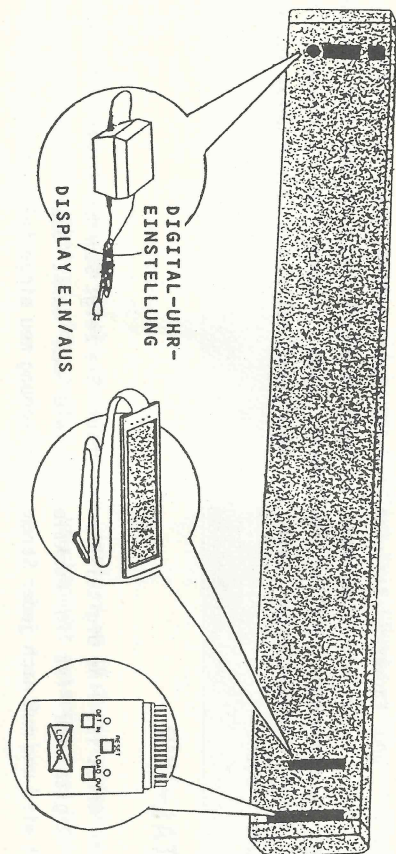


INBETRIEBNAHME



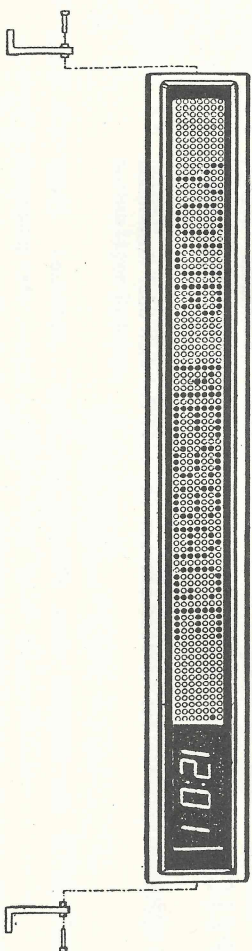
ADAPTERANSCHLUSS

EINGABETASTATUR

SPEICHER UND LADEMODUL

Verbinden Sie die Eingabetastatur mit dem Gerät. Verbinden Sie den Netzadapter mit einer Steckdose (220 V) und dem Gerät. Schieben Sie den Ein/Ausschalter auf "Ein", um das Display einzuschalten.

MONTAGESET



Die Vorrichtung ist um 360° drehbar, zur Befestigung des Gerätes in jeder Position. Auf der linken Rückseite des Gerätes sind zwei Schalter eingebaut. Ein Schalter ist zum Einstellen der Uhrzeit der Digital-Uhr. Ein Schalter ist zum Ein- und Ausschalten des Displays.

ZUSATZAUSRÜSTUNG (NICHT IM LIEFERPROGRAMM ENTHALTEN)

Das Speicher- und Lademodul ist eine kleine Einheit, welche in der Lage ist mehrere besonders gute Texte und Programme zu speichern und wiederzugeben. Falls mehrere Geräte an verschiedenen Stellen im Einsatz sind, können Sie mit diesem Zusatz außerdem einen programmierten Text in Sekundenschnelle von einem Gerät auf alle anderen übertragen.

DIGITAL-UHR

Rechts am Gerät ist eine Digital-Uhr eingebaut. Sie zeigt Stunde, Minute und Sekunde an. Die Digital-Uhr ist in Funktion, sobald dem Gerät über den Adapter Strom zugeführt wird und muß nach jeder Stromunterbrechung neu eingestellt werden.

EINSTELLEN DER UHRZEIT

Der Schalter zum Einstellen der Uhrzeit hat drei Positionen.

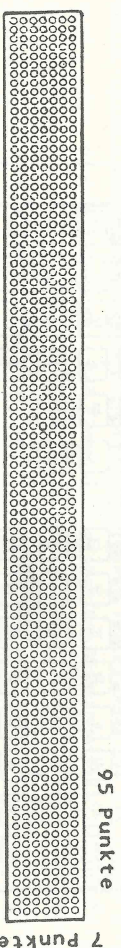
1. Wenn Sie den Schalter auf die obere Position schieben, können Sie die Uhrzeit mit Hilfe des schnellen Vorlaufs einstellen.
2. Zur normalen Uhr-Funktion belassen Sie den Schalter in seiner Mittelposition.
3. Wenn Sie den Schalter auf die untere Position schieben, können Sie die Uhrzeit mit Hilfe des langsamen Vorlaufs einstellen.

SPEICHERKAPAZITÄT

Die Speicherkapazität des Gerätes beträgt ca. 1800 Zeichen oder Kommandos.

DER BEGRIFF "SEITE"

Als "Seite" wird die gesamte Fläche des Displays bezeichnet, welche aus 95 x 7 = 665 Leuchtpunkten besteht:



Unter normalen Umständen reicht die Größe des Displays um 16 Buchstaben bzw. Zeichen zu zeigen, wenn der Abstand nicht größer als 1 Leuchtpunkt zwischen zwei Symbolen ist (PITCH 1).

LED-KONTROLL-LEUCHTEN AUF DER TASTATUR

Auf der linken "Seite" der Tastatur, befinden sich 4 LED-Kontroll-Leuchten, welche Ihnen das Programmieren erleichtern sollen. Sie zeigen die Art der Programmierung sowie Beendigung eines Funktions-Prozesses.

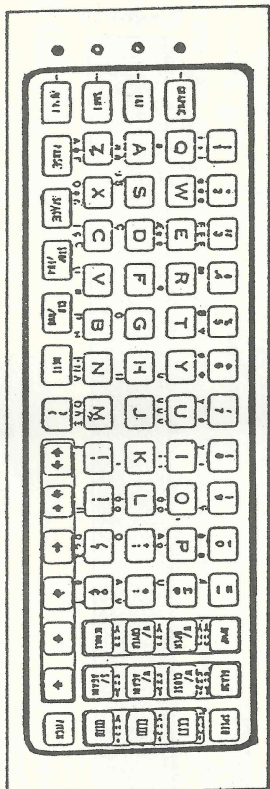
LED 1: (Rot) Leuchtet, wenn Sie **GRAPHIC** drücken, erlischt, wenn der Code vollständig eingetippt ist. Leuchtet auch bei Eingabe des 3. Teils eines 3-teiligen Kommandos.

LED 2: (Grün) Leuchtet, wenn Taste **FAT** gedrückt wird, erlischt bei nochmaligem Drücken.

LED 3: (Grün) Leuchtet, wenn Taste **SHIFT** gedrückt wird, erlischt bei nochmaligem Drücken.

LED 4: (Rot) Leuchtet, wenn die Schrift nach Drücken von **STOP/RUN** in Bewegung ist. Leuchtet beim Programmieren und erlischt sobald der Befehl vollständig eingegeben ist. Leuchtet, zusammen mit LED 1, bei Eingabe des ersten graphischen Codes. LED 1 und LED 4 erlöschen, bei Eingabe des zweiten graphischen Codes.

TASTATUR



BUCHSTABEN- UND ZEICHEN-TASTEN (Hellgrau)

A B C ... Z und **11** **22** **33** ...)

Die Tastatur entspricht der einer Schreibmaschine. Sie können jedes Wort ohne Zusatzgerät direkt eintippen.

FUNKTIONS-TASTEN (Dunkelgrau)

JUMP **FLASH** **SCROLL** **SPEED** **PITCH** **FAT** **SHIFT** ETC.

Mit diesen Funktionen können Sie das Display faszinierend und attraktiv gestalten.

UNTERFUNKTIONS-TASTEN (Dunkelgrau)

← **→** **↔** **↔** **↔** **↔** **↔** **↔**

Zur Benutzung zusätzlich zu den Funktions-Tasten.

KONTROLL-TASTEN (Dunkelgrau)

GRAPHIC **CLR/RUB** **STOP/RUN** **NEXT**

Mit diesen Tasten kontrollieren Sie die Programmierung.

KOMMANDOS

Kommandos werden während (PAUSE, FAT, SHIFT) sowie nach (PAUSE, FLASH, W/CLOSE, W/AGAIN, S/AGAIN = END-KOMMANDOS) und vor (JUMP, W/OPEN, W/COVER, SCROLL, PITCH, SPEED, NEXT = VOR-KOMMANDOS) dem Programmieren eines Textes benutzt. Sie können ein-, zwei- oder dreiteilig sein. Bei Eingabe eines zweiten Kommandoteils leuchtet LED 4 auf und bei Eingabe eines dritten Kommandoteils LED 1. Die Vervollständigung eines End- bzw. Vor-Kommandos wird auf dem Display am Ende oder am Anfang einer "Seite" durch eine Leuchtdiode angezeigt, außerdem erlöschen die LED's.

EINTEILIGE KOMMANDOS:

Das Kommando ist mit einem einzigen Befehl (drücken einer Funktions-Taste) beendet.

JUMP, **FLASH**, **PAUSE**

ZWEITEILIGE KOMMANDOS:

Das Kommando ist mit dem Drücken von einer Funktions-Taste und einer Nummern-Taste bzw. Unterfunktions-Taste beendet.

SPEED + **1/2/3/4/5**

PITCH + **1/2/3**

SCROLL + **↔**

S/AGAIN + **↔**

W/COVER + **↔**

W/OPEN + **↔**

W/CLOSE + **↔**

W/AGAIN + **↔**

DREITEILIGE KOMMANDOS:

Das Kommando ist mit dem Drücken von einer Funktions-Taste und zwei Unterfunktions-Tasten beendet.

W/OPEN + **↔**

W/CLOSE + **↔**

W/AGAIN + **↔**

KOMMANDO- UND TASTEN-BESCHREIBUNG

STOP/RUN

Startet und stoppt den gespeicherten Text.

Wenn Sie **[STOP/RUN]** nach einer Neuprogrammierung drücken, beginnt der neue Text im Display zu laufen (LED 4 leuchtet auf).

Drücken, falls Sie das laufende Programm stoppen möchten. Das laufende Programm bleibt am Ende des zuletzt eingegebenen Zeichens oder Kommandos stehen, bereit zu weiterer Programmierung.

PAUSE

Dieses Kommando stoppt für die Dauer einer Sekunde alles, was auf der "Seite" geschrieben ist. Wenn Sie diese Taste 2x drücken, verweilt der Text auf dem Display zwei Sekunden lang, etc..

SPACE

Drücken Sie **[SPACE]**, um einen Zwischenraum zwischen den einzelnen Wörtern zu schaffen.

FAT

Drücken Sie **[FAT]**, um die Buchstaben, die Sie danach eintippen, fettgedruckt erscheinen zu lassen (LED 2 leuchtet auf).

[FAT] + A = A

Bei nochmaligem Drücken der Taste **[FAT]** erlischt LED 2 und die Buchstaben, die danach einge tippt werden erscheinen wieder in normaler Schrift.

SHIFT

Die Taste **[SHIFT]** dient zur Kleinschreibung und für alle Zeichen über den Zahlen in der oberen Tastenreihe (LED 3 leuchtet bei einmaligem Drücken von **[SHIFT]** auf).

Bei nochmaligem Drücken der Taste **[SHIFT]** erlischt LED 3 und die Buchstaben, die danach einge tippt werden, erscheinen wieder in normaler Schrift.

[SHIFT] + A = a
[SHIFT] + [FAT] + ! = !

CLR/RUB

Drücken Sie **[CLR/RUB]**, um die zuletzt eingegebene Einzelinformation (Buchstabe, graphisches Zeichen oder Kommando-Leuchtdiode) zu löschen.

Falls Sie das gesamte gespeicherte Programm löschen wollen, so drücken Sie erst die Taste **[GRAPHIC]** und dann die Taste **[CLR/RUB]**.

ACHTUNG: Seien Sie vorsichtig bei der Verwendung der Taste **[CLR/RUB]**, wenn Sie Buchstaben (z.B. Um[au]te) oder graphische Symbole mit Hilfe der Taste **[GRAPHIC]** eingeben. Wenn Sie ein falsches graphisches Symbol löschen wollen, drücken Sie immer zuerst den graphischen Code vollständig aus - so daß er auf dem Display erscheint und LED 1 erlischt - und dann erst **[CLR/RUB]**; nur so vermeiden Sie ein unbeabsichtigtes Löschen des kompletten Programms.

[GRAPHIC] + [CLR/RUB] = löscht das gesamte Programm
[GRAPHIC] + Graphischer Code + [CLR/RUB] = löscht nur das graphische Zeichen

GRAPHIC

Wenn Sie diese Taste drücken, leuchtet LED 1 auf. Nun wartet das Gerät auf das Eintippen eines Graphic-Codes. Ein Graphic-Code besteht aus zwei Tasten, wie G + U, G + =, 0 + 1, 0 + 2, ...etc. Während Sie den Graphic-Code eintippen, leuchtet außerdem noch LED 4 auf.

<u>GRAPHIC</u>	+	G	+	U	=	0
<u>GRAPHIC</u>	+	G	+	=	=	8
<u>GRAPHIC</u>	+	1	+	3	=	0

Wenn Sie den Code komplett eingeben haben, erscheint das gewünschte Symbol auf dem Display. LED 1 sowie LED 4 erlöschen. Um vorprogrammierte Graphiken zu benutzen, greifen Sie bitte auf die Graphic-Code-Liste auf der letzten Seite dieser Bedienungsanleitung zurück.

HINWEIS: Wenn Sie den Befehl GRAPHIC eingeben haben, dürfen die Tasten SHIFT und FAT nicht gedrückt werden.

RESET

Drücken Sie RESET, um den Text vom Textbeginn an durchlaufen zu lassen (LED 4 leuchtet auf). Drücken Sie RESET auch, um einen evtl. verlorengegangenen Text wiederzuerlangen. Stoppen Sie das Durchlaufen des Textes mit STOP/RUN.

NEXT

Diese Taste muß gedrückt werden, um ein VOR-KOMMANDO, wie JUMP, W/OPEN, W/COVER oder SCROLL zu beenden. Nach vollständigem Beschreiben einer "Seite" müssen Sie die Taste NEXT drücken, sonst können Sie nicht weiter programmieren. Wenn eine "Seite" nicht vollständig beschrieben ist, und Sie drücken NEXT, bleibt der Rest dieser "Seite" leer.

FLASH (END-KOMMANDO)

Wenn Sie diese Taste nach dem Beschreiben einer "Seite" drücken, so blinkt die "Seite" einmal auf. Drücken Sie FLASH 2x, um die "Seite" 2x aufblinken zu lassen.

"Seite" 1 + FLASH + FLASH + "Seite" 2 = "Seite" 1 "blinkt" 2x.

JUMP (VOR-KOMMANDO)

JUMP läßt die folgende "Seite" in das Display hineinspringen. Beim Eintippen des Textes erscheint der einlaufende Buchstabe von links und in invertierter Schrift.

"Seite" 1 + JUMP + "Seite" 2 = "Seite" 2 springt ins Bild.

ACHTUNG: Sobald Sie eine "Seite" vollständig beschrieben haben NEXT drücken!

SPEED

SPEED regelt die Geschwindigkeit des durchlaufenden Textes. Sie können unter 5 verschiedenen Geschwindigkeiten wählen. Drücken Sie SPEED und eine Zahl zwischen 1 und 5, der Text läuft dann in der von Ihnen gewünschten Geschwindigkeit übers Display.

Text + SPEED + 3 = Geschwindigkeit 3
Text + SPEED + 1 = Geschwindigkeit 1

Die Normalgeschwindigkeit ist 4. Sie stellt sich automatisch ein, wenn keine andere Geschwindigkeit von Ihnen eingegeben wird.

HINWEIS: Die Durchlauf-Geschwindigkeit 5 ist nur geringfügig schneller als die Durchlauf-Geschwindigkeit 4.

GRAPHIC

und zwischen den Zeichen. Sie können unter 3 Abständen wählen. und eine Zahl zwischen 1 und 3. 1 ist der kleinste Abstand, 3

Text + **[PITCH]** + 1 = Abstand 1
Text + **[PITCH]** + 2 = Abstand 2
Text + **[PITCH]** + 3 = Abstand 3

UNTER-FUNKTIONSTASTEN

Mit den Unterfunktions-Tasten werden 2- oder 3-teilige Kommandos vervollständigt.

Diese Tasten ergeben die Richtung des Ein- und Ausrollens einer "Seite".

[↔] = die "Seite" wird von oben "ein-" und nach unten "ausgerollt"
[↕] = die "Seite" wird von unten "ein-" und nach oben "ausgerollt"

Diese Tasten öffnen und schließen eine "Seite" aus der Mitte sowie von links und rechts gleichzeitig.

[↔↔] = die "Seite" wird aus der Mitte geöffnet oder geschlossen
[↕↕] = die "Seite" wird von links und rechts gleichzeitig geöffnet oder geschlossen

Diese Tasten ergeben die Richtung aus welcher eine "Seite" geöffnet oder geschlossen werden soll.

[→] = die "Seite" wird von links geöffnet oder geschlossen
[←] = die "Seite" wird von rechts geöffnet oder geschlossen

HINWEIS: Mit den Tasten **[→]** + **[←]** kann auch bereits Geschriebenes vorwärts oder rückwärts bewegt werden.

Die Tasten **[↔]** **[↕]** **[↔↔]** **[↕↕]** werden nach einer "W/-" Taste gedrückt, wenn ein Sektions-Effekt erzielt werden soll.

[↔] = unterteilt das Display in 4 Sektionen
[↕] = unterteilt das Display in 8 Sektionen
[↔↔] = unterteilt das Display in 16 Sektionen

SCROLL (Zweiteiliges VOR-KOMMANDO)

[SCROLL] läßt die folgende "Seite" in das Display ein- und wieder ausrollen. Beim Eintippen des Textes erscheint der einlaufende Buchstabe von links und in invertierter Schrift.

[SCROLL] + **[↔]** = die "Seite" rollt von unten ins Display ein und nach oben aus
[SCROLL] + **[↕]** = die "Seite" rollt von oben ins Display ein und nach unten aus

ACHTUNG: Sobald Sie eine "Seite" vollständig beschrieben haben **[NEXT]** drücken!

W/COVER (Zweiteiliges VOR-KOMMANDO)

[W/COVER] überrollt ein neues Wort aus der linken oder rechten Richtung über das vorher geschriebene. Beim Eintippen des Textes erscheint der einlaufende Buchstabe von links und in invertierter Schrift.

[W/COVER] + **[→]** = überrollt von links anfangen
[W/COVER] + **[←]** = überrollt von rechts anfangen

ACHTUNG: Sobald Sie eine "Seite" vollständig beschrieben haben **[NEXT]** drücken!

S/AGAIN (Zweiteiliges END-KOMMANDO)

[S/AGAIN] rollt die vorhergehende "Seite" noch einmal ein und aus, entweder von oben nach unten oder von unten nach oben.

[S/AGAIN] + **[↔]** = vorige "Seite" rollt von unten ein und nach oben aus
[S/AGAIN] + **[↕]** = vorige "Seite" rollt von oben ein und nach unten aus

Mehrfaches Drücken von **S/AGAIN** + **[↔]** oder **[↕]** rollt die vorige "Seite" entsprechend oft aus der gewünschten Richtung ein.

[SCROLL] + **[→]** + Text + **[NEXT]** + **[S/AGAIN]** + **[↔]**

Hierbei wird der eingegebene Text einmal von oben nach unten und einmal von unten nach oben ein- und ausgerollt.

W/OPEN (Zwei- oder dreiteiliges VOR-KOMMANDO)

Mit diesem Befehl können Sie die folgende "Seite" aus der linken oder rechten Richtung öffnen. Beim Eintippen des Textes erscheint der einlaufende Buchstabe von links und in invertierter Schrift.

W/OPEN + **→** = öffnet die "Seite" von links
W/OPEN + **←** = öffnet die "Seite" von rechts

Wollen Sie die "Seite" in Sektionen öffnen, so fügen Sie eins der Sektionszeichen ein.

W/OPEN + **III** + **→** = die "Seite" wird in 4 Sektionen von links geöffnet
W/OPEN + **III** + **←** = die "Seite" wird in 4 Sektionen von rechts geöffnet

ACHTUNG: Sobald Sie eine "Seite" vollständig beschrieben haben **NEXT** drücken!

W/CLOSE (Zwei- oder dreiteiliges VOR-KOMMANDO)

Programmieren Sie **W/CLOSE** genau wie **W/OPEN**. Die programmierte "Seite" wird nach kurzem Aufleuchten aus der linken oder rechten Richtung gelöscht.

W/AGAIN (Zwei- oder dreiteiliges VOR-KOMMANDO)

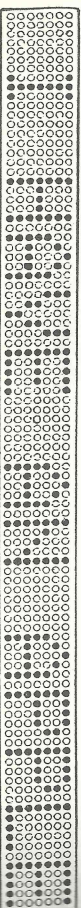
W/AGAIN hat die gleiche Funktion wie **W/OPEN**, mit dem Unterschied, daß die vorhergehende "Seite" geöffnet wird.

BEISPIELE

BEISPIEL 1

Der Text "I HAVE AN APPLE" soll eingegeben werden und über das Display laufen.

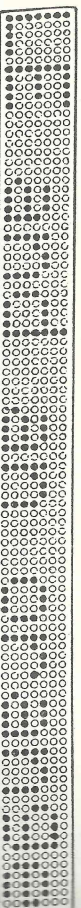
1. Drücken Sie **STOP/RUN** + **GRAPHIC** LED 1 leuchtet auf.
2. Drücken Sie **CLR/RUB**. Das alte Programm ist gelöscht und LED 1 erlischt.
3. Drücken Sie **SPACE** + **I** + **SPACE** + **H** + **A** + **V** + **E** + **SPACE** + **A** + **N** + **SPACE** + **A** + **P** + **P** + **L** + **E** + **SPACE**
4. Drücken Sie **STOP/RUN**, die Schrift "I HAVE AN APPLE" beginnt zu laufen.



BEISPIEL 2

"and an orange" soll in Kleinbuchstaben hinzugefügt werden.

1. Drücken Sie **STOP/RUN**. Die Schrift bleibt bei dem zuletzt geschriebenen Zeichen stehen und ist für weiteren Text eingabebereit.
2. Drücken Sie **SHIFT**. LED 3 leuchtet auf.
3. Schreiben Sie "and an orange".
4. Drücken Sie **STOP/RUN**. LED 3 erlischt und das Gerät ist auf Normalbetrieb geschaltet, die Schrift "I HAVE AN APPLE and an orange" beginnt zu laufen.



PITCH

PITCH regelt den Abstand zwischen den Zeichen. Sie können unter 3 Abständen wählen. Drücken Sie **PITCH** und eine Zahl zwischen 1 und 3. 1 ist der kleinste Abstand, 3 der größte.

Text + **PITCH** + 1 = Abstand 1
Text + **PITCH** + 2 = Abstand 2
Text + **PITCH** + 3 = Abstand 3

UNTER-FUNKTIONS-TASTEN

Mit den Unterfunktions-Tasten werden 2- oder 3-teilige Kommandos vervollständigt.

Diese Tasten ergeben die Richtung des Ein- und Ausrollens einer "Seite".

- = die "Seite" wird von oben "ein-" und nach unten "ausgerollt"
- ⇩** = die "Seite" wird von unten "ein-" und nach oben "ausgerollt"

Diese Tasten öffnen und schließen eine "Seite" aus der Mitte sowie von links und rechts gleichzeitig.

- ⇄** = die "Seite" wird aus der Mitte geöffnet oder geschlossen
- ⇄⇄** = die "Seite" wird von links und rechts gleichzeitig geöffnet oder geschlossen

Diese Tasten ,ergeben die Richtung aus welcher eine "Seite" geöffnet oder geschlossen werden soll.

- = die "Seite" wird von links geöffnet oder geschlossen
- ⇨** = die "Seite" wird von rechts geöffnet oder geschlossen

HINWEIS: Mit den Tasten **→** + **⇨** kann auch bereits Geschriebenes vorwärts oder rückwärts bewegt werden.

Die Tasten **⇄** **⇄⇄** **⇄⇄⇄** werden nach einer "W/-Taste gedrückt, wenn ein Sektions-Effekt erzielt werden soll).

- ⇄** = unterteilt das Display in 4 Sektionen
- ⇄⇄** = unterteilt das Display in 8 Sektionen
- ⇄⇄⇄** = unterteilt das Display in 16 Sektionen

SCROLL (Zweiteiliges VOR-KOMMANDO)

SCROLL läßt die folgende "Seite" in das Display ein- und wieder ausrollen. Beim Eintippen des Textes erscheint der einlaufende Buchstabe von links und in invertierter Schrift.

- SCROLL** + **⇩** = die "Seite" rollt von unten ins Display ein und nach oben aus
- SCROLL** + **⇧** = die "Seite" rollt von oben ins Display ein und nach unten aus

ACHTUNG: Sobald Sie eine "Seite" vollständig beschrieben haben **NEXT** drücken!

W/COVER (Zweiteiliges VOR-KOMMANDO)

W/COVER überrollt ein neues Wort aus der linken oder rechten Richtung über das vorher geschriebene. Beim Eintippen des Textes erscheint der einlaufende Buchstabe von links und in invertierter Schrift.

- W/COVER** + **→** = überrollt von links anfangen
- W/COVER** + **⇨** = überrollt von rechts anfangen

ACHTUNG: Sobald Sie eine "Seite" vollständig beschrieben haben **NEXT** drücken!

S/AGAIN (Zweiteiliges END-KOMMANDO)

S/AGAIN rollt die vorhergehende "Seite" noch einmal ein und aus, entweder von oben nach unten oder von unten nach oben.

- S/AGAIN** + **⇩** = vorige "Seite" rollt von unten ein und nach oben aus
- S/AGAIN** + **⇧** = vorige "Seite" rollt von oben ein und nach unten aus

Mehrfaches Drücken von **S/AGAIN** + **⇩** oder **⇧** rollt die vorige "Seite" entsprechend oft aus der gewünschten Richtung ein.

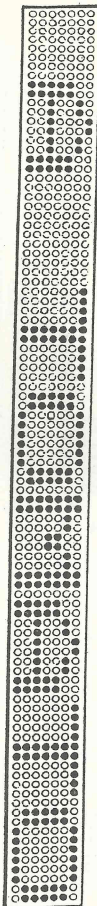
- SCROLL** + **→** + Text + **NEXT** + **S/AGAIN** + **⇩**

Hierbei wird der eingegebene Text einmal von oben nach unten und einmal von unten nach oben ein- und ausgerollt.

BEISPIEL 3

"A TOMATO" wird fettgeschrieben hinzugefügt.

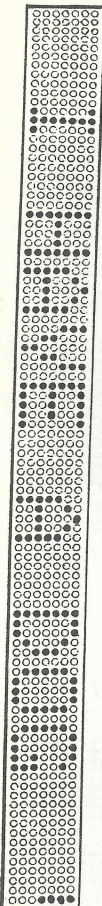
1. Drücken Sie **STOP/RUN**
2. Drücken Sie **FAT**. LED 2 leuchtet auf. Das Gerät ist auf Fettschrift eingestellt.
3. Drücken Sie **SPACE** und schreiben Sie "A TOMATO".
4. Drücken Sie **STOP/RUN**. LED 2 erlischt und das Gerät ist auf Normalchrift geschaltet. Gleichzeitig startet die Laufschrift.



BEISPIEL 4

Der neue Text "I HAVE A DOG" soll mit einer kurzen Pause eingegeben werden und dann 2x blinken.

1. Drücken Sie **STOP/RUN**
2. Drücken Sie **GRAPHIC** (LED 1 leuchtet auf) + **CLR/RUB**. LED 1 erlischt und das alte Programm ist gelöscht.
3. Schreiben Sie "I HAVE A DOG".
4. Drücken Sie 2x **PAUSE**. Rechts vom zuletzt eingetippten Buchstaben erscheinen zwei Leuchtdioden, eine für jedes Pause-Kommando.
5. Drücken Sie 2x **FLASH**. Rechts vom zuletzt eingetippten Buchstaben erscheinen zwei Leuchtdioden, eine für jedes Flash-Kommando (s. Abb.).
6. Drücken Sie **STOP/RUN**

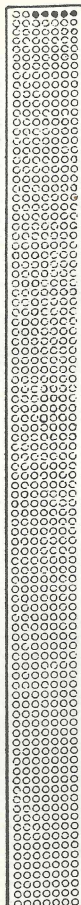


BEISPIEL 5

Als nächste "Seite" soll "YOU HAVE A CAT" einspringen.

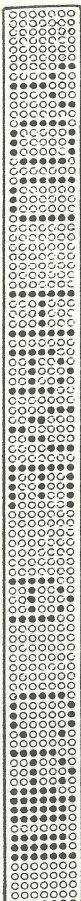
1. Drücken Sie **STOP/RUN**
2. Drücken Sie **JUMP**

Sie haben nun ein VOR-KOMMANDO eingegeben. Links im Display sind 5 Leuchtdioden zu finden (2 Leuchtdioden für die 2 Sekunden anhaltene Pause, 2 für das 2-malige Blinken der letzten "Seite" und eine Leuchtdiode für den Befehl **JUMP**).

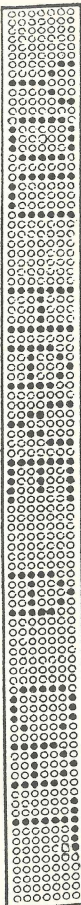


3. Schreiben Sie "YOU HAVE A CAT"

Die neu eingetippten Buchstaben erscheinen links im Display, wobei jeweils der zuletzt eingetippte Buchstabe invertiert erscheint.



4. Drücken Sie **NEXT** (das invertierte "T" wandelt sich in ein T & für das Kommando **NEXT** erscheint eine Leuchtdiode rechts neben dem T, s. Abb.) + **STOP/RUN**

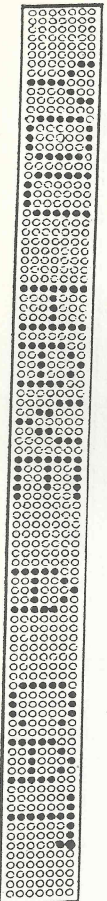


Da Sie ein VOR-KOMMANDO eingegeben haben, muß nach Beendigung der "Seite" die Taste **NEXT** gedrückt werden, um zu sagen, daß das VOR-KOMMANDO beendet ist, sonst akzeptiert das Gerät keinen weiteren Befehl.

BEISPIEL 6

Das Programm soll nun fortgesetzt werden und die vorherige "Seite" "YOU HAVE A CAT" nochmal von unten ein- und nach oben ausrollen.

1. Drücken Sie **[STOP/RUN]**
2. Drücken Sie **[S/AGAIN]**
3. Drücken Sie **[↔]** (Das Kommando ist vollständig eingegeben und eine zweite Leuchtdiode erscheint rechts neben dem letzten Buchstaben, s. Abb.).
4. Drücken Sie **[STOP/RUN]**



BEISPIEL 7

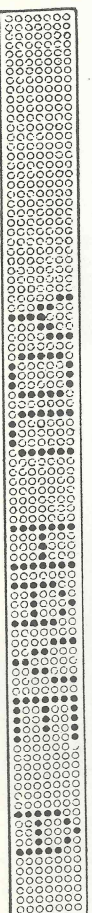
Der neue Text "YOU HAVE A CAT" soll nun von links geöffnet und von rechts in 4 Sektionen geschlossen werden.

1. Drücken Sie **[STOP/RUN]** + **[GRAPHIC]** (LED 1 leuchtet auf) + **[CLR/RUB]**. Das alte Programm ist gelöscht (LED 1 erlischt).
2. Drücken Sie **[W/OPEN]** + **[↔]**
3. Schreiben Sie "YOU HAVE A CAT", (Der neue Text erscheint links im Display, wobei jeweils der zuletzt eingetippte Buchstabe invertiert erscheint).
4. Drücken Sie **[NEXT]** + **[W/CLOSE]** + **[III]** + **[↔]**
5. Drücken Sie **[STOP/RUN]**

BEISPIEL 8

Das Wort "CAT" soll nun durch das Wort "DOG" ersetzt werden.

1. Drücken Sie **[STOP/RUN]**
2. Drücken Sie 2x **[↔]**, die Schrift bleibt beim invertierten "I" rechts außen stehen.
3. Drücken Sie 3x **[CLR/RUB]**, um das Wort "CAT" zu löschen. (s. Abb.)
4. Schreiben Sie "DOG".
5. Drücken Sie **[STOP/RUN]**



BEISPIEL 9

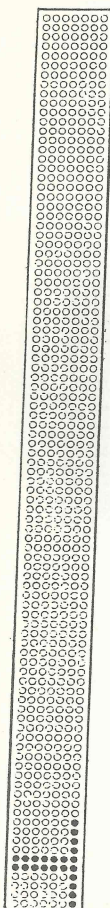
Der neue Text "YOU HAVE AN APPLE AND ALSO AN ORANGE" soll in zwei verschiedenen Geschwindigkeiten durchlaufen.

1. Drücken Sie **[STOP/RUN]** + **[GRAPHIC]** + **[CLR/RUB]**. Das alte Programm ist gelöscht.
2. Drücken Sie **[SPEED]** + die Taste **[1]**
3. Schreiben Sie "YOU HAVE AN APPLE".
4. Drücken Sie **[SPEED]** + die Taste **[2]**
5. Schreiben Sie "AND ALSO AN ORANGE".
6. Drücken Sie **[STOP/RUN]**. Der neue Text läuft in zwei verschiedenen Geschwindigkeiten über das Display.

BEISPIEL 10

Ein neuer Text wird durch einen anderen überschrieben. Als Schlüsselwort wird "Thanks" in Fettdruckstaben hinzugefügt.

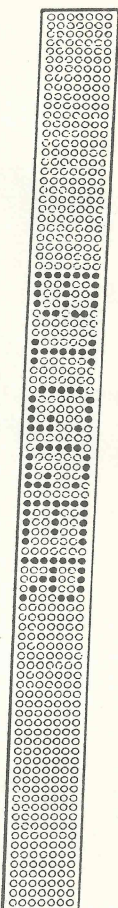
1. Drücken Sie **STOP/RUN** + **GRAPHIC** + **CLR/RUB**. Das alte Programm ist gelöscht.
2. Schreiben Sie "# 221 JUST LANDED".
3. Drücken Sie **W/COVER** + **→**.
4. Schreiben Sie "# 222 IS DELAYED".
5. Drücken Sie **NEXT** + **FAT** + **SPACE** + **SPACE**.
6. Schreiben Sie "I" (s. Abb.) + "ANKS".
7. Drücken Sie **SPACE** + **SPACE** + **STOP/RUN**.



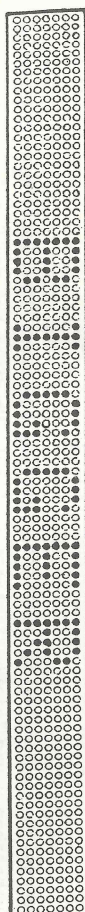
BEISPIEL 11

Sie wollen dasselbe Wort in verschiedenen Größen 4x auf dem Display erscheinen lassen und die "Seite" jeweils aus der Mitte öffnen.

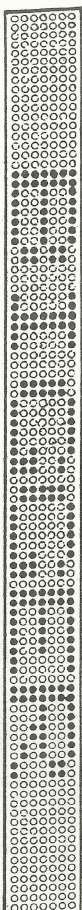
1. Drücken Sie **STOP/RUN** + **GRAPHIC** + **CLR/RUB**. Das alte Programm ist gelöscht.
2. Drücken Sie **W/OPEN** + **↔**.
3. Drücken Sie **SPACE** + **SPACE** + **SPACE** + **SPACE**.
4. Schreiben Sie "BIGGER" (s. Abb.)
5. Drücken Sie **NEXT**.



6. Drücken Sie **PITCH** + die Taste **2** + **W/OPEN** + **↔**.
7. Drücken Sie **SPACE** + **SPACE** + **SPACE** + **SPACE**.
8. Schreiben Sie "BIGGER".
9. Drücken Sie **NEXT**.
10. Drücken Sie **PITCH** + die Taste **3** + **W/OPEN** + **↔**.
11. Drücken Sie **SPACE** + **SPACE** + **SPACE**.
12. Schreiben Sie "BIGGER" (s. Abb.)
13. Drücken Sie **NEXT**.



14. Drücken Sie **PITCH** + die Taste **11** + **FAT** + **W/OPEN** + **↔**.
15. Drücken Sie **SPACE**.
16. Schreiben Sie "BIGGER" (s. Abb.)
17. Drücken Sie **NEXT**.
18. Drücken Sie **STOP/RUN**.



HINWEIS: Falls zwei- oder dreiteilige Kommandos unvollständig eingegeben wurden, und Sie drücken **STOP/RUN**, erkennt das Gerät das Kommando nicht an und es wird nicht ausgeführt.

Falls Sie ein Kommando eingeben wollen, jedoch die erste bzw. zweite Taste schon gedrückt haben (LED 4 bzw. 1 leuchten auf) und es widerrufen wollen, drücken Sie **CLR/RUB** (LED 4 bzw. 1 erlöschen).

Achten Sie darauf, daß für jedes ausgeführte Kommando eine Leuchtdiode auf dem Display, entweder am Anfang einer unbeschränkten "Seite" (VOR-KOMMANDO) oder am Ende eines Textes (END-KOMMANDO), erscheint.

Falls Sie ein Kommando löschen wollen, drücken Sie nach Erscheinen der Leuchtdiode die Taste **CLR/RUB**. Die Leuchtdiode verschwindet wieder.

SPRACHEN

In Ihrem Gerät sind die speziellen Zeichen und Buchstaben (graphisches Symbol) verschiedener Sprachen fest einprogrammiert (für die deutsche Sprache die Umlaute und das ß).

- S (grün): Französisch, Italienisch, Holländisch, Finnisch, Griechisch
 F (rot): Spanisch, Portugiesisch
 G (blau): Deutsch, Dänisch, Schwedisch, Norwegisch, Isländisch

Die korrekten Buchstaben (graphischen Symbole) der jeweiligen Sprache sind unterhalb der Buchstaben- und Zeichen-Tasten aufgeführt. Um diese auf dem Display zu erhalten, gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Drücken Sie GRAPHIC + S + "grünes Symbol" = Spanisch etc.
 Drücken Sie GRAPHIC + F + "rotes Symbol" = Französisch etc.
 Drücken Sie GRAPHIC + G + "blaues Symbol" = Deutsch etc.

Um die Umlaute "Ä", "Ö" und "Ü" zu erhalten, gehen Sie wie folgt vor:

- Drücken Sie GRAPHIC + G + £ = Ü
 Drücken Sie GRAPHIC + G + * = Ä
 Drücken Sie GRAPHIC + G + +; = Ö

ACHTUNG: Die eingebaute Batterie braucht 16 Stunden bis sie vollständig aufgeladen ist. Sie hält das Programm ca. 2 Monate gespeichert.

GRAPHIK-CODE-LISTE

0? - BAUM 1	20 - HOSE	4E - AUTO 2
0 - BAUM 2	2E - FLASCHE	4F - RAKETE 1
0 - PFEIL OBEN	2F - PFEIFE	4G - RCA HWY LOGO
0 - WEINBECHER	2G - MESSER & GABEL	50 - SCHIFF 1
0 - RÖMISCH II	2J - OMEGA-SYMBOL	51 - BOMBE 1
10 - RAUTE	2K - REGENSCHIRM 2	52 - PRITSCHENWAGEN
12 - PIK	2L - FLAGGE 1	53 - BOMBE 2
13 - HERZ 1	2M - PFEIL RECHTS OBEN	54 - KREUZ-ZEICHEN
14 - HERZ 2	2N - PFEIL LINKS OBEN	55 - DOPPELKREUZ
15 - MUSIKNOTE 1	20 - EXPLOSION	56 - FLUGZEUG 2
16 - MUSIKNOTE 2	30 - GEFÄHR	57 - FLAGGE 2
17 - MUSIKNOTE 3	31 - PISTOLE	58 - BADMINTON-SCHLÄGER
18 - MUSIKNOTE 4	32 - PANZER	60 - RAKETE 2
19 - MUSIKNOTE 5	33 - VICTORY-ZEICHEN	61 - FLAGGE 3
1A - STECKER	34 - PFEIL	62 - AUTO 3
1B - SEGELSCHIFF 1	35 - GOLFSCHLÄGER	63 - TANKWAGEN
1C - TELEFON	36 - SEGEL	64 - KANONENBOOT
1D - SCHALE	37 - BRITISCHE FLAGGE	65 - HAUS 2
1E - WASSERHAHN	38 - SCHWEIZER FLAGGE	66 - KANONE 1
1F - STERN	39 - FLUGZEUG	67 - BUS
1G - RÖMISCH III	3A - DOPPEL-HERZ	70 - GITARRE
1H - RÖMISCH IV	3B - RÖMISCH VII	71 - VISA LOGO
1I - RÖMISCH V	3C - RÖMISCH VIII	72 - ARMBANDUHR
1J - RÖMISCH VI	3D - KRONE 2	73 - LOKOMOTIVE 1
1K - RÖMISCH IX	3E - HEMD	74 - WAGGONS 1
1L - RÖMISCH X	3F - FAHRRAD 1	75 - WAGGONS 2
1M - KRONE 1	3G - MOTOROLLER	76 - HERZ MIT PFEIL
1N - JÄGER 1	40 - PFEIL LINKS-RECHTS	77 - RCA LOGO
1O - MONSTER	41 - AUTO	80 - HUBSCHRAUBER 2
20 - FISCH 1	42 - ZIGARETTE	81 - LKW
21 - PFEIL LINKS ABIEGEN	43 - PULLOVER	82 - CONTAINER-SCHIFF
22 - PFEIL RECHTS ABIEGEN	44 - TEEKANNE	83 - KANONE 2
23 - FISCH 2	45 - SCHÜSSEL	84 - U-BOOT
24 - HERZ 3	46 - BRILLE	85 - FLUGZEUGTRÄGER
25 - REGENSCHIRM 1	47 - FAHRRAD 2	86 - TRUTHAHN
26 - PFEIL LINKS	48 - HAUS 1	90 - PFEIL LINKS-RECHTS
27 - PFEIL RECHTS	49 - HUBSCHRAUBER 1	91 - SCHLACHTSCHIFF
28 - PFEIL LINKS UNTEN	4A - JAGDFLUGZEUG	92 - LOKOMOTIVE 2
29 - PFEIL RECHTS UNTEN	4B - JÄGER 2	93 - SEGELSCHIFF 2
2A - GESICHT	4C - JÄGER 3	94 - GABEL
2B - SCHUH	4D - ENTE	95 - SCHWERT
2C - STUHL		96 - ZIEGEN