



MANUAL DE PROGRAMAÇÃO

ADAPTIVE

Modelo nº 9703-6008
17/07/98

OBSERVAÇÃO: Devido a inovações constantes do produto, as especificações neste documento estão sujeitas a alterações sem prévio aviso.

Direitos autorais © 1998 Adaptive Micro Systems, Inc. Todos os direitos reservados.

BETA-BRITE, BIG DOT e SMART ALEC são marcas da Adaptive Micro Systems, Inc. registradas no Departamento de Patentes e Marcas dos Estados Unidos.

Alec, ALPHA, AlphaLert, AlphaNET, AlphaNET *plus*, AlphaNET *plus* II, ALPHAVISION, Automode, Director, EZ KEY II, EZ95, PagerNET, PrintPak, PPD, Solar e TimeNet são marcas da Adaptive Micro Systems, Inc.

Visite o nosso site mundial da Web na Internet no endereço:

<http://www.ams-i.com> ou envie e-mail no endereço sales@ams-i.com

Índice

Informações gerais	1
Uso de um controle remoto para operar o letreiro luminoso	1
Uso de um computador para operar o letreiro luminoso	2
Fixação do letreiro luminoso na parede	3
Como pendurar o letreiro luminoso no teto	3
Especificações técnicas	4
Informações sobre interferência eletromagnética	4
Funções básicas do letreiro luminoso	5
Ligar e desligar o letreiro luminoso	5
Acertar a hora e a data do letreiro luminoso	6
Como limpar a memória do letreiro luminoso	7
Configuração de uma senha do letreiro luminoso	8
O que fazer quando se esquecer da senha do letreiro luminoso	9
Como eliminar uma senha do letreiro luminoso	9
Controle do som	9
Como iniciar as mensagens de texto	10
Exemplo 1 – Uso de caixa alta e baixa em mensagens	10
Exemplo 2 – Exibição de mensagens por ordem de nome de arquivo (A, B, C, etc.)	12
Exemplo 3 – Exibição de mensagens por ordem de hora	14
Exemplo 4 – Modificação do texto de uma mensagem existente	16
Exemplo 5 – Apagamento de mensagens	19
Mensagens de texto complexas	20
Exemplo 6 – Exibição de hora e data	20
Exemplo 7 – Uso de fontes e cores	23
Exemplo 8 – Aumento e diminuição da velocidade de mensagens	26
Exemplo 9 – Efeitos especiais com modos (modos de trailing)	28
Exemplo 10 – Caracteres internacionais	29
Gráficos	31
Exemplo 11 – Criação de um letreiro de cinema	31
Exemplo 12 – Combinação de texto com gráficos	36
Exemplo 13 – Apagamento de um gráfico	38
Apêndices	39
Apêndice A – Modos, fontes, cores e gráficos disponíveis	39
Apêndice B – Teste de diagnóstico do letreiro luminoso	44

Informações gerais

Pode-se operar um letreiro luminoso BETA BRITE de duas formas:

- utilizando-se o controle remoto portátil.
- utilizando-se um computador pessoal.

Uso de um controle remoto para operar o letreiro luminoso

O controle remoto é um teclado portátil utilizado para operar o letreiro luminoso BETA BRITE. A maior parte deste manual mostra como programar mensagens em seu letreiro luminoso utilizando o controle remoto.

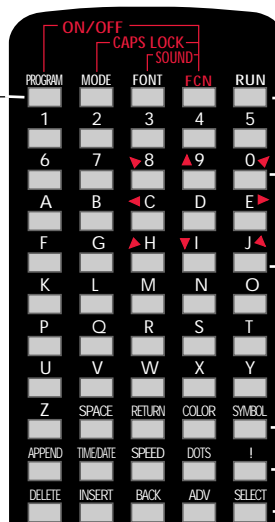
O controle remoto necessita de duas baterias do tipo AA para funcionar.

Aponte este lado do controle remoto para a frente do seu letreiro BETA BRITE.

Pressione **PROGRAM** para colocar o letreiro luminoso em um destes modos: (utilize **BACK** para passar de um modo para o outro e **ADV** para selecionar o modo).

- PROG TEXT A – para digitar mensagens de texto. (“A” é o nome de um arquivo, de A a Z).
- PROG DOTS A – para criar gráficos. (“A” é o nome de um arquivo, de A a Z).
- SET TIME – modifica o horário no letreiro luminoso.
- SET DATE – modifica a data no letreiro luminoso.
- SET PASSWORD (senha) – utilizado para impedir que alguém modifique suas mensagens.
- CLEAR MEMORY – apaga todos os arquivos contendo textos e gráficos.

Use **SPACE** para inserir um espaço em branco entres os caracteres. (Para inserir apenas meio espaço, pressione **SELECT**).



Pressione e segure **FCN** e em seguida, pressione **PROGRAM** para ligar e desligar o letreiro luminoso.

Pressione **RUN** duas vezes para sair do modo de programação.

Estas teclas com triângulos vermelhos são utilizadas em **PROG DOTS** para desenhar gráficos. (Pressione **SELECT** para ativar e desativar o modo de desenho).

HOW TO ENTER A MESSAGE:

1. POINT THIS REMOTE CONTROL KEYBOARD AT THE DISPLAY.
2. PRESS THE **[PROGRAM]** KEY. THE WORDS "PROG TEXT" WILL APPEAR ON THE DISPLAY.
3. ENTER THE MESSAGE YOU WANT TO BE DISPLAYED. (USE THE **[]** AND **[SELECT]** KEYS FOR PUNCTUATION).
4. PRESS THE **[RUN]** KEY TWICE.

SEE YOUR PROGRAMMING MANUAL FOR ADDITIONAL INSTRUCTIONS AND DISPLAY FEATURES.

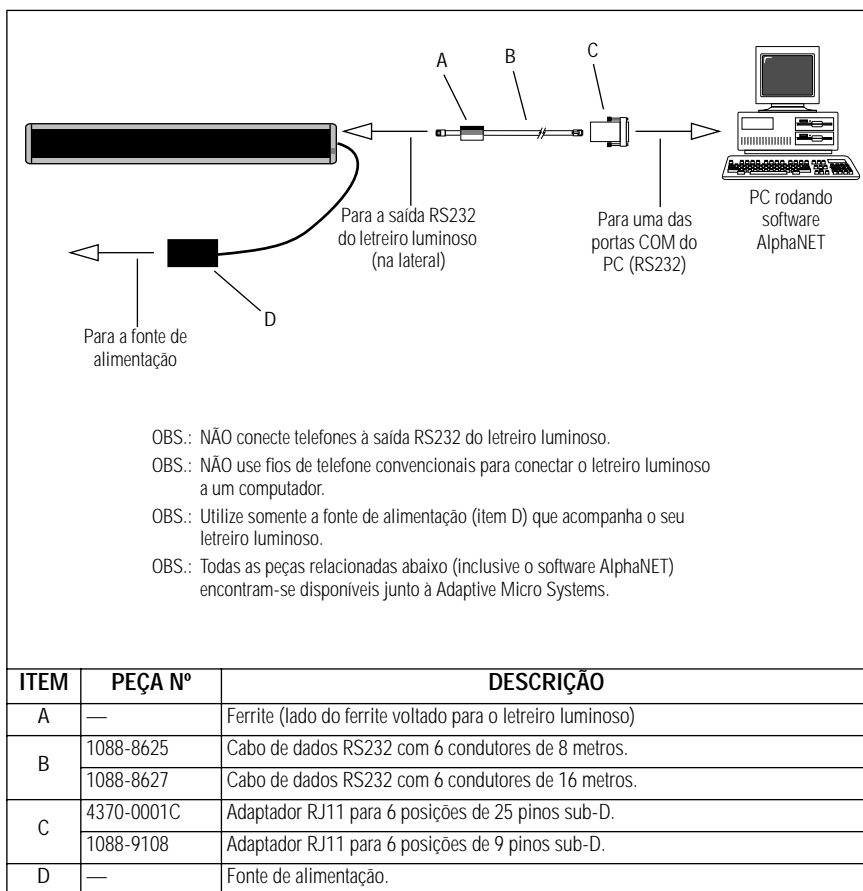
BETAbrite®

Para digitar um caractere especial (como ? ou !) ou um símbolo gráfico pressione **SYMBOL** ou **!**.

Em seguida, pressione **SELECT** para escolher um caractere especial ou gráfico.

Uso de um computador para operar o letreiro luminoso

Ainda que mensagens possam ser programadas no letreiro luminoso utilizando-se o controle remoto, as mensagens também podem ser enviadas ao letreiro utilizando-se um computador. Para fazer isto, você precisará de conectores especiais e de software de computador:



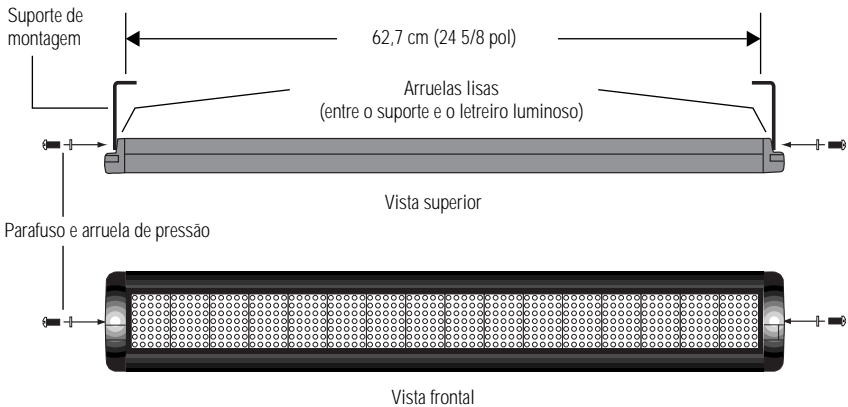
OBS.: Este manual mostra como enviar mensagens ao seu letreiro luminoso com o controle remoto.

O manual incluído com o software AlphaNET mostra como enviar mensagens ao letreiro luminoso com um computador.

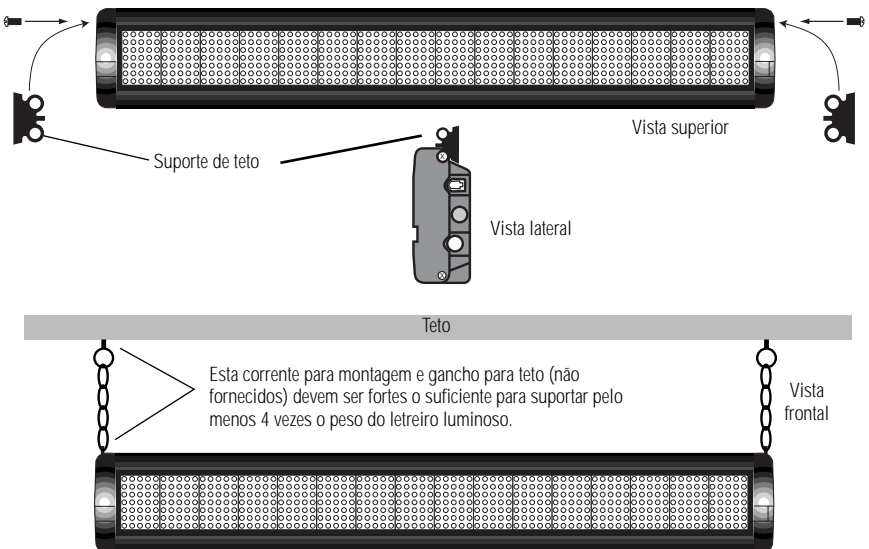
Fixação do letreiro luminoso na parede

O seu letreiro luminoso pode ser colocado em um balcão, parede ou teto. Em primeiro lugar, instale os suportes de montagem na parede ou na superfície desejada. Em seguida, coloque o letreiro luminoso no suporte de montagem utilizando parafusos e arruelas conforme mostrado.

OBS.: Este letreiro luminoso é projetado somente para o uso interno.



Como pendurar o letreiro luminoso no teto



Especificações técnicas

Peso (sem incluir a fonte de alimentação ou o teclado):	1,16 kg (2,55 lb)
Altura:	9,7 cm (3 13/16 pol)
Largura:	65,7 cm (25 7/8 pol)
Profundidade:	3,4 cm (1 15/16 pol)

Informações relativas à EMI

Abaixo, informações sobre interferência eletromagnética (EMI)

Estados Unidos

Este dispositivo cumpre com a seção 15 das normas da FCC. A operação está sujeita às duas condições seguintes: (1) Este dispositivo não deve causar interferência que represente perigo. (2) Este dispositivo deve ser capaz de acatar quaisquer interferências que receba, inclusive interferências que possam causar operação inadequada.

Canadá

Este aparelho digital da classe A atende a todos os requisitos dos regulamentos relativos a equipamento causadores de interferência canadenses.

Funções básicas do letreiro luminoso

Ligar e desligar o letreiro luminoso

Quando a fonte de alimentação do letreiro luminoso é ligada em uma tomada, o letreiro luminoso liga-se automaticamente e ao tirar a fonte da tomada, o letreiro se desliga.

Entretanto, em vez de tirar o letreiro da tomada, existe uma outra forma de desligá-lo:

Mantenha FCN pressionada, em seguida pressione PROGRAM para desligar e ligar o letreiro luminoso.

OBS.: As mensagens que estejam programadas no letreiro luminoso *não* serão perdidas quando o letreiro luminoso for desligado. As mensagens serão mantidas por um período de até 30 dias se o letreiro luminoso não for energizado.

Quando um letreiro luminoso é ligado, os seguinte dizeres serão exibidos:



1036-0001A

ENTÃO

A versão do software (ou "firmware") no interior do letreiro luminoso.



32K RAM

ENTÃO

A quantidade de memória no interior do letreiro luminoso.












WED 1:26 PM

A hora e a data do letreiro luminoso.

Acertar a hora e a data do letreiro luminoso




Uma vez que for programado, o letreiro luminoso memorizará o horário e a data, a menos que o letreiro seja desligado da tomada ou caso haja uma queda de energia elétrica.

OBS.: Já que a hora e a data não são atualizados quando o letreiro é desligado, a hora e data devem ser reprogramados cada vez que o letreiro luminoso for ligado e desligado.

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
1	Pressione PROGRAM .	
2	Pressione BACK até que apareça <i>SET TIME</i>	
3	Pressione ADV .	 ENTÃO 
4	Pressione D para acertar o dia da semana. Pressione H para acertar a hora. Pressione M para acertar os minutos. OBS.: Pressione SELECT , para alternar entre os modos de 12 horas (AM-PM) e 24 horas (0-23).	
5	Pressione BACK até que apareça <i>SET DATE</i> .	
6	Pressione ADV .	 ENTÃO 
7	Pressione D para acertar o dia. Pressione M para acertar o mês. Pressione Y para acertar o ano. OBS.: Pressione SELECT para exibir a data em formatos diferentes — por exemplo, <i>JAN 26</i> , <i>1998</i> ou <i>01/26/98</i> ou <i>26/1/98</i> , etc.	
8	Após acertar a data e a hora, pressione RUN duas vezes para voltar ao funcionamento normal. OBS.: A data e a hora não aparecerão na tela após o retorno ao funcionamento normal.	

Como limpar a memória do letreiro luminoso












Ao limpar a memória do letreiro luminoso, apaga-se **todas** as mensagens e gráficos que estiverem programados no letreiro luminoso — além disso, a senha do letreiro luminoso (se houver) também será eliminada.

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
1	Pressione PROGRAM .	
2	Pressione BACK até que apareça <i>CLEAR MEMORY</i> .	
3	Pressione ADV .	
4	Pressione Y para limpar a memória do letreiro luminoso. O letreiro luminoso retornará ao funcionamento normal e exibirá uma série de mensagens de demonstração.	





Configuração de uma senha do letreiro luminoso

Pode-se configurar uma senha pessoal para proteger suas mensagens e gráficos contra a violação por terceiros.

Caso se esqueça da senha, consulte “O que fazer quando se esquecer da senha do letreiro luminoso” na página 9.

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
1	Pressione PROGRAM .	
2	Pressione BACK até que apareça <i>SET PASSWORD</i> .	
3	Pressione ADV .	
4	Pressione Y para configurar uma senha.	
5	Digite uma senha de 6 caracteres. (Somente asteriscos aparecerão no letreiro luminoso à medida que você digita). Torne a digitar a senha quando isto for solicitado. <i>CORRECT</i> aparecerá caso tenha registrado a mesma senha. Caso tenha cometido um erro ao digitar a mesma senha, <i>ERROR</i> aparecerá e você terá que começar novamente da Etapa 1.	  ENTÃO  ENTÃO  ENTÃO 
6	Pressione RUN duas vezes.	
7	Pressione Y para proteger o letreiro luminoso com uma senha. OBS.: Caso seleccione N , então uma senha não será necessária quando PROGRAM for pressionado	 O letreiro luminoso retornará ao funcionamento normal. Agora, toda vez que PROGRAM for pressionado, você terá que digitar a senha que acabou de configurar.

O que fazer quando se esquecer da senha do letreiro luminoso

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
1	Pressione PROGRAM .	
2	Pressione L seis vezes.	  ENTÃO 
3	Digite uma nova senha. (Consulte “Configuração de uma senha do letreiro luminoso” na página 8).	

Como apagar uma senha do letreiro luminoso

Caso você não queira mais receber a solicitação para registrar uma senha de proteção do letreiro luminoso, pode-se limpar a memória do letreiro luminoso a fim de apagar a senha. Para fazer isto, consulte “Como limpar a memória do letreiro luminoso” na página 7.

Controle do som

Normalmente, quando se pressiona uma tecla do controle remoto durante a programação do letreiro luminoso, este emitirá um bipe.

Caso queira desativar a ação do bipe, pressione e segure FCN e em seguida, pressione FONT. (Para reativar o bipe, repita este procedimento).

Como iniciar as mensagens de texto

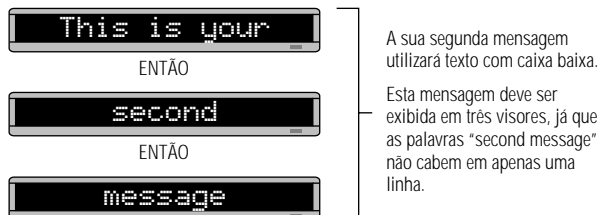
Esta seção mostra como iniciar a criação de mensagens em seu letreiro luminoso.

Exemplo 1 – Uso de caixa alta e baixa em mensagens







Neste primeiro exemplo, você exibirá o texto *THIS IS YOUR FIRST MESSAGE* da seguinte forma:



...em seguida, o texto *This is your second message*:










Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
1	Pressione PROGRAM .	
2	Pressione ADV .	 "A" é o nome do arquivo para a sua mensagem
3	Digite <i>THIS IS YOUR FIRST MESSAGE</i> Obs.: Caso cometa um erro ao digitar, pressione DELETE para apagar uma letra	 [AUT], que é abreviação para Automode, aparecerá à medida que você digita o primeiro caractere. O Automode exibe automaticamente a sua mensagem em formato diferente. A sua mensagem deve ter esta aparência quando a digitação for concluída.





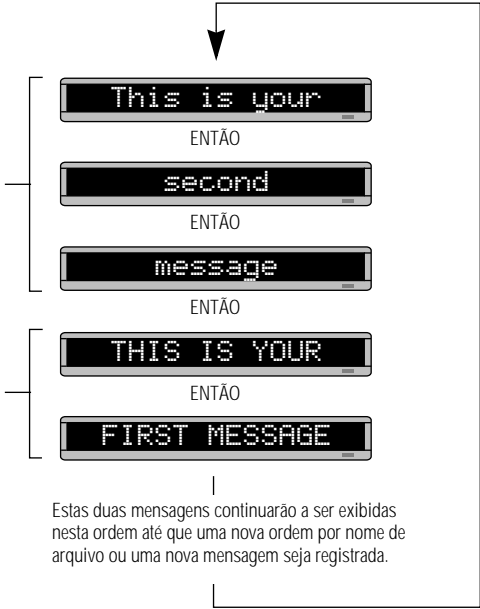
4	Pressione RUN duas vezes.	 <p>Já que Automode [AUT] foi utilizado em sua mensagem (veja a Etapa 3), o texto de sua mensagem será exibido em uma variedade de formatos. Por exemplo, um dos formatos (ou modos) chamado Scroll (deslocamento) move a sua mensagem da parte inferior para a parte superior do letreiro luminoso.</p>
Agora que a primeira mensagem foi concluída, registraremos uma segunda mensagem, que contém caixas altas e baixas.		
5	Pressione PROGRAM novamente.	
6	Pressione SELECT .	 <p>O A muda para um ponto de interrogação (?) após SELECT ser pressionado.</p>
7	Pressione B .	 <p>"B" é agora o nome do arquivo de sua segunda mensagem. Se tivesse pressionado A em vez de B, você teria escrito sobre a primeira mensagem.</p>
8	<p>Digite <i>T</i></p> <p>Pressione e segure FCN em seguida, pressione MODE para trocar para letras minúsculas.</p> <p>Digite <i>this is your second message</i>.</p>	 <p>Sua mensagem deve ter esta aparência quando você terminar a digitação.</p>
9	Pressione RUN duas vezes.	 <p>Você deveria observar que...</p> <ul style="list-style-type: none"> A primeira mensagem simplesmente não aparece. (Iremos trabalhar nisto no exemplo seguinte).

Exemplo 2 – Exibição de mensagens por ordem de nome de arquivo

Uma vez que tiver programado mensagem no seu letreiro luminoso, você pode querer definir a ordem de seqüência na qual as mensagens irão aparecer.

Neste exemplo, exibiremos mensagens pelo nome de arquivo das mesmas (A, B, C, etc.) ou em ordem alfabética.

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
<p>Este exemplo continua onde o exemplo 1 parou. Este exemplo é baseado na presunção de que haja duas mensagens (arquivos A e B) em seu letreiro luminoso: Arquivo A= <i>THIS IS YOUR FIRST MESSAGE</i> Arquivo B= <i>This is your second message.</i></p>		
1	Pressione PROGRAM .	
2	Pressione RUN .	 <i>TIME</i> ou <i>DEMO</i> também poderá aparecer aqui.
3	<p>Se <i>RUN</i> aparecer no letreiro vá para a próxima etapa.</p> <p>Em caso negativo, pressione SELECT até que apareça <i>RUN</i>.</p>	
4	Pressione B .	
5	Pressione RUN .	 ENTÃO  ENTÃO 
<p>Você acabou de programar o letreiro luminoso para rodar <i>somente</i> o arquivo de mensagem B.</p> <p>A seguir, iremos programar o letreiro luminoso para exibir a mensagem B e, em seguida, a mensagem A.</p>		







6	Pressione PROGRAM .	
7	Pressione RUN .	
8	Caso <i>RUN</i> apareça no letreiro, vá para a próxima etapa. Pressione SELECT até que apareça <i>RUN</i> .	
9	Pressione B , em seguida A .	 <p data-bbox="471 630 952 699">A ordem destas letras determina a ordem na qual as mensagens irão aparecer no letreiro luminoso. (Neste caso, a mensagem B aparecerá primeiro, em seguida, a mensagem A).</p>
10	Pressione RUN .	 <p data-bbox="483 1227 841 1295">Estas duas mensagens continuarão a ser exibidas nesta ordem até que uma nova ordem por nome de arquivo ou uma nova mensagem seja registrada.</p>
<p>Utilizando este método, você pode programar a ordem de algumas ou todas as mensagens que tiver programado no letreiro luminoso.</p>		









Exemplo 3 – Exibição de mensagens por ordem de hora

No Exemplo 2, você configurou a ordem das mensagens pelo nome de arquivo. Entretanto, este método pode não especificar a hora exata em que uma mensagem deve aparecer.

Nesse exemplo, mostraremos como fazer com que uma mensagem apareça e desapareça no horário que especificar.








OBS.: A exibição de mensagens em ordem de horário funcionará somente se o letreiro luminoso receber energia. Quando o letreiro luminoso não mais receber energia, o seu relógio interno fica impreciso e deve ser reprogramado (veja “Acertar a data e a hora do letreiro luminoso” na página 6).











Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
<p>Para este exemplo, verifique se o relógio interno do seu letreiro luminoso foi acertado precisamente. (Veja “Acertar a data e a hora do letreiro luminoso” na página 6).</p> <p>Este exemplo continua aonde o Exemplo 1 parou.</p> <p>Este exemplo baseia-se na presunção de que haja duas mensagens (arquivos A e B) no letreiro luminoso: Arquivo A= <i>THIS IS YOUR FIRST MESSAGE</i> Arquivo B= <i>This is your second message</i></p> <p>Neste exemplo, iremos programar o letreiro para exibir o arquivo A de segunda a sexta-feira das 1:10 às 2:30 da tarde. Iremos programar o letreiro luminoso para sempre exibir o arquivo B.</p>		
1	Pressione PROGRAM .	
2	Pressione SELECT até que apareça <i>B</i> .	
3	Pressione TIME/DATE .	 <p><i>ON ALWAYS</i> é a configuração predefinida para uma mensagem. A mensagem definida para <i>ON ALWAYS</i> será rodada de forma contínua.</p> <p>Já que o arquivo B foi configurado, iremos para o arquivo A.</p>
4	Pressione PROGRAM .	
5	Pressione SELECT até que apareça <i>A</i> .	
6	Pressione TIME/DATE .	 <p>Primeiro, iremos selecionar o horário de <i>ON</i> (ativação) ou quando a mensagem <u>inicia</u>.</p>


7	Pressione D (para dia) até que <i>M-F</i> (segunda a sexta) apareça.	 <p>Pressione D para acertar o dia, H para a hora e M para os minutos (em incrementos de 10 minutos).</p>
8	Pressione H (para hora) até que apareça <i>13:00</i> .	 <p>As horas devem ser representadas em 24 horas, isto é estilo militar. Portanto, 1:00 PM = 13:00, 2:00 PM = 14:00, etc.</p>
9	Pressione M (para minutos) até que apareça <i>13:10</i> .	 <p>Os minutos são ajustados em incrementos de 10.</p>
10	Pressione SELECT .	 <p>Após configurar o horário para <i>ON</i> (ligar), selecione o horário de <i>OFF</i> (desligamento) ou o horário em que a mensagem deve <i>parar</i>.</p>
11	Repita as etapas 7, 8 e 9 para configurar o horário de <i>OFF</i> (desligamento) (2:30 ou 14:30 neste exemplo).	
12	Pressione RUN uma vez. (Caso TIME não apareça, pressione SELECT até que isto ocorra).	 <p><i>RUN</i> ou <i>DEMO</i> também poderá aparecer aqui.</p>
13	Pressione AB .	
14	Pressione RUN uma vez.	<p>Esta mensagem deve aparecer de forma contínua.</p> <p>Arquivo B</p>  <p>ENTÃO</p> <p>Arquivo A</p>  <p>ENTÃO</p> <p>Esta mensagem deve aparecer somente <u>entre</u> os horários de <i>ON</i> e <i>OFF</i> programados.</p>

Exemplo 4 – Modificação do texto de uma mensagem existente

Após digitar uma mensagem, pode-se querer adicionar ou remover texto da mesma. Abaixo, encontra-se um exemplo dessa situação muito comum:

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
<p>Este exemplo continua onde o Exemplo 2 parou. Este exemplo baseia-se na presunção de que haja duas mensagens (arquivos A e B) no letreiro luminoso: Arquivo A = <i>THIS IS YOUR FIRST MESSAGE</i> Arquivo B = <i>This is your second message</i> e que primeiro exibi-se o Arquivo A, e em seguida, o Arquivo B. Neste exemplo, iremos modificar o Arquivo A e o Arquivo B para o seguinte: Arquivo A = <i>THIS IS YOUR FIRST MESSAGE, BUT NOW IT'S LONGER</i> Arquivo B = <i>This is the second message (your mudou para the)</i></p>		
1	Pressione PROGRAM .	
2	Pressione SELECT até que apareça <i>B</i> .	
3	Pressione ADV até que apareça o espaço depois de <i>your</i> .	 <p>Iremos apagar a palavra <i>your</i> e substituí-la pela palavra <i>the</i></p>
4	Pressione DELETE até que <i>your</i> (e o espaço após isso) sejam apagados.	
5	Pressione INSERT .	 <p>O texto a ser digitado será inserido neste local – após o espaço ao lado de <i>is</i>.</p>
6	Digite <i>the</i> (e em seguida SPACE).	
7	Pressione INSERT para desativar a inserção de texto.	






8	Pressione ADV até que as primeiras letras da palavra <i>second</i> apareçam.	 <p>a palavra <i>the</i> substituiu a palavra <i>your</i></p>
9	Pressione APPEND para ir para o final da mensagem. NÃO PULE ESTA ETAPA. Em caso positivo, a última parte de sua mensagem será automaticamente apagada.	
10	Pressione RUN duas vezes.	<p>Arquivo B</p> 
A seguir, iremos acrescentar um texto ao final do arquivo A.		
11	Pressione PROGRAM .	
12	Pressione SELECT até que apareça <i>A</i> no letreiro luminoso.	
13	Pressione APPEND .	 <p>APPEND o <u>leva</u> ao final de uma mensagem.</p>
14	Para digitar uma vírgula, pressione ! e então SELECT até que uma vírgula apareça.	
15	Pressione SPACE e então digite <i>BUT NOW IT</i> .	
16	Pressione ! e então SELECT até que um apóstrofo apareça.	
17	Digite <i>S LONGER</i> .	

18	Pressione RUN duas vezes.	<p>Arquivo A</p>  <p>THIS IS YOUR ENTÃO</p> <p>FIRST MESSAGE ENTÃO</p> <p>BUT NOW IT'S ENTÃO</p> <p>LONGER</p>
----	----------------------------------	---

Exemplo 5 – Apagamento de mensagens

Para apagar todas as mensagens de um letreiro luminoso, consulte “Como limpar a memória do letreiro luminoso” na página 7.

Entretanto, caso queira apagar apenas mensagens selecionadas, utilize então o método mostrado neste exemplo.









Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
<p>Este exemplo continua aonde o Exemplo 4 parou.</p> <p>Este exemplo baseia-se na presunção de que haja duas mensagens (arquivo A e B) no letreiro luminoso: Arquivo A = <i>THIS IS YOUR FIRST MESSAGE, BUT NOW IT'S LONGER</i> Arquivo B = <i>This is the second message</i></p> <p>Neste exemplo, iremos apagar o arquivo B.</p>		
1	Pressione PROGRAM .	
2	Pressione SELECT até que apareça <i>B</i> no letreiro luminoso.	
3	Pressione DELETE .	
4	Pressione Y para apagar o arquivo.	
5	Pressione RUN duas vezes.	<p>Arquivo A</p> 








Mensagens de texto complexas




Antes de experimentar o seguinte, certifique-se de que está familiarizado com os exemplos anteriores na seção “Como iniciar as mensagens de texto” deste manual.

Exemplo 6 – Exibição de hora e data

OBS.: Já que a hora e a data não são atualizados quando o letreiro é desligado, a hora e data devem ser reprogramados cada vez que o letreiro luminoso for ligado e desligado.

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
<p>Neste exemplo iremos criar uma mensagem que exibe a hora e a data atuais de forma contínua:</p> <div style="text-align: center;">  ENTÃO  ENTÃO  ENTÃO  </div> <p>A hora será exibida em letras largas.</p>		
1	Apague todas as mensagens atualmente gravadas no letreiro luminoso. (Veja “Como limpar a memória do letreiro luminoso” na página 7 ou “Exemplo 5 – Apagamento de mensagens” na página 19).	
2	Pressione PROGRAM .	
3	Pressione SELECT .	
4	Pressione A .	
5	Pressione MODE para selecionar um “modo”. (Os modos são utilizados para alterar a forma em que uma mensagem aparece. Consulte o Apêndice A para uma relação dos modos disponíveis).	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Isto representa o modo Hold.</p>

6	Pressione SELECT até que o modo de deslocamento para baixo – [RL ↓] – apareça.	 <p>Isto representa o modo Roll Down.</p>
7	Digite <i>R</i>	
8	Pressione e segure FCN , em seguida, pressione MODE para alternar entre as letras maiúsculas e minúsculas, digite o seguinte: <i>osco Advertising</i>	
Iremos exibir a hora de baixo para cima no letreiro luminoso.		
9	Pressione MODE e então SELECT até que o modo Roll Up (deslocamento para cima) apareça: [RL ↑]	
10	Pressione FONT e então SELECT até que [WD7] apareça.	 <p>[WD7] significa que a hora será exibida em letras largas.</p>
11	Pressione TIME/DATE para incluir a hora na mensagem.	 <p>Isto introduz a hora atual (em caracteres largos).</p>
<p>A seguir, iremos exibir a data da esquerda para a direita no letreiro luminoso.</p> <p>OBS.: Certifique-se de que a data esteja correta antes de utilizar a mesma em uma mensagem. (Veja "Acertar a hora e data do letreiro luminoso" na página 6).</p>		
12	Pressione MODE e então SELECT até que o modo Roll Left (deslocamento para a esquerda) apareça: [RL ←]	 <p>Iremos fazer com que a <u>data</u> desloque-se para a esquerda.</p>

<p>13</p>	<p>Pressione FONT e então SELECT até que [SS7] apareça. ([SS7] representa a fonte predefinida ou normal).</p>	 <p>[SS7] significa que os caracteres seguintes não serão largos.</p>
<p>14</p>	<p>Pressione TIME/DATE e então SELECT para exibir a data.</p>	
<p>15</p>	<p>Pressione RUN duas vezes para visualizar a mensagem.</p>	 <p>Rosco ENTÃO Advertising ENTÃO 3:26 PM ENTÃO Oct. 14 ,1997</p>

Exemplo 7 – Uso de fontes e cores

Fontes

As fontes representam a forma com a qual os caracteres são exibidos no letreiro luminoso. No mundo da impressão e publicação, as fontes são nomes determinados como Times ou Helvética e as qualidades são designadas com ou sem serifa, tamanho de fonte (como 12 pontos ou 14 pontos), negrito ou itálico, etc.:

Esta é Times — uma fonte com serifa.

Esta é Helvética — uma fonte sem serifa.




As fontes disponíveis para o seu letreiro luminoso encontram-se no “Apêndice A – Modos, fontes, cores e gráficos disponíveis” na página 39.











Cores






O letreiro luminoso pode exibir até oito cores – [GRN] para verde, [RED] para vermelho, etc. – além de quatro combinações de cores especiais.

Para determinar que cores estão disponíveis no letreiro luminoso, consulte o “Apêndice A – Modos, fontes, cores e gráficos disponíveis” na página 39.

Os exemplos abaixo demonstram como utilizar fontes e cores no letreiro luminoso:

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
1	Apague todas as mensagens atualmente gravadas no letreiro luminoso. (Veja “Como limpar a memória do letreiro luminoso” na página 7 ou “Exemplo 5 — Apagamento de mensagens” na página 19).	
2	Pressione PROGRAM .	
3	Pressione ADV .	
4	Pressione MODE até que apareça [HLD].	 O modo Hold desativa Automode.

5	Pressione COLOR e então SELECT até que [GRM] (verde) apareça.	 <p>Iremos fazer com que a primeira parte da mensagem apareça na cor verde.</p>
6	Pressione FONT e então SELECT para selecionar [SRF] (uma fonte serif).	
7	Utilizando-se FCN e PROGRAM quando necessário digite <i>This is SRF</i>	 <p>A medida em que digita, a fonte selecionada aparecerá da mesma forma que será exibida no letreiro luminoso.</p>
8	Pressione RETURN para iniciar uma nova linha de texto.	 <p>Este símbolo indica RETURN.</p>
9	Pressione COLOR e então SELECT até que apareça [AMB].	 <p>Todo o texto após [AMB] terá a cor âmbar.</p>
10	Pressione FONT e então SELECT até que [WDF] (texto largo) apareça.	 <p>[WDF] = font serifa larga</p>
11	Utilizando-se FCN e MODE quando necessários, digite <i>WDF Wide</i> .	
12	Pressione RETURN para iniciar uma nova linha de texto.	
13	Pressione COLOR e SELECT até que [RB1] (Rainbow 1) apareça.	
14	Pressione FONT e então SELECT para selecionar a fonte [SS5].	 <p>[SS5] = a menor fonte</p>

15	<p>Digite <i>THIS IS SS5</i></p> <p>OBS.: Somente caracteres de caixa alta podem ser utilizados com essa fonte.</p>	
16	<p>Pressione RUN duas vezes para visualizar o que foi digitado.</p>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;">Este texto deve aparecer em verde.</div> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">ENTÃO</div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;">Este texto deve aparecer na cor âmbar.</div> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">ENTÃO</div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  <div style="margin-left: 10px;">Este texto deve aparecer em rainbow 1..</div> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">ENTÃO</div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;">Este texto deve aparecer em rainbow 1..</div> </div> </div>

Exemplo 8 – Aumento e diminuição da velocidade de mensagens

A velocidade das mensagens pode ser aumentada ou reduzida utilizando-se o modo SPEED. Uma vez que o modo for selecionado, como ROTATE, uma velocidade pode ser definida ao selecionar SPEED no controle remoto. A seguir, pressione SELECT para alterar a velocidade:



Eis aqui um exemplo de como variar a velocidade do modo SCROLL (deslocamento) de uma mensagem:








Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
1	Apague todas as mensagens atualmente gravadas no letreiro luminoso. (Veja "Como limpar a memória do letreiro luminoso" na página 7 ou "Exemplo 5 — Apagamento de mensagens" na página 19).	
2	Pressione PROGRAM .	
3	Pressione ADV .	
4	Selecione o modo SCROLL . (Pressione MODE e então pressione SELECT até que [SCR] apareça).	 <i>[SCR]</i> = modo Scroll, o qual iremos utilizar para demonstrar a velocidade da mensagem.
5	Pressione SPEED .	 <i>[SP4]</i> é a configuração de velocidade predefinida.
6	Pressione SELECT até que [SP1] (muito devagar) apareça.	 <i>[SP1]</i> = muito devagar
7	Digite <i>Scroll speed=1</i> (velocidade de deslocamento) (Pressione SYMBOL e então SELECT para obter o sinal de "=").	

8	Selecione SCROLL novamente.	
9	Selecione SPEED novamente.	
10	Pressione SELECT até que [NHL] apareça. (No Hold = muito rápida)	
11	Digite <i>Scroll speed=N</i>	
12	<p>Pressione RUN duas vezes para visualizar a mensagem.</p> <p>A mensagem <i>Scroll speed = 1</i> deve deslocar-se de baixo para cima muito vagarosamente.</p> <p>Entretanto, a mensagem <i>Scroll speed = N</i> deve deslocar de baixo para cima sem nenhuma pausa.</p>	<p>Utilizando-se [SP1], velocidade baixa, a mensagem se desloca de baixo para cima no letreir luminoso, faz uma pausa então continua o deslocamento até desaparecer do letreiro.</p> <p>Utilizando-se [NHL], a velocidade mais alta, a mensagem desloca-se de baixo para cima no letreir luminoso, sem nenhuma pausa até desaparecer.</p>

Exemplo 9 – Efeitos especiais com modos (modos de trailing)

Os modos, como ROTATE e ROLL, são utilizados para criar efeitos especiais nas mensagens. Normalmente, os modos são utilizados uma vez no início de uma mensagem. Entretanto, o modo também pode ser introduzido ao final de uma mensagem (chamado de “modo trailing”) para criar um efeito especial.

OBS.: Os seguintes não pode ser utilizados como um modo de trailing: CONDENSED ROTATE, SCROLL, SLIDE, SNOW e SPRAY.


Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
1	Apague todas as mensagens atualmente gravadas no letreiro luminoso. (Veja “Como limpar a memória do letreiro luminoso” na página 7 ou “Exemplo 5 — Apagamento de mensagens” na página 19).	
2	Pressione PROGRAM .	
3	Pressione ADV .	
4	Pressione MODE e então SELECT até que [FLS] (Flash) apareça.	
5	Digite ATTENTION! (Pressione ! e então SELECT para obter o “!”)	
6	Pressione MODE e então SELECT até que [RF ↑] (Roll Up ou deslocamento para cima) apareça. Este é o modo de trailing. O modo de Roll “segue” o primeiro modo, Flash.	 
7	Digite <i>Trailing mode</i>	
8	Pressione RUN duas vezes para visualizar o modo de trailing em ação. ATTENTION! deve piscar e então deslocar-se até desaparecer do visor seguido de <i>Trailing mode</i> .	

Exemplo 10 – Caracteres internacionais







Os caracteres internacionais – como ü e é – podem ser introduzidos nas mensagens. Além disso, as teclas de ! e SYMBOL podem produzir caracteres especiais (consulte “Uso de um controle remoto para operar o letreiro luminoso” na página 1).

OBS.: Os caracteres internacionais não podem ser utilizados com as fontes pequenas (como [SS5]).

Os caracteres internacionais abaixo podem ser utilizados:

														Digite um Caractere Básico como A. Em seguida pressione SELECT para selecionar um caractere internacional.
Caracteres básicos	(Pressione e segure FCN e então pressione MODE no controle remoto para alternar entre caixa alta e baixa).													
	A	B	C	D	E	I	N	O	S	U	Y	Z	!	SÍMBOLO
Caracteres internacionais	A	B	C	D	E	I	N	O	S	U	y	Z	Tanto as teclas de ! e SYMBOL podem produzir uma variedade de símbolos especiais.	
	À	ß	Ç	Ð	É	Í	Ñ	Ó	Š	Û	ÿ	Ž		
	Ã		Ć	đ	Ê	ï	ñ	Õ	ß	u		z		
	Æ		Č	ď	e	ï	ñ	o	s	ü		ž		
	Á		c		é	ï		ó	š	ú				
	À		ç		ê	ì		ö	ß	ù				
	Ã		ć		ë	í		ò		ú				
	a		č		è			ó						
	æ							ö						
	à							o						
	â													
	á													
	à													
	â													
	á													

O exemplo seguinte mostra como utilizar caracteres internacionais em uma mensagem:

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
1	Apague todas as mensagens atualmente gravadas no letreiro luminoso. (Veja "Como limpar a memória do letreiro luminoso" na página 7 ou "Exemplo 5 — Apagamento de mensagens" na página 19).	
2	Pressione PROGRAM .	
3	Pressione ADV .	
4	Utilizando-se FCN e MODE quando necessários, digite <i>Submit your re</i>	
5	Pressione SELECT até que é apareça.	
6	Digite <i>sume</i>	
7	Pressione SELECT até que é apareça.	
8	Pressione RUN duas vezes para visualizar a mensagem.	



Gráficos


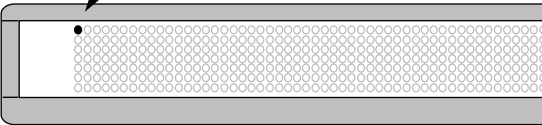
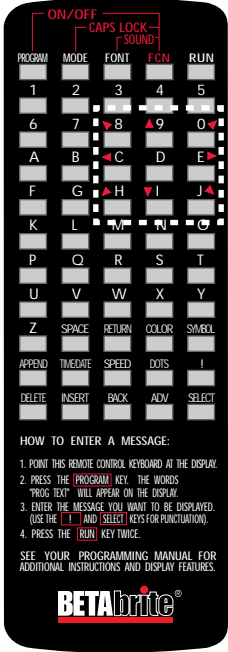
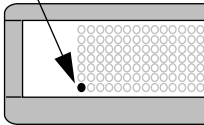
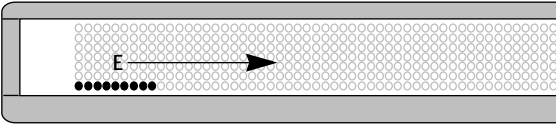
Além dos gráficos pré-programados ou “canned” (veja “Gráficos disponíveis:” na página 43), você pode criar seus próprios gráficos personalizados utilizando os arquivos DOTS.

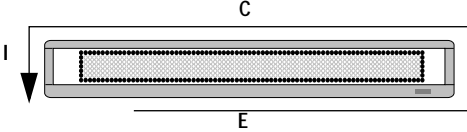
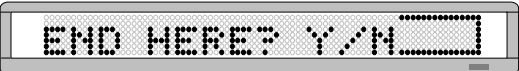



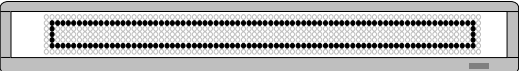
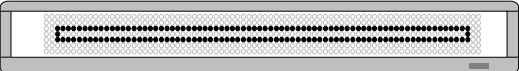




Pode-se exibir um gráfico DOTS que tenha criado isoladamente ou com texto.

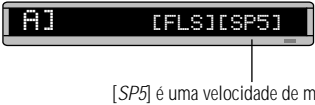
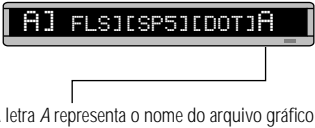
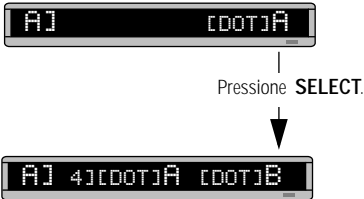
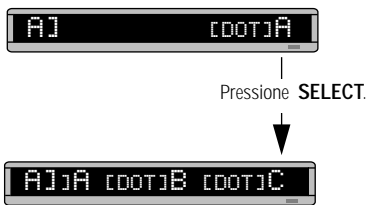





OBS.: Após criar um gráfico DOTS *para exibi-lo no letreiro luminoso*, o gráfico DOTS deve ser colocado em um arquivo de texto – mesmo que você queira apenas exibir o gráfico separado totalmente.




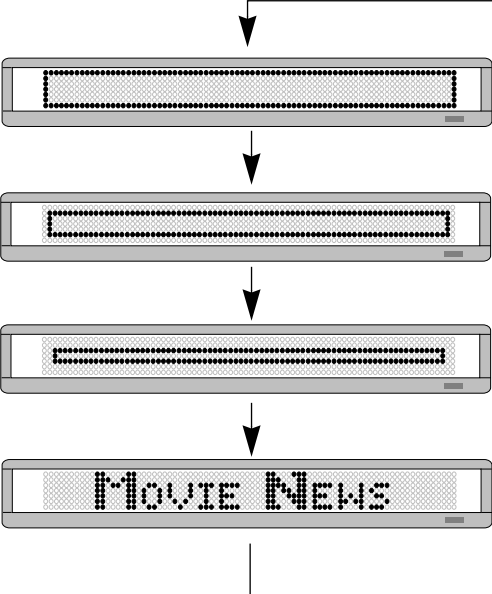
Exemplo 11 – Criação de um letreiro de cinema

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
	<p>Neste exemplo, iremos criar três gráficos (ou arquivos DOTS) e combinar os mesmos com texto para fazer um letreiro intermitente:</p> <p>Em primeiro lugar, você criará os três arquivos de gráficos (chamados arquivos DOTS A, B, C).</p> <p>Em seguida, este texto será acrescentado após os três arquivos gráficos.</p>	
1	Apague todas as mensagens atualmente gravadas no letreiro luminoso. (Veja “Como limpar a memória do letreiro luminoso” na página 7 ou “Exemplo 5 — Apagamento de mensagens” na página 19).	
2	Pressione PROGRAM .	

<p>3</p>	<p>Pressione BACK.</p>	 <p>O nome do primeiro gráfico DOTS é A. (O segundo será nomeado B e o terceiro C).</p>
<p>4</p>	<p>Pressione ADV.</p>	 <p>O cursor de DOTS intermitente acompanha o progresso do seu desenho.</p>
<p>5</p>	<p>Pressione I até que o cursor dos DOTS fique na parte inferior.</p>	 <p>Continue a pressionar I até que o cursor de DOTS fique neste local.</p>  <p>Estas teclas <i>deslocam</i> o cursor de DOTS.</p> <p>Além disso, pode-se <i>desenhar</i> pontos quando SELECT for pressionado.</p> <p>(Pressione SELECT novamente para desativar o modo de desenho).</p> <p>HOW TO ENTER A MESSAGE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. POINT THIS REMOTE CONTROL KEYBOARD AT THE DISPLAY. 2. PRESS THE PROGRAM KEY. THE WORDS "PROG TEXT" WILL APPEAR ON THE DISPLAY. 3. ENTER THE MESSAGE YOU WANT TO BE DISPLAYED. (USE THE I AND SELECT KEYS FOR PUNCTUATION). 4. PRESS THE RUN KEY TWICE. <p>SEE YOUR PROGRAMMING MANUAL FOR ADDITIONAL INSTRUCTIONS AND DISPLAY FEATURES.</p> <p>BETAbrite®</p>
<p>6</p>	<p>Pressione E para desenhar uma linha através de toda a parte inferior do visor.</p>	

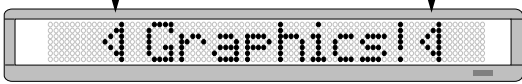


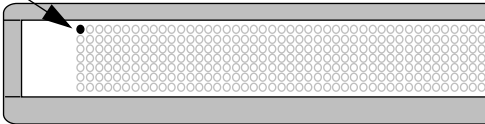
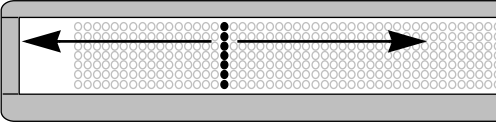
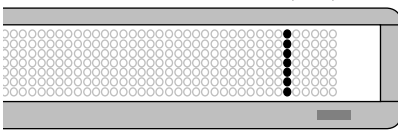
7	Complete o gráfico de DOTS A utilizando as teclas 9, C e I .	
8	Pressione RUN .	
9	Em seguida, pressione Y para gravar o gráfico A.	
10	Pressione SELECT até que um ponto de interrogação apareça.	
11	Digite B como o nome do próximo arquivo de gráficos.	
12	<p>Repita as etapas anteriores para desenhar os gráficos B e C. (ambos são apenas versões menores do gráfico A).</p> <p>Use a tecla COLOR para fazer com que todos os pontos no gráfico B sejam verdes, e todos os dots no gráfico C tenham a cor âmbar.</p>	<p style="text-align: center;">Gráfico de DOTS B</p>  <p style="text-align: center;">Gráfico de DOTS C</p> 
<p>OBS.:</p> <p>A fim de exibir um gráfico de DOTS, o mesmo deve ser colocado em uma mensagem de texto. Nas etapas seguintes, iremos criar uma mensagem de texto e acrescentar os três gráficos de DOTS que acabamos de criar.</p>		
13	Pressione BACK até que <i>PROG TEXT A</i> apareça.	
14	Pressione SELECT até que um ponto de interrogação apareça.	
15	Pressione A .	
16	Pressione MODE e então SELECT até que [FLS] (Flash) apareça.	

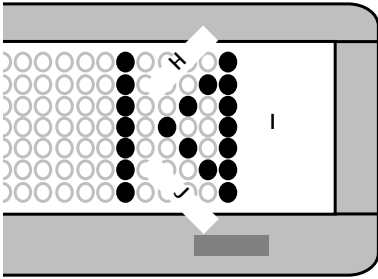








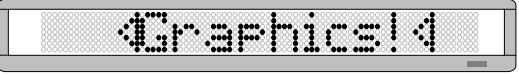
17	<p>Pressione SPEED e então SELECT até que [SP5] apareça.</p>	
18	<p>Introduza o primeiro gráfico de DOTS criado (arquivo A) ao pressionar DOTS.</p>	
19	<p>Introduza o segundo gráfico de DOTS ao pressionar DOTS novamente.</p> <p>Em seguida, pressione SELECT até que a letra B apareça.</p>	
20	<p>Introduza o terceiro e último gráfico de DOTS ao pressionar DOTS novamente.</p> <p>Em seguida, pressione SELECT até que a letra C apareça</p>	
<p>Agora iremos acrescentar a mensagem <i>Movie News</i> após os três gráficos:</p>		
21	<p>Pressione FONT e então SELECT até que [SRF] apareça.</p>	
22	<p>Digite a letra M.</p>	
23	<p>Pressione FONT novamente. Em seguida, pressione SELECT até que [SS5] apareça.</p>	
24	<p>Digite <i>ovie</i>, em seguida, pressione SPACE.</p>	
25	<p>Pressione FONT, em seguida, SELECT até que [SRF] apareça novamente.</p>	

26	Digite a letra <i>N</i> .	
27	Pressione FONT , em seguida, SELECT até que [SS5] apareça novamente.	
28	Digite <i>ews</i>	
29	Pressione RUN duas vezes para assistir o letreiro criado.	

Exemplo 12 – Combinação de texto com gráficos

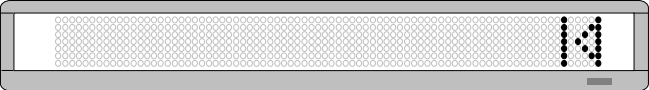



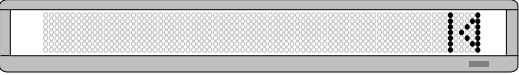

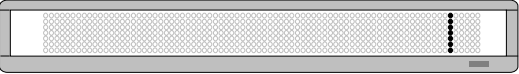
Neste exemplo, iremos criar um gráfico e combiná-lo com texto:

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
<p>Estes gráficos de triângulo (que representam apenas um arquivo DOTS) serão combinados com o texto <i>Graphics!</i></p> 		
1	<p>Apague todas as mensagens atualmente gravadas no letreiro luminoso. (Veja "Como limpar a memória do letreiro luminoso" na página 7 ou "Exemplo 5 — Apagamento de mensagens" na página 19).</p>	
2	<p>Pressione PROGRAM.</p>	
3	<p>Pressione BACK.</p>	 <p>O nome do arquivo de gráficos DOTS será A.</p>
4	<p>Pressione ADV.</p>	<p>O cursor de DOTS intermitente acompanha o progresso de seu desenho</p> 
5	<p>Pressione X para mover a linha vertical sobre o letreiro. Isto reduz o tamanho da área a ser desenhada.</p> <p>Continue pressionando X até que haja cinco pontos entre a linha vertical e o final do letreiro.</p> <p>OBS.: Se a área do gráfico não for reduzida, o gráfico poderá tomar toda a área do letreiro.</p>	<p>W move esta linha para a esquerda (aumenta a área para desenho) X move esta linha para a direita (reduz a área do desenho)</p>  <p>A linha deve terminar 5 pontos antes do final. Portanto, a área de desenho terá 5 pontos de largura por 7 pontos de altura.</p> 

6	Desenhe o seguinte gráfico utilizando as teclas indicadas.		Lembre-se: Use SELECT para ativar ou desativar o modo de desenho.
7	Pressione RUN duas vezes.		
8	Pressione BACK até que <i>PROG TEXT A</i> apareça.		
9	Pressione ADV.		
10	Pressione MODE e pressione SELECT até que <i>[ROT]</i> (rotate) apareça.		
11	Pressione DOTS para inserir o gráfico de DOTS.	 <p data-bbox="533 881 944 906">A letra A é o nome de arquivo para o seu gráfico de DOTS.</p>	
12	Utilizando-se FCN e MODE quando necessários, digite Graphics! (Introduza um espaço antes de Graphics!)	 <p data-bbox="458 1032 932 1076">Introduza um espaço antes da palavra <i>Graphics!</i> (Em caso negativo, o primeiro triângulo será exibido muito proximo à mesma).</p>	
13	Pressione DOTS para inserir o gráfico de DOTS novamente.		
14	Pressione RUN duas vezes para visualizar o deslocamento de sua mensagem gráfica e de texto pelo letreiro luminoso.	 <p data-bbox="421 1333 942 1377">OBS.: Caso <u>não</u> tenha introduzido um espaço antes do primeiro gráfico de triângulo, a mensagem teria a seguinte aparência:</p> 	

Exemplo 13 – Apagamento de um gráfico

Caso queira apagar todo um arquivo gráfico de DOTS, use este exemplo como referência:

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
<p>Esta é uma continuação do exemplo anterior.</p> <p>Este exemplo baseia-se na presunção de que o seguinte gráfico esteja no arquivo DOTS A:</p> 		
1	Pressione PROGRAM .	
2	Pressione BACK .	
3	Pressione SELECT .	
4	Digite a letra do gráfico que queira apagar. (Neste caso, digite A).	
5	Pressione Z .	
6	Pressione Y para apagar o gráfico. (Ou N caso não queira apagá-lo).	
7	Pressione RUN quatro vezes para voltar ao funcionamento normal.	

Apêndices

Apêndice A — Modos, fontes, cores e gráficos disponíveis

Os modos determinam a forma que textos e gráficos se deslocam no letreiro. Por exemplo o modo ROTATE desloca a mensagem em um letreiro da direita para a esquerda. As fontes representam o tamanho e a forma dos caracteres de texto.

As letras em colchete – como [AUT] e [RED] – representam o que será exibido no letreiro:

Modos disponíveis

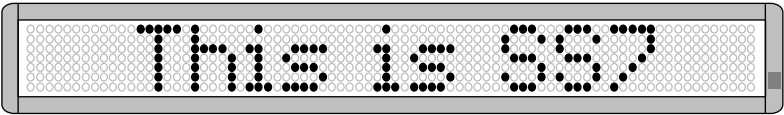
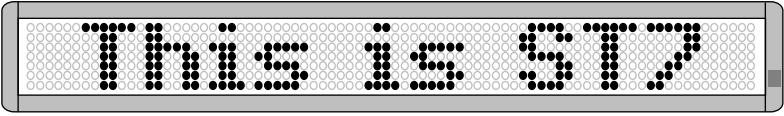
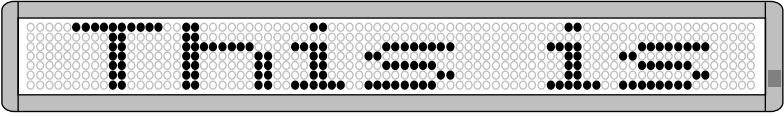
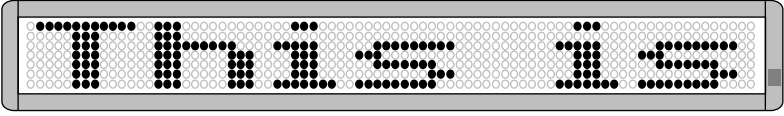
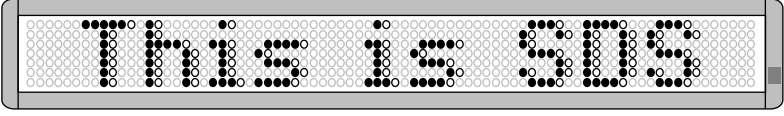
Use a tecla MODE para selecionar um dos itens abaixo:

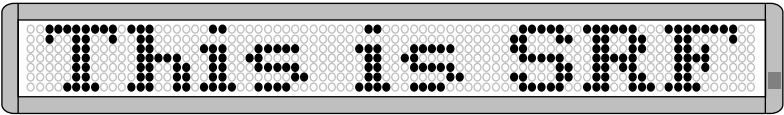
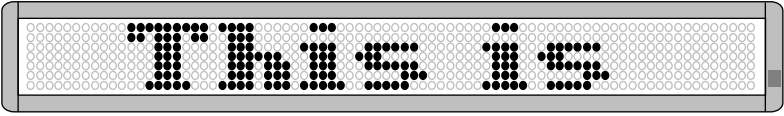
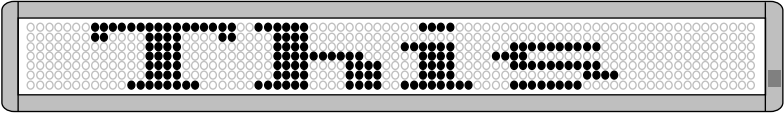
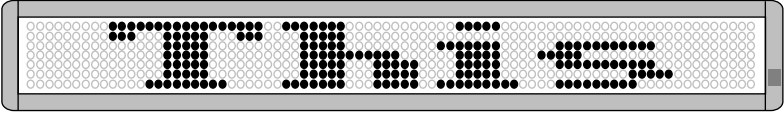
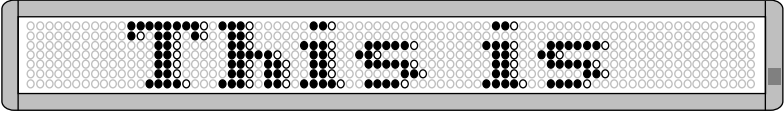
- Automode – [AUT]
- Cycle colors – [SPC]5
- Flash – [FLS]
- Hold – [HLD]
- Interlock – [SPC]3
- Roll – [RL↑] – use SELECT para alterar a direção do deslocamento.
- Rotate ou Condensed Rotate – [ROT] ou [CTR] – Use SELECT para alternar entre os dois.
- Scroll – [SCR]
- Snow – [SPC]2
- Sparkle – [SPC]1
- Spray – [SPC]6
- Starburst - [SPC]7
- Switch – [SPC]4
- Twinkle – [SPC]0
- Wipe – [WI↑] – use SELECT para alterar a direção do movimento.

Fontes disponíveis

As fontes são selecionadas utilizando-se as teclas FONT e SELECT. Um exemplo de cada fonte é demonstrado na tabela abaixo:

Fonte 5-HIGH SANS SERIF (= LED com altura de 5 pixels)	
Nome	Exemplo
[SS5]	
[ST5]	
[WD5]	
[WS5]	

Fonte 7-HIGH SANS SERIF (= LED com altura de 7 pixels)	
Nome	Exemplo
[SS7]	
[ST7]	
[WD7]	
[WS7]	
[SDS]	 <p>[SDS] é a uma fonte de "shadow" (sombra) visto que cada letra é composta de duas cores – face e sombra – como vermelho e verde, âmbar e vermelho, etc.</p>

Fonte 7-HIGH SANS SERIF (= LED com altura de 7 pixels)	
Nome	Exemplo
[SRF]	
[STF]	
[WDF]	
[WSF]	
[SDF]	 <p>[SDS] é a uma fonte de "shadow" (sombra) visto que cada letra é composta de duas cores – face e sombra – como vermelho e verde, âmbar e vermelho, etc.</p>

Cores disponíveis

Use as teclas COLOR e SELECT (ou apenas COLOR) para selecionar um dos itens abaixo:

- Vermelho – [RED]
- Vermelho claro – [LRD]
- Verde – [GRN]
- Verde claro – [LGN]
- mbar – [AMB]
- Marrom – [BRN]
- Laranja – [ORG]
- Amarelo – [YEL]
- Rainbow 1 – [RB1]
- Rainbow 2 – [RB2]
- Cores misturadas – [MXI]
- Cores automáticas – [ACL]






Gráficos disponíveis:

Use as teclas MODE e SELECT para selecionar um dos itens abaixo:

- “Bem-vindo” - [SPC]8
- “Obrigado” - [SPC]S
- “Proibido fumar” - [SPC]U
- “Não beba e dirija” - [SPC]V
- Animação com motivo de caça-níquel – [SPC]9
- Animação do tipo de flash de notícias – [SPC]A
- Animação com motivo de trombeta – [SPC]B
- Animação com motivo de balões de festa – [SPC]Y
- Animação com motivo de peixe – [SPC]W
- Fogos de artifício – [SPC]X
- Coquetel de cereja – [SPC]Z

Apêndice B — Teste de diagnóstico do letreiro luminoso

O seu letreiro luminoso pode realizar um teste autônomo para determinar se todos os LEDs estão funcionando adequadamente:

Etapa	Quando você faz isto...	Você vê isto...
1	Pressione PROGRAM .	
2	Pressione BACK até que SET TIME apareça.	
3	Pressione ADV .	 ENTÃO 
4	<p>Digite <i>TEST</i>.</p> <p>OBS.: Este teste <u>apaga</u> todas as mensagens no letreiro luminoso. Entretanto, se você digitar a letra R imediatamente após digitar TEST, todas as mensagens serão preservadas.</p>	 ENTÃO Uma série de visores de teste aparecerão.
5	Pressione PROGRAM para sair do modo de teste automático.	