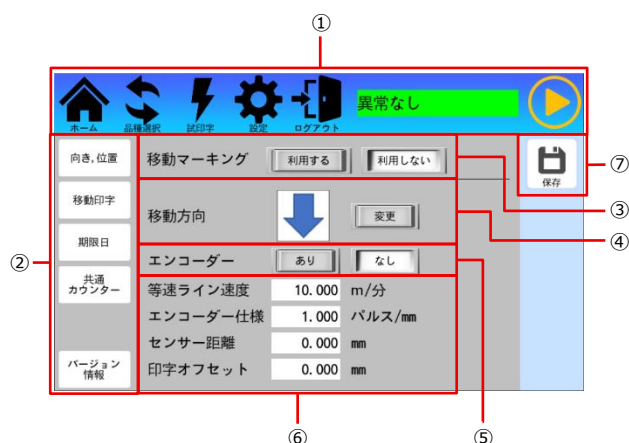
⑥ 保存ボタン

向き・位置の設定内容を保存します。

10.2 移動印字設定画面

設定ツールバーの「移動印字ボタン」を押下すると表示される画面です。

移動印字の設定内容が表示されます。



① 上ツールバー

7つのボタン（ホームボタン、品種ボタン、試印字ボタン、設定ボタン、ログアウトボタン、アラーム確認ボタン、運転切り替えボタン）が配置されています。

詳細は「6.1 ホーム画面」をご確認ください。

② 設定ツールバー

5つのボタン（向き・位置ボタン、移動印字ボタン、期限日ボタン、共通カウンターボタン、バージョン情報ボタン）が配置されています。

詳細は「10.1 向き・位置設定画面」をご確認ください。

③ 移動マーキング

移動印字（移動マーキング）の利用の有無を表示、変更します。

右のボタンを押下すると変更できます。

④ 移動方向

印字対象物の移動方向を表示、変更します。

移動方向は、レーザーヘッド正面から見た向きで表示されます。

右の「変更ボタン」を押下すると変更できます。

⑤ エンコーダ

エンコーダの利用の有無を表示、変更します。
右のボタンを押下すると変更できます。

⑥ 等速ライン速度、エンコーダ仕様、センサー距離、印字オフセット

等速ライン速度、エンコーダ仕様、センサー距離、印字オフセットの各項目を表示、変更します。

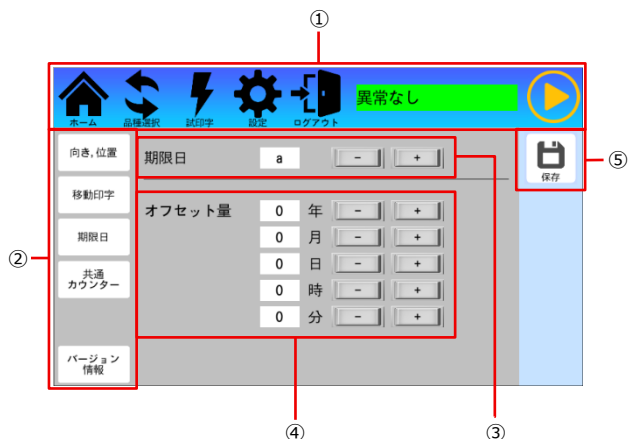
数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

⑦ 保存ボタン

移動印字の設定内容を保存します。

10.3 期限日設定画面

設定ツールバーの「期限日ボタン」を押下すると表示される画面です。
期限日の設定内容が表示されます。



① 上ツールバー

7つのボタン（ホームボタン、品種ボタン、試印字ボタン、設定ボタン、ログアウトボタン、アラーム確認ボタン、運転切り替えボタン）が配置されています。
詳細は「6.1 ホーム画面」をご確認ください。

② 設定ツールバー

5つのボタン（向き・位置ボタン、移動印字ボタン、期限日ボタン、共通カウンターボタン、バージョン情報ボタン）が配置されています。
詳細は「10.1 向き・位置設定画面」をご確認ください。

③ 期限日

期限日を表示、変更します。
右の「+ボタン」、「-ボタン」を押下すると変更できます。

④ オフセット量

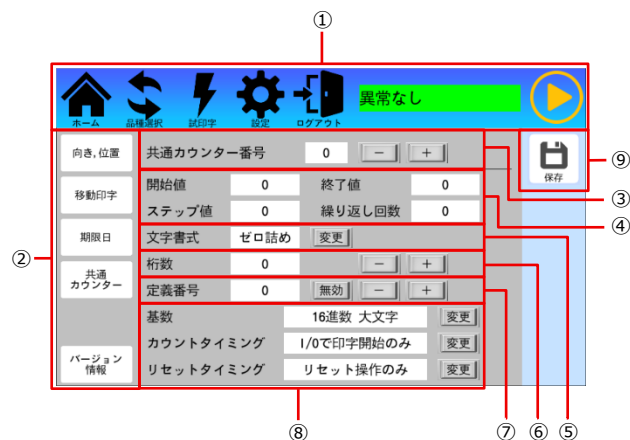
オフセット量を表示、変更します。
数値を押下すると数値入力画面が表示されます。
右の「+ボタン」、「-ボタン」を押下すると変更できます。

⑤ 保存ボタン

期限日の設定内容を保存します。

10.4 共通カウンター設定画面

設定ツールバーの「共通カウンターボタン」を押下すると表示される画面です。
共通カウンターの設定内容が表示されます。



① 上ツールバー

7つのボタン（ホームボタン、品種ボタン、試印字ボタン、設定ボタン、ログアウトボタン、アラーム確認ボタン、運転切り替えボタン）が配置されています。
詳細は「6.1 ホーム画面」をご確認ください。

② 設定ツールバー

5つのボタン（向き・位置ボタン、移動印字ボタン、期限日ボタン、共通カウンターボタン、バージョン情報ボタン）が配置されています。
詳細は「10.1 向き・位置設定画面」をご確認ください。

③ 共通カウンター番号

共通カウンターの番号を表示、変更します。
右の「+ボタン」、「-ボタン」を押下すると変更できます。

④ 開始値、終了値、ステップ値、繰り返し回数

可変テキストのカウンターパラメータの開始値、終了値、ステップ値、繰り返し回数の各項目を表示、変更します。
数値を押下すると数値入力画面が表示されます。

⑤ 文字書式

可変テキストのカウンターパラメータの文字書式を表示、変更します。
右の「変更ボタン」を押下すると変更できます。

⑥ 桁数

可変テキストのカウンターパラメータの桁数を表示、変更します。
右の「+ボタン」、「-ボタン」を押下すると変更できます。

⑦ 定義番号

可変テキストのカウンターパラメータの定義番号を表示、変更します。
左のボタンを押下すると、定義番号の有効/無効を変更できます。
右の「+ボタン」、「-ボタン」を押下すると定義番号を変更できます。

⑧ **基数、カウントタイミング、リセットタイミング**

可変テキストのカウンターパラメータの基数、カウントタイミング、リセットタイミングの各項目を表示、変更します。
右の「変更ボタン」を押下すると変更できます。

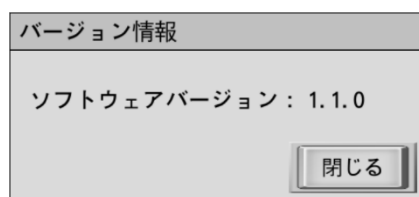
⑨ **保存ボタン**

共通カウンターの設定内容を保存します。

10.5 バージョン情報画面

設定ツールバーの「バージョン情報ボタン」を押下すると表示される画面です。

コンソールのバージョン情報が表示されます。



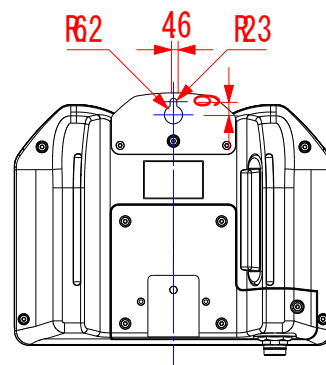
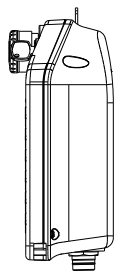
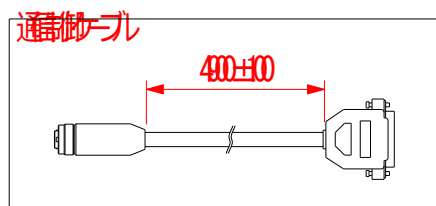
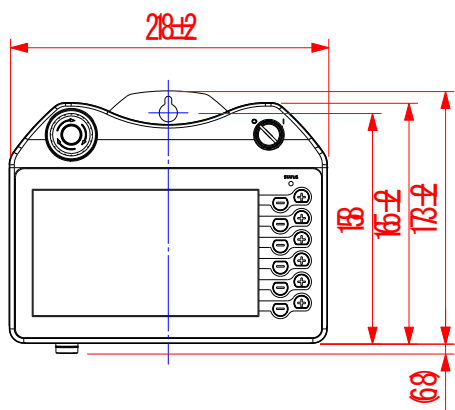
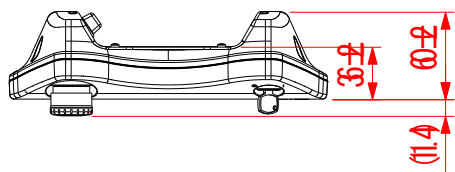
コンソールのバージョンアップ方法は「3.3 バージョンアップ」をご確認ください。

11 付録

11.1 製品仕様

製品形式		PTP-ISB
方式		アナログ抵抗膜方式
最大同時入力数		1点
表示デバイス		7.0 型 TFT 液晶
電源	定格電圧	24VDC
	電圧許容範囲	24VDC±20%
	消費電力	≤5W
耐電圧		AC500V 10mA 1 分間（電源端子一括と丸形コネクタシエル金属間）
絶縁抵抗		DC500V にて 10MΩ以上（電源端子一括と丸形コネクタシエル金属間）
使用温度		0～40℃
使用湿度		10～90%RH(結露しないこと、湿球温度 39℃以下)
保管温度		-20～60℃
保管湿度		10～90%RH(結露しないこと、湿球温度 39℃以下)
耐気圧(使用高度)		800～1114hPa(標高 2000m 以下)
耐振動		5～9Hz 片振幅 3.5mm
		9～150Hz 定加速度 9.8m/s ²
		X,Y,Z 各方向 10 回 (100 分間)
		(JIS B 3502, IEC61131-2 準拠)
冷却方法		自然冷却
保護構造		IP65
質量	本体	800g
	通信制御ケーブル	900g

11.2 外形寸法



改訂履歴

バージョン	改訂日	改訂内容
Ver1.0	2025年11月28日	初版
Ver1.1	2026年1月30日	品種画面、オブジェクトメイン画面に関する修正、変更
Ver1.2	2026年9月15日	プレビュー表示を正式追加
Ver1.3	2026年10月5日	オブジェクト種類・フォント編集画面に交点除去の設定を追加

使用方法、修理の ご相談など	メール窓口	customerinfo@pallaser.co.jp
	電話窓口	株式会社アコン TEL:0982-95-0288 受付時間（平日）9-12時、13-18時

販売元 **株式会社アコン**
〒883-0021
宮崎県日向市財光寺1805-1
TEL: 0982-95-0288 FAX: 0982-95-0289