

MANUEL D'OPERATION - OP

Programmation plus vite
Messages sans limites

FABRIQUE EN GRANDE BRETAGNE

www.suck.uk.com

INSTRUCTIONS

Pendre votre panneau:

Vérifiez que le câble est assez long pour pouvoir être branché.

Attachez le panneau au mûr utilisant les clous fournis: pendez le bloc au mûr par les "trous à clés" qui se trouvent sur la potence métallique. Les clous doivent être séparés d'une distance de 415mm.

Éteindre et allumer le panneau

Quand vous branchez le panneau, il s'allumera automatiquement.

Debranchez le panneau pour l'éteindre.

Uniquement pour utilisation intérieure.

Vous pouvez faire opérer le panneau de deux manières:

- Par moyen de votre OP (manipulation plus vite et messages sans limites)
- Par moyen de votre télécommande

Utilisant d'un OP

Vous auriez besoin des connecteurs, le câble et le logiciel fournis.

Les actualisations et exemples de messages peuvent être téléchargés de notre site internet **www.suck.uk.com**

Les exigences du système

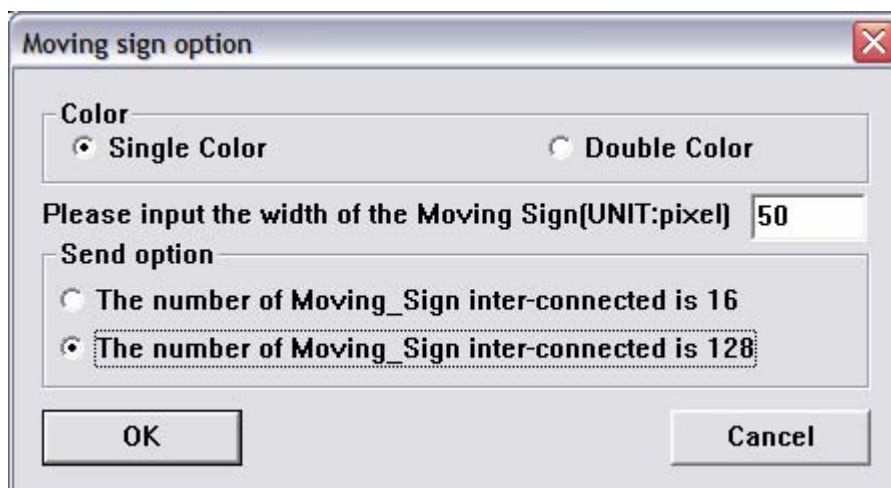
Votre OP doit avoir 500kb d'espace libre sur le disque dur et un port série de libre.

L'opération du logiciel

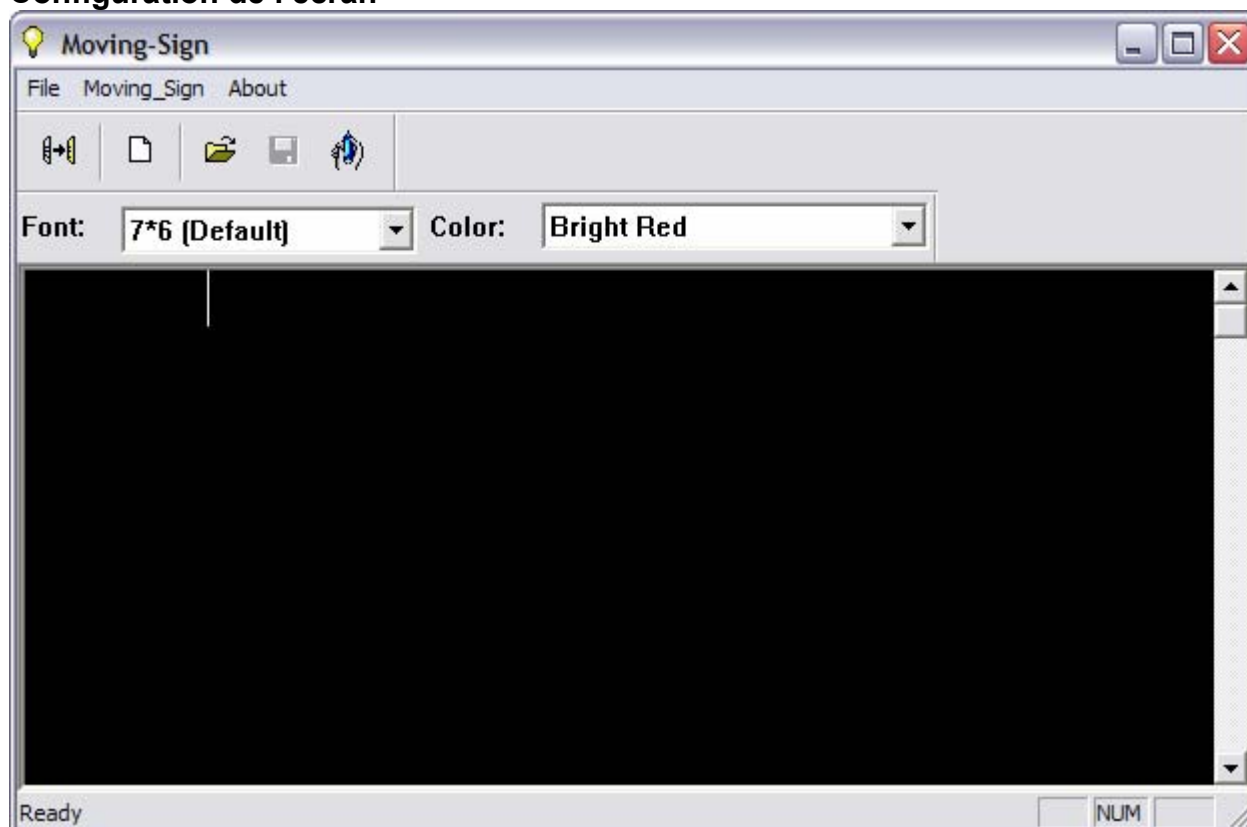
Le logiciel 'message' vous permet d'envoyer des messages de votre OP à votre panneau LED.

Suivez les étapes suivantes pour activer le logiciel:

- Mettez en marche le OP et faites fonctionner Windows.
- Introduisez la diskette, vous pouvez aussi copier le contenu de la diskette sur votre disque dur pour operation plus facile.
- Cliquez sur l'icone 💡 pour activer le logiciel, voici ce qui devrait apparaitre sur votre écran:
- Choisissez cette configuration et cliquez sur **OK** pour continuer:



Configuration de l'écran

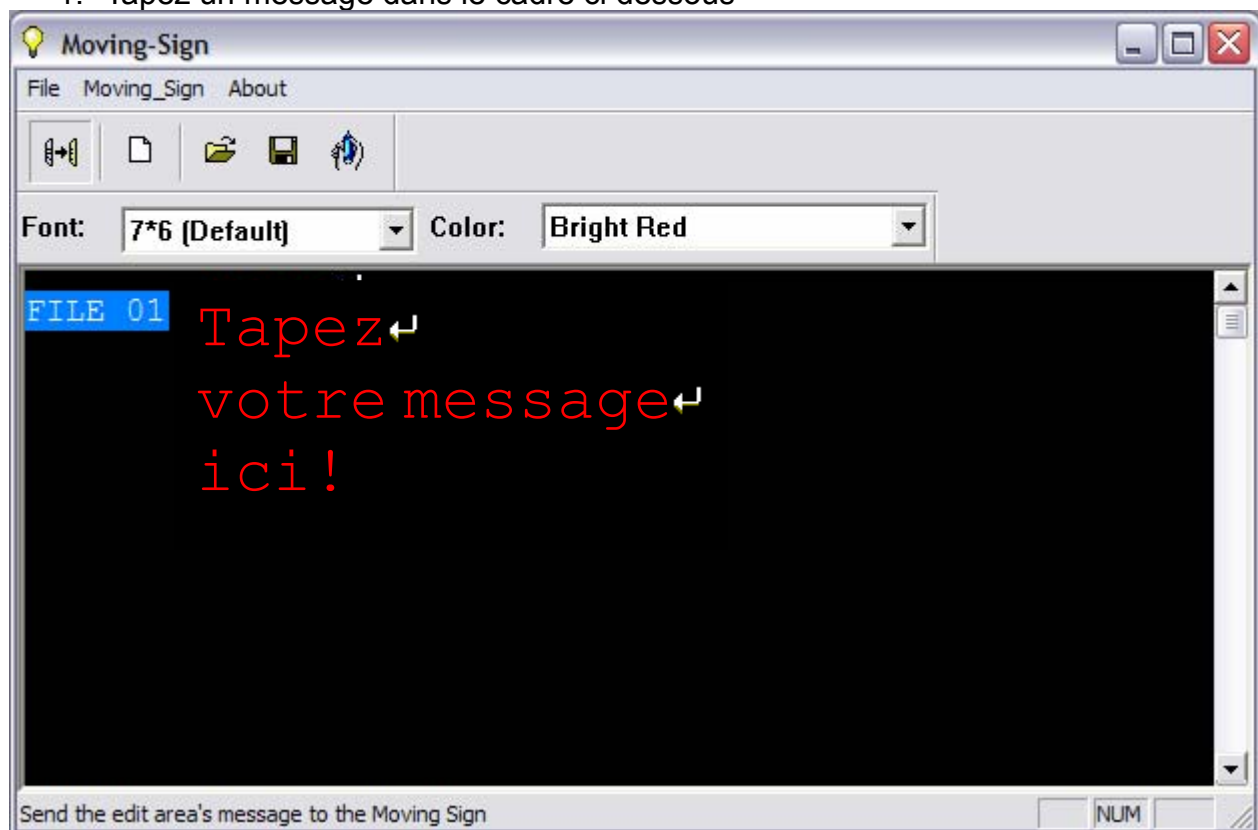



Menu	Nom	Sous-menu	Description
Menu	File	Clear	Vide le contenu du cadre text
		Open...	Ouvre fichier message (fichiers .sdv)
		Save	Sauvegarde le message courant sur votre OP
		Save as...	Sauvegarde le message courant dans un nouveau fichier sur votre OP
		Exit	Quitte le logiciel 'message'
Menu	Moving Sign	Send	- Send Edit Area's Content: Envoi l'information du cadre text au panneau qui affiche le nouveau message. - Send Disk File...: Envoi l'information du cadre text au panneau qui memorise le nouveau fichier .sdv
		Execution lattice	Crée graphiques sur mesure de 7x80 pixels (hauteur x largeur). 8 graphiques de ce type peuvent être memorisés.
		Special function	Programme les horaires des messages (démarche / arrêt, alarme, horaire)
		Moving Sign option	(Pas utilisé pour ce produit).
		Test	Envoi un signal test au panneau.
Menu	About		Info sur le logiciel.
	Send		Envoi l'information du cadre text au panneau qui affiche le nouveau message.
	New		Vide le contenu du cadre text .
	Open		Ouvre fichier message (fichiers .sdv)
	Save		Sauvegarde le message courant sur votre OP
	Edit Graphic		Crée graphiques sur mesure de 7x80 pixels(hauteur x largeur). 8 graphiques de ce type peuvent être memorisés.

Menu	Font	7 fontes diferentes
Menu	Color	(Pas utilisé pour ce produit)
Window	Text edit area	Tapez votre message ici!

GUIDE DES MESSAGES

1. Tapez un message dans le cadre ci dessous



2. Cliquez sur 'Send' () pour envoyer le message à l'affichage LED du panneau

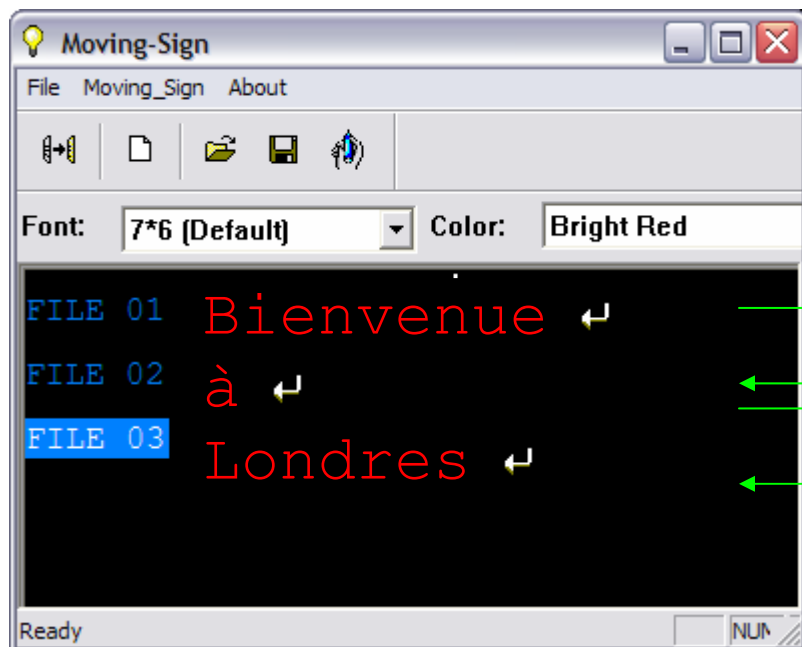


3. Tapez l'adresse du panneau (défaut=0)
4. Sélectionnez COM1 ou COM2 (le port série auquel vous avez attaché votre cable – si vous n'êtes pas sûr lequel c'est, essayez les deux!)

5. Cliquez 'OK' pour envoyer le message au panneau. Vous entendrez un beep sonore puis votre message sera automatiquement affiché.

Memoriser les messages de différents fichiers


Il est possible de memoriser en un temps plusieurs messages différents venant de fichiers différents.



1 Tapez sur **CTRL + ENTER** pour créer **FILE 02** (fichier 02)

2 Tapez sur **CTRL + ENTER** pour créer **FILE 03** (fichier 03)

Il est possible de créer des fichiers numérotés de **01 à 99**

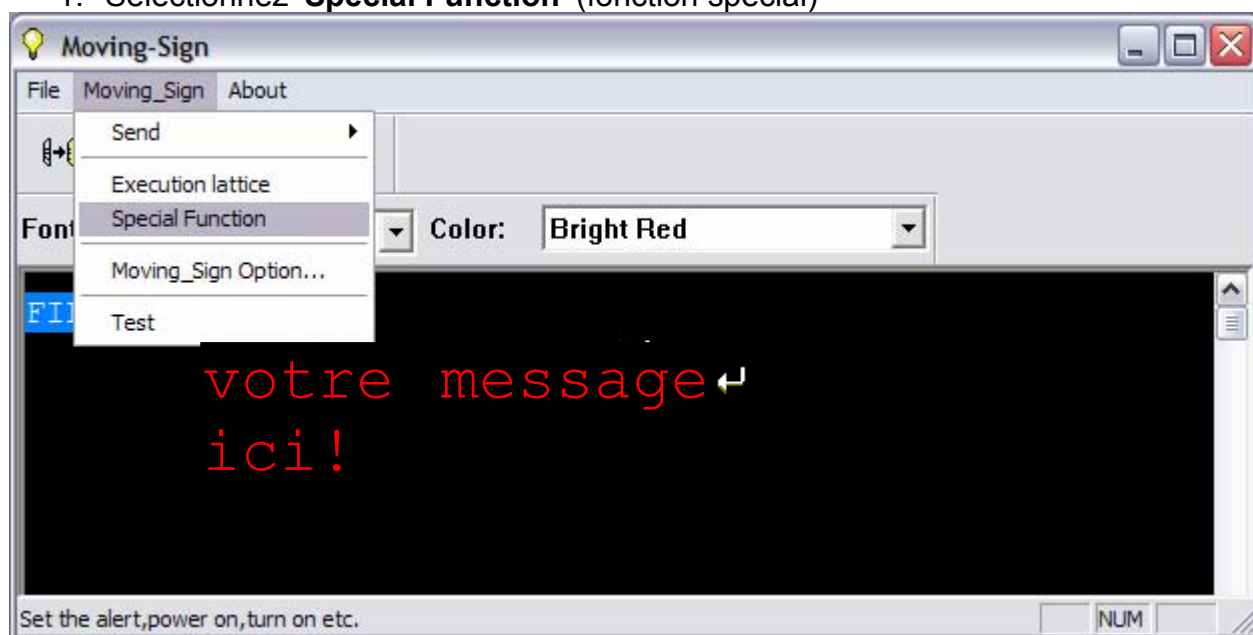
- 3 Cliquez 'Send' () pour memoriser FILE01, FILE02, FILE03

Régler l'heure et la date

Une fois réglée, le panneau memorise l'heure et la date.

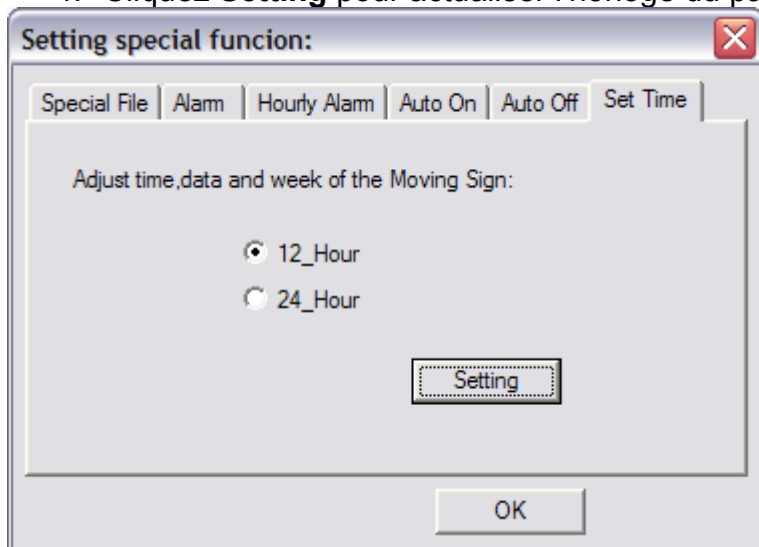
L'heure correcte et la date est réglé de l'horloge interne de votre ordinateur.

1. Sélectionnez 'Special Function' (fonction spécial)



2. Sélectionnez 'Set Time' (l'heure)

3. Choisissez entre l'horloge de **12 Hour** et l'horloge de **24 Hour**
4. Cliquez **Setting** pour actualiser l'horloge du panneau

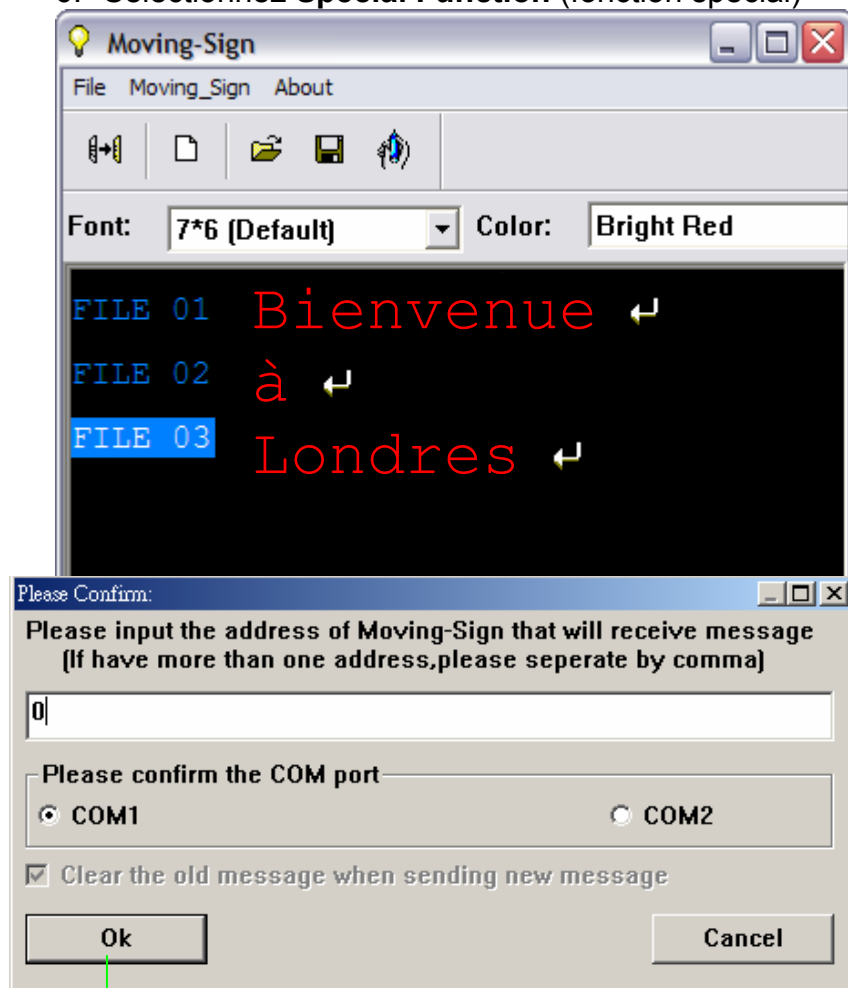


5. Cliquez **OK** pour retourner à l'écran précédent

Afficher les messages en séquence (par le numero du fichier ou le minutage)

Une fois que les messages sont memorisés dans leurs propres fichiers vous pouvez établir la séquence dans laquelle ils s'affichent au panneau.

6. Sélectionnez **Special Function** (fonction spécial)



(4) Tapez l'adresse du miroir (défaut=0) et sélectionnez votre port série COM, puis, cliquez 'OK' pour envoyer le message au panneau

Setting special function:

Special File | Alarm | Hourly Alarm | Auto On | Auto Off | Set Time

Special file name: 0

Start time: 08 hour 20 Minute

End time: 17 hour 00 Minute

Run date: ☐ Sund ☒ Mond ☒ Tues ☐ Wedn

Setting file name: ☒ File01 ☐ File02 ☒ File03 ☐ File04

Setting

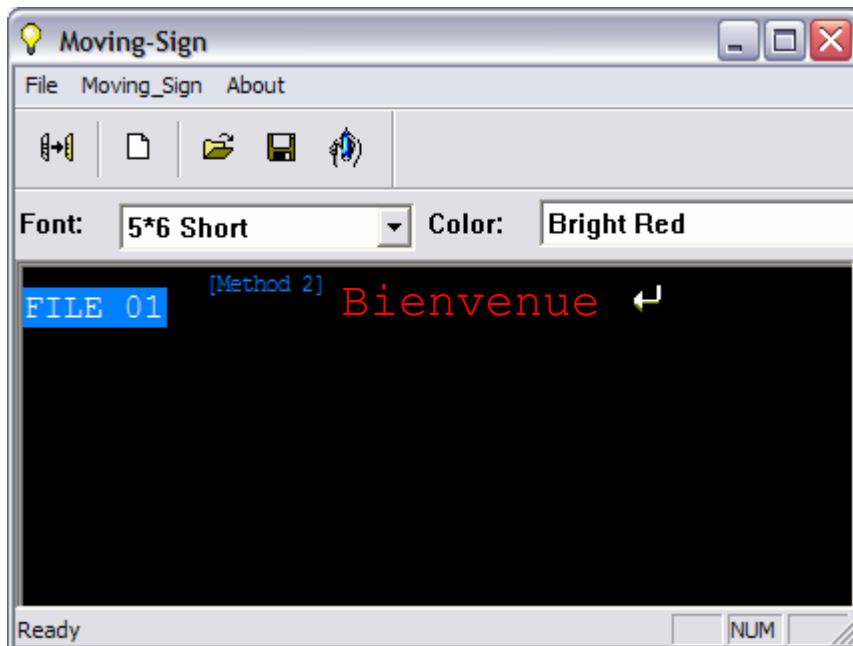
OK

2. Sélectionnez '**Special File Name**' (il y a dix noms de fichiers de 0 à 9)
3. Choisissez l'heure de commencement '**Start Time**' et l'heure de terminaison '**End Time**'
4. Sélectionnez le jour que vous voulez que le message s'affiche '**Run Date**'
5. Sélectionnez les fichiers à afficher '**Setting File Name**'.
6. Cliquez '**Setting**' pour actualiser les additions.

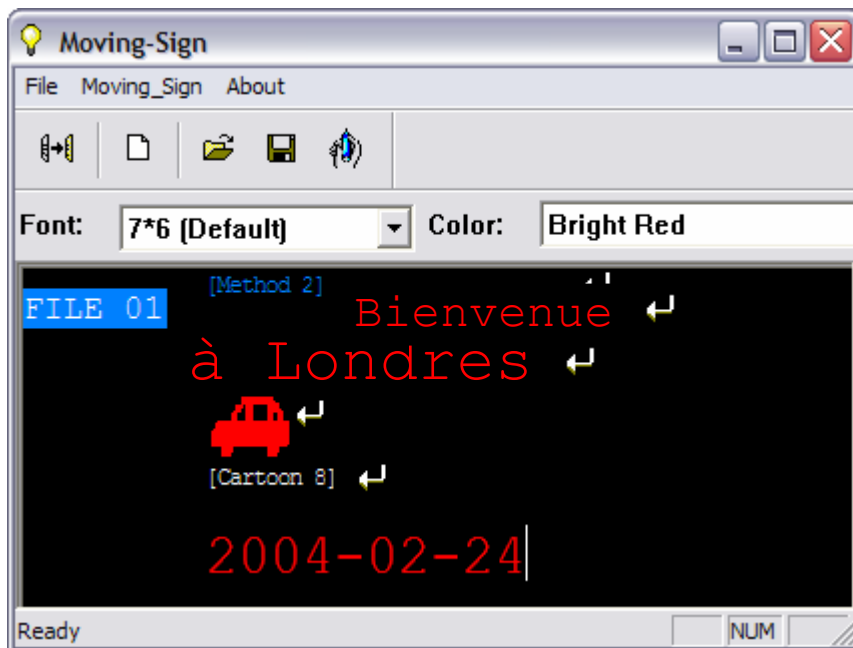
MESSAGES PLUS AVANCES

Utilisant différents fontes, graphiques, dessins animés, dates, heures, vitesses

Trouvez les différents styles de caractères dans l'Annexe.



1. Cliquez sur le bouton de droite de votre souris
2. Sélectionnez '**Insert Moving Method**'
3. Sélectionnez '**Immediate**'
4. Sélectionnez '**Font=5*6 Short**'
5. Tapez "BIENVENUE"



6. Sélectionnez '**Font=7*6**' (ceci retourne aussi l'animation à son mode de défaut 'Cyclic')
7. Tapez "A LONDRES"
8. Cliquez sur le bouton de droite de votre souris et sélectionnez '**Insert pre-defined graphic**'. Choisissez une des graphiques.
9. Cliquez sur le bouton de droite de votre souris et sélectionnez '**Insert Cartoon**'. Choisissez un des dessins animés.
10. Cliquez sur le bouton de droite de votre souris et sélectionnez '**Add Date**', pour ajouter une date.

Il est aussi possible d'ajouter l'heure '**time**', des caractères spéciaux '**special characters**', des graphiques fait sur mesure '**user defined graphics**' et des beeps sonores '**beeps**' à votre message utilisant les étapes décrites ci-dessus.

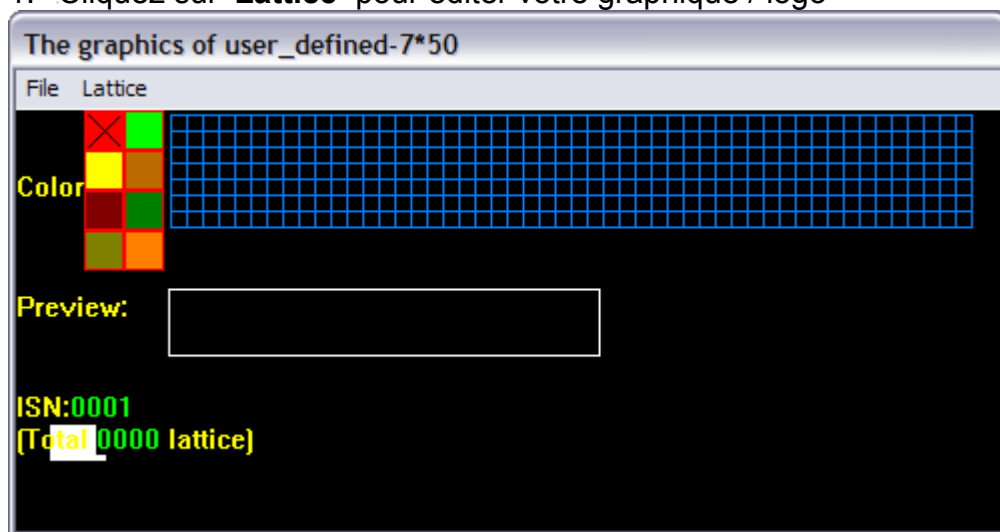
Changer la Vitesse

Une fois qu'une méthode de mouvement a été sélectionné (par exemple **[OPEN←]**) une vitesse peut être attribué à ce mouvement. Cliquez sur le bouton de droite de votre souris et sélectionnez '**Speed**', puis choisissez un numero de 1 à 8 (où 1 est le plus vite et 8 le plus lent).

CRÉER VOS PROPRES GRAPHIQUES ET LOGOS

(Le nombre maximum de graphiques créé par l'utilisateur qui peuvent être mémorisés par le panneau est 8, **graphic A - graphic H**)

1. Cliquez sur '**Lattice**' pour éditer votre graphique / logo



2. NB: Vous n'avez pas de choix de couleur avec ce produit
3. Créez votre graphique / logo dans la claie
 - a. Pour dessiner un point cliquez sur le bouton de gauche de votre souris
 - b. Pour effacer un point cliquez sur le bouton de droite de votre souris

Nom	Sous-menu	Description
File	Save as...	Sauvegarde sous un autre numero ISN.
	Create Sending List	<ul style="list-style-type: none"> ● Memorise tout les graphiques créé par l'utilisateur dans un fichier liste "lst". ● Envoie cette list au panneau. Le nombre maximum de graphiques créé par l'utilisateur qui peuvent être mémorisés par le panneau est 8, graphic A - graphic H
	Exit	Ferme la fenêtre 'edit graphic'
Lattice	Create a new lattice	Crée un nouveau graphique
	Editing old lattice	Ouvre un vieux fichier graphique pour l'éditer
	Clear current lattice	Efface le graphique courant

4. Sélectionnez '**Create Sending List**' pour créer une liste à envoyer de vos graphiques
5. Choisissez, de la liste à gauche, un graphique à mettre dans ce fichier (pour choisir un graphique de la liste il suffit de cliquer dessus).
6. Le nombre maximum de graphiques créé par l'utilisateur qui peuvent être mémorisés par le panneau est 8, **graphic A- graphic H**.
7. Cliquez sur '**Save**' pour mémoriser la liste comme fichier "lst".
8. Cliquez sur '**Send...**' pour envoyer le fichier au panneau.

OPTIONS DU MINUTEUR

1. Sélectionnez '**Special Function**'
2. Sélectionnez l'onglet qui correspond à la fonction spéciale que vous voulez utiliser (par exemple: '**Alarm**' pour programmer une alarme)

Setting special function:

Special File Alarm Hourly Alarm Auto On Auto Off Set Time

Alarm times:
10

The interval of alarm:
1 minute

Setting

L'alarme du panneau sonnera 10 fois.

L'interval entre les sonneries sera d'une minute.

Setting special function:

Special File Alarm Hourly Alarm Auto On Auto Off Set Time

☒ Set the hourly alarm On

Setting

L'alarme sonnera toutes les heures.

Setting special function:

Special File Alarm Hourly Alarm Auto On Auto Off Set Time

Please set the time that the Moving Sign power on automatically:

08 Hour 00 Minute 00 Second

Setting

Le panneau s'allumera automatiquement à 08h00

Setting special function:

Special File Alarm Hourly Alarm Auto On Auto Off Set Time

Please set the time that the Moving Sign turn off automatically:

18 hour 30 minute 00 second

Setting

Le panneau s'éteindra automatiquement à 18h30

ANNEXE

ANNEXE DE CONSEILS ADDITIONNELS

Code de Fonction	Definition	Possibilites	Control
METHOD (Methode)	Option d'affichage	Cyclique	[CYCLIC]
		Immédiat	[IMMED]
		Ouvre le message de la droite	[OPEN←]
		Ouvre le message de la gauche	[OPEN→]
		Fait défiler le text vers le centre	[OPEN<>]
		Fait défiler le text commençant du centre	[OPEN><]
		Fait défiler le text vers le centre par dessus du text précédent	[COVER<>]
		Fait défiler le text de droite à gauche par dessus du text précédent	[COVER←]
		Fait défiler le text de gauche à droite par dessus du text précédent	[COVER→]
		Fait défiler le text commençant du centre par dessus du text précédent	[COVER><]
		Fait défiler le text du bas en haut	[SCROLL ↑]
		Fait défiler le text du haut en bas	[SCROLL ↓]
		Entrelace le text commençant du centre	[INTER><]
		Fait entrelacer le text par dessus du text précédent	[INCOVER><]
		Fait défiler le text du bas par dessus du text précédent	[COVER ↑]
		Fait défiler le text du haut en bas par dessus du text précédent	[COVER ↓]
		Fait défiler le text ligne de points par ligne de points	[SCANLN]
		Fait exploser le text	[EXPLODE]
		Pac Man le text	[PACMAN]
		Fait tomber et empiler le text	[FALL]
		Fusille le text	[SHOOT]
		Fait flasher le text	[FLASH]
		Change la mode au hasard	[RANDOM]
		Fait glisser le text	[SLIDE IN]
FONT (Fonte)	Change la taille et la forme des caractères du text	5×6 Petit	[5×6]
		5×11 Petit et large	[5×11]
		7×6 (Défaut)	[7×6]
		7×11 Large	[7×11]
		7×9	[7×9]
		7×17 Super large	[7×17]
		Petits fontes	[Small]
SPEED (Vitesse)	Fait défiler le text plus vite / plus lentement	Speed 1 (Le plus vite)	[SPEED 1]
		Speed 2	[SPEED 2]
		Speed 3	[SPEED 3]
		Speed 4	[SPEED 4]
		Speed 5	[SPEED 5]
		Speed 6	[SPEED 6]
		Speed 7	[SPEED 7]
		Speed 8 (Le plus lent)	[SPEED 8]
GRAPHICS (Graphiques)	Qui peuvent être édité par utilisateur		[GRAPH A]
			[GRAPH B]
			[GRAPH C]
			[GRAPH D]

GRAPHICS (Graphiques)	Qui ne peuvent pas être édités par l'utilisateur	Ville	[GRAPH I]
		Voiture	[GRAPH J]
		Vesseau	[GRAPH K]
		Téléphone	[GRAPH L]
		Nature	[GRAPH M]
		Bateau	[GRAPH N]
		Nager	[GRAPH O]
		Chat	[GRAPH P]

Continué...

Function Code	Definition	Possibilities	Control
PHRASE (Phrase)	Animations pré-programmées	MERRY X'MAS (Joyeux Noël)	[ANIM 1]
		HAPPY NEW YEAR (Bon Année)	[ANIM 2]
		4 TH JULY (4 Juillet)	[ANIM 3]
		HAPPY EASTER (Joyeux Pâques)	[ANIM 4]
		HAPPY HALLOWEEN (Bon Halloween)	[ANIM 5]
		DON'T DRINK & DRIVE (Boire ou conduire, il faut choisir!)	[ANIM 6]
		NO SMOKING (Non fumeurs)	[ANIM 7]
		WELCOME (Bienvenue)	[ANIM 8]
PAUSE (Pause)	Pauses dans les messages	Pause pendant 2 secondes	[PAUSE 1]
		Pause pendant 3 secondes	[PAUSE 2]
		Pause pendant 4 secondes	[PAUSE 3]
		Pause pendant 6 secondes	[PAUSE 4]
		Pause pendant 10 secondes	[PAUSE 5]
		Pause pendant 20 secondes	[PAUSE 6]
		Pause pendant 30 secondes	[PAUSE 7]
		Pause pendant 60 secondes	[PAUSE 8]

ANNEXE DE LA LISTE DES CARACTÈRES ÉTRANGERS

Caractère Anglais	Caractères Étrangers
A	Ä Å Æ
C	Ç Ć
E	É Ě
N	Ñ
O	Ö Ó
S	Š
U	Ü
Z	Ž
a	ä å æ á â ã
c	ç
e	é ê ë ù
i	ï ï ï
n	ñ
o	ö ò ó
t	ť
u	ü û
y	ÿ
Space	α β γ π Σ σ μ τ Φ θ Ω ∞ δ φ
?	¿
\$	¢ £ ¥ Pt f €

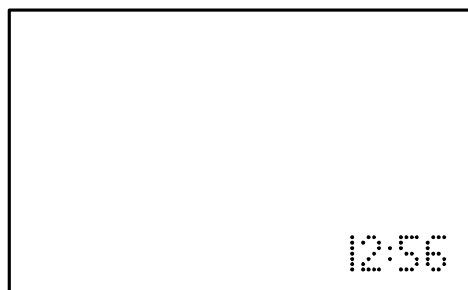
ANNEXE DE LA LISTE DES SYMBOLES Les symboles apparaissent dans des [crochets droits] dans le mode 'programming'

Ensoleillé	Nuageux	Pluvieux	Horloge
Téléphone	Verres	Robinet	Fusée
Alien	Clé	Pul	Helicoptère
Voiture	Tank	Maison	Théière
Arbres	Canard	Motocyclette	Bicyclette
Couronne	Cœurs	Flèche de droite	Flèche de gauche
Flèche de gauche inférieure	Flèche de gauche supérieure	Tasse	Chaise

Chaussure	Verre à Martini		
-----------	-----------------	--	--

AUTODEPANNAGE

Pas d'affichage	<ul style="list-style-type: none"> - Verifiez que le câble du courant est connecté au dos du panneau. - Verifiez que le câble est branché au courant AC. - Verifiez si le courant AC fonctionne bien. - Verifiez que le setting du auto allume / éteint est correcte.
Télécommande ne marche pas	<ul style="list-style-type: none"> - Verifiez que les pils ont assé d'energie pour le fair fonctionner. Si vous n'êtes pas sur, remplacez les pils. - Verifiez que les pils sont placé dans la bonne direction. Suivez les marques dans le compartement des pils. - Verifiez si il n y à pas quelquechose entre la télécommande et le panneau qui bloc le signal de la télécommande .
Pas de reponse au panneau mais la télécommande fonctionne bien	<ul style="list-style-type: none"> - Verifiez que le setting du auto allume / éteint est correcte. - Verifiez que le data dans les fichiers est correcte - Si vous n'etes pas certains, entrez dans le mode 'édit' et appuyez sur la touche 'CLR' et selectionnez 'DEL ALL' pour effacer to le data – ceci remettra le panneau aux settings de défaut.
Si ces conseils n'aides pas referrez vous à votre stockiste.	



TELECOMMANDE

FABRIQUE EN GRANDE BRETAGNE

www.suck.uk.com

Pendre votre panneau:

Vérifiez que le câble est assez long pour pouvoir être branché.

Attachez le panneau au mûr utilisant les clous fournis: pendez le panneau au mûr par les "trous à clés" qui se trouvent sur la potence métallique. Les clous doivent être séparés d'une distance de 415mm.

Eteindre et allumer le panneau

Quand vous branchez le panneau, il s'allumera automatiquement.

Debranchez le panneau pour l'éteindre.

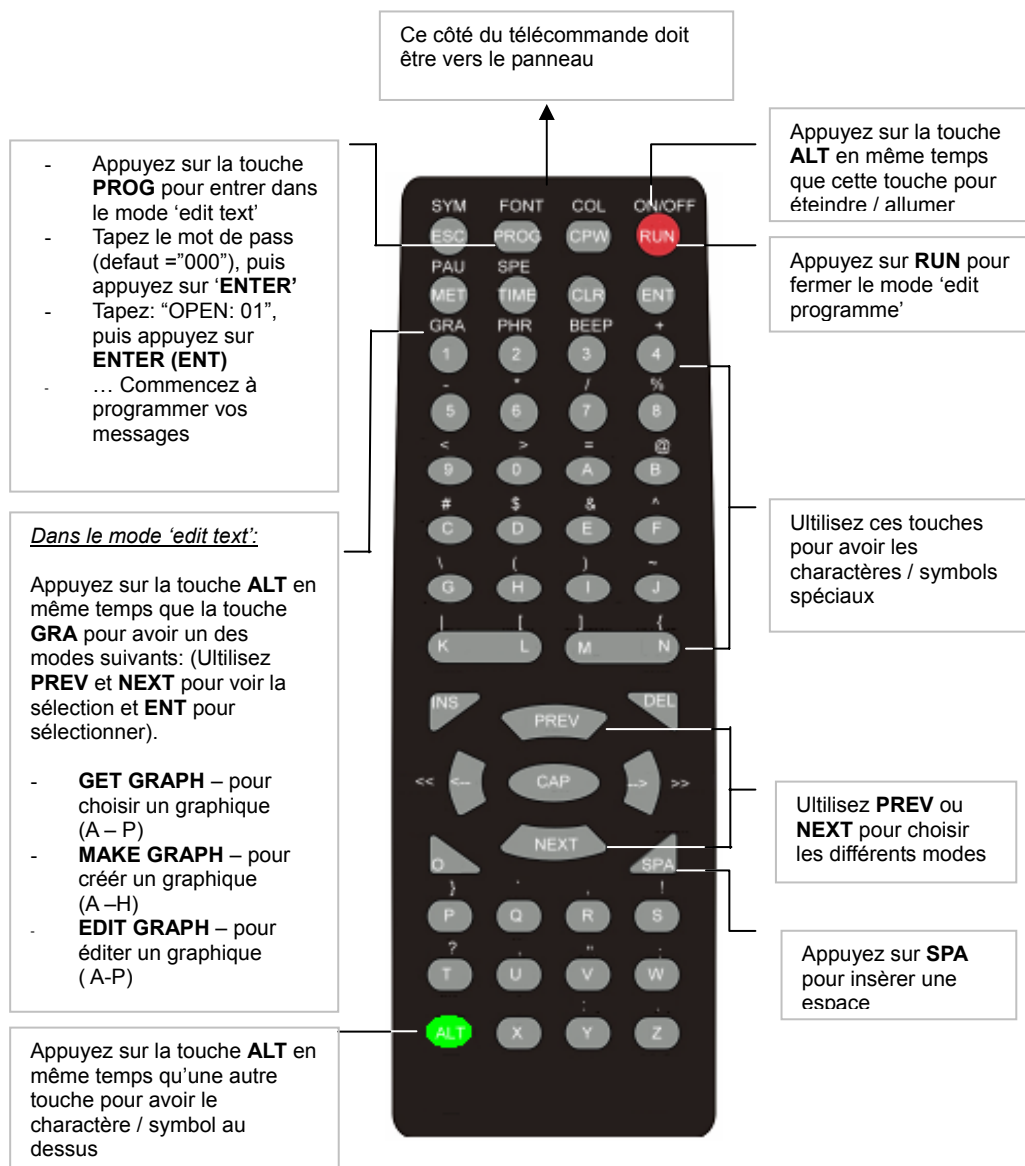
Uniquement pour utilisation intérieure.

Vous pouvez faire opérer le panneau de deux manières:

- Par moyen de votre OP (manipulation plus vite et messages sans limites)
- Par moyen de votre télécommande

Utilisation du télécommande

La télécommande a été conçue pour être utilisée très près du module et non pas pour la programmation à longue distance.



GUIDE DES FONCTIONS DES TOUCHES DE LA TELECOMMANDE

GUIDE DES FONCTIONS DES TOUCHES DE LA TEELECOMMANDE		
Article	Touche	Description
1	ON/OFF	Allumé / éteint. Si il n'y a pas de messages sauvegardés de 01 à 99, le fichier 00 sera affiché. Si il y a des fichiers sauvegardés dans 01 à 99 le dernier sauvegardé sera affiché.
2	PROG	Programme un message. Sélectionnez 01 à 99 pour programmer un message.
3	CPW	Créé ou change le mot de pass.
		Utilisez PREV et NEXT pour sélectionner (a) à (d) (a) UNUSE PASS Pour éviter d'utiliser le mot de pass. (b) USE PASS Pour utiliser le mot de pass. (c) RES PASS Pour remettre le mot de pass a "000" . (d) CHANGE PASS Pour changer le mot de pass.
4	MET	Sélectionne le mode d'affichage graphique. Il y a 24 modes en total, Appuyez sur PREV et NEXT pour sélectionner de (1) à (24). Voir Annexe A .
5	PREV	Sélectionne l'option précédent.
6	NEXT	Sélectionne l'option suivant.
7	CAP	Fait basculer entre les lettres majuscules et minuscules.
8	TIME	Sélectionne l'horloge. Voir Annexe B .
9	SPE	Sélectionne la vitesse du message affiché. (Utilisez PREV et NEXT pour avoir les différentes vitesses)
10	FONT	Sélectionne la fonte du message affiché. (Utilisez PREV et NEXT pour avoir les différentes tailles de fontes.)
11	SYM	Sélectionne les 30 symbols déjà intégrés. (Utilisez PREV et NEXT pour avoir les differents symbols.)
12	CLR	Efface la sélection.
13	GRA	Sélectionne l'option graphique (Utilisez PREV et NEXT pour avoir les options suivantes:)
		(a) GET GRAPH Place un graphique dans le message. Utilisez PREV et NEXT pour sélectionner GRAPH A à GRAPH P
		(b) MAKE GRAPH Créé un nouveau graphique dans les locations NUMBER A à NUMBER H .
		(c) EDIT GRAPH Edite GRAPH A à GRAPH P et le sauvegarde dans une des locations (de A à H).
		NB: referez au point 28 pour l'utilisation du curseur pour créer et éditer les graphiques.
14	<=	Bouge le message et la commande à droite.
15	=>	Bouge le message et la commande à gauche.
		NB: SI VOUS DESIREZ EFFACER UN MESSAGE OU UNE COMMANDE DANS LA MODE "EDIT PROGRAM". UTILISEZ CES TOUCHES POUR BOUGER LE MESSAGE OU LA COMMANDE A GAUCHE PUIS APPUYEZ SUR DEL . SI VOUS VOULEZ INSERER UN MESSAGE OU UNE COMMANDE DANS LA MODE "EDIT PROGRAM". UTILISEZ CES TOUCHES POUR BOUGER LE MESSAGE OU LA COMANDE A GAUCHE ET: (1) APPUYEZ SUR INS POUR INSERER. (2) TAPEZ VOTRE MESSAGE OU APPUYEZ SUR LA TOUCHE COMMANDE

		POUR INSERER AUTOMATIQUEMENT. (3) APPUYEZ SUR INS UNE DEUXIEME FOIS POUR LE REMPLACER.
16	ALT	Appuyez sure cette touche en même temps qu'une autre pour avoir le symbol alternatif sur le clavier.
17	PAU	Produit une pause dans le message. (Utilisez PREV et NEXT pour sélectionner PAUSE 1 à PAUSE 8)
18	PHR	Sélectionne une animation déjà intégrée dans le message. (Utilisez PREV et NEXT pour sélectionner ANIM 1 à ANIM 8)
19	BEEP	Sélectionne un beep qui sonnera dans le message. (Utilisez PREV et NEXT pour sélectionner BEEP 1 à BEEP 3)
20	ENT	Confirme l'option sélectionné.
21	ESC	Retourne au menu précédent.
22	INS	Voir 15 et 16
23	DEL	Voir 15 et 16
24	SPA	Insère un espace dans le message.
25	RUN	(1) Dans la mode "edit program", appuyez sur la touche RUN pour sauvegarder et déclencher le message courant. (2) Dans la mode "display", appuyez sur la touche RUN et entrez 01 à 99 pour sélectionner un autre message et l'afficher.
26	S	Programme le fichier 'séquentiel'. Référez vous à la Section 3.5: Programmer le fichier 'séquentiel' .

GUIDE DES MESSAGES

Un message simple - 7 étapes faciles à suivre

Le miroir peut mémoriser jusqu'à 100 messages dans des fichiers de data numérotés.

Ces fichiers sont numérotés de **00** à **99**.

Le fichier 00 est le message de défaut et ne peut pas être reprogrammé.

- Dans ces instructions le text souligné indique un mot ou un numéro à taper.
- **TEXT ENCADRE** indique une touche de la télécommande.
- Les effets speciaux et méthodes d'affichages graphiques sont présentés dans des [crochets droits].
- Pour corriger une erreur, appuyez sur la touche **DEL** pour effacer l'erreur.
- Pour faire basculer entre les lettres majuscules et les lettres minuscules appuyez sur la touche **CAP**
- Appuyez sure **ALT** en même temps qu'une autre touche pour avoir le symbol alternatif de cette touche sur le clavier.
- A la fin de votre programmation vous auriez l'option de sauvegarder votre message.
- Le module sonera un beep à chaque fois que vous tapez pour confirmer que la touche que vous avez choisi a bien été reçu.
- **Le télécommande a été conçu pour être utilisé très près du miroir et non pas pour la programmation à longue distance.**
- **L'affichage graphique est protégé par un mot de pass – il fault entrer le mot de pass pour avoir le mode "programming": Le mot de pass de défaut est: "000".**

Un Example Simple

Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage graphique
1.	PROG	Entre dans le mode "edit program"	PASSWORD:***
2.	000 ENT	Mot de pass de défaut "000"	OPEN: ??
3.	01 ENT	Ouvre le message 01. Les fichiers messages ont des noms de deux chiffres (01 à 99). [CYCLIC] est la mode de défaut de l'affichage graphique (ceci change au hasard)	[CYCLIC]
4.	BIENVENUE	Le text du message	BIENVENUE
5.	RUN	Ferme le mode "edit program"	SAVE? (Y/N)
6.	Y	Sauvegard le message dans le fichier 01	Le message est affiché!

Vous avez créé votre premier message!

- Un nouveau message commence toujours avec la mode **[CYCLIC]** comme mode de défaut de l'affichage graphique. Les autres modes suivent au hasard.
- Jusqu'à 99 messages (7.000 caracteres en total) peuvent etres mémorisés sur le module lui meme (d'avantage de messages peuvent êtres mémorisés par votre OP – voir manuel d'instruction – OP).
- Un message peut être aussi simple ou aussi compliqué que vous voulez. C'est à vous de decider le contenu et l'affichage. Dans l'exemple donné le message n'était

que d'un mot mais il aurait pût être un system complexe de graphiques, minutage et effets spéciaux...

Ouvrir un message sauvegardé

Normalement, le panneau affiche le dernier message modifié, mais vous pouvez choisir un autre message si vous desirez.

Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage graphique
1.	RUN	Déclanche un message sauvegardé	RUN : ??
2.	01 ENT	Sélectionne le message fichier 01	Le message est affiché!

Éditer un message sauvegardé

Pour retrouver un message que vous avez déjà sauvegardé appuyez sur la touche **PROG** (et entrez le mot de passe – le mot de pass de défaut est **000**), entrez le numero du fichier que vous voulez éditer et appuyez sur la touche **ENT**.

Si il y a bien un message dans ce fichier le contenu de ce message sera affiché. Utilisez **←** et **→** pour faire défiler le message.

Un Exemple Simple

Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage graphique
1.	PROG	Entre dans le mode "edit program"	OPEN : ??
2.	01 ENT	Entre le numero du fichier de votre message (voir l'exemple précédant)	OLDFIL [CYCLIC]
3.	RUN	Ferme le mode "edit program"	SAVE ? (Y/N)
4.	N	Vous n'avez pas besoin de sauvegarder le fichier car il n y a pas eu de changements.	Le message est affiché!

Pour retrouver un message sauvegardé suivez ces étapes en remplaçant le numéro du fichier.

Effacer un fichier message

Appuyez sur **CLR** pour entrer dans le mode "Edit".

Appuyez sur **PREV** ou **NEXT** pour faire défiler les differents fonctions 'efface'.

Fonctions 'efface':

- DEL ALL Efface tout les fichiers message
- DEL FILE ?? Efface le fichier sélectionné
- DEL MSG Efface le message du fichier actuellement ouvert
- DEL ON/OFF Enlève la fonction allume / éteint automatique du minuteur
- DEL ALARM Enlève la fonction alarme

MESSAGES PLUS AVANCES

Il est facile d'ajouter des animations et varier la forme des lettres de vos messages! Il faut un peu plus de temps pour programmer les messages plus complex mais ils seront plus élatant et plus facile à lire.

Il n y a pas une seule methode ou un motif particulier avec lequel vous devriez commencer votre message – soyez créatif et expérimentez avec les différents affichages graphiques!

Vos pouvez tout faire avec votre télécommande, mais pour programmer des messages plus avancés il est plus simple d'utiliser votre OP (voir manuel d'instruction – OP)

Un Exemple plus complex

Pour programmer un message plus attirant au sujet de notre département d'articles sportif: "VISITEZ NOTRE DEPARTEMENT D'ARTICLES SPORTIFS"

Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage graphique
1.	PROG	Entre dans le mode "edit program"	OPEN : ??
2.	02 ENT	Le numero du fichier pour ce nouveau message	[CYCLIC]
3.	NEXT NEXT NEXT NEXT	Change la methode de l'affichage graphique - comence le texte au centre du miroir <Ouvre du Centre>	[OPEN <>]
4.	VISITEZ	Le debut du text du message	VISIT
5.	MET NEXT NEXT NEXT NEXT NEXT NEXT NEXT	Change la methode de l'affichage graphique – défilé de droite à gauche <Défilé de droite à gauche >	[COVER←]
6.	NOTRE DEPARTEMENT D'ARTICLES SPORTIFS	Le reste du text du message.	SPORTING GOODS DEPARTMENT
7.	PAU NEXT	Pause de 2 secondes à la fin du message avant de le réafficher	[PAUSE 2]
8.	RUN	Ferme le mode "edit program"	SAVE ? (Y/N)
9.	Y	Sauvegarde le message dans le fichier 02	Le message est affiché!

Il n y a pas de limite sur le nombre de possibilités que la forme de votre message peut prendre en changeant tout simplement les methodes d'affichages graphiques, la taille et forme des lettres.

NB: Le message "NOTRE DEPARTEMENT D'ARTICLES SPORTIF" fait plus d'un seul écran, ici vous n'avez qu'une possibilité et c'est le défilé de droite à gauche. Pour avoir le possibilité d'utiliser différentes méthodes d'affichage il faudrait raccourcir le message.

Il y a plus d'information sur la fonctionnalité de l'affichage graphique et les meilleurs moyens d'animer votre signe dans **Annexe A**

Programmer le fichier 'séquence'

Vous pouvez faire déclencher les fichiers les un après les autres en créant un fichier 'séquence' qui contient les numeros des fichiers que vous voulez afficher.

Les fichiers 'séquence' commencent avec la lettre "**S**" suivit par un seule chiffre – il y a dix fichiers 'séquence' (**S0-S9**).

Un Exemple Simple

Vous êtes le propriétaire du restaurant 'Box Car Express'. Vous voulez réclamer vos plats du jour pour attirer la foule du midi. Vous avez déjà créé les fichiers suivants:

Fichier	Message
10	Bienvenu au Box Car Express
11	Le plat du jour est
12	Bouillabaisse
13	La boisson du jour est
14	Vin Rosé

Vous voulez afficher ces messages de 10h à 13h, Lundi à Vendredi.

Pour afficher le message en entier le contenu du fichier 'séquence' sera: **10 11 12 13 14**

Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage graphique
1.	PROG	Entre dans le mode "edit program"	OPEN : ??
2.	S	Choisit fichiers 'séquence'	[S0]
3.	1 ENT	Le numero du fichier 'séquence'	DAY 0 1 2 3 4 5 6
4.	→	Bouge à droite	1 illuminé
5.	NEXT / PREV	Allume / éteint	1 background rouge
6.		Répétez étapes 4 & 5 pour 2, 3, 4, 5 jusqu'a ce que 1, 2, 3, 4, 5 sont tous allumés	
7.	S	Sélectionne l'heure du commencement	START 00:00
8.	NEXT / PREV	Change l'heure	Le chiffre en vert sera changer
9.	← →	Pour trouver le bon chiffre	
10.		Repetez étapes 8 & 9 jusqu'à ce que l'heure soit à 10:00	
11.	S	Sélectionne l'heure du fini	END 23:59
12.		Répétez étapes 8 & 9 jusqu'a ce que l'heure soit à 13:00	
13.	ENT	Confirme la sélection horaire	S1
14.	10 11 12 13 14	La séquence des fichiers à afficher, separé les uns des autres par une espace.	
15.	RUN	Ferme le mode "edit program"	SAVE ? (Y/N)
16.	Y	Sauvegarde le message dans le fichier S1	Le message est affiché!

L'avantage de mettre les fichiers en séquence est que ça permet de changer une seul partie d'un long message - Si vous voulez changer le plat du jour mais garder la boisson du jour comme elle est il suffit de changer le fichier numero 12.

Essentiellement, mettre les fichiers en séquence vous gagnez du temps – vous ne devez plus éditer un long message quand vous n'avez que des petits changements à faire.

Utilisation des caractères / symbols étrangers

Quand vous programmez votre message, tapez le caractère / symbol equivalent en Anglais et utilisez **NEXT** et **PREV** pour faire défiler les caractères / symbols étrangers (par exemple: tapez "£" puis **NEXT** pour trouver "\$"). Si il n y a pas d'equivalent en Anglais tapez **SPACE** (ESPACE) puis **NEXT** ou **PREV** pour trouver votre caractère / symbol.

Voir **Annexe D** pour plus d'informations.

Utilisation de graphiques dans un message

Pour introduire un graphique dans votre message tapez sur la touche **GRA**, faites défiler les fonctions et tapez **ENT** quand l'affichage indique "GET GRAPH". Utilisez **PREV** ou **NEXT** pour voir tout les graphiques déjà inclus et tapez **ENT** pour sélectionner.

Éditer un graphique que vous avez créé / défini

Vous pouvez éditer un graphique que vous avez créé / défini. En mode 'EDIT' choisissez **[GRAPHIC A]** à **[GRAPHIC H]**. Utilisez **GRA** pour faire défiler les fonctions et tapez sur **ENT** pour choisir une fonction. Après ceci il faut choisir une location pour le graphique dans la mémoire.

Le graphique que vous avez créé / défini sera affiché quand vous entrez la mode 'EDIT GRAPH'.

Un écran vide avec un curseur sera affiché quand vous entrez dans la mode 'MAKE GRAPH'.

Éditer le graphique avec les touches de direction

Mettez le curseur dans un point de l'écran et changez la couleur de ce point avec les touches **PREV** ou **NEXT**, repetez dans chaque point pour créer votre graphique.

Le Mot de Pass

Mot De Pass de Défaut : "000"

L'affichage est automatiquement protégé par un mot de pass. Pour pouvoir programmer un message ou éteindre l'affichage il faut taper le mot de pass. Pour changer, remettre ou enlever la fonction mot de pass il faut entrer dans le mode 'edit'.

Étapes à suivre pour changer le mot de pass

Etape	Touche à appuyer	Explication	Affichage graphique
1.	PROG	Entre dans le mode "programme"	OPEN : ??
2.	00 ENT	Entre dans le fichier 00	OLDFIL [CYCLIC]
3.	tapez → et ALT en meme temps	Pour faire défiler le message	
4.		Repetez étape 3 plusieurs fois pour avoir la fin du fichier. De cette facon vous ne changerez pas le contenu du fichier par hasard en changeant le mot de pass	
5.	CPW	Entre dans le mode du mot de pass	UNUSE PASS
6.	NEXT	Utilise le mot de pass	USE PASS
7.	NEXT	Remet le mot de pas à 000	RES PASS
8.	NEXT	Change le mot de pass	CHANGE: ***
9.	AAA ENT	Change le mot de pass à AAA	AGAIN: ***
10.	AAA ENT	Confirme le nouveau mot de pass	AAA.

N'OUBLIEZ PAS VOTRE MOT DE PASS SINON VOUS NE POURRIEZ PAS PROGRAMMER L’AFFICHAGE!

LES OPTIONS HORAIRE AVEC LA TELECOMMANDE

Pour faire des sélections horaire il faut être dans le mode ‘EDIT PROGRAM’.

Faites vos sélections horaires après avoir programmé votre message:

Tapez sur la touche **TIME** puis **NEXT** et puis **PREV** pour faire défiler les fonctions. Tapez sur la touche **ENT** pour choisir votre sélection.

Pour choisir une heure, tapez sur les touches droit et gauche pour choisir l’heure / la minute et utilisez **NEXT** ou **PREV** pour changer le montant des chiffres.

Function	Description
SET TIME	Règle l’horloge actuel
SET DATE	Règle la date
ALARM HOUR	Sélectionne la régularité de l’alarme et le temps entre les alarmes
ALARM	Sélectionne l’heure de l’alarme. Et met en marche / arrête l’alarme
12H MODE	Si sélectionné, l’heure sera affiché sur l’horloge de 12 heures. (NB: Il est important que vous sélectionnez l’heure sur l’horloge de 24h quand vous programmez le panneau)
24H MODE	Si sélectionné, l’heure sera affiché sur l’horloge de 24 heures.
ADD TIME	Ajoute l’affichage d’une heure dans le fichier
ADD DATE	Ajoute l’affichage d’une date dans le fichier
OFF TIME	Règle l’heure de l’arrêt
ON TIME	Règle l’heure de la démarche

L’Alarme

Quand vous sélectionnez l’option ‘alarme’, l’affichage indiquera C: XXXM: XXX.

XXX est égal à un chiffre de **000** à **255** –

C est le nombre total de fois que l’alarme doit sonner

M est le temps entre ces sonneries

Example

C: 123M: 001 – 123 minutes d’alarme, le temps entre chaque alarme sera d’une minute.

D’AVANTAGES DE CONSEILS SE TROUVENT A LA FIN DU MANUEL D’OPERATION - OP