

Manual de programación

Versión en español 15 Marzo 2007 1196600601B





| Manual de | programación | de BetaBrite | Prism | (1196600601B) | |
|-----------|--------------|--------------|-------|---------------|--|
|-----------|--------------|--------------|-------|---------------|--|

(Esta página se deja intencionalmente en blanco)

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

© Copyright 2007 Adaptive Micro Systems LLC. Todos los derechos reservados. Adaptive Micro Systems 7840 North 86th Street Milwaukee, WI 53224 EE.UU. 414-357-2020, 414-357-2029 (fax) http://www.adaptivedisplays.com

Adaptive Micro Systems y BetaBrite son las marcas registradas de Adaptice Micro Systems. El resto de los nombres de la marca de fabrica y del producto son marcas registradas o marcas registradas registradas de sus companias respectivas.

Contenido

| Introducción | 6 |
|---|----|
| Especificaciones técnicas | 6 |
| Información sobre EMI | 6 |
| Seguridad y cumplimiento con EMC | 6 |
| Contenido del paquete | 7 |
| Instrucciones de instalación | 8 |
| Antes de comenzar | 8 |
| Instrucciones de montaje (4 tipos) | 8 |
| Montaje en superficie con soportes | 9 |
| Montaje en pared | 10 |
| Montaje en paneles pasantes | 11 |
| Montaje en cadena con soportes de deslizamiento de cadena | 12 |
| Aplicación de la alimentación eléctrica al cartel | 13 |
| Conecte la fuente de alimentación eléctrica al cartel | 13 |
| Opciones de operación para el cartel BetaBrite Prism | 14 |
| Control remoto | 14 |
| Computadora personal | 14 |
| Uso de un control remoto para operar el cartel | 15 |
| Diseño del control remoto | 15 |
| Uso del control remoto | 16 |
| Uso de una PC para operar el cartel | 17 |
| Conecte el cartel a una PC | 17 |
| Instalación del software de mensajería del cartel BetaBrite Prism | 17 |
| Encendido y apagado de un cartel | 18 |
| Lo que usted verá al encender el cartel | 18 |
| Instrucciones de operación | 19 |
| Establecimiento de la fecha y hora del cartel | |
| Borrado de la memoria del cartel | 20 |
| Establecimiento de la contraseña de un cartel | 21 |
| Restablecimiento de la contraseña de un cartel | 22 |
| Ajuste el control sonoro del cartel | 22 |

| 15 Marzo 2007 | Manual de programación de BetaBrite Prism (1196 | 600601B) |
|----------------------------|---|----------|
| Redacción de mensajes de f | exto simples para el cartel | 23 |
| Uso de texto en mayúso | ulas y minúsculas en los mensajes | 23 |
| Visualización de mensaj | es en orden por nombre de archivo | 24 |
| Visualización de mensaj | es en orden temporal | 26 |
| Cambio del texto de un | mensaje existente | |
| Eliminación de mensaje | 5 | 29 |
| Opciones avanzadas de mer | isajería de texto | |
| Visualización de la hora | y fecha | |
| Aplicación de modos al | texto e inserción de ilustraciones/animaciones | 32 |
| Aplicación de fuentes a | texto | 33 |
| Aplicación de color al te | xto | 34 |
| Aumento y disminución | de la velocidad de desplazamiento de los mensajes | 35 |
| Caracteres internacional | es | 36 |
| Ilustraciones | | |
| Creación de una marque | esina cinematográfica | |
| Mezcla de texto con ilus | traciones | 41 |
| Borrado de un archivo E | OTS | 43 |
| Apéndice A — Modos, ilusti | aciones, fuentes y colores | |
| Modos disponibles | | |
| Modos especiales dispo | nibles | 45 |
| Ilustraciones disponible | S | 46 |
| Fuentes disponibles | | 47 |
| Colores disponibles | | |
| Garantía | | |
| Formulario RMA | | 53 |

| Introducción | |
|----------------------------------|---|
| Especificaciones técnicas | |
| Peso (sólo cartel) | 2,55 libras (1,16 kg) |
| Altura | 3 13/16 pulgadas (9,7 cm) |
| Longitud | 25 7/8 pulgadas (65,7 cm) |
| Profundidad | 9/10 pulgadas (2,3 cm) |
| Fuente de alimentación eléctrica | 7,5 V CC a 2,9 A |
| Requisitos medioambientales | La pantalla debe operarse en un entorno en donde la temperatura se encuentra entre 0° C y 45° C, y la humedad (sin condensación) no excede el 95%. |
| Información achus EMI | |

Información sobre EIMI

Estados Unidos

Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las reglas de la FCC. La operación está sujeta a las dos condiciones siguientes: (1) Este dispositivo no puede causar interferencia perjudicial. (2) Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, lo que incluye interferencia que puede causar una operación indeseada.

Canadá

Este aparato digital de Clase A cumple con todos los reguisitos de las normativas canadienses para equipos que causan interferencia.

Cet appareil numerique de la class A respecte toutes les exigences du Regement sur le material broullieur du Canada.

Seguridad y cumplimiento con EMC

América del Norte

Europa

•

- FCC Parte 15, Clase B
- CISPR 22 Clase B EN 60950-1 •
- C-ETL-US listado según UL 60950-1 y CSA, 22.2 No. 60950-1

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

Contenido del paquete



| PIEZA | DESCRIPCIÓN |
|-------|---|
| A | (np 1196900101) Cartel BetaBrite Prism. |
| В | (np 1196100201) Cable USB. |
| C | (np 40351201) Fuente de alimentación eléctrica. |
| D | (np 10729001) Control remoto para el cartel BetaBrite Prism. |
| E | (np 980903621) Plantilla en español del control remoto para el cartel BetaBrite Prism. |
| F | (np 1196600501) Software de mensajería del cartel BetaBrite Prism. |
| G | (np 1196000501) Soporte de montaje en cadena |
| Н | (np 68036004) Soportes de montaje. |

Instrucciones de instalación

Antes de comenzar

- El cartel BetaBrite Prism es exclusivamente para uso en interiores.
- No monte el cartel BetaBrite Prism de ninguna manera que bloquee las ranuras de ventilación en la parte superior e inferior del cartel.
- No incline la cara del cartel a un ángulo mayor que 45 grados de la vertical.
- Coloque la fuente de alimentación eléctrica sobre una superficie plana alejada de líquidos y sustancias químicas. Enchufe la fuente de alimentación eléctrica en un tomacorriente eléctrico fácilmente accesible a no más de 15 pies de distancia del cartel.
- No monte la fuente de alimentación eléctrica de ninguna manera que bloquee las ranuras de ventilación o cause daños a la caja.
- No deje que cuelgue la fuente de alimentación eléctrica.
- Utilice únicamente la fuente de alimentación eléctrica suministrada (elemento C ilustrado más arriba). El uso de cualquier tipo de fuente de alimentación eléctrica no estándar para el cartel BetaBrite Prism puede causar daños al cartel y anular la garantía.
- Se recomienda encarecidamente el uso de un protector contra sobrecargas entre el tomacorriente eléctrico y el cartel. Los datos del mensaje puede perderse o el cartel mismo puede sufrir daños en caso de existir una sobrecarga eléctrica.
- La descarga electrostática, o "choques de tapete", también puede causar la pérdida de los datos y daños al cartel. Evite tocar el cartel después de que haya sido instalado, especialmente en aire invernal frío y seco.

Instrucciones de montaje (4 tipos)

Para información sobre el montaje en superficie, consulte "Montaje en superficie con soportes" en la página 9.

Para información sobre el montaje en pared, consulte "Montaje en pared" en la página 10.

Para información sobre el montaje en paneles pasantes, consulte "Montaje en paneles pasantes" en la página 11.

Para información sobre el montaje en cadena, consulte "Montaje en cadena con soportes de deslizamiento de cadena" en la página 12.

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

Montaje en superficie con soportes

Los soportes de montaje pueden utilizarse para montar el cartel en una pared, cielo raso o mostrador. Los soportes le permiten ajustar la inclinación del cartel. Para montar el cartel con los soportes:

 Realice una perforación previa de dos orificios (separados 1,34 pulgadas entre sí) a cada lado para montar los soportes con forma de "T". Perfore los pares de orificios izquierdo y derecho a 24,75 pulgadas en el centro.





NOTA: Utilice tornillos de cabeza giratoria N°. 8 (2 por soporte) para el montaje en superficie.

2. Inserte los soportes metálicos en la parte posterior del cartel tal como se muestra.



- 3. Conecte los soportes en T a la superficie deseada utilizando 2 tornillos para cada soporte.
- 4. Conecte los soportes en T al soporte en el cartel utilizando tornillos maquinados M-4 (uno para cada soporte, suministrados).
- 5. Ajuste el ángulo del cartel aflojando el tornillo en el soporte e inclinando el cartel. Apriete el tornillo después de ajustar.



NOTA: No incline la cara del cartel a un ángulo mayor que 45 grados de la vertical.

Instrucciones de instalación

Montaje en pared

El cartel BetaBrite Prism puede montarse a ras con la pared, si el ajuste del ángulo del cartel no es necesario.

Para montar el cartel en la pared:

- 1. Realice una perforación previa de 2 orificios en la superficie de montaje a 24,75 pulgadas en el centro.
- 2. Inserte tornillo de cabeza giratorio N°. 8 en la pared. Deje suficiente espacio para deslizar el cartel sobre los tornillos.
- Posicione las ranuras del orificio con entalla en forma de bocallave del cartel sobre dos tornillos en la pared. Empuje el cartel hacia la pared y tire hacia abajo hasta que el cartel quede colgando firmemente en posición.



NOTA: EL cartel no está "bloqueado" en posición. Golpear el cartel puede causar su caída.

Montaje en paneles pasantes

El cartel BetaBrite Prism también puede montarse a través de la superficie de montaje.

Para montar el cartel desde la parte posterior:

1. Localice los 3 orificios de guía en la parte posterior del cartel.



- 2. Perfore tres oficios en la superficie de montaje con un espacio de 12,38 pulgadas entre ellos. No perfore en el cartel.
- Inserte los tornillos (tornillos de cabeza giratorio N°. 8, de 11/64 de pulgada como mínimo y 3/16 de pulgada como máximo, no provistos) a través de los orificios perforados en los orificios guía en la parte posterior del cartel.
- NOTA: Deje 3/8 de pulgada a 1/2 pulgada del tornillo expuesta para insertar en los orificios de guía. No más de 1/2 pulgada de tornillo debe quedar expuesto para evitar daños al cartel.



- 4. Atornille en la guía en línea recta, dentro de los orificios de guía indicados
- NOTA: No utilice tornillos maquinados. Los tornillos deben estar equipados de modo de atornillarse en el plástico.

Montaje en cadena con soportes de deslizamiento de cadena

Utilice los soportes de cadena para montar el cartel al cielo raso.

1. Inserte los soportes de cadena metálicos en las ranuras del orificio con entalla en forma de bocallave en la parte posterior del cartel.



2. Cuelgue el cartel deslizando una cadena (no provista) a través del orificio tipo ojal del soporte de cadena.

Aplicación de la alimentación eléctrica al cartel

Conecte la fuente de alimentación eléctrica al cartel

Enchufe el extremo pequeño del cable de alimentación eléctrica en el cartel y luego el otro extremo en el tomacorriente de pared.

- NOTA: El tomacorriente de pared debe estar cerca del equipo y debe ser fácilmente accesible.
- NOTA: No monte la fuente de alimentación eléctrica



Cartel BetaBrite Prism

Opciones de operación para el cartel BetaBrite Prism

Control remoto

El control remoto es un teclado de mano para el cartel BetaBrite Prism. El teclado le permite programar el cartel desde una distancia de hasta treinta pies. No se necesitan cables ni equipo especial para operar el control remoto.

Computadora personal

Las computadoras personales pueden utilizar el software de mensajería del cartel BetaBrite Prism para crear y enviar mensajes al cartel. El software de mensajería del cartel BetaBrite Prism es compatible con los siguientes sistemas operativos de Windows:

- Windows XP
- Windows 2000
- NOTA: El software de mensajería del cartel BetaBrite Prism es compatible sólo con un puerto USB 1.1 o 2.0.

Uso de un control remoto para operar el cartel

Diseño del control remoto

Pulse **PROGRAM** para poner el cartel en uno de estos modos: (Utilice **BACK** para moverse de modo a modo, y **ADV** para seleccionar un modo.)

- PROG TEXT A para introducir mensajes de texto. ("A" es un nombre de archivo, de A a Z.)
- PROG DOTS A para crear ilustraciones. ("A" es un nombre de archivo, de A a Z.)
- SET TIME cambia la hora del cartel.
- SET DATE cambia la fecha del cartel.
- SET PASSWORD se utiliza para evitar que alguien cambie sus mensajes.
- **CLEAR MEMOR**Y elimina todos los archivos de texto e ilustraciones.
- Utilice SPACE para insertar un espacio en blanco entre los caracteres. (Para insertar sólo medio espacio, pulse SELECT.)

| PR | FNDF /AP | AGA | | |
|---------------------------|----------|-------------------|----------------|------------|
| | | QUÉO MAYI Fson | usc - Ido - | |
| Programa | MODO | FUENTE | FUNCION | ejecutar |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | ►8 | ▲9 | 0 |
| A | B | C | D | E |
| F | G | A H | | |
| | | | | |
| K | | IVI | | |
| P | Q | R | S | T |
| U | V | W | Х | Y |
| Ζ | espacio | retorno | COLOR | SIMBOLO |
| AGREGAR | Hora/Dia | VELOCIDAD | PUNTOS | ;?:! |
| CANCELAR | INSERTAR | ATRAS | AVANCE | SFI FOCION |
| | | | | |
| COMO INGRESAR UN MENSAJE: | | | | |

PRESIONE LA TECLA PROGRAMA, EL MENSAJE "PROG TEXT" APARECERA EN LA PANTALLA.

3. DIGITE EL MENSAJE QUE DESEA QUE APAREZCA EN

4. PRESIONE LA TECLA EJECUTAR DOS VECES.

BTA

VEA EL MANUAL DE PROGRAMACION PARA INSTRUCCIONES Adicional ES y para las funciones de la pantal la

LA PANTALLA.

Apunte este extremo del control remoto en la parte delantera de su cartel BetaBrite Prism.

> Mantenga pulsada **FCN** y luego pulse **PROGRAM** para apagar y encender el cartel.

> Pulse **RUN** dos veces para salir del modo de programación.

Estas teclas con los triángulos rojos se utilizan en PROG DOTS para dibujar ilustraciones. (Pulse **SELECT** para activar y desactivar un dibujo.)

Para seleccionar un carácter especial (como ? o !) o un símbolo gráfico, pulse **SYMBOL** o !

Luego pulse **SELECT** para elegir un carácter especial o ilustración.

Uso de un control remoto para operar el cartel

Uso del control remoto

El control remoto necesita dos baterías AA para operar. Para programar un cartel con el control remoto:

- Póngase de pie al menos a 5 pies de distancia y a no más de 30 pies del cartel
- Asegúrese de que no haya ningún objeto reflectante delante del cartel. (La luz de la pantalla del cartel que se vuelva a reflejar puede interferir con el control remoto.)
- Si las luces fluorescentes cercanas interfieren con el control remoto, es posible que tenga que mover las luces o el cartel.



| Distancia del cartel al piso | Distancia del soporte al cartel |
|------------------------------|------------------------------------|
| 10 pies | 20 - 30 pies |
| 15 pies | 19 - 30 pies |
| 20 pies | 25 - 30 pies |

Uso de una PC para operar el cartel

Conecte el cartel a una PC

NOTA: Un cartel BetaBrite Prism sólo puede conectarse a una computadora. No puede ser conectado en red a más de una computadora ni a otro cartel BetaBrite.



Instalación del software de mensajería del cartel BetaBrite Prism

- 1. Inserte el CD con el software de mensajería del cartel BetaBrite Prism en la unidad de CD-ROM.
- 2. Siga las instrucciones del asistente de instalación que aparecen en la pantalla.

Encendido y apagado de un cartel

Cuando enchufa la fuente de alimentación eléctrica del cartel, el mismo se enciende automáticamente. Puede apagar el cartel al:

- Desenchufar la fuente de alimentación eléctrica.
- Mantener pulsada FCN en el control remoto y luego pulsar PROGRAM para apagar o encender un cartel.
- NOTA: Los mensajes que ha programado en el cartel NO se perderán al apagar un cartel. Los mensajes son retenido durante hasta 30 días si no se enciende el cartel.

Lo que usted verá al encender el cartel



Instrucciones de operación

Establecimiento de la fecha y hora del cartel

Pueden establecerse la fecha y hora utilizando el control remoto o el software de mensajería del cartel BetaBrite Prism.

Una vez establecidas la fecha y hora, el cartel mantendrá una hora exacta. La fecha también se actualizará automáticamente cada día. Sin embargo, si se apaga el cartel o si se interrumpe el suministro eléctrico, es posible que tengan que restablecerse tanto la fecha como la hora.

Para instrucciones sobre cómo mostrar la fecha y la hora, consulte "Visualización de la hora y fecha" en la página 30.

NOTA: Adaptive recomienda utilizar el software de mensajería del cartel BetaBrite Prism para establecer la fecha y hora.

| PASO | PULSE | VISTA |
|------|---|--------------------------------|
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A |
| 2 | BACK hasta que aparezca SET TIME | SET TIME |
| 3 | ADV | |
| 4 | D - establece el día de la semana H - establece la hora M - establece el minuto NOTA: Pulse SELECT para cambiar del modo de 12 horas (AM/PM) al modo de 24 horas (0-23). | SET M/D, H&M |
| 5 | BACK hasta que aparezca SET DATE | SET DATE |
| 6 | ADV | SET WITH D,M,&Y] JAN 19, 2008] |

| PASO | PULSE | VISTA | | |
|--------------------------------|---|--|--|--|
| 7 | D - establece el día M - establece el mes Y - establece el año | 19/01/08 | | |
| | NOTA: El botón X disminuirá el año | | | |
| | NOTA: Pulse SELECT para mostrar la fecha en formatos diferentes - por ejemplo, JAN 19, 2008, 1/19/08, etc. | | | |
| 8 | RUN dos veces para regresar a la | operación normal. | | |
| | NOTA: No aparecerán la fecha y hora en la pantalla hasta después de haber regresado a una operación normal. | | | |
| Borrado de | Borrado de la memoria del cartel | | | |
| Al borrar la programados en | a memoria del cartel, se borran todos lo el cartel. Además, también se eliminará | s mensajes e ilustraciones que han sido á la contraseña del cartel (si la hubiera). | | |
| PASO | PULSE | VISTA | | |
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A | | |
| 2 | BACK hasta que aparezca CLEAR MEMORY | CLEAR MEMORY | | |
| 3 | ADV | WARNING! | | |
| | | CLEAR ALL? Y/N | | |
| 4 | Y para borrar la memoria del cartel. El cartel regresará a una operación normal y mostrará una serie de mensajes de demostración. | | | |

Establecimiento de la contraseña de un cartel

Puede establecer una contraseña para proteger sus mensajes e ilustraciones de la interferencia de otras personas. Cuando se configura la protección con contraseña, deberá escribir la contraseña cada vez que pulsa PROGRAM. Si se olvida la contraseña, Consulte "Restablecimiento de la contraseña de un cartel" en la página 22.

| PASO | PULSE | VISTA |
|------|---|-------------------|
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A |
| 2 | BACK hasta que aparezca SET PASSWORD | SET PASSWORD |
| 3 | ADV | SET PASSWORD? Y/N |
| 4 | Y para establecer una contraseña | ENTER 6 CHARS |
| 5 | Escriba una contraseña de 6 caracteres | ***** |
| | NOTA: Sólo aparecerán asteriscos en el cartel mientras usted escribe. Vuelva a escribir la contraseña cuando así se le indique | RE-ENTER THE 6 |
| | NOTA: Si escribió la contraseña incorrecta por segunda vez, aparecerá la palabra ERROR y usted tendrá que volver a comenzar desde el paso 1. | CORRECT |

| PASO | PULSE | VISTA | |
|--|--|---|--|
| 6 | RUN dos veces | PASSWORD RUN? Y/N | |
| 7 | Y para proteger el cartel con contraseña | seguro | |
| | NOTA: Si escribe N, no se necesita una contraseña cuando usted pulsa PROGRAM. | | |
| 8 | El cartel regresará al modo de ope | ración normal. | |
| Restableci | miento de la contraseña o | le un cartel | |
| Puede rest borrando la men | ablecer la contraseña en caso de olvidar noria del cartel.Consulte "Borrado de la | la. También puede eliminar la contraseña memoria del cartel" en la página 20 | |
| PASO | PULSE | VISTA | |
| 1 | PROGRAM | ENTER PASSWORD | |
| 2 | LLLLL | LLLLLL | |
| | NOTA: Las letras L aparecerán como asteriscos. | CORRECT | |
| | | PROG TEXT A | |
| 3 | Introduzca una contraseña nueva | | |
| Ajuste el control sonoro del cartel | | | |
| Al programar, el cartel emitirá un sonido cuando usted pulsa cualquier tecla de control remoto. Puede desactivar o activar este pitido manteniendo pulsadas las teclas FCN y FONT al mismo tiempo. | | | |

Redacción de mensajes de texto simples para el cartel

Esta sección le muestra cómo crear, editar y programar la aparición de mensajes simples de texto para el cartel.

Uso de texto en mayúsculas y minúsculas en los mensajes

Al programar un mensaje, el texto predeterminado está en mayúsculas, pero puede crear mensajes también con texto en minúsculas. A continuación se muestra un ejemplo de cómo crear mensajes en mayúsculas y minúsculas.

| PASO | PULSE | VISTA |
|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A |
| 2 | ADV | [A] |
| 3 | ESTE MENSAJE UTILIZA SÓLO MAYÚSCULAS NOTA: Para borrar letras, toque la tecla DELETE. | A] SÓLO MAYÚSCULAS |
| 4 | RUN | ESTE MENSAJE UTILIZA |
| Ahora que contiene caracte | ha terminado con el primer mensaje, es res en mayúsculas y minúsculas. | cribiremos un segundo mensaje que |
| 5 | PROGRAM | PROG TEXT A |
| 6 | SELECT | PROG TEXT ? |
| 7 | B NOTA: "B" es el nombre de archivo para su mensaje. | [B] |
| PASO | PULSE | VISTA |

Redacción de mensajes de texto simples para el cartel

| 8 | Т | B]T | |
|--|---|--|--|
| 9 | FCN y MODE | B] T | |
| 10 | "Este mensaje tiene letras en minúscula" | B] Este mensaje tiene | |
| 11 | RUN | | |
| | | Este mensaje tiene | |
| | | letras en minúscula | |
| Visualización de mensajes en orden por nombre de archivo | | | |
| Una vez qu aparecerán los n anteriores en oro | ie ha programado mensajes en el cartel, nismos. A continuación se presenta un e den alfabético (continuación del texto qu | tal vez desee establecer el orden en el que ejemplo de cómo mostrar los dos mensajes le aparece más arriba). | |
| PASO | PULSE | VISTA | |
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A | |
| 2 | RUN NOTA: Es posible que ya haya archivos listados en la tabla de ejecución. Pulse APPEND una vez y luego DELETE para eliminarlos. | Si aparece RUN, prosiga con el paso 4; en caso contrario, continúe con el paso 3. | |
| 3 | MODE hasta que aparezca RUN | RUN | |
| 4 | В | RUN | |

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

| PASO | PULSE | VISTA | | |
|---|---|---|--|--|
| 5 | RUN | Este mensaje tiene | | |
| | | letras en minúscula | | |
| Acaba de p programará el ca | programar el cartel para que ejecute sólo artel para que muestre el mensaje B y lu | o el archivo de mensajes B. A continuación, ego el mensaje A. | | |
| 6 | PROGRAM | PROG TEXT A | | |
| 7 | RUN | RUN | | |
| | NOTA: Pulse APPEND una vez y luego DELETE para borrar la tabla de ejecución. | aparece RUN, prosiga con el paso 9; en caso contrario, continúe con el paso 8. | | |
| 8 | MODE hasta que aparezca RUN | RUN | | |
| | | C ontinúe pulsando SELECT hasta que aparezca RUN . | | |
| 9 | B luego A | RUN BA | | |
| 10 | RUN | Este mensaje tiene | | |
| | | letras en minúscula | | |
| | | ESTE MENSAJE UTILIZA | | |
| | | SÓLO MAYÚSCULAS | | |
| En el paso 9, aparecen las letras BA; éste es el orden en el que los mensajes aparecerán en el cartel. En este caso, aparecerá el mensaje B y luego aparecerá el mensaje A. | | | | |

15 Marzo 2007

Visualización de mensajes en orden temporal

A fin de mostrar un mensaje en un momento exacto, deberá mostrar sus mensajes en orden temporal, en lugar de hacerlo en orden por nombre. En este ejemplo, el mensaje aparecerá y desaparecerá en momentos específicos.

NOTA: Asegúrese de que el reloj interno de su cartel se haya configurado con exactitud..

| PASO | PULSE | VISTA | | |
|------|-----------------------------|---|--|--|
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A | | |
| 2 | SELECT hasta que aparezca B | PROG TEXT B | | |
| 3 | TIME/DATE | B ON ALWAYS | | |
| | | ON ALWAYS es el ajuste predeterminado para un mensaje. Un mensaje ajustado en ON ALWAYS se ejecutará de manera continua. | | |
| 4 | PROGRAM | PROG TEXT B | | |
| 5 | SELECT hasta que aparezca A | PROG TEXT A | | |
| 6 | TIME/DATE | A ON ALWAYS | | |
| 7 | D hasta que aparezca M-F | A ON M-F 0:00 | | |
| 8 | H hasta que aparezca 13:00 | A ON M-F 13:00 | | |
| 9 | M hasta que aparezca 13:10 | A ON M-F 13:10 | | |

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

| PASO | PULSE VISTA | |
|------------------------|---|------------------------------|
| 10 | SELECT | A OFF M-F 0:00 |
| Repita los ejemplo) | pasos 7, 8 y 9 para establecer la hora d | le OFF (2:30 o 14:30 en este |
| 11 | RUN NOTA: Si no aparece TIME, pulse MODE hasta que así lo haga. | TIME |
| 12 | AB | |
| 13 | RUN | Este mensaje tiene |
| | | letras en minúscula |
| | | ESTE MENSAJE UTILIZA |
| | | SÓLO MAYÚSCULAS |

15 Marzo 2007

| Cambio de | Cambio del texto de un mensaje existente | | | | | |
|---|--|--------------------------|--|--|--|--|
| Después de escribir un mensaje, tal vez desee agregar o eliminar texto del mismo. A continuación, se presenta un ejemplo de esta situación común. | | | | | | |
| NOTA: Este | ejemplo presupone que hay dos mensaj | ies en el cartel. | | | | |
| PASO | SO PULSE VISTA | | | | | |
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A | | | | |
| 2 | SELECT | PROG TEXT B | | | | |
| 3 | ADV hasta que aparezca un espacio después de la palabra <i>has</i> | B] Este mensaje tiene | | | | |
| 4 | DELETE hasta que se borre la palabra <i>tiene</i> | B] [AUT] Este mensaje | | | | |
| 5 | INSERT | INSERT T]Este mensaje | | | | |
| 6 | Escriba la palabra <i>utiliza</i> luego pulse SPACE | INSERT utiliza minuscula | | | | |
| 7 | INSERT | B] Este mensaje | | | | |
| 8 | ADV hasta que aparezcan las primeras letras en letras minúsculas | B] letras en minúscula | | | | |
| 9 | APPEND para ir al final del mensaje | B] letras en minúscula | | | | |
| 10 | RUN dos veces | PROG TEXT A | | | | |

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

Eliminación de mensajes

Para eliminar todos los mensajes de un cartel, Consulte "Borrado de la memoria del cartel" en la página 20 Sin embargo, si sólo desea eliminar los mensajes seleccionados, entonces utilice este método.

NOTA: Este ejemplo presupone que hay dos mensajes (archivos A y B) en el cartel.

| PASO | PULSE | VISTA |
|------|-----------------------------|----------------------|
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A |
| 2 | SELECT hasta que aparezca B | PROG TEXT B |
| 3 | DELETE | DEL TEXT B? Y/N |
| 4 | Y para eliminar el archivo | PROG TEXT A |
| 5 | RUN dos veces | ESTE MENSAJE UTILIZA |
| | | SÓLO MAYÚSCULAS |

Redacción de mensajes de texto simples para el cartel

Opciones avanzadas de mensajería de texto

Asegúrese de estar familiarizado con el "Redacción de mensajes de texto simples para el cartel" en la página 23 antes de abordar esta sección. En esta sección, usted aprenderá cómo:

- Mostrar la hora y fecha
- Aplicar modos e insertar ilustraciones/animaciones previamente creadas
- Aplicar fuentes
- Aplicar colores
- Cambiar la velocidad de los mensajes
- Utilizar los modos de arrastre

Visualización de la hora y fecha

La hora y fecha deben volver a programarse en el cartel cada vez que se apaga y enciende el mismo. Deberá haber establecido la hora y fecha antes de insertarlas en un mensaje. Para establecer la hora y fecha, consulte "Establecimiento de la fecha y hora del cartel" en la página 19.

| PASO | PULSE | VISTA |
|------|-------------------------------|--------------|
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A |
| 2 | SELECT | PROG TEXT ? |
| 3 | A | [A] |
| 4 | MODE | A] [HLD] |
| 5 | SELECT hasta que aparezca RL↓ | [A] [RL↓]] |
| 6 | R | [A] (RL↓]Ħ |

NOTA: Estas funciones se pueden utilizar juntas según resulte necesario para mostrar un único mensaje.

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

| PASO | PULSE | VISTA |
|------|--|-----------------|
| 7 | FCN, luego MODE y luego escriba "osco" | A] Rosco |
| 8 | MODE una vez, y luego SELECT hasta que aparezca RL↑ | |
| 9 | FONT, y luego SELECT hasta que aparezca [WD7] | [A] [RL↑][WD7] |
| 10 | TIME/DATE para incluir la hora en el mensaje | A] 3:48 PM _] |
| 11 | MODE una vez, y luego SELECT hasta que aparezca RL← | <u>A] [RL←]</u> |
| 12 | FONT una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [SS7] | A] [RL←][SS7] |
| 13 | TIME/DATE una vez, y luego SELECT para mostrar la fecha | A] AN 19, 2006 |
| 14 | RUN dos veces | Rosco |
| | | 3, 26 |
| | | JAN 19, 2006 |

Aplicación de modos al texto e inserción de ilustraciones/ animaciones

Los modos determinan la manera en que se mueven el texto y las ilustraciones en un cartel. Por ejemplo, el modo ROTATE mueve un mensaje a través del cartel de derecha a izquierda. Si no se especificó un modo, el cartel automáticamente estará en el modo automático, que incluye una variedad de modos diferentes.

Para ver una lista de modos disponibles e ilustraciones/animaciones, consulte "Apéndice A — Modos, ilustraciones, fuentes y colores" en la página 44.

| PASO | PULSE | VISTA | | |
|------|--|----------------------|--|--|
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A | | |
| 2 | ADV | [A] | | |
| 3 | MODE una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [FLS] | [A] [FLS] | | |
| 4 | Escriba ESTO ES FLASH | [FLS] ESTO ES FLASH | | |
| 5 | MODE una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [SCR] | [ESTO] ES FLASH SCR | | |
| 6 | Escriba ESTO ES SCROLL | [SCR] ESTO ES SCROLL | | |
| 7 | MODE una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [SPC]z | [ESTO] ES SCROLL SPC | | |
| 8 | Pulse RUN dos veces para ejecutar este mensaje. El mensaje THIS IS FLASH debiera parpadear, seguido del mensaje THIS IS SCROLL desplazándose a lo largo de la pantalla. Después de ambos mensajes, aparecerá la animación "Smile". | | | |

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

Aplicación de fuentes a texto

Las fuentes son el tamaño y la forma de los caracteres de texto. El ejemplo siguiente demuestra cómo aplicar fuentes al texto en el cartel.

Para una lista de fuentes disponibles, consulte "Apéndice A — Modos, ilustraciones, fuentes y colores" en la página 44.

| PASO | PULSE | VISTA | | | |
|------|--|-------------|--|--|--|
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A | | | |
| 2 | ADV | [A] | | | |
| 3 | MODE una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [HLD] | A] [HLD] | | | |
| 4 | FONT una vez, y luego SELECT para seleccionar [SRF] (una fuente con remate) | A] HLD SRF | | | |
| 5 | FCN, y luego MODE según resulte necesario, escriba: This is SRF. | Esto es SRF | | | |
| | NOTA: La fuente que aparece en el cartel a medida que usted escribe en el cartel es la fuente que aparecerá en el cartel cuando se ejecute el mensaje. | | | | |
| 6 | Pulse RUN dos veces para ejecutar este mensaje. | | | | |
| | NOTA: Es posible utilizar más de una fuente en un solo mensaje. | | | | |

Aplicación de color al texto

El cartel BetaBrite Prism tiene la capacidad de mostrar hasta 64 colores; sin embargo, el intervalo de colores para el texto es 25. El ejemplo siguiente demuestra cómo aplicar diferentes colores al texto en el cartel.

Para una lista de colores disponibles, consulte "Apéndice A — Modos, ilustraciones, fuentes y colores" en la página 44.

| PASO | PULSE | VISTA |
|------|---|---------------------------|
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A |
| 2 | ADV | [A] |
| 3 | MODE una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [HLD] | A] [HLD] |
| 4 | COLOR una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [GRN] NOTA: Para establecer el color de sombreado, pulse COLOR una vez más, luego MODE, y luego SELECT hasta que aparezca el color deseado | A] [HLD][GRN] |
| 5 | Utilizando FCN y MODE según resulte necesario, escriba: <i>Esta línea es verde.</i> . RETURN hasta la línea siguiente. | A] Esta Linea es verde |
| 6 | COLOR una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [PUR] | A] [HLD][PUR] |
| 7 | Utilizando FCN y MODE según resulte necesario, escriba: <i>Esta</i> <i>línea es púrpura</i> | A] Esta línea es púrpura= |
| 8 | RUN dos veces | Esta línea es púrpura. |

Aumento y disminución de la velocidad de desplazamiento de los mensajes

Puede aumentar o disminuir la velocidad de desplazamiento de los mensajes utilizando el modo SPEED. Una vez seleccionado un modo (FLASH, por ejemplo), se puede seleccionar una velocidad seleccionando SPEED en el control remoto. Luego pulse SELECT para cambiar la velocidad.

NOTA: ROTATE no se puede usar con la función SPEED.

| [SP1] | [SP2] | [SP3] | [SP4] | [SP5] | [NHL] |
|------------------|-------|-------|-------|-------|-------------------|
| Velocidad más le | nta | | | Vel | ocidad más rápida |

Se utilizan los modos, como ROTATE y ROLL, para crear efectos especiales con mensajes. Por lo general, se utilizan los modos una vez al comienzo de un mensaje. Sin embargo, también puede colocarse un modo al final de un mensaje (denominado "modo de arrastre") para crear un efecto especial.

NOTA: Los siguientes modos no pueden utilizarse como modos de arrastre: CONDENSED ROTATE, SCROLL, SLIDE, SNOW y SPRAY.

| PASO | PULSE | VISTA |
|------|---|---|
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A |
| 2 | ADV | [A] |
| 3 | MODE una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [FLS] (flash) | [A] [FLS] _ |
| 4 | Escriba ATENCIÓN ! (Pulse ! una vez y luego SELECT para obtener "!") | A] [LS][ATENCIÓN] |
| 5 | MODE una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [RL↑] (enrollar hacia arriba). | [A] [RL^]] |
| 6 | Escriba Trailing mode | A] Trailing mode |
| 7 | Pulse RUN dos veces para ver el ATTENTION! debe parpadear y luego e la frase Trailing mode. | modo de arrastre en acción. La palabra nrollarse para salir de la pantalla, seguida de |

Opciones avanzadas de mensajería de texto

Caracteres internacionales

Es posible incluir caracteres internacionales, como ü y é, en los mensajes. Además, las teclas ! y SYMBOL pueden producir caracteres especiales.

NOTA: No pueden utilizarse caracteres internacionales con fuentes pequeñas (como [SS5]).

NOTA: Pueden usarse los siguientes caracteres internacionales:

| | A |] | | | | A | ┫ – | Es Li ca | scriba u uego pu arácter | un cará ulse SE interna | cter de LECT p cional. | base, (ara ele | como A gir un | 1. |
|--------------|---|--|---|---|---|---|-----|----------------|--------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|--------------------|------------------|--------|
| e base | | (Mantenga pulsada FCN y luego pulse MODE en el control remoto para alternar entre letras en mayúsculas y minúsculas.) | | | | | | | | | | | | |
| Caracteres d | A | В | С | D | E | I | N | 0 | S | U | Y | Z | ! | SYMBOL |
| | Α | В | С | D | E | I | Ν | 0 | S | U | У | Z | na | |
| | Ä | ß | Ç | D | É | Í | Ñ | Ö | S | Ü | ÿ | Z | cir u | |
| | Å | | С | d | Ê | i | n | Õ | ß | u | | Z | rodu | |
| | Æ | | С | d | е | î | ñ | 0 | S | ü | | Z | de p | ados |
| ales | Á | | С | | é | ï | | Ô | S | û | | | bue | ializa |
| acion | À | | Ç | | ê | Ì | | Ö | ß | ù | | | BOL | spec |
| terna | Ã | | С | | ë | Í | | Ò | | ú | | | SYN | los e |
| es in | а | | C | | è | | | Ó | | | | | ecla | mbo |
| Icter | æ | | | | | | | Õ | | | | | o la t | de sí |
| Cara | â | | | | | | | 0 | | | | | come | dad (|
| | ä | | | | | | | | | | | | ila ! c | /arie |
| | á | | | | | | | | | | | | a tec | - |
| | à | | | | | | | | | | | | nto I | |
| | å | | | | | | | | | | | | Та | |

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

Ilustraciones

Además de las ilustraciones previamente programadas o "predeterminadas", usted puede crear sus propias ilustraciones personalizadas utilizando archivos DOTS.

Una ilustración DOTS puede crearse ya sea por sí sola o con texto.

NOTA: Después de crear una ilustración DOTS, para mostrarla en el cartel, la ilustración DOTS deberá colocarse en un archivo de texto, incluso si usted sólo desea mostrar la ilustración por sí sola.

NOTA: Es posible que no esté disponible la programación DOTS en todos los modelos de cartel BetaBrite Prism.

Creación de una marquesina cinematográfica

| PASO | PULSE | VISTA |
|------|---------|---|
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A |
| 2 | BACK | PROG DOTS A NOTA: El nombre de su primera ilustración DOTS es A. La segunda se denominará B, la tercera C, y así sucesivamente. |
| 3 | ADV | El cursor DOTS parpadeante mantiene el seguimiento de dónde está dibujando. |

| PASO | PULSE | VISTA |
|------|---|---|
| 4 | l hasta que el cursor DOTS se encuentre en la parte inferior. | ▶8 ▲9 0◀ |
| | NOTA: Pulsar S causará el crecimiento del cursor. | C D E |
| | NOTA: Pulsar COLOR alternará el cursor entre 25 colores. | ► H ▼I J▲ |
| | NOTA: Pulsar D o SELECT conmutará el modo de inserción. | Estas teclas mueven el cursor |
| | | Siga pulsando I hasta que el cursor quede aquí |
| 5 | E para dibujar una línea a lo largo de toda la parte inferior de la pantalla. | |
| 6 | Complete la ilustración DOTS A utilizando las teclas 9, C e I. | C I E E |

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

| PASO | PULSE | VISTA |
|---|---|---|
| 7 | RUN | END HERE? Y/N |
| 8 | Y para guardar la ilustración A. | PROG DOTS A |
| 9 | SELECT hasta que aparezca un signo ? . | PROG DOTS ? |
| 10 | Escriba B como el nombre del archivo de ilustración. | PROG DOTS B |
| 11 | Repita los pasos 5 - 8 para dibujar las ilustraciones B y C. (Ambas son versiones más pequeñas de la ilustración A). | Ilustración DOTS B |
| A fin de mostrar una ilustración DOTS, ésta deber pasos siguientes, crearemos un mensaje de texto, y ag se acabaron de crear. | | á colocarse en un mensaje de texto. En los regaremos las tres ilustraciones DOTS que |
| 12 | BACK hasta que aparezca PROG TEXT A. | PROG TEXT A |
| 13 | SELECt hasta que aparezca un signo de interrogación. | PROG TEXT ? |
| 14 | A | [A] |
| 15 | MODE una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [FLS] (flash). | [A] [FLS] _ [|

| PASO | PULSE | VISTA |
|-------|--|--------------------------------|
| 16 | SPEED una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [SP5]. | [A] [FLS] [SP5] |
| 17 | Inserte la primera ilustración DOTS que creó (archivo A) pulsando DOTS. | A] [FLS] [SP5][DOT]A |
| | Inserte la segunda ilustración DOTS pulsando DOTS una vez más. | A] [DOT]A] |
| | Luego pulse SELECT hasta que aparezca la letra B. | A] 5] [DOT] A [DOT] B |
| | Inserte la tercera ilustración DOTS pulsando DOTS nuevamente. | A] [DOT]A _ |
| | Luego pulse SELECT hasta que aparezca la letra C. | A] 5] [DOT] A [DOT] C |
| Ahora | agregaremos el mensaje Movie News desp | ués de las tres ilustraciones: |
| 18 | FONT una vez, y luego SELECT hasta que aparezca [SRF]. | A] T] B [DOT] C [SRF] |
| 19 | М | A] B [DOT] C [SRF]M |
| 20 | FONT una vez más. Luego pulse SELECT hasta que aparezca [SS5]. | A]] C [SRF] M [SS5] |
| 21 | Escriba <i>ovie y luego pulse</i> SPACE. | A] RF] M [SS5] OVIE |
| 22 | FONT una vez, y luego SELECT hasta <i>que aparezca [SRF] una vez más.</i> | A] [SS5] OVIE [SRF] |
| 23 | Escriba la letra <i>N</i> . | A] S5] OVIE [SRF] N |

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

| PASO | PULSE | VISTA |
|--|--|--|
| 24 | FONT una vez, y luego SELECT hasta <i>que aparezca [SS5] una vez más.</i> | A] IE [SRF] N [SS5] |
| 25 | Escriba <i>ews</i> . | A] [SRF] N [SS5] EWS |
| 26 | RUN dos veces para ver la marquesin | a que ha creado. |
| Mezcla | de texto con ilustraciones | |
| Este ejemplo combinará texto con ilustraciones. Así se verá el cartel una vez completo el mensaje: | | |
| | | |
| PASO | PULSE | VISTA |
| PASO 1 | PULSE | VISTA Prog text a |
| PASO 1 2 | PULSE PROGRAM BACK | VISTA PROG TEXT A PROG DOTS A |

| PASO | PULSE | VISTA |
|------|--|------------------|
| 4 | X para mover una línea vertical a lo largo del cartel. Esto reduce el tamaño del área de dibujo. | |
| | Siga pulsando X hasta que haya 5 puntos entre la línea vertical y el final del cartel. | |
| | Si no reduce el área de la ilustración, la ilustración ocuparía toda el área del cartel. | |
| 5 | Dibuje la ilustración siguiente utilizando las teclas indicadas. | |
| 6 | RUN dos veces | PROG DOTS ? |
| 7 | BACK hasta que aparezca PROG TEXT A | PROG TEXT A |
| 8 | ADV | [A] |
| 9 | MODE , y luego SELECT hasta que aparezca [ROT] (girar) | [A] [ROT] _ |
| 10 | DOTS para insertar su ilustración DOTS . | A] [ROT] [DOT] A |

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

| PASO | PULSE | VISTA |
|---------|--|-------------------|
| 11 | Utilizando FCN y MODE cuando resulte necesario, escriba la palabra Graphics! | A] T] A Graphics! |
| | NOTA: Ponga un espacio antes de la palabra Graphics | |
| 12 | DOTS para insertar su ilustración DOTS una vez más. | A] [DOT]A |
| 13 | RUN dos veces para ver el mensaje mostrado en el cartel. | |
| Borrado | o de un archivo DOTS | |
| PASO | PULSE | VISTA |
| 1 | PROGRAM | PROG TEXT A |
| 2 | BACK | PROG DOTS A |
| 3 | SELECT | PROG DOTS ? |
| 4 | Escriba la letra de la ilustración que desea eliminar. (En este caso, escriba <i>A</i> .) | |
| 5 | Z | CLEAR DOTS? |
| 6 | Y para eliminar la ilustración. (O <i>N</i> si no desea eliminarla.) | |
| 7 | RUN cuatro veces para regresar a una operación normal. | |

Apéndice A — Modos, ilustraciones, fuentes y colores

Modos disponibles

Los modos determinan la manera en que se mueven el texto y las ilustraciones en un cartel. Por ejemplo, el modo ROTATE mueve un mensaje a través del cartel de derecha a izquierda. Las letras entre corchetes son las que aparecerán en el cartel al seleccionar un modo en particular.

Para instrucciones sobre la programación de modos, consulte "Aplicación de modos al texto e inserción de ilustraciones/animaciones" en la página 32.

Modos disponibles

Utilice las teclas MODE y SELECT para seleccionar una de las siguientes:

- Retener [HLD]
- Girar [ROT]
- Modo automático [AUT]
- Giro comprimido [CRT]
- Flash [FLS]
- Enrollar hacia arriba [RL[↑]]
- Enrollar hacia abajo $[RL\downarrow]$
- Enrollar hacia la izquierda [RL←]
- Enrollar hacia la derecha $[RL \rightarrow]$
- Enrollar entrando [RL><]
- Enrollar saliendo [RL<>]
- Limpiar hacia arriba [WI[↑]]
- Limpiar hacia abajo $[WI\downarrow]$
- Limpiar hacia la izquierda [WI←]
- Limpiar hacia la derecha $[WI \rightarrow]$
- Limpiar entrando [WI><]
- Limpiar saliendo [WI<>]
- Desplazarse [SCR]

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

Modos especiales disponibles

Modos especiales disponibles Utilice las teclas MODE y SELECT para seleccionar una de las siguientes:

- Destello [SPC]0
- Chispeo [SPC]1
- Nieve [SPC]2
- Enclavamiento [SPC]3
- Intercambio [SPC]4
- Pasar colores cíclicamente [SPC]5
- Rocío [SPC]6
- Explosión estelar [SPC]7

Ilustraciones disponibles

Para una lista de graficos preprogramados y de animaciones refiera de los "al relleno preprogramado graficos y de las animaciones" inserte.

Para instrucciones sobre la programación de ilustraciones, consulte "Aplicación de modos al texto e inserción de ilustraciones/animaciones" en la página 32.

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

Fuentes disponibles

Las fuentes se seleccionan utilizando las teclas ${\bf FONT}$ y ${\bf SELECT}.$ En la tabla siguiente se muestra un ejemplo de cada fuente.

Para instrucciones sobre la programación de fuentes, consulte "Aplicación de fuentes a texto" en la página 33.

| FUENTES | VISTA |
|---------|-------------|
| [SRF] | Esto es SRF |
| [STF] | Esto es |
| [WDF] | Esto |
| [SDF] | Esto es |
| [SS7] | Esto es SS7 |
| [ST7] | Esto es |
| [WD7] | Esto |
| [SDS] | Esto es SDS |

Apéndice A — Modos, ilustraciones, fuentes y colores

15 Marzo 2007

| FUENTES | VISTA |
|---------|-------------|
| [SS5] | Esto es SS5 |
| [ST5] | Esto es |
| [WD5] | Esto |
| [WS5] | Est |

Colores disponibles Los colores se seleccionan utilizando las teclas **COLOR** y **SELECT** (o simplemente **COLOR**). Cada código de color se muestra a continuación al lado de su color correspondiente. Para instrucciones sobre la programación de colores, consulte "Aplicación de color al texto" en la página 34. COLOR VISTA ROJO [HLD][RED] [A] **ROJO CLARO** [HLD][LRD] **A**] VFRDF [A] [HLD][GRN] VERDE CLARO [HLD][LGN] **A**] ÁMBAR [HLD][AMMB] [A] MARRÓN [A] [HLD][BRN] ANARANJADO [HLD][ORG] [A] AMARILLO [HLD][YEL] [A] ARCO IRIS 1 [A] [HLD][RB1] ARCO IRIS 2 [HLD][RB2] **A**] COLORES MIXTOS **A**] [HLD][MIX]

Apéndice A — Modos, ilustraciones, fuentes y colores

15 Marzo 2007

| COLOR | VISTA |
|------------------|------------------|
| COLOR AUTOMÁTICO | A] [HLD][ACL] |
| AZUL | A] [HLD][BLU] |
| CELESTE | A] [HLD][LTB] |
| TURQUESA | A] [HLD][AQU] |
| TURQUESA CLARO | A] [HLD][LAQ] |
| CIÁN | A] [HLD][CYN] |
| CIÁN CLARO | A] [HLD][LCY] |
| MAGENTA | A] [HLD][MAG] |
| PÚRPURA | A] [HLD][PUR] |
| PÚRPURA CLARO | A] [HLD][LPU] |
| VIOLETA | [A] [HLD][VIO] _ |
| VIOLETA CLARO | [A] [HLD][LVI] |
| BLANCO ROJIZO | A] [HLD][RDW] |

| COLOR | VISTA |
|-----------------|---------------|
| BLANCO COMPLETO | A] [HLD][FUL] |
| BLANCO AZULADO | A] [HLD][BWH] |
| BLANCO | A] [HLD][WHT] |
| GRIS | A] [HLD][GRY] |
| ROSADO | A] [HLD][PNK] |

Garantía

Adaptive Micro Systems LLC. garantiza al comprador original que el cartel, teclado y fuente de alimentación eléctrica estarán libres de defectos en la mano de obra y en los materiales durante un período de un año a partir de la fecha de compra.

Adaptive Micro Systems LLC. sin cargo alguno reparará o reemplazará, a su opción, piezas defectuosas del producto o componente en el momento de la entrega al departamento de servicio de la fábrica acompañadas por evidencia de fecha de compra en la forma de un recibo de ventas.

Esta garantía no se aplica en el caso de cualquier tipo de uso indebido o abuso del producto, o como resultado de cualquier tipo de reparación o alteración no autorizada. Esta garantía no se aplica si el número de serie queda alterado, modificado o eliminado del cartel. Las lámparas incandescentes utilizadas en productos incandescentes no están cubiertos por esta garantía.

El precio de compra de este producto no incluye, de Adaptive Micro Systems LLC., ningún tipo de asistencia técnica in situ, servicio ni mantenimiento.

En algunas localidades, pueden existir ordenanzas locales que prohíban el uso de carteles parpadeantes. El cumplimiento con las ordenanzas locales es la exclusiva responsabilidad del cliente.

Para obtener cobertura bajo la garantía, este producto debe estar registrado. Complete la tarjeta adjunta de registro de la garantía y envíela a Adaptive Micro Systems, LLC.

Se requiere un número de autorización de mercadería devuelta (RMA) para obtener servicio bajo la garantía. Para obtener un número RMA, haga lo siguiente:

- 1. Póngase en contacto con el servicio al cliente de Adaptive Micro Systems al 414-357-2020.
- 2. Pida a un especialista de cuentas de cliente que le otorgue un número RMA.

Complete el formulario de autorización de mercadería devuelta (RMA) en la página siguiente. Para obtener servicio bajo la garantía, este formulario, *incluido el número RMA*, deberá acompañar al producto.

Manual de programación de BetaBrite Prism (1196600601B)

| Formulario RMA | | | |
|--------------------------|------------------|--|--|
| Número RMA | | | |
| Fecha de compra | | | |
| Nombre de la compañía | | | |
| Persona de contacto | | | |
| Dirección | | | |
| | | | |
| Número de teléfono | Trabajo: Fax: | | |
| Descripción del problema | | | |

| Manual do programación do BotaBrito Priem | (11066006018) | 15 Marzo 2007 |
|--|---------------|---------------|
| Manual de programación de detadrite Prisin | (11900000010) | 15 Walzo 2007 |

Garantía