



Produkthandbuch für S100 Multi-Touch-Display mit IO-Link

Übersetzung der Originalanweisungen

p/n: 254776 Rev. A

15-Juli-26

© Banner Engineering Corp. Alle Rechte vorbehalten. www.bannerengineering.com

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 Übersicht über das Produkt.....	4
Typen	4
Positionen der Touch-Bereiche	5
Kapitel 2 Anschlüsse	6
Kapitel 3 Konfigurationsanleitung	7
Überblick über IO-Link	7
IO-Link-Konfigurationssoftware	7
Anschluss eines IO-Link-Geräts mit Kabel	7
Kapitel 4 IO-Link-Datenzuordnung	9
Prozessdaten	9
RUN-Modus	9
Vier-Zustände-Logikmodus	12
Messmodus	12
Timer-Modus	13
Zähler-Modus	14
Indizes	14
Index 0: Direkte Parameter 1	14
Index 1: Direkte Parameter 2	15
Index 2: Standardbefehl	15
Index 12: Gerätezugriffssperren	15
Index 16: Name des Anbieters	16
Index 17: Text des Anbieters	16
Index 18: Produktname	16
Index 19: Produkt-ID	16
Index 20: Produkttext	16
Index 21: Seriennummer	16
Index 22: Hardwareversion	16
Index 23: Firmwareversion	16
Index 24: Anwendungsspezifisches Tag	16
Index 36: Gerätestatus	16
Index 37: Detaillierter Gerätestatus	17
Index 80: Auswahl der Betriebsart	17
Index 81: Zusätzliche Einstellungen	17
Index 82: Display-Einstellungen	17
Index 83: Timer-/Zählermodus-Einstellungen	19
Index 84: Allgemeine Messkonfiguration	20
Index 85: Konfiguration der Messbasis	22
Index 86: Konfiguration des Messschwellenwerts 1	25
Index 87: Konfiguration des Messschwellenwerts 2	28
Index 88: Konfiguration des Messschwellenwerts 3	31
Index 89: Konfiguration des Messschwellenwerts 4	34
Index 90: Parameter Zustand 1	37
Index 91: Parameter Zustand 2	40
Index 92: Parameter Zustand 3	42
Index 93: Parameter Zustand 4	45
Index 94: Benutzerdefinierte Farbe 1	48
Index 96: Benutzereingabeeinstellungen	48
Index 97: Ausgangseinstellungen	51
Index 98: Benutzerdefinierte akustische Einstellungen	54
Kapitel 5 Spezifikationen	55
FCC Teil 15 Klasse B für unbeabsichtigte Strahler	55
Industry Canada ICES-003(B)	55
Abmessungen	56
Kapitel 6 Zubehör	57
Anschlussleitungen	57
Montagewinkel	57
Kapitel 7 Kundendienst und Wartung	58
Kodierungstabelle und Unicode-Zeichen	58
Reinigung mit mildem Reinigungsmittel und warmem Wasser	62
Repairs and Translations (No Field-Replaceable Parts)	62
Kontakt	64
Begrenzte Garantie von Banner Engineering Corp.	64

Mexican Importer65

Kapitel 1 Übersicht über das Produkt

Das S100 Multi-Touch-Display schließt die Lücke zwischen einer herkömmlichen HMI und einem Bedienfeld mit vielen Drucktastern für routinemäßige Bedienerinteraktionen am Einsatzort. Durch die Kombination von bis zu fünf Touch-Bereichen mit Haptik-Rückmeldung, akustischen Warnsignalen, einem alphanumerischen Display und einem Ring aus 16 RGB-LEDs in einem flachen Gehäuse bietet es Maschinenbauern und Systemintegratoren eine kompakte, konfigurierbare Möglichkeit, eine für die jeweilige Aufgabe geeignete Schnittstelle zu erstellen, ohne den Aufwand einer herkömmlichen HMI zu betreiben.



- Direkte Anweisungen und Statusmeldungen auf dem Gerät über ein konfigurierbares alphanumerisches Display
- Unterstützung der Anzeige von Maschinenzustand und -fortschritt auf einen Blick mit konfigurierbaren Farben und Animationen auf einem Ring aus 16 RGB-LEDs
- Verbessern Sie die Eingabegenauigkeit mit haptischer Rückmeldung, die die Eingaben des Bedieners bestätigt.
- Erhöhen Sie das Statusbewusstsein und die Eingabegenauigkeit durch akustische Warnungen.
- Praktische Sofortbereitstellung mit vorbereiteten Modi wie Taktgeber, Zähler, Messung, Pick-to-Light und mehr
- IO-Link® unterstützt eine dynamische Steuerung, die es dem Controller ermöglicht, den Zustand der Schnittstelle zur Laufzeit zu aktualisieren und anwendungsspezifische Interaktionen aufzubauen
- Ermöglicht die Interaktion mit dem Bediener direkt am Einsatzort in Spritzwasserumgebungen mit einer flachen, IP69K-konformen Schnittstelle

Wichtig: Lesen Sie die folgenden Anweisungen, bevor Sie die Leuchte in Betrieb nehmen. Bitte laden Sie die vollständige technische Dokumentation zu S100 Multi-Touch-Display mit IO-Link von www.bannerengineering.com herunter. Sie finden darin nähere Informationen über die ordnungsgemäße Verwendung, Anwendungen, Warnungen und Installationsanweisungen dieses Geräts. Die Dokumentation ist in mehreren Sprachen verfügbar.

Wichtig: Lea el siguiente instructivo antes de operar el luminario. Por favor descargue desde www.bannerengineering.com toda la documentación técnica de los S100 Multi-Touch-Display mit IO-Link, disponibles en múltiples idiomas, para detalles del uso adecuado, aplicaciones, advertencias, y las instrucciones de instalación de estos dispositivos.

Wichtig: Lisez les instructions suivantes avant d'utiliser le luminaire. Veuillez télécharger la documentation technique complète des S100 Multi-Touch-Display mit IO-Link sur notre site www.bannerengineering.com pour les détails sur leur utilisation correcte, les applications, les notes de sécurité et les instructions de montage.

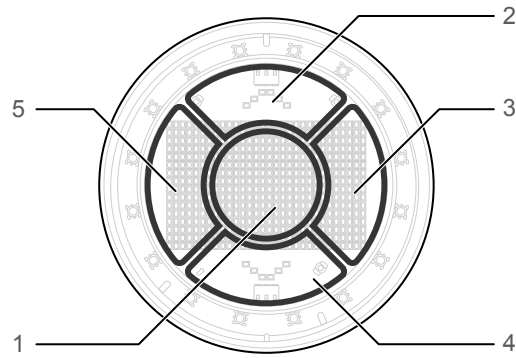
Typen

Typenschlüssel

Bauform	Ausführung	Taster	Display	Textfarbe der Anzeige	Signalton	Steuerung	Fensterfarbe	Verbinder ⁽¹⁾
S100	P	TV	D2	W	A	K		Q
S100 = Status, 100 mm Durchmesser	P = Pro	TV = Touch mit Vibration	D2 = Zweizeilige Anzeige	W = Weiß	A = Signalton	K = IO-Link	Leer = Rauchfarben	Q = Integrierter 4-poliger M12-Steckverbinder, männlich

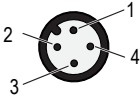
⁽¹⁾ Ausführungen mit Steckverbinder erfordern eine passende Anschlussleitung.

Positionen der Touch-Bereiche



Kapitel 2 Anschlüsse

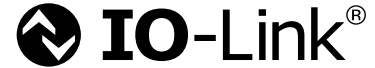
IO-Link-Verdrahtung

4-poliger M12-Stecker – Steckerbelegung	Kontaktbelegungsschlüssel und Verdrahtung
	1. Braun – 18 V DC bis 30 V DC 2. Weiß – nicht belegt 3. Blau – DC Common 4. Schwarz – IO-Link-Kommunikation

Kapitel 3 Konfigurationsanleitung

Überblick über IO-Link

IO-Link ist ein serielles Übertragungsprotokoll mit offenem Standard, das den bidirektionalen Datenaustausch von IO-Link-fähigen Geräten ermöglicht, die über IO-Link verbunden sind. Informationen zum neuesten IO-Link-Protokoll und den Spezifikationen finden Sie auf <http://www.io-link.com>.

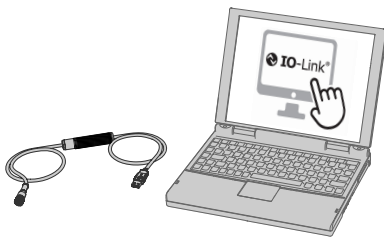


Die Verwendung eines IO-Link-Systems bietet diverse Vorteile, darunter standardisierte Verkabelung, Fernkonfiguration, einfacher Geräteaustausch, erweiterte Diagnose und erhöhte Datenverfügbarkeit. Da IO-Link ein offener Standard ist, können die Geräte in fast alle Feldbus- oder Automatisierungssysteme integriert werden.

Ein IO-Link-System besteht aus einem IO-Link-Master und einem IO-Link-Gerät wie z. B. einem Sensor, Beleuchtungsprodukt, IO-Link-Hub oder Auslöser.

Die Funktionen und Parameter der IO-Link-Geräte werden in einer Gerätebeschreibungsdatei (IODD) dargestellt. IODD-Dateien enthalten Informationen über Identifikation, Geräteparameter, Prozess- und Diagnosedaten, Kommunikationseigenschaften und andere Details. Die IODD-Dateien für Banner IO-Link-Geräte können unter www.bannerengineering.com kostenlos heruntergeladen werden.

IO-Link-Konfigurationssoftware



Die IO-Link-Konfigurationssoftware von Banner bietet eine einfache Möglichkeit, IO-Link Master und IO-Link-Geräte von Banner zu konfigurieren, und gibt dem Anwender die volle Kontrolle über die IO-Link-Master- und -Gerätekonfiguration.

Mit dieser Software können Sie die Anschlusseinstellungen für serielle Banner IO-Link-Master sowie die IP-Adresseinstellungen für Banner Ethernet IO-Link-Master konfigurieren. Sie kann auch IO-Link-Geräte von Banner konfigurieren, die an den IO-Link-Master angeschlossen sind.

Laden Sie die kostenlose IO-Link-Konfigurationssoftware unter <https://www.bannerengineering.com/us/en/products/software/io-link-software.html> herunter.

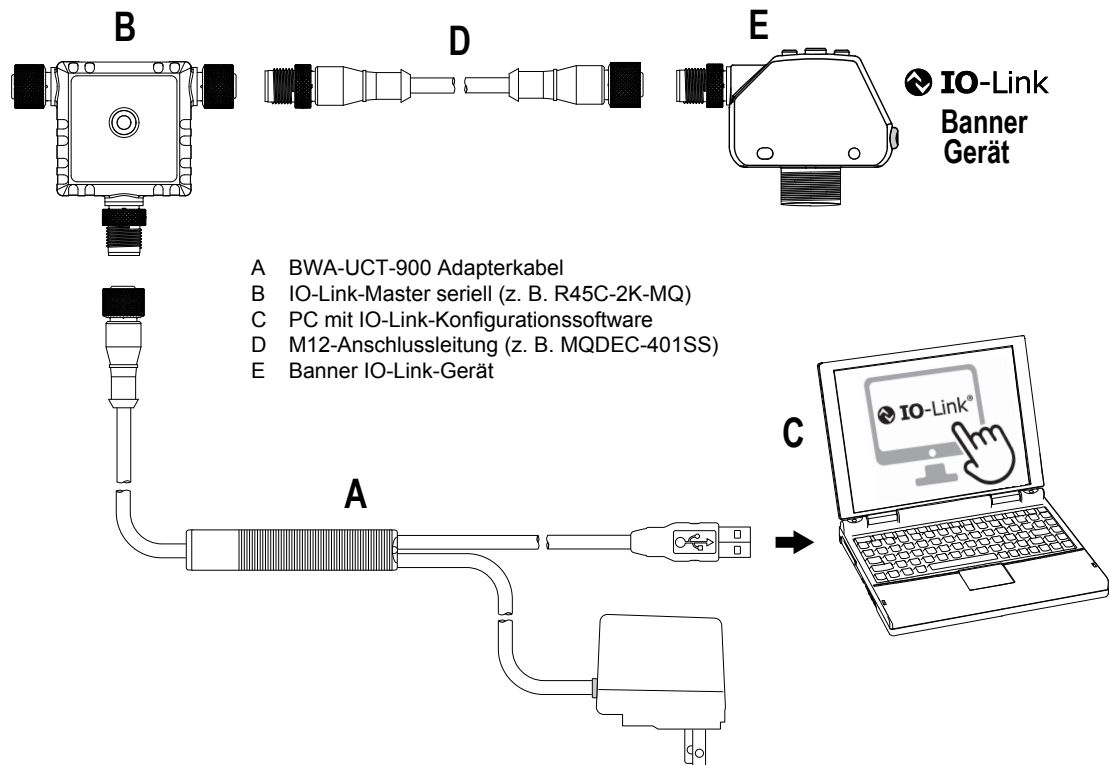
Eine Anleitung zur Verwendung der Software für die Konfiguration der IO-Link-Anschlusseinstellungen und der an den IO-Link-Master angeschlossenen IO-Link-Geräte finden Sie im Benutzerhandbuch für die IO-Link-Konfigurationssoftware, das Sie in der Software unter **Help (Hilfe) > Help File (Hilfe-Datei)** aufrufen können. Sie können das Benutzerhandbuch für die IO-Link-Konfigurationssoftware auch direkt von www.bannerengineering.com herunterladen.

Anschluss eines IO-Link-Geräts mit Kabel

Zum Anschluss von Banner IO-Link-Geräten:

1. Verbinden Sie das oder die Banner IO-Link-Geräte über eine M12-Anschlussleitung mit den Anschlüssen am IO-Link-Master.
2. Schließen Sie das entsprechende Zubehör an den IO-Link-Master an:
 - a. Serielle IO-Link-Master: Verwenden Sie das Adapterkabel BWA-UCT-900, und verbinden Sie die M12-Buchse mit dem M12-Stecker des Kommunikationsanschlusses des seriellen IO-Link-Masters.
 - b. Ethernet-IO-Link-Master: Verwenden Sie eine Ethernet-Anschlussleitung, und verbinden Sie den M12-Stecker mit der D-codierten M12-Ethernet-Anschlussbuchse am Ethernet-IO-Link-Master.
3. Schließen Sie den USB- oder RJ45-Anschluss an den PC an.
4. Schließen Sie gegebenenfalls das Netzkabel des BWA-UCT-900 an eine Steckdose an.

Beispiel – Serieller Anschluss am IO-Link-Master



Kapitel 4

IO-Link-Datenzuordnung

Die IO-Link-Datenkarte wird verwendet, um zu definieren, wie Betriebsdaten und konfigurierbare Einstellungen in einem IO-Link-Gerät organisiert werden und wie darauf zugegriffen wird. Sie liefert die Informationen, die Steuerungen und Softwaretools benötigen, um den Gerätestatus zu überwachen, Echtzeit-Prozessdaten auszutauschen und Geräteparameter zu konfigurieren.

S100 Multi-Touch-Display mit IO-Link

Anbieter-ID	451 (0x01c3)
Name des Anbieters	Banner Engineering Corporation
Text des Anbieters	Mehr Sensoren. Weitere Lösungen.
URL des Anbieters	www.bannerengineering.com/io-link
Geräte-ID	393245 (0x06001d)
Gerätereihe	Statusanzeige

Technische Merkmale

Block-Parameter	Ja
Datenspeicherung	Ja
Unterstützte Zugriffssperren	Parameter: Ja Datenspeicherung: Ja Lokale Parametrisierung: Nein Lokale Benutzeroberfläche: Nein

Kommunikation

IO-Link-Version	V1.1
Übertragungsrate	38400 Bit/s (COM2)
Mindestzykluszeit	20 ms
SIO-Modus unterstützt	Nein
M-Sequenz-Fähigkeit	PREOPERATE = TYPE_0 mit 1 Oktett On-Request-Daten OPERATE = TYPE_2_V mit 1 Oktett On-Request-Daten ISDU unterstützt

Gerätevariante

Beschreibung	S100 Multi-Touch-Display mit IO-Link
Produkt-ID	S100PTVD2WAKQ
Verbindungstyp	Integrierter 4-poliger M12-Steckverbinder, männlich
– Pin 1	Braun: L+
– Pin 2	Weiß: Andere
– Pin 3	(Hell-)Blau: L–
– Pin 4	Schwarz: C/Q

Prozessdaten

RUN-Modus

Prozessdateneingang

Bitlänge: 48

Datentyp: 48-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Name	Beschreibung
1	40	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 1	Der Berührungszustand von Taster 1.
2	41	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 2	Der Berührungszustand von Taster 2.
3	42	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 3	Der Berührungszustand von Taster 3.
4	43	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 4	Der Berührungszustand von Taster 4.
5	44	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 5	Der Berührungszustand von Taster 5.

Prozessdatenausgang

Bitlänge: 256

Datentyp: 256-Bit-Datensatz

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Name	Beschreibung
1	248	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Stetig 2 = Blinken 3 = Zweifarbiges Blinken 4 = Halb/Halb Konstant 5 = Halb/Halb Drehen 6 = Verfolgen 7 = Intensitätsverstärkung 8 = Zweifarbiger Durchlauf 9 = Sequenz 10 = Welle 11 = Doppelwelle 12 = Zweifarbiger Quadrant 13 = Vierfarbiger Quadrant		Animation	Die Art der Animation.
2	252	2-Bit UInteger	0 = Langsam 1 = Standard 2 = Schnell 3 = Benutzerdefiniert		Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit der Animation.
3	254	2-Bit UInteger	0 = Normal 1 = Blitz 2 = Drei Impulse 3 = SOS		Impulsmuster	Das Muster der Animation.
4	240	8-Bit UInteger	0..255		Statischer Sequenzwert (0–255)	Legt den Sequenzwert für die Sequenzanimation fest.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Name	Beschreibung
5	232	4-Bit UInteger	0 = LED1 1 = LED2 2 = LED3 3 = LED4 4 = LED5 5 = LED6 6 = LED7 7 = LED8 8 = LED9 9 = LED10 10 = LED11 11 = LED12 12 = LED13 13 = LED14 14 = LED15 15 = LED16		Sequenz Startposition	Legt die Startposition der Sequenzanimation fest.
6	236	Boolesch	false = Aus, true = Ein		Oberster Chevron	Aktiviert den obersten Chevron.
7	237	Boolesch	false = Aus, true = Ein		Rechter Chevron	Aktiviert den rechten Chevron.
8	238	Boolesch	false = Aus, true = Ein		Unterer Chevron	Aktiviert den unteren Chevron.
9	239	Boolesch	false = Aus, true = Ein		Linker Chevron	Aktiviert den linken Chevron.
10	224	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Grün		Farbe 1	Die Hauptfarbe der Animation. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
11	228	4-Bit UInteger	2 = Rot 3 = Orange 4 = Bernstein		Farbe 2	Die Sekundärfarbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation zwei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
12	216	4-Bit UInteger	5 = Gelb 6 = Grasgrün 7 = Lindgrün		Farbe 3	Die dritte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation zwei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
13	220	4-Bit UInteger	8 = Cyan 9 = Himmelblau 10 = Blau 11 = Lila 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Weiß 15 = benutzerdefiniert 1		Farbe 4	Die vierte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation zwei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
14	208	Boolesch	false = im Uhrzeigersinn, true = gegen den Uhrzeigersinn		Richtung	Die Richtung der drehenden Animationen.
15	209	Boolesch	false = Haptik deaktiviert, true = Haptik aktiviert		Haptische Rückmeldung	Aktiviert oder deaktiviert haptische Rückmeldungen.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Name	Beschreibung
16	210	6-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Impuls 2 = Wobbeln 3 = Blitz 4 = Ruf 5 = Stakkato 6 = Sirene 7 = Dauerton 1 8 = Dauerton 2 10 = Klingeln 11 = Melodie 1 12 = Melodie 2 13 = Melodie 3 14 = Benutzerdefiniert		Signaltontyp	Das akustische Signal, das bei Aktivierung ausgegeben wird.
17	104	13-Oktett-String UTF-8			Text Zeile 1	Der in Zeile 1 des Anzeigefensters angezeigte Text.
18	0	13-Oktett-String UTF-8			Text Zeile 2	Der in Zeile 2 des Anzeigefensters angezeigte Text.

Vier-Zustände-Logikmodus

Prozessdateneingang

Bitlänge: 48

Datentyp: 48-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Name	Beschreibung
1	40	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Ausgangsstatus	Der Ausgangszustand. Die zugehörigen Parameter sind in den Parameterdaten der Ausgangs- und Berührungseinstellungen definiert.
2	32	2-Bit UInteger	0 = Zustand 1 1 = Zustand 2 2 = Zustand 3 3 = Zustand 4		Status	Der Zustand der Animation. Die entsprechenden Parameter sind in den Parameterdaten der Vier-Zustände-Volllogik/Mehrfarbig definiert.

Prozessdatenausgang

Bitlänge: 256

Datentyp: 256-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Name	Beschreibung
1	248	Boolesch	false = Aus, true = Ein		Job-Eingang	Der Job-Eingang für den Vier-Zustände-Logikmodus.

Messmodus

Prozessdateneingang

Bitlänge: 48

Datentyp: 48-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Name	Beschreibung
1	40	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 1	Der Berührungszustand von Taster 1.
2	41	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 2	Der Berührungszustand von Taster 2.
3	42	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 3	Der Berührungszustand von Taster 3.
4	43	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 4	Der Berührungszustand von Taster 4.
5	44	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 5	Der Berührungszustand von Taster 5.
6	0	Float32			Wert	Der aktuelle Mess-, Timer- oder Zählerwert, je nach Modus.

Prozessdatenausgang

Bitlänge: 256

Datentyp: 256-Bit-Datensatz

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Name	Beschreibung
1	240	16-Bit Integer			Messmodus Wert	Der Wert, der den Pegel des Geräts beschreibt. Der Bereich wird in den Parameterdaten des Messmodus definiert.

Timer-Modus

Prozessdateneingang

Bitlänge: 48

Datentyp: 48-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Name	Beschreibung
1	40	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 1	Der Berührungszustand von Taster 1.
2	41	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 2	Der Berührungszustand von Taster 2.
3	42	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 3	Der Berührungszustand von Taster 3.
4	43	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 4	Der Berührungszustand von Taster 4.
5	44	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 5	Der Berührungszustand von Taster 5.
6	0	Float32			Wert	Der aktuelle Mess-, Timer- oder Zählerwert, je nach Modus.

Prozessdatenausgang

Bitlänge: 256

Datentyp: 256-Bit-Datensatz

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Name	Beschreibung
1	248	Boolesch			Timer ausführen	Führt den Timer im Timer-Modus aus.
2	249	Boolesch			Timer zurücksetzen	Setzt den Timer im Timer-Modus zurück.

Zähler-Modus

Prozessdateneingang

Bitlänge: 48

Datentyp: 48-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Name	Beschreibung
1	40	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 1	Der Berührungszustand von Taster 1.
2	41	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 2	Der Berührungszustand von Taster 2.
3	42	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 3	Der Berührungszustand von Taster 3.
4	43	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 4	Der Berührungszustand von Taster 4.
5	44	Boolesch	false = Inaktiv, true = Aktiv		Zustand Taster 5	Der Berührungszustand von Taster 5.
6	0	Float32			Wert	Der aktuelle Mess-, Timer- oder Zählerwert, je nach Modus.

Prozessdatenausgang

Bitlänge: 256

Datentyp: 256-Bit-Datensatz

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Name	Beschreibung
1	248	Boolesch			Anzahl der Erhöhungsschritte	Erhöht den Zählerwert im Zählermodus.
2	249	Boolesch			Anzahl der Verminderungsschritte	Verringert den Zählerwert im Zählermodus.
3	250	Boolesch			Zählung zurücksetzen	Setzt den Zähler im Zählermodus zurück.

Indizes

Index 0: Direkte Parameter 1

Datentyp: 128-Bit-Datensatz

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffsbeschr.	Name	Beschreibung
1	120	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Reserviert	
2	112	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Zykluszeit Master	
3	104	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Zykluszeit Min.	
4	96	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	M-Sequenz-Fähigkeit	
5	88	8-Bit UInteger		17	Nur lesen	IO-Link-Versions-ID	
6	80	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Länge der Prozessdateneingabe	
7	72	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Prozessdaten-Ausgangslänge	
8	64	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Anbieter-ID 1	
9	56	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Anbieter-ID 2	
10	48	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Geräte-ID 1	
11	40	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Geräte-ID 2	

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
12	32	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Geräte-ID 3	
13	24	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Reserviert	
14	16	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Reserviert	
15	8	8-Bit UInteger		0	Nur lesen	Reserviert	
16	0	8-Bit UInteger	130 = Werkseinstellungen wiederherstellen	0	Nur schreiben	Standardbefehl	

Index 1: Direkte Parameter 2

Datentyp: 128-Bit-Datensatz

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	120	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 1	
2	112	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 2	
3	104	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 3	
4	96	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 4	
5	88	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 5	
6	80	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 6	
7	72	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 7	
8	64	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 8	
9	56	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 9	
10	48	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 10	
11	40	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 11	
12	32	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 12	
13	24	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 13	
14	16	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 14	
15	8	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 15	
16	0	8-Bit UInteger		0		Gerätespezifischer Parameter 16	

Index 2: Standardbefehl

Datentyp: 8-Bit UInteger

Zulässige Werte: 130 = Werkseinstellungen wiederherstellen

Zugriffsrechte: WO

Ändert andere Variablen.

Index 12: Gerätezugriffssperren

Datentyp: 16-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	Boolesch		FALSE		Parameter- (Schreib-)Zugriffssperre	
2	1	Boolesch		FALSE		Datenspeicherungssperre	
3	2	Boolesch				Sperre der lokalen Parametrisierung	
4	3	Boolesch				Sperre der lokalen Benutzeroberfläche	

Index 16: Name des Anbieters

Datentyp: 64-Oktett-String UTF-8

Standardwert: „Banner Engineering Corporation“

Zugriffsrechte: RO

Index 17: Text des Anbieters

Datentyp: 64-Oktett-String UTF-8

Standardwert: „Mehr Sensoren. Weitere Lösungen.“

Zugriffsrechte: RO

Index 18: Produktname

Datentyp: 64-Oktett-String UTF-8

Zugriffsrechte: RO

Index 19: Produkt-ID

Datentyp: 64-Oktett-String UTF-8

Zugriffsrechte: RO

Index 20: Produkttext

Datentyp: 64-Oktett-String UTF-8

Zugriffsrechte: RO

Index 21: Seriennummer

Datentyp: 16-Oktett-String UTF-8

Zugriffsrechte: RO

Index 22: Hardwareversion

Datentyp: 64-Oktett-String UTF-8

Zugriffsrechte: RO

Index 23: Firmwareversion

Datentyp: 64-Oktett-String UTF-8

Zugriffsrechte: RO

Index 24: Anwendungsspezifisches Tag

Datentyp: 32-Oktett-String UTF-8

Zugriffsrechte: RW

Index 36: Gerätestatus

Datentyp: 8-Bit UInteger

Zulässige Werte:

0 = Gerät ist OK

1 = Wartung erforderlich

- 2 = Außerhalb der Spezifikation
- 3 = Funktionsprüfung
- 4 = Fehler
- 5..255 = Reserviert

Zugriffsrechte: RO

Dynamisch

Index 37: Detaillierter Gerätestatus

Datentyp: Array[6] von 3-Oktett-OctetString (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RO

Dynamisch

Index 80: Auswahl der Betriebsart

Beschreibung: Auswahl der Betriebsart

Datentyp: 8-Bit UInteger

Zulässige Werte:

- 0 = RUN-Modus
- 1 = Vier-Zustände-Logikmodus
- 2 = Messmodus
- 3 = Timer-Modus
- 4 = Zähler-Modus

Standardwert: 0

Zugriffsrechte: RW

Index 81: Zusätzliche Einstellungen

Beschreibung: Zusätzliche Einstellungen

Datentyp: 40-Bit-Datensatz

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	8-Bit UInteger		100		Benutzerdefinierte Intensität (%)	Die einstellbare Intensität der Farbe, definiert als Prozentsatz.
2	8	8-Bit UInteger		15		Benutzerdefinierte Blinkfrequenz (0,5–20)	Die einstellbare Blinkfrequenz der Animation.
3	16	8-Bit UInteger		100		Benutzerdefinierte Anzeigehelligkeit (%)	Die einstellbare Helligkeit der Anzeige, definiert als Prozentsatz.
4	24	8-Bit UInteger		15		Benutzerdefinierte Scrollgeschwindigkeit (0–255)	Die einstellbare Bildlaufgeschwindigkeit der Anzeige.
5	32	3-Bit UInteger	0 = Hoch 1 = Mittel 2 = Gering 3 = Aus 4 = Benutzerdefiniert	0		Globale Farbintensität	Verwenden Sie diesen Subindex, um die Farbintensität für alle Farben einzustellen.

Index 82: Display-Einstellungen

Beschreibung: Anzeigeeinstellungen

Datentyp: 32-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	Boolesch	false = Weiß true = Schwarz	0		Textfarbe	Stellt die Textfarbe der Anzeige auf Weiß oder Schwarz ein.
2	1	3-Bit Ulnteger	0 = Hoch 1 = Mittel 2 = Gering 3 = Aus 4 = Benutzerdefiniert	0		Intensität	Legt die Helligkeit der Anzeige fest.
3	4	Boolesch	false = Weg von der Referenzmarke true = In Richtung der Referenzmarke	0		Scrollrichtung	Legt die Laufrichtung des Anzeigetextes fest, entweder in Richtung der Referenzmarke oder weg von der Referenzmarke.
4	5	2-Bit Ulnteger	0 = Langsam 1 = Standard 2 = Schnell 3 = Benutzerdefiniert	1		Scrollgeschwindigkeit	Legt die Geschwindigkeit fest, mit der der Text auf der Anzeige durchläuft, wenn der Anzeigebildlaufmodus auf Auto oder Ein eingestellt ist.
5	7	Boolesch	false = Klein true = Groß	0		Schriftgröße	Legt die Schriftgröße des Anzeigetextes fest.
6	8	2-Bit Ulnteger	0 = Automatisch 1 = Ein 2 = Aus	0		Bildlaufmodus Zeile 1	Legt fest, ob das Gerät den aktuellen Text der Zeile 1 scrollt. Wenn Auto definiert ist, wird der Anzeigetext gescrollt, wenn die Länge der Zeichenkette (in Pixeln) größer ist als die Breite der Anzeige.
7	10	2-Bit Ulnteger	0 = Automatisch 1 = Ein 2 = Aus	0		Bildlaufmodus Zeile 2	Legt fest, ob das Gerät den aktuellen Text der Zeile 2 scrollt. Wenn Auto definiert ist, wird der Anzeigetext gescrollt, wenn die Länge der Zeichenkette (in Pixeln) größer ist als die Breite der Anzeige.
8	12	Boolesch	False = Ein, True = Aus	0		Synchrones Scrollen	Aktiviert oder deaktiviert den synchronen Bildlauf, bei dem Zeile 1 und Zeile 2 durch die Verwendung von Leerraum mit der gleichen Geschwindigkeit verschoben werden. Wird verwendet, wenn zwei Textzeilen angezeigt werden, die länger als die Anzeigebreite sind.
9	13	2-Bit Ulnteger	0 = 0 1 = 180	0		Ausrichtung	Der Grad der Drehung, der auf den Anzeigetext angewendet wird.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
10	15	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Leerraum	Aktiviert oder deaktiviert den Leerraum zwischen dem Anfang und dem Ende von Anzeigesequenzen.
11	16	8-Bit Unsigned Integer	0..29	0		Leerraum Wert	Legt fest, wie viel Leerraum (in Spalten) zwischen dem Anfang und dem Ende von Anzeigesequenzen eingefügt werden soll.
12	24	2-Bit Unsigned Integer	0 = Linksbündig 1 = Rechtsbündig 2 = Zentriert	0		Horizontale Ausrichtung	Die Ausrichtung des Anzeigetextes als links, rechts oder zentriert ausgerichtet, wenn das Gerät nicht scrollt.
13	26	2-Bit Unsigned Integer	0 = Oben 1 = Unten 2 = Zentriert	0		Vertikale Ausrichtung	Die Ausrichtung des angezeigten Textes als oben, unten oder zentriert ausgerichtet, wenn als Schriftgrad „Klein“ eingestellt ist, und nur, wenn Zeile 1 Text enthält.

Index 83: Timer-/Zählermodus-Einstellungen

Beschreibung: Timer-/Zählermodus-Einstellungen

Datentyp: 72-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	16-Bit Unsigned Integer		10		Wert	Der numerische Wert, von dem aufwärts oder abwärts gezählt wird.
2	16	8-Bit Unsigned Integer	0 = Tage 1 = Stunden 2 = Minuten 30 = Sekunden 4 = Zehntelsekunden 5 = Hundertstelsekunden 6 = Millisekunden	0		Timer-Einheit (Art)	Definiert die Timer-Einheit, die zusammen mit dem Timer-Wert verwendet wird, um die Gesamtzeit für den Timer zu bestimmen. Gilt nur für den Timer-Modus.
3	24	8-Bit Unsigned Integer	0 = Abwärts 1 = Aufwärts	1		Timer-Zählung (Art)	Legt fest, ob der Wert aufwärts oder abwärts zählt.
4	32	8-Bit Unsigned Integer	0 = Deaktiviert 1 = Taster 1 2 = Taster 2	0		Reset-Taste	Aktiviert oder deaktiviert die Möglichkeit, den Timer- oder Zählerwert über den Tastereingang zurückzusetzen.
5	40	8-Bit Unsigned Integer	3 = Taster 3 4 = Taster 4 5 = Taster 5	0		Taste zum Erhöhen des Zählers	Aktiviert oder deaktiviert die Möglichkeit, den Zählerwert über den Tastereingang zu erhöhen. Gilt nur für den Zählermodus.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
6	48	8-Bit Unsigned Integer		0		Taste zum Verringern des Zählers	Aktiviert oder deaktiviert die Möglichkeit, den Zählerwert über den Tastereingang zu vermindern. Gilt nur für den Zählermodus.
7	56	8-Bit Unsigned Integer		0		Lauf/Pause-Taste	Aktiviert oder deaktiviert die Möglichkeit, den Timer über den Tastereingang zu starten oder anzuhalten. Gilt nur für den Timer-Modus.
8	64	8-Bit Unsigned Integer	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Automatisches erneutes Laden aktivieren	Aktiviert oder deaktiviert den Zähler- oder den Timer-Wert, der nach Erreichen des Endes seines Zyklus automatisch neu geladen wird.

Index 84: Allgemeine Messkonfiguration

Beschreibung: Einstellungen Messung/Timer/Zähler Allgemein

Datentyp: 336-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	8-Bit Unsigned Integer	0 = Aus 1 = Gering 2 = Mittel 3 = Hoch	0		Filter	Der Umfang der Filterung für den Messmodus.
2	8	8-Bit Unsigned Integer	0 = Aus 1 = Gering 2 = Mittel 3 = Hoch	0		Hysterese	Die Hysterese für Schwellenwerte.
3	16	16-Oktett-String UTF-8		"Zeit="		Datenbeschriftung für Mess-/Timer-/Zählermodus	Der Text, der dem Mess-/Timer-/Zählermoduswert vorangestellt wird, bis zu 16 Zeichen.
4	144	8-Bit Unsigned Integer	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	1		Wert anzeigen	Aktiviert oder deaktiviert den Wert auf dem Display des Geräts.
5	152	8-Bit Unsigned Integer	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	1		Datenbeschriftung anzeigen	Aktiviert oder deaktiviert die Datenbeschriftung in der Anzeige des Geräts.
6	160	8-Bit Unsigned Integer	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Balkendiagramm anzeigen	Aktiviert oder deaktiviert das Mess-/Timer-/Zähler-Balkendiagramm auf dem Display des Geräts.
7	168	8-Bit Unsigned Integer	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Messungsmodus	Aktiviert oder deaktiviert die Füllstandsanzeige für den äußeren LED-Anzeiger.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
8	176	Boolesch	false = im Uhrzeigersinn, true = gegen den Uhrzeigersinn	0		Messungsmodus- Richtung	Die Richtung, in der der Messungsmodus den äußeren LED- Anzeigerung füllt.
9	184	4-Bit UInteger	0 = LED1 1 = LED2 2 = LED3 3 = LED4 4 = LED5 5 = LED6 6 = LED7 7 = LED8 8 = LED9 9 = LED10 10 = LED11 11 = LED12 12 = LED13 13 = LED14 14 = LED15 15 = LED16	0		Verschiebung Messungsmodus	Die Anzahl der LEDs, um die die Startposition des Messungsmodus verschoben werden soll.
10	192	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Grün 2 = Rot 3 = Orange 4 = Bernstein 5 = Gelb 6 = Grasgrün 7 = Lindgrün 8 = Cyan 9 = Himmelblau 10 = Blau 11 = Lila 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Weiß 15 = benutzerdefiniert 1	0		Hintergrundfarbe Messungsmodus	Die Hintergrundfarbe, die verwendet wird, wenn der Messungsmodus aktiviert ist.
11	192	16-Bit UInteger		0		Ausgang Skalenwert niedrig	Die kleinstmögliche angezeigte Zahl.
12	208	16-Bit UInteger		10		Ausgang Skalenwert hoch	Die größtmögliche angezeigte Zahl.
13	224	16-Bit UInteger		0		Eingang Skalenwert niedrig	Die kleinste Zahl, die durch die Prozessdaten des Pegelmodus eingegeben wird. Im Timer-/Zählermodus auf 0 gesetzt.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
14	240	16-Bit UInteger		65535		Eingang Skalenwert hoch	Die größte Zahl, die durch die Prozessdaten des Pegelmodus eingegeben wird. Im Timer-/Zählermodus auf 65535 gesetzt.
15	256	4-Oktett-String UTF-8		"s"		Wertebezeichnung	Der Text, der auf den Mess-/Timer-/Zählermoduswert folgt, bis zu 4 Zeichen.
16	288	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Datenbeschriftung und Wert vertauschen	Vertauscht die Zeilen der Datenbeschriftung und des Datenwerts in der Anzeige im Mess-/Timer-/Zählermodus.
17	296	8-Bit UInteger	0 = 0 1 = 180 2 = 90 3 = 270	0		Ausrichtung der Anzeige im Mess-/Timer-/Zählermodus	Die Ausrichtung des Balkendiagramms im Mess-/Timer-/Zählermodus.
18	304	8-Bit UInteger	1..16 = Balkendiagramm-Pakete (0–16)	1		Höhe des Balkendiagramms	Legt die Anzahl der LEDs fest, die für das Balkendiagramm im Mess-/Timer-/Zählermodus verwendet werden sollen.
19	312	8-Bit UInteger	0..3 = Dezimalstellen (0–3)	1		Dezimalstellen im Mess-/Timer-/Zählermodus	Die Anzahl der Dezimalstellen, die im Mess-/Timer-/Zählermodus angezeigt werden sollen.
20	320	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Mess-/Timer-/Zählermodus – Als Zeit anzeigen	Aktiviert oder deaktiviert die Anzeige des Mess-/Timer-/Zählermoduswertes im Zeitformat (HH:MM:SS).

Index 85: Konfiguration der Messbasis

Beschreibung: Einstellungen Mess-/Timer-/Zählerbasis

Datentyp: 264-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Anzeigen-Override	Überschreibt die Anzeigesequenzfolge, wenn dieser Schwellenwert erreicht ist.
2	8	13-Oktett-String UTF-8		"Basis"		Override Zeichenfolge Zeile 1	Die Zeichenfolge, die angezeigt wird, wenn Override aktiviert ist und in der aktuellen Schwellenwert-/Basiskonfiguration funktioniert.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
3	112	13-Oktett-String UTF-8		"Basis"		Override Zeichenfolge Zeile 2	Die Zeichenfolge, die angezeigt wird, wenn Override aktiviert ist und in der aktuellen Schwellenwert-/ Basiskonfiguration funktioniert.
4	216	4-Bit Ulnteger	0 = Aus 1 = Stetig 2 = Blinken 3 = Zweifarbiges Blinken 4 = Halb/Halb Konstant 5 = Halb/Halb Drehen 6 = Verfolgen 7 = Intensitätsverstärkung 8 = Zweifarbiger Durchlauf 9 = Sequenz 10 = Welle 11 = Doppelwelle 12 = Zweifarbiger Quadrant 13 = Vierfarbiger Quadrant	0		Animation	Die Art der Animation.
5	220	2-Bit Ulnteger	0 = Langsam 1 = Standard 2 = Schnell 3 = Benutzerdefiniert	1		Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit der Animation.
6	222	2-Bit Ulnteger	0 = Normal 1 = Blitz 2 = Drei Impulse 3 = SOS	0		Impulsmuster	Das Muster der Animation.
7	224	8-Bit Ulnteger	0..255	0		Statischer Sequenzwert (0– 255)	Legt den Sequenzwert für die Sequenzanimation fest.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
8	232	4-Bit UInteger	0 = LED1 1 = LED2 2 = LED3 3 = LED4 4 = LED5 5 = LED6 6 = LED7 7 = LED8 8 = LED9 9 = LED10 10 = LED11 11 = LED12 12 = LED13 13 = LED14 14 = LED15 15 = LED16	0		Sequenz Startposition	Legt die Startposition der Sequenzanimation fest.
9	236	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Oberster Chevron	Aktiviert den obersten Chevron.
10	237	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Rechter Chevron	Aktiviert den rechten Chevron.
11	238	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Unterer Chevron	Aktiviert den unteren Chevron.
12	239	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Linker Chevron	Aktiviert den linken Chevron.
13	240	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Grün 2 = Rot	0		Farbe 1	Die Hauptfarbe der Animation. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
14	244	4-Bit UInteger	3 = Orange 4 = Bernstein 5 = Gelb 6 = Grasgrün 7 = Lindgrün	0		Farbe 2	Die Sekundärfarbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation zwei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
15	248	4-Bit UInteger	8 = Cyan 9 = Himmelblau 10 = Blau 11 = Lila 12 = Magenta	0		Farbe 3	Die dritte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation drei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
16	252	4-Bit UInteger	13 = Rosa 14 = Weiß 15 = benutzerdefiniert 1	0		Farbe 4	Die vierte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation vier Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
17	256	Boolesch	false = im Uhrzeigersinn, true = gegen den Uhrzeigersinn	0		Richtung	Die Richtung der drehenden Animationen.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
18	257	Boolesch	false = Haptik deaktiviert, true = Haptik aktiviert	0		Haptische Rückmeldung	Aktiviert oder deaktiviert haptische Rückmeldungen.
19	258	6-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Impuls 2 = Wobbeln 3 = Blitz 4 = Ruf 5 = Stakkato 6 = Sirene 7 = Dauerton 1 8 = Dauerton 2 10 = Klingeln 11 = Melodie 1 12 = Melodie 2 13 = Melodie 3 14 = Benutzerdefiniert	0		Signaltontyp	Das akustische Signal, das bei Aktivierung ausgegeben wird.

Index 86: Konfiguration des Messschwellenwerts 1

Beschreibung: Einstellungen für Schwellenwert 1

Datentyp: 296-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	1		Schwellenwert aktivieren	Aktiviert den Schwellenwert.
2	8	8-Bit UInteger	0..100 = Schwellenwert (%)	25		Schwellenwert	Der Wert des Schwellenwerts, als Prozentsatz angegeben.
3	16	8-Bit UInteger	0 = Weniger als 1 = Größer als	0		Schwellenwertvergleich	Legt den Vergleichstyp des Schwellenwerts fest.
4	24	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Schwellenwert-Override	Wenn diese Option aktiviert ist, wird in allen Segmenten eine Override-Animation angezeigt.
5	32	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Anzeigen-Override	Überschreibt die Anzeigesequenzfolge, wenn dieser Schwellenwert erreicht ist.
6	40	13-Oktett-String UTF-8		"Schwelle"		Override Zeichenfolge Zeile 1	Die Zeichenfolge, die angezeigt wird, wenn Override aktiviert ist und in der aktuellen Schwellenwert-/Basiskonfiguration funktioniert.
7	144	13-Oktett-String UTF-8		"1"		Override Zeichenfolge Zeile 2	Die Zeichenfolge, die angezeigt wird, wenn Override aktiviert ist und in der aktuellen Schwellenwert-/Basiskonfiguration funktioniert.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
8	248	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Stetig 2 = Blinken 3 = Zweifarbiges Blinken 4 = Halb/Halb Konstant 5 = Halb/Halb Drehen 6 = Verfolgen 7 = Intensitätsverstärkung ¹ 8 = Zweifarbiger Durchlauf 9 = Sequenz 10 = Welle 11 = Doppelwelle 12 = Zweifarbiger Quadrant 13 = Vierfarbiger Quadrant			Animation	Die Art der Animation.
9	252	2-Bit UInteger	0 = Langsam 1 = Standard 2 = Schnell 3 = Benutzerdefiniert	1		Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit der Animation.
10	254	2-Bit UInteger	0 = Normal 1 = Blitz 2 = Drei Impulse 3 = SOS	0		Impulsmuster	Das Muster der Animation.
11	256	8-Bit UInteger	0..255	0		Statischer Sequenzwert (0–255)	Legt den Sequenzwert für die Sequenzanimation fest.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
12	264	4-Bit UInteger	0 = LED1 1 = LED2 2 = LED3 3 = LED4 4 = LED5 5 = LED6 6 = LED7 7 = LED8 8 = LED9 9 = LED10 10 = LED11 11 = LED12 12 = LED13 13 = LED14 14 = LED15 15 = LED16	0		Sequenz Startposition	Legt die Startposition der Sequenzanimation fest.
13	268	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Oberster Chevron	Aktiviert den obersten Chevron.
14	269	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Rechter Chevron	Aktiviert den rechten Chevron.
15	270	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Unterer Chevron	Aktiviert den unteren Chevron.
16	271	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Linker Chevron	Aktiviert den linken Chevron.
17	272	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Grün 2 = Rot	1		Farbe 1	Die Hauptfarbe der Animation. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
18	276	4-Bit UInteger	3 = Orange 4 = Bernstein 5 = Gelb 6 = Grasgrün 7 = Lindgrün	0		Farbe 2	Die Sekundärfarbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation zwei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
19	280	4-Bit UInteger	8 = Cyan 9 = Himmelblau 10 = Blau 11 = Lila 12 = Magenta	0		Farbe 3	Die dritte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation drei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
20	284	4-Bit UInteger	13 = Rosa 14 = Weiß 15 = benutzerdefiniert 1	0		Farbe 4	Die vierte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation vier Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
21	288	Boolesch	false = im Uhrzeigersinn, true = gegen den Uhrzeigersinn	0		Richtung	Die Richtung der drehenden Animationen.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
22	289	Boolesch	false = Haptik deaktiviert, true = Haptik aktiviert	0		Haptische Rückmeldung	Aktiviert oder deaktiviert haptische Rückmeldungen.
23	290	6-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Impuls 2 = Wobbeln 3 = Blitz 4 = Ruf 5 = Stakkato 6 = Sirene 7 = Dauerton 1 8 = Dauerton 2 10 = Klingeln 11 = Melodie 1 12 = Melodie 2 13 = Melodie 3 14 = Benutzerdefiniert	0		Signaltontyp	Das akustische Signal, das bei Aktivierung ausgegeben wird.

Index 87: Konfiguration des Messschwellenwerts 2

Beschreibung: Einstellungen für Schwellenwert 2

Datentyp: 296-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	1		Schwellenwert aktivieren	Aktiviert den Schwellenwert.
2	8	8-Bit UInteger	0..100 = Schwellenwert (%)	50		Schwellenwert	Der Wert des Schwellenwerts, als Prozentsatz angegeben.
3	16	8-Bit UInteger	0 = Weniger als 1 = Größer als	0		Schwellenwertvergleich	Legt den Vergleichstyp des Schwellenwerts fest.
4	24	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Schwellenwert-Override	Wenn diese Option aktiviert ist, wird in allen Segmenten eine Override-Animation angezeigt.
5	32	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Anzeigen-Override	Überschreibt die Anzeigefolgenfolge, wenn dieser Schwellenwert erreicht ist.
6	40	13-Oktett-String UTF-8		"Schwelle"		Override Zeichenfolge Zeile 1	Die Zeichenfolge, die angezeigt wird, wenn Override aktiviert ist und in der aktuellen Schwellenwert-/Basiskonfiguration funktioniert.
7	144	13-Oktett-String UTF-8		"2"		Override Zeichenfolge Zeile 2	Die Zeichenfolge, die angezeigt wird, wenn Override aktiviert ist und in der aktuellen Schwellenwert-/Basiskonfiguration funktioniert.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
8	248	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Stetig 2 = Blinken 3 = Zweifarbiges Blinken 4 = Halb/Halb Konstant 5 = Halb/Halb Drehen 6 = Verfolgen 7 = Intensitätsverstärkung ¹ 8 = Zweifarbiger Durchlauf 9 = Sequenz 10 = Welle 11 = Doppelwelle 12 = Zweifarbiger Quadrant 13 = Vierfarbiger Quadrant			Animation	Die Art der Animation.
9	252	2-Bit UInteger	0 = Langsam 1 = Standard 2 = Schnell 3 = Benutzerdefiniert	1		Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit der Animation.
10	254	2-Bit UInteger	0 = Normal 1 = Blitz 2 = Drei Impulse 3 = SOS	0		Impulsmuster	Das Muster der Animation.
11	256	8-Bit UInteger	0..255	0		Statischer Sequenzwert (0–255)	Legt den Sequenzwert für die Sequenzanimation fest.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
12	264	4-Bit UInteger	0 = LED1 1 = LED2 2 = LED3 3 = LED4 4 = LED5 5 = LED6 6 = LED7 7 = LED8 8 = LED9 9 = LED10 10 = LED11 11 = LED12 12 = LED13 13 = LED14 14 = LED15 15 = LED16	0		Sequenz Startposition	Legt die Startposition der Sequenzanimation fest.
13	268	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Oberster Chevron	Aktiviert den obersten Chevron.
14	269	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Rechter Chevron	Aktiviert den rechten Chevron.
15	270	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Unterer Chevron	Aktiviert den unteren Chevron.
16	271	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Linker Chevron	Aktiviert den linken Chevron.
17	272	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Grün 2 = Rot	3		Farbe 1	Die Hauptfarbe der Animation. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
18	276	4-Bit UInteger	3 = Orange 4 = Bernstein 5 = Gelb 6 = Grasgrün 7 = Lindgrün	0		Farbe 2	Die Sekundärfarbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation zwei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
19	280	4-Bit UInteger	8 = Cyan 9 = Himmelblau 10 = Blau 11 = Lila 12 = Magenta	0		Farbe 3	Die dritte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation drei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
20	284	4-Bit UInteger	13 = Rosa 14 = Weiß 15 = benutzerdefiniert 1	0		Farbe 4	Die vierte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation vier Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
21	288	Boolesch	false = im Uhrzeigersinn, true = gegen den Uhrzeigersinn	0		Richtung	Die Richtung der drehenden Animationen.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
22	289	Boolesch	false = Haptik deaktiviert, true = Haptik aktiviert	0		Haptische Rückmeldung	Aktiviert oder deaktiviert haptische Rückmeldungen.
23	290	6-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Impuls 2 = Wobbeln 3 = Blitz 4 = Ruf 5 = Stakkato 6 = Sirene 7 = Dauerton 1 8 = Dauerton 2 10 = Klingeln 11 = Melodie 1 12 = Melodie 2 13 = Melodie 3 14 = Benutzerdefiniert	0		Signalontyp	Das akustische Signal, das bei Aktivierung ausgegeben wird.

Index 88: Konfiguration des Messschwellenwerts 3

Beschreibung: Einstellungen für Schwellenwert 3

Datentyp: 296-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	1		Schwellenwert aktivieren	Aktiviert den Schwellenwert.
2	8	8-Bit UInteger	0..100 = Schwellenwert (%)	75		Schwellenwert	Der Wert des Schwellenwerts, als Prozentsatz angegeben.
3	16	8-Bit UInteger	0 = Weniger als 1 = Größer als	0		Schwellenwertvergleich	Legt den Vergleichstyp des Schwellenwerts fest.
4	24	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Schwellenwert-Override	Wenn diese Option aktiviert ist, wird in allen Segmenten eine Override-Animation angezeigt.
5	32	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Anzeigen-Override	Überschreibt die Anzeigefolgenfolge, wenn dieser Schwellenwert erreicht ist.
6	40	13-Oktett-String UTF-8		"Schwelle"		Override Zeichenfolge Zeile 1	Die Zeichenfolge, die angezeigt wird, wenn Override aktiviert ist und in der aktuellen Schwellenwert-/Basiskonfiguration funktioniert.
7	144	13-Oktett-String UTF-8		"3"		Override Zeichenfolge Zeile 2	Die Zeichenfolge, die angezeigt wird, wenn Override aktiviert ist und in der aktuellen Schwellenwert-/Basiskonfiguration funktioniert.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
8	248	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Stetig 2 = Blinken 3 = Zweifarbiges Blinken 4 = Halb/Halb Konstant 5 = Halb/Halb Drehen 6 = Verfolgen 7 = Intensitätsverstärkung ¹ 8 = Zweifarbiger Durchlauf 9 = Sequenz 10 = Welle 11 = Doppelwelle 12 = Zweifarbiger Quadrant 13 = Vierfarbiger Quadrant			Animation	Die Art der Animation.
9	252	2-Bit UInteger	0 = Langsam 1 = Standard 2 = Schnell 3 = Benutzerdefiniert	1		Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit der Animation.
10	254	2-Bit UInteger	0 = Normal 1 = Blitz 2 = Drei Impulse 3 = SOS	0		Impulsmuster	Das Muster der Animation.
11	256	8-Bit UInteger	0..255	0		Statischer Sequenzwert (0–255)	Legt den Sequenzwert für die Sequenzanimation fest.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
12	264	4-Bit UInteger	0 = LED1 1 = LED2 2 = LED3 3 = LED4 4 = LED5 5 = LED6 6 = LED7 7 = LED8 8 = LED9 9 = LED10 10 = LED11 11 = LED12 12 = LED13 13 = LED14 14 = LED15 15 = LED16	0		Sequenz Startposition	Legt die Startposition der Sequenzanimation fest.
13	268	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Oberster Chevron	Aktiviert den obersten Chevron.
14	269	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Rechter Chevron	Aktiviert den rechten Chevron.
15	270	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Unterer Chevron	Aktiviert den unteren Chevron.
16	271	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Linker Chevron	Aktiviert den linken Chevron.
17	272	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Grün 2 = Rot	2		Farbe 1	Die Hauptfarbe der Animation. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
18	276	4-Bit UInteger	3 = Orange 4 = Bernstein 5 = Gelb 6 = Grasgrün 7 = Lindgrün	0		Farbe 2	Die Sekundärfarbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation zwei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
19	280	4-Bit UInteger	8 = Cyan 9 = Himmelblau 10 = Blau 11 = Lila 12 = Magenta	0		Farbe 3	Die dritte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation drei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
20	284	4-Bit UInteger	13 = Rosa 14 = Weiß 15 = benutzerdefiniert 1	0		Farbe 4	Die vierte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation vier Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
21	288	Boolesch	false = im Uhrzeigersinn, true = gegen den Uhrzeigersinn	0		Richtung	Die Richtung der drehenden Animationen.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
22	289	Boolesch	false = Haptik deaktiviert, true = Haptik aktiviert	0		Haptische Rückmeldung	Aktiviert oder deaktiviert haptische Rückmeldungen.
23	290	6-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Impuls 2 = Wobbeln 3 = Blitz 4 = Ruf 5 = Stakkato 6 = Sirene 7 = Dauerton 1 8 = Dauerton 2 10 = Klingeln 11 = Melodie 1 12 = Melodie 2 13 = Melodie 3 14 = Benutzerdefiniert	0		Signalontyp	Das akustische Signal, das bei Aktivierung ausgegeben wird.

Index 89: Konfiguration des Messschwellenwerts 4

Beschreibung: Einstellungen für Schwellenwert 4

Datentyp: 296-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	1		Schwellenwert aktivieren	Aktiviert den Schwellenwert.
2	8	8-Bit UInteger	0..100 = Schwellenwert (%)	100		Schwellenwert	Der Wert des Schwellenwerts, als Prozentsatz angegeben.
3	16	8-Bit UInteger	0 = Weniger als 1 = Größer als	0		Schwellenwertvergleich	Legt den Vergleichstyp des Schwellenwerts fest.
4	24	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Schwellenwert-Override	Wenn diese Option aktiviert ist, wird in allen Segmenten eine Override-Animation angezeigt.
5	32	8-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Aktiviert	0		Anzeigen-Override	Überschreibt die Anzeigefolgenfolge, wenn dieser Schwellenwert erreicht ist.
6	40	13-Oktett-String UTF-8		"Schwelle"		Override Zeichenfolge Zeile 1	Die Zeichenfolge, die angezeigt wird, wenn Override aktiviert ist und in der aktuellen Schwellenwert-/Basiskonfiguration funktioniert.
7	144	13-Oktett-String UTF-8		"4"		Override Zeichenfolge Zeile 2	Die Zeichenfolge, die angezeigt wird, wenn Override aktiviert ist und in der aktuellen Schwellenwert-/Basiskonfiguration funktioniert.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
8	248	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Stetig 2 = Blinken 3 = Zweifarbiges Blinken 4 = Halb/Halb Konstant 5 = Halb/Halb Drehen 6 = Verfolgen 7 = Intensitätsverstärkung 8 = Zweifarbiger Durchlauf 9 = Sequenz 10 = Welle 11 = Doppelwelle 12 = Zweifarbiger Quadrant 13 = Vierfarbiger Quadrant	7		Animation	Die Art der Animation.
9	252	2-Bit UInteger	0 = Langsam 1 = Standard 2 = Schnell 3 = Benutzerdefiniert	1		Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit der Animation.
10	254	2-Bit UInteger	0 = Normal 1 = Blitz 2 = Drei Impulse 3 = SOS	0		Impulsmuster	Das Muster der Animation.
11	256	8-Bit UInteger	0..255	0		Statischer Sequenzwert (0–255)	Legt den Sequenzwert für die Sequenzanimation fest.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
12	264	4-Bit UInteger	0 = LED1 1 = LED2 2 = LED3 3 = LED4 4 = LED5 5 = LED6 6 = LED7 7 = LED8 8 = LED9 9 = LED10 10 = LED11 11 = LED12 12 = LED13 13 = LED14 14 = LED15 15 = LED16	0		Sequenz Startposition	Legt die Startposition der Sequenzanimation fest.
13	268	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Oberster Chevron	Aktiviert den obersten Chevron.
14	269	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Rechter Chevron	Aktiviert den rechten Chevron.
15	270	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Unterer Chevron	Aktiviert den unteren Chevron.
16	271	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Linker Chevron	Aktiviert den linken Chevron.
17	272	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Grün 2 = Rot	2		Farbe 1	Die Hauptfarbe der Animation. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
18	276	4-Bit UInteger	3 = Orange 4 = Bernstein 5 = Gelb 6 = Grasgrün 7 = Lindgrün	0		Farbe 2	Die Sekundärfarbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation zwei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
19	280	4-Bit UInteger	8 = Cyan 9 = Himmelblau 10 = Blau 11 = Lila 12 = Magenta	0		Farbe 3	Die dritte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation drei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
20	284	4-Bit UInteger	13 = Rosa 14 = Weiß 15 = benutzerdefiniert 1	0		Farbe 4	Die vierte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation vier Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
21	288	Boolesch	false = im Uhrzeigersinn, true = gegen den Uhrzeigersinn	0		Richtung	Die Richtung der drehenden Animationen.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
22	289	Boolesch	false = Haptik deaktiviert, true = Haptik aktiviert	0		Haptische Rückmeldung	Aktiviert oder deaktiviert haptische Rückmeldungen.
23	290	6-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Impuls 2 = Wobbeln 3 = Blitz 4 = Ruf 5 = Stakkato 6 = Sirene 7 = Dauerton 1 8 = Dauerton 2 10 = Klingeln 11 = Melodie 1 12 = Melodie 2 13 = Melodie 3 14 = Benutzerdefiniert	0		Signalontyp	Das akustische Signal, das bei Aktivierung ausgegeben wird.

Index 90: Parameter Zustand 1

Beschreibung: Parameter Zustand 1

Datentyp: 256-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Stetig 2 = Blinken 3 = Zweifarbiges Blinken 4 = Halb/Halb Konstant 5 = Halb/Halb Drehen 6 = Verfolgen 7 = Intensitätsverstärkung 8 = Zweifarbiger Durchlauf 9 = Sequenz 10 = Welle 11 = Doppelwelle 12 = Zweifarbiger Quadrant 13 = Vierfarbiger Quadrant	0		Animation	Die Art der Animation.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
2	4	2-Bit UInteger	0 = Langsam 1 = Standard 2 = Schnell 3 = Benutzerdefiniert	1		Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit der Animation.
3	6	2-Bit UInteger	0 = Normal 1 = Blitz 2 = Drei Impulse 3 = SOS	0		Impulsmuster	Das Muster der Animation.
4	8	8-Bit UInteger	0..255	0		Statischer Sequenzwert (0–255)	Legt den Sequenzwert für die Sequenzanimation fest.
5	16	4-Bit UInteger	0 = LED1 1 = LED2 2 = LED3 3 = LED4 4 = LED5 5 = LED6 6 = LED7 7 = LED8 8 = LED9 9 = LED10 10 = LED11 11 = LED12 12 = LED13 13 = LED14 14 = LED15 15 = LED16	0		Sequenz Startposition	Legt die Startposition der Sequenzanimation fest.
6	20	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Oberster Chevron	Aktiviert den obersten Chevron.
7	21	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Rechter Chevron	Aktiviert den rechten Chevron.
8	22	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Unterer Chevron	Aktiviert den unteren Chevron.
9	23	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Linker Chevron	Aktiviert den linken Chevron.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
10	24	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Grün 2 = Rot	0		Farbe 1	Die Hauptfarbe der Animation. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
11	28	4-Bit UInteger	3 = Orange 4 = Bernstein 5 = Gelb 6 = Grasgrün 7 = Lindgrün	0		Farbe 2	Die Sekundärfarbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation zwei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
12	32	4-Bit UInteger	8 = Cyan 9 = Himmelblau 10 = Blau 11 = Lila 12 = Magenta	0		Farbe 3	Die dritte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation drei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
13	36	4-Bit UInteger	13 = Rosa 14 = Weiß 15 = benutzerdefiniert 1	0		Farbe 4	Die vierte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation vier Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
14	40	Boolesch	false = im Uhrzeigersinn, true = gegen den Uhrzeigersinn	0		Richtung	Die Richtung der drehenden Animationen.
15	41	Boolesch	false = Haptik deaktiviert, true = Haptik aktiviert	0		Haptische Rückmeldung	Aktiviert oder deaktiviert haptische Rückmeldungen.
16	42	6-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Impuls 2 = Wobbeln 3 = Blitz 4 = Ruf 5 = Stakkato 6 = Sirene 7 = Dauerton 1 8 = Dauerton 2 10 = Klingeln 11 = Melodie 1 12 = Melodie 2 13 = Melodie 3 14 = Benutzerdefiniert	0		Signaltontyp	Das akustische Signal, das bei Aktivierung ausgegeben wird.
17	48	13-Oktett-String UTF-8		""		Text Zeile 1	Der in Zeile 1 des Anzeigefensters angezeigte Text.
18	152	13-Oktett-String UTF-8		""		Text Zeile 2	Der in Zeile 2 des Anzeigefensters angezeigte Text.

Index 91: Parameter Zustand 2

Beschreibung: Parameter Zustand 2

Datentyp: 256-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	4-Bit Unsigned Integer	0 = Aus 1 = Stetig 2 = Blinken 3 = Zweifarbiges Blinken 4 = Halb/Halb Konstant 5 = Halb/Halb Drehen 6 = Verfolgen 7 = Intensitätsverstärkung 8 = Zweifarbiger Durchlauf 9 = Sequenz 10 = Welle 11 = Doppelwelle 12 = Zweifarbiger Quadrant 13 = Vierfarbiger Quadrant	1		Animation	Die Art der Animation.
2	4	2-Bit Unsigned Integer	0 = Langsam 1 = Standard 2 = Schnell 3 = Benutzerdefiniert	1		Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit der Animation.
3	6	2-Bit Unsigned Integer	0 = Normal 1 = Blitz 2 = Drei Impulse 3 = SOS	0		Impulsmuster	Das Muster der Animation.
4	8	8-Bit Unsigned Integer	0..255	0		Statischer Sequenzwert (0–255)	Legt den Sequenzwert für die Sequenzanimation fest.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
5	16	4-Bit UInteger	0 = LED1 1 = LED2 2 = LED3 3 = LED4 4 = LED5 5 = LED6 6 = LED7 7 = LED8 8 = LED9 9 = LED10 10 = LED11 11 = LED12 12 = LED13 13 = LED14 14 = LED15 15 = LED16	0		Sequenz Startposition	Legt die Startposition der Sequenzanimation fest.
6	20	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Oberster Chevron	Aktiviert den obersten Chevron.
7	21	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Rechter Chevron	Aktiviert den rechten Chevron.
8	22	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Unterer Chevron	Aktiviert den unteren Chevron.
9	23	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Linker Chevron	Aktiviert den linken Chevron.
10	24	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Grün 2 = Rot	1		Farbe 1	Die Hauptfarbe der Animation. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
11	28	4-Bit UInteger	3 = Orange 4 = Bernstein 5 = Gelb 6 = Grasgrün 7 = Lindgrün	0		Farbe 2	Die Sekundärfarbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation zwei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
12	32	4-Bit UInteger	8 = Cyan 9 = Himmelblau 10 = Blau 11 = Lila 12 = Magenta	0		Farbe 3	Die dritte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation drei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
13	36	4-Bit UInteger	13 = Rosa 14 = Weiß 15 = benutzerdefiniert 1	0		Farbe 4	Die vierte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation vier Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
14	40	Boolesch	false = im Uhrzeigersinn, true = gegen den Uhrzeigersinn	0		Richtung	Die Richtung der drehenden Animationen.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
15	41	Boolesch	false = Haptik deaktiviert, true = Haptik aktiviert	0		Haptische Rückmeldung	Aktiviert oder deaktiviert haptische Rückmeldungen.
16	42	6-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Impuls 2 = Wobbeln 3 = Blitz 4 = Ruf 5 = Stakkato 6 = Sirene 7 = Dauerton 1 8 = Dauerton 2 10 = Klingeln 11 = Melodie 1 12 = Melodie 2 13 = Melodie 3 14 = Benutzerdefiniert	0		Signaltontyp	Das akustische Signal, das bei Aktivierung ausgegeben wird.
17	48	13-Oktett-String UTF-8		"PICK"		Text Zeile 1	Der in Zeile 1 des Anzeigefensters angezeigte Text.
18	152	13-Oktett-String UTF-8		""		Text Zeile 2	Der in Zeile 2 des Anzeigefensters angezeigte Text.

Index 92: Parameter Zustand 3

Beschreibung: Parameter Zustand 3

Datentyp: 256-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Stetig 2 = Blinken 3 = Zweifarbiges Blinken 4 = Halb/Halb Konstant 5 = Halb/Halb Drehen 6 = Verfolgen 7 = Intensitätsverstärkung ¹ 8 = Zweifarbiger Durchlauf 9 = Sequenz 10 = Welle 11 = Doppelwelle 12 = Zweifarbiger Quadrant 13 = Vierfarbiger Quadrant			Animation	Die Art der Animation.
2	4	2-Bit UInteger	0 = Langsam 1 = Standard 2 = Schnell 3 = Benutzerdefiniert	1		Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit der Animation.
3	6	2-Bit UInteger	0 = Normal 1 = Blitz 2 = Drei Impulse 3 = SOS	0		Impulsmuster	Das Muster der Animation.
4	8	8-Bit UInteger	0..255	0		Statischer Sequenzwert (0–255)	Legt den Sequenzwert für die Sequenzanimation fest.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
5	16	4-Bit UInteger	0 = LED1 1 = LED2 2 = LED3 3 = LED4 4 = LED5 5 = LED6 6 = LED7 7 = LED8 8 = LED9 9 = LED10 10 = LED11 11 = LED12 12 = LED13 13 = LED14 14 = LED15 15 = LED16	0		Sequenz Startposition	Legt die Startposition der Sequenzanimation fest.
6	20	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Oberster Chevron	Aktiviert den obersten Chevron.
7	21	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Rechter Chevron	Aktiviert den rechten Chevron.
8	22	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Unterer Chevron	Aktiviert den unteren Chevron.
9	23	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Linker Chevron	Aktiviert den linken Chevron.
10	24	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Grün 2 = Rot	2		Farbe 1	Die Hauptfarbe der Animation. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
11	28	4-Bit UInteger	3 = Orange 4 = Bernstein 5 = Gelb 6 = Grasgrün 7 = Lindgrün	0		Farbe 2	Die Sekundärfarbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation zwei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
12	32	4-Bit UInteger	8 = Cyan 9 = Himmelblau 10 = Blau 11 = Lila 12 = Magenta	0		Farbe 3	Die dritte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation drei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
13	36	4-Bit UInteger	13 = Rosa 14 = Weiß 15 = benutzerdefiniert 1	0		Farbe 4	Die vierte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation vier Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
14	40	Boolesch	false = im Uhrzeigersinn, true = gegen den Uhrzeigersinn	0		Richtung	Die Richtung der drehenden Animationen.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
15	41	Boolesch	false = Haptik deaktiviert, true = Haptik aktiviert	0		Haptische Rückmeldung	Aktiviert oder deaktiviert haptische Rückmeldungen.
16	42	6-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Impuls 2 = Wobbeln 3 = Blitz 4 = Ruf 5 = Stakkato 6 = Sirene 7 = Dauerton 1 8 = Dauerton 2 10 = Klingeln 11 = Melodie 1 12 = Melodie 2 13 = Melodie 3 14 = Benutzerdefiniert	0		Signaltontyp	Das akustische Signal, das bei Aktivierung ausgegeben wird.
17	48	13-Oktett-String UTF-8		"ERR"		Text Zeile 1	Der in Zeile 1 des Anzeigefensters angezeigte Text.
18	152	13-Oktett-String UTF-8		""		Text Zeile 2	Der in Zeile 2 des Anzeigefensters angezeigte Text.

Index 93: Parameter Zustand 4

Beschreibung: Parameter Zustand 4

Datentyp: 256-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Stetig 2 = Blinken 3 = Zweifarbiges Blinken 4 = Halb/Halb Konstant 5 = Halb/Halb Drehen 6 = Verfolgen 7 = Intensitätsverstärkung 8 = Zweifarbiger Durchlauf 9 = Sequenz 10 = Welle 11 = Doppelwelle 12 = Zweifarbiger Quadrant 13 = Vierfarbiger Quadrant	1		Animation	Die Art der Animation.
2	4	2-Bit UInteger	0 = Langsam 1 = Standard 2 = Schnell 3 = Benutzerdefiniert	1		Geschwindigkeit	Die Geschwindigkeit der Animation.
3	6	2-Bit UInteger	0 = Normal 1 = Blitz 2 = Drei Impulse 3 = SOS	0		Impulsmuster	Das Muster der Animation.
4	8	8-Bit UInteger	0..255	0		Statischer Sequenzwert (0–255)	Legt den Sequenzwert für die Sequenzanimation fest.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
5	16	4-Bit UInteger	0 = LED1 1 = LED2 2 = LED3 3 = LED4 4 = LED5 5 = LED6 6 = LED7 7 = LED8 8 = LED9 9 = LED10 10 = LED11 11 = LED12 12 = LED13 13 = LED14 14 = LED15 15 = LED16	0		Sequenz Startposition	Legt die Startposition der Sequenzanimation fest.
6	20	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Oberster Chevron	Aktiviert den obersten Chevron.
7	21	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Rechter Chevron	Aktiviert den rechten Chevron.
8	22	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Unterer Chevron	Aktiviert den unteren Chevron.
9	23	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Linker Chevron	Aktiviert den linken Chevron.
10	24	4-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Grün 2 = Rot	5		Farbe 1	Die Hauptfarbe der Animation. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
11	28	4-Bit UInteger	3 = Orange 4 = Bernstein 5 = Gelb 6 = Grasgrün 7 = Lindgrün	0		Farbe 2	Die Sekundärfarbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation zwei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
12	32	4-Bit UInteger	8 = Cyan 9 = Himmelblau 10 = Blau 11 = Lila 12 = Magenta	0		Farbe 3	Die dritte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation drei Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
13	36	4-Bit UInteger	13 = Rosa 14 = Weiß 15 = benutzerdefiniert 1	0		Farbe 4	Die vierte Farbe der Animation. Wird nur verwendet, wenn die Animation vier Farben hat. Benutzerdefinierte Farben werden in den Parameterdaten definiert.
14	40	Boolesch	false = im Uhrzeigersinn, true = gegen den Uhrzeigersinn	0		Richtung	Die Richtung der drehenden Animationen.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
15	41	Boolesch	false = Haptik deaktiviert, true = Haptik aktiviert	0		Haptische Rückmeldung	Aktiviert oder deaktiviert haptische Rückmeldungen.
16	42	6-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Impuls 2 = Wobbeln 3 = Blitz 4 = Ruf 5 = Stakkato 6 = Sirene 7 = Dauerton 1 8 = Dauerton 2 10 = Klingeln 11 = Melodie 1 12 = Melodie 2 13 = Melodie 3 14 = Benutzerdefiniert	0		Signaltontyp	Das akustische Signal, das bei Aktivierung ausgegeben wird.
17	48	13-Oktett-String UTF-8		"GOOD"		Text Zeile 1	Der in Zeile 1 des Anzeigefensters angezeigte Text.
18	152	13-Oktett-String UTF-8		""		Text Zeile 2	Der in Zeile 2 des Anzeigefensters angezeigte Text.

Index 94: Benutzerdefinierte Farbe 1

Beschreibung: Benutzerdefiniert 1

Datentyp: 24-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	8-Bit UInteger		255		Rot	Der Rotwert für die benutzerdefinierte Farbe 1.
2	8	8-Bit UInteger		255		Grün	Der Grünwert für die benutzerdefinierte Farbe 1.
3	16	8-Bit UInteger		255		Blau	Der Blauwert für die benutzerdefinierte Farbe 1.

Index 96: Benutzereingabeeinstellungen

Beschreibung: Benutzereingabe-Einstellungen

Datentyp: 128-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	2-Bit UInteger	0 = Gering 1 = Standard 2 = Hoch	1		Berührungsempfindlichkeit	Legt die Empfindlichkeit des Berührungstasters fest. Bei hoher Empfindlichkeit wird leichter ausgelöst. Geringe Empfindlichkeit verhindert Falschaktivierungen.
2	2	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Nur erste Konfiguration	Verwendet für alle Tastereingänge nur die erste Konfiguration in den Eingabeeinstellungen. Prozessdateneingang wird so geändert, dass bei Betätigung eines Tasters nur der Eingang von Taster 1 ausgelöst wird, sofern kein Gruppen-Override aktiviert ist.
3	8	Boolesch	false = Kurzzeitig, true = Verriegelt	0		Funktion Taster 1	Im kurzzeitigen Modus ist der Ausgang nur aktiv, solange die Benutzereingabe/ Berührung aktiviert wird. Im Verriegelungsmodus wird der Ausgang jedes Mal aktiviert, wenn die Eingabe/ Berührung aktiviert wird.
4	9	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Muting Taster 1 aktivieren	Verhindert, dass eine Benutzereingabe bzw. eine Berührung den Ausgang aktiviert.
5	10	3-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Taster 1 2 = Taster 2 3 = Taster 3 4 = Taster 4 5 = Taster 5	0		Gruppen-Override Taster 1	Wenn aktiviert, kann der Taster als Teil der angegebenen Gruppe fungieren.
6	16	16-Bit UInteger	0..65535	0		Einschaltverzögerung Taster 1 (ms)	Die Zeitspanne, die die Benutzereingabe/ Berührung aktiviert sein muss, um den aktiven Zustand auszulösen.
7	32	Boolesch	false = Kurzzeitig, true = Verriegelt	0		Funktion Taster 2	Im kurzzeitigen Modus ist der Ausgang nur aktiv, solange die Benutzereingabe/ Berührung aktiviert wird. Im Verriegelungsmodus wird der Ausgang jedes Mal aktiviert, wenn die Eingabe/ Berührung aktiviert wird.
8	33	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Muting Taster 2 aktivieren	Verhindert, dass eine Benutzereingabe bzw. eine Berührung den Ausgang aktiviert.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
9	34	3-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Taster 1 2 = Taster 2 3 = Taster 3 4 = Taster 4 5 = Taster 5	0		Gruppen-Override Taster 2	Wenn aktiviert, kann der Taster als Teil der angegebenen Gruppe fungieren.
10	40	16-Bit UInteger	0..65535	0		Einschaltverzögerung Taster 2 (ms)	Die Zeitspanne, die die Benutzereingabe/ Berührung aktiviert sein muss, um den aktiven Zustand auszulösen.
11	56	Boolesch	false = Kurzzeitig, true = Verriegelt	0		Funktion Taster 3	Im kurzzeitigen Modus ist der Ausgang nur aktiv, solange die Benutzereingabe/ Berührung aktiviert wird. Im Verriegelungsmodus wird der Ausgang jedes Mal aktiviert, wenn die Eingabe/ Berührung aktiviert wird.
12	57	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Muting Taster 3 aktivieren	Verhindert, dass eine Benutzereingabe bzw. eine Berührung den Ausgang aktiviert.
13	58	3-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Taster 1 2 = Taster 2 3 = Taster 3 4 = Taster 4 5 = Taster 5	0		Gruppen-Override Taster 3	Wenn aktiviert, kann der Taster als Teil der angegebenen Gruppe fungieren.
14	64	16-Bit UInteger	0..65535	0		Einschaltverzögerung Taster 3 (ms)	Die Zeitspanne, die die Benutzereingabe/ Berührung aktiviert sein muss, um den aktiven Zustand auszulösen.
15	80	Boolesch	false = Kurzzeitig, true = Verriegelt	0		Funktion Taster 4	Im kurzzeitigen Modus ist der Ausgang nur aktiv, solange die Benutzereingabe/ Berührung aktiviert wird. Im Verriegelungsmodus wird der Ausgang jedes Mal aktiviert, wenn die Eingabe/ Berührung aktiviert wird.
16	81	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Muting Taster 4 aktivieren	Verhindert, dass eine Benutzereingabe bzw. eine Berührung den Ausgang aktiviert.
17	82	3-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Taster 1 2 = Taster 2 3 = Taster 3 4 = Taster 4 5 = Taster 5	0		Gruppen-Override Taster 4	Wenn aktiviert, kann der Taster als Teil der angegebenen Gruppe fungieren.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
18	88	16-Bit UInteger	0..65535	0		Einschaltverzögerung Taster 4 (ms)	Die Zeitspanne, die die Benutzereingabe/ Berührung aktiviert sein muss, um den aktiven Zustand auszulösen.
19	104	Boolesch	false = Kurzzeitig, true = Verriegelt	0		Funktion Taster 5	Im kurzzeitigen Modus ist der Ausgang nur aktiv, solange die Benutzereingabe/ Berührung aktiviert wird. Im Verriegelungsmodus wird der Ausgang jedes Mal aktiviert, wenn die Eingabe/ Berührung aktiviert wird.
20	105	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Muting Taster 5 aktivieren	Verhindert, dass eine Benutzereingabe bzw. eine Berührung den Ausgang aktiviert.
21	106	3-Bit UInteger	0 = Deaktiviert 1 = Taster 1 2 = Taster 2 3 = Taster 3 4 = Taster 4 5 = Taster 5	0		Gruppen-Override Taster 5	Wenn aktiviert, kann der Taster als Teil der angegebenen Gruppe fungieren.
22	112	16-Bit UInteger	0..65535	0		Einschaltverzögerung Taster 5 (ms)	Die Zeitspanne, die die Benutzereingabe/ Berührung aktiviert sein muss, um den aktiven Zustand auszulösen.

Index 97: Ausgangseinstellungen

Beschreibung: Ausgangseinstellungen

Datentyp: 128-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	Boolesch	false = Öffner, true = Schließer	1		Ausgangsstatus	Bei der Definition als Schließer ist der Ausgang bei einer Benutzereingabe/ Berührung aktiv. Bei der Definition als Öffner ist der Ausgang bei einer Benutzereingabe/ Berührung inaktiv.
2	8	Boolesch	false = steigende Flanke, true = fallende Flanke	0		Ausschaltverzögerung Taster 1	Bei der steigenden Flanke einer Benutzereingabe/ Berührung wird eine Verzögerung der vorderen Flanke ausgelöst. Bei der fallenden Flanke einer Benutzereingabe/ Berührung wird eine Verzögerung der abfallenden Flanke ausgelöst.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
3	9	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Override akustisches Signal Taster 1	Ermöglicht, dass der Berührungstaster unabhängig vom aktuellen Animations- oder Moduszustand das akustische Signal auslöst.
4	10	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Haptik-Override Taster 1	Ermöglicht, dass der Berührungstaster unabhängig vom aktuellen Animations- oder Moduszustand die Haptik-Rückmeldung auslöst.
5	16	16-Bit UInteger	0..65535	0		Ausschaltverzögerung Taster 1 (ms)	Gibt an, wie lange es nach dem Ende der Benutzereingabe/ Berührung dauert, bis der inaktive Gerätezustand ausgelöst wird.
6	32	Boolesch	false = steigende Flanke, true = fallende Flanke	0		Ausschaltverzögerungstyp Taster 2	Bei der steigenden Flanke einer Benutzereingabe/ Berührung wird eine Verzögerung der vorderen Flanke ausgelöst. Bei der fallenden Flanke einer Benutzereingabe/ Berührung wird eine Verzögerung der abfallenden Flanke ausgelöst.
7	33	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Override akustisches Signal Taster 2	Ermöglicht, dass der Berührungstaster unabhängig vom aktuellen Animations- oder Moduszustand das akustische Signal auslöst.
8	34	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Haptik-Override Taster 2	Ermöglicht, dass der Berührungstaster unabhängig vom aktuellen Animations- oder Moduszustand die Haptik-Rückmeldung auslöst.
9	40	16-Bit UInteger	0..65535	0		Ausschaltverzögerung Taster 2 (ms)	Gibt an, wie lange es nach dem Ende der Benutzereingabe/ Berührung dauert, bis der inaktive Gerätezustand ausgelöst wird.
10	56	Boolesch	false = steigende Flanke, true = fallende Flanke	0		Ausschaltverzögerungstyp Taster 3	Bei der steigenden Flanke einer Benutzereingabe/ Berührung wird eine Verzögerung der vorderen Flanke ausgelöst. Bei der fallenden Flanke einer Benutzereingabe/ Berührung wird eine Verzögerung der abfallenden Flanke ausgelöst.
11	57	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Override akustisches Signal Taster 3	Ermöglicht, dass der Berührungstaster unabhängig vom aktuellen Animations- oder Moduszustand das akustische Signal auslöst.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
12	58	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Haptik-Override Taster 3	Ermöglicht, dass der Berührungstaster unabhängig vom aktuellen Animations- oder Moduszustand die Haptik-Rückmeldung auslöst.
13	64	16-Bit UInteger	0..65535	0		Ausschaltverzögerung Taster 3 (ms)	Gibt an, wie lange es nach dem Ende der Benutzereingabe/ Berührung dauert, bis der inaktive Gerätezustand ausgelöst wird.
14	80	Boolesch	false = steigende Flanke, true = fallende Flanke	0		Ausschaltverzögerung Taster 4	Bei der steigenden Flanke einer Benutzereingabe/ Berührung wird eine Verzögerung der vorderen Flanke ausgelöst. Bei der fallenden Flanke einer Benutzereingabe/ Berührung wird eine Verzögerung der abfallenden Flanke ausgelöst.
15	81	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Override akustisches Signal Taster 4	Ermöglicht, dass der Berührungstaster unabhängig vom aktuellen Animations- oder Moduszustand das akustische Signal auslöst.
16	82	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Haptik-Override Taster 4	Ermöglicht, dass der Berührungstaster unabhängig vom aktuellen Animations- oder Moduszustand die Haptik-Rückmeldung auslöst.
17	88	16-Bit UInteger	0..65535	0		Ausschaltverzögerung Taster 4 (ms)	Gibt an, wie lange es nach dem Ende der Benutzereingabe/ Berührung dauert, bis der inaktive Gerätezustand ausgelöst wird.
18	104	Boolesch	false = steigende Flanke, true = fallende Flanke	0		Ausschaltverzögerung Taster 5	Bei der steigenden Flanke einer Benutzereingabe/ Berührung wird eine Verzögerung der vorderen Flanke ausgelöst. Bei der fallenden Flanke einer Benutzereingabe/ Berührung wird eine Verzögerung der abfallenden Flanke ausgelöst.
19	105	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Override akustisches Signal Taster 5	Ermöglicht, dass der Berührungstaster unabhängig vom aktuellen Animations- oder Moduszustand das akustische Signal auslöst.
20	106	Boolesch	false = Aus, true = Ein	0		Haptik-Override Taster 5	Ermöglicht, dass der Berührungstaster unabhängig vom aktuellen Animations- oder Moduszustand die Haptik-Rückmeldung auslöst.

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
21	112	16-Bit UInteger	0..65535	0		Ausschaltverzögerung Taster 5 (ms)	Gibt an, wie lange es nach dem Ende der Benutzereingabe/Berührung dauert, bis der inaktive Gerätezustand ausgelöst wird.

Index 98: Benutzerdefinierte akustische Einstellungen

Beschreibung: Wählt den Akustiktyp und die Frequenzen zum Erzeugen eines benutzerdefinierten Tons aus

Datentyp: 8-Bit-Datensatz (Subindex-Zugriff nicht unterstützt)

Zugriffsrechte: RW

Subindex	Bit-Offset	Datentyp	Zulässige Werte	Standardwert	Zugriffs- beschr.	Name	Beschreibung
1	0	2-Bit UInteger	0 = Signalton 1 = Durchlauf 2 = Ton	0		Benutzerdefinierter Typ	Die Art des Tons, der ausgegeben wird, wenn ein benutzerdefinierter Signaltontyp ausgewählt wird.
2	2	2-Bit UInteger	0 = Aufwärts 1 = Abwärts 2 = Aufwärts abwärts 3 = Abwärts aufwärts	0		Benutzerdefinierter Durchlauftyp	Die Art des Durchlaufs, die durchgeführt wird, wenn als Signaltontyp „Durchlauf“ ausgewählt ist.
3	4	2-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Gering 2 = Mittel 3 = Hoch	0		Benutzerdefinierte Frequenz 1	Benutzerdefinierte Frequenz 1
4	6	2-Bit UInteger	0 = Aus 1 = Gering 2 = Mittel 3 = Hoch	0		Benutzerdefinierte Frequenz 2	Benutzerdefinierte Frequenz 2

Kapitel 5 Spezifikationen

Versorgungsspannung

18 V DC bis 30 V DC

Nur mit geeignetem Netzteil der Klasse 2 (UL) oder Netzteil mit Sicherheitskleinspannung (SELV) (CE) verwenden

Siehe die elektrischen Eigenschaften auf dem Produktetikett.

Versorgungsstrom

Max. 280 mA bei 18 V DC

Max. 210 mA bei 24 V DC

Max. 165 mA bei 30 V DC

Versorgungsschutzschaltung

Schutz gegen Verpolung und Stoßspannungen

Ansprechzeit bei Berührung

Max. 300 ms

Anschlüsse

Integrierter 4-poliger M12-Steckverbinder, männlich

Modelle, für die eine passende Anschlussleitung erforderlich ist

Betriebstemperatur

−40 °C bis +50 °C (−40 °F bis +122 °F)

Lagerungstemperatur

−40 °C bis +70 °C (−40 °F bis +158 °F)

Schutzart

Schutzart IP69K gemäß ISO 20653

Geeignet für feuchte Standorte nach UL 2108

Vibrations- und Stoßfestigkeit

Erfüllt die Anforderungen nach IEC 60068-2-6 (Vibrationsfestigkeit: 10 Hz bis 55 Hz, 1,0 mm Amplitude, 5 Minuten Abtastung, 30 Minuten Stillstand)

Erfüllt die Anforderungen nach IEC 60068-2-27 (Stoßfestigkeit: 15 G, 11 ms Dauer, Sinushalbwellen)

Bauart

Gehäuse aus schwarzem Polycarbonat

Interne silikongekapselte LEDs

Fenster aus rauchfarbenem Polycarbonat

Zeichenbegrenzung

Kleine Schrift: 13 Zeichen pro Zeile (26 Zeichen insgesamt)

Große Schrift: 13 Zeichen insgesamt

Zertifizierungen



Banner Engineering BV
Park Lane, Culliganlaan 2F bus 3
1831 Diegem, BELGIUM

Erforderlicher Überstromschutz



Warnung: Die elektrischen Anschlüsse müssen von qualifizierten Personen unter Beachtung der örtlichen und nationalen Gesetze und Vorschriften für elektrische Anschlüsse verbunden werden.

Überstromschutz ist erforderlich, dieser muss von der Anwendung des Endprodukts gemäß der angegebenen Tabelle bereitgestellt werden.

Der Überstromschutz kann mit externen Sicherungen oder über ein Netzteil der Klasse 2 mit Strombegrenzung bereitgestellt werden.

Stromversorgungsdrähte < 24 AWG dürfen nicht verbunden werden.

Weiteren Produktsupport erhalten Sie unter www.bannerengineering.com.

Stromversorgungsdrähte (AWG)	Erforderlicher Überstromschutz (A)	Stromversorgungsdrähte (AWG)	Erforderlicher Überstromschutz (A)
20	5	26	1
22	3	28	0,8
24	2	30	0,5

Montage

Gewindesockel der Größe M30 x 1,5, maximales Drehmoment 4,5 Nm (40 in lbf)

FCC Teil 15 Klasse B für unbeabsichtigte Strahler

(Teil 15.105(b)) Dieses Gerät wurde Tests unterzogen, die ergeben haben, dass es die Beschränkungen für eine digitale Vorrichtung der Klasse B entsprechend Teil 15 der FCC-Bestimmungen erfüllt. Diese Beschränkungen haben den Zweck, bei Installationen in Wohngebäuden einen angemessenen Schutz gegen nachteilige Störungen zu bieten. Dieses Gerät erzeugt und verwendet Hochfrequenzenergie, kann Hochfrequenzenergie ausstrahlen und kann, wenn es nicht in Übereinstimmung mit den Anweisungen installiert und eingesetzt wird, nachteilige Störungen für Funkverbindungen verursachen. Es gibt jedoch keine Gewähr dafür, dass es bei einer bestimmten Installation nicht zu Störungen kommt. Wenn dieses Gerät nachteilige Störungen für den Radio- oder Fernsehempfang erzeugt, die sich erkennen lassen, indem das Gerät aus- und eingeschaltet wird, sollte versucht werden, die Störungen durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen zu beseitigen:

- Richten Sie die Empfangsantenne anders aus oder positionieren Sie sie um.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen dem Gerät und dem Empfänger.
- Schließen Sie das Gerät an einer Steckdose an, die sich an einem anderen Stromkreis befindet als die, an der der Empfänger angeschlossen ist.
- Bitten Sie den Fachhändler oder einen erfahrenen Radio-/Fernsehtechniker um Hilfe.

(Teil 15.21) Änderungen oder Modifikationen, die nicht ausdrücklich von der für die Einhaltung der Vorschriften verantwortlichen Stelle genehmigt wurden, können dazu führen, dass die Berechtigung des Benutzers zum Betrieb des Geräts erlischt.

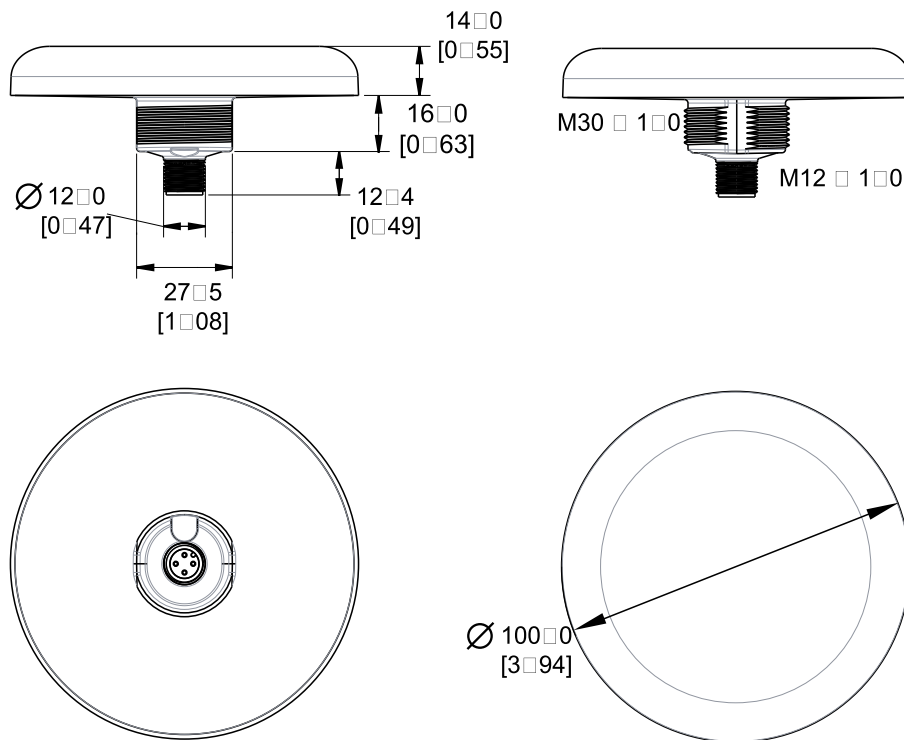
Industry Canada ICES-003(B)

This device complies with CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B). Operation is subject to the following two conditions: 1) This device may not cause harmful interference; and 2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Cet appareil est conforme à la norme NMB-3(B). Le fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes : (1) ce dispositif ne peut pas occasionner d'interférences, et (2) il doit tolérer toute interférence, y compris celles susceptibles de provoquer un fonctionnement non souhaité du dispositif.

Abmessungen

Alle Maße sind in Millimetern (Zoll) aufgeführt, sofern nichts anderes angegeben ist. Die angegebenen Maße können sich ändern.



Kapitel 6 Zubehör

Anschlussleitungen

4-polige A-Code-Anschlussleitungen – beidseitig vorkonfektioniert (M12-Buchse an M12-Stecker) (Datenblatt Ident-Nr. 236186)				
Typ	Länge	Abmessungen (mm)	Steckerbelegungen	
BC-M12F4-M12M4-22-1	1 m (3,28 ft)		Buchse Stecker 1 = Braun 2 = Weiß 3 = Blau 4 = Schwarz 5 = Nicht belegt c UL US LISTED	
BC-M12F4-M12M4-22-2	2 m (6,56 ft)			
BC-M12F4-M12M4-22-3	3 m (9,84 ft)			
BC-M12F4-M12M4-22-4	4 m (13,12 ft)			
BC-M12F4-M12M4-22-5	5 m (16,4 ft)			
BC-M12F4-M12M4-22-10	10 m (30,81 ft)			
BC-M12F4-M12M4-22-15	15 m (49,2 ft)			

Montagewinkel

LMB30RAS

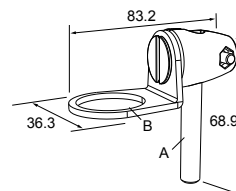
- Abgewinkelter Montagewinkel für Anzeigeleuchte
- Passend zum Sockel M30 × 2
- Edelstahl
- CAD-Dateien: [DXF](#), [PDF](#), [IGS](#), [STP](#)



SMB30FA

- Drehwinkel mit Kipp- und Schwenkbewegung zur präzisen Einstellung
- Montagebohrung für 30-mm-Sensor
- Edelstahl, Blechdicke 2,6 mm (12 ga), Güte 304
- Einfache Sensormontage auf T-Schlitz von stranggepressten Schienen
- Schraubengrößen in metrischen Maßen und in Zoll erhältlich
- CAD-Dateien: [DXF](#), [PDF](#), [IGS](#), [STP](#)

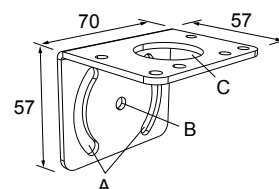
Schraubengewinde: SMB30FA, A = 3/8 – 16 × 2 Zoll; SMB30FAL, A = 3/8 – 16 × 4 Zoll; SMB30FAM10, A = M10 – 1,5 × 50
Lochgröße: B = ø 30,1



SMB30MM

- 12-Gauge-Montagewinkel aus Edelstahl (Blechdicke 2,6 mm) mit bogenförmigen Montageschlitten zur flexiblen Ausrichtung
- Bohrlöcher für M6-(1/4-Zoll)-Befestigungsteile
- Montagebohrung für 30-mm-Sensor
- CAD-Dateien: [DXF](#), [PDF](#), [IGS](#), [STP](#)

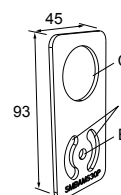
Lochmittenabstand: A = 51, A zu B = 25,4
Lochgröße: A = 42,6 × 7, B = ø 6,4, C = ø 30,1



SMBAMS30P

- Flacher Montagewinkel der Bauform SMBAMS
- 30-mm-Bohrung zur Sensormontage
- Gelenkschlitz für 90°+-Drehung
- Edelstahl, Blechdicke 2,6 mm (12 ga), Güte 300er-Reihe
- CAD-Dateien: [DXF](#), [PDF](#), [IGS](#), [STP](#)

Lochmittenabstand: A = 26, A zu B = 13
Lochgröße: A = 26,8 × 7, B = ø 6,5, C = ø 31



Kapitel 7 Kundendienst und Wartung

Kodierungstabelle und Unicode-Zeichen

Unicode-Codepunkt	Zeichen	Name
U+0020		LEERZEICHEN
U+0021	!	AUSRUFEZEICHEN
U+0022	"	ANFÜHRUNGSZEICHEN
U+0023	#	DOPPELKREUZ
U+0024	\$	DOLLAR-ZEICHEN
U+0025	%	PROZENTZEICHEN
U+0026	&	AMPERSAND
U+0027	'	APOSTROPH
U+0028	(	KLAMMER LINKS
U+0029	)	KLAMMER RECHTS
U+002A	*	ASTERISK
U+002B	+	PLUSZEICHEN
U+002C	,	KOMMA
U+002D	-	BINDESTRICH-MINUSZEICHEN
U+002E	.	PUNKT
U+002F	/	SCHRÄGSTRICH
U+0030	0	ZIFFER NULL
U+0031	1	ZIFFER EINS
U+0032	2	ZIFFER ZWEI
U+0033	3	ZIFFER DREI
U+0034	4	ZIFFER VIER
U+0035	5	ZIFFER FÜNF
U+0036	6	ZIFFER SECHS
U+0037	7	ZIFFER SIEBEN
U+0038	8	ZIFFER ACHT
U+0039	9	ZIFFER NEUN
U+003A	:	DOPPELPUNKT
U+003B	;	SEMIKOLON
U+003C	<	KLEINER-ALS-ZEICHEN
U+003D	=	GLEICHEITSZEICHEN
U+003E	>	GRÖßER-ALS-ZEICHEN
U+003F	?	FRAGEZEICHEN
U+0040	@	AT-ZEICHEN
U+0041	A	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE A
U+0042	B	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE B
U+0043	C	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE C
U+0044	D	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE D
U+0045	E	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE E
U+0046	F	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE F
U+0047	G	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE G
U+0048	H	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE H

Unicode-Codepunkt	Zeichen	Name
U+0049	I	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE I
U+004A	J	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE J
U+004B	K	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE K
U+004C	L	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE L
U+004D	M	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE M
U+004E	N	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE N
U+004F	O	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE O
U+0050	P	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE P
U+0051	Q	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE Q
U+0052	R	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE R
U+0053	S	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE S
U+0054	T	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE T
U+0055	U	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE U
U+0056	V	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE V
U+0057	W	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE W
U+0058	X	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE X
U+0059	Y	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE Y
U+005A	Z	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE Z
U+005B	[	ECKIGE KLAMMER LINKS
U+005C	\	GESPIEGELTER SCHRÄGSTRICH
U+005D	]	ECKIGE KLAMMER RECHTS
U+005E	^	ZIRKUMFLEX
U+005F	_	UNTERSTRICH
U+0060	`	GRAVIS
U+0061	a	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE A
U+0062	b	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE B
U+0063	c	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE C
U+0064	d	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE D
U+0065	e	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE E
U+0066	f	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE F
U+0067	g	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE G
U+0068	h	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE H
U+0069	i	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE I
U+006A	j	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE J
U+006B	k	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE K
U+006C	l	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE L
U+006D	m	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE M
U+006E	n	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE N
U+006F	o	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE O
U+0070	p	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE P
U+0071	q	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE Q
U+0072	r	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE R
U+0073	s	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE S
U+0074	t	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE T
U+0075	u	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE U
U+0076	v	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE V
U+0077	w	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE W

Unicode-Codepunkt	Zeichen	Name
U+0078	x	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE X
U+0079	y	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE Y
U+007A	z	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE Z
U+007B	{	GESCHWEIFTE KLAMMER LINKS
U+007C		SENKRECHTER STRICH
U+007D	}	GESCHWEIFTE KLAMMER RECHTS
U+007E	~	TILDE
U+00A0		GESCHÜTZTES LEERZEICHEN
U+00A1	¡	UMGEKEHRTES AUSRUFEZEICHEN
U+00A2	¢	CENT-ZEICHEN
U+00A3	£	PFUND-ZEICHEN
U+00A4	¤	ALLGEMEINES WÄHRUNGSSYMBOL
U+00A5	¥	YEN-ZEICHEN
U+00A6	¦	UNTERBROCHENER STRICH
U+00A7	§	PARAGRAPHENZEICHEN
U+00A8	¨	TREMA
U+00A9	©	COPYRIGHT-ZEICHEN
U+00AA	ª	WEIBLICHES ORDNUNGSZEICHEN
U+00AB	«	DOPPELTES SPITZES ANFÜHRUNGSZEICHEN LINKS
U+00AC	¬	NICHT-ZEICHEN
U+00AD		WEICHES TRENNZEICHEN
U+00AE	®	ZEICHEN FÜR REGISTRIERTES WARENZEICHEN
U+00AF	—	MAKRON
U+00B0	°	GRADZEICHEN
U+00B1	±	PLUS-MINUS-ZEICHEN
U+00B2	²	HOCHGESTELLTE ZWEI
U+00B3	³	HOCHGESTELLTE DREI
U+00B4	´	AKUT
U+00B5	µ	MIKRO-ZEICHEN
U+00B6	¶	ABSATZZEICHEN
U+00B7	·	MITTELPUNKT
U+00B8	¸	CEDILLE
U+00B9	¹	HOCHGESTELLTE EINS
U+00BA	º	MÄNNLICHES ORDNUNGSZEICHEN
U+00BB	»	DOPPELTES SPITZES ANFÜHRUNGSZEICHEN RECHTS
U+00BC	¼	GEWÖHNLICHER BRUCH EIN VIERTEL
U+00BD	½	GEWÖHNLICHER BRUCH EIN HALB
U+00BE	¾	GEWÖHNLICHER BRUCH DREI VIERTEL
U+00BF	¿	UMGEKEHRTES FRAGEZEICHEN
U+00C0	À	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE A MIT GRAVIS
U+00C1	Á	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE A MIT AKUT
U+00C2	Â	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE A MIT ZIRKUMFLEX
U+00C3	Ã	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE A MIT TILDE
U+00C4	Ä	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE A MIT TREMA
U+00C5	Å	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE A MIT ÜBERGESETZTEM RING
U+00C6	Æ	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE AE
U+00C7	Ç	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE C MIT CEDILLE

Unicode-Codepunkt	Zeichen	Name
U+00C8	È	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE E MIT GRAVIS
U+00C9	É	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE E MIT AKUT
U+00CA	Ê	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE E MIT ZIRKUMFLEX
U+00CB	Ë	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE E MIT TREMA
U+00CC	Ì	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE I MIT GRAVIS
U+00CD	Í	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE I MIT AKUT
U+00CE	Î	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE I MIT ZIRKUMFLEX
U+00CF	Ï	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE I MIT TREMA
U+00D0	Ð	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE ETH
U+00D1	Ñ	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE N MIT TILDE
U+00D2	Ò	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE O MIT GRAVIS
U+00D3	Ó	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE O MIT AKUT
U+00D4	Ô	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE O MIT ZIRKUMFLEX
U+00D5	Õ	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE O MIT TILDE
U+00D6	Ö	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE O MIT TREMA
U+00D7	×	MULTIPLIKATIONSZEICHEN
U+00D8	Ø	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE O MIT SCHRÄGSTRICH
U+00D9	Ù	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE U MIT GRAVIS
U+00DA	Ú	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE U MIT AKUT
U+00DB	Û	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE U MIT ZIRKUMFLEX
U+00DC	Ü	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE U MIT TREMA
U+00DD	Ý	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE Y MIT AKUT
U+00DE	Þ	LATEINISCHER GROSSBUCHSTABE THORN
U+00DF	ß	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE SCHARF-S
U+00E0	à	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE A MIT GRAVIS
U+00E1	á	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE A MIT AKUT
U+00E2	â	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE A MIT ZIRKUMFLEX
U+00E3	ã	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE A MIT TILDE
U+00E4	ä	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE A MIT TREMA
U+00E5	å	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE A MIT ÜBERGESETZTEM RING
U+00E6	æ	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE AE
U+00E7	ç	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE C MIT CEDILLE
U+00E8	è	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE E MIT GRAVIS
U+00E9	é	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE E MIT AKUT
U+00EA	ê	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE E MIT ZIRKUMFLEX
U+00EB	ë	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE E MIT TREMA
U+00EC	ì	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE I MIT GRAVIS
U+00ED	í	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE I MIT AKUT
U+00EE	î	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE I MIT ZIRKUMFLEX
U+00EF	ï	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE I MIT TREMA
U+00F0	ð	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE ETH
U+00F1	ñ	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE N MIT TILDE
U+00F2	ò	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE O MIT GRAVIS
U+00F3	ó	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE O MIT AKUT
U+00F4	ô	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE O MIT ZIRKUMFLEX
U+00F5	õ	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE O MIT TILDE
U+00F6	ö	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE O MIT TREMA

Unicode-Codepunkt	Zeichen	Name
U+00F7	÷	DIVISIONSZEICHEN
U+00F8	ø	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE O MIT SCHRÄGSTRICH
U+00F9	ù	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE U MIT GRAVIS
U+00FA	ú	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE U MIT AKUT
U+00FB	û	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE U MIT ZIRKUMFLEX
U+00FC	ü	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE U MIT TREMA
U+00FD	ý	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE Y MIT AKUT
U+00FE	þ	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE THORN
U+00FF	ÿ	LATEINISCHER KLEINBUCHSTABE Y MIT TREMA

Reinigung mit mildem Reinigungsmittel und warmem Wasser

Wischen Sie das Gerät mit einem weichen, mit einer Lösung aus einem schonenden Reinigungsmittel und warmem Wasser befeuchteten Tuch ab. Verwenden Sie auf keinen Fall andere chemische Reinigungsmittel.

Repairs and Translations (No Field-Replaceable Parts)

English

Contact Banner Engineering for troubleshooting of this device. **Do not attempt any repairs to this Banner device; it contains no field-replaceable parts or components.** If the device, device part, or device component is determined to be defective by a Banner Applications Engineer, they will advise you of Banner's RMA (Return Merchandise Authorization) procedure.

IMPORTANT: If instructed to return the device, pack it with care. Damage that occurs in return shipping is not covered by warranty.

Obtain assistance with product repairs by contacting your local Banner Engineering Corp distributor or by calling Banner directly at (763) 544-3164. Access literature translated into your native language on the Banner website at www.bannerengineering.com or contact Banner directly at (763) 544-3164.

Deutsch

Wenden Sie sich zur Fehlerbehebung dieses Geräts an Banner Engineering. **Versuchen Sie nicht, Reparaturen an diesem Banner-Gerät vorzunehmen. Das Gerät enthält keine am Einsatzort auszuwechselnden Teile oder Komponenten.** Wenn ein Banner-Anwendungstechniker zu dem Schluss kommt, dass dieses Gerät, ein Teil oder eine Komponente davon defekt ist, erhalten Sie von dem Techniker Erläuterungen zu Banners RMA-Verfahren (Return Merchandise Authorization) für die Warenrückgabe.

WICHTIG: Wenn Sie der Techniker anweist, das Gerät zurückzusenden, verpacken Sie es bitte sorgfältig. Transportschäden bei der Rücksendung werden von der Garantie nicht abgedeckt.

Unterstützung bei Produktreparaturen erhalten Sie von Ihrem örtlichen Banner Engineering Corp Händler oder direkt von Banner unter Tel. (763) 544-3164. Die in Ihrer Muttersprache übersetzte Literatur finden Sie auf der Banner-Website unter www.bannerengineering.com oder kontaktieren Sie Banner direkt unter Tel. (763) 544-3164.

Français

Pour plus d'informations sur le dépannage du produit, contactez Banner Engineering. **Ne tentez pas de réparer ce dispositif Banner. Il ne contient aucun composant ou pièce qui puisse être remplacé sur place.** Si un ingénieur de Banner conclut que le dispositif ou l'une de ses pièces ou composants est défectueux, il vous informera de la procédure à suivre pour le retour des produits (RMA).

Important: Si vous devez retourner le dispositif, emballez-le avec soin. Les dégâts occasionnés pendant le transport de retour ne sont pas couverts par la garantie.

Pour vous aider lors de la réparation de produits, contactez votre distributeur Banner local ou appelez directement Banner au (763) 544-3164. La documentation traduite dans votre langue est disponible sur le site internet de Banner www.bannerengineering.com ou contactez directement Banner au (763) 544-3164.

Italiano

Per le procedure di individuazione e riparazione dei guasti di questo dispositivo, contattare Banner Engineering. **Non tentare di riparare questo dispositivo Banner, in quanto non contiene parti o componenti sostituibili dall'utente.** Se il dispositivo, una parte del dispositivo o un componente del dispositivo viene riscontrato difettoso da un tecnico Banner, il nostro personale vi comunicherà la procedura da seguire per ottenere l'autorizzazione al reso.

Importante: Se si ricevono istruzioni di rispedire il dispositivo al produttore, imballarlo con cura. I danni dovuti al trasporto non sono coperti dalla garanzia.

Per assistenza nelle riparazioni dei prodotti, contattare il distributore locale Banner Engineering Corp o contattare direttamente Banner al numero (763) 544-3164. È possibile accedere alla documentazione tradotta nella propria lingua madre sul sito Web Banner all'indirizzo www.bannerengineering.com o contattare direttamente Banner al numero (763) 544-3164.

Español

Comuníquese con Banner Engineering para solucionar de problemas de este dispositivo. **No intente ninguna reparación a este dispositivo de Banner, contiene piezas o componente que no se pueden cambiar en terreno.** Si algún ingeniero de aplicaciones de Banner determina que el dispositivo, alguna de las piezas o alguno de los componentes del dispositivo está defectuoso, le informará el procedimiento de autorización de devolución de mercancía (RMA, por sus siglas en inglés) de Banner.

Importante: Si se le solicita devolver el dispositivo, empáquelo con cuidado. Puede haber daños durante el envío de devolución que no estén cubiertos por la garantía.

Para reparaciones de productos, por favor contacte a su distribuidor local de Banner Engineering o llame a Banner directamente al 00 1 (763) 544-3164. Vea la literatura traducida en su idioma en el sitio web Banner en www.bannerengineering.com o comuníquese con Banner directamente al 00 1 (763) 544-3164.

中国人

如需对本装置进行故障排查, 请联系邦纳。请勿尝试自行维修该邦纳装置; 本装置不包含任何可在现场更换的部件或组件。若经邦纳应用工程师确认设备、设备部件或组件存在缺陷, 他们将告知您邦纳退货授权 (RMA) 流程。

重要注意事项: 如被要求退回装置, 请妥善包装后寄回。退货运输过程中发生的损坏不在保修范围内。

请联系当地的 Banner Engineering Corp 经销商或直接致电 Banner +1 (763) 544-3164, 以获得产品维修帮助。请访问邦纳网站 www.bannerengineering.com 或直接拨打 +1 (763) 544-3164 联系邦纳, 获取翻译成您母语的资料。

한국인

이 장치의 문제를 해결하려면 Banner Engineering에 문의하십시오. 이 Banner 장치에는 현장에서 교체할 수 있는 부품 또는 구성품이 없으므로 수리를 시도하지 마십시오. Banner 애플리케이션 엔지니어가 장치, 장치 부품 또는 장치 구성품에 결함이 있는 것으로 판정하면, Banner의 RMA(제품 반송 승인) 절차에 대해 안내해 드립니다.

중요: 제품을 반송하도록 안내 받으셨다면 잘 포장해 주십시오. 반송 도중에 발생한 손상은 보증 서비스가 적용되지 않습니다.

제품 수리에 대한 지원은 지역 Banner Engineering Corp 대리점에 문의하거나 Banner에 직접 (763) 544-3164로 문의하실 수 있습니다. 사용자의 모국어로 번역된 자료는 Banner 웹사이트 www.bannerengineering.com에서 액세스하거나 Banner에 직접 (763) 544-3164로 문의하실 수 있습니다.

日本語

この装置のトラブルシューティングについては、バナーエンジニアリングにお問い合わせください。このバナー装置には、現場では交換できない部品またはコンポーネントが含まれているため、修理を試みてもいけません。バナーのアプリケーションエンジニアが装置、装置の部品、または装置のコンポーネントに欠陥があると判断した場合、バナーのRMA(返品承認)手続きについてお知らせします。

重要: 返品を指示された場合は、装置を丁寧に梱包してください。返品時に発生した破損は保証の対象外となります。

製品の修理については、最寄りのBanner Engineering Corp代理店にお問い合わせいただくか、米国+1 (763) 544-3164まで直接お電話でお問い合わせください。バナーのウェブサイト (www.bannerengineering.com) でお客様の言語に翻訳された資料にアクセスするか、米国+1 (763) 544-3164まで直接お電話でお問い合わせください。

čeština

Pro řešení problémů se zařízením kontaktujte společnost Banner Engineering. **Neprovádějte žádné opravy zařízení Banner. Neobsahují žádné komponenty nebo části, které by byly vyměnitelné.** Pokud je zařízení, jeho část nebo díl označen technikem společnosti Banner jako poškozený, bude Vám doporučeno vyplnit reklamční RMA protokol.

Důležité: Pokud byl vydán požadavek na vrácení zařízení, pečlivě ho zabalte. Poškození vzniklé při dopravě není považováno za záruční opravu.

Pokud produkt potřebuje opravu, vyžádejte si pomoc od místního distributora společnosti Banner Engineering Corp nebo přímo na telefonním čísle (763) 544-3164. Dokumentaci přeloženou do vašeho jazyka si vyhledejte na webových stránkách společnosti Banner na adrese www.bannerengineering.com nebo se obraťte přímo na společnost Banner na telefonním čísle (763) 544-3164.

Polski

W celu rozwiązania problemów z urządzeniem należy skontaktować się z działem technicznym firmy Banner Engineering. **Pod żadnym pozorem nie próbuj naprawiać tego urządzenia firmy Banner; nie zawiera ono części ani elementów, które można wymieniać samodzielnie.** Jeśli urządzenie, jego część lub element zostaną uznane za wadliwe przez inżyniera technicznego Banner, poinformuje on użytkownika o firmowej procedurze zwrotu towaru (RMA) firmy Banner.

Ważne: Jeśli urządzenie ma zostać zwrócone, należy je starannie zapakować. Uszkodzenia powstałe podczas odsyłki nie są objęte gwarancją.

Aby uzyskać pomoc w zakresie naprawy produktu, należy skontaktować się z lokalnym dystrybutorem Banner Engineering Corp lub zadzwonić bezpośrednio do firmy Banner pod numer (763) 544-3164. Dostęp do literatury przetłumaczonej na swój język ojczysty można uzyskać na stronie internetowej firmy Banner pod adresem www.bannerengineering.com lub kontaktując się bezpośrednio z firmą Banner pod numerem (763) 544-3164.

Português

Entre em contato com a Engenharia da Banner para a solução de problemas deste dispositivo. **Não tente fazer nenhum reparo neste dispositivo Banner; ele não contém peças ou componentes substituíveis em campo.** Se um técnico de aplicações da Banner determinar que o dispositivo, peça ou componente do dispositivo está com defeito, ele o informará sobre o procedimento de RMA (Autorização de Devolução de Mercadoria) da Banner.

Importante: Se for instruído a devolver o dispositivo, embale-o com cuidado. Os danos ocorridos no transporte de devolução não são cobertos pela garantia.

Obtenha assistência para reparos do produto entrando em contato com o distribuidor local da Banner Engineering Corp ou ligando diretamente para a Banner no telefone (763) 544-3164. Acesse a literatura traduzida para seu idioma nativo no site da Banner em www.bannerengineering.com ou entre em contato diretamente com a Banner pelo telefone (763) 544-3164.

Türkçe

Bu cihazda sorun giderme işlemleri için Banner Engineering ile iletişime geçin. **Bu Banner cihazını onarmaya çalışmayın; cihaz sahada değiştirilebilir parça veya bileşen içermez.** Bir Banner Uygulama Mühendisi tarafından cihazın, cihazın bir parçasının veya bir cihaz bileşeninin kusurlu olduğu tespit edilirse, Banner RMA (İade Mal Yetkilendirme) prosedürü hakkında bilgilendirilirsiniz.

ÖNEMLİ: İade etmeniz istenirse, cihazı dikkatli bir şekilde paketleyin. İade nakliyesinde meydana gelecek hasarlar garanti kapsamında değildir.

Yerel Banner Engineering Corp distribütörünüzle iletişime geçerek veya doğrudan (763) 544-3164 numaralı telefondan Banner'ı arayarak ürün onarımlarıyla ilgili yardım alın. Ana dilinize çevrilmiş dokümanlara www.bannerengineering.com adresindeki Banner web sitesinden erişebilir veya (763) 544-3164 numaralı telefondan doğrudan Banner ile iletişime geçebilirsiniz.

Kontakt

Banner Engineering Corp. | 9714 Tenth Avenue North | Plymouth, MN 55441, USA | Telefon: + 1 888 373 6767

Weltweite Standorte und lokale Vertretungen finden Sie unter www.bannerengineering.com.

Begrenzte Garantie von Banner Engineering Corp.

Banner Engineering Corp. garantiert für ein Jahr ab dem Datum der Auslieferung, dass ihre Produkte frei von Material- und Verarbeitungsmängeln sind. Banner Engineering Corp. repariert oder ersetzt ihre gefertigten Produkte kostenlos, wenn sich diese bei Rückgabe an das Werk innerhalb des Garantiezeitraums als mangelhaft erweisen. Diese Garantie gilt nicht für Schäden oder die Haftung aufgrund des unsachgemäßen Gebrauchs, Missbrauchs oder der unsachgemäßen Anwendung oder Installation von Produkten aus dem Hause Banner.

DIESE BESCHRÄNKTE GARANTIE IST AUSSCHLIESSLICH UND ERSETZT SÄMTLICHE ANDEREN AUSDRÜCKLICHEN UND STILLSCHWEIGENDEN GARANTIE (INSBESONDERE GARANTIE ÜBER DIE MARKTTAUGLICHKEIT ODER DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK), WOBEI NICHT MASSGEBLICH IST, OB DIESE IM ZUGE DES KAUFABSCHLUSSES, DER VERHANDLUNGEN ODER DES HANDELS AUSGESPROCHEN WURDEN.

Diese Garantie ist ausschließlich und auf die Reparatur oder – im Ermessen von Banner Engineering Corp. – den Ersatz beschränkt. **IN KEINEM FALL HAFTET BANNER ENGINEERING CORP. GEGENÜBER DEM KÄUFER ODER EINER ANDEREN NATÜRLICHEN ODER JURISTISCHEN PERSON FÜR ZUSATZKOSTEN, AUFWENDUNGEN, VERLUSTE, GEWINNEINBUSSEN ODER BEILÄUFIG ENTSTANDENE SCHÄDEN, FOLGESCHÄDEN ODER BESONDERE SCHÄDEN, DIE SICH AUS PRODUKTMÄNGELN ODER AUS DEM GEBRAUCH ODER DER UNFÄHIGKEIT ZUM GEBRAUCH DES PRODUKTS ERGEBEN. DABEI IST NICHT MASSGEBLICH, OB DIESE IM RAHMEN DES VERTRAGS, DER GARANTIE, DER GESETZE, DURCH ZUWIDERHANDLUNG, STRENGE HAFTUNG, FAHRLÄSSIGKEIT ODER AUF ANDERE WEISE ENTSTANDEN SIND.**

Banner Engineering Corp. behält sich das Recht vor, die Bauart des Produkts ohne Verpflichtungen oder Haftung bezüglich eines zuvor von Banner Engineering Corp. hergestellten Produkts zu ändern, zu modifizieren oder zu verbessern. Jeglicher Missbrauch, unsachgemäße Gebrauch oder jegliche unsachgemäße Anwendung oder Installation dieses Produkts oder der Gebrauch des Produkts für persönliche Schutzanwendungen, wenn das Produkt als nicht für besagten Zweck gekennzeichnet ist, führt zum Erlöschen der Garantie. Jegliche Modifizierungen an diesem Produkt ohne vorherige ausdrückliche Genehmigung durch Banner Engineering Corp. führen zum Erlöschen der jeweiligen Produktgarantie. Alle in diesem Dokument veröffentlichten Spezifikationen können sich jederzeit ändern. Banner behält sich das Recht vor, die Produktspezifikationen jederzeit zu ändern oder die Dokumentation zu aktualisieren. Die Spezifikationen und Produktinformationen in englischer Sprache sind gegenüber den entsprechenden Angaben in einer anderen Sprache maßgeblich. Die neuesten Versionen aller Dokumentationen finden Sie unter www.bannerengineering.com.

Informationen zu Patenten finden Sie unter www.bannerengineering.com/patents.

Mexican Importer

Banner Engineering de México, S. de R.L. de C.V. | David Alfaro Siqueiros 103 Piso 2 Valle oriente | San Pedro Garza Garcia Nuevo León, C. P. 66269

81 8363.2714



X



Facebook



Instagram

