



1	ВКЛЮЧЕНИЕ ИНДИКАТОРА
1.1	Нажать на кнопку On . На дисплее появится текст <i>HELLO</i> , после чего индикатор автоматически устанавливается в режим взвешивания <i>Brutto</i> .
2	УСТАНОВКА НУЛЕВОЙ ОТМЕТКИ (ТОЛЬКО С ПУСТЫМ ПРИБОРОМ)
2.1	Нажать на кнопку Net/Gross , а потом в течение 3-х секунд на кнопку Zero . На дисплее появится текст <i>ZERO</i> . Сейчас вводили нулевую отметку. Если затем появляется <i>0</i> , тогда Вы правильно установили нулевую отметку. Если нет, тогда повторите всё.
3	ИЗМЕНЕНИЕ ЯЗЫКА
3.1	Вводите номер 101 с помощью цифровых клавиш.
3.2	Нажать на кнопку Select . Появится на дисплее текущий язык.
3.3	Измените язык повторным нажатием на кнопку Select до появления необходимого языка.
3.4	Нажать на кнопку On для подтверждения выбранного языка.
4	ИЗМЕНЕНИЕ МЕТОДА ПРОГРАММИРОВАНИЯ
4.1	Вводите номер 441 с помощью цифровых клавиш.
4.2	Нажать на кнопку Select . На дисплее появится текст <i>E-MTHD</i> , затем номер 1, 2 или 3. (1: Число на животного в [кг], 2: Процентная ставка (%) на дозирование, 3: Число на дозирование в [кг])
4.3	Повторное нажатие кнопки Select до появления необходимого метода программирования.
4.4	Нажать на кнопку On для подтверждения установки.
5	ИЗМЕНЕНИЕ ДОПУСКА (ТРЕВОГА)
5.1	Вводите номер 442 с помощью цифровых клавиш.
5.2	Нажать на Select . Появятся <i>TOLER...</i> и значение между 0,5% и 10% или <i>OFF</i> .
5.3	Повторное нажатие кнопки Select до появления необходимого значения (например 5%).
5.4	Нажать на кнопку On для подтверждения установки.
6	ПОВТОРНОЕ НАЗВАНИЕ КОМПОНЕНТОВ
6.1	При нажатой кнопке Ingr/Accum нажать на On до появления <i>PROGRM</i> на дисплее. Затем появится первый компонент: <i>КОМП 01</i> .
6.2	Повторное нажатие кнопки Ingr/Accum до появления необходимого номера компонента. Если правильный номер уже на дисплее, переходите к пункту 6.3.
6.3	Нажать на кнопку On . Сейчас появится соответствующее название компонента на дисплее.
6.4	Нажать на кнопку Clear , чтобы постепенно аннулировать или нажать эту кнопку, чтобы аннулировать общее название.
6.5	Ввод нового названия компонентов с помощью цифровых клавиш (максимально 6 знаков). Каждая клавиша имеет 4 возможных знака.
6.6	Нажать на On для подтверждения нового названия и для выбора следующего названия компонента.
6.7	Повторите шаги 6.2 до 6.6 до достижения необходимых изменений.
6.8	Нажать на Net/Gross для возврата в нормальный режим взвешивания.
7	ПРОГРАММИРОВАНИЕ НОВОЙ РЕЦЕПТУРЫ
	 Вводите сначала необходимый метод программирования (пункты 4.1 до 4.4)
7.1	При нажатой кнопке Recipe нажать на кнопку On до появления <i>PROGRM</i> . Затем появится первый номер рецептуры, например <i>MIX-01</i> oder <i>MIX-__</i> если ещё не была запрограммирована рецептура.
7.2	Повторное нажатие кнопки Recipe до появления <i>MIX-__</i> .
7.3	Ввести с помощью цифровых клавиш желаемый номер рецептуры. (например <i>01</i> .)
7.4	Нажать на кнопку Recipe для подтверждения вводимого номера рецептуры. Текущий текст сообщит о выбранном методе программирования. Затем появится <i>КОМП-__</i> на дисплее.
7.5	Вводите номер компонента с помощью цифровых клавиш. (например <i>01</i> .)
7.6	Нажать на кнопку Ingr/Accum . Вводимой номер компонента с названием коротко появится на дисплее. Затем появится например <i>01: __.00</i> . Первый номер является номером рецептуры.
7.7	Вводите новое число компонентов с помощью цифровых клавиш.
7.8	Нажать на кнопку Load/Unload для подтверждения вводимого числа. Компонент стоит в постоянной памяти индикатора. На дисплее появится <i>GELADEN</i> и затем <i>КОМП-__</i> .
7.9	Повторите шаги 7.5 до 7.8, до сих пор Вы не вводили все рецептуры.
7.10	Нажать на кнопку Net/Gross , чтобы покинуть установки программирования рецептуры и возвращаться к режиму взвешивания.
8	ИЗМЕНЕНИЕ РЕЦЕПТУРЫ (только изменение количество компонентов, нет добавления!)
	 Если Вы хотите добавить компоненты, тогда Вы должны сначала аннулировать рецептуру (пункты 9.1 до 9.5)
8.1	При нажатой кнопке Recipe нажать на On до появления <i>PROGRM</i> на дисплее.
8.2	Нажать на кнопку Recipe до появления изменяющей рецептуры.
8.3	Нажать на кнопку Ingr/Accum до появления изменяющего компонента.
8.4	Нажать на кнопку Clear для аннулирования количества и ввода нового количества с помощью цифровых клавиш.
8.5	Нажать на кнопку Load/Unload , для подтверждения вводимого количества. На дисплее коротко появится <i>GELADEN</i> .
8.6	Повторите шаги 8.3 до 8.5 до изменения всех компонентов. На дисплее коротко появится <i>TOTAL</i> и затем <i>MIX-__</i> для изменения следующей рецептуры.
8.7	Нажать на Net/Gross для выхода из режимов программирования и возвращения в режим взвешивания.

9 АНУЛИРОВАНИЕ РЕЦЕПТУРЫ (полное аннулирование запрограммированной рецептуры)	
9.1	При нажатой кнопке Recipe нажать на On drücken до появления <i>PROGRM</i> на дисплее.
9.2	Нажать на кнопку Recipe до появления аннулированной рецептуры.
9.3	При нажатой кнопке Zero нажать на On для аннулирования этой рецептуры. Текущий текст сообщит о печати старой рецептуры.
9.4	Нажать на кнопку Zero для аннулирования этой рецептуры. На дисплее сейчас появится <i>MIXTUR GELÖSCHT</i> и затем появится следующую рецептуру.
9.5	Повторите шаги 9.2 до 9.4 до полного аннулирования всех рецептов.
9.6	Нажать на кнопку Net/Gross для возвращения в нормальный режим взвешивания.

10 ЗАГРУЗКА С ПОМОЩЬЮ РЕЦЕПТУРЫ ИЗ ПАМЯТИ РЕЦЕПТУР	
10.1	Повторное нажатие кнопки Recipe до появления необходимого номера рецептуры на дисплее.
10.2	Нажать на кнопку Load/Unload . На дисплее появится число животных или запрограммированное число.
10.3	а) Нажать на кнопку Load/Unload для подтверждения числа животных и запрограммированного числа. б) Если Вы хотите изменить число животных и число, тогда нажмите на кнопку Clear и вводите новые значения с помощью цифровых клавиш.
10.4	Нажать на кнопку Load/Unload . Сейчас появится рассчитанное число первого компонента на дисплее.
10.5	В зависимости от предварительной установки или после нажатия кнопки Ingr/Accum автоматически появится следующий компонент.
10.6	После загрузки всех компонентов появляется текст: <i>MIXTUR KOMPLETT TOTAL = XXX КГ</i> .

11 ОПРОС РЕЦЕПТУРЫ (контроль рецептуры)	
11.1	Нажать на кнопку Recipe . Индикатор покажет первую рецептуру из памяти.
11.2	Повторное нажатие кнопки Recipe до появления необходимого номера рецептуры.
11.3	Нажать на кнопку Ingr/Accum . Сейчас появятся все компоненты этой рецептуры. В конце этого действия появится общее запрограммированное количество <i>TOTAL = XXXX КГ</i> .
11.4	Нажать на кнопку Net/Gross для возвращения в нормальный режим взвешивания.

12 ОПРОС АККУМУЛЯЦИИ КОМПОНЕНТОВ	
12.1	Нажать на кнопку Ingr/Accum . На дисплее появятся первый компонент рецептуры и общее дозированное количество этого компонента (см. инстр. стр. 30).
12.2	Повторное нажатие кнопки Ingr/Accum пока Вы посмотрели все компоненты.
12.3	Нажать на кнопку Net/Gross для возвращения в нормальный режим взвешивания.

Для подробного описания см. инструкцию по обслуживанию EZ 3200 / 3200V

1	Включение индикатора	Стр. 8, 9
2	Установка нулевой отметки	Стр. 9
3	Изменение языка	- Нажать на кнопку Net/Gross + On . - При кнопке Select выбрать меню 1 и подтверждать с помощью кнопки On . - Повторное нажатие кнопки Select для появления необходимого языка: English / Nederl / Francs / Deutsh / Italan / Port / Espanl / Vesta / Magiar / Dansk. - Подтверждение избранного языка с помощью кнопки On .
4	Изменения метода программирования	Стр. 18, 20 1 = на животного 2 = процентная ставка % 3 = кг. Число на дозирование
5	Изменение допуска	Стр.24 (изменение допуска) и стр. 25 (изменение времени задержки).
6	Повторное название компонентов	Стр. 37, 29
7	Программирование новой рецептуры	Стр. 19 и примеры на стр. 38, 39, 40.
8	Изменение рецептуры	Стр. 21
9	Аннулирование рецептуры	Стр. 22
10	Загрузка порции с помощью рецептуры из памяти рецептов	Стр. 25 и 26. Внимание: (для Triomix Triomix s и Gigant установите время задержки на <i>MANUELL</i>) 1 Вводите 443 с помощью цифровых клавиш. 2 Нажать на Select . Сейчас появится <i>DELAY</i> и затем 5. 3 Нажать на Select до появления <i>MANUELL</i> . 4 Нажать на On для подтверждения установок.
11	Опрос рецептуры	Стр.27
12	Опрос аккумуляции компонентов	Стр. 28