



PROGRAMMING MANUAL

English / Spanish version

*This manual is for 1036 models of the BetaBrite sign.
To find the model of your BetaBrite sign, turn it off and then on again.
The model number appears as follows:*



The first four numbers ("1036") are the model number.

ADAPTIVE[®]
Adaptive Micro Systems LLC

Form No. 9703-6020
November 4, 2003



NOTE: Due to continuing product innovation, specifications in this document are subject to change without notice.

Copyright © 1998-2003 Adaptive Micro Systems, LLC. All rights reserved.

The distinctive trade dress of this product is a trademark claimed by Adaptive Micro Systems, LLC.

Adaptive Micro Systems
7840 North 86th Street
Milwaukee, WI 53224
414-357-2020
414-357-2029 (fax)
sales@adaptivedisplays.com

www.adaptivedisplays.com
www.betabrite.com

Trademarked names appear throughout this document. Rather than list the names and entities that own the trademarks or insert a trademark symbol with each mention of the trademarked name, the publisher states that it is using names for editorial purposes and to the benefit of the trademark owner with no intention of improperly using the trademark.

The following are trademarks of Adaptive Micro Systems: ActiveX, Adaptive, Alpha, AlphaLert, AlphaNET, AlphaNet plus, AlphaEclipse, AlphaPremiere, AlphaTicker, AlphaVision, AlphaVision InfoTracker, Automode, BetaBrite, BetaBrite Director, BetaBrite Messaging Software, Big Dot, Director, EZ KEY II, EZ95, PagerNET, PPD, PrintPak, Serial Clock, Smart Alec, Solar, TimeNet.

Contents

Warranty	6
How to obtain warranty service	6
Return Merchandise Authorization (RMA) Form	7
Return Instructions	7
Introduction	9
Technical specifications	9
EMI information	9
Installation	10
Wall mount.....	10
Ceiling mount.....	11
Counter mount	11
Operating a BetaBrite sign	12
Using a Remote Control to operate your sign	12
Using a computer to operate your sign	14
Basic sign operation	15
Turning a sign on and off	15
Setting a sign's time and date	16
Clearing a sign's memory.....	17
Setting a sign's password	18
What to do when you forget a sign's password	19
How to delete a sign's password.....	19
Sound control.....	19
Beginning text messaging	20
Example 1 — Using upper and lowercase in messages	20
Example 2 — Displaying messages in file name order (A, B, C, . . .)	22
Example 3 — Displaying message in time order	24
Example 4 — Changing the text of an existing message.....	26
Example 5 — Deleting messages	29
Advanced text messaging	30
Example 6 — Displaying the time and date	30
Example 7 — Using fonts and colors	33
Fonts	33
Colors	33
Example 8 — Speeding up and slowing down messages	36

- Example 9 — Special effects with modes (Trailing modes)38
- Example 10 — International characters39
- Graphics41**
 - Example 11 — Creating a movie marquee41
 - Example 12 — Mixing text with graphics46
 - Example 13 — Deleting a graphic48
- Appendixes49**
 - Appendix A — Modes, fonts, colors, and graphics available49
 - Modes available49
 - Fonts available50
 - Colors available53
 - Graphics available53
 - Appendix B — Sign diagnostic test54

WARNING FOR EUROPEAN USERS

This is a Class A product. In a domestic environment, this product may cause radio interference, in which case the user may be required to take adequate measures.

Warranty

Adaptive Micro Systems, LLC. warrants to the original purchaser that the sign, keyboard and power supply will be free of defects in workmanship and materials for a period of one year from the date of purchase.

Adaptive Micro Systems, LLC. will without charge, repair or replace, at its option, defective product or component parts upon delivery to the factory service department accompanied by proof of the date of purchase in the form of a sales receipt.

This warranty does not apply in the event of any misuse or abuse of the product, or as a result of any unauthorized repairs or alterations. This warranty does not apply if the serial number is altered, defaced or removed from the sign. Incandescent lamps used in incandescent products are not covered by this warranty.

The purchase price of this product does not include, from Adaptive Micro Systems, LLC., any on-site support, service or maintenance.

Local ordinances prohibiting the use of flashing signs may exist in some locations. Compliance with local ordinances is the sole responsibility of the customer.

To obtain warranty coverage, this product must be registered. Please complete the enclosed warranty registration card and mail it to Adaptive Micro Systems, LLC.

How to obtain warranty service

1. Contact Adaptive Micro Systems Customer Service at 414-357-2020.
2. Ask the Customer Account Specialist for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. An RMA number is required to obtain warranty service.
3. Fill out the Return Merchandise Authorization (RMA) Form on the following page. To obtain warranty service, this form, *including the RMA number*, must accompany the product.
4. Follow the return instructions on the RMA Form to return to Adaptive Micro Systems, LLC.

Return Merchandise Authorization (RMA) Form

RMA Number: _____

Date of Purchase: _____

Company Name: _____

Contact Person: _____

Address: _____

Phone Number: _____

Fax Number: _____

Description of Problem: _____

Return Instructions

1. Obtain an RMA number from Adaptive Micro Systems at 414-357-2020. Ask for Customer Service.
2. Fill out this form and include proof of purchase receipt if product is under warranty.
3. Pack this form, the sign, keyboard and transformer in the original carton (or a suitable replacement). Please write the RMA number on the outside of the package. Any damage to the product during shipment is the responsibility of the freight company or the owner of the sign.
4. Ship the package, postage/shipping prepaid to:

Adaptive Micro Systems, LLC.

Attn: RMA No.

7840 North 86th Street

Milwaukee, WI 53224

PLEASE WRITE THE RMA NUMBER ON THE LABEL OF THE SHIPPING BOX. THANK YOU.

Introduction

Technical specifications

Weight (without power supply or keyboard):	2.55 pounds (1.16 kg)
Height:	3 13/16 inches (9.7 cm)
Length:	25 7/8 inches (65.7 cm)
Depth:	1 15/16 (3.4 cm)
Power:	7.5 VDC at 3.25A
Environmental requirements:	The display should be operated in an environment where the temperature is between 0° C and 45° C, and the humidity (non-condensing) does not exceed 95%.

EMI information

Electromagnetic interference (EMI) information follows:

United States

This device complies with Part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference. (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Canada

This Class A digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

Cet appareil numérique de la class A respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Installation

Your sign can be mounted on a wall, ceiling, or counter.

NOTE: This sign is intended for indoor use only.

NOTE: Do not mount or attach the power supply to anything.

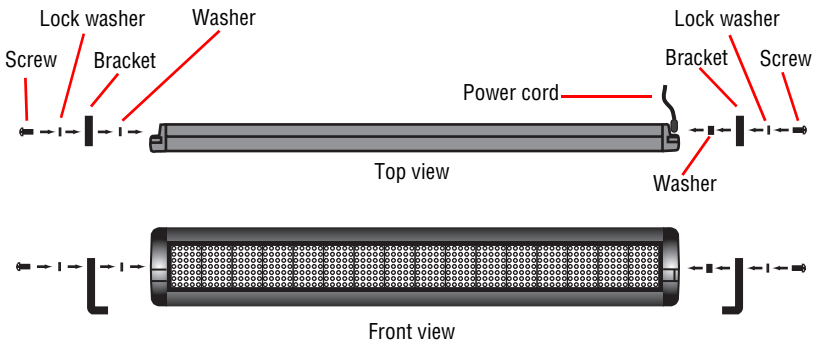
NOTE: Do not let the power supply hang by the cord, or dangle. Place the power supply on a flat surface where no chemicals or liquid, such as water, will contact it. Plug the power supply into an easily-accessible electrical outlet no further than 15 feet away from the sign.

NOTE: Connecting a surge protector between the electrical outlet and the sign is highly recommended. Message data can be lost or the sign could be damaged by power fluctuations.

NOTE: Electrostatic discharge, or "carpet shocks", can also cause data loss and damage to the sign. Avoid touching the sign after it's been installed, especially in cold, dry winter air.

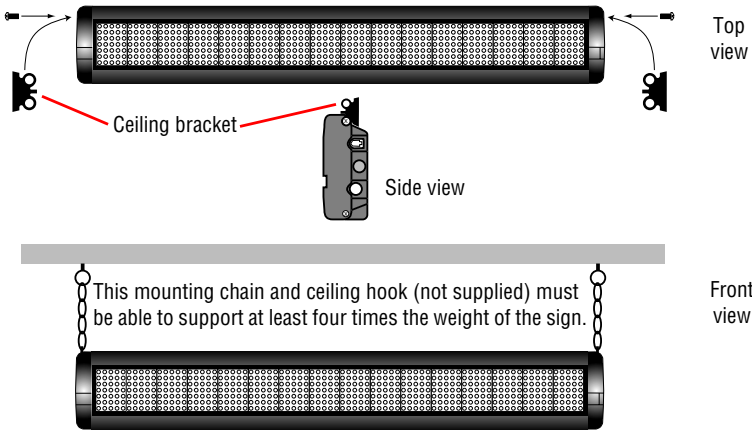
Wall mount

1. Attach the mounting brackets to the wall or surface, 24 5/8 inches (62.7 cm) on center.
2. Attach the sign to mounting brackets using hardware as shown.
3. Plug the power cord into the sign and into an outlet.



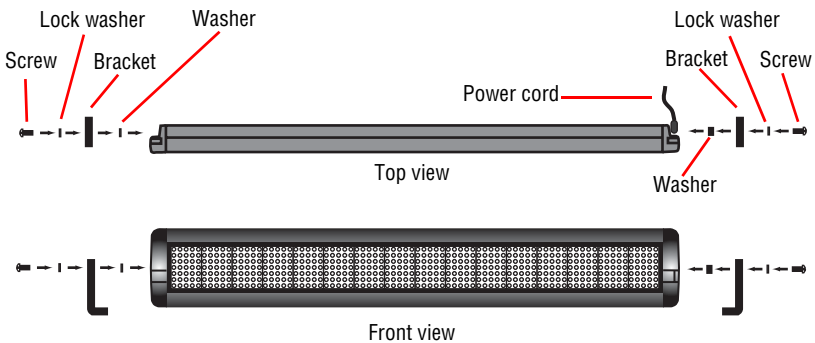
Ceiling mount

1. Attach the ceiling brackets to the sign using the screws supplied.
2. Hang the sign from the ceiling using mounting chains and ceiling hooks (not supplied). The chains and hooks must be able to support at least four times the weight of the sign.
3. Plug the power cord into the sign and into a nearby outlet.



Counter mount

1. Attach the mounting brackets to the counter, 24 5/8 inches (62.7 cm) on center.
2. Plug the power cord into the sign.
3. Attach the sign to mounting brackets using hardware as shown.
NOTE: On the end with the power cord, use the spacer provided, not a washer.
4. Plug the power cord into an outlet.



Operating a BetaBrite sign

You can operate a BetaBrite sign in two ways:

- by using a hand-held Remote Control for both basic setup and messaging, or
- by using a single computer connected to the sign for messaging. See "Using a computer to operate your sign" on page 14.

Using a Remote Control to operate your sign

A Remote Control is a hand-held keyboard used to operate a BetaBrite sign. Most of this manual shows you how to set up a sign and program messages using a Remote Control.

A Remote Control needs two AA batteries to operate.

Point this end of the Remote Control at the front of your BetaBrite.

Press **PROGRAM** to put the sign into one of these modes: (Use **BACK** to move from mode to mode and **ADV** to select a mode.)

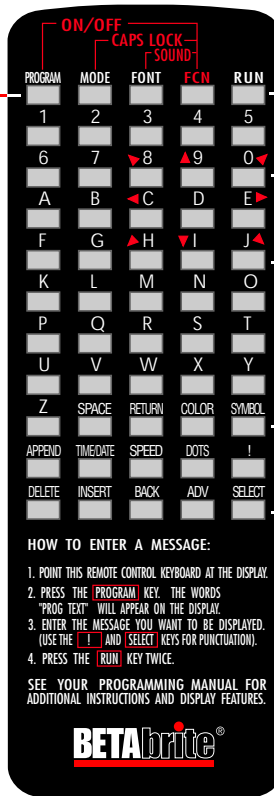
- **PROG TEXT A** – for entering text messages. ("A" is a file name, from A to Z.)
- **PROG DOTS A** – for creating graphics. ("A" is a file name, from A to Z.)
- **SET TIME** – changes the sign's time.
- **SET DATE** – changes the sign's date.
- **SET PASSWORD** – used to prevent someone from changing your messages.
- **CLEAR MEMORY** – deletes all text and graphic files.

Use **SPACE** to insert a blank space between characters. (To insert just a half space, press **SELECT**.)

Hold down **FCN** and then press **PROGRAM** to turn the sign off and on.

Press **RUN** twice to exit programming mode.

These keys with red triangles are used in **PROG DOTS** to draw graphics. (Press **SELECT** to turn drawing on and off.)

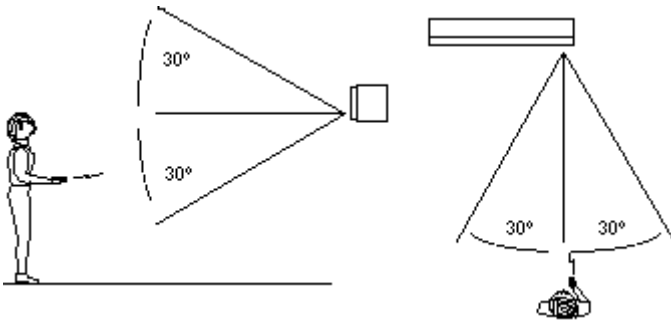


To select a special character (like ? or !) or a graphic symbol, Press **SYMBOL** or **!**.

Then press **SELECT** to choose a special character or graphic.

To program a sign with a Remote Control:

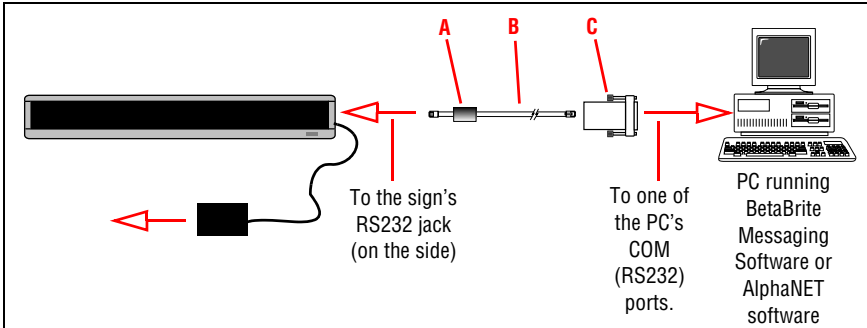
- Stand at least 5 feet and no more than 30 feet from the sign.
- Make sure nothing reflective is in front of the sign. (Light from the sign's display that is reflected back can interfere with the Remote Control.)
- If nearby fluorescent lights interfere with the Remote Control, you may have to relocate either the lights or the sign.



If a sign is this far from the floor then hold a Remote Control this far away:
10 feet	from 10 to 30 feet
15 feet	from 19 to 30 feet
20 feet	from 25 to 30 feet

Using a computer to operate your sign

Messages can also be programmed into the sign using a computer. To do this, you'll need special connectors and computer software, either AlphaNET or BetaBrite Messaging Software. Follow the instructions that come with the software CD to program messages.



- NOTE: A BetaBrite sign can only be connected to one computer. It can not be networked to more than one computer or to another BetaBrite sign.
- NOTE: Use only the power supply (Item D) that came with the sign. Set it flat, so that it's not dangling by the cord. Do not fasten it to anything.
- NOTE: Connecting a surge protector between the electrical outlet and the sign is highly recommended. Message data can be lost or the sign could be damaged by power fluctuations.
- NOTE: Electrostatic discharge, or carpet shocks, can also cause data loss and damage to the sign. Avoid touching the sign after it's been installed, especially in cold, dry winter air.
- NOTE: Do NOT connect a telephone to the sign's RS232 jack and do NOT try to substitute ordinary telephone wire for any parts listed below.

Item	Part #	Description
A	—	Ferrite (ferrite end towards sign), supplied with data cable
B	1088-8625	25-foot 6-conductor RS232 data cable
	1088-8627	50-foot 6-conductor RS232 data cable
C	4370-0001C	25 pin sub-D/to 6 pos. RJ11 adapter
	1088-9108	9 pin sub-D/to 6 pos. RJ11 adapter
D	—	Power supply
E	1102-9102	BetaBrite Messaging Software
	1092-7827	AlphaNET software

Basic sign operation

Turning a sign on and off

When you plug in the sign's power supply, the sign starts up automatically, and unplugging the power supply turns the sign off.

However, instead of unplugging a sign, there is another way to turn the sign off:

Hold down **FCN** and then press **PROGRAM** to turn a sign off and on.

NOTE: Messages that you have programmed into the sign will not be lost when you turn a sign off. Messages will be retained for up to *30 days* if the sign is not powered.

When a sign starts up, the following will be displayed:

A rectangular LCD display with a black background and white text showing the number "1036-0001A".

The software (or "firmware") version inside the sign.

THEN

A rectangular LCD display with a black background and white text showing "32K RAM".

The amount of memory inside the sign.

THEN

A rectangular LCD display with a black background and white text showing "WED 1:26 PM".

The time and date of the sign.




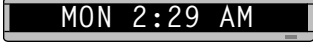


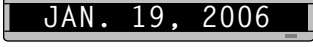
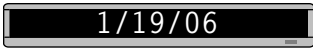
Setting a sign's time and date

Both time and date can be set using either a Remote Control or messaging software.

Once the time is set, the sign will keep accurate time unless the sign loses power. If this happens, then the time must be reset.




However, the sign will NOT change the date automatically. The date must be set EACH DAY using either a Remote Control, as below, or messaging software. If the sign loses power, then the date must be reset.

NOTE: Adaptive recommends using messaging software (like Betabrite Messaging software) to set the time and date.

Step	When you do this . . .	You see this . . .
1	Press PROGRAM .	
2	Press BACK until <i>SET TIME</i> appears.	
3	Press ADV .	
4	Press D to set the day of the week. Press H to set the hour. Press M to set the minute. NOTE: Press SELECT to change from 12-hour (AM/PM) to 24-hour mode (0 - 23).	 THEN 
5	Press BACK until <i>SET DATE</i> appears.	
6	Press ADV .	 THEN 
7	Press D to set the day. Press M to set the month. Press Y to set the year. NOTE: Press SELECT to display the date in different formats — for example, <i>JAN 19, 2006, 1/19/06, 19/1/06</i> , and so on.	
8	After setting the date and time, press RUN twice to return to normal operation. NOTE: Date and Time will not appear on the screen after you have returned to normal operation.	

Clearing a sign's memory












Clearing a sign's memory erases all messages and graphics that have been programmed into the sign — also, the sign's password (if any) will be deleted.

Step	When you do this . . .	You see this . . .
1	Press PROGRAM .	
2	Press BACK until <i>CLEAR MEMORY</i> appears.	
3	Press ADV .	
4	Press Y to clear the sign's memory. The sign will return to normal operation and display a series of demo messages.	





Setting a sign's password

You can set a personal password to protect your messages and graphics from tampering by others.

If you forget the password, see "What to do when you forget a sign's password" on page 19.

Step	When you do this . . .	You see this . . .
1	Press PROGRAM .	
2	Press BACK until <i>SET PASSWORD</i> appears.	
3	Press ADV .	
4	Press Y to set a password.	
5	<p>Type a 6-character password. (Only asterisks will appear on the sign as you type.)</p> <p>Re-type the password when prompted.</p> <p><i>CORRECT</i> will appear if you entered the same password.</p> <p>If you failed to type the same password, <i>ERROR</i> will appear, and you'll have to start over from Step 1.</p>	  THEN  THEN  THEN 
6	Press RUN twice.	
7	<p>Press Y to password protect the sign</p> <p>NOTE: If you select N, then a password will not be needed when you press PROGRAM.</p>	 The sign will return to normal operation. Now, whenever you press PROGRAM , you'll have to type the password you just entered.

What to do when you forget a sign's password

Step	When you do this . . .	You see this . . .
1	Press PROGRAM .	
2	Press L six times.	  THEN 
3	Enter a new password.	

How to delete a sign's password

If you no longer want to be prompted to password protect a sign, you must clear the sign's memory in order to delete the password. To do this, see "Clearing a sign's memory" on page 17.

Sound control

Normally, when you press a Remote Control key while programming a sign, the sign will beep.

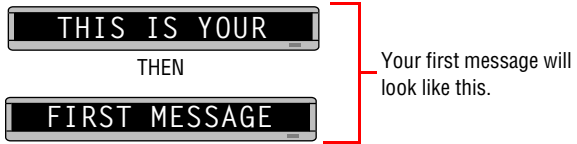
If you want to turn the beeping off, hold down **FCN** and then press **FONT**. (To turn the beeping on again, repeat this.)

Beginning text messaging

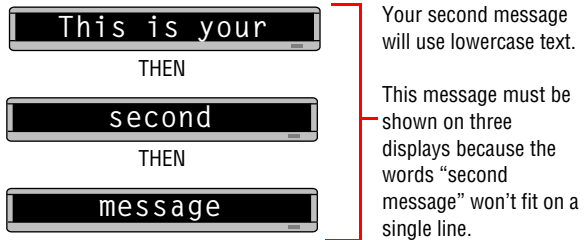
This section shows you how to start creating messages on your sign.

Example 1 — Using upper and lowercase in messages






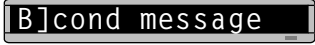



In this first example, you'll display the text THIS IS YOUR FIRST MESSAGE like this:



... and then the text This is your second message:







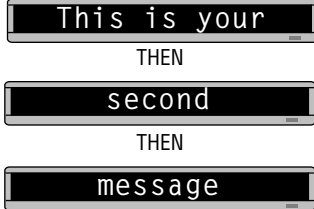


Step	When you do this . . .	You see this . . .
1	Press PROGRAM .	
2	Press ADV	 "A" is the name of your message.
3	Type <i>THIS IS YOUR FIRST MESSAGE</i> . NOTE: If you make a mistake while typing, press DELETE to erase a letter.	 [AUT], which stands for Automode, will appear as you type your first character. Automode automatically displays your message in different formats. Your message should look like this when you're done typing.



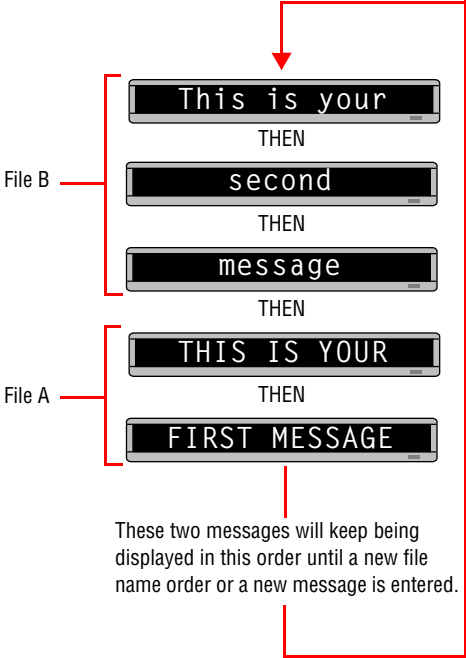
<p>4</p>	<p>Press RUN twice.</p>	<div style="text-align: center;">  <p>THEN</p>  </div> <p>Because Automode [AUT] was used in your message (see Step 3), the text of your message will be displayed in a variety of formats. For example, one of the formats (or modes) called Scroll moves your message from the bottom to the top of the sign.</p>
<p>Now that the first message is done, we'll enter a second message which contains upper and lowercase characters.</p>		
<p>5</p>	<p>Press PROGRAM again.</p>	<div style="text-align: center;">  </div>
<p>6</p>	<p>Press SELECT.</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>The A changes to a question mark (?) after pressing SELECT.</p>
<p>7</p>	<p>Press B.</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>"B" is now the file name of your second message. If you pressed A instead of B, you would have written over the first message.</p>
<p>8</p>	<p>Type <i>T</i>.</p> <p>Hold down FCN and then press MODE to switch to lowercase letters.</p> <p>Type <i>his is your second message</i>.</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Your message should look like this when you're done typing.</p>
<p>9</p>	<p>Press RUN twice.</p>	<div style="text-align: center;">  <p>THEN</p>  <p>THEN</p>  </div> <p>You should notice that...</p> <ul style="list-style-type: none"> The first message does <i>not</i> appear at all. (We'll fix this in the following example.)

Example 2 — Displaying messages in file name order (A, B, C, . . .)

Once you've programmed messages into the sign, you may want to set the order or sequence in which messages appear.

In this example, we'll display messages by their file name (A, B, C, and so on.) or in alphabetical order.

Step	When you do this . . .	You see this . . .
<p>This example continues where Example 1 left off. This example assumes that there are two messages (files A and B) in the sign: File A = <i>THIS IS YOUR FIRST MESSAGE</i> File B = <i>This is your second message</i></p>		
1	Press PROGRAM .	
2	Press RUN .	 <p><i>TIME</i> or <i>DEMO</i> may also appear here.</p>
3	<p>If <i>RUN</i> appears on the sign, go to the next step.</p> <p>Otherwise, press SELECT until <i>RUN</i> appears.</p>	
4	Press B .	
5	Press RUN .	
<p>You have just programmed the sign to run <i>only</i> message file B.</p> <p>Next, we'll program the sign to display message B <i>and</i> then message A.</p>		
6	Press PROGRAM .	
7	Press RUN .	







<p>8</p>	<p>If <i>RUN</i> appears on the sign, go to the next step.</p> <p>Press SELECT until <i>RUN</i> appears.</p>	
<p>9</p>	<p>Press B, then A.</p>	 <p>The order of these letters determines the order in which messages will appear on a sign. (In this case, message B will appear first, then message A.)</p>
<p>10</p>	<p>Press RUN.</p>	 <p>These two messages will keep being displayed in this order until a new file name order or a new message is entered.</p>
<p>Using this method, you can program the order of some or all of the messages you've entered on a sign.</p>		







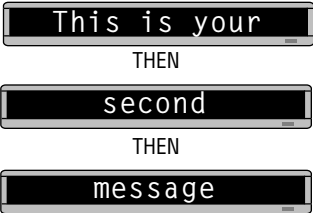

Example 3 — Displaying message in time order

In Example 2, you set the order of messages by file name. However, that method could not specify an exact time when a message would appear.

In this example, we'll show you how to make a message appear and disappear at times you specify.








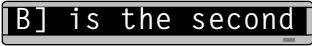
NOTE: Displaying messages in time order will work only as long as the sign has power. When your sign loses power, its internal clock becomes inaccurate and must be reset (see "Setting a sign's time and date" on page 16).


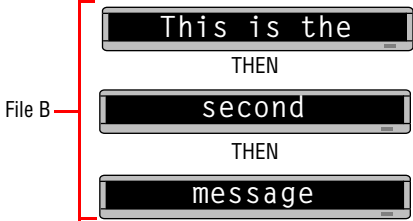







Step	When you do this . . .	You see this . . .
<p>For this example, make sure that your sign's internal clock has been accurately set. (See "Setting a sign's time and date" on page 16.)</p> <p>This example continues where Example 1 left off. This example assumes that there are two messages (files A and B) in the sign: File A = <i>THIS IS YOUR FIRST MESSAGE</i> File B = <i>This is your second message</i></p> <p>In this example, we'll program the sign to display File A from Monday through Friday from 1:10 PM to 2:30 PM. We'll program the sign to always display File B.</p>		
1	Press PROGRAM .	
2	Press SELECT until <i>B</i> appears.	
3	Press TIME/DATE .	 <p>Since file B is already set up, we'll go on to file A.</p> <p>— <i>ON ALWAYS</i> is the default setting for a message. A message set to <i>ON ALWAYS</i> will run continuously.</p>
4	Press PROGRAM .	
5	Press SELECT until <i>A</i> appears.	
6	Press TIME/DATE .	 <p>First, we'll select the <i>ON</i> time or when the message starts.</p>

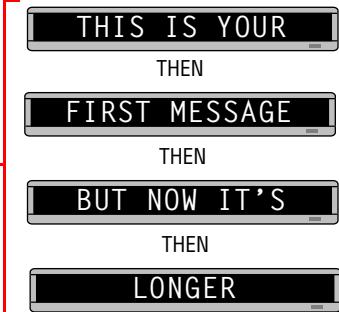
<p>7</p>	<p>Press D (for day) until <i>M-F</i> (Monday through Friday) appears.</p>	 <p>Press D to set the day, H for hour, and M for minute (in 10-minute increments).</p>
<p>8</p>	<p>Press H (for hour) until <i>13:00</i> appears.</p>	 <p>Hours must be represented in 24-hour or military style. So 1:00 PM = 13:00, 2:00 PM = 14:00, and so on.</p>
<p>9</p>	<p>Press M (for minute) until <i>13:10</i> appears.</p>	 <p>Minutes are set in increments of 10.</p>
<p>10</p>	<p>Press SELECT.</p>	 <p>After setting the <i>ON</i> time, select the <i>OFF</i> time or when the message <i>stops</i>.</p>
<p>11</p>	<p>Repeat Steps 7, 8, and 9 to set the <i>OFF</i> time (2:30 or 14:30 in this example.)</p>	
<p>12</p>	<p>Press RUN once. (If <i>TIME</i> does not appear, press SELECT until it does.)</p>	 <p><i>RUN</i> or <i>DEMO</i> may also appear here.</p>
<p>13</p>	<p>Press AB.</p>	
<p>14</p>	<p>Press RUN once.</p>	<p>File B This message should appear continuously.</p>  <p>File A This message should only appear between the <i>ON</i> and <i>OFF</i> times you set.</p> 

Example 4 — Changing the text of an existing message

After typing in a message, you may want to add or remove text from it. The following is an example of this common situation:

Step	When you do this . . .	You see this . . .
<p>This example continues where Example 2 left off. This example assumes that there are two messages (files A and B) in the sign: File A = <i>THIS IS YOUR FIRST MESSAGE</i> File B = <i>This is your second message</i> and that File A, then File B is displayed.</p> <p>In this example, we'll change File A and File B to the following: File A = <i>THIS IS YOUR FIRST MESSAGE, BUT NOW IT'S LONGER</i> File B = <i>This is the second message (your changed to the)</i></p>		
1	Press PROGRAM .	
2	Press SELECT until <i>B</i> appears.	
3	Press ADV until the space after <i>your</i> appears.	 <p>We're going to delete <i>your</i> and replace it with <i>the</i>.</p>
4	Press DELETE until <i>your</i> (and the space after it) are erased.	
5	Press INSERT .	 <p>Text you type now will be inserted here — after the space following <i>is</i>.</p>
6	Type <i>the</i> (and then SPACE).	
7	Press INSERT to turn text insertion off.	
8	Press ADV until the first few letters of second appear.	 <p><i>the</i> has replaced <i>your</i></p>





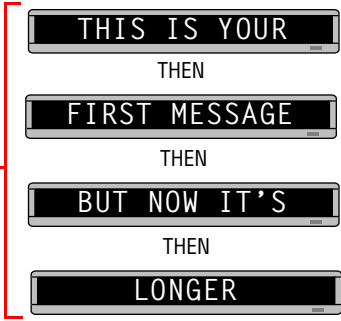
<p>9</p>	<p>Press APPEND to go to the end of the message. DON'T OMIT THIS STEP. If you do, the last part of the message will be automatically deleted.</p>	
<p>10</p>	<p>Press RUN twice.</p>	<p>File B</p> 
<p>Next, we'll add text to the end of File A.</p>		
<p>11</p>	<p>Press PROGRAM.</p>	
<p>12</p>	<p>Press SELECT until <i>A</i> appears on the sign.</p>	
<p>13</p>	<p>Press APPEND.</p>	 <p>APPEND takes you to the end of a message.</p>
<p>14</p>	<p>To type a comma, press ! and then SELECT until a comma appears.</p>	
<p>15</p>	<p>Press SPACE and then type <i>BUT NOW IT</i>.</p>	
<p>16</p>	<p>Press ! and then SELECT until an apostrophe appears.</p>	
<p>17</p>	<p>Type <i>S LONGER</i>.</p>	

<p>18</p>	<p>Press RUN twice.</p>	<p>File A</p>  <p>THIS IS YOUR THEN FIRST MESSAGE THEN BUT NOW IT'S THEN LONGER</p>
------------------	--------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Example 5 — Deleting messages

To delete all the messages in a sign, see “Clearing a sign’s memory” on page 17.

However, if you only want to delete selected messages, then use the method shown in this example.



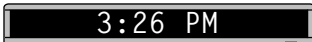
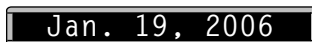





Step	When you do this . . .	You see this . . .
<p>This example continues where Example 4 left off. This example assumes that there are two messages (files A and B) in the sign: File A = <i>THIS IS YOUR FIRST MESSAGE, BUT NOW IT'S LONGER</i> File B = <i>This is the second message</i></p> <p>In this example, we'll delete File B.</p>		
1	Press PROGRAM .	
2	Press SELECT until <i>B</i> appears.	
3	Press DELETE .	
4	Press Y to delete the file.	
5	Press RUN twice.	<p>File A —</p> 

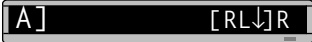







Advanced text messaging

Before attempting the following, make sure you're familiar with the previous examples in the "Beginning text messaging" section of this manual.

Example 6 — Displaying the time and date

NOTE: Because the time and date are not updated when the sign is off, the time and date must be re-programmed *each* time the sign is turned off and on.

Step	When you do this . . .	You see this . . .
<p>In this example, we'll create a message that continuously displays the current time and date:</p> <div style="text-align: center;">  <p>THEN</p>  <p>THEN</p>  <p>THEN</p>  </div> <p>The time will be displayed in wide letters.</p>		
1	Delete all the messages currently stored in the sign. (See "Example 5 — Deleting messages" on page 29.)	
2	Press PROGRAM .	
3	Press SELECT .	
4	Press A .	
5	Press MODE to select a "mode". (Modes are used to change the way a message appears. See Appendix A for a list of the modes available.)	 <p style="text-align: center;">This stands for Hold mode.</p>
6	Press SELECT until the Roll Down — [RL↓] — mode appears.	 <p style="text-align: center;">This stands for Roll Down mode.</p>

7	Type <i>R</i> .	
8	Hold down FCN and then press MODE to switch between uppercase and lowercase letters, type the following: <i>osco Advertising</i>	
We'll Roll the time in from the bottom to the top of the sign.		
9	Press MODE and then SELECT until the Roll Up mode appears: [RL ↑]	
10	Press FONT and then SELECT until [WD7] appears.	 <p>[WD7] means that the time will be displayed in wide letters.</p>
11	Press TIME/DATE to include the time in the message.	
Next, we'll Roll the date in from the left to the right of the sign. NOTE: Make sure that the date is set correctly before using the date in a message.		
12	Press MODE and then SELECT until the Roll Left mode appears: [RL ←].	 <p>We will make the date roll to the left.</p>
13	Press FONT and then SELECT until [SS7] appears. ([SS7] is the default or normal font.)	 <p>[SS7] means the following characters will not be wide.</p>
14	Press TIME/DATE and then SELECT to display the date.	

<p>15</p>	<p>Press RUN twice to see the message.</p>	<p>Rosco THEN Advertising THEN 3:26 PM THEN Jan. 19, 2006</p>
------------------	---------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

Example 7 — Using fonts and colors

Fonts

Fonts are the way characters are displayed on a sign. In the world of printing and publishing, fonts are given names like Times or Helvetica and qualities like serif or sans serif, font size (like 12 point or 14 point), bold or italic, and so on:

This is Times — a serif font.

This is Helvetica — a sans serif font.



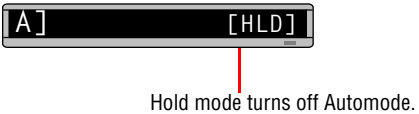

The fonts available for your sign are in “Appendix A — Modes, fonts, colors, and graphics available” on page 49.












Colors


Your sign can display up to eight colors — [GRN] for green, [RED] for red, and so on — plus four special color combinations.

To determine what colors are available on your sign, see “Appendix A — Modes, fonts, colors, and graphics available” on page 49.

The following examples demonstrate how to use fonts and colors on your sign:

Step	When you do this . . .	You see this . . .
1	Delete all the messages currently stored in the sign. (See “Example 5 — Deleting messages” on page 29.)	
2	Press PROGRAM .	
3	Press ADV	
4	Press MODE until [HLD] appears.	
5	Press COLOR and then SELECT until [GRN] (green) appears.	

<p>6</p>	<p>Press FONT and then SELECT to select [SRF] (a serif font).</p>	
<p>7</p>	<p>Using FCN and PROGRAM when needed, type <i>This is SRF</i>.</p>	 <p>As you type, the font you selected will appear  as it will actually be displayed on the sign.</p>
<p>8</p>	<p>Press RETURN to start a new line of text.</p>	 <p>This symbol indicates RETURN.</p>
<p>9</p>	<p>Press COLOR and then SELECT until [AMB] appears.</p>	 <p>All the text after [AMB] will be amber colored.</p>
<p>10</p>	<p>Press FONT and then SELECT until [WDF] (wide text) appears.</p>	 <p>[WDF] = wide serif font</p>
<p>11</p>	<p>Using FCN and MODE when needed, type <i>Wide</i></p>	
<p>12</p>	<p>Press RETURN to start a new line of text.</p>	
<p>13</p>	<p>Press COLOR and SELECT until [RB1] (Rainbow 1) appears.</p>	
<p>14</p>	<p>Press FONT and then SELECT to select the [SS5] font.</p>	 <p>[SS5] = the smallest font</p>
<p>15</p>	<p>Type <i>THIS IS SS5</i></p> <p>NOTE: Only uppercase character can be used with this font.</p>	

<p>16</p>	<p>Press RUN twice to see what you've typed.</p>	 <p>The diagram shows four LCD screens stacked vertically. Each screen displays text. Below each screen is the word "THEN".</p> <ul style="list-style-type: none">Screen 1: "This is SRF" (green text). A red line points to the text with the note: "This text should appear in green."Screen 2: "WDF" (amber text). A red bracket groups this screen with the next one, with the note: "This text should appear in amber."Screen 3: "Wide" (amber text).Screen 4: "THIS IS SS5" (rainbow text). A red line points to the text with the note: "This text should appear in rainbow 1."
------------------	---------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Example 8 — Speeding up and slowing down messages

Messages can be speeded up or slowed down using the SPEED mode. Once you pick a mode, like ROTATE, a speed can be selected by selecting SPEED on the Remote Control. Then press SELECT to change the speed:



Here’s an example of how to vary the speed of the SCROLL mode of a message:







Step	When you do this . . .	You see this . . .
1	Delete all the messages currently stored in the sign. (See “Example 5 — Deleting messages” on page 29.)	
2	Press PROGRAM .	
3	Press ADV	
4	Select the SCROLL mode. (Press MODE and then press SELECT until [SCR] appears.)	 [SCR] = Scroll mode, which we'll use to demonstrate message speed.
5	Press SPEED .	 [SP4] is the default speed setting.
6	Press SELECT until [SP1] (very slow) appears.	 [SP1] = very slow
7	Type <i>Scroll speed=1</i> (Press SYMBOL and then SELECT to get the “=” sign.)	
8	Select SCROLL again.	

<p>9</p>	<p>Select SPEED again.</p>	
<p>10</p>	<p>Press SELECT until <i>[NHL]</i> appears. (No Hold = very fast)</p>	
<p>11</p>	<p>Type <i>Scroll speed=N</i></p>	
<p>12</p>	<p>Press RUN twice to see your message.</p> <p>The message <i>Scroll speed=1</i> should scroll up very slowly.</p> <p>However, the message <i>Scroll speed=N</i> should scroll up without pausing at all.</p>	<p>Using <i>[SP1]</i>, slow speed, the message scrolls up into the sign, pauses, then scrolls off the sign.</p> <p>Using <i>[NHL]</i>, fastest speed, the message scrolls into and off the sign without pausing.</p>

Example 9 — Special effects with modes (Trailing modes)

Modes, like ROTATE and ROLL, are used to create special effects with messages. Typically modes are used once at the *beginning* of a message. However, a mode can also be placed at the end of a message (called a “trailing mode”) to create a special effect.

NOTE: The following can not be used as a trailing mode:
CONDENSED ROTATE, SCROLL, SLIDE, SNOW, and SPRAY.


Step	When you do this . . .	You see this . . .
1	Delete all the messages currently stored in the sign. (See “Example 5 — Deleting messages” on page 29.)	
2	Press PROGRAM .	
3	Press ADV	
4	Press MODE and then SELECT until [FLS] (Flash) appears.	
5	Type <i>ATTENTION!</i> (Press ! and then SELECT to get “!”)	
6	Press MODE and then SELECT until [RF ↑] (Roll Up) appears.	 This is the trailing mode. The Roll mode “trails” the first mode, Flash.
7	Type <i>Trailing mode</i>	
8	Press RUN twice to see trailing mode in action. <i>ATTENTION!</i> should flash and then roll off the display followed by <i>Trailing mode</i> .	

Example 10 — International characters


International characters — like ü and é — can be included in messages. Also, the **!** and **SYMBOL** keys can produce special characters (see “Using a Remote Control to operate your sign” on page 12).





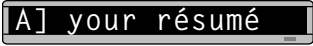
NOTE: International characters can not be used with the small fonts (like [SS5]).

The following international characters can be used:

														
Base Characters	(Hold down FCN and then press MODE on the Remote Control to switch between uppercase and lowercase letters.)													
	A	B	C	D	E	I	N	O	S	U	Y	Z	!	SYMBOL
International Characters	A	B	C	D	E	I	N	O	S	U	y	Z	Both the ! and SYMBOL keys can produce a variety of specialized symbols.	
	Ä	ß	Ç	D	É	Í	Ñ	Ö	S	Ü	ÿ	Z		
	Å		C	d	Ê	i	n	Õ	ß	u		z		
	Æ		C	d	e	î	ñ	o	s	ü		z		
	Á		c		é	ï		ô	s	û				
	À		ç		ê	ì		ö	ß	ù				
	Ã		c		ë	í		ó		ú				
	a		c		è			ó						
	æ							õ						
	â							o						
	ä													
	á													
	à													
â														

The following example shows how to use international characters in a message:

Step	When you do this . . .	You see this . . .
1	Delete all the messages currently stored in the sign. (See “Example 5 — Deleting messages” on page 29.)	
2	Press PROGRAM .	

3	Press ADV .	
4	Using FCN and MODE when needed, type <i>Submit your re</i>	
5	Press SELECT until <i>é</i> appears.	
6	Type <i>sume</i> .	
7	Press SELECT until <i>é</i> appears.	
8	Press RUN twice to see your message.	

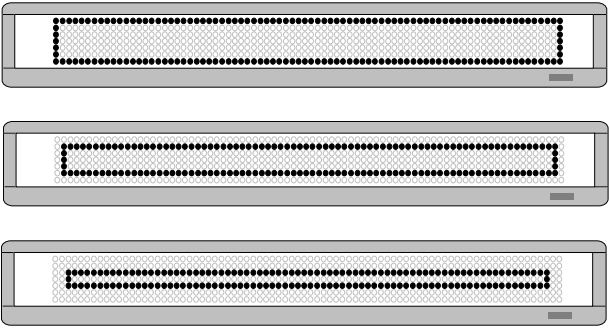
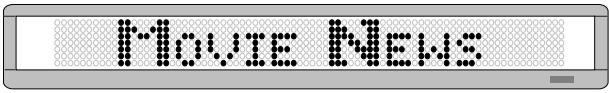


Graphics

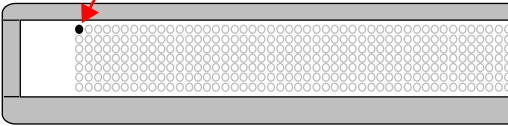
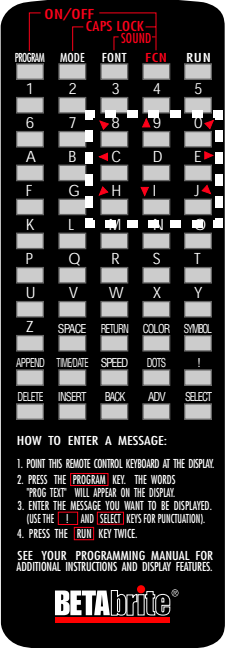
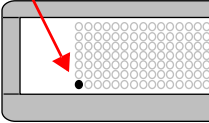
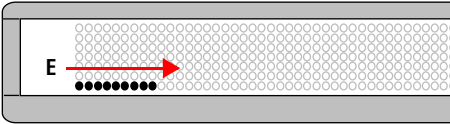
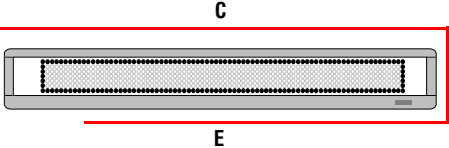
In addition to pre-programmed or “canned” graphics (see “Graphics available” on page 53), you can create your own custom graphics using DOTS files.

You can display a DOTS graphic that you create either by itself or with text.

NOTE: After you create a DOTS graphic, to display it on your sign, the DOTS graphic must be placed in a text file — even if you just want to display the graphic all by itself.

Example 11 — Creating a movie marquee

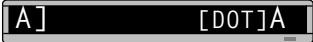













Step	When you do this . . .	You see this . . .
	<p>In this example, we'll create three graphics (or DOTS files) and combine them with text to make a flashing marquee:</p>  <p>First you'll create these three graphics files (called DOTS files A, B, C).</p> <p>Then this text will be added after the three graphic files.</p> 	
1	Delete all the messages currently stored in the sign. (See “Example 5 — Deleting messages” on page 29.)	
2	Press PROGRAM .	
3	Press BACK .	 <p>The name of your first DOTS graphics is A. (The second one will be named B and the third one C.)</p>

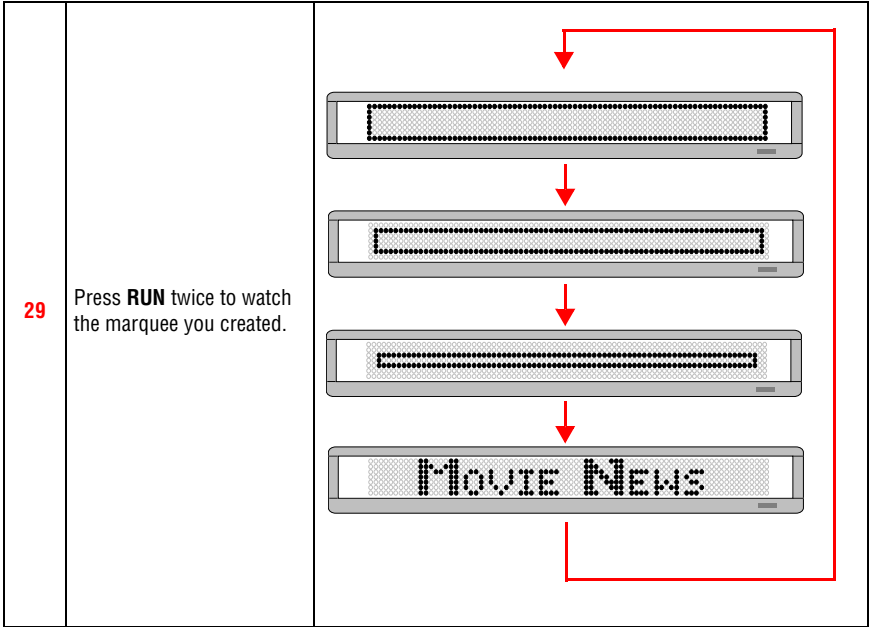
<p>4</p>	<p>Press ADV.</p>	<p>The blinking DOTS cursor keeps track of where you are drawing.</p> 
<p>5</p>	<p>Press I until the DOTS cursor is on the bottom.</p>	 <p>Keep pressing I until the DOTS cursor moves here.</p>  <p>These keys move the DOTS cursor.</p> <p>Also, you can draw dots when you press SELECT.</p> <p>(Press SELECT again to turn drawing off.)</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>Press E to draw a line across the entire bottom of the display.</p>	
<p>7</p>	<p>Complete DOTS graphic A by using 9, C, and I keys.</p>	

8	Press RUN .	
9	Then press Y to save graphic A.	
10	Press SELECT until a question mark appears.	
11	Type <i>B</i> as the name of the next graphics file.	
12	Repeat the previous steps to draw graphics B and C. (Both are just smaller versions of graphic A.) Use the COLOR key to make all the dots in graphic B green, and all the dots in graphic C amber.	<p style="text-align: center;">DOTS graphic B</p> <p style="text-align: center;">DOTS graphic C</p>

NOTE:
In order to display a DOTS graphic, *it must be placed in a text message.*
In the following steps, we'll create a text message and add the three DOTS graphics just created.

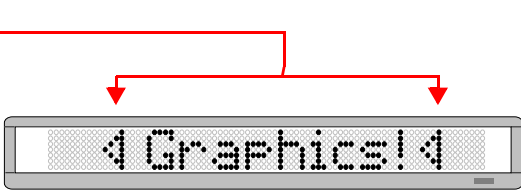


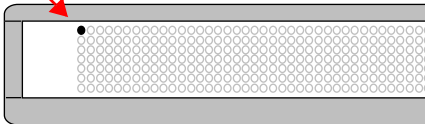
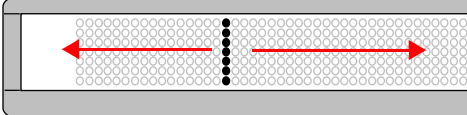
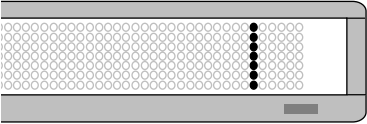
13	Press BACK until <i>PROG TEXT A</i> appears.	
14	Press SELECT until a question mark appears.	
15	Press A .	
16	Press MODE and then SELECT until <i>[FLS]</i> (Flash) appears.	
17	Press SPEED and then SELECT until <i>[SP5]</i> appears.	<p style="text-align: right;">[SP5] is a fast message speed.</p>
18	Insert the first DOTS graphic you created (file A) by pressing DOTS .	<p style="text-align: center;">The letter A is the name of the graphic file.</p>

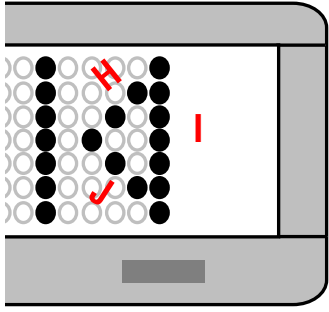



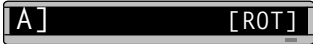



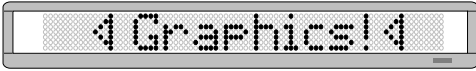

<p>19</p>	<p>Insert the second DOTS graphic by pressing DOTS again.</p> <p>Then press SELECT until the letter B appears.</p>	 <p style="text-align: center;">Press SELECT.</p>  
<p>20</p>	<p>Insert the third and final DOTS by pressing DOTS again.</p> <p>Then press SELECT until the letter C appears.</p>	 <p style="text-align: center;">Press SELECT.</p>  
<p>Now we'll add the message <i>Movie News</i> after the three graphics:</p>		
<p>21</p>	<p>Press FONT and then SELECT until <i>[SRF]</i> appears.</p>	
<p>22</p>	<p>Type the letter <i>M</i>.</p>	
<p>23</p>	<p>Press FONT again. Then press SELECT until <i>[SS5]</i> appears.</p>	 <p style="text-align: center;">[SS5] is the smallest character font.</p>
<p>24</p>	<p>Type <i>ovie</i> and then press SPACE.</p>	
<p>25</p>	<p>Press FONT and then SELECT until <i>[SRF]</i> appears again.</p>	
<p>26</p>	<p>Type the letter <i>N</i>.</p>	
<p>27</p>	<p>Press FONT and then SELECT until <i>[SS5]</i> appears again.</p>	
<p>28</p>	<p>Type <i>ews</i>.</p>	



Example 12 — Mixing text with graphics

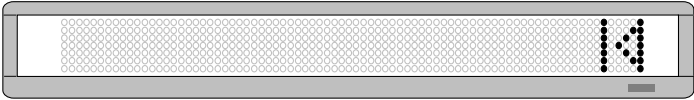



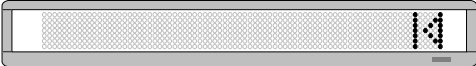


In this example, we'll create a graphic and combine it with text:

Step	When you do this . . .	You see this . . .
<p>These triangle graphics (which is just a single DOTS file) will be combined with the text <i>Graphics!</i></p> 		
1	Delete all the messages currently stored in the sign. (See "Example 5 — Deleting messages" on page 29.)	
2	Press PROGRAM .	
3	Press BACK .	 <p>The name of your first DOTS graphics is A.</p>
4	Press ADV .	 <p>The blinking DOTS cursor keeps track of where you're drawing.</p>
5	<p>Press X to move a vertical line across the sign. This reduces the size of the drawing area.</p> <p>Keep pressing X until there are 5 dots between the vertical line and the end of the sign.</p> <p>NOTE: If you don't reduce the graphic area, the graphic would take up the entire area of the sign.</p>	<p>W moves this line left (increases drawing area) X moves this line right (reduces drawing area)</p>  <p>The line should end up 5 dots from the end. So our drawing area will be 5 dots wide by 7 dots high.</p> 

<p>6</p>	<p>Draw the following graphic using the keys indicated.</p>	 <p>Remember: Use SELECT to turn drawing on or off.</p>
<p>7</p>	<p>Press RUN twice.</p>	
<p>8</p>	<p>Press BACK until <i>PROG TEXT A</i> appears.</p>	
<p>9</p>	<p>Press ADV.</p>	
<p>10</p>	<p>Press MODE and press SELECT until <i>[ROT]</i> (Rotate) appears.</p>	
<p>11</p>	<p>Press DOTS to insert your DOTS graphic.</p>	 <p>The <i>A</i> is the file name of your DOTS graphic.</p>
<p>12</p>	<p>Using FCN and MODE when necessary, type <i>Graphics!</i> (Place a space before <i>Graphics!</i>)</p>	 <p>Place a space before the word <i>Graphics!</i> (Otherwise, the first triangle will appear too close.)</p>
<p>13</p>	<p>Press DOTS to insert your DOTS graphic again.</p>	
<p>14</p>	<p>Press RUN twice to see your graphic and text message move across the sign.</p>	 <p>NOTE: If you had <i>not</i> placed a space after the first triangle graphic, the message would look like the following:</p> 

Example 13 — Deleting a graphic

If you want to delete an entire DOTS graphic file, use this example as a guide:

Step	When you do this . . .	You see this . . .
<p style="text-align: center;">This is a continuation of the previous example.</p> <p style="text-align: center;">This example assumes that the following graphic is in DOTS file A:</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div>		
1	Press PROGRAM .	
2	Press BACK .	
3	Press SELECT .	
4	Type the letter of the graphic you want to delete. (In this case, type A.)	
5	Press Z .	
6	Press Y to delete the graphic. (Or N if you don't want to delete it.)	
7	Press RUN four times to return to normal operation.	

Appendixes

Appendix A — Modes, fonts, colors, and graphics available

Modes determine the way text and graphics move on a sign. For example, the ROTATE mode moves a message across a sign from right to left. Fonts are the size and shape of text characters.

The letters in brackets — like [AUT] and [RED] — are what will appear on the sign:

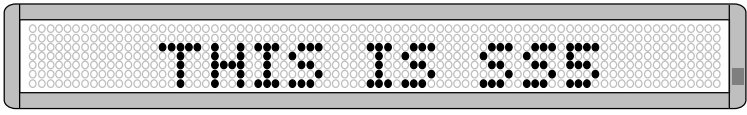
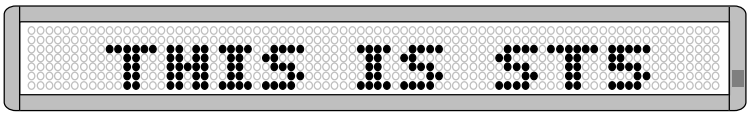
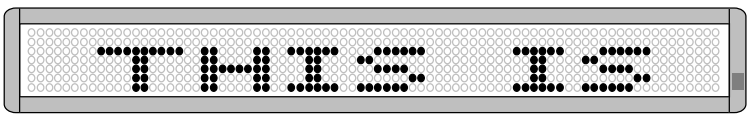
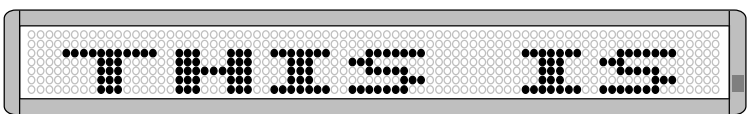
Modes available

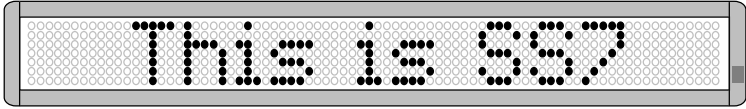
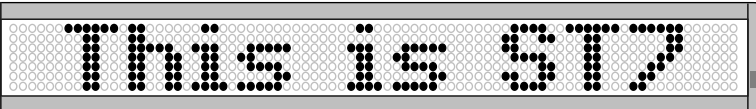
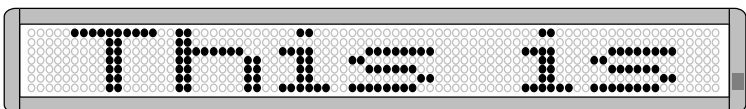
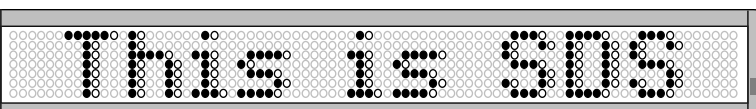
Use the MODE key to select one of the following:

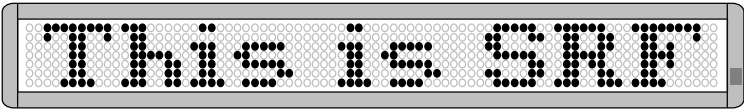
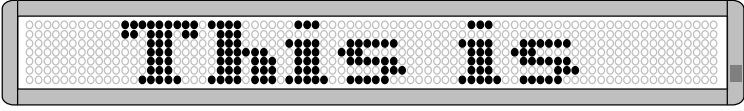
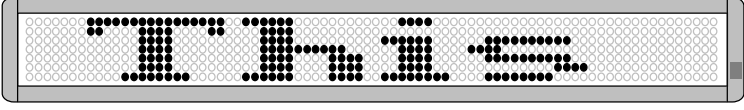
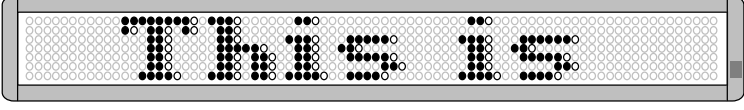
- Automode — [AUT]
- Cycle colors — [SPC]5
- Flash — [FLS]
- Hold — [HLD]
- Interlock — [SPC]3
- Roll — [RL !] — Use SELECT to change the roll direction.
- Rotate or Condensed Rotate — [ROT] or [CRT] — Use SELECT to change between the two.
- Scroll — [SCR]
- Snow — [SPC]2
- Sparkle — [SPC]1
- Spray — [SPC]6
- Starburst — [SPC]7
- Switch — [SPC]4
- Twinkle — [SPC]0
- Wipe — [WI !] — Use SELECT to change the wipe direction.

Fonts available

Fonts are selected by using the **FONT** and **SELECT** keys. An example of each font is shown in the table below:

5-HIGH SANS SERIF FONT (= 5 LED pixels high)	
Name	Example
[SS5]	
[ST5]	
[WD5]	
[WS5]	

7-HIGH SANS SERIF FONT (= 7 LED pixels high)	
Name	Example
[SS7]	
[ST7]	
[WD7]	
[SDS]	<div style="text-align: center;">  <p>[SDS] is a “shadow” font because each letter is composed of two colors — foreground and shadow — like red and green, amber and red, and so on.</p> </div>

7-HIGH SERIF FONT (= 7 LED pixels high)	
Name	Example
[SRF]	
[STF]	
[WDF]	
[SDF]	 <p>[SDF] is a "shadow" font because each letter is composed of two colors — foreground and shadow — like red and green, amber and red, and so on.</p>

Colors available

Use the **COLOR** and **SELECT** keys (or just **COLOR**) to select one of the following:

- Red — [RED]
- Light red — [LRD]
- Green — [GRN]
- Light green — [LGN]
- Amber — [AMB]
- Brown — [BRN]
- Orange — [ORG]
- Yellow — [YEL]
- Rainbow 1 — [RB1]
- Rainbow 2 — [RB2]
- Mixed colors — [MIX]
- Autocolor — [ACL]






Graphics available

Use the **MODE** and **SELECT** keys to select one of the following:

- “Welcome” — [SPC]8
- “Thank you” — [SPC]S
- “No smoking” — [SPC]U
- “Don’t drink and drive” — [SPC]V
- Slot machine animation — [SPC]9
- News flash animation — [SPC]A
- Trumpet animation — [SPC]B
- Party balloons animation — [SPC]Y
- Fish animation — [SPC]W
- Fireworks — [SPC]X
- Cherry bomb — [SPC]Z

Appendix B — Sign diagnostic test

Your sign can do a self test to determine if all the LEDs are working properly:

Step	When you do this . . .	You see this . . .
1	Press PROGRAM .	
2	Press BACK until <i>SET TIME</i> appears.	
3	Press ADV .	 THEN 
4	Type <i>TEST</i> NOTE: This test deletes all messages in the sign. However, if you type the letter <i>R</i> immediately after typing <i>TEST</i> , your messages will be preserved.	 THEN A series of test displays will appear.
5	Press PROGRAM to exit the self-test mode.	



MANUAL DE PROGRAMACIÓN

NOTA: Debido a la continua innovación del producto, las especificaciones que este documento contiene están sujetas a cambios sin previo aviso.

Derechos de autor © 2003 Adaptive Micro Systems, LLC. Se reservan todos los derechos.

Visite nuestro sitio en la World Wide Web:

www.adaptivedisplays.com

www.betabrite.com

o escríbanos a nuestra dirección electrónica: sales@adaptivedisplays.com

Tabla de materias

Información general	59
Operación de su letrero con un control remoto	59
Operación de su letrero con una computadora.....	60
Montaje del letrero en una pared	61
Suspensión del letrero del cielo raso	61
Especificaciones técnicas	62
Información sobre IEM.....	62
Operación básica del letrero	63
Encendido y apagado del letrero	63
Ajuste de la hora y la fecha del letrero	64
Borrado de la memoria del letrero	65
Establecimiento de una contraseña	66
Qué hacer cuando se le olvida la contraseña.....	67
Cómo borrar la contraseña de un letrero.....	67
Control del zumbido	67
Creación de mensajes de texto	68
Ejemplo 1. Uso de letras mayúsculas y minúsculas en el mensaje.....	68
Ejemplo 2. Exhibición de los mensajes por orden de nombre del archivo	70
Ejemplo 3. Exhibición de los mensajes por orden cronológico.....	72
Ejemplo 4. Cambio del texto de un mensaje existente	74
Ejemplo 5. Borrado de mensajes	77
Creación de mensajes de texto avanzados	78
Ejemplo 6. Exhibición de la hora y la fecha.....	78
Ejemplo 7. Uso de tipos y colores	81
Ejemplo 8. Aceleración y desaceleración de los mensajes.....	84
Ejemplo 9. Efectos especiales con los modos (modos de seguimiento)	86
Ejemplo 10. Caracteres internacionales.....	87
Gráficos	89
Ejemplo 11. Creación de una marquesina de teatro.....	89
Ejemplo 12. Combinación de texto y gráficos.....	94
Ejemplo 13. Borrado de un gráfico	96
Apéndices	97
Apéndice A. Modos, tipos, colores y gráficos disponibles.....	97

Apéndice B. Prueba de diagnóstico del letrero102

Información general

Usted puede operar un letrero BETA BRITE de dos maneras:

- con un control remoto de mano
- con una computadora personal

Operación de su letrero con un control remoto

Un control remoto es un teclado de mano que se utiliza para operar un letrero BETA BRITE. La mayor parte de este manual le muestra cómo programar mensajes en su letrero con el uso de un control remoto.

Un control remoto necesita dos baterías AA para funcionar.

Apunte este extremo del control remoto hacia el frente de su letrero BETA BRITE.

Pulse **PROGRAMA** para poner el letrero en uno de estos modos: (Pulse **ATRAS** para pasar de modo a modo y **AVANCE** para seleccionar un modo.)

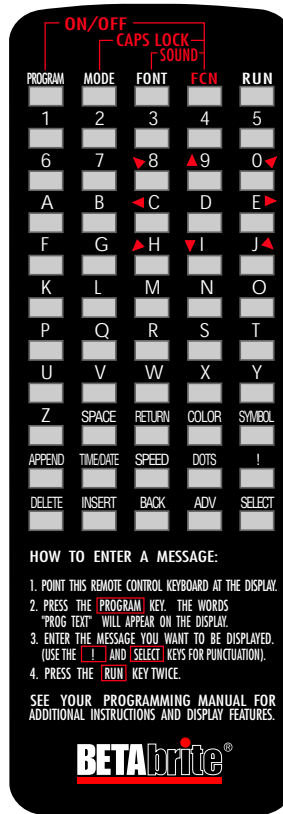
- **PROG TEXT A.** Para introducir mensajes en forma de texto. ("A" es un nombre de archivo, puede nombrar archivos de la A a la Z.)
- **PROG DOTS A.** Para crear gráficos ("A" es un nombre de archivo, puede nombrar archivos de la A a la Z.)
- **SET TIME.** Cambia la hora del letrero.
- **SET DATE.** Cambia la fecha del letrero.
- **SET PASSWORD.** Se usa para evitar que alguien cambie sus mensajes.
- **CLEAR MEMORY.** Borra todos los archivos de texto y de gráficos.

Use **ESPACIO** para introducir un espacio blanco entre caracteres. (Para introducir sólo medio espacio, pulse **SELECCION**.)

Mantenga pulsado **FUNCION** y luego pulse **PROGRAMA** para encender y apagar su letrero.

Pulse dos veces **EJECUTAR** para salir del modo de programación.

Estas teclas con los triángulos rojos se usan en **PROG DOTS** para hacer gráficos. (Pulse **SELECCION** para encender y apagar la función de dibujo de gráficos.)



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.

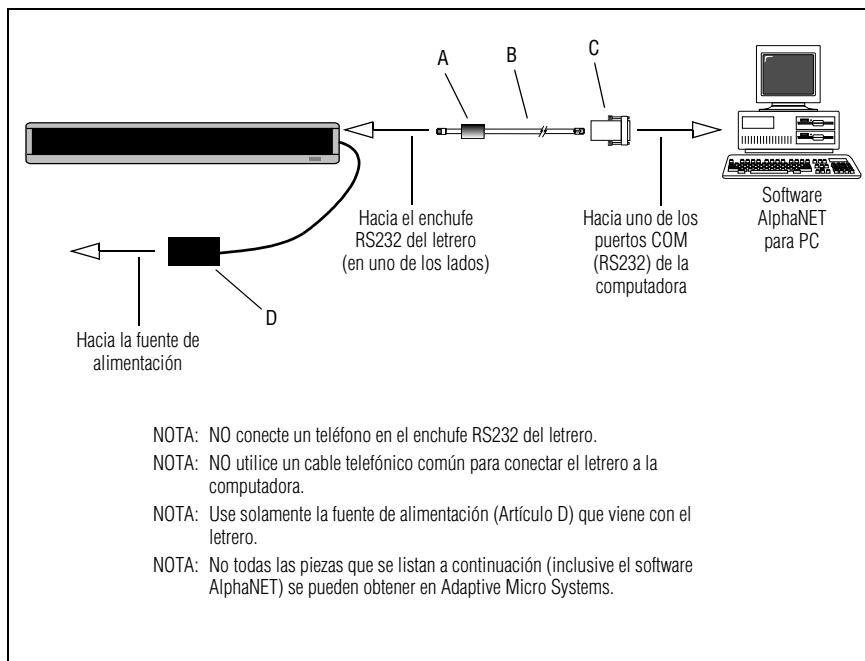
BETA brite®

Para escribir un carácter especial (como ? o !) o un símbolo gráfico, pulse **SIMBOLO** o ;?;!.

Luego pulse **SELECCION** para seleccionar un carácter o gráfico especial.

Operación de su letrero con una computadora

Aunque puede programar los mensajes de su letrero con un control remoto, también puede enviarlos mediante una computadora. Para hacerlo, necesitará conectores y software especiales.



Artículo	No. de pieza	Descripción
A	—	Ferrita (el extremo de la ferrita debe quedar hacia el letrero)
B	1088-8625	Cable de datos RS232 de 6 conductores, 25 pies
	1088-8627	Cable de datos RS232 de 6 conductores, 50 pies
C	4370-0001C	Adaptador RJ11 Sub D/a 6 pos., 25 patas
	1088-9108	Adaptador RJ11 Sub D/a 6 pos., 9 patas
D	—	Fuente de alimentación

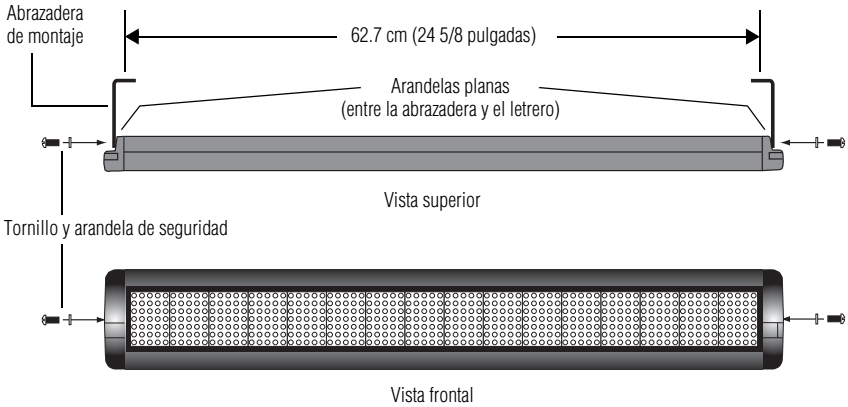
NOTA: Este manual le muestra cómo enviar mensajes a su letrero con el control remoto.

El manual que se incluye con el software AlphaNET le muestra cómo enviar mensajes a su letrero con una computadora.

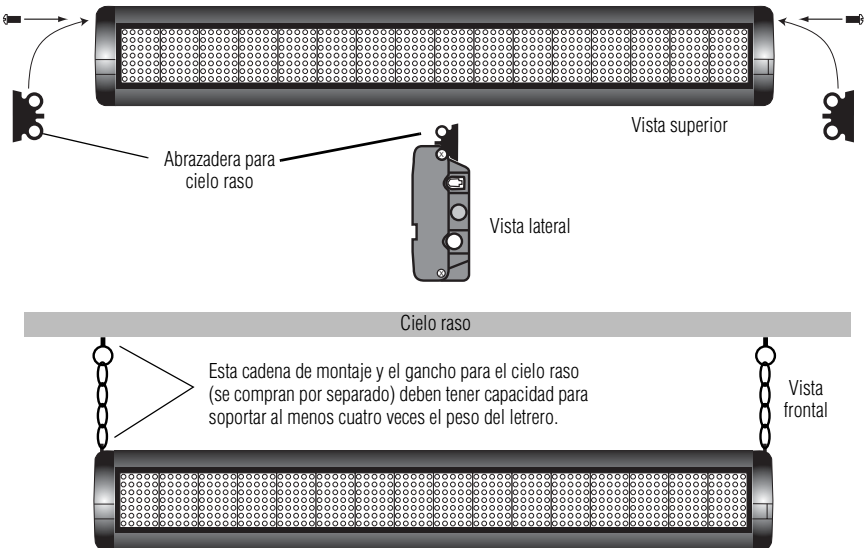
Montaje del letrero en una pared

Puede montar su letrero sobre un mostrador, pared o cielo raso. Primero monte las abrazaderas de montaje en la pared u otra superficie. Luego monte el letrero en estas abrazaderas usando tornillos y arandelas como se muestra a continuación.

NOTA: Este letrero se diseñó para usarse exclusivamente en interiores.



Suspensión del letrero del cielo raso



Especificaciones técnicas

Peso (sin la fuente de alimentación ni el teclado)	1.16 kg (2.55 libras)
Altura:	9.7 cm (3 13/16 pulgadas)
Longitud:	65.7 cm (25 7/8 pulgadas)
Profundidad:	3.4 cm (1 15/16 pulgadas)

Información sobre IEM

A continuación se presenta la información sobre interferencia electromagnética (IEM):

Estados Unidos:

Este dispositivo cumple con la Parte 15 de las reglas de la FCC. Su operación está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) Este dispositivo no puede causar interferencia perjudicial. (2) Este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia que reciba, inclusive interferencia que pueda causar un funcionamiento inadecuado.

Canadá

Este aparato digital Clase A cumple con todos los requisitos de los Reglamentos Canadienses sobre equipos que causan interferencia.

Cet Appareil numérique de la classe A respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Operación básica del letrero

Encendido y apagado del letrero


Cuando se conecta la fuente de alimentación del letrero, éste comienza a funcionar automáticamente, y cuando la desconecta el letrero se apaga.

Sin embargo, en lugar de desconectar el letrero, hay otra manera de apagarlo:

El letrero se puede encender y apagar manteniendo pulsado FUNCION y luego pulsando PROGRAMA.

NOTA: Los mensajes programados en el letrero *NO* se perderán cuando apague el letrero. Los mensajes se conservarán en la memoria hasta durante 30 días cuando el letrero no está energizado.

Cuando se enciende el letrero, exhibirá la siguiente información:

A rectangular LCD display with a black background and white text showing the number "1036-0001A".

La versión del software (o "firmware") en el letrero.

LUEGO

A rectangular LCD display with a black background and white text showing "32K RAM".

La cantidad de memoria en el letrero

LUEGO




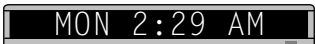
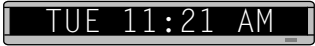


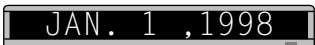
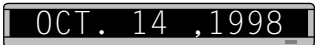
A rectangular LCD display with a black background and white text showing "WED 1:26 PM".

La hora y fecha del letrero.

Ajuste de la hora y la fecha del letrero




Una vez que se ajusta la hora y la fecha del letrero, éste la conservará en la memoria a menos que se desconecte o haya una interrupción de la energía eléctrica.

NOTA: Debido a que la hora y fecha no se actualizan cuando el letrero está apagado, cada vez que éste se encienda o apague se deben volver a programar estos datos.

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
1	Pulse PROGRAMA .	
2	Pulse ATRAS hasta que aparezca <i>SET TIME</i> .	
3	Pulse AVANCE .	 LUEGO 
4	Pulse D para ajustar el día de la semana. Pulse H para ajustar la hora. Pulse M para ajustar el minuto. NOTA: Pulse SELECCION , para cambiar el reloj de la modalidad de 12 horas (AM/PM) a la modalidad de 24 horas (de 0 a 23).	
5	Pulse ATRAS hasta que aparezca <i>SET DATE</i> .	
6	Pulse AVANCE .	 LUEGO 
7	Pulse D para ajustar el día. Pulse M para ajustar el mes. Pulse Y para ajustar el año. NOTA: Pulse SELECCION , para exhibir la fecha en diferentes formatos: por ejemplo, <i>JAN 26</i> , <i>1998</i> o <i>1/26/98</i> o <i>26/1/98</i> .	
8	Después de ajustar la fecha y la hora, pulse dos veces EJECUTAR para regresar a la operación normal. NOTA: La fecha y la hora no aparecerán en la pantalla cuando se regresa a la operación normal.	

Borrado de la memoria del letrero












Cuando se borra la memoria del letrero, se borran todos los mensajes y gráficos que se habían programado. También se borrará la contraseña del letrero (en caso de haberla.)

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
1	Pulse PROGRAMA .	
2	Pulse ATRÁS hasta que aparezca <i>CLEAR MEMORY</i> .	
3	Pulse AVANCE .	
4	Pulse Y para borrar la memoria del letrero. El letrero regresará a su funcionamiento normal y exhibirá una serie de mensajes de demostración.	





Establecimiento de una contraseña

Usted puede establecer una contraseña personal para proteger sus mensajes y gráficos evitando que otras personas los alteren.

Si se le olvida su contraseña, consulte la sección: “Qué hacer cuando se le olvida la contraseña” en la página 9.

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
1	Pulse PROGRAMA .	
2	Pulse ATRAS hasta que aparezca <i>SET PASSWORD</i> .	
3	Pulse AVANCE .	
4	Pulse Y para establecer una contraseña.	
5	Escriba una contraseña de 6 caracteres (cuando esté escribiendo la contraseña solamente aparecerán asteriscos en el letrero). Vuelva a escribir la contraseña cuando se le indique. Si escribió la misma contraseña aparecerá la palabra <i>CORRECT</i> . Si no escribe la misma contraseña, aparecerá la palabra <i>ERROR</i> , y tendrá que comenzar desde el Paso 1.	  LUEGO  LUEGO  LUEGO 
6	Pulse dos veces EJECUTAR .	
7	Pulse Y para proteger el letrero con una contraseña. NOTA: Si selecciona N , entonces no necesitará una contraseña cuando pulse PROGRAMA .	 El letrero volverá a funcionar normalmente. Ahora, siempre que usted pulse PROGRAMA , tendrá que escribir la contraseña que acaba de establecer.

Qué hacer cuando se le olvida la contraseña

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
1	Pulse PROGRAMA .	
2	Pulse seis veces L .	  LUEGO 
3	Escriba una contraseña nueva (consulte la sección "Establecimiento de una contraseña" en la página 8).	

Cómo borrar la contraseña de un letrero

Si ya no desea que se le pida la contraseña de protección del letrero, debe borrar la memoria del letrero a fin de borrar la contraseña. Para hacerlo, consulte la sección "Borrado de la memoria del letrero" en la página 7.

Control del zumbido

Normalmente, cuando pulsa una tecla del control remoto durante la programación del letrero, éste emitirá un zumbido.

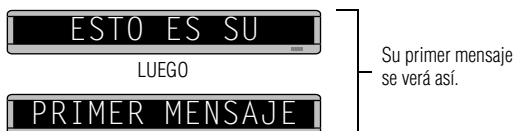
Si desea cancelar este zumbido, mantenga pulsada la tecla **FUNCION** y luego pulse **FUENTE** (para volver a activar el zumbido repita este procedimiento).

Creación de mensajes de texto

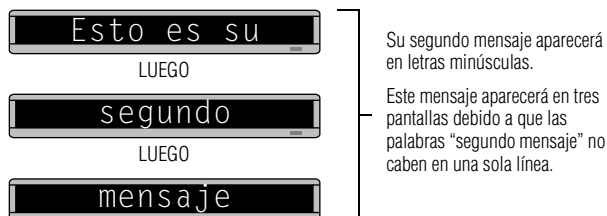
En esta sección se le mostrará cómo puede comenzar a crear mensajes en su letrero.

Ejemplo 1. Uso de letras mayúsculas y minúsculas en el mensaje






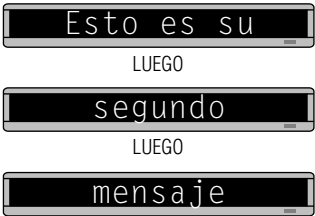
En este primer ejemplo, usted exhibirá el texto *ESTO ES SU PRIMER MENSAJE* de la siguiente manera:



...y luego el texto *Esto es su segundo mensaje*:










Paso	Cuando usted...	Observará esto...
1	Pulse PROGRAMA .	
2	Pulse AVANCE .	 "A" es el nombre del archivo de su mensaje
3	<p>Escriba <i>ESTO ES SU PRIMER MENSAJE</i>.</p> <p>Nota: Si comete un error al escribir, pulse CANCELAR para borrar una letra.</p>	 Cuando usted escribe su primer carácter aparecerá <i>[AUT]</i> , que significa Automode. El modo Automode automáticamente exhibe su mensaje en formatos diferentes. Su mensaje se verá así cuando termine de escribirlo.





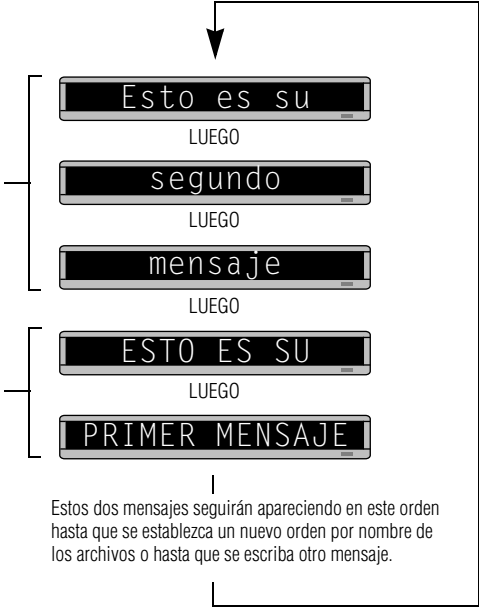
4	Pulse dos veces EJECUTAR .	 <p>Debido a que se usó el modo Automode [AUT] en su mensaje (vea el paso 3), el texto se exhibirá en una variedad de formatos. Por ejemplo, uno de los formatos, o modos, llamado Scroll mueve su mensaje desde la parte inferior hasta la parte superior del letrero.</p>
Ahora que terminó el primer mensaje, escribiremos un segundo mensaje que contiene caracteres en mayúsculas y minúsculas.		
5	Pulse otra vez PROGRAMA .	
6	Pulse SELECCION .	 <p>Después de pulsar SELECCION, un signo de interrogación (?) sustituye a A.</p>
7	Pulse B .	 <p>Ahora "B" es el nombre del archivo de su segundo mensaje. Si pulsó A en lugar de B, escribirá sobre el primer mensaje.</p>
8	Escriba <i>E</i> Mantenga pulsado FUNCION y luego pulse MOD0 para cambiar a letras minúsculas. Escriba <i>sto es su segundo mensaje</i> .	 <p>Cuando termine de escribir su mensaje se verá así.</p>
9	Pulse dos veces EJECUTAR .	 <p>Debe notar que...</p> <ul style="list-style-type: none"> El primer mensaje no aparece. (Arreglaremos esto en el siguiente ejemplo.)

Ejemplo 2. Exhibición de los mensajes por orden de nombre del archivo

Una vez que haya programado los mensajes en el letrero, le recomendamos que establezca el orden o la secuencia en que aparecerán los mensajes.

En este ejemplo, exhibiremos los mensajes según su nombre de archivo (A, B, C, etc.) o en orden alfabético.

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
<p>Este ejemplo comienza donde se terminó el Ejemplo 1. En este ejemplo se supone que hay dos mensajes (archivos A y B) en el letrero: Archivo A: <i>ESTO ES SU PRIMER MENSAJE</i> Archivo B: <i>Esto es su segundo mensaje</i></p>		
1	Pulse PROGRAMA .	
2	Pulse EJECUTAR .	 <i>TIME</i> o <i>DEMO</i> también pueden aparecer aquí.
3	Si aparece <i>RUN</i> en el letrero, continúe con el siguiente paso. De otra manera, pulse SELECCION hasta que aparezca <i>RUN</i> .	
4	Pulse B .	
5	Pulse EJECUTAR .	 LUEGO  LUEGO 
<p>Acaba de programar el letrero para que exhiba <i>solamente</i> el mensaje del archivo B. A continuación, programaremos el letrero para que exhiba el mensaje B y luego el mensaje A.</p>		







6	Pulse PROGRAMA .	
7	Pulse EJECUTAR .	
8	<p>Si aparece <i>RUN</i> en el letrero, continúe con el siguiente paso.</p> <p>Pulse SELECCION hasta que aparezca <i>RUN</i>.</p>	
9	Presione B , y luego A .	 <p>El orden de estas letras determina el orden en el que aparecerán los mensajes en el letrero. (En este caso, el mensaje B aparecerá primero, y luego aparecerá el mensaje A.)</p>
10	Pulse EJECUTAR .	 <p>Estos dos mensajes seguirán apareciendo en este orden hasta que se establezca un nuevo orden por nombre de los archivos o hasta que se escriba otro mensaje.</p>
<p>Con este método usted puede programar el orden de algunos o de todos los mensajes que haya escrito en el letrero.</p>		







Ejemplo 3. Exhibición de los mensajes por orden cronológico

En el ejemplo 2, estableció el orden de los mensajes según el nombre del archivo. Sin embargo, ese método no especifica la hora exacta a la que el mensaje debe aparecer.

En este ejemplo le mostraremos cómo puede hacer que un mensaje aparezca y desaparezca a la hora que usted especifique.









NOTA: La exhibición de los mensajes por orden cronológico sólo funcionará mientras el letrero esté energizado. Cuando se interrumpe la energía al letrero, su reloj interno se vuelve inexacto y debe volverse a ajustar (consulte la sección "Ajuste de la hora y la fecha del letrero" en la página 6).

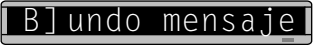
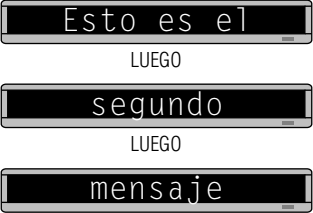






Paso	Cuando usted...	Observará esto...
<p>En este ejemplo asegúrese de que el reloj interno de su letrero se haya ajustado con precisión. (Consulte la sección "Ajuste de la hora y la fecha del letrero" en la página 6.)</p> <p>Este ejemplo comienza donde terminó el ejemplo 1. En este ejemplo se supone que hay dos mensajes (archivos A y B) en el letrero: Archivo A: <i>ESTO ES SU PRIMER MENSAJE</i> Archivo B: <i>Esto es su segundo mensaje</i></p> <p>En este ejemplo programaremos el letrero para que exhiba el archivo A de lunes a viernes de 1:10 p.m. a 2:30 p.m. Programaremos el letrero para que siempre exhiba el archivo B.</p>		
1	Pulse PROGRAMA .	
2	Pulse SELECCION hasta que aparezca <i>B</i> .	
3	Pulse HORA/DIA .	 <p>Ya que el archivo B ya está establecido, pasaremos al archivo A.</p> <p><i>ON ALWAYS</i> es el ajuste por omisión para un mensaje. Un mensaje que se ajusta en <i>ON ALWAYS</i> se exhibirá constantemente.</p>
4	Pulse PROGRAMA .	
5	Pulse SELECCION hasta que aparezca <i>A</i> .	
6	Pulse HORA/DIA .	 <p>Primero seleccionaremos <i>ON</i>, o sea cuando el mensaje comienza.</p>


<p>7</p>	<p>Pulse D (de día) hasta que aparezca M-F (de lunes a viernes).</p>	 <p>Pulse D para establecer el día, H para la hora y M para los minutos (en incrementos de 10 minutos).</p>
<p>8</p>	<p>Pulse H (de hora) hasta que aparezca 13:00.</p>	 <p>Las horas deben presentarse en un formato de 24 horas. Así que 1:00 p.m. = 13:00; 2:00 p.m. = 14:00; etc.</p>
<p>9</p>	<p>Pulse M (de minutos) hasta que aparezca 13:10.</p>	 <p>Los minutos se establecen en incrementos de 10.</p>
<p>10</p>	<p>Pulse SELECCION.</p>	 <p>Después de seleccionar ON (hora que aparece el mensaje), seleccione OFF o sea la hora que <u>desaparece</u> el mensaje.</p>
<p>11 Repita los pasos 7, 8 y 9 para ajustar la hora en que el mensaje debe desaparecer (2:30 o 14:30 en este ejemplo).</p>		
<p>12</p>	<p>Pulse una vez EJECUTAR. (Si no aparece TIME, pulse SELECCION hasta que aparezca.)</p>	 <p>RUN o DEMO también pueden aparecer aquí.</p>
<p>13</p>	<p>Pulse AB.</p>	
<p>14</p>	<p>Pulse una vez EJECUTAR.</p>	<p>Este mensaje debe aparecer continuamente.</p> <p>Archivo B</p> <ul style="list-style-type: none"> LUEGO LUEGO LUEGO <p>Este mensaje sólo debe aparecer entre los tiempos ON y OFF que usted estableció.</p> <p>Archivo A</p> <ul style="list-style-type: none"> LUEGO

Ejemplo 4. Cambio del texto de un mensaje existente

Después de escribir un mensaje, es posible que desee añadir o borrar texto de este mensaje. El siguiente es un ejemplo de esta situación común:

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
<p>Este ejemplo comienza donde terminó el ejemplo 2. En este ejemplo se supone que hay dos mensajes (archivos A y B) en el letrero: Archivo A: <i>ESTO ES SU PRIMER MENSAJE</i> Archivo B: <i>Esto es su segundo mensaje</i> y que primero se exhibe el archivo A y luego el archivo B.</p> <p>En este ejemplo cambiaremos el archivo A y el archivo B de la siguiente manera: Archivo A = <i>ESTO ES SU PRIMER MENSAJE, PERO AHORA ES MÁS LARGO</i> Archivo B = <i>Esto es el segundo mensaje (cambió su por el)</i></p>		
1	Pulse PROGRAMA .	
2	Pulse SELECCION hasta que aparezca <i>B</i> .	
3	Pulse AVANCE hasta que aparezca el espacio que está después de la palabra <i>su</i> .	 <p>Vamos a borrar la palabra <i>su</i> y reemplazarla con la palabra <i>el</i>.</p>
4	Pulse CANCELAR hasta borrar la palabra <i>su</i> (y el espacio que está después de esta palabra).	
5	Pulse INSERTAR .	 <p>El texto que usted escriba ahora se introducirá aquí, después del espacio que sigue a la palabra <i>es</i>.</p>
6	Escriba <i>el</i> (y luego ESPACIO).	
7	Pulse INSERTAR para terminar la inserción de texto.	
8	Pulse AVANCE hasta que aparezcan las primeras letras de <i>segundo</i> .	 <p>La palabra <i>el</i> reemplazó a la palabra <i>su</i>.</p>






<p>9</p>	<p>Pulse AGREGAR para pasar al final del mensaje. NO OMITA ESTE PASO. Si lo hace, automáticamente se borrará la última parte del mensaje.</p>	
<p>10</p>	<p>Pulse dos veces EJECUTAR.</p>	<p>Archivo B</p> 
<p>Enseguida añadiremos texto al final del Archivo A.</p>		
<p>11</p>	<p>Pulse PROGRAMA.</p>	
<p>12</p>	<p>Pulse SELECCION hasta que aparezca <i>A</i> en el letrero.</p>	
<p>13</p>	<p>Pulse AGREGAR.</p>	 <p>APPEND le lleva hasta el <u>final</u> del mensaje.</p>
<p>14</p>	<p>Para escribir una coma, pulse ?!: y luego SELECCION hasta que aparezca la coma.</p>	
<p>15</p>	<p>Pulse ESPACIO y luego escriba <i>PERO AHORA ES</i>.</p>	
<p>16</p>	<p>Escriba <i>MÁS LARGO</i>.</p>	

18	Pulse dos veces EJECUTAR.	<p>Archivo A</p>  <p>ESTO ES SU LUEGO PRIMER MENSAJE, LUEGO PERO AHORA ES LUEGO MAS LARGO</p>
----	-------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ejemplo 5. Borrado de mensajes

Para borrar todos los mensajes de un letrero, consulte la sección “Borrado de la memoria del letrero” en la página 7.

Sin embargo, si sólo desea borrar ciertos mensajes, entonces use el método que se muestra en este ejemplo.



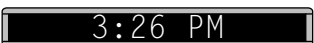





Paso	Cuando usted...	Observará esto...
<p style="text-align: center;">Este ejemplo comienza donde terminó el ejemplo 4. En este ejemplo se supone que hay dos mensajes (archivos A y B) en el letrero: Archivo A: <i>ESTO ES SU PRIMER MENSAJE, PERO AHORA ES MÁS LARGO</i> Archivo B: <i>Esto es el segundo mensaje</i></p> <p style="text-align: center;">En este ejemplo borraremos el archivo B.</p>		
1	Pulse PROGRAMA .	
2	Pulse SELECCION hasta que aparezca <i>B</i> en el letrero.	
3	Pulse CANCELAR .	
4	Pulse Y para borrar el archivo.	
5	Pulse dos veces EJECUTAR .	<p style="text-align: center;">Archivo A</p> 








Creación de mensajes de texto avanzados




Antes de intentar lo siguiente, asegúrese de estar familiarizado con los ejemplos anteriores de la sección "Creación de mensajes de texto" de este manual.

Ejemplo 6. Exhibición de la hora y la fecha.

NOTA: Debido a que la hora y la fecha no se actualizan cuando el letrero está apagado, cada vez que el letrero se encienda y apague se tienen que volver a programar estos datos.

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
<p>En este ejemplo crearemos un mensaje que continuamente exhibe la hora y fecha actuales:</p> <div style="text-align: center;">  LUEGO  LUEGO  LUEGO  </div> <p style="text-align: right;">La hora se exhibirá en letras anchas.</p>		
1	Borre todos los mensajes actualmente almacenados en la memoria del letrero. (Consulte la sección "Borrado de la memoria del letrero" en la página 7 o la sección "Ejemplo 5. Borrado de mensajes" en la página 19.)	
2	Pulse PROGRAMA .	
3	Pulse SELECCION .	
4	Pulse A .	
5	Pulse MODO para seleccionar un "modo" (los modos se usan para cambiar la manera como aparece el mensaje. Consulte el Apéndice A para ver una lista de los modos disponibles).	<div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Esto significa modo Hold (de espera).</p>

6	Pulse SELECCION hasta que aparezca el modo de desplazamiento descendente [RL↓].	 <p>Esto significa modo de desplazamiento descendente.</p>
7	Escriba <i>R</i>	
8	Mantenga pulsado FUNCION y luego pulse MODO para alternar entre letras mayúsculas y minúsculas. Escriba lo siguiente: <i>osco Advertising</i>	
Desplazaremos la hora de la parte inferior a la superior del letrero.		
9	Pulse MODO y luego SELECCION hasta que aparezca el modo de desplazamiento ascendente: [RL ↑]	
10	Pulse FUENTE y luego SELECCION hasta que aparezca [WD7].	 <p>[WD7] significa que la hora aparecerá con letras anchas.</p>
11	Pulse HORA/DIA para incluir la hora en el mensaje.	 <p>Esto introduce la hora actual (en caracteres anchos).</p>
<p>Enseguida, desplazaremos la fecha desde la izquierda hasta la derecha del letrero.</p> <p>NOTA: Antes de introducir la fecha en un mensaje asegúrese de establecerla correctamente. (Consulte la sección "Ajuste de la hora y la fecha del letrero" en la página 6.)</p>		
12	Pulse MODO y luego SELECCION hasta que aparezca el modo de desplazamiento hacia la izquierda: [RL←]	 <p>Haremos que la <u>fecha</u> se desplace hacia la izquierda.</p>

13	<p>Pulse FUENTE y luego SELECCION hasta que aparezca [SS7].</p> <p>([SS7] es el tipo normal o por omisión.)</p>	 <p>[SS7] significa que los siguientes caracteres no serán anchos.</p>
14	<p>Pulse HORA/DIA y luego SELECCION para exhibir la fecha.</p>	
15	<p>Pulse dos veces EJECUTAR para ver el mensaje.</p>	

Ejemplo 7. Uso de tipos y colores

Tipos

Los tipos son la manera como los caracteres se exhiben en un letrero. En el mundo de la impresión y publicidad, los tipos reciben nombres tales como Times o Helvética y características tales como con remates (serif) o de palo seco (sans serif), tamaño de tipo (como 12 puntos o 14 puntos), tipo en negritas o cursiva, etc.:

Este es Times, un tipo con remates.

Este es Helvética, un tipo de palo seco.





Los tipos disponibles para su letrero se encuentran en la sección “Apéndice A: Modos, tipos, colores y gráficos disponibles” en la página 39.











Colores:

Su letrero puede exhibir hasta ocho colores: [GRN] para verde, [RED] para rojo, etc., además de cuatro combinaciones especiales de colores.

Para determinar los colores disponibles para su letrero, consulte la sección “Apéndice A: Modos, tipos, colores y gráficos disponibles” en la página 39.

Los siguientes ejemplos demuestran cómo usar los tipos y colores en su letrero:

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
1	Borre todos los mensajes actualmente almacenados en la memoria del letrero. (Consulte la sección “Borrado de la memoria del letrero” en la página 7 o la sección “Ejemplo 5. Borrado de mensajes” en la página 19.)	
2	Pulse PROGRAMA .	
3	Pulse AVANCE .	
4	Pulse MODO hasta que aparezca [HLD].	 El modo Hold desactiva el modo Automode.
5	Pulse COLOR y luego SELECCION hasta que aparezca [GRN] (verde).	 Haremos que la primera parte del mensaje aparezca de color verde.

6	Pulse FUENTE y luego SELECCION para seleccionar [SRF] (un tipo con remates).	
7	Usando FUNCION y PROGRAMA según se necesite, escriba <i>Esto es SRF</i>	 <p>Al escribir, el tipo que seleccionó aparecerá exactamente como se verá en el letrero.</p>
8	Pulse RETORNO para iniciar una nueva línea de texto.	 <p>Este símbolo indica RETURN.</p>
9	Pulse COLOR y luego SELECCION hasta que aparezca [AMB] .	 <p>Todo el texto después de [AMB] tendrá color ámbar.</p>
10	Pulse FUENTE y luego SELECCION hasta que aparezca [WDF] (<i>texto ancho</i>).	 <p>[WDF] = tipo ancho con remates</p>
11	Usando FUNCION y MODO cuando sea necesario, escriba <i>WDF de ancho</i>	
12	Pulse RETORNO para iniciar una nueva línea de texto.	
13	Pulse COLOR y SELECCION hasta que aparezca [RB1] (Arco iris 1).	
14	Pulse FUENTE y luego SELECCION para seleccionar el tipo [SS5] .	 <p>[SS5] = el tipo más pequeño</p>
15	Escriba <i>ESTO ES SS5</i> . NOTA: Con este tipo sólo se pueden usar caracteres en mayúsculas.	

16	Pulse dos veces EJECUTAR para ver lo que escribió.	 <p>Esto es SRF</p> <p>LUEGO</p> <p>WDF</p> <p>LUEGO</p> <p>Ancho</p> <p>LUEGO</p> <p>ESTO ES SS5</p> <p>Este texto debe aparecer de color verde.</p> <p>Este texto debe aparecer de color ámbar.</p> <p>Este texto debe aparecer en arco iris 1.</p>
----	-----------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ejemplo 8. Aceleración y desaceleración de los mensajes

Los mensajes se pueden acelerar o desacelerar usando el modo **SPEED**. Una vez que seleccione el modo, como por ejemplo **ROTATE**, se puede escoger la velocidad seleccionando **VELOCIDAD** en el control remoto. Luego pulse **SELECCION** para cambiar la velocidad:



A continuación se muestra un ejemplo de cómo variar la velocidad del modo **SCROLL** en un mensaje.







Paso	Cuando usted...	Observará esto...
1	Borre todos los mensajes actualmente almacenados en la memoria del letrero. (Consulte la sección "Borrado de la memoria del letrero" en la página 7 o la sección "Ejemplo 5. Borrado de mensajes" en la página 19.)	
2	Pulse PROGRAMA .	
3	Pulse AVANCE .	
4	Seleccione el modo SCROLL . (Pulse MODO y luego pulse SELECCION hasta que aparezca [SCR].)	 [SCR] = modo de despliegue, que usaremos para demostrar la velocidad del mensaje.
5	Pulse VELOCIDAD .	 [SP4] es el ajuste por omisión de la velocidad.
6	Pulse SELECCION hasta que aparezca [SP1] (muy lento).	 [SP1] = muy lento
7	Escriba <i>Velocidad de despliegue=1</i> . (Pulse SIMBOLO y luego SELECCION para escribir el signo "=".)	

8	Seleccione otra vez SCROLL .	
9	Seleccione otra vez VELOCIDAD .	
10	Pulse SELECCION hasta que aparezca [NHL]. (No Hold = muy rápido)	
11	Escriba <i>Velocidad de despliegue=N</i>	
12	Pulse dos veces EJECUTAR para ver su mensaje. El mensaje <i>Velocidad de despliegue=1</i> debe desplegarse hacia arriba muy lentamente. Sin embargo, el mensaje <i>Velocidad de despliegue=N</i> debe desplegarse hacia arriba sin ninguna pausa.	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>↑</p> <p>Velocidad de despliegue=1</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>↑</p> <p>Velocidad de despliegue=N</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%; border-left: 1px solid black; padding-left: 10px;"> <p>Usando [SP1], baja velocidad, el mensaje se despliega hacia arriba del letrero, hace una pausa, y luego se despliega desapareciendo del letrero.</p> </div> <div style="width: 45%; border-left: 1px solid black; padding-left: 10px;"> <p>Usando [NHL], la velocidad más rápida, el mensaje se despliega apareciendo y desapareciendo del letrero sin ninguna pausa.</p> </div> </div>

Ejemplo 9. Efectos especiales con los modos (modos de seguimiento)

Los modos, como **ROTATE** y **ROLL**, se usan para crear efectos especiales en los mensajes. Generalmente los modos se usan una vez al principio de un mensaje. Sin embargo, también se puede usar un modo al final de un mensaje (denominado un “modo de seguimiento”) para crear un efecto especial.

NOTA: Los siguientes modos no pueden usarse como modos de seguimiento: **CONDENSED ROTATE**, **SCROLL**, **SLIDE**, **SNOW** y **SPRAY**.


Paso	Cuando usted...	Observará esto...
1	Borre todos los mensajes actualmente almacenados en la memoria del letrero. (Consulte la sección “Borrado de la memoria del letrero” en la página 7 o la sección “Ejemplo 5. Borrado de mensajes” en la página 19.)	
2	Pulse PROGRAMA .	
3	Pulse AVANCE .	
4	Pulse MODO y luego SELECCION hasta que aparezca [FLS] (destellar).	
5	Escriba ¡ ATENCIÓN! (Pulse ;?! y luego SELECCION para escribir “!”)	
6	Pulse MODO y luego SELECCION hasta que aparezca [RF ↑] (desplazamiento ascendente).	 Este es el modo de seguimiento. El modo de desplazamiento “sigue” al primer modo, de destello.
7	Escriba <i>Modo de estela</i>	
8	Pulse dos veces EJECUTAR para ver el modo de seguimiento en acción. ¡ ATENCIÓN! debe destellar y luego desplazarse saliendo de la pantalla seguido por <i>Modo de estela</i> .	

Ejemplo 10. Caracteres internacionales







En los mensajes se pueden incluir caracteres internacionales, como ü y é. También se puede escribir caracteres especiales con las teclas ;:¡ y **SÍMBOLO** (consulte la sección "Operación de su letrero con un control remoto" en la página 1).

NOTA: No se pueden escribir caracteres internacionales con tipos pequeños (como [SS5]).

Se pueden escribir los siguientes caracteres internacionales:

															
Caracteres internacionales	(Mantenga pulsado FUNCION y luego pulse MODO en el control remoto para alternar entre letras mayúsculas y minúsculas.)														
	A	B	C	D	E	I	N	O	S	U	Y	Z	!	SÍMBOLO	
Caracteres básicos	A	B	C	D	E	I	N	O	S	U	y	Z	Con las teclas ;:¡ y SÍMBOLO se pueden producir una variedad de símbolos especializados.		
	Ä	ß	Ç	D	É	Í	Ñ	Ö	S	Ü	ÿ	Z			
	Å		Ç	d	Ê	i	n	Õ	ß	u		z			
	Æ		C	d	e	î	ñ	o	s	ü		z			
	Á		c		é	ï		ô	s	û					
	À		ç		ê	ì		ö	ß	ù					
	Ã		c		ë	í		ò		ú					
	a		c		è			ó							
	æ							õ							
	â							ø							
	ä														
	á														
	à														
	ã														
	ä														
	ã														

En el siguiente ejemplo se muestra cómo usar caracteres internacionales en un mensaje:

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
1	Borre todos los mensajes actualmente almacenados en la memoria del letrero. (Consulte la sección "Borrado de la memoria del letrero" en la página 7 o la sección "Ejemplo 5. Borrado de mensajes" en la página 19.)	
2	Pulse PROGRAMA .	
3	Pulse AVANCE .	
4	Usando FUNCION y MODO cuando sea necesario, escriba <i>Envíe su re</i>	
5	Pulse SELECCION hasta que aparezca <i>é</i> .	
6	Escriba <i>sume</i>	
7	Pulse SELECCION hasta que aparezca <i>é</i> .	
8	Pulse dos veces EJECUTAR para ver su mensaje.	

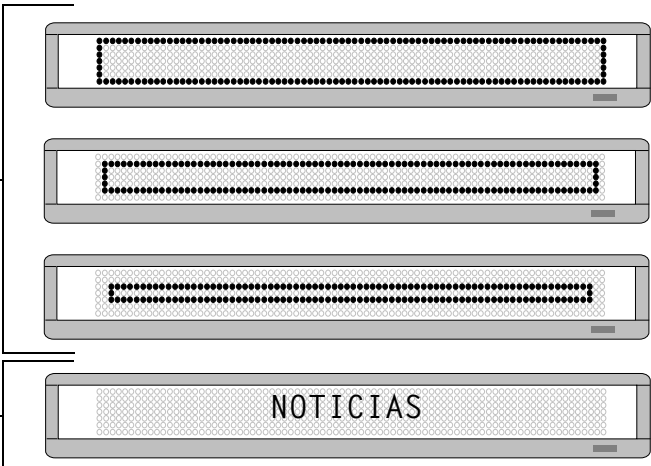


Gráficos

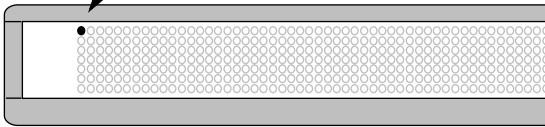

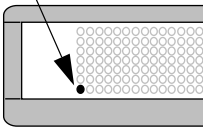
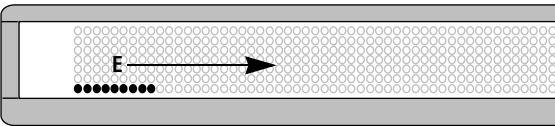
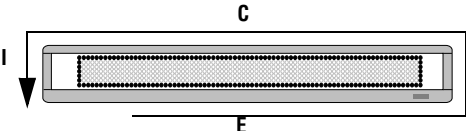
Además de los gráficos preprogramados o “enlatados” (consulte la sección “Gráficos disponibles:” en la página 43), usted puede crear sus propios gráficos usando los archivos DOTS.

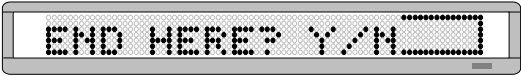



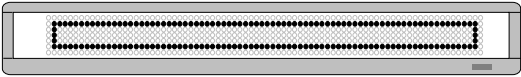
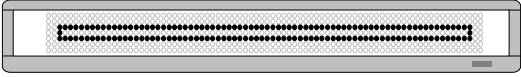





Usted puede exhibir un gráfico DOTS de su creación ya sea solo o con texto.










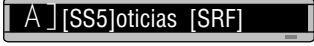

NOTA: Después de crear un gráfico DOTS, *para poderlo exhibir en su letrero debe* colocarlo en un archivo de texto, aunque sólo quiera exhibir el gráfico sin texto.



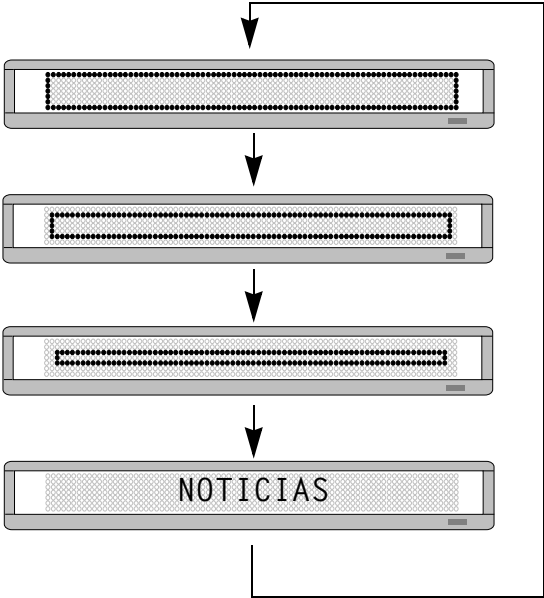
Ejemplo 11. Creación de una marquesina de teatro

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
		<p>En este ejemplo crearemos tres gráficos (o archivos DOTS) y los combinaremos con texto para formar una marquesina destellante:</p>  <p>Primero creará estos tres archivos de gráficos (llamados archivos DOTS A, B, C).</p> <p>Luego se añadirá este texto después de los tres archivos de gráficos.</p>
1	Borre todos los mensajes actualmente almacenados en la memoria del letrero. (Consulte la sección “Borrado de la memoria del letrero” en la página 7 o la sección “Ejemplo 5. Borrado de mensajes” en la página 19.)	
2	Pulse PROGRAMA .	
3	Pulse ATRAS .	 <p>El nombre de su primer gráfico DOTS es A. (El segundo se llamará B y el tercero C.)</p>

<p>4</p>	<p>Pulse AVANCE.</p>	<p>El cursor DOTS destellante le indica dónde está dibujando.</p> 
<p>5</p>	<p>Pulse I hasta que el cursor DOTS se encuentre en la parte inferior.</p>	 <p>Siga pulsando I hasta que el cursor DOTS se mueva aquí.</p>  <p>Con estas teclas se <i>mueve</i> el cursor DOTS.</p> <p>También puede <i>hacer</i> puntos cuando pulsa SELECCION. (Pulse otra vez SELECCION para apagar la opción de dibujo.)</p>
<p>6</p>	<p>Pulse E para trazar una línea a lo largo de toda la parte inferior de la pantalla.</p>	
<p>7</p>	<p>Complete el gráfico DOTS Ausando las teclas 9, C e I.</p>	




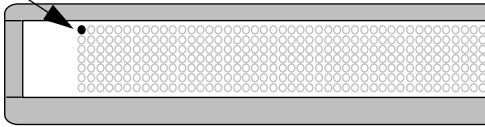
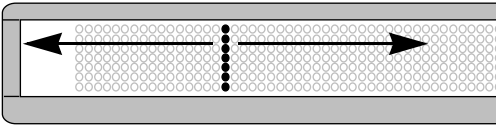
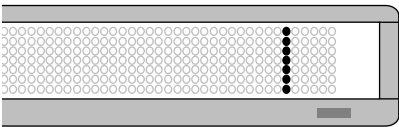
8	Pulse EJECUTAR .	
9	Luego pulse Y para almacenar el gráfico <i>A</i> .	
10	Pulse SELECCION hasta que aparezca un signo de interrogación.	
11	Escriba <i>B</i> como el nombre del siguiente archivo de gráficos.	
12	Repita los pasos anteriores para dibujar los gráficos <i>B</i> y <i>C</i> . (Ambos son solamente versiones más pequeñas del gráfico <i>A</i> .) Use la tecla COLOR para colorear de verde todos los puntos del gráfico <i>B</i> , y de ámbar todos los puntos del gráfico <i>C</i> .	<p>Gráfico DOTS <i>B</i></p>  <p>Gráfico DOTS <i>C</i></p> 
<p>NOTA: Para poder exhibir un gráfico DOTS, debe colocarse en un mensaje de texto. En los siguientes pasos crearemos un mensaje de texto y añadiremos los tres gráficos DOTS que acabamos de crear.</p>		
13	Pulse ATRÁS hasta que aparezca <i>PROG TEXT A</i> .	
14	Pulse SELECCION hasta que aparezca un signo de interrogación.	
15	Pulse A .	
16	Pulse MODO y luego SELECCION hasta que aparezca [FLS] (destellar).	
17	Pulse VELOCIDAD y luego SELECCION hasta que aparezca [SP5].	 <p style="text-align: center;"> [SP5] es un mensaje de velocidad rápida.</p>

18	Introduzca el primer gráfico DOTS que creó (Archivo A) pulsando PUNTOS .	 <p>La letra <i>A</i> es el nombre del archivo del gráfico.</p>
19	Introduzca el segundo gráfico DOTS pulsando otra vez PUNTOS . Luego pulse SELECCION hasta que aparezca la letra <i>B</i> .	 <p>Pulse SELECCION.</p> 
20	Introduzca el tercer y último gráfico DOTS pulsando otra vez PUNTOS . Luego pulse SELECCION hasta que aparezca la letra <i>C</i> .	 <p>Pulse SELECCION.</p> 
Ahora añadiremos el mensaje <i>Noticias cinematográficas</i> después de los tres gráficos:		
21	Pulse FUENTE y luego SELECCION hasta que aparezca [<i>SRF</i>].	
22	Escriba la letra <i>N</i> .	
23	Pulse otra vez FUENTE . Luego pulse SELECCION hasta que aparezca [<i>SS5</i>].	 <p>[<i>SS5</i>] es el tipo <u>más pequeño</u></p>
24	Escriba <i>oticias</i> y luego pulse ESPACIO .	
25	Pulse FUENTE y luego SELECCION hasta que aparezca otra vez [<i>SRF</i>].	
26	Escriba la letra <i>C</i> .	

27	Pulse FUENTE y luego SELECCION hasta que aparezca otra vez [SS5].	
28	Escriba <i>inematográficas</i>	
29	Pulse dos veces EJECUTAR para ver la marquesina que creó.	

Ejemplo 12. Combinación de texto y gráficos

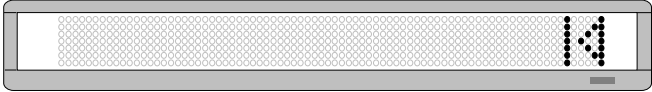



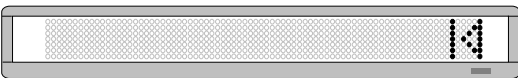


En este ejemplo crearemos un gráfico y lo combinaremos con texto:

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
<p>Combinaremos este gráfico de triángulos (que es un solo archivo DOTS) con el texto ¡Gráficos!</p> 		
1	Borre todos los mensajes actualmente almacenados en la memoria del letrero. (Consulte la sección "Borrado de la memoria del letrero" en la página 7 o la sección "Ejemplo 5. Borrado de mensajes" en la página 19.)	
2	Pulse PROGRAMA .	
3	Pulse ATRAS .	 <p>El nombre de su primer gráfico DOTS será A.</p>
4	Pulse AVANCE .	<p>El cursor destellante DOTS le indica dónde está dibujando.</p> 
5	<p>Pulse X para mover una línea vertical a través del letrero. Con esto se reduce el tamaño del área para el gráfico.</p> <p>Continúe pulsando X hasta que haya 5 puntos entre la línea vertical y el extremo del letrero.</p> <p>NOTA: Si no puede reducir el área del gráfico, el gráfico ocuparía toda el área del letrero.</p>	<p>W mueve esta línea hacia la izquierda (aumenta el área para el gráfico) X mueve esta línea hacia la derecha (disminuye el área para el gráfico)</p>  <p>La línea debe terminar a 5 puntos del extremo. Así que nuestra área para el gráfico tendrá 5 puntos de ancho y 7 puntos de alto.</p> 

6	Haga el siguiente gráfico usando las teclas indicadas.		<p>Recuerde: Use SELECCION para encender y apagar la opción de dibujo.</p>
7	Pulse dos veces EJECUTAR .		
8	Pulse ATRAS hasta que aparezca <i>PROG TEXT A</i> .		
9	Pulse AVANCE .		
10	Pulse MODO y luego SELECCION hasta que aparezca [ROT] (rotación).		
11	Pulse PUNTOS para introducir su gráfico DOTS.		La letra <i>A</i> es el nombre del archivo de su gráfico DOTS.
12	Usando FUNCION y MODO cuando sea necesario, escriba ¡Gráficos! (Ponga un espacio antes de ¡Gráficos!)		Ponga un espacio antes de la palabra ¡Gráficos! (De otra manera el primer triángulo aparecerá muy cerca.)
13	Pulse PUNTOS para introducir otra vez su gráfico DOTS.		
14	Pulse dos veces EJECUTAR para ver su mensaje con gráfico y texto moverse a través del letrero.		NOTA: Si <u>no</u> hubiese puesto un espacio después del primer triángulo, su mensaje se vería de la siguiente manera:

Ejemplo 13. Borrado de un gráfico

Si desea borrar un archivo de gráfico DOS completo, utilice este ejemplo como guía:

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
<p>Esta es la continuación del ejemplo anterior.</p> <p>En este ejemplo se supone que el siguiente gráfico es un archivo DOTS A:</p> 		
1	Pulse PROGRAMA .	
2	Pulse ATRAS .	
3	Pulse SELECCION .	
4	Escriba la letra del gráfico que desea borrar. (En este caso escriba A .)	
5	Pulse Z .	
6	Pulse Y para borrar el gráfico. (O bien, pulse N si no desea borrarlo.)	
7	Pulse cuatro veces EJECUTAR para regresar a la operación normal.	

Apéndices

Apéndice A. Modos, tipos, colores y gráficos disponibles

Los modos determinan la forma como el texto y los gráficos se mueven en un letrero. Por ejemplo, el modo **ROTATE** mueve el mensaje a través del letrero de derecha a izquierda. Los tipos son el tamaño y la forma de los caracteres de texto.

Las letras entre paréntesis –como [AUT] y [RED]– son lo que aparecerá en el letrero:

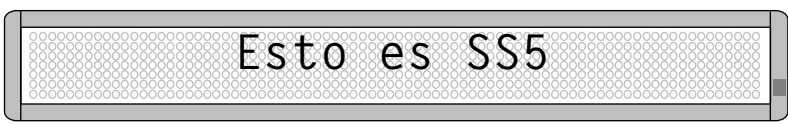
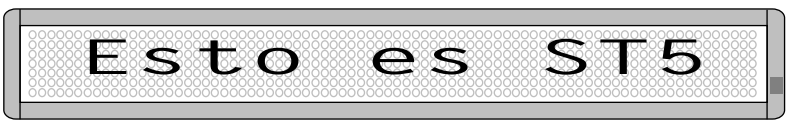
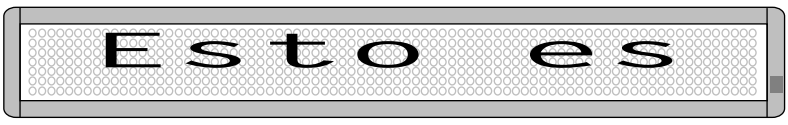
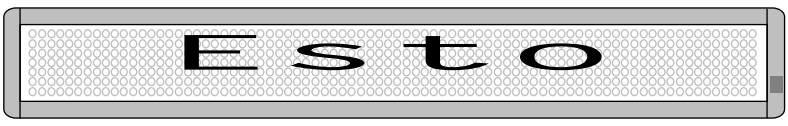
Modos disponibles

Use la tecla **MODO** para seleccionar uno de los siguientes modos:

- Automode: [AUT]
- Cycle colors: [SPC]5
- Flash: [FLS]
- Hold: [HLD]
- Interlock: [SPC]3
- Roll: [RL↑]. Use **SELECCION** para cambiar la dirección del desplazamiento.
- Rotate o Condensed Rotate: [ROT] o [CRT]. Use **SELECCION** para alternar entre ambos.
- Scroll: [SCR]
- Snow: [SPC]2
- Sparkle: [SPC]1
- Spray: [SPC]6
- Starburst: [SPC]7
- Switch: [SPC]4
- Twinkle: [SPC]10
- Wipe: [WI↑]. Use **SELECCION** para cambiar la dirección de la ampliación.

Tipos disponibles

Los tipos se seleccionan con las teclas **FUENTE** y **SELECCION**. En la siguiente tabla se muestra un ejemplo de cada tipo:

TIPO PALO SECO DE 5 DE ALTO (= LED de 5 pixeles de alto)	
Nombre	Ejemplo
[SS5]	
[ST5]	
[WD5]	
[WS5]	

TIPO PALO SECO DE 7 DE ALTO (= LED de 7píxeles de alto)	
Nombre	Ejemplo
[SS7]	
[ST7]	
[WD7]	
[WS7]	
[SDS]	 <p>[SDS] es un tipo "sombra" debido a que cada letra está compuesta con dos colores –el primer plano y la sombra– como rojo y verde, ámbar y rojo, etc.</p>

TIPO CON REMATES DE 7 DE ALTO (= LED de 7píxeles de alto)	
Nombre	Ejemplo
[SRF]	
[STF]	
[WDF]	
[WSF]	
[SDF]	 <p>[SDF] es un tipo "sombra" debido a que cada letra está compuesta con dos colores –el primer plano y la sombra– como rojo y verde, ámbar y rojo, etc.</p>

Colores disponibles

Use las teclas **COLOR** y **SELECCION** (o sólo la tecla **COLOR**) para seleccionar uno de los colores siguientes:

- Rojo: [RED]
- Rojo claro: [LRD]
- Verde: [GRN]
- Verde claro: [LGN]
- Ámbar: [AMB]
- Café: [BRN]
- Naranja: [ORG]
- Amarillo: [YEL]
- Arco iris 1: [RB1]
- Arco iris 2: [RB2]
- Colores combinados: [MIX]
- Color automático: [ACL]






Gráficos disponibles:

Use las teclas **MODO** y **SELECCION** para seleccionar uno de los gráficos siguientes:

- "Welcome": [SPC]8
- "Thank you": [SPC]S
- "No smoking": [SPC]U
- "Don't drink and drive": [SPC]V
- Caricatura de una máquina tragamonedas: [SPC]9
- Caricatura de noticia urgente: [SPC]A
- Caricatura de una trompeta: [SPC]B
- Caricatura de globos de fiesta: [SPC]Y
- Caricatura de un pez: [SPC]W
- Fuegos artificiales: [SPC]X
- Bomba en forma de cereza: [SPC]Z

Apéndice B. Prueba de diagnóstico del letrero

Su letrero puede realizar una autoprueba para determinar si todos los LED están funcionando adecuadamente:

Paso	Cuando usted...	Observará esto...
1	Pulse PROGRAMA .	
2	Pulse ATRAS hasta que aparezca <i>SET TIME</i> .	
3	Pulse AVANCE .	 LUEGO 
4	Escriba <i>PRUEBA</i> . NOTA: Esta prueba <u>borra</u> todos los mensajes del letrero. Sin embargo, si escribe la letra <i>R</i> inmediatamente después de escribir <i>PRUEBA</i> , sus mensajes se conservarán.	 LUEGO Aparecerán una serie de exhibiciones de prueba.
5	Pulse PROGRAMA para salir del modo de autoprueba.	