



F20 ユーザーマニュアル

2026 年 06 月 22 日

目次

1 システム設定	3
1.1 導入	3
1.2 工場出荷時設定にリセット	3
1.3 ファームウェアのバージョンを確認する	4
1.4 セットアップコードを送信する	4
1.5 USB 高速転送	5
1.6 データ転送速度	5
1.7 サウンド設定	6
1.8 キーの組み合わせ	7
2 トリガー設定	7
2.1 読書モード	7
2.2 セルフセンシング設定	9
2.3 逆色読み取り設定	9
2.4 重複コード検出設定	10
3 通信設定	11
3.1 導入	11
3.2 USB 通信モード	11
3.3 USB 仮想串口モード	12
3.4 RS232 シリアルポートモード	12
4 キーボード設定	14
4.1 国/言語のキーボードレイアウトの選択	14
5 データ編集	18
5.1 導入	18
5.2 ターミネーターの設定	18
5.3 Code ID の設定	19
5.4 カスタムサフィックス	20
5.5 隠しキャラクター	21
6 キャラクター設定	27
6.1 大文字と小文字の変換	27
7 バーコード設定	28
7.1 セットアップ手順	28
7.2 EAN/UPC エンコード設定	28
7.3 よく使う 1 次元コードの設定	38
7.4 GS1 DataBar エンコード設定	45
7.5 5 種類のコード設定のうち 2 種類	46
7.6 その他の 1 次元コード設定	49
8 付録	52
8.1 Code ID とコーディングシステムの比較表	52
8.2 ASCII コンピューター	52
8.3 ファンクションキーテーブル	73

1 システム設定

1.1 導入

ユーザーは、1つまたは複数の設定コードをスキャンすることで、コード読み取りモジュールの機能を設定できます。



指示の読み方

i 手動読み取り操作手順

手動読み取りモードの場合:

1. コード読み取りモジュールのトリガーボタンを押し続けると、照明が作動し、赤い照明ラインと赤い照準ラインが表示されます。
2. 赤い照準ラインをバーコードの中心に向け、コード読み取りモジュールを移動し、コード読み取りモジュールとバーコードの間の距離を調整して、最適な読み取り距離を見つけます。
3. 成功プロンプトが鳴り、赤色の点灯ラインが消えると、読み取りは成功し、コード読み取りモジュールはデコードされたデータをホストに送信します。

i 注釈

読み取りプロセス中に、同じバッチのバーコードについて、コード読み取りモジュールとバーコードの間の距離が一定の範囲内にあることがわかり、読み取り成功率が高くなります。この距離が最適な読み取り距離です。

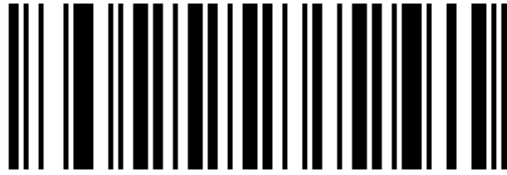
1.2 工場出荷時設定にリセット

i 工場出荷時の設定を復元するためのヒント

「工場出荷時の設定に戻す」設定コードをスキャンすると、コード読み取りモジュールのすべてのプロパティが工場出荷時のデフォルト状態に復元されます。

該当するシナリオ:

1. バーコードが読み取れないなど、コード読み取りモジュールの設定に誤りがあります。
2. 以前にコード読み取りモジュールに行った設定を忘れてしまったため、以前の設定を引き続き使用したくありません。
3. あまり使用されない機能は一時的に有効になっており、使用後はデフォルトの状態に戻す必要があります。



工場出荷時設定にリセット

1.3 ファームウェアのバージョンを確認する

次の「ファームウェアバージョンの表示」設定コードをスキャンして、現在のコード読み取りモジュールのファームウェアバージョン情報を表示します。



ファームウェアのバージョンを確認する



Sys Para を入手 (内部使用のみ!)

1.4 セットアップコードを送信する

設定コードの内容をホストに送信するかどうかを設定します。「設定コードの送信を許可する」設定のスキャンが成功した後、設定コードをスキャンすると、設定コードの内容がホストに送信されます。「設定コード送信禁止」設定のスキャンが成功した後、設定コードをスキャンしても、設定コードの内容はホストに送信されません。デフォルトでは設定コードは送信されません。



セットアップコードの送信を許可する



* 構成コードの送信を無効にする

1.5 USB 高速転送

このコード読み取りモジュールは、設定コードを読み取ることでコード読み取りモジュールのデータ転送速度を設定することができます。PS/2 経由で変換された USB インターフェイスなど、一部の Windows デバイスで 사용되는非標準の USB 入力の場合、コード読み取りモジュールの送信速度を適切に低下させることで、データ出力の安定性と整合性を向上させることができます。USB 高速送信はデフォルトでオフになっており、「中速送信」モードが使用されます。



USB 高速伝送



USB 中速高速伝送



* USB 高速転送を無効にする

1.6 データ転送速度

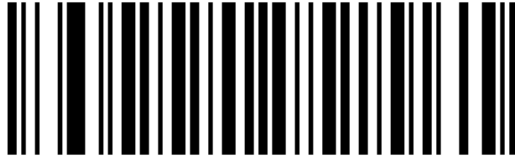
ユーザーは、USB デバイスの送信速度をさらに設定できます。



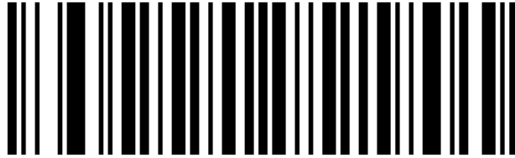
速い転送速度



* 適度な転送速度



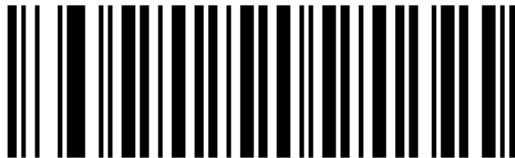
転送速度が遅い



転送速度が最も遅い

1.7 サウンド設定

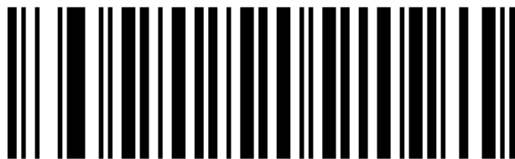
デフォルトの状態では、コード読み取りモジュールは読み取りが成功するとビープ音を鳴らします。ユーザーは必要に応じてビープ音をオンまたはオフにできます。



* ビープ音を有効にする



ビープ音を無効にする



中程度の量 #



音量が小さい #

1.8 キーの組み合わせ



* キーの組み合わせを無効にする



キーの組み合わせを有効にする



キーの組み合わせのテストコード: <SOH>

2 トリガー設定

2.1 読書モード

ユーザーは必要に応じてコード読み取りモジュールの読み取りモードを設定できます。デフォルト状態はボタントリガーモードです。このモードでは、コード読み取りモジュールはトリガーボタンを押した後に読み取りを開始し、読み取りに成功するかトリガーボタンを放した後に読み取りを停止します。



* キートリガー

ユーザーはコード読み取りモジュールを自動連続読み取りモードに設定することもできます。設定が成功すると、コード読み取りモジュールの赤いライトが常に点灯します。バーコードが通過すると、コード読み取りモジュールが自動的にバーコードを読み取ります。同じバーコードは、一度取り外して再度読み取らない限り、再度読み取られることはありません。



自動連続読み取り



不連続な読み取り

ユーザーはコード読み取りモジュールをボタン遅延モードに設定することもできます。設定成功後、コード読み取りモジュールの赤色ライトが3秒間点灯し、3秒のタイムアウト後にコード読み取りモジュールが読み取られない場合は消灯するか、読み取り成功後に消灯します。重要なタイムアウトは



キーの遅延

主要な遅延パラメータ

キーのタイムアウト

キー遅延モードを使用する場合、ユーザーは必要に応じて復号タイムアウトを設定できます。デフォルトは3秒で、時間範囲は1～9.9秒です。



タイムアウト 1 秒



* タイムアウト 3 秒

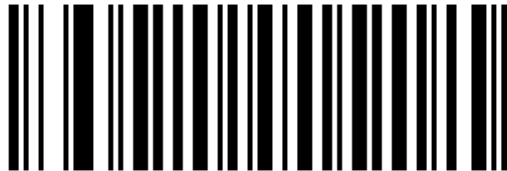


タイムアウト 5 秒



タイムアウト 9.9 秒

2.2 セルフセンシング設定



* IR 自動検知を無効にする



IR 自動検知を有効にする

セルフセンシング感度とインターバル時間パラメータ

形式

0265 + 灵敏度设置 + 间隔时间设置

感度

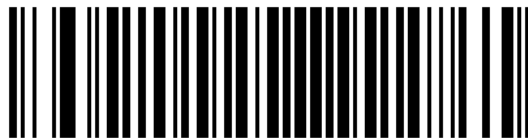
0x01 ~ 0xFF、値が小さいほど感度が高くなります。

インターバル時間

0x01 から 0x40。

例

02657705 は、感度が 0x77 で、間隔が 0x05 (500 ミリ秒) であることを意味します。

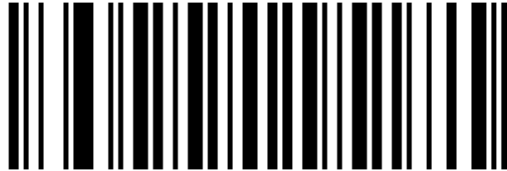


セルフセンシング感度とインターバル時間の設定例

2.3 逆色読み取り設定



逆色読み取りを有効にする

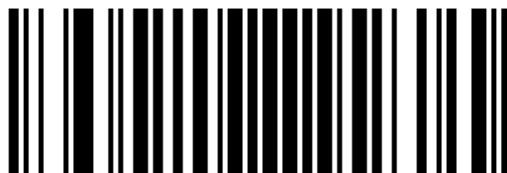


* 逆色の読み取りを無効にする

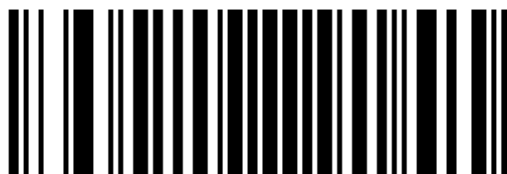


逆色読み取り設定

2.4 重複コード検出設定



* 重複コード検出を無効にする



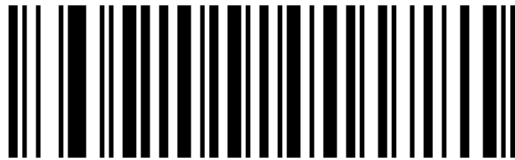
重複コード検出を有効にする



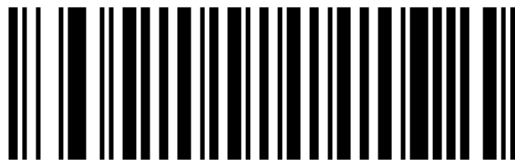
再コーディング間隔は1秒です



再コード間隔は 2 秒です



再コード間隔は 3 秒です



再コーディング間隔は 5 秒です



再コーディング間隔は 10 秒です

3 通信設定

3.1 導入

このコード読み取りモジュールは、ホストと通信するために、USB、USB 仮想串口、RS232 シリアル通信の 3 つのインターフェイスモードを提供できます。ユーザーは、1 つまたは複数の設定コードをスキャンすることで、コード読み取りモジュールの機能を設定できます。

3.2 USB 通信モード

コード読み取りモジュールは、デフォルトで USB キーボードモード出力を使用します。



* USB キーボード

3.3 USB 仮想串口モード

コード読み取りモジュールが USB 通信インターフェイスを使用するが、ホストアプリケーションがデータ受信にシリアル通信を使用する場合、コード読み取りモジュールを USB 仮想串口通信方式に設定できます。この機能を使用するには、ホストコンピュータに適切なドライバがインストールされている必要があります。



USB 仮想串口

i 注釈

USB 仮想串口モードでは、コード読み取りモジュールのシリアルポートパラメーターを、ホストアプリケーションのシリアルポートパラメーターに従って適応的に一致させることができます。

3.4 RS232 シリアルポートモード

シリアルポートは、コード読み取りモジュールとホストデバイスを接続する一般的な方法です。PC や POS マシンなどのホストデバイスの接続に使用できます。コード読み取りモジュールがシリアルポートを使用する場合、送信データの精度を保証するために、コード読み取りモジュールとホストデバイス間でシリアルポートのパラメータ設定が完全に一致している必要があります。



RS232 シリアルポート

ボーレート

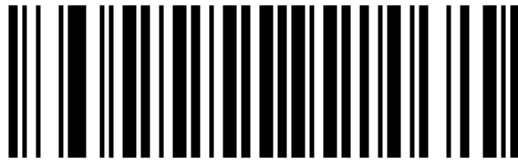
ボーレートは、シリアルポートによって送信される 1 秒あたりのシンボルレートです。正確なデータ送信を保証するには、コード読み取りモジュールとデータ受信ホストで使用されるボーレートが一貫している必要があります。コード読み取りモジュールは、以下にリストされているボーレート (ビット/秒) をサポートしています。



600bps



1200bps



2400bps



4800bps



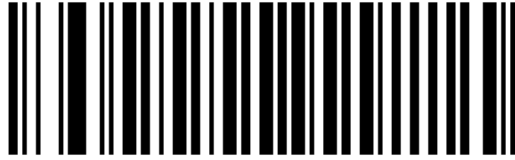
* 9600bps



19200bps



38400bps



57600bps

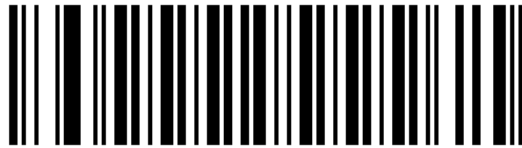


115200bps

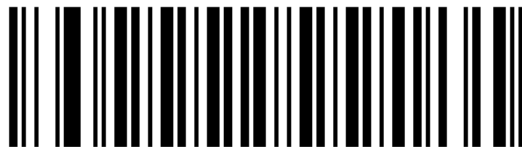
4 キーボード設定

4.1 国/言語のキーボードレイアウトの選択

国が異なれば、キーボードのキーレイアウトや言語に対応する記号も異なります。コード読み取りモジュールは、実際のニーズに応じてさまざまな国のキーボード形式を仮想化できます。



* 米国/中国 (アメリカ英語)



カナダ (フランス語)



オランダ (オランダ語)



スペイン (スペイン語-インターナショナル)



アルゼンチン (ラテンアメリカ)



ブラジル (ポルトガル語)



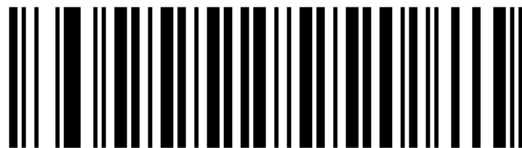
デンマーク (デンマーク語)



イギリス (イギリス英語)



イタリア (イタリア語)



フランス (フランス語)



ドイツ (ドイツ語)



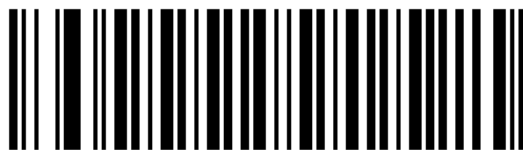
ノルウェー (北サーミ)



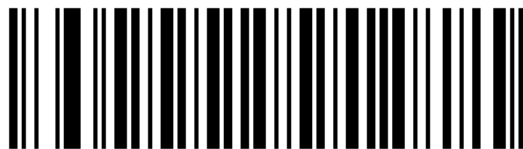
スウェーデン/フィンランド (スウェーデン/フィンランド)



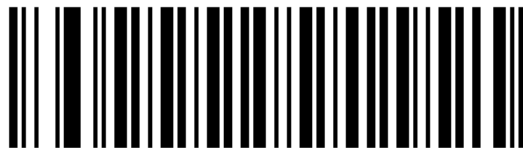
スロバキア (スロバキア)



ポルトガル (ポルトガル語)



チェコ共和国 (チェコ語)



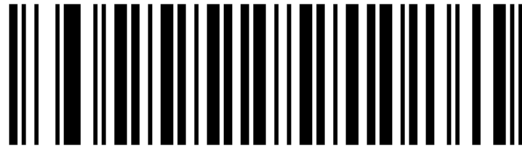
ベルギー (オランダ語)



トルコ語-F



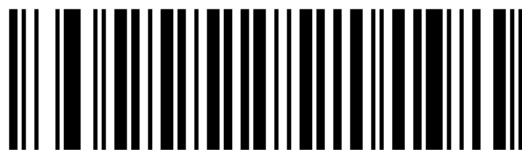
トルコ語-Q



ポーランド (ポーランド語 214)



スイス (ドイツ語/フランス語)



クロアチア (クロアチア語)



ハンガリー (ハンガリー語)



日本 (日本語)



ALT ユニバーサルキーボード



タイ語

5 データ編集

5.1 導入

コード読み取りモジュールが正常にデコードすると、デバイスは数字、英語、記号などのデータ文字列を取得します。実際のアプリケーションでは、バーコードデータだけが必要な場合や、バーコードに含まれるデータがニーズを満たせない場合があります。たとえば、取得したデータ文字列がどのタイプのバーコードに由来するかを知りたい場合や、バーコードデータには含まれていない可能性がある特別なデータをこのデータ文字列に追加したい場合があります。

コードを作成するときにこれらの内容を追加すると、必然的にバーコードの長さが長くなり、柔軟性に欠けるため、推奨されるアプローチではありません。このとき、バーコードデータの前後に何らかのコンテンツを人工的に追加することを考えましたが、これらの追加コンテンツは必要に応じてリアルタイムに変更でき、追加するかブロックするかを選択できます。バーコードデータのサフィックスとサフィックスです。サフィックスやサフィックスを付加する方法は、バーコード情報の内容を変更することなくニーズに応えます。

i 注釈

データ編集形式: <プレフィックス><バーコードデータ><サフィックス><ターミネータ>

5.2 ターミネーターの設定

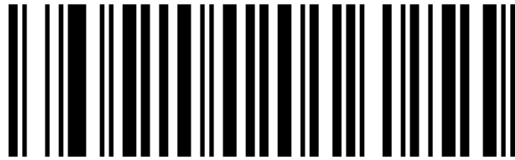
コード読み取りモジュールの使用中に、ユーザーは必要に応じて、対応するターミネータをコード読み取りモジュールに追加できます。



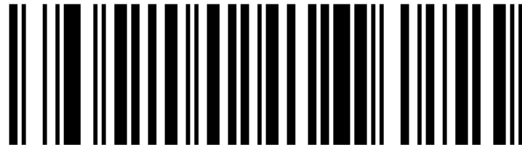
* キャリッジリターンを追加 CR



TAB



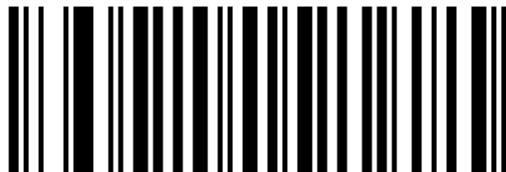
* 改行 LF を追加



CRLF を追加



2 回入力してください



ターミネーターなし

5.3 Code ID の設定

コード読み取りモジュールを使用する過程で、ユーザーは現在読み取っているバーコードのコードシステムを知る必要があることがよくあります。Code ID プレフィックスを使用して、バーコードタイプを識別できます。Code ID の対応コード体系については、[Code ID とコーディングシステムの比較表](#)を参照してください。Code ID はデフォルトでは表示されません。



* なし



バーコード ID を有効にする (旧)



バーコード ID を有効にする (背面)

5.4 カスタムサフィックス

ユーザーは必要に応じて、コード読み取りモジュールの出力データにプレフィックスとサフィックスの設定を追加できます。たとえば、バーコード「123」にプレフィックス文字「VC」を追加すると、ホストが受信する出力データは「VC123」になります。サフィックス文字「DE」を付加した場合、ホストが受信する出力データは「123DE」となります。

プレフィックスとサフィックスの設定コード

プレフィックスを追加する

スキャン順序

最初に「Add Prefix」をスキャンし、次にASCII コンピューター 内の文字設定コードを順にスキャンします。プレフィックス文字は 32 文字まで追加できます。

プレフィックスの追加設定を使用するには、まず「プレフィックスの追加」設定コードをスキャンし、次に必要に応じて、ASCII コンピューター の対応する文字に対応する設定コードをスキャンします。これでセットアップは完了です。プレフィックス文字は 32 文字まで追加できます。



プレフィックスを追加する



すべてのプレフィックスをクリアする

接尾語を追加

スキャン順序

最初に「Add Suffix」をスキャンし、次にASCII コンピューター 内の文字設定コードを順にスキャンします。接尾文字は 32 文字まで追加できます。

サフィックスの追加設定を使用するには、まず「サフィックスの追加」設定コードをスキャンし、次に必要に応じてASCII コンピューター の対応する文字に対応する設定コードをスキャンします。これでセットアップは完了です。接尾文字は 32 文字まで追加できます。



接尾語を追加



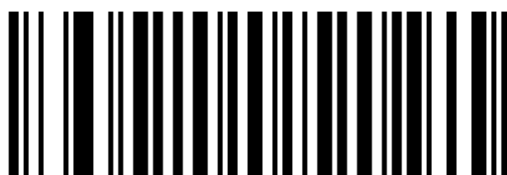
すべてのサフィックスをクリア

i 注釈

クリアサフィックス文字にはサフィックスターミネータは含まれません。

プレフィックスとサフィックスの設定を終了する

ユーザーがサフィックスとサフィックスの設定を追加するプロセスを使用しており、「プレフィックスの追加」または「サフィックスの追加」をスキャンした後、当面はサフィックスとサフィックスの設定を追加したくない場合は、「サフィックスとサフィックスの追加の終了」モードをスキャンできます。それから他のことをしてください。



プレフィックスとサフィックスの追加を終了します

5.5 隠しキャラクター

ユーザーは必要に応じてコード読み取りモジュールの出力データを非表示にすることができます。例えば、バーコード「123456」の場合、先頭 2 文字を非表示に設定した場合、ホストが受信する出力データは「3456」となります。末尾の 2 文字を非表示にした場合、ホストが受信する出力データは「1234」となります。

前後の文字を非表示にする

接頭辞付き文字を非表示にする

ユーザーは、必要に応じて次のバーコードをスキャンし、先頭の対応する桁を非表示に設定できます。



先頭の 1 文字を非表示にする



最初の 2 文字を非表示にする



最初の 3 文字を非表示にする



最初の 5 文字を非表示にする

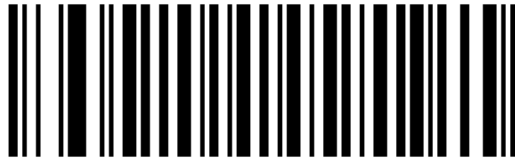
主要なキャラクターを再表示する



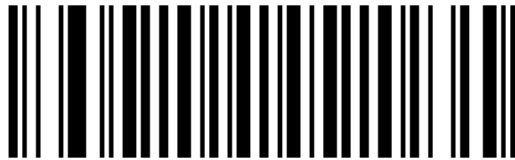
主要なキャラクターを再表示する

末尾の文字を非表示にする

ユーザーは、必要に応じて次のバーコードをスキャンし、対応する数字を設定して次の文字を非表示にすることができます。



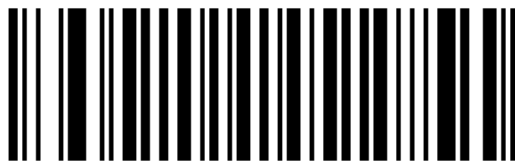
末尾の 1 文字を非表示にする



末尾の 2 文字を非表示にする



末尾の 3 文字を非表示にする



末尾の 5 文字を非表示にする

末尾の文字を再表示する



末尾の文字を再表示する

中間文字を非表示にする

中間文字を非表示にする

ユーザーは、必要に応じて次の設定コードをスキャンして、対応する中央の文字を非表示にすることができます。

i 中間文字設定ロジックを非表示にする

最初に開始桁設定コードを読み取り、次に隠し桁設定コードを読み取ります。

例: バーコード「12345678」の「56」の2文字を隠す場合は、4文字目をスキャンしてから、真ん中の2文字を隠すようにスキャンします。ホストが受信した出力データは「123478」です。

スタートビット設定コード

i 最初のステップ

開始ビット設定コードをスキャンして、M文字目からの非表示を指定します。



文字1から開始



キャラ2からスタート



キャラクター3からスタート



キャラ4から始まる



5文字目から



6 文字目から



7 文字目から



8 文字目から

最後の 2 桁は 16 進数です。

中央の **N** 文字を非表示にする

ステップ 2

隠し番号設定コードを読み取って、先頭ビットから N 文字を隠すように指定します。



中 1 文字を隠す



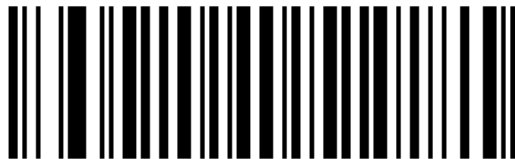
中 2 文字を非表示にする



中 3 文字を非表示にする



中 4 文字を非表示にする



真ん中の 5 文字を 非表示にする



中 6 文字を非表示にする



中 7 文字を非表示にする

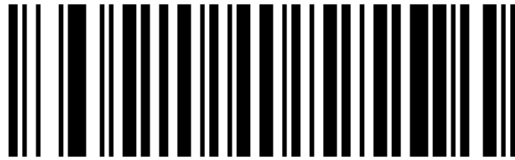


中 8 文字を非表示にする

中間文字を再表示する

i 設定を解除する

中文字非表示設定を解除する場合は、以下の設定コードをスキャンしてください。

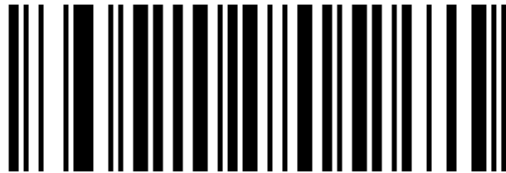


中間文字を再表示する

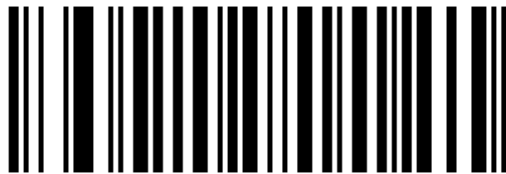
6 キャラクター設定

6.1 大文字と小文字の変換

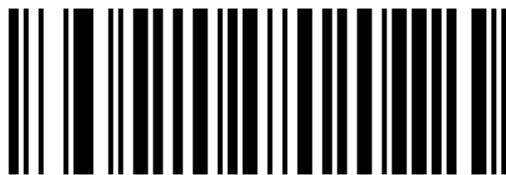
コード読み取りモジュールの大文字小文字変換機能を設定することで、コード読み取りモジュールが出力するデータ中の英文字を大文字から小文字に変換することができます。たとえば、バーコードの内容が aBC123 の場合、コード読み取りモジュールを「すべて小文字」に設定すると、ホストが受信する出力データは「abc123」になります。変換はデフォルトでは無効になっています。



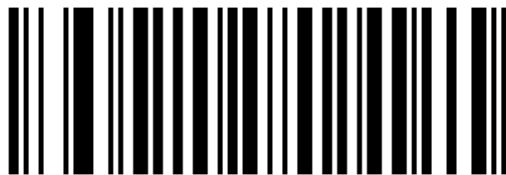
* 変換を無効にする



すべて大文字



すべて小文字



大文字と小文字を変換する

7 バーコード設定

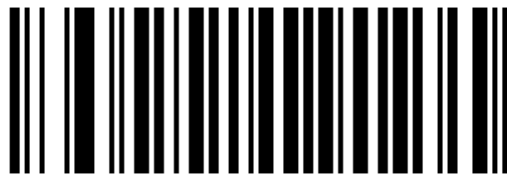
7.1 セットアップ手順

各コードシステムには独自の固有の属性があります。この章のコード設定を通じて、コード読み取りモジュールを調整して、これらの属性の変化に適応することができます。「読み取りを許可」が有効になっているコードシステムが少ないほど、コード読み取りモジュールの読み取りが速くなります。コード読み取りモジュールのパフォーマンスを向上させるために、コード読み取りモジュールによる未使用のコードシステムの読み取りを無効にすることができます。

7.2 EAN/UPC エンコード設定

EAN-8

有効化/無効化



* EAN-8 を有効にする



EAN-8 を無効にする

チェックデジット送信

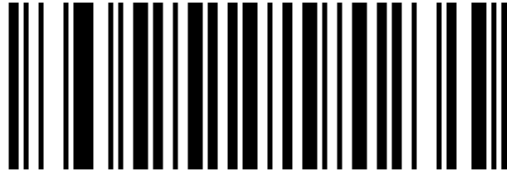
EAN-8 バーコードデータは8文字に固定されており、8番目のビットはチェックディジットで、8文字すべてが正しいことを確認するために使用されます。デフォルトではチェックディジットが送信され、ユーザーはチェックディジットを送信するか送信しないかを選択できます。



* チェックデジットを送信



チェックデジットが送信されませんでした



EAN-8 は先頭の文字を非表示にします

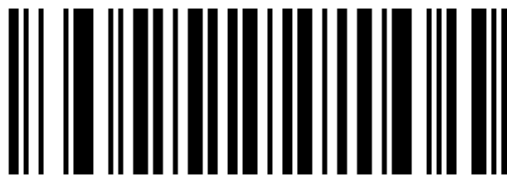


* EAN-8 は先頭の文字を非表示にしません

追加のコード読み取り



2 桁のアドオンコードを有効にする



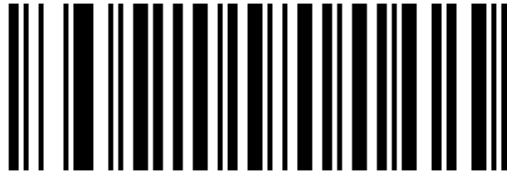
5 桁のアドオンコードを有効にする



2 桁および 5 桁のアドオンコードを有効にする



* 追加のコードを無効にする



追加のコードを強制的に有効にする

EAN-13

有効化/無効化



* EAN-13 を有効にする



EAN-13 を無効にする

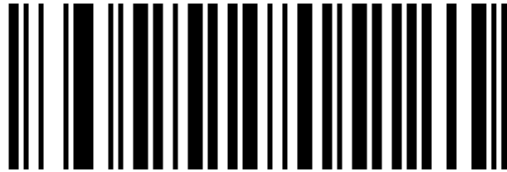
複数回検証する



UPC/EAN マルチ検証を有効にする



* UPC/EAN 複数認証を無効にする



*UPC/EAN セキュリティレベル 0



UPC/EAN Security Level 1

チェックデジット送信

EAN-13 バーコードデータは 13 文字に固定されており、13 桁目はチェックデジットで、8 文字すべてが正しいことを確認するために使用されます。デフォルトではチェックディジットが送信され、ユーザーはチェックディジットを送信するか送信しないかを選択できます。

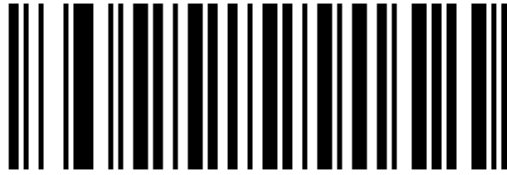


* チェックデジットを送信

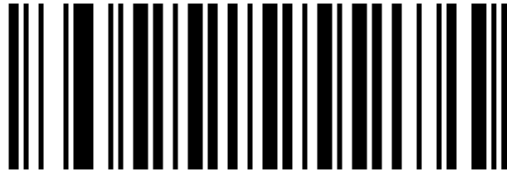


チェックデジットが送信されませんでした

主役のキャラクター送信

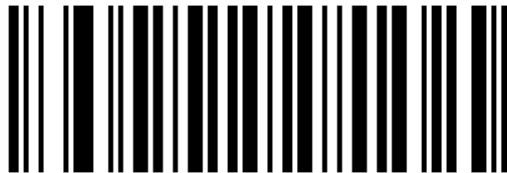


* EAN-13 は先頭文字を送信します



EAN-13 は先頭文字を送信しません

追加のコード読み取り



2桁のアドオンコードを有効にする



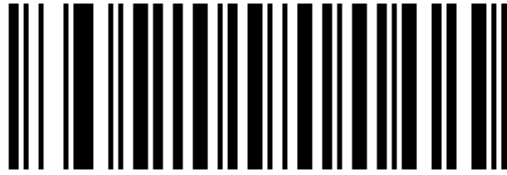
5桁のアドオンコードを有効にする



2桁および5桁のアドオンコードを有効にする



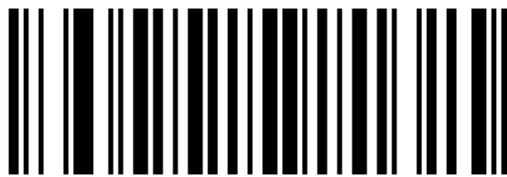
* 追加のコードを無効にする



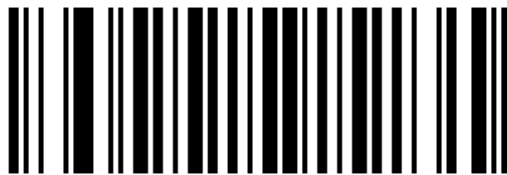
追加のコードを強制的に有効にする

EAN-13 から ISBN

ISBN は書籍コードであり、通常は 13 桁のデータが出力されます。EAN-13 を有効にして ISBN に変換すると、出力は 10 桁の ISBN コードになります。変換はデフォルトでは無効になっています。



EAN-13 を ISBN に有効にする



* ISBN への EAN-13 を無効にする

EAN-13 から ISSN へ

ISSN は雑誌コードで、通常 13 桁のデータが出力されます。EAN-13 を有効にして ISBN に変換すると、出力は 10 桁の ISSN コードになります。変換はデフォルトでは無効になっています。



EAN-13 を ISSN に有効にする



ISSN への EAN-13 を無効にする

UPC-A

有効化/無効化



* UPC-A を有効にする



UPC-A を無効にする

チェックデジット送信

UPC-A バーコードデータは12文字に固定されており、12桁目はチェックデジットで、12文字すべてが正しいことを確認するために使用されます。デフォルトではチェックデジットが送信され、ユーザーはチェックデジットを送信するか送信しないかを選択できます。



* チェックデジットを送信



チェックデジットが送信されませんでした

主役のキャラクター送信



UPC-A は先頭の文字を非表示にします



UPC-A は先頭文字を非表示にしません

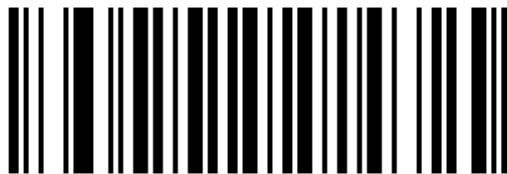
追加のコード読み取り



2 桁のアドオンコードを有効にする



5 桁のアドオンコードを有効にする



2 桁および 5 桁のアドオンコードを有効にする



* 追加のコードを無効にする



追加のコードを強制的に有効にする

UPC-A から EAN-13

ユーザーは、必要に応じて、UPC-A を EAN-13 出力に変換する必要があるかどうかを設定できます。デフォルトでは変換しません。



UPC-A から EAN-13 を有効にする



* UPC-A から EAN-13 を無効にします

UPC-E

有効化/無効化



* UPC-E を有効にする



UPC-E を無効にする

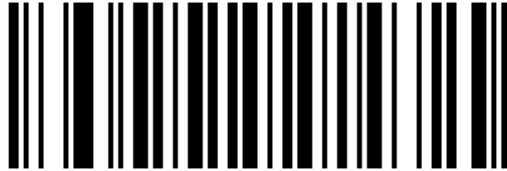
追加のコード読み取り



2桁のアドオンコードを有効にする



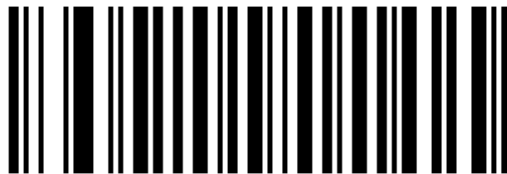
5桁のアドオンコードを有効にする



2桁および5桁のアドオンコードを有効にする



* 追加のコードを無効にする



追加のコードを強制的に有効にする

UPC-E から UPC-A

ユーザーは、必要に応じて、UPC-E を UPC-A 出力に変換する必要があるかどうかを設定できます。デフォルトでは変換しません。



UPC-E から UPC-A を有効にする



* UPC-E から UPC-A を無効にします

チェックデジット送信



UPC-E はチェックデジットを送信しません



UPC-E チェックデジットの送信

7.3 よく使う 1次元コードの設定

Codabar (クーダバーコード)

有効化/無効化



* Codabar を有効にする

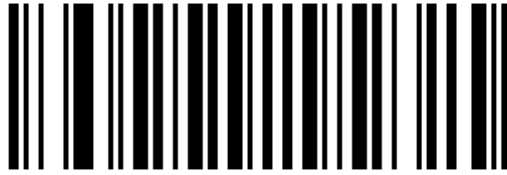


Codabar を無効にする

文字送信の開始と終了



Codabar の開始文字と終了文字を有効にする



* Codabar の開始文字と終了文字を無効にする



Codabar の最小長を 4 に設定します

パラメータの形式

0087hh

hh

Codabar の最小長を設定するために使用される 2 桁の 16 進数。

Code 11

有効化/無効化



* コード 11 を有効にする



コード 11 を無効にする

パラメータの形式

0128hh

hh

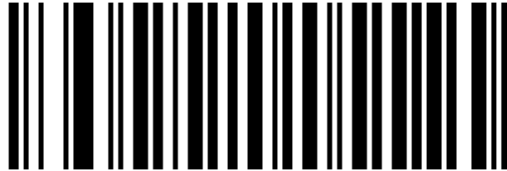
Code 11 の最小長を設定するために使用される 2 つの 16 進数。

Code 39

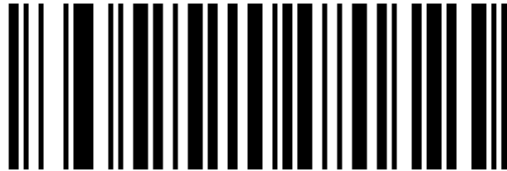
有効化/無効化



* Code 39 を有効にする



Code 39 を無効にする



チェックデジット送信

検証設定



Code 39 チェックを無効にする



Code 39 MOD43 検証を有効にする



* Code 39 MOD43 チェックを無効にする

複数回検証する



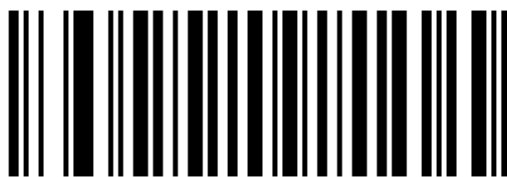
* Code 39 の複数の検証を無効にする



Code 39 の複数の検証を有効にする

文字送信の開始と終了

Code 39 バーコードデータの前後に開始文字と終了文字として「*」が存在します。読み取り成功後に、バーコードデータと一緒にスタートキャラクタとエンドキャラクタを送信するかどうかを設定します。



Code 39 開始文字と終了文字を有効にする



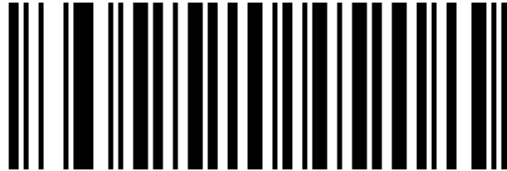
* Code 39 の開始文字と終了文字を無効にする

Full ASCII のサポート

Code 39 のエンコード方法には、すべての ASCII 文字の表現を含めることができます。設定を通じて、コード読み取りモジュールは、完全な ASCII 文字セットを含むバーコードをサポートできます。



* Full ASCII サポートを有効にする

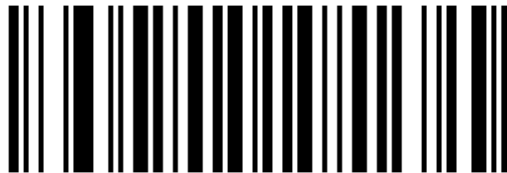


Full ASCII サポートを無効にする

コード 32 の設定



* コード 32 を無効にする



コード 32 を有効にする

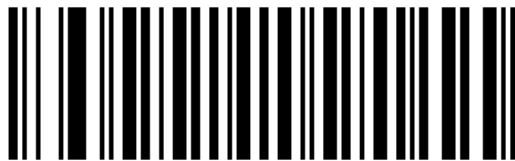


* Code 32 プレフィックス A を無効にする



Code 32 プレフィックス A を有効にする

Code 39 長さの設定



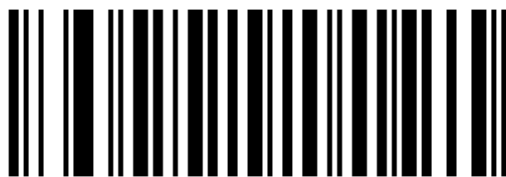
Code 39 の最小長を 1 に設定します



* Code 39 の最小長を 2 に設定します

Code 93

有効化/無効化



* コード 93 を有効にする



コード 93 を無効にする

複数回検証する



Code 93 の複数検証を有効にする



* Code 93 の複数検証を無効にする

Code 128

有効化/無効化

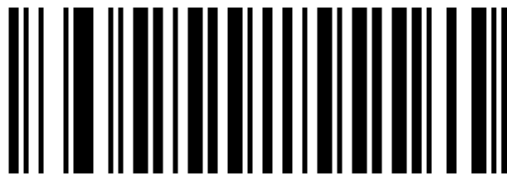


* Code 128 を有効にする

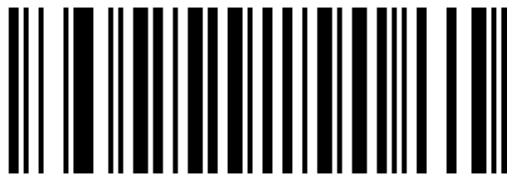


Code 128 を無効にする

複数回検証する



* Code 128 の複数の検証を無効にする

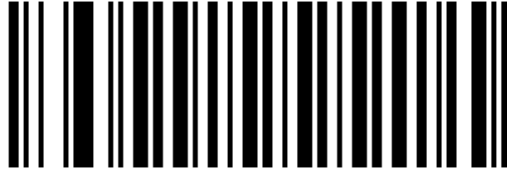


Code 128 の複数の検証を有効にする

ブラジルの銀行モデル



ブラジルの銀行モードを有効にする (Code 128 コード)



ブラジリアンバンキングモードを無効にする (Code 128 コード)

7.4 GS1 DataBar エンコード設定

GS1 DataBar 限定 (RSS 限定)

有効化/無効化



RSS 制限を有効にする



* RSS 制限を無効にする

GS1 データバー全方向 (RSS 全方向)

有効化/無効化



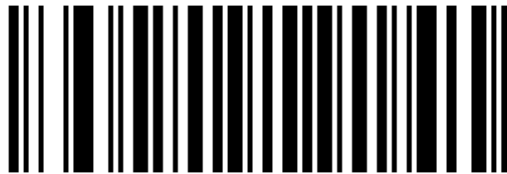
RSS 全方向性を有効にする



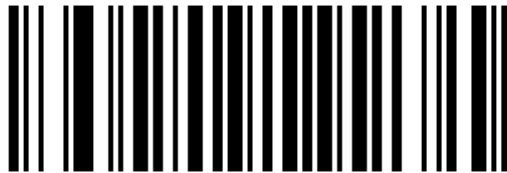
* 全方向 RSS を無効にする

GS1 データバー展開 (RSS 展開)

有効化/無効化



GS1 データバーの展開を有効にする



* 拡張された GS1 データバーを無効にする

7.5 5 種類のコード設定のうち 2 種類

インターリーブド 2/5 (インターリーブド 25 ヤード)

有効化/無効化



* インターリーブ 25 コードを有効にする



クロスオーバー 25 コードを無効にする

複数回検証する



* クロス 25 コードの複数検証を無効にする



クロス 25 マルチパス検証を有効にする

長さの設定



セットクロス 25 ヤード最小長さ 4

ブラジルの銀行モデル



バンキングモードを有効にする



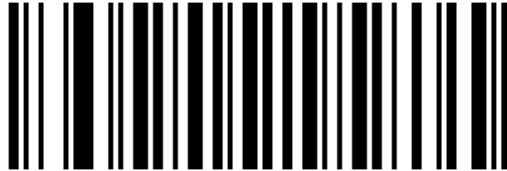
バンキングモードを無効にする

インダストリアル 2/5 (インダストリアル 25 ヤード)

有効化/無効化

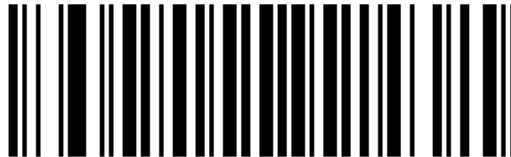


* 工業用 25 コードを有効にする



工業用 25 コードを無効にする

長さの設定



セット工業用 25 ヤード最小長さ 3

マトリックス 2/5 (マトリックス 25 コード)

有効化/無効化



マトリックス 25 コードを有効にする



* マトリックス 25 コードを無効にする

長さの設定



マトリックス 25 コードの最小長 2 を設定します

7.6 その他の 1 次元コード設定

China Post

有効化/無効化



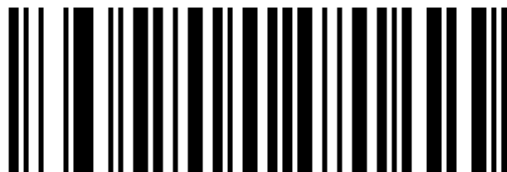
* 中国郵便番号を無効にする



中国郵便番号を有効にする

MSI

有効化/無効化



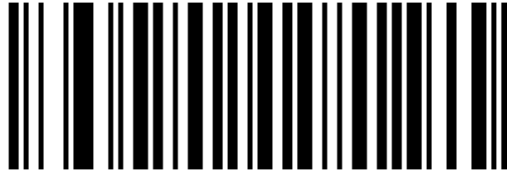
MSI コードを有効にする



* MSI コードを無効にする

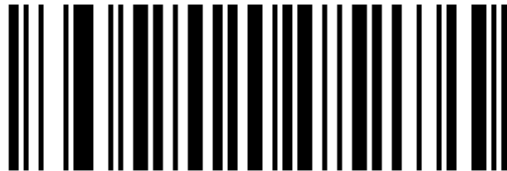


* MSI チェックコードを送信しません



MSI チェックコードを送信する

複数回検証する



* MSI の複数検証を無効にする



MSI 複数検証を有効にする

長さの設定



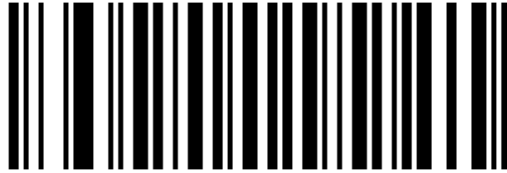
MSI の最小長を 3 に設定します

Plessey / Telepen

有効化/無効化



Plessey コードを有効にする



* Plessey コードを無効にする

長さの設定



Plessey/Telepen の最小長を設定 3

8 付録

8.1 Code ID とコーディングシステムの比較表

シリアルナンバー	Code ID コード	バーコードタイプ ID (プレフィックスとサフィックスを使用)	コーディングシステム
1		00/01	すべてのコード体系
2	A	02	Code 128
3	C	03	EAN-8
4	D	04	EAN-13
5	D	05	ISBN
6	E	06	UPC-A
7	F	07	UPC-E
8	I	08	Code 93
9	J	09	GS1
			Omnidirectional
10	K	10	GS1 Limited
11	L	11	GS1 Expanded
12	M	12	Code 39
13	N	13	Interleaved 2 of 5
14	O	14	Industrial 2 of 5
15	P	15	China Post
16	Q	16	Matrix 2 of 5
17	S	17	MSI
18	T	18	Plessey
19	t	19	Telepen
20	U	20	Code 11
21	V	21	Codabar

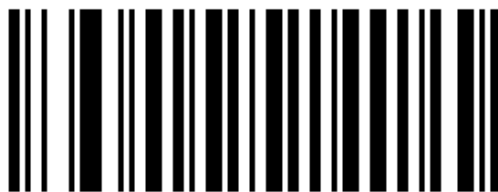
8.2 ASCII コンピューター



SOH(01)



STX(02)



ETX(03)



EOT(04)



ENQ(05)



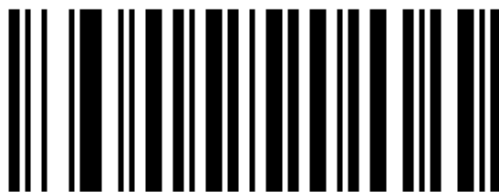
ACK(06)



BEL(07)



Backspace(08)



HT(09)



LF(0A)



VT(0B)



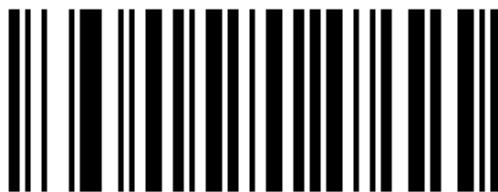
FF(0C)



CR(0D)



SO(0E)



SI(0F)



DEL(10)



DC1(11)



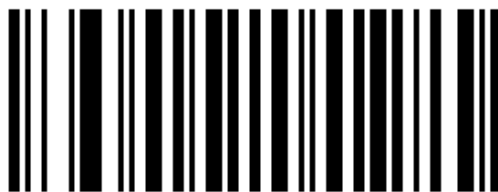
DC2(12)



DC3(13)



DC4(14)



NAK(15)



SYN(16)



ETB(17)



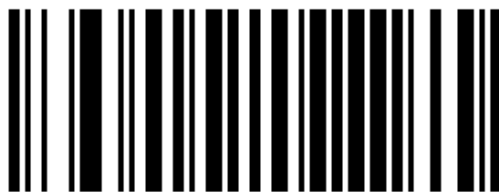
CAN(18)



EM(19)



SUB(1A)



ESC(1B)



FS(1C)



GS(1D)



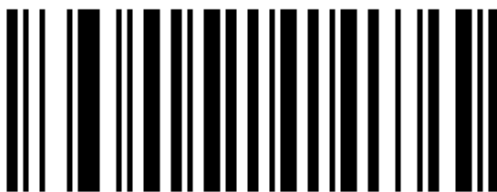
RS(1E)



US(1F)



Space(20)



! (21)



\" (22)



(23)



\$(24)



(25)



(26)



'(27)



((28)



)(29)



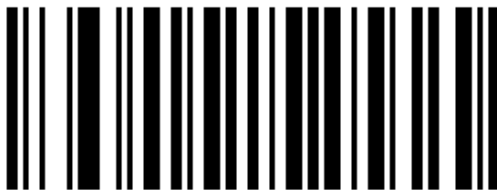
* (2A)



+(2B)



、 (2C)



$-(2D)$



$.(2E)$



$/(2F)$



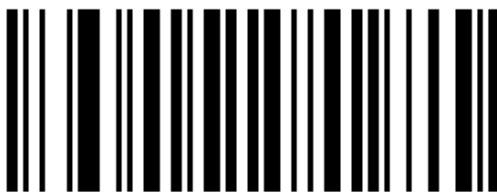
$0(30)$



$1(31)$



$2(32)$



3(33)



4(34)



5(35)



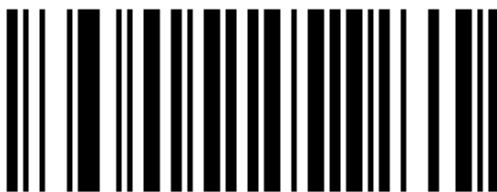
6(36)



7(37)



8(38)



9(39)



:(3A)



;(3B)



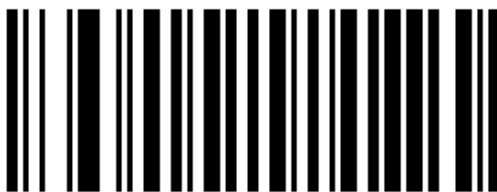
<(3C)



=(3D)



>(3E)



?(3F)



@(40)



A(41)



B(42)



C(43)



D(44)



E(45)



F(46)



G(47)



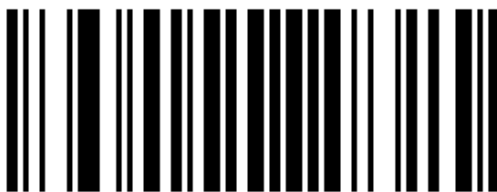
H(48)



I(49)



J(4A)



K(4B)



L(4C)



M(4D)



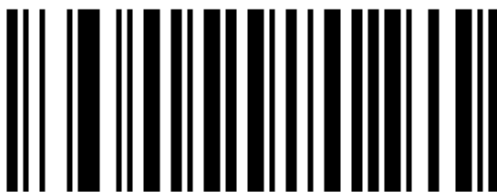
N(4E)



O(4F)



P(50)



Q(51)



R(52)



S(53)



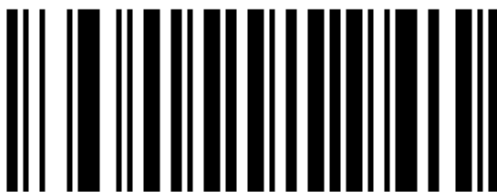
T(54)



U(55)



V(56)



W(57)



X(58)



Y(59)



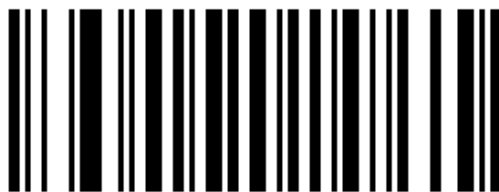
Z(5A)



[(5B)



(5C)



J(5D)



^ (5E)



_ (5階)



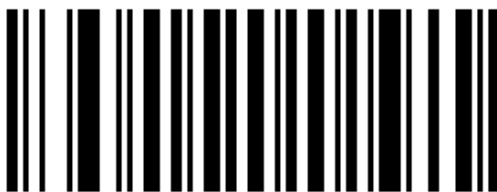
` (60)



a(61)



b(62)



c(63)



d(64)



e(65)



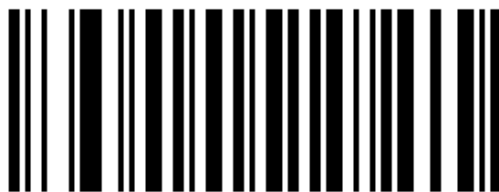
f(66)



g(67)



h(68)



i(69)



j(6A)



107 k(6B)



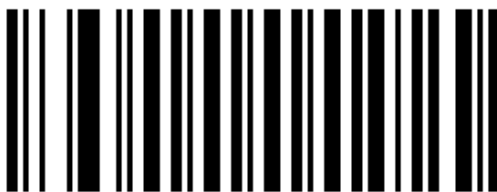
l(6C)



m(6D)



n(6E)



$o(6F)$



$p(70)$



$q(71)$



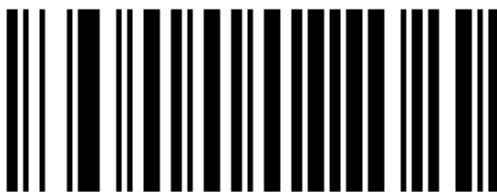
$r(72)$



$s(73)$



$t(74)$



u(75)



v(76)



w(77)



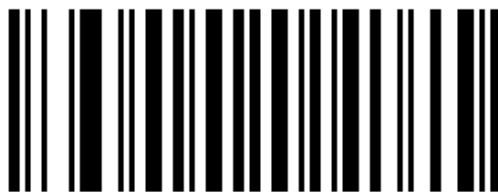
x(78)



y(79)



z(7A)



{(7B)



|(7C)



} (7D)



~(7E)



Delete(7F)

8.3 ファンクションキーテーブル



F1(80)



F2(81)



F3(82)



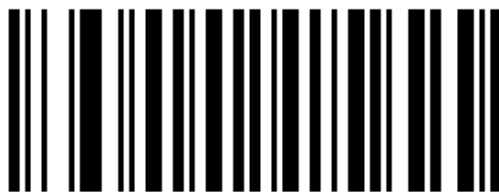
F4(83)



F5(84)



F6(85)



F7(86)



F8(87)



F9(88)



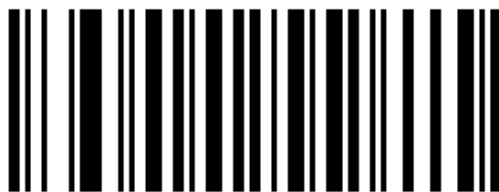
F10(89)



F11(8A)



F12(8B)



Insert(8C)



Home(8D)



Page UP(8E)



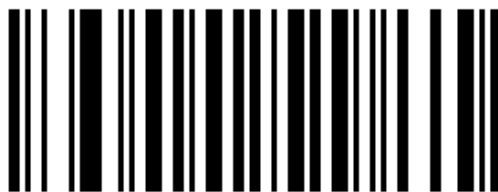
Delete(8F)



End(90)



Page Down(91)



Right arrow(92)



Left arrow(93)



Down arrow(94)



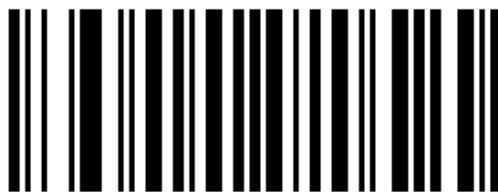
Up arrow(95)



Print Screen(96)



Left Ctrl(97)



Left Shift(98)



Left ALT(99)



Right ALT(9A)