

CLAVIER IR v4.00

Manuel de l'utilisateur

REVISION DU 18/2/99

Prise en main

Les afficheurs DATA DISPLAY allient esthétique, efficacité et robustesse. Leur programmation se fait à distance par une télécommande infrarouge facile d'emploi, grâce à son clavier type machine à écrire QWERTY.

La télécommande doit être placée de façon à viser l'afficheur, à deux mètres de distance environ.

Il faut prendre garde que rien ne s'interpose entre l'afficheur et vous (vitre, mobilier, etc...).

Pour maintenir la télécommande, il est possible soit de la poser sur un support : des pieds caoutchoutés l'empêcheront de glisser, soit de la maintenir de la main qui ne tape pas, entre le pouce et les autres doigts, dans les encoches prévues à cet effet, sur le dessous.

Afin de créer vos messages de la façon la plus simple et efficace, nous allons vous décrire ci-dessous le mode de fonctionnement de votre afficheur.

L'appareil, lorsque vous l'avez branché, affiche les textes que nous y avons entré.

Comme vous pouvez le voir, ces textes sont affichés sous forme de **pages** (jusqu'à 50), qui apparaissent les unes après les autres, comme les pages d'un livre. Elles seront entrées dans l'ordre numérique, de passage.

Ces **pages** apparaissent puis disparaissent les unes après les autres avec un **effet spécial**, et restent affichées durant le temps nécessaire à leur lecture, appelé **pause**.

Programmation

Pour entrer dans le menu de programmation et entrer vos propres textes, pressez la touche **STOP/RUN**

L'afficheur émet un "bip" lorsque vous pressez une touche, afin de vous indiquer sa prise en compte.

Le menu principal s'affiche sur l'afficheur :

Pour accéder au sous-menu désiré, tapez la touche du chiffre affiché correspondant (1 pour éditer les textes, par exemple).

Les sous-menu sont les suivants :

1. Edition des pages

Dès que vous avez tapé 1, l'afficheur vous demande d'entrer le numéro de la page que vous désirez programmer.

Entrez-le ici sur deux chiffres, de **00** à **49**, 00 par exemple.

Le texte actuel de cette page s'affiche alors, ainsi qu'un curseur clignotant.

Saisie du texte

Entrez votre propre texte en tapant les caractères correspondants du clavier. Les touches suivantes vous seront également utiles :

Touche **SHIFT** de gauche : fait passer le curseur à la ligne suivante

Touche **SHIFT** de droite : permet le passage de majuscule à minuscule et d'obtenir les caractères spéciaux notés au-dessus des touches du clavier : en pressant une fois, le curseur représente une flèche vers le haut.

On obtient alors le caractère noté à gauche au-dessus de la touche, s'il en a un, ou des minuscules.

En pressant une seconde fois, curseur en flèche vers le bas, on obtient le caractère noté au-dessus de la touche ou celui de droite.



Dans ce mode, également, pour les afficheurs Multicouleurs, la touche « : » (deux points) permet de changer la couleur du caractère.

La touche **CE** : efface le dernier caractère avant le curseur

La touche flèche : déplace le curseur d'une position vers la droite

L'apostrophe s'obtient en pressant le **SHIFT** de droite et la touche, (virgule).

Choix du temps de pause et de l'effet spécial

Une fois votre texte entré, pressez la touche **function**. Un nouveau menu apparaît, vous permettant de choisir les paramètres que vous allez affecter à cette page. Pour les modifier, il suffit de presser la touche du chiffre correspondant au paramètre, plusieurs fois si nécessaire, jusqu'à affichage de la mention désirée.

1. Effets spéciaux

En pressant 1 on choisit l'effet spécial d'apparition et de disparition de la page :

- **SANS** : pas d'effet spécial
- **SAUT** : la page apparaît instantanément
- **VERT** : vertical, la page apparaît de bas en haut
- **OPEN** : rideau, la page apparaît du centre vers les côtés
- **FLASH** : clignotement : un mot ou phrase placé entre * (touche 8, en minuscules) clignotera
- **AUTO** : automatique, la page apparaît avec un effet spécial différent, à chaque fois
- **HEURE** : permet d'afficher l'heure et la date en tapant, dans votre texte ****D** et ****H** respectivement
- **ETOIL** : chaque caractère apparaît par points ou colonnes, selon version.

2. Pause

En pressant 2, plusieurs fois si nécessaire, on peut ajuster le temps d'affichage, donc de lecture de la page. Les valeurs vont de 0 (1s environ) à 9 (45s environ)

Les valeurs normales vont de 3, pour un texte court, à 6 pour un long.

3. Fonte

En pressant 3, plusieurs fois si nécessaire, il est possible de choisir entre 2 fontes de caractères 1 : Roman (la plus lisible) 2 : Gras

4. Autocentre

En pressant la touche 4, le texte que vous avez entré est centré automatiquement

5. Autres pages (selon version)

D·A·T·A DISPLAY

Permet de passer directement sur une autre page : en pressant sur 5, on entre dans le menu "Autre page". Entrez, sur 2 chiffres le numéro de la page où vous désirez aller. Il est également possible d'aller directement à la page suivante en tapant S ou à la précédente en tapant P.

Pour quitter sans changer de page, pressez **Function**

9. Effacement

En tapant 9, vous effacez tout le texte de la page.

Vous pouvez, de ce dernier menu, revenir au menu principal en pressant **STOP/RUN**

2. Mise à l'heure (menu AIDE)

Comme indiqué au paragraphe précédent, l'afficheur peut afficher l'heure et la date courantes grâce à une horloge interne sauvegardée même quand l'appareil est éteint.

La remise à l'heure se fait à partir du menu principal en tapant la touche 2 (Menu Aide).

Une page apparaît alors affichant "HEURE ? O:N". Tapez O pour remettre à l'heure. Entrez ensuite, à l'invite, l'heure HH:MM, puis la date sous la forme Jour (DD), Mois (MM), Année (YY) enfin jour de la semaine (D) avec 1 pour lundi, 2 pour mardi, etc...

Une fois entrés tous ces paramètres, pressez **STOP/RUN** pour revenir au menu principal.

3. Effacement

Ce menu permet d'effacer la totalité des messages de l'afficheur et de procéder ainsi à une réinitialisation générale.

Une fois cette option sélectionnée, un message vous demande si vous désirez effacer la mémoire de l'afficheur. Taper O pour le confirmer, N pour ressortir sans rien modifier.

4. Sortie

Pour sortir de la programmation et revenir au mode normal de défilement des pages, pressez la touche 4, à partir du menu principal.

Changement de la pile

Si vous constatez une dégradation du fonctionnement de votre télécommande (caractères non pris en compte, angle de visée réduit, etc...) il devient nécessaire de changer la pile du boîtier. Pour cela :

- Ouvrez le compartiment pile sur l'arrière du boîtier télécommande en faisant glisser le cache amovible.
- Débranchez la pile et remplacez-la par une neuve : **type PP3 (9V)**.
- Refermez le compartiment.