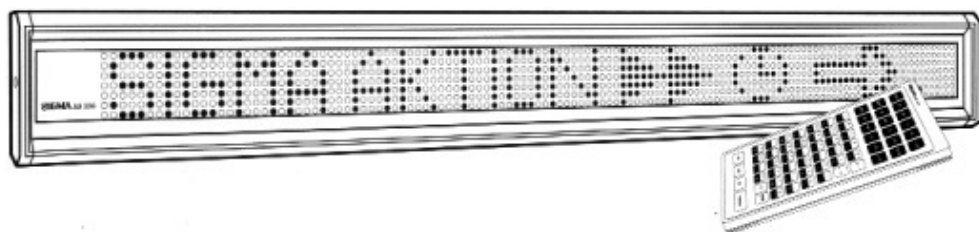


SIGMA

AS 226

Gebrauchsanweisung

Laufschrift



Sehr geehrter Kunde

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieses **SIGMA** Produktes. Wie alle Erzeugnisse von **SIGMA** wurde auch dieses Produkt aufgrund neuester technischer Erkenntnisse entwickelt und unter Verwendung zuverlässigster und modernster elektrischer / elektronischer Bauteile hergestellt.

Bitte nehmen Sie sich einige Minuten Zeit, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen, und lesen Sie die nachfolgende Bedienungsanleitung durch.

Besten Dank!



Dieser Artikel entspricht allen verbindlichen europäischen Normen.

GX A3037

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Einrichten der Laufschrift	5-6
Infrarot-Fernbedienung	6
Programmieren einer Nachricht	7-8
Löschen der Demo-Nachricht in den Speichern A, B und C	7
Programmieren Sie Ihre eigene Nachricht	7
1. Programmieren einer Nachricht	7
2. Speicheranzeige	7
3. Editieren Ihrer Nachricht	7-8
4. Fehlerkorrektur	8
5. Einfügen eines Zeichens	8
Löschen der Nachricht	8
1. Löschen der Nachricht in einem Speicher	8
2. Löschen des gesamten Speicherinhalts (Löschen sämtlicher Nachrichten in allen Speichern)	8
Zeitanzeige	9
Einstellen der Uhr	9
Einstellen der Zeitgebersteuerung	9-10
Programmieren von Grafiken	11-12
1. Anzeige vorprogrammierter Grafiken	11
2. Erstellen grafischer Bilder	11-12
Tasten und Funktionen	12-14
1. Steuertasten	12
2. Funktionstasten	12-14
Beispiele	14-16

Einleitung

In Ihrem Karton befinden sich Ihre Laufschrift, eine Infrarot-Fernbedienung, ein Netzadapter, eine Bedienungsanleitung und Montagematerial.

Ihre Laufschrift enthält eine installierte Demo-Nachricht. Diese zeigt Ihnen einige der Funktionen, die Sie zur attraktiveren Gestaltung Ihrer Nachricht nutzen können. Wenn Sie die Laufschrift einschalten, wird die Demo-Nachricht angezeigt. Sie können diese Demo-Nachricht löschen und Ihre eigene Nachricht einsetzen.

Ihre Laufschrift hat 22 vorprogrammierte Grafiken, die Sie dazu verwenden können, um mehr Aufmerksamkeit auf Ihre Nachricht zu lenken.

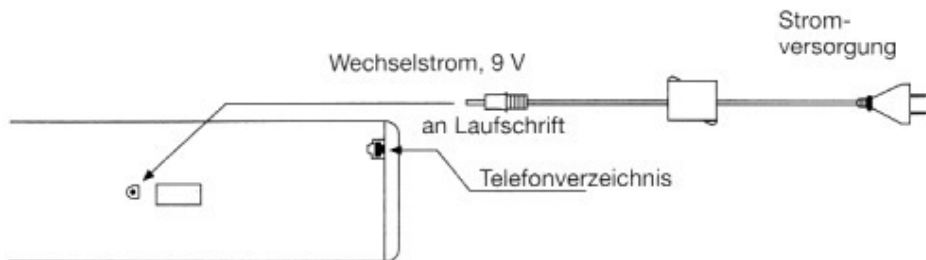
Die Hauptmerkmale Ihrer Laufschrift sind:

- Speicherung von bis zu 16 verschiedenen Nachrichten
- Speicherkapazität von 4000 Zeichen
- Zeiteinstellsteuerung zur automatischen Anzeige von Nachrichten zu unterschiedlichen Zeiten
- Vorprogrammierte Zeichen in großer Schrift und europäischen Sprachen
- 1 Jahr Garantie

Einrichten der Laufschrift

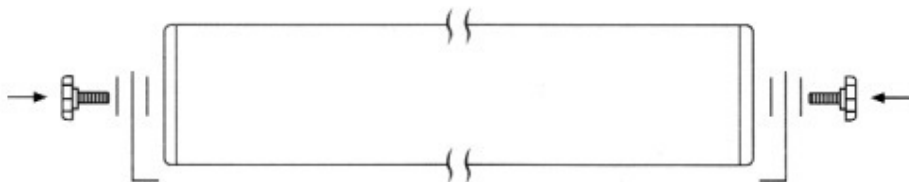
1. Netzadapter

Schließen Sie den Wechselstromadapter an die Laufschrift an und verbinden Sie den Adapter mit einer Wandsteckdose.



2. Montage

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, Ihre Laufschrift zu montieren. Ein Montagesatz wird mitgeliefert, um das Anbringen an der Zimmerdecke, an der Wand oder auf dem Ladentisch zu erleichtern. Sie können die Laufschrift drehen und damit den Winkel der Anzeige so einstellen, daß eine bestmögliche Ablesbarkeit gewährleistet ist.

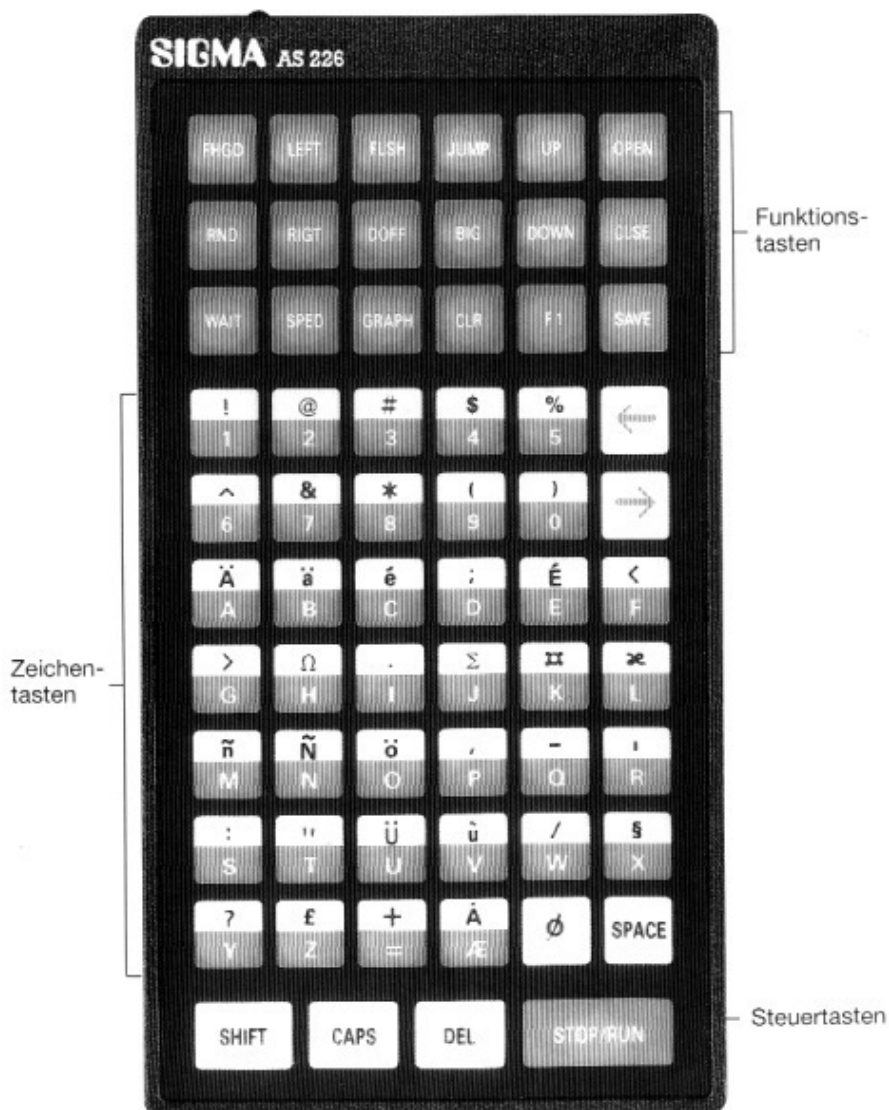


Einrichten der Laufschrift

3. Infrarot-Fernbedienung

Auf der Tastatur befinden sich 3 Arten von Tasten:

- (1) Funktionstasten: RIGHT, UP, DOWN, CLSE, ...
- (2) Zeichentasten: 1, 2, 3, 4, A, B, C, D und europäische Sprachen ...
- (3) Steuertasten: SHIFT, CAPS, DEL, STOP/RUN, ...



Programmieren einer Nachricht

Löschen der Demo-Nachricht im Speicher

1. Schließen Sie den Netzadapter an.
2. Die Laufschrift verfügt über ein Demo-Programm, das 60 Sekunden lang läuft und Ihnen die Funktionen erläutert. Um die Demo anzuhalten, richten Sie die Tastatur in Richtung Anzeige und betätigen die STOP/RUN-Taste. Auf dem Bildschirm wird dann «PROGRAM-A» angezeigt. Nach Betätigen von A wird auf dem «A(STRT)» angezeigt. Betätigen Sie die CAPS-Taste und die DEL-Taste, auf dem Bildschirm wird dann «SURE Y/N?» («sind Sie sicher JA/NEIN?») angezeigt. Betätigen Sie Y (JA), auf dem Bildschirm wird wieder «A(STRT)» angezeigt. Betätigen Sie STOP/RUN und die Speicher-Demo ist gelöscht.

Programmieren Sie Ihre eigene Nachricht

1. Programmieren Sie eine Testnachricht

Betätigen Sie die STOP/RUN-Taste: auf der Anzeige ist PROGRAM-A zu sehen
Tippen Sie A ein auf der Anzeige ist A(START) zu sehen
Tippen Sie HELLO ein auf der Anzeige ist HELLO! zu sehen
Betätigen Sie die Leertaste (SPACE) 8mal.
Betätigen Sie die STOP/RUN-Taste: HELLO! bewegt sich von rechts nach links.

2. Speicheranzeige

Ihre Laufschrift verfügt über 16 Speicher zum Abspeichern verschiedener Nachrichten. Sie können Nachrichten in jedem der Speicher anzeigen, wenn Sie folgendermaßen vorgehen:

- (1) Beenden der Anzeige der laufenden Nachricht:
Betätigen Sie die STOP/RUN-Taste, wenn Sie sich in Speicher B befinden, auf der Anzeige ist «PROGRAM-B» zu sehen.
- (2) Auswählen eines Speichers:
Tippen Sie irgendeinen Buchstaben von A bis P ein, unter dem sich die Nachricht befindet, die Sie anzeigen möchten. Wenn sich die Nachricht, die Sie zeigen möchten, in Speicher H befindet, dann tippen Sie H ein.

3. Editieren Ihrer Nachricht

Wählen Sie denjenigen Speicher, der Ihre Nachricht enthält.

Programmieren einer Nachricht

- (1) Betätigen Sie die STOP/RUN-Taste.
- (2) Betätigen Sie irgendeine Zeichentaste von «A» bis «P», um den Speicher auszuwählen. Wenn Sie D eintippen, dann ist auf der Anzeige D<START> zu sehen und Sie befinden sich im «EDITIERMODUS» von Speicher D.
- (3) Um zu sehen, ob sich in Speicher D irgendeine Nachricht befindet, betätigen Sie die → Taste:

Wenn auf der Anzeige immer noch D<START> zu sehen ist, dann befindet sich im Speicher D keine Nachricht, Sie können mit dem Programmieren Ihrer neuen Nachricht beginnen. Wenn sich in dem Speicher eine Nachricht befindet, dann verwenden Sie → und ←, um zum Editieren Ihrer Nachricht den Cursor in die von Ihnen gewünschte Position zu bringen. In den folgenden Punkten erfahren Sie, wie Sie Änderungen an Ihrer Nachricht vornehmen können.

4. Fehlerkorrektur

Falls Ihre Nachricht einen Fehler enthält, dann betätigen Sie die → oder ← Taste, um das falsche Zeichen auf die rechte Seite der Anzeige zu bringen. Betätigen Sie die «DEL»-Taste, um das falsche Zeichen zu löschen.

5. Einfügen eines Zeichens

Wenn Sie den Buchstaben «D» in das Wort «ABCEF» zwischen «C» und «E» einfügen möchten, dann bewegen Sie das Wort nach rechts, bis «C» an das Ende der rechten Seite der Anzeige gelangt. Wenn Sie nun «D» eintippen, dann wird «D» zwischen «C» und «F» eingefügt.

Löschen der Nachricht

1. Löschen der Nachricht in einem Speicher

- (1) Betätigen Sie «STOP/RUN».
- (2) Wählen Sie den zu löschenden Speicher.
- (3) Betätigen Sie «CAPS» und «DEL».
- (4) Auf dem Bildschirm wird dann «SURE Y/N?» («sind Sie sicher JA/NEIN?») angezeigt. Tippen Sie «Y» (JA).
- (5) Betätigen Sie «STOP/RUN». Es wird nichts angezeigt, die Nachricht ist gelöscht worden.

2. Löschen des gesamten Speicherinhalts (Löschen sämtlicher Nachrichten in allen Speichern)

- (1) Betätigen Sie die STOP/RUN-Taste, die laufende Nachricht wird nicht mehr angezeigt.
- (2) Wählen Sie irgendeinen Speicher aus. Betätigen Sie irgendeinen Speicher von A bis P.
- (3) Betätigen Sie die SHIFT-Taste und die DEL-Taste, auf der Anzeige ist dann «SURE Y/N?» zu sehen.
- (4) Tippen Sie «Y» und sämtliche Nachrichten werden gelöscht. Auf der Laufschrift erscheint nun das Demoprogramm, sämtliche erstellten Grafiken oder Zeitgebereinstellungen werden ebenfalls gelöscht. Wenn Sie nicht alles löschen wollen, dann tippen Sie «N» ein.
- (5) Falls Sie die Demo-Nachrichten in Speicher A löschen wollen, dann befolgen Sie die Anweisungen unter III (I). Löschen Sie die Demo-Nachricht in Speicher A.

Zeitanzeige

Betätigen Sie «STOP/RUN» und wählen Sie den Speicher, in dem Sie die Zeitanzeige möchten. Verwenden Sie →, um sich an diejenige Position zu bewegen, an der Sie die Zeitanzeige haben möchten. Betätigen Sie «Graph» und «T». Es erscheint ⌚ in Ihrer Nachricht. Betätigen Sie «STOP/RUN» und die Zeitanzeige erscheint in Ihrer Nachricht in einem 24-Stunden-Modus. Ein Abschalten der Stromzufuhr hat keinen Einfluss auf die Uhr.

Einstellen der Uhr

- (1) Betätigen Sie «STOP/RUN», betätigen Sie «A», betätigen Sie «Graph» und «C».
- (2) Tippen Sie die aktuelle Zeit in der Reihenfolge Stunde, Minute und Sekunde ein.
Betätigen Sie «STOP/RUN» 2 mal.

Einstellen der Zeitgebersteuerung

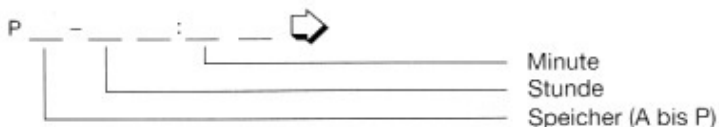
Sie können die Tasten A bis P dazu verwenden, irgendeinen der 16 Speicher für Nachrichten direkt auszuwählen.

Es sind 12 Zeitgebereinstellungen vorhanden, die Sie zum Anzeigen verschiedener Speicher zu unterschiedlichen Zeiten verwenden können. Wenn der betreffende Zeitpunkt erreicht ist, dann wird die Laufschrift den voreingestellten Speicher solange durchlaufen, bis der Zeitpunkt für einen anderen Speicher erreicht ist.

1. Erstmalige Einstellung des Zeitgebers

- (1) Betätigen Sie die STOP/RUN-Taste und tippen Sie «A» ein (Sie befinden sich im Editormodus von Speicher A)
- (2) Betätigen Sie die GRAPH-Taste und die SPACE-Taste und es erscheint folgende Anzeige.

Einstellen der Zeitgebersteuerung



- (3) Geben Sie in den Speicher ein, zu welcher Stunde und Minute Sie die Nachricht in diesem Speicher angezeigt haben möchten. Wenn Sie dabei einen Fehler gemacht haben, dann können Sie den Speicher, die Stunde und die Minute neu eintippen. Sie können aber auch die DEL-Taste betätigen, um die Zeitgebereinstellung zu löschen, danach tippen Sie die Korrektur bezüglich Speicher, Stunde und Minute ein.
- (4) Betätigen Sie die → Taste, um zur nächsten Zeitgebereinstellung überzugehen. Geben Sie in einen anderen Speicher Stunde und Minute ein. Danach betätigen Sie die → Taste und gehen zur nächsten Zeitgebereinstellung über, um einen weiteren Speicher mit einer neuen Anzeigzeit einzustellen.
- (5) Wenn Sie sämtliche Zeitgebereinstellungen vorgenommen haben, dann betätigen Sie die STOP/RUN-Taste und kehren in den Editiermodus zurück. Ihre Zeitgebereinstellung ist nun beendet. Betätigen Sie wieder STOP/RUN, um Ihre Nachricht anzuzeigen.

2. Verändern einer früheren Zeitgebereinstellung

- (1) Betätigen Sie die STOP/RUN-Taste, betätigen Sie die GRAPH-Taste und die Leertaste, betätigen Sie die → oder ← Taste, um zu den verschiedenen Zeitgebereinstellungen zu gelangen, bis Sie die von Ihnen gewünschte Gebereinstellung haben, die Sie ändern möchten.
- (2) Tippen Sie Speicher, Stunde und Minute neu ein oder (wenn Sie nichts anzeigen möchten) betätigen Sie die DEL-Taste und Speicher, Stunde und Minute werden gelöscht. Eine gelöschte Zeitgebereinstellung wird nicht ausgeführt und hat keinen Einfluss auf die übrigen Zeitgebereinstellungen.
- (3) Wenn Sie die CAPS-Taste und die DEL-Taste zum Löschen der Nachricht in Speicher A betätigen, dann wird Ihre Zeitgebereinstellung in Speicher A ebenfalls gelöscht. Sie können dies vermeiden, indem Sie Ihre Zeitgebereinstellung in einem anderen Speicher vornehmen. Zum Beispiel in Speicher P, den Sie niemals löschen sollten. Wenn Sie jedoch die SHIFT-Taste und die DEL-Taste betätigen, um den gesamten Speicher unabhängig davon zu löschen, in welchem Speicher sich die Zeitgebereinstellung befindet, dann wird Ihre gesamte Zeitgebereinstellung gelöscht.























Programmieren von Grafiken

1. Anzeige vorprogrammierter Grafiken

Ihre Anzeige hat 22 vorprogrammierte Grafiken, die Sie in Ihrer Nachricht verwenden können, um irgendeine dieser Grafiken im Editiermodus eines Speichers anzuzeigen (betätigen Sie die STOP/RUN-Taste und tippen Sie irgendeinen Buchstaben von A bis P ein).

(1) Betätigen Sie die GRAPH-Taste.

(2) Betätigen Sie eine der in der Grafiktafel angegebenen Zeichentasten, die die von Ihnen gewünschte Grafik enthält.

Q		I		F		Æ	
W		O		G		Ø	
E		P		H		Z	
R		A		J		X	
Y		S		K			
U		D		L			

Wenn Sie zum Beispiel einen Wagen in der Anzeige darstellen möchten, dann betätigen Sie die GRAPH-Taste sowie R und es erscheint ein Wagen auf der Anzeige.

2. Erstellen grafischer Bilder

Betätigen Sie die STOP/RUN-Taste und Sie befinden sich im Editiermodus.

Während Sie sich im Editiermodus befinden, betätigen Sie die GRAPH-Taste und danach die «N»-Taste, um «EDIT GRAPH MODUS» einzugeben.

Die vorprogrammierten 22 grafischen Bilder können unter dem «EDIT GRAPH MODUS» modifiziert werden.

Beispiel:

(1) Betätigen Sie die Tasten «STOP/RUN», «P», «GRAPH» und «N».

Der Bildschirm zeigt «EDIT ...»

(2) Betätigen Sie die Taste «Q»

(oder irgendeine andere Grafiktafel). Der Bildschirm zeigt «Edit - ».

(3) Betätigen Sie die «RUN»-Taste zum Erstellen neuer grafischer Bilder.

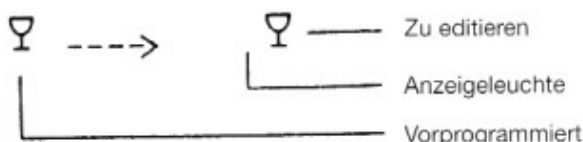
(4) Betätigen Sie die Tasten «A», «Z», «←», «→», um den Punkt nach oben, unten, links oder rechts zu bewegen.

Betätigen Sie die LEERTASTE, um den Punkt ein- oder auszuschalten.

Programmieren von Grafiken

Die Grafik auf der linken Seite ist die vorprogrammierte Grafik.

Die Grafik auf der rechten Seite kann editiert werden, um die vorprogrammierte Grafik zu ersetzen.



(5) Betätigen Sie die «RUN»-Taste, um das Erstellen des grafischen Bildes zu vollenden und beenden Sie den «EDIT GRAPH MODUS». Das System kehrt in den «EDIT MODUS» zurück.

(6) Um ein weiteres grafisches Bild zu modifizieren, wiederholen Sie ab Schritt (1).

Tasten und Funktionen

1. Steuertasten

Tasten	Beschreibung
STOP/RUN	STOP/START für die Anzeige der Nachricht
DEL	Löscht ein Zeichen
CAPS	Wechsel von Groß- zu Kleinschreibung oder Wechsel der Funktionsfarbe
SHIFT	Zugriff auf Funktionen oder Zeichen auf dem obersten Teil der Taste
SHIFT + DEL	Löschen des Speichers in allen Speichern
CAPS + DEL	Löschen der Speicherdaten in einem Speicher

2. Funktionstasten

Tasten	Beschreibungen
Leitbefehle	(vor dem Text verwendet)

Leitbefehle sind Funktionen, die zu einer Anzeige Ihrer Nachricht führen. Demnach werden Leitbefehle vor Ihren Nachrichten eingegeben. Wenn Sie mehr als einen Leitbefehl geben, akzeptieren Sie nur den Letzten.

Tasten und Funktionen

LEFT

Anzeige der Nachricht erfolgt von rechts nach links

RIGHT

Anzeige der Nachricht erfolgt von links nach rechts

UP

Anzeige der Nachricht erfolgt von unten nach oben

DOWN

Anzeige der Nachricht erfolgt von oben nach unten

DOFF

Zeichen erscheinen auf der rechten Seite und bewegen sich einzeln nach links

FLASH

Nachricht blinkt

JUMP

Nachricht erscheint direkt auf der Anzeige

OPEN

Anzeige der Nachricht erfolgt von der Mitte aus einzeln nach beiden Seiten

BIG

Anzeige der Nachricht erfolgt von rechts nach links, wobei die nachfolgenden Zeichen in doppelter Breite angezeigt werden

Spezielle Befehle

WAIT + N

- (1) Wartebefehl, wird dieser vor der Nachricht gegeben, dann bleibt der Bildschirm N Sekunden in seinem Zustand, bevor die Nachricht angezeigt wird.
- (2) Wird der Wartebefehl nach der Nachricht gegeben, dann bleibt die Nachricht N Sekunden, bevor die nächste Operation ausgeführt wird.
- (3) Bei Betätigen von «WAIT» + «N» bleibt die Nachricht N Sekunden auf dem Bildschirm (N kann eine Zahl zwischen 1 und 9 sein)

CLR

Löschen des Bildschirms

Tasten und Funktionen

SPED

Geschwindigkeit. Betätigen Sie «SPED» und «N» (N kann eine Zahl zwischen 1 und 9 sein). Geschwindigkeit 1 ist am Schnellsten und Geschwindigkeit 9 ist am Langsamsten.

Tasten	Beschreibung
GRAPH	Zusammen mit anderen Befehlstasten zum Grafik- und Zeitprogrammieren zu verwenden
GRAPH + T	Zeitanzeige
GRAPH + C	Zeiteinstellung
GRAPH + SPACE	Zeitgebereinstellung
GRAPH N	Editieren von Grafiken

Beispiele

Übung 1)

1. Betätigen Sie STOP/RUN; betätigen Sie A; betätigen Sie CAPS + DEL; betätigen Sie Y
2. Tippen Sie «1234567890» ein
3. Betätigen Sie WAIT; betätigen Sie STOP/RUN

Übung 2)

1. Betätigen Sie STOP/RUN; betätigen Sie B; betätigen Sie CAPS + DEL; betätigen Sie Y
2. Betätigen Sie FHGO; tippen Sie «FLASH GO» ein
3. Betätigen Sie die LEERTASTE (SPACE) 10 mal; betätigen Sie STOP/RUN

Übung 3)

1. Betätigen Sie STOP/RUN; betätigen Sie C; betätigen Sie CAPS + DEL; betätigen Sie Y
2. Betätigen Sie RND; betätigen Sie SHIFT, 8; SHIFT, 8
3. Tippen Sie «RANDOM» ein
4. Betätigen Sie SHIFT, 8; SHIFT, 8
5. Betätigen Sie STOP/RUN

Übung 4)

1. Betätigen Sie STOP/RUN; betätigen Sie I; betätigen Sie CAPS + DEL; betätigen Sie Y
2. Betätigen Sie RIGHT; tippen Sie «RETURN» ein
3. Betätigen Sie LEFT; betätigen Sie SPACE 4 mal
4. Betätigen Sie RIGHT; betätigen Sie SPACE 9 mal
5. Betätigen Sie STOP/RUN

Übung 5)

1. Betätigen Sie STOP/RUN; betätigen Sie E; betätigen Sie CAPS + DEL; betätigen Sie Y
2. Betätigen Sie FLSH; tippen Sie «FLSH FLSH» ein
3. Betätigen Sie STOP/RUN

Übung 6)

1. Betätigen Sie STOP/RUN; betätigen Sie F; betätigen Sie CAPS + DEL; betätigen Sie Y
2. Betätigen Sie DOFF; tippen Sie «DOFF DOFF» ein
3. Betätigen Sie SPACE 1 mal; betätigen Sie STOP/RUN

Übung 7)

1. Betätigen Sie STOP/RUN; betätigen Sie G; betätigen Sie CAPS + DEL; betätigen Sie Y
2. Betätigen Sie JUMP; tippen Sie «JUMP» ein
3. Betätigen Sie SPACE 3 mal; betätigen Sie WAIT + 4
4. Betätigen Sie STOP/RUN

Übung 8)

1. Betätigen Sie STOP/RUN; betätigen Sie D; betätigen Sie CAPS + DEL; betätigen Sie Y
2. Betätigen Sie BIG; betätigen Sie GRAPH + Q; GRAPH + R
3. Betätigen Sie GRAPH + Y; GRAPH + S
4. Betätigen Sie GRAPH + D; betätigen Sie SPACE 5 mal
5. Betätigen Sie STOP/RUN

Beispiele

Übung 9)

1. Betätigen Sie STOP/RUN; betätigen Sie J; betätigen Sie CAPS + DEL; betätigen Sie Y
2. Betätigen Sie BIG; betätigen Sie CAPS + C; CAPS + A
3. Betätigen Sie CAPS + P; betätigen Sie CAPS + S
4. Betätigen Sie SPACE 5mal; betätigen Sie STOP/RUN

Übung 10)

1. Betätigen Sie STOP/RUN; betätigen Sie K; betätigen Sie CAPS + DEL; betätigen Sie Y
2. Betätigen Sie DOWN; Tippen Sie «DOWN» EIN
3. Betätigen Sie SPACE 3mal; betätigen Sie WAIT + 2
4. Betätigen Sie UP; Tippen Sie «UP» EIN
5. Betätigen Sie SPACE 4mal; betätigen Sie WAIT + 2
6. Betätigen Sie CLR; betätigen Sie LEFT
7. Tippen Sie «LEFT» ein; betätigen Sie SPACE 6mal
8. Betätigen Sie WAIT + 2; betätigen Sie CLR
9. Betätigen Sie RIGHT; tippen Sie «RIGHT» EIN
10. Betätigen Sie WAIT + 2; betätigen Sie STOP/RUN

Übung 11)

1. Betätigen Sie STOP/RUN; betätigen Sie H; betätigen Sie CAPS + DEL; betätigen Sie Y
2. Betätigen Sie SPED + 2, betätigen Sie OPEN
3. Tippen Sie «OPEN» ein; betätigen Sie SPACE 3 mal
4. Betätigen Sie CLSE; tippen Sie «CLSE» EIN
5. Betätigen Sie SPACE 3mal; betätigen Sie STOP/RUN

SIGMA
