

CONEXION

Este display TFT dispone de 2 conectores, uno de 6 vías y uno de 2 vías. Mediante el conector de 6 vías se alimenta y se conecta al bus de comunicaciones de la maniobra de ascensor y es el único utilizado en la aplicación para ascensores y elevadores. El conector de 2 vías permite la utilización de una alimentación alternativa (por ejemplo de emergencia). Ambas alimentaciones comparten V- y pueden estar conectadas simultáneamente. Alimentación 10-26VDC.

CONFIGURACION MICROINTERRUPTORES

Como el resto de módulos dispone de 5 microinterruptores para definir la dirección dentro de la instalación. Como regla general, la configuración requerida en cabina sería ON-off-ON-off-off, tanto con maniobras HydraSystem como HydraCrono. El LED LD3 muestra la recepción de mensajes enviados por la maniobra.

La configuración como indicador de relleno y estando conectado a un módulo de piso depende del modo de trabajo deseado:

off-off-off-off-off:	Modo estándar para todos los modelos de display (DMR, LCDmini, LCD, TFT 5,6", TFT 3,5")
off-off-off-off-ON:	Modo con flechas de predirección.
off-off-off-ON-off:	Modo EN81-70 / DDA: flechas predirección, gong bitonal y registro acústico de llamada.
off-off-off-ON-ON:	Modo sin flechas, para utilización simultánea con indicadores de dirección.

AJUSTE DEL VOLUMEN

Este display puede generar avisos acústicos. El volumen general se ajusta mediante el potenciómetro P1 situado junto al conector de 6 vías. La generación de avisos acústicos depende del modo de trabajo y de la configuración elegida en el menú OSD, en el apartado de Sonido.

MENU OSD EN PANTALLA

El display dispone de un menú OSD en pantalla para configurar varios aspectos (ver más abajo): idioma del menú, orientación, logo, indicación de temperatura y grados, indicación de hora, edición de los textos 1 y 2, intensidad de iluminación y selección del modo de generación de los avisos acústicos (activación, desactivación y modo nocturno).

Menú:

1. Edición texto 1 → Edición del texto 1, solo se puede editar desde este menú
2. Edición texto 2 → Edición del texto 2 solo se puede editar desde este menú
3. Ajuste Hora → Ajuste de fecha y hora. El reloj en tiempo real incorpora el cambio horario europeo y no se puede deshabilitar ni adaptarse a otros cambios horarios.
4. Hora → Muestra u oculta la indicación de la hora en el display. La fecha no se muestra nunca.
5. Temperatura → Muestra u oculta la indicación de temperatura en el display.
6. Selección de temperatura → Selección de los grados, °C o °F
7. Ajuste de iluminación → Ajuste de la intensidad de iluminación del display.
8. Idioma → Selección del idioma del menú.
9. Selección Logo → Selección del logo a mostrar en la zona LOGO 2, permitiendo elegir entre 7 alternativas.
10. Diseño → Selección de la orientación de la pantalla, horizontal o vertical.
11. Sonido → Selección del modo de los avisos acústicos: activación sonido, desactivación o modo nocturno.
12. Información sistema → Muestra información de las versiones del circuito y del firmware.

Para activar el menú OSD se deben pulsar simultáneamente los pulsadores S1 y S2. La navegación por los diferentes ajustes se realiza pulsando S1 y se selecciona pulsando S2. Para salir de cualquier opción se debe validar con S2. El menú se desactiva automáticamente tras unos 10 segundos inoperativos.

TARJETA DE MEMORIA

La tarjeta no puede insertarse o retirarse estando el equipo alimentado!!! El display no funciona sin la tarjeta!!!

El display incorpora una tarjeta de memoria donde se encuentran todos los gráficos utilizados. Puede ser extraída y utilizada en cualquier tipo de equipo (ordenador/móvil/smartphone/tableta) para la personalización de cualquiera de los símbolos, flechas, logos y fondo de pantalla así como para la actualización del firmware del display. La tarjeta contiene un fichero de ayuda con información necesaria para la personalización y la actualización.



Todos los logos y símbolos que muestra el TFT son imágenes BMP de 24 bits que están guardadas en varias carpetas dentro de esta memoria. Todos ellos se pueden modificar desde un editor de imágenes teniendo en cuenta que:

- Debe tener formato BMP de 24 bits
- Debe mantenerse el tamaño de la imagen y la relación de pixeles originales.
- Debe mantenerse el nombre y ubicación de los ficheros, así como el nombre de los directorios.
- El display considera que un píxel es transparente si los 3 componentes RGB tienen un valor de 240 o superior, excepto para el fondo (backgnd.bmp).

Todos los símbolos de piso y estado están guardados en la carpeta "Símbolos". Todos los logos están guardados en la carpeta "Logos". El archivo "logo1.bmp" equivale al LOGO 1 del TFT y los archivos "logo2.bmp" a "logo8.bmp" son las distintas alternativas de LOGO 2 que se pueden escoger desde el menú. Las flechas están guardadas en la carpeta "Flechas". El archivo "Flb00.bmp" equivale a la flecha de bajada, el "Fls00.bmp" a la flecha de subida y el archivo "Flsb00.bmp" a la doble flecha. El fondo de pantalla, "Backgnd.bmp", se encuentra en el directorio Backgnd.

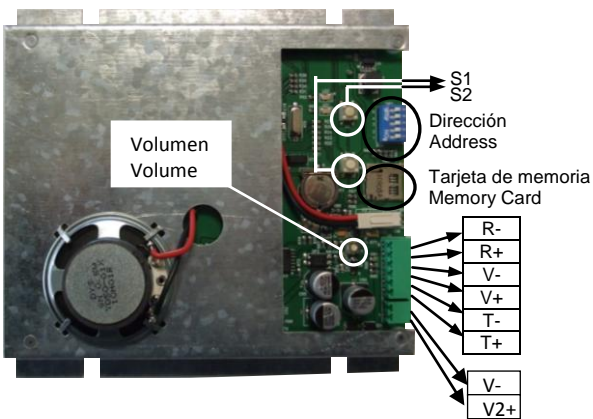
Dentro de cada una de estas carpetas se encuentra una carpeta llamada "Vertical" donde están almacenados los gráficos correspondientes a la disposición de pantalla vertical. Los tamaños de las imágenes verticales pueden variar respecto a sus equivalentes horizontales, respecto los tamaños originales.



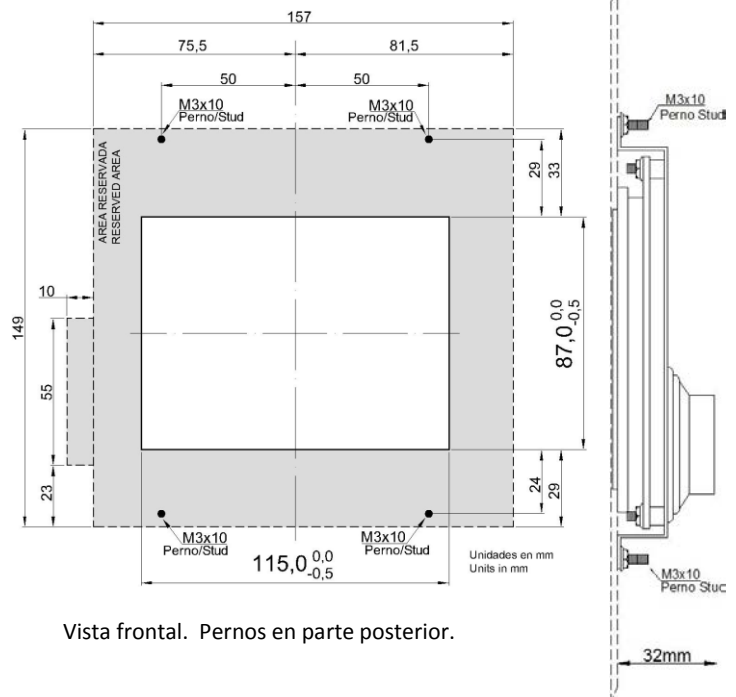
DISTRIBUCIÓN HORIZONTAL DE LA PANTALLA

LOGO 1		HORA TEMPERATURA
LOGO 2	SIMBOLO	FLECHAS
TEXTO 1		
TEXTO 2		

CONEXION Y CONFIGURACION



COTAS Y FIJACIONES



DC83001P03

