



Manual del producto de la pantalla multitáctil S100 con IO-Link

Traducido del Documento Original

p/n: 254776 Rev. A

15-jul-26

© Banner Engineering Corp. Todos los derechos reservados. www.bannerengineering.com

Índice

Capítulo 1 Información general del producto.....	4
Modelos	4
Ubicación de las zonas táctiles	5
Capítulo 2 Cableado	6
Capítulo 3 Instrucciones de configuración.....	7
Información general de IO-Link	7
Software de configuración de IO-Link	7
Conecte un dispositivo IO-Link con un cable.....	7
Capítulo 4 Asignación de datos de IO-Link	9
Datos del proceso.....	10
Modo de ejecución.....	10
Modo de lógica de cuatro estados.....	12
Modo de medición	13
Modo de temporizador.....	14
Modo de contador.....	14
Índices	15
Índice 0: Parámetros directos 1	15
Índice 1: Parámetros directos 2	16
Índice 2: Comando estándar.....	16
Índice 12: Bloqueos de acceso a dispositivos	17
Índice 16: Nombre del proveedor	17
Índice 17: Texto del proveedor.....	17
Índice 18: Nombre del producto.....	17
Índice 19: ID del producto.....	17
Índice 20: Texto del producto.....	17
Índice 21: Número de serie.....	17
Índice 22: Versión del hardware	17
Índice 23: Versión del firmware.....	18
Índice 24: Etiqueta específica de la aplicación.....	18
Índice 36: Estado del dispositivo	18
Índice 37: Estado detallado del dispositivo.....	18
Índice 80: Selección del modo de operación	18
Índice 81: Configuración adicional.....	18
Índice 82: Configuración de pantalla	19
Índice 83: Configuración del modo de temporizador/contador	20
Índice 84: Configuración general de medición.....	21
Índice 85: Configuración base de medición.....	24
Índice 86: Configuración del umbral de medición 1.....	27
Índice 87: Configuración del umbral de medición 2.....	30
Índice 88: Configuración del umbral de medición 3.....	33
Índice 89: Configuración del umbral de medición 4.....	36
Índice 90: Parámetros del estado 1	39
Índice 91: Parámetros del estado 2	42
Índice 92: Parámetros del estado 3	45
Índice 93: Parámetros del estado 4	48
Índice 94: Color personalizado 1	51
Índice 96: Configuración de entrada de usuario	51
Índice 97: Configuración de salida.....	54
Índice 98: Configuración sonora personalizada.....	57
Capítulo 5 Especificaciones.....	58
FCC Parte 15 Clase B para radiadores no intencionados	58
Industry Canada ICES-003(B).....	58
Dimensiones.....	59
Capítulo 6 Accesorios.....	60
Cables conectores	60
Soportes de montaje	60
Capítulo 7 Soporte y mantenimiento del producto	62

Tabla de codificación y caracteres Unicode 62

Limpie con detergente suave y agua tibia 66

Repairs and Translations (No Field-Replaceable Parts) 66

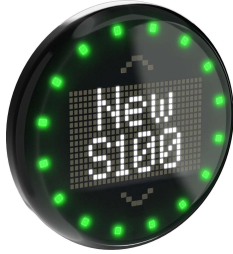
Contáctenos 69

Garantía limitada de Banner Engineering Corp..... 69

 Mexican Importer 69

Capítulo 1 Información general del producto

La pantalla multitáctil S100 cierra la brecha entre una HMI tradicional y un panel lleno de botones para la interacción rutinaria del operador en el punto de uso. Combina hasta cinco zonas táctiles con respuesta táctil, alertas sonoras, una pantalla alfanumérica y un anillo de 16 LED RGB en una carcasa de perfil bajo, lo que les ofrece a los fabricantes de maquinaria e integradores de sistemas una forma compacta y configurable de crear una interfaz que se adapte a la tarea sin los gastos generales de una HMI tradicional.



- Entregue instrucciones directas en el dispositivo y el estado con una pantalla alfanumérica configurable
- Permita conocer de un vistazo el estado y el progreso de la máquina con colores y animaciones configurables en un anillo de 16 LED RGB
- Mejore la precisión de la introducción de datos gracias a la respuesta táctil que confirma la intervención del operador
- Aumente el conocimiento del estado y la precisión de las entradas mediante alertas sonoras
- Agilice la implementación desde el primer momento con modos preparados como medidor de ritmo, contador, medición, pick-to-light, etc.
- IO-Link® es compatible con el control dinámico, lo que permite al controlador actualizar los estados de la interfaz en tiempo de ejecución y crear una interacción específica para la aplicación
- Permite la interacción del operador en el punto de uso directamente en entornos de lavado a presión con una interfaz de bajo perfil con clasificación IP69K

Importante: Lea las siguientes instrucciones antes de utilizar la luminaria. Descargue la documentación técnica completa de Pantalla multitáctil S100 con IO-Link, disponible en varios idiomas, desde www.bannerengineering.com para obtener detalles sobre el uso adecuado, las aplicaciones, las advertencias y las instrucciones de instalación de este dispositivo.

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

Importante: Lisez les instructions suivantes avant d'utiliser le luminaire. Veuillez télécharger la documentation technique complète des Pantalla multitáctil S100 con 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.

Modelos

Llave modelo

Serie	Estilo	Táctil	Pantalla	Color del texto de la pantalla	Sonoro	Control	Color de la ventana	Conector ⁽¹⁾
S100	P	TV	D2	W	A	K		Q

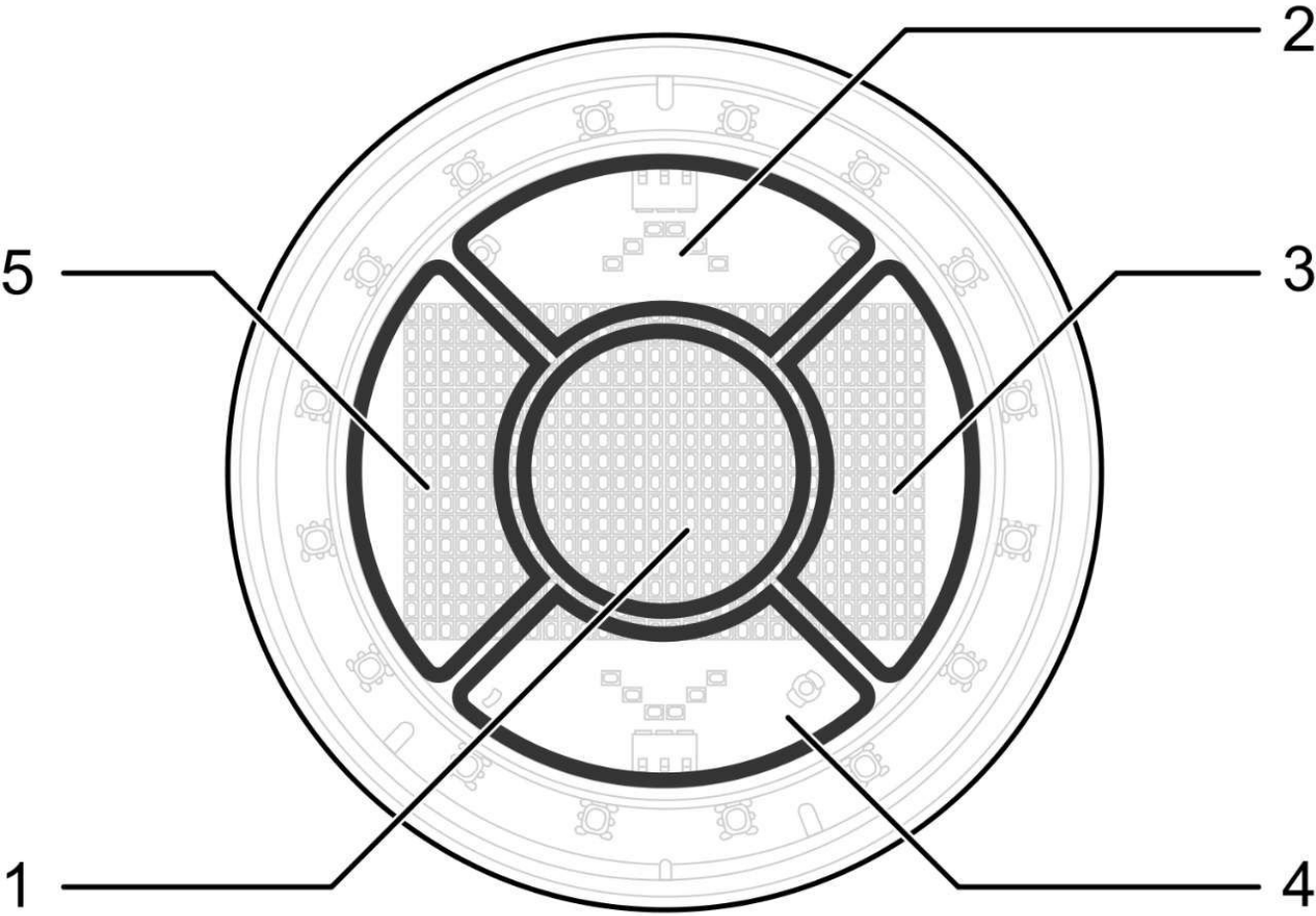
Continued on page 5

⁽¹⁾ Los modelos con conector de desconexión rápida (QD) requieren un cable conector de acoplamiento.

Continued from page 4

Serie	Estilo	Táctil	Pantalla	Color del texto de la pantalla	Sonoro	Control	Color de la ventana	Conector
S100 = Estado, 100 mm de diámetro	P = Pro	TV = Táctil con vibración	D2 = Visualización de dos filas	W = Blanco	A = Sonoro	K = IO-Link	En blanco = Ahumado	Q = Conector integral macho M12 de desconexión rápida de 4 pines

Ubicación de las zonas táctiles



Capítulo 2 Cableado

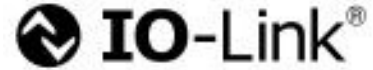
Cableado de IO-Link

Disposición de pines M12 macho de 4 pines	Clave de disposición de pines y cableado
	1. Café - 18 V DC a 30 V DC 2. Blanco - No utilizado 3. Azul - DC común 4. Negro - Comunicación IO-Link

Capítulo 3 Instrucciones de configuración

Información general de IO-Link

IO-Link es un protocolo de comunicación en serie estándar abierto que permite el intercambio bidireccional de datos de sensores compatibles con IO-Link, como los sensores, que estén conectados a través de un IO-Link. Para conocer el protocolo y las especificaciones más recientes de IO-Link, visite <http://www.io-link.com>.

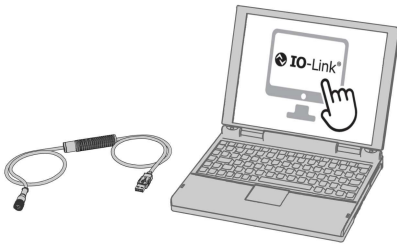


Las ventajas de un sistema IO-Link incluyen cableado estandarizado, configuración remota, reemplazo simple de dispositivos, diagnósticos avanzados y mayor disponibilidad de datos. Debido a que IO-Link es un estándar abierto, los dispositivos se pueden integrar en prácticamente cualquier bus de campo o sistema de automatización.

Un sistema IO-Link consta de un maestro IO-Link y un dispositivo IO-Link, como un sensor, un producto de iluminación, un concentrador IO-Link o un actuador.

Las funciones y los parámetros de los dispositivos IO-Link se representan en un archivo de descripción de dispositivos (IODD). Los archivos IODD contienen información sobre identificación, parámetros de dispositivos, datos de proceso y diagnóstico, propiedades de comunicación y otros detalles. Los archivos IODD para los dispositivos IO-link de Banner se pueden descargar gratuitamente en www.bannerengineering.com.

Software de configuración de IO-Link



El software de configuración de IO-Link de Banner ofrece una manera fácil de configurar maestros IO-Link de Banner y dispositivos IO-Link de Banner, lo que les brinda a los usuarios control total de la configuración de dispositivos y maestros.

Este software le permite configurar los ajustes de puerto para los maestros en serie de IO-Link de Banner, así como los ajustes de dirección IP para los maestros Ethernet IO-Link de Banner. También puede configurar los dispositivos IO-Link de Banner conectados al maestro IO-Link.

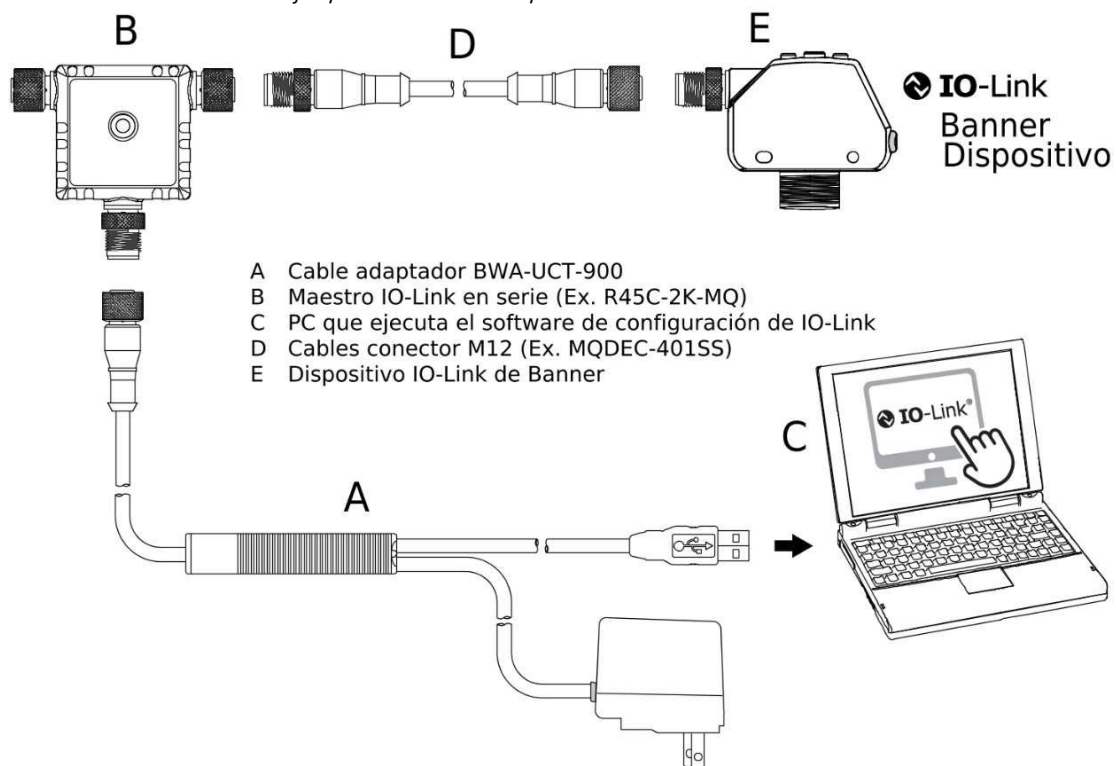
Descargue gratuitamente el software de configuración de IO-Link en <https://www.bannerengineering.com/us/en/products/software/io-link-software.html>.

Para obtener instrucciones sobre cómo utilizar el software para configurar los ajustes del puerto IO-Link y los dispositivos IO-Link conectados al maestro IO-Link, utilice el manual de instrucciones del software de configuración de IO-Link, disponible desde el software en la dirección **Ayuda > Archivo de ayuda**. El manual de instrucciones del software de configuración IO-Link también se puede descargar directamente en www.bannerengineering.com.

Conecte un dispositivo IO-Link con un cable

Para conectar dispositivos IO-Link de Banner:

1. Conecte el dispositivo o los dispositivos IO-Link de Banner a los puertos del maestro IO-Link con un cable conector M12.
2. Conecte el accesorio correspondiente al maestro IO-Link:
 - a. Para maestros IO-Link en serie: Utilice el cable adaptador BWA-UCT-900 y enchufe el conector M12 hembra al puerto de comunicación M12 macho del maestro IO-Link en serie.
 - b. Para maestros Ethernet IO-Link: Utilice un cable conector Ethernet y enchufe el conector M12 macho al puerto Ethernet M12 de código D hembra del maestro Ethernet IO-Link.
3. Enchufe el conector USB o RJ45 a la computadora.
4. Si corresponde, enchufe el cable de alimentación del BWA-UCT-900 a una toma de corriente de pared.

Ejemplo - Conexión de dispositivo maestro IO-Link en serie

Capítulo 4 Asignación de datos de IO-Link

La asignación de datos IO-Link se utiliza para definir cómo se organizan los datos operativos y los ajustes configurables, y cómo se accede a ellos dentro de un dispositivo IO-Link. Proporciona la información necesaria para que los controladores y las herramientas de software monitoreen el estado del dispositivo, intercambien datos de proceso en tiempo real y configuren los parámetros del dispositivo.

Pantalla multitáctil S100 con IO-Link

ID de proveedor	451 (0x01c3)
Nombre del proveedor	Banner Engineering Corporation
Texto del proveedor	Más sensores. Más soluciones.
URL del proveedor	www.bannerengineering.com/io-link
ID del dispositivo	393245 (0x06001d)
Familia de dispositivos	Pantalla de estado

Características

Parámetro del bloque	Sí
Almacenamiento de datos	Sí
Bloqueos de acceso compatibles	Parámetro: Sí Almacenamiento de datos: Sí Parametrización local: No Interfaz de usuario local: No

Comunicación

Revisión de IO-Link	V1.1
Velocidad de transmisión	38400 bit/s (COM2)
Duración mínima del ciclo	20 ms
Modo SIO compatible	No
Capacidad de secuencia M	PREOPERATE = TYPE_0 con 1 octeto de datos a solicitud OPERATE = TYPE_2_V con 1 octeto de datos a solicitud Compatible con ISDU

Variante de dispositivo

Descripción	Pantalla multitáctil S100 con IO-Link
ID del producto	S100PTVD2WAKQ
Tipo de conexión	Conector integral macho M12 de desconexión rápida de 4 pines
- Pin 1	Café: L+
- Pin 2	Blanco: Otros
- Pin 3	Azul (claro): L-
- Pin 4	Negro: C/Q

Datos del proceso

Modo de ejecución

Entrada de datos de proceso

Longitud de bits: 48

Tipo de datos: registro de 48 bits (no admite acceso a subíndices)

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Nombre	Descripción
1	40	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 1 Estado	El estado táctil del botón 1.
2	41	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 2 Estado	El estado táctil del botón 2.
3	42	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 3 Estado	El estado táctil del botón 3.
4	43	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 4 Estado	El estado táctil del botón 4.
5	44	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 5 Estado	El estado táctil del botón 5.

Salida de datos de proceso

Longitud de bits: 256

Tipo de datos: registro de 256 bits

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Nombre	Descripción
1	248	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Fijo 2 = Intermitente 3 = Intermitente de dos colores 4 = Media/media constante 5 = Giro medio/medio 6 = Persecución 7 = Barrido de intensidad 8 = Barrido de dos colores 9 = Secuencia 10 = Onda 11 = Doble onda 12 = Cuadrante de dos colores 13 = Cuadrante de cuatro colores		Animación	El tipo de animación.
2	252	Entero sin signo de 2 bits	0 = Lenta 1 = Estándar 2 = Rápida 3 = Personalizada		Velocidad	La velocidad de la animación.

Continued on page 11

Continued from page 10

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Nombre	Descripción
3	254	Entero sin signo de 2 bits	0 = Normal 1 = Estroboscópico 2 = Tres pulsos 3 = SOS		Patrón de pulsos	El patrón de la animación.
4	240	Entero sin signo de 8 bits	0..255		Valor de secuencia estático (0-255)	Establece el valor de secuencia para la animación de secuencia.
5	232	Entero sin signo de 4 bits	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		Ubicación de inicio de secuencia	Establece la posición inicial de la animación de secuencia.
6	236	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido		Chevron superior	Activa el chevron superior.
7	237	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido		Chevron derecho	Activa el chevron derecho.
8	238	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido		Chevron inferior	Activa el chevron inferior.
9	239	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido		Chevron izquierdo	Activa el chevron izquierdo.

Continued on page 12

Continued from page 11

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Nombre	Descripción
10	224	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Verde		Color 1	El color principal de la animación. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
11	228	Entero sin signo de 4 bits	2 = Rojo 3 = Naranja 4 = Ámbar		Color 2	El color secundario de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene dos colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
12	216	Entero sin signo de 4 bits	5 = Amarillo 6 = Verde limón 7 = Verde primavera		Color 3	El tercer color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene dos colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
13	220	Entero sin signo de 4 bits	8 = Cian 9 = Azul cielo 10 = Azul 11 = Violeta 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Blanco 15 = Personalizado 1		Color 4	El cuarto color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene dos colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
14	208	Booleano	falso = CW, verdadero = CCW		Dirección	La dirección de las animaciones giratorias.
15	209	Booleano	falso = Táctil desactivado, verdadero = Táctil activado		Respuesta táctil	Activa o desactiva la respuesta táctil.
16	210	Entero sin signo de 6 bits	0 = OFF 1 = Pulso 2 = Bamboleo 3 = Estroboscópico 4 = Whoop 5 = Stacatto 6 = Sirena 7 = Continuo 1 8 = Continuo 2 10 = Tintineo 11 = Melodía 1 12 = Melodía 2 13 = Melodía 3 14 = Personalizado		Tipo sonoro	El tono sonoro que se reproduce cuando está activo.
17	104	Cadena de 13 octetos UTF-8			Texto de la línea 1	El texto que aparece en la línea 1 de la ventana de visualización.
18	0	Cadena de 13 octetos UTF-8			Texto de la línea 2	El texto que aparece en la línea 2 de la ventana de visualización.

Modo de lógica de cuatro estados

Entrada de datos de proceso

Longitud de bits: 48

Tipo de datos: registro de 48 bits (no admite acceso a subíndices)

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Nombre	Descripción
1	40	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Estado de salida	El estado de salida. Los parámetros relacionados se definen en la configuración de salida y táctil de los datos de parámetros.
2	32	Entero sin signo de 2 bits	0 = Estado 1 1 = Estado 2 2 = Estado 3 3 = Estado 4		Estado	El estado de la animación. Los parámetros relacionados se definen en los datos de parámetros de Lógica completa de cuatro estados/multicolor.

Salida de datos de proceso

Longitud de bits: 256

Tipo de datos: registro de 256 bits (no admite acceso a subíndices)

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Nombre	Descripción
1	248	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido		Entrada de trabajo	La entrada de trabajo para el modo de lógica de cuatro estados.

Modo de medición

Entrada de datos de proceso

Longitud de bits: 48

Tipo de datos: registro de 48 bits (no admite acceso a subíndices)

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Nombre	Descripción
1	40	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 1 Estado	El estado táctil del botón 1.
2	41	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 2 Estado	El estado táctil del botón 2.
3	42	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 3 Estado	El estado táctil del botón 3.
4	43	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 4 Estado	El estado táctil del botón 4.
5	44	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 5 Estado	El estado táctil del botón 5.
6	0	Float32			Valor	El valor actual de la medición, del temporizador o del contador, según el modo.

Salida de datos de proceso

Longitud de bits: 256

Tipo de datos: registro de 256 bits

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Nombre	Descripción
1	240	Entero sin signo de 16 bits			Valor del modo de medición	Valor que describe el nivel del dispositivo. El rango se define en Datos de parámetros del modo de medición.

Modo de temporizador

Entrada de datos de proceso

Longitud de bits: 48

Tipo de datos: registro de 48 bits (no admite acceso a subíndices)

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Nombre	Descripción
1	40	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 1 Estado	El estado táctil del botón 1.
2	41	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 2 Estado	El estado táctil del botón 2.
3	42	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 3 Estado	El estado táctil del botón 3.
4	43	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 4 Estado	El estado táctil del botón 4.
5	44	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 5 Estado	El estado táctil del botón 5.
6	0	Float32			Valor	El valor actual de la medición, del temporizador o del contador, según el modo.

Salida de datos de proceso

Longitud de bits: 256

Tipo de datos: registro de 256 bits

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Nombre	Descripción
1	248	Booleano			Temporizador de funcionamiento	Ejecutar el temporizador en modo de temporizador.
2	249	Booleano			Reiniciar temporizador	Restablece la hora en el modo de temporizador.

Modo de contador

Entrada de datos de proceso

Longitud de bits: 48

Tipo de datos: registro de 48 bits (no admite acceso a subíndices)

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Nombre	Descripción
1	40	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 1 Estado	El estado táctil del botón 1.
2	41	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 2 Estado	El estado táctil del botón 2.
3	42	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 3 Estado	El estado táctil del botón 3.
4	43	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 4 Estado	El estado táctil del botón 4.
5	44	Booleano	falso = Inactivo, verdadero = Activo		Botón 5 Estado	El estado táctil del botón 5.
6	0	Float32			Valor	El valor actual de la medición, del temporizador o del contador, según el modo.

Salida de datos de proceso

Longitud de bits: 256

Tipo de datos: registro de 256 bits

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Nombre	Descripción
1	248	Booleano			Recuento de incrementos	Aumenta el valor del contador cuando está en modo de contador.
2	249	Booleano			Disminuir el recuento	Disminuye el valor del contador cuando está en modo de contador.
3	250	Booleano			Reiniciar recuento	Reinicia el recuento en el modo de contador.

Índices

Índice 0: Parámetros directos 1

Tipo de datos: registro de 128 bits

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	120	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	Reservado	
2	112	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	Duración del ciclo maestro	
3	104	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	Duración mínima del ciclo	
4	96	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	Capacidad de secuencia M	
5	88	Entero sin signo de 8 bits		17	Solo lectura	ID de versión de IO-Link	
6	80	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	Longitud de entrada de datos de proceso	
7	72	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	Longitud de salida de datos de proceso	
8	64	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	ID de proveedor 1	
9	56	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	ID de proveedor 2	
10	48	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	ID de dispositivo 1	
11	40	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	ID de dispositivo 2	
12	32	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	ID de dispositivo 3	
13	24	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	Reservado	
14	16	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	Reservado	
15	8	Entero sin signo de 8 bits		0	Solo lectura	Reservado	
16	0	Entero sin signo de 8 bits	130 = Restablezca la configuración de fábrica	0	Solo escritura	Comando estándar	

Índice 1: Parámetros directos 2

Tipo de datos: registro de 128 bits

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	120	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 1 del dispositivo	
2	112	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 2 del dispositivo	
3	104	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 3 del dispositivo	
4	96	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 4 del dispositivo	
5	88	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 5 del dispositivo	
6	80	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 6 del dispositivo	
7	72	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 7 del dispositivo	
8	64	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 8 del dispositivo	
9	56	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 9 del dispositivo	
10	48	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 10 del dispositivo	
11	40	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 11 del dispositivo	
12	32	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 12 del dispositivo	
13	24	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 13 del dispositivo	
14	16	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 14 del dispositivo	
15	8	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 15 del dispositivo	
16	0	Entero sin signo de 8 bits		0		Parámetro específico 16 del dispositivo	

Índice 2: Comando estándar

Tipo de datos: Entero sin signo de 8 bits

Valores permitidos: 130 = Restaurar valores de fábrica

Derechos de acceso: Solo escritura

Modifica otras variables.

Índice 12: Bloqueos de acceso a dispositivos

Tipo de datos: registro de 16 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Booleano		FALSO		Bloqueo de acceso de parámetro (escritura)	
2	1	Booleano		FALSO		Bloqueo de almacenamiento de datos	
3	2	Booleano				Bloqueo de la parametrización local	
4	3	Booleano				Bloqueo de la interfaz de usuario local	

Índice 16: Nombre del proveedor

Tipo de datos: cadena de 64 octetos UTF-8

Valor predeterminado: "Banner Engineering Corporation"

Derechos de acceso: Solo lectura

Índice 17: Texto del proveedor

Tipo de datos: cadena de 64 octetos UTF-8

Valor predeterminado: "Más sensores. Más soluciones".

Derechos de acceso: Solo lectura

Índice 18: Nombre del producto

Tipo de datos: cadena de 64 octetos UTF-8

Derechos de acceso: Solo lectura

Índice 19: ID del producto

Tipo de datos: cadena de 64 octetos UTF-8

Derechos de acceso: Solo lectura

Índice 20: Texto del producto

Tipo de datos: cadena de 64 octetos UTF-8

Derechos de acceso: Solo lectura

Índice 21: Número de serie

Tipo de datos: cadena de 16 octetos UTF-8

Derechos de acceso: Solo lectura

Índice 22: Versión del hardware

Tipo de datos: cadena de 64 octetos UTF-8

Derechos de acceso: Solo lectura

Índice 23: Versión del firmware

Tipo de datos: cadena de 64 octetos UTF-8

Derechos de acceso: Solo lectura

Índice 24: Etiqueta específica de la aplicación

Tipo de datos: cadena de 32 octetos UTF-8

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Índice 36: Estado del dispositivo

Tipo de datos: Entero sin signo de 8 bits

Valores permitidos:

- 0 = Dispositivo está OK
- 1 = Requiere mantenimiento
- 2 = Fuera de especificación
- 3 = Verificación funcional
- 4 = Falla
- 5..255 = Reservado

Derechos de acceso: Solo lectura

Dinámica

Índice 37: Estado detallado del dispositivo

Tipo de datos: Matriz[6] de OctetString de 3 octetos (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Solo lectura

Dinámica

Índice 80: Selección del modo de operación

Descripción: Selección del modo de funcionamiento

Tipo de datos: Entero sin signo de 8 bits

Valores permitidos:

- 0 = Modo de ejecución
- 1 = Modo de lógica de cuatro estados
- 2 = Modo de medición
- 3 = Modo de temporizador
- 4 = Modo de contador

Valor predeterminado: 0

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Índice 81: Configuración adicional

Descripción: Configuración adicional

Tipo de datos: registro de 40 bits

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 8 bits		100		Intensidad personalizada (%)	La intensidad personalizable del color, definida como porcentaje.

Continued on page 19

Continued from page 18

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
2	8	Entero sin signo de 8 bits		15		Frecuencia de intermitencia personalizada (0.5 - 20)	La frecuencia de intermitencia personalizable de la animación.
3	16	Entero sin signo de 8 bits		100		Intensidad de visualización personalizada (%)	La intensidad personalizable de la pantalla, definida en porcentaje.
4	24	Entero sin signo de 8 bits		15		Velocidad de desplazamiento de pantalla personalizada (0 - 255)	La velocidad de desplazamiento personalizable de la pantalla.
5	32	Entero sin signo de 3 bits	0 = Alta 1 = Media 2 = Baja 3 = OFF 4 = Personalizada	0		Intensidad global del color	Utilice este subíndice para establecer la intensidad del color para todos los colores.

Índice 82: Configuración de pantalla

Descripción: Configuración de pantalla

Tipo de datos: registro de 32 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Booleano	falso = Blanco verdadero = Negro	0		Color del texto	Establece el color del texto de la pantalla en blanco o negro.
2	1	Entero sin signo de 3 bits	0 = Alta 1 = Media 2 = Baja 3 = OFF 4 = Personalizada	0		Intensidad	Define el nivel de intensidad de la pantalla.
3	4	Booleano	falso = Lejos de la marca de referencia verdadero = Hacia la marca de referencia	0		Dirección de desplazamiento	Define la dirección de desplazamiento del texto visualizado, hacia o desde la marca de referencia.
4	5	Entero sin signo de 2 bits	0 = Lenta 1 = Estándar 2 = Rápida 3 = Personalizada	1		Velocidad de desplazamiento	Define la velocidad a la que se desliza el texto de la pantalla, cuando el modo de desplazamiento de la pantalla está definido como Auto (Automático) u ON (activado).
5	7	Booleano	falso = Pequeño verdadero = Grande	0		Tamaño de letra	Establece el tamaño de la fuente del texto visualizado.

Continued on page 20

Continued from page 19

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
6	8	Entero sin signo de 2 bits	0 = Automático 1 = ON 2 = OFF	0		Modo de desplazamiento Línea 1	Define si el dispositivo desplaza el texto actual de la línea 1. Cuando se define como Auto, el texto de la pantalla se desplaza si la longitud de la cadena (en píxeles) es mayor que el ancho de la pantalla.
7	10	Entero sin signo de 2 bits	0 = Automático 1 = ON 2 = OFF	0		Modo de desplazamiento Línea 2	Define si el dispositivo desplaza el texto actual de la línea 2. Cuando se define como Auto, el texto de la pantalla se desplaza si la longitud de la cadena (en píxeles) es mayor que el ancho de la pantalla.
8	12	Booleano	falso = Encendido, verdadero = Apagado	0		Desplazamiento sincrónico	Activa o desactiva el desplazamiento sincrónico, que desplaza la línea 1 y la línea 2 a la misma velocidad mediante el uso de espacios en blanco. Se utiliza cuando se muestran dos líneas de texto más largas que el ancho de la pantalla.
9	13	Entero sin signo de 2 bits	0 = 0 1 = 180	0		Orientación	La cantidad de rotación aplicada al texto mostrado.
10	15	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Espacio muerto	Activar o desactivar el espacio muerto entre el inicio y el final de las cadenas de visualización.
11	16	Entero sin signo de 8 bits	0..29	0		Valor de espacio muerto	Establece la cantidad de espacio vacío (en las columnas) que se insertará entre el inicio y el final de las cadenas de visualización.
12	24	Entero sin signo de 2 bits	0 = Izquierda 1 = Derecha 2 = Centra	0		Justificación horizontal	La justificación del texto mostrado como alineado a la izquierda, a la derecha o al centro cuando no se desplaza el dispositivo.
13	26	Entero sin signo de 2 bits	0 = Arriba 1 = Abajo 2 = Centra	0		Justificación vertical	La justificación del texto de la pantalla como arriba, abajo o alineado al centro cuando el tamaño de fuente está ajustado en pequeño, y solo cuando la línea 1 contiene texto.

Índice 83: Configuración del modo de temporizador/contador

Descripción: Configuración del modo temporizador/contador

Tipo de datos: registro de 72 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 16 bits		10		Valor	El valor numérico a partir del cual contar hacia arriba o hacia abajo.
2	16	Entero sin signo de 8 bits	0 = Días 1 = Horas 2 = Minutos 30 = Segundos 4 = Décimas de segundo 5 = Centésimas de segundo 6 = Milisegundos	0		Tipo de unidad del temporizador	Define la unidad del temporizador utilizada junto con el valor del temporizador para determinar el tiempo total del temporizador. Solo se aplica al modo de temporizador.
3	24	Entero sin signo de 8 bits	0 = Descendente 1 = Ascendente	1		Tipo de conteo del temporizador	Define si el valor cuenta hacia arriba o hacia abajo.
4	32	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitado 1 = Botón 1 2 = Botón 2 3 = Botón 3 4 = Botón 4 5 = Botón 5	0		Botón de reinicio	Habilite o deshabilite la capacidad de reiniciar el valor del temporizador o contador mediante la entrada de botón.
5	40	Entero sin signo de 8 bits		0		Botón de incremento de recuento	Habilite o deshabilite la capacidad de aumentar el valor del contador mediante la entrada de botón. Solo se aplica al modo de contador.
6	48	Entero sin signo de 8 bits		0		Botón de disminución del recuento	Habilite o deshabilite la capacidad de disminuir el valor del contador mediante la entrada de botón. Solo se aplica al modo de contador.
7	56	Entero sin signo de 8 bits		0		Botón Run/Pause (Ejecutar/Pausar)	Habilite o deshabilite la capacidad de ejecutar o pausar el temporizador mediante la entrada de botón. Solo se aplica al modo de temporizador.
8	64	Entero sin signo de 8 bits		0		Habilite la recarga automática	Habilite o deshabilite la recarga automática del valor del contador o del temporizador tras alcanzar el final de su ciclo.

Índice 84: Configuración general de medición

Descripción: Configuración de medición/temporizador/contador general

Tipo de datos: registro de 336 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 8 bits	0 = OFF 1 = Bajo 2 = Medio 3 = Alto	0		Filtrado	La cantidad de filtrado para el modo de medición.
2	8	Entero sin signo de 8 bits	0 = OFF 1 = Baja 2 = Media 3 = Alta	0		Histéresis	La histéresis de los umbrales.
3	16	Cadena de 16 octetos UTF-8		"Tiempo ="		Etiqueta de datos del modo de medición / temporizador / contador	El texto que precede al valor del modo de medición / temporizador / contador, hasta 16 caracteres.
4	144	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitado 1 = Habilitado	1		Mostrar valor	Habilite o deshabilite el valor en la pantalla del dispositivo.
5	152	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitada 1 = Habilitada	1		Mostrar etiqueta de datos	Habilite o deshabilite la etiqueta de datos en la pantalla del dispositivo.
6	160	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitado 1 = Habilitado	0		Mostrar gráfico de barras	Habilite o deshabilite el gráfico de barras de medición / temporizador / contador en la pantalla del dispositivo.
7	168	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitado 1 = Habilitado	0		Modo de calibración	Habilite o deshabilite el llenado del calibre para el anillo indicador de LED exterior.
8	176	Booleano	falso = CW, verdadero = CCW	0		Dirección del modo de calibración	La dirección en la que el modo de calibración llena el anillo indicador de LED exterior.
9	184	Entero sin signo de 4 bits	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		Cambio de modo de calibración	El número de LED para cambiar la posición inicial del modo de calibración.

Continued on page 22

Continued from page 22

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
10	192	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Verde 2 = Rojo 3 = Naranja 4 = Ámbar 5 = Amarillo 6 = Verde limón 7 = Verde primavera 8 = Cian 9 = Azul cielo 10 = Azul 11 = Violeta 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Blanco 15 = Personalizado 1	0		Color de fondo del modo de calibración	El color de fondo que se utiliza cuando está activado el modo de calibración.
11	192	Entero sin signo de 16 bits		0		Valor de escala de salida bajo	El número más bajo posible mostrado.
12	208	Entero sin signo de 16 bits		10		Valor de escala de salida alto	El número más alto posible mostrado.
13	224	Entero sin signo de 16 bits		0		Valor de escala de entrada bajo	El número más bajo introducido por los datos de proceso del modo de nivel. Poner en 0 en el modo temporizador / contador.
14	240	Entero sin signo de 16 bits		65535		Valor de escala de entrada alto	El número más alto introducido por los datos de proceso del modo de nivel. Poner en 65535 en el modo temporizador / contador.
15	256	Cadena de 4 octetos UTF-8		"s"		Etiqueta de valor	El texto que sigue al valor del modo de medición / temporizador / contador, hasta 4 caracteres.
16	288	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitado 1 = Habilitado	0		Intercambie la etiqueta de datos y valor	Intercambie las líneas de la etiqueta de datos de visualización y el valor de datos de visualización en el modo de medición / temporizador / contador.
17	296	Entero sin signo de 8 bits	0 = 0 1 = 180 2 = 90 3 = 270	0		Orientación de pantalla del modo de medición / temporizador / contador	La orientación del gráfico de barras en el modo de medición / temporizador / contador.

Continued on page 24

Continued from page 23

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
18	304	Entero sin signo de 8 bits	1..16 = Paquetes de gráficos de barras (0-16)	1		Altura del gráfico de barras	Establece el número de LED que se utilizarán para el gráfico de barras en el modo de medición / temporizador / contador.
19	312	Entero sin signo de 8 bits	0..3 = Posiciones de decimales (0-3)	1		Posiciones de decimales del modo de medición / temporizador / contador	El número de decimales que se mostrarán en el modo de medición / temporizador / contador.
20	320	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitado 1 = Habilitado	0		Mostrar el modo de medición / temporizador / contador como tiempo	Habilite o deshabilite la visualización del valor del modo de medición / temporizador / contador en formato de hora (HH:MM:SS).

Índice 85: Configuración base de medición

Descripción: Configuración de base de medición/temporizador/contador

Tipo de datos: registro de 264 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitada 1 = Habilitada	0		Anulación de pantalla	Anula la cadena de visualización cuando está en este umbral.
2	8	Cadena de 13 octetos UTF-8		"Base"		Anule cadena de la línea 1	La cadena que se muestra cuando está activada la anulación y funcionando en la configuración umbral / base actual.
3	112	Cadena de 13 octetos UTF-8		"Base"		Anule cadena de la línea 2	La cadena que se muestra cuando está activada la anulación y funcionando en la configuración umbral / base actual.

Continued on page 25

Continued from page 24

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
4	216	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Fijo 2 = Intermitente 3 = Intermitente de dos colores 4 = Media/media constante 5 = Giro medio/medio 6 = Persecución 7 = Barrido de intensidad 8 = Barrido de dos colores 9 = Secuencia 10 = Onda 11 = Doble onda 12 = Cuadrante de dos colores 13 = Cuadrante de cuatro colores	0		Animación	El tipo de animación.
5	220	Entero sin signo de 2 bits	0 = Lenta 1 = Estándar 2 = Rápida 3 = Personalizada	1		Velocidad	La velocidad de la animación.
6	222	Entero sin signo de 2 bits	0 = Normal 1 = Estroboscópico 2 = Tres pulsos 3 = SOS	0		Patrón de pulsos	El patrón de la animación.
7	224	Entero sin signo de 8 bits	0..255	0		Valor de secuencia estático (0-255)	Establece el valor de secuencia para la animación de secuencia.

Continued on page 26

Continued from page 25

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
8	232	Entero sin signo de 4 bits	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		Ubicación de inicio de secuencia	Establece la posición inicial de la animación de secuencia.
9	236	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron superior	Activa el chevron superior.
10	237	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron derecho	Activa el chevron derecho.
11	238	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron inferior	Activa el chevron inferior.
12	239	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron izquierdo	Activa el chevron izquierdo.
13	240	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Verde 2 = Rojo	0		Color 1	El color principal de la animación. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
14	244	Entero sin signo de 4 bits	3 = Naranja 4 = Ámbar 5 = Amarillo 6 = Verde limón	0		Color 2	El color secundario de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene dos colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
15	248	Entero sin signo de 4 bits	7 = Verde primavera 8 = Cian 9 = Azul cielo 10 = Azul	0		Color 3	El tercer color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene tres colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
16	252	Entero sin signo de 4 bits	11 = Violeta 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Blanco 15 = Personalizado 1	0		Color 4	El cuarto color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene cuatro colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.

Continued on page 27

Continued from page 26

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
17	256	Booleano	falso = CW, verdadero = CCW	0		Dirección	La dirección de las animaciones giratorias.
18	257	Booleano	falso = Táctil desactivado, verdadero = Táctil activado	0		Respuesta táctil	Activa o desactiva la respuesta táctil.
19	258	Entero sin signo de 6 bits	0 = OFF 1 = Pulso 2 = Bamboleo 3 = Estroboscópico 4 = Whoop 5 = Stacatto 6 = Sirena 7 = Continuo 1 8 = Continuo 2 10 = Tintineo 11 = Melodía 1 12 = Melodía 2 13 = Melodía 3 14 = Personalizado	0		Tipo sonoro	El tono sonoro que se reproduce cuando está activo.

Índice 86: Configuración del umbral de medición 1

Descripción: Configuración para el umbral 1

Tipo de datos: registro de 296 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitado 1 = Habilitado	1		Habilitar el umbral	Activa el umbral.
2	8	Entero sin signo de 8 bits	0..100 = Umbral (%)	25		Valor del umbral	El valor del umbral, definido como porcentaje.
3	16	Entero sin signo de 8 bits	0 = Inferior a 1 = Mayor que	0		Comparación de umbrales	Establece el tipo de comparación del umbral.
4	24	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitada 1 = Habilitada	0		Anulación del umbral	Cuando está activada, todos los segmentos muestran una animación de anulación.
5	32	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitada 1 = Habilitada	0		Anulación de pantalla	Anula la cadena de visualización cuando está en este umbral.

Continued on page 28

Continued from page 27

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
6	40	Cadena de 13 octetos UTF-8		"Umbral"		Anule cadena de la línea 1	La cadena que se muestra cuando está activada la anulación y funcionando en la configuración umbral / base actual.
7	144	Cadena de 13 octetos UTF-8		"1"		Anule cadena de la línea 2	La cadena que se muestra cuando está activada la anulación y funcionando en la configuración umbral / base actual.
8	248	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Fijo 2 = Intermitente 3 = Intermitente de dos colores 4 = Media/media constante 5 = Giro medio/medio 6 = Persecución 7 = Barrido de intensidad 8 = Barrido de dos colores 9 = Secuencia 10 = Onda 11 = Doble onda 12 = Cuadrante de dos colores 13 = Cuadrante de cuatro colores	1		Animación	El tipo de animación.
9	252	Entero sin signo de 2 bits	0 = Lenta 1 = Estándar 2 = Rápida 3 = Personalizada	1		Velocidad	La velocidad de la animación.
10	254	Entero sin signo de 2 bits	0 = Normal 1 = Estroboscópico 2 = Tres pulsos 3 = SOS	0		Patrón de pulsos	El patrón de la animación.
11	256	Entero sin signo de 8 bits	0..255	0		Valor de secuencia estático (0-255)	Establece el valor de secuencia para la animación de secuencia.

Continued on page 29

Continued from page 28

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
12	264	Entero sin signo de 4 bits	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		Ubicación de inicio de secuencia	Establece la posición inicial de la animación de secuencia.
13	268	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron superior	Activa el chevron superior.
14	269	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron derecho	Activa el chevron derecho.
15	270	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron inferior	Activa el chevron inferior.
16	271	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron izquierdo	Activa el chevron izquierdo.
17	272	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Verde 2 = Rojo	1		Color 1	El color principal de la animación. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
18	276	Entero sin signo de 4 bits	3 = Naranja 4 = Ámbar 5 = Amarillo 6 = Verde limón	0		Color 2	El color secundario de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene dos colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
19	280	Entero sin signo de 4 bits	7 = Verde primavera 8 = Cian 9 = Azul cielo 10 = Azul	0		Color 3	El tercer color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene tres colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
20	284	Entero sin signo de 4 bits	11 = Violeta 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Blanco 15 = Personalizado 1	0		Color 4	El cuarto color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene cuatro colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.

Continued on page 30

Continued from page 29

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
21	288	Booleano	falso = CW, verdadero = CCW	0		Dirección	La dirección de las animaciones giratorias.
22	289	Booleano	falso = Táctil desactivado, verdadero = Táctil activado	0		Respuesta táctil	Activa o desactiva la respuesta táctil.
23	290	Entero sin signo de 6 bits	0 = OFF 1 = Pulso 2 = Bamboleo 3 = Estroboscópico 4 = Whoop 5 = Stacatto 6 = Sirena 7 = Continuo 1 8 = Continuo 2 10 = Tintineo 11 = Melodía 1 12 = Melodía 2 13 = Melodía 3 14 = Personalizado	0		Tipo sonoro	El tono sonoro que se reproduce cuando está activo.

Índice 87: Configuración del umbral de medición 2

Descripción: Configuración para el umbral 2

Tipo de datos: registro de 296 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitado 1 = Habilitado	1		Habilitar el umbral	Activa el umbral.
2	8	Entero sin signo de 8 bits	0..100 = Umbral (%)	50		Valor del umbral	El valor del umbral, definido como porcentaje.
3	16	Entero sin signo de 8 bits	0 = Inferior a 1 = Mayor que	0		Comparación de umbrales	Establece el tipo de comparación del umbral.
4	24	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitada 1 = Habilitada	0		Anulación del umbral	Cuando está activada, todos los segmentos muestran una animación de anulación.
5	32	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitada 1 = Habilitada	0		Anulación de pantalla	Anula la cadena de visualización cuando está en este umbral.

Continued on page 31

Continued from page 30

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
6	40	Cadena de 13 octetos UTF-8		"Umbral"		Anule cadena de la línea 1	La cadena que se muestra cuando está activada la anulación y funcionando en la configuración umbral / base actual.
7	144	Cadena de 13 octetos UTF-8		"2"		Anule cadena de la línea 2	La cadena que se muestra cuando está activada la anulación y funcionando en la configuración umbral / base actual.
8	248	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Fijo 2 = Intermitente 3 = Intermitente de dos colores 4 = Media/media constante 5 = Giro medio/medio 6 = Persecución 7 = Barrido de intensidad 8 = Barrido de dos colores 9 = Secuencia 10 = Onda 11 = Doble onda 12 = Cuadrante de dos colores 13 = Cuadrante de cuatro colores	1		Animación	El tipo de animación.
9	252	Entero sin signo de 2 bits	0 = Lenta 1 = Estándar 2 = Rápida 3 = Personalizada	1		Velocidad	La velocidad de la animación.
10	254	Entero sin signo de 2 bits	0 = Normal 1 = Estroboscópico 2 = Tres pulsos 3 = SOS	0		Patrón de pulsos	El patrón de la animación.
11	256	Entero sin signo de 8 bits	0..255	0		Valor de secuencia estático (0-255)	Establece el valor de secuencia para la animación de secuencia.

Continued on page 32

Continued from page 31

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
12	264	Entero sin signo de 4 bits	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		Ubicación de inicio de secuencia	Establece la posición inicial de la animación de secuencia.
13	268	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron superior	Activa el chevron superior.
14	269	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron derecho	Activa el chevron derecho.
15	270	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron inferior	Activa el chevron inferior.
16	271	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron izquierdo	Activa el chevron izquierdo.
17	272	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Verde 2 = Rojo	3		Color 1	El color principal de la animación. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
18	276	Entero sin signo de 4 bits	3 = Naranja 4 = Ámbar 5 = Amarillo 6 = Verde limón	0		Color 2	El color secundario de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene dos colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
19	280	Entero sin signo de 4 bits	7 = Verde primavera 8 = Cian 9 = Azul cielo 10 = Azul	0		Color 3	El tercer color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene tres colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
20	284	Entero sin signo de 4 bits	11 = Violeta 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Blanco 15 = Personalizado 1	0		Color 4	El cuarto color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene cuatro colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.

Continued on page 33

Continued from page 32

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
21	288	Booleano	falso = CW, verdadero = CCW	0		Dirección	La dirección de las animaciones giratorias.
22	289	Booleano	falso = Táctil desactivado, verdadero = Táctil activado	0		Respuesta táctil	Activa o desactiva la respuesta táctil.
23	290	Entero sin signo de 6 bits	0 = OFF 1 = Pulso 2 = Bamboleo 3 = Estroboscópico 4 = Whoop 5 = Stacatto 6 = Sirena 7 = Continuo 1 8 = Continuo 2 10 = Tintineo 11 = Melodía 1 12 = Melodía 2 13 = Melodía 3 14 = Personalizado	0		Tipo sonoro	El tono sonoro que se reproduce cuando está activo.

Índice 88: Configuración del umbral de medición 3

Descripción: Configuración para el umbral 3

Tipo de datos: registro de 296 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitado 1 = Habilitado	1		Habilitar el umbral	Activa el umbral.
2	8	Entero sin signo de 8 bits	0..100 = Umbral (%)	75		Valor del umbral	El valor del umbral, definido como porcentaje.
3	16	Entero sin signo de 8 bits	0 = Inferior a 1 = Mayor que	0		Comparación de umbrales	Establece el tipo de comparación del umbral.
4	24	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitada 1 = Habilitada	0		Anulación del umbral	Cuando está activada, todos los segmentos muestran una animación de anulación.
5	32	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitada 1 = Habilitada	0		Anulación de pantalla	Anula la cadena de visualización cuando está en este umbral.

Continued on page 34

Continued from page 33

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
6	40	Cadena de 13 octetos UTF-8		"Umbral"		Anule cadena de la línea 1	La cadena que se muestra cuando está activada la anulación y funcionando en la configuración umbral / base actual.
7	144	Cadena de 13 octetos UTF-8		"3"		Anule cadena de la línea 2	La cadena que se muestra cuando está activada la anulación y funcionando en la configuración umbral / base actual.
8	248	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Fijo 2 = Intermitente 3 = Intermitente de dos colores 4 = Media/media constante 5 = Giro medio/medio 6 = Persecución 7 = Barrido de intensidad 8 = Barrido de dos colores 9 = Secuencia 10 = Onda 11 = Doble onda 12 = Cuadrante de dos colores 13 = Cuadrante de cuatro colores	1		Animación	El tipo de animación.
9	252	Entero sin signo de 2 bits	0 = Lenta 1 = Estándar 2 = Rápida 3 = Personalizada	1		Velocidad	La velocidad de la animación.
10	254	Entero sin signo de 2 bits	0 = Normal 1 = Estroboscópico 2 = Tres pulsos 3 = SOS	0		Patrón de pulsos	El patrón de la animación.
11	256	Entero sin signo de 8 bits	0..255	0		Valor de secuencia estático (0-255)	Establece el valor de secuencia para la animación de secuencia.

Continued on page 35

Continued from page 34

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
12	264	Entero sin signo de 4 bits	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		Ubicación de inicio de secuencia	Establece la posición inicial de la animación de secuencia.
13	268	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron superior	Activa el chevron superior.
14	269	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron derecho	Activa el chevron derecho.
15	270	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron inferior	Activa el chevron inferior.
16	271	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron izquierdo	Activa el chevron izquierdo.
17	272	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Verde 2 = Rojo	2		Color 1	El color principal de la animación. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
18	276	Entero sin signo de 4 bits	3 = Naranja 4 = Ámbar 5 = Amarillo 6 = Verde limón	0		Color 2	El color secundario de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene dos colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
19	280	Entero sin signo de 4 bits	7 = Verde primavera 8 = Cian 9 = Azul cielo 10 = Azul	0		Color 3	El tercer color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene tres colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
20	284	Entero sin signo de 4 bits	11 = Violeta 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Blanco 15 = Personalizado 1	0		Color 4	El cuarto color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene cuatro colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.

Continued on page 36

Continued from page 35

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
21	288	Booleano	falso = CW, verdadero = CCW	0		Dirección	La dirección de las animaciones giratorias.
22	289	Booleano	falso = Táctil desactivado, verdadero = Táctil activado	0		Respuesta táctil	Activa o desactiva la respuesta táctil.
23	290	Entero sin signo de 6 bits	0 = OFF 1 = Pulso 2 = Bamboleo 3 = Estroboscópico 4 = Whoop 5 = Stacatto 6 = Sirena 7 = Continuo 1 8 = Continuo 2 10 = Tintineo 11 = Melodía 1 12 = Melodía 2 13 = Melodía 3 14 = Personalizado	0		Tipo sonoro	El tono sonoro que se reproduce cuando está activo.

Índice 89: Configuración del umbral de medición 4

Descripción: Configuración para el umbral 4

Tipo de datos: registro de 296 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitado 1 = Habilitado	1		Habilitar el umbral	Activa el umbral.
2	8	Entero sin signo de 8 bits	0..100 = Umbral (%)	100		Valor del umbral	El valor del umbral, definido como porcentaje.
3	16	Entero sin signo de 8 bits	0 = Inferior a 1 = Mayor que	0		Comparación de umbrales	Establece el tipo de comparación del umbral.
4	24	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitada 1 = Habilitada	0		Anulación del umbral	Cuando está activada, todos los segmentos muestran una animación de anulación.
5	32	Entero sin signo de 8 bits	0 = Deshabilitada 1 = Habilitada	0		Anulación de pantalla	Anula la cadena de visualización cuando está en este umbral.

Continued on page 37

Continued from page 36

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
6	40	Cadena de 13 octetos UTF-8		"Umbral"		Anule cadena de la línea 1	La cadena que se muestra cuando está activada la anulación y funcionando en la configuración umbral / base actual.
7	144	Cadena de 13 octetos UTF-8		"4"		Anule cadena de la línea 2	La cadena que se muestra cuando está activada la anulación y funcionando en la configuración umbral / base actual.
8	248	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Fijo 2 = Intermitente 3 = Intermitente de dos colores 4 = Media/media constante 5 = Giro medio/medio 6 = Persecución 7 = Barrido de intensidad 8 = Barrido de dos colores 9 = Secuencia 10 = Onda 11 = Doble onda 12 = Cuadrante de dos colores 13 = Cuadrante de cuatro colores	7		Animación	El tipo de animación.
9	252	Entero sin signo de 2 bits	0 = Lenta 1 = Estándar 2 = Rápida 3 = Personalizada	1		Velocidad	La velocidad de la animación.
10	254	Entero sin signo de 2 bits	0 = Normal 1 = Estroboscópico 2 = Tres pulsos 3 = SOS	0		Patrón de pulsos	El patrón de la animación.
11	256	Entero sin signo de 8 bits	0..255	0		Valor de secuencia estático (0-255)	Establece el valor de secuencia para la animación de secuencia.

Continued on page 38

Continued from page 37

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
12	264	Entero sin signo de 4 bits	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		Ubicación de inicio de secuencia	Establece la posición inicial de la animación de secuencia.
13	268	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron superior	Activa el chevron superior.
14	269	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron derecho	Activa el chevron derecho.
15	270	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron inferior	Activa el chevron inferior.
16	271	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron izquierdo	Activa el chevron izquierdo.
17	272	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Verde 2 = Rojo	2		Color 1	El color principal de la animación. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
18	276	Entero sin signo de 4 bits	3 = Naranja 4 = Ámbar 5 = Amarillo 6 = Verde limón	0		Color 2	El color secundario de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene dos colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
19	280	Entero sin signo de 4 bits	7 = Verde primavera 8 = Cian 9 = Azul cielo 10 = Azul	0		Color 3	El tercer color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene tres colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
20	284	Entero sin signo de 4 bits	11 = Violeta 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Blanco 15 = Personalizado 1	0		Color 4	El cuarto color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene cuatro colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.

Continued on page 39

Continued from page 38

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
21	288	Booleano	falso = CW, verdadero = CCW	0		Dirección	La dirección de las animaciones giratorias.
22	289	Booleano	falso = Táctil desactivado, verdadero = Táctil activado	0		Respuesta táctil	Activa o desactiva la respuesta táctil.
23	290	Entero sin signo de 6 bits	0 = OFF 1 = Pulso 2 = Bamboleo 3 = Estroboscópico 4 = Whoop 5 = Stacatto 6 = Sirena 7 = Continuo 1 8 = Continuo 2 10 = Tintineo 11 = Melodía 1 12 = Melodía 2 13 = Melodía 3 14 = Personalizado	0		Tipo sonoro	El tono sonoro que se reproduce cuando está activo.

Índice 90: Parámetros del estado 1

Descripción: Parámetros del estado 1

Tipo de datos: registro de 256 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Fijo 2 = Intermitente 3 = Intermitente de dos colores 4 = Media/media constante 5 = Giro medio/medio 6 = Persecución 7 = Barrido de intensidad 8 = Barrido de dos colores 9 = Secuencia 10 = Onda 11 = Doble onda 12 = Cuadrante de dos colores 13 = Cuadrante de cuatro colores	0		Animación	El tipo de animación.
2	4	Entero sin signo de 2 bits	0 = Lenta 1 = Estándar 2 = Rápida 3 = Personalizada	1		Velocidad	La velocidad de la animación.
3	6	Entero sin signo de 2 bits	0 = Normal 1 = Estroboscópico 2 = Tres pulsos 3 = SOS	0		Patrón de pulsos	El patrón de la animación.
4	8	Entero sin signo de 8 bits	0..255	0		Valor de secuencia estático (0-255)	Establece el valor de secuencia para la animación de secuencia.

Continued on page 40

Continued from page 40

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
5	16	Entero sin signo de 4 bits	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		Ubicación de inicio de secuencia	Establece la posición inicial de la animación de secuencia.
6	20	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron superior	Activa el chevron superior.
7	21	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron derecho	Activa el chevron derecho.
8	22	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron inferior	Activa el chevron inferior.
9	23	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron izquierdo	Activa el chevron izquierdo.
10	24	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Verde 2 = Rojo	0		Color 1	El color principal de la animación. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
11	28	Entero sin signo de 4 bits	3 = Naranja 4 = Ámbar 5 = Amarillo 6 = Verde limón	0		Color 2	El color secundario de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene dos colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
12	32	Entero sin signo de 4 bits	7 = Verde primavera 8 = Cian 9 = Azul cielo 10 = Azul	0		Color 3	El tercer color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene tres colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
13	36	Entero sin signo de 4 bits	11 = Violeta 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Blanco 15 = Personalizado 1	0		Color 4	El cuarto color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene cuatro colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.

Continued on page 42

Continued from page 41

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
14	40	Booleano	falso = CW, verdadero = CCW	0		Dirección	La dirección de las animaciones giratorias.
15	41	Booleano	falso = Táctil desactivado, verdadero = Táctil activado	0		Respuesta táctil	Activa o desactiva la respuesta táctil.
16	42	Entero sin signo de 6 bits	0 = OFF 1 = Pulso 2 = Bamboleo 3 = Estroboscópico 4 = Whoop 5 = Stacatto 6 = Sirena 7 = Continuo 1 8 = Continuo 2 10 = Tintineo 11 = Melodía 1 12 = Melodía 2 13 = Melodía 3 14 = Personalizado	0		Tipo sonoro	El tono sonoro que se reproduce cuando está activo.
17	48	Cadena de 13 octetos UTF-8		""		Texto de la línea 1	El texto que aparece en la línea 1 de la ventana de visualización.
18	152	Cadena de 13 octetos UTF-8		""		Texto de la línea 2	El texto que aparece en la línea 2 de la ventana de visualización.

Índice 91: Parámetros del estado 2

Descripción: Parámetros del estado 2

Tipo de datos: registro de 256 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Fijo 2 = Intermitente 3 = Intermitente de dos colores 4 = Media/media constante 5 = Giro medio/medio 6 = Persecución 7 = Barrido de intensidad 8 = Barrido de dos colores 9 = Secuencia 10 = Onda 11 = Doble onda 12 = Cuadrante de dos colores 13 = Cuadrante de cuatro colores	1		Animación	El tipo de animación.
2	4	Entero sin signo de 2 bits	0 = Lenta 1 = Estándar 2 = Rápida 3 = Personalizada	1		Velocidad	La velocidad de la animación.
3	6	Entero sin signo de 2 bits	0 = Normal 1 = Estroboscópico 2 = Tres pulsos 3 = SOS	0		Patrón de pulsos	El patrón de la animación.
4	8	Entero sin signo de 8 bits	0..255	0		Valor de secuencia estático (0-255)	Establece el valor de secuencia para la animación de secuencia.

Continued on page 43

Continued from page 43

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
5	16	Entero sin signo de 4 bits	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		Ubicación de inicio de secuencia	Establece la posición inicial de la animación de secuencia.
6	20	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron superior	Activa el chevron superior.
7	21	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron derecho	Activa el chevron derecho.
8	22	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron inferior	Activa el chevron inferior.
9	23	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron izquierdo	Activa el chevron izquierdo.
10	24	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Verde 2 = Rojo	1		Color 1	El color principal de la animación. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
11	28	Entero sin signo de 4 bits	3 = Naranja 4 = Ámbar 5 = Amarillo 6 = Verde limón	0		Color 2	El color secundario de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene dos colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
12	32	Entero sin signo de 4 bits	7 = Verde primavera 8 = Cian 9 = Azul cielo 10 = Azul	0		Color 3	El tercer color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene tres colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
13	36	Entero sin signo de 4 bits	11 = Violeta 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Blanco 15 = Personalizado 1	0		Color 4	El cuarto color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene cuatro colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.

Continued on page 45

Continued from page 44

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
14	40	Booleano	falso = CW, verdadero = CCW	0		Dirección	La dirección de las animaciones giratorias.
15	41	Booleano	falso = Táctil desactivado, verdadero = Táctil activado	0		Respuesta táctil	Activa o desactiva la respuesta táctil.
16	42	Entero sin signo de 6 bits	0 = OFF 1 = Pulso 2 = Bamboleo 3 = Estroboscópico 4 = Whoop 5 = Stacatto 6 = Sirena 7 = Continuo 1 8 = Continuo 2 10 = Tintineo 11 = Melodía 1 12 = Melodía 2 13 = Melodía 3 14 = Personalizado	0		Tipo sonoro	El tono sonoro que se reproduce cuando está activo.
17	48	Cadena de 13 octetos UTF-8		"PICK"		Texto de la línea 1	El texto que aparece en la línea 1 de la ventana de visualización.
18	152	Cadena de 13 octetos UTF-8		""		Texto de la línea 2	El texto que aparece en la línea 2 de la ventana de visualización.

Índice 92: Parámetros del estado 3

Descripción: Parámetros del estado 3

Tipo de datos: registro de 256 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Fijo 2 = Intermitente 3 = Intermitente de dos colores 4 = Media/media constante 5 = Giro medio/medio 6 = Persecución 7 = Barrido de intensidad 8 = Barrido de dos colores 9 = Secuencia 10 = Onda 11 = Doble onda 12 = Cuadrante de dos colores 13 = Cuadrante de cuatro colores	1		Animación	El tipo de animación.
2	4	Entero sin signo de 2 bits	0 = Lenta 1 = Estándar 2 = Rápida 3 = Personalizada	1		Velocidad	La velocidad de la animación.
3	6	Entero sin signo de 2 bits	0 = Normal 1 = Estroboscópico 2 = Tres pulsos 3 = SOS	0		Patrón de pulsos	El patrón de la animación.
4	8	Entero sin signo de 8 bits	0..255	0		Valor de secuencia estático (0-255)	Establece el valor de secuencia para la animación de secuencia.

Continued on page 46

Continued from page 46

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
5	16	Entero sin signo de 4 bits	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		Ubicación de inicio de secuencia	Establece la posición inicial de la animación de secuencia.
6	20	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron superior	Activa el chevron superior.
7	21	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron derecho	Activa el chevron derecho.
8	22	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron inferior	Activa el chevron inferior.
9	23	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron izquierdo	Activa el chevron izquierdo.
10	24	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Verde 2 = Rojo	2		Color 1	El color principal de la animación. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
11	28	Entero sin signo de 4 bits	3 = Naranja 4 = Ámbar 5 = Amarillo 6 = Verde limón	0		Color 2	El color secundario de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene dos colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
12	32	Entero sin signo de 4 bits	7 = Verde primavera 8 = Cian 9 = Azul cielo 10 = Azul	0		Color 3	El tercer color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene tres colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
13	36	Entero sin signo de 4 bits	11 = Violeta 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Blanco 15 = Personalizado 1	0		Color 4	El cuarto color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene cuatro colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.

Continued on page 48

Continued from page 47

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
14	40	Booleano	falso = CW, verdadero = CCW	0		Dirección	La dirección de las animaciones giratorias.
15	41	Booleano	falso = Táctil desactivado, verdadero = Táctil activado	0		Respuesta táctil	Activa o desactiva la respuesta táctil.
16	42	Entero sin signo de 6 bits	0 = OFF 1 = Pulso 2 = Bamboleo 3 = Estroboscópico 4 = Whoop 5 = Stacatto 6 = Sirena 7 = Continuo 1 8 = Continuo 2 10 = Tintineo 11 = Melodía 1 12 = Melodía 2 13 = Melodía 3 14 = Personalizado	0		Tipo sonoro	El tono sonoro que se reproduce cuando está activo.
17	48	Cadena de 13 octetos UTF-8		"ERR"		Texto de la línea 1	El texto que aparece en la línea 1 de la ventana de visualización.
18	152	Cadena de 13 octetos UTF-8		""		Texto de la línea 2	El texto que aparece en la línea 2 de la ventana de visualización.

Índice 93: Parámetros del estado 4

Descripción: Parámetros del estado 4

Tipo de datos: registro de 256 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Fijo 2 = Intermitente 3 = Intermitente de dos colores 4 = Media/media constante 5 = Giro medio/medio 6 = Persecución 7 = Barrido de intensidad 8 = Barrido de dos colores 9 = Secuencia 10 = Onda 11 = Doble onda 12 = Cuadrante de dos colores 13 = Cuadrante de cuatro colores	1		Animación	El tipo de animación.
2	4	Entero sin signo de 2 bits	0 = Lenta 1 = Estándar 2 = Rápida 3 = Personalizada	1		Velocidad	La velocidad de la animación.
3	6	Entero sin signo de 2 bits	0 = Normal 1 = Estroboscópico 2 = Tres pulsos 3 = SOS	0		Patrón de pulsos	El patrón de la animación.
4	8	Entero sin signo de 8 bits	0..255	0		Valor de secuencia estático (0-255)	Establece el valor de secuencia para la animación de secuencia.

Continued on page 49

Continued from page 49

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
5	16	Entero sin signo de 4 bits	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		Ubicación de inicio de secuencia	Establece la posición inicial de la animación de secuencia.
6	20	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron superior	Activa el chevron superior.
7	21	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron derecho	Activa el chevron derecho.
8	22	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron inferior	Activa el chevron inferior.
9	23	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Chevron izquierdo	Activa el chevron izquierdo.
10	24	Entero sin signo de 4 bits	0 = OFF 1 = Verde 2 = Rojo	5		Color 1	El color principal de la animación. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
11	28	Entero sin signo de 4 bits	3 = Naranja 4 = Ámbar 5 = Amarillo 6 = Verde limón	0		Color 2	El color secundario de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene dos colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
12	32	Entero sin signo de 4 bits	7 = Verde primavera 8 = Cian 9 = Azul cielo 10 = Azul	0		Color 3	El tercer color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene tres colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.
13	36	Entero sin signo de 4 bits	11 = Violeta 12 = Magenta 13 = Rosa 14 = Blanco 15 = Personalizado 1	0		Color 4	El cuarto color de la animación. Solo se utiliza si la animación tiene cuatro colores. Los colores personalizados se definen en los datos de parámetros.

Continued on page 51

Continued from page 50

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
14	40	Booleano	falso = CW, verdadero = CCW	0		Dirección	La dirección de las animaciones giratorias.
15	41	Booleano	falso = Táctil desactivado, verdadero = Táctil activado	0		Respuesta táctil	Activa o desactiva la respuesta táctil.
16	42	Entero sin signo de 6 bits	0 = OFF 1 = Pulso 2 = Bamboleo 3 = Estroboscópico 4 = Whoop 5 = Stacatto 6 = Sirena 7 = Continuo 1 8 = Continuo 2 10 = Tintineo 11 = Melodía 1 12 = Melodía 2 13 = Melodía 3 14 = Personalizado	0		Tipo sonoro	El tono sonoro que se reproduce cuando está activo.
17	48	Cadena de 13 octetos UTF-8		"BUENO"		Texto de la línea 1	El texto que aparece en la línea 1 de la ventana de visualización.
18	152	Cadena de 13 octetos UTF-8		""		Texto de la línea 2	El texto que aparece en la línea 2 de la ventana de visualización.

Índice 94: Color personalizado 1

Descripción: Personalizado 1

Tipo de datos: registro de 24 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 8 bits		255		Rojo	El valor rojo para el color personalizado 1.
2	8	Entero sin signo de 8 bits		255		Verde	El valor verde para el color personalizado 1.
3	16	Entero sin signo de 8 bits		255		Azul	El valor azul para el color personalizado 1.

Índice 96: Configuración de entrada de usuario

Descripción: Configuración de entrada de usuario

Tipo de datos: registro de 128 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 2 bits	0 = Baja 1 = Estándar 2 = Alta	1		Sensibilidad táctil	Define la sensibilidad del botón táctil. La alta sensibilidad facilita el accionamiento. La baja sensibilidad evita falsos accionamientos.
2	2	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Solo en la primera configuración	Solo utilice la primera configuración en los ajustes de entrada para todas las entradas de botón. La entrada de datos de proceso se modifica para que solo se active la entrada del botón 1 cuando se presiona cualquier botón, a menos que haya una anulación de grupo activada.
3	8	Booleano	falso = Momentáneo, verdadero = Bloqueado temporalmente	0		Botón 1 Función	En modo momentáneo, la salida solo está activa mientras está activada la entrada de usuario / táctil. En modo de bloqueo temporal, la salida se activa cada vez que se activa la entrada / táctil.
4	9	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 1 Activación de silencio	Impide que la entrada de usuario / táctil active la salida.
5	10	Entero sin signo de 3 bits	0 = Deshabilitado 1 = Botón 1 2 = Botón 2 3 = Botón 3 4 = Botón 4 5 = Botón 5	0		Botón 1 Anulación de grupo	Cuando está activado, permite que el botón actúe como parte del grupo especificado.
6	16	Entero sin signo de 16 bits	0..65535	0		Botón 1 Retraso de encendido (ms)	El tiempo que debe activarse la entrada de usuario / táctil para que se active el estado activo.
7	32	Booleano	falso = Momentáneo, verdadero = Bloqueado temporalmente	0		Botón 2 Función	En modo momentáneo, la salida solo está activa mientras está activada la entrada de usuario / táctil. En modo de bloqueo temporal, la salida se activa cada vez que se activa la entrada / táctil.
8	33	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 2 Activación de silencio	Impide que la entrada de usuario / táctil active la salida.

Continued on page 52

Continued from page 52

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
9	34	Entero sin signo de 3 bits	0 = Deshabilitado 1 = Botón 1 2 = Botón 2 3 = Botón 3 4 = Botón 4 5 = Botón 5	0		Botón 2 Anulación de grupo	Cuando está activado, permite que el botón actúe como parte del grupo especificado.
10	40	Entero sin signo de 16 bits	0..65535	0		Botón 2 Retraso de encendido (ms)	El tiempo que debe activarse la entrada de usuario / táctil para que se active el estado activo.
11	56	Booleano	falso = Momentáneo, verdadero = Bloqueado temporalmente	0		Botón 3 Función	En modo momentáneo, la salida solo está activa mientras está activada la entrada de usuario / táctil. En modo de bloqueo temporal, la salida se activa cada vez que se activa la entrada / táctil.
12	57	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 3 Activación de silencio	Impide que la entrada de usuario / táctil active la salida.
13	58	Entero sin signo de 3 bits	0 = Deshabilitado 1 = Botón 1 2 = Botón 2 3 = Botón 3 4 = Botón 4 5 = Botón 5	0		Botón 3 Anulación de grupo	Cuando está activado, permite que el botón actúe como parte del grupo especificado.
14	64	Entero sin signo de 16 bits	0..65535	0		Botón 3 Retraso de encendido (ms)	El tiempo que debe activarse la entrada de usuario / táctil para que se active el estado activo.
15	80	Booleano	falso = Momentáneo, verdadero = Bloqueado temporalmente	0		Botón 4 Función	En modo momentáneo, la salida solo está activa mientras está activada la entrada de usuario / táctil. En modo de bloqueo temporal, la salida se activa cada vez que se activa la entrada / táctil.
16	81	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 4 Activación de silencio	Impide que la entrada de usuario / táctil active la salida.

Continued on page 54

Continued from page 53

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
17	82	Entero sin signo de 3 bits	0 = Deshabilitado 1 = Botón 1 2 = Botón 2 3 = Botón 3 4 = Botón 4 5 = Botón 5	0		Botón 4 Anulación de grupo	Cuando está activado, permite que el botón actúe como parte del grupo especificado.
18	88	Entero sin signo de 16 bits	0..65535	0		Botón 4 Retraso de encendido (ms)	El tiempo que debe activarse la entrada de usuario / táctil para que se active el estado activo.
19	104	Booleano	falso = Momentáneo, verdadero = Bloqueado temporalmente	0		Botón 5 Función	En modo momentáneo, la salida solo está activa mientras está activada la entrada de usuario / táctil. En modo de bloqueo temporal, la salida se activa cada vez que se activa la entrada / táctil.
20	105	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 5 Activación de silencio	Impide que la entrada de usuario / táctil active la salida.
21	106	Entero sin signo de 3 bits	0 = Deshabilitado 1 = Botón 1 2 = Botón 2 3 = Botón 3 4 = Botón 4 5 = Botón 5	0		Botón 5 Anulación de grupo	Cuando está activado, permite que el botón actúe como parte del grupo especificado.
22	112	Entero sin signo de 16 bits	0..65535	0		Botón 5 Retraso de encendido (ms)	El tiempo que debe activarse la entrada de usuario / táctil para que se active el estado activo.

Índice 97: Configuración de salida

Descripción: Configuración de salida

Tipo de datos: registro de 128 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Booleano	falso = Normalmente cerrado (N.C.), verdadero = Normalmente abierto (N.A.)	1		Estado de salida	Cuando se define como normalmente abierta, la salida está activa con una entrada de usuario / táctil. Cuando se define como normalmente cerrada, la salida está inactiva con una entrada de usuario / táctil.

Continued on page 55

Continued from page 54

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
2	8	Booleano	falso = Borde ascendente, verdadero = Borde descendente	0		Botón 1 Tipo de retraso de apagado	Un retraso del borde ascendente se activa en el borde que sube de una entrada de usuario / táctil. Un retraso del borde descendente se activa en el borde que baja de una entrada de usuario / táctil.
3	9	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 1 Anulación sonora	Permite que el botón táctil active el tono sonoro independientemente de la animación actual o del estado del modo.
4	10	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 1 Anulación táctil	Permite que el botón táctil active la respuesta táctil de la animación actual o del estado del modo.
5	16	Entero sin signo de 16 bits	0..65535	0		Botón 1 Retraso de apagado (ms)	La extensión del tiempo que transcurre antes de que el dispositivo vuelva a un estado inactivo tras soltar la entrada de usuario/táctil.
6	32	Booleano	falso = Borde ascendente, verdadero = Borde descendente	0		Botón 2 Tipo de retraso de apagado	Un retraso del borde ascendente se activa en el borde que sube de una entrada de usuario / táctil. Un retraso del borde descendente se activa en el borde que baja de una entrada de usuario / táctil.
7	33	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 2 Anulación sonora	Permite que el botón táctil active el tono sonoro independientemente de la animación actual o del estado del modo.
8	34	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 2 Anulación táctil	Permite que el botón táctil active la respuesta táctil de la animación actual o del estado del modo.
9	40	Entero sin signo de 16 bits	0..65535	0		Botón 2 Retraso de apagado (ms)	La extensión del tiempo que transcurre antes de que el dispositivo vuelva a un estado inactivo tras soltar la entrada de usuario/táctil.
10	56	Booleano	falso = Borde ascendente, verdadero = Borde descendente	0		Botón 3 Tipo de retraso de apagado	Un retraso del borde ascendente se activa en el borde que sube de una entrada de usuario / táctil. Un retraso del borde descendente se activa en el borde que baja de una entrada de usuario / táctil.

Continued on page 56

Continued from page 55

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
11	57	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 3 Anulación sonora	Permite que el botón táctil active el tono sonoro independientemente de la animación actual o del estado del modo.
12	58	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 3 Anulación táctil	Permite que el botón táctil active la respuesta táctil de la animación actual o del estado del modo.
13	64	Entero sin signo de 16 bits	0..65535	0		Botón 3 Retraso de apagado (ms)	La extensión del tiempo que transcurre antes de que el dispositivo vuelva a un estado inactivo tras soltar la entrada de usuario/táctil.
14	80	Booleano	falso = Borde ascendente, verdadero = Borde descendente	0		Botón 4 Tipo de retraso de apagado	Un retraso del borde ascendente se activa en el borde que sube de una entrada de usuario / táctil. Un retraso del borde descendente se activa en el borde que baja de una entrada de usuario / táctil.
15	81	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 4 Anulación sonora	Permite que el botón táctil active el tono sonoro independientemente de la animación actual o del estado del modo.
16	82	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 4 Anulación táctil	Permite que el botón táctil active la respuesta táctil de la animación actual o del estado del modo.
17	88	Entero sin signo de 16 bits	0..65535	0		Botón 4 Retraso de apagado (ms)	La extensión del tiempo que transcurre antes de que el dispositivo vuelva a un estado inactivo tras soltar la entrada de usuario/táctil.
18	104	Booleano	falso = Borde ascendente, verdadero = Borde descendente	0		Botón 5 Tipo de retraso de apagado	Un retraso del borde ascendente se activa en el borde que sube de una entrada de usuario / táctil. Un retraso del borde descendente se activa en el borde que baja de una entrada de usuario / táctil.
19	105	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 5 Anulación sonora	Permite que el botón táctil active el tono sonoro independientemente de la animación actual o del estado del modo.
20	106	Booleano	falso = Apagado, verdadero = Encendido	0		Botón 5 Anulación táctil	Permite que el botón táctil active la respuesta táctil de la animación actual o del estado del modo.

Continued on page 57

Continued from page 56

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
21	112	Entero sin signo de 16 bits	0..65535	0		Botón 5 Retraso de apagado (ms)	La extensión del tiempo que transcurre antes de que el dispositivo vuelva a un estado inactivo tras soltar la entrada de usuario/táctil.

Índice 98: Configuración sonora personalizada

Descripción: Seleccione el tipo sonoro y las frecuencias para hacer un tono personalizado

Tipo de datos: registro de 8 bits (no admite acceso a subíndices)

Derechos de acceso: Lectura y escritura

Subíndice	Diferencia de bits	Tipo de datos	Valores permitidos	Valor predeterminado	Acc. Restr.	Nombre	Descripción
1	0	Entero sin signo de 2 bits	0 = Pitido 1 = Barrido 2 = Tono	0		Tipo personalizado	El tipo de tono que se reproduce cuando se selecciona un tipo sonoro personalizado.
2	2	Entero sin signo de 2 bits	0 = Ascendente 1 = Descendente 2 = Arriba abajo 3 = Abajo arriba	0		Tipo de barrido personalizado	El tipo de barrido realizado cuando se selecciona el tipo de barrido sonoro.
3	4	Entero sin signo de 2 bits	0 = OFF 1 = Baja 2 = Media 3 = Alta	0		Frecuencia personalizada 1	Frecuencia personalizada 1
4	6	Entero sin signo de 2 bits	0 = OFF 1 = Baja 2 = Media 3 = Alta	0		Frecuencia personalizada 2	Frecuencia personalizada 2

Capítulo 5 Especificaciones

Voltaje de alimentación

18 V DC a 30 V DC

Utilice únicamente con una fuente de alimentación Clase 2 (UL) adecuada o con una fuente de alimentación SELV (CE)

Consulte las características eléctricas en la etiqueta del producto.

Corriente de alimentación

280 mA máx. a 18 V DC

210 mA máx. a 24 V DC

165 mA máx. a 30 V DC

Circuito de protección de alimentación

Protegido contra polaridad inversa y voltajes transitorios

Tiempo de respuesta táctil

300 ms máximo

Conexiones

Conector integral macho M12 de desconexión rápida de 4 pines

Los modelos requieren un cable conector

Temperatura de operación

-40 °C a +50 °C (-40 °F a +122 °F)

Temperatura de almacenamiento

-40 °C a +70 °C (-40 °F a +158 °F)

Índice de protección ambiental

Valor nominal IP69K según ISO 20653

Adecuado para lugares húmedos según UL 2108

Vibración e impacto mecánico

Cumple con los requisitos de la norma IEC 60068-2-6 (Vibración: 10 Hz a 55 Hz, amplitud de 1.0 mm, barrido de 5 minutos, intervalo de 30 minutos)

Cumple con los requisitos de IEC 60068-2-27 (Impacto: 15 G de 11 ms de duración, semionda sinusoidal)

Material

Carcasa de policarbonato negro

Las LED están encapsuladas internamente en silicona

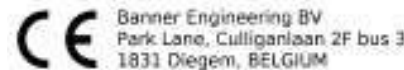
Ventana de policarbonato ahumado

Límite de caracteres

Fuente pequeña: 13 caracteres por línea (26 caracteres en total)

Fuente grande: 13 caracteres en total

Certificaciones



Protección contra sobrecorriente requerida



ADVERTENCIA: Las conexiones eléctricas deben hacerse por personal calificado conforme a los códigos eléctricos locales y nacionales, y los reglamentos.

Se exige que se entregue protección contra sobrecorriente según la tabla final de aplicación de producto final.

La protección contra sobrecorriente puede ser entregada por un fusible externo o por medio de limitación de corriente de una fuente de alimentación Clase 2.

Conductores del cableado de alimentación < 24 AWG no deben juntarse.

Para soporte adicional sobre el producto, visite www.bannerengineering.com.

Cableado de alimentación (AWG)	Protección contra sobrecorriente exigida (A)	Cableado de alimentación (AWG)	Protección contra sobrecorriente exigida (A)
20	5	26	1
22	3	28	0.8
24	2	30	0.5

Montaje

M30 x 1.5 base roscada, torque máximo de 4.5 N-m (40 in-lbf)

FCC Parte 15 Clase B para radiadores no intencionados

(Parte 15.105(b)) Este equipo ha sido probado y cumple con los límites para un dispositivo digital de Clase B, de conformidad con la parte 15 del Reglamento de la FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias dañinas en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y se usa de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencia dañina a las comunicaciones de radio. Sin embargo, no hay garantía de que la interferencia no ocurra en una instalación en particular. Si este equipo causa interferencia dañina a la recepción de radio o televisión, lo que puede determinarse apagando y encendiendo el equipo, se recomienda al usuario que intente corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente en un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Consulte con el distribuidor o con un técnico de radio/televisión con experiencia para obtener ayuda.

(Parte 15.21) Cualquier cambio o modificación no expresamente aprobado por el fabricante puede anular la autoridad del usuario para operar el equipo.

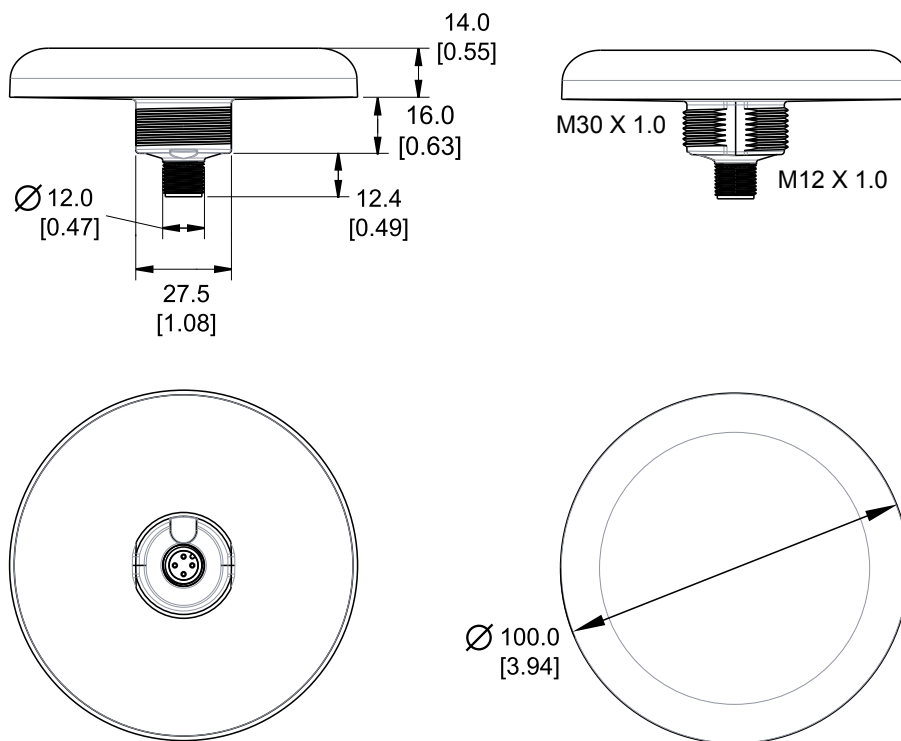
Industry Canada ICES-003(B)

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.

Dimensiones

Todas las mediciones se mencionan en milímetros (pulgadas), a menos que se indique lo contrario. Las medidas facilitadas están sujetas a cambios.



Capítulo 6 Accesorios

Cables conectores

Cables conectores M12 hembra de 4 pines con código A y doble terminación a M12 macho (hoja de datos p/n 236186)				
Modelo	Longitud	Dimensiones (mm)	Disposiciones de pines	
BC-M12F4-M12M4-22-1	1 m (3.28 pies)		Hembra Macho	1 = Café 2 = Blanco 3 = Azul 4 = Negro 5 = Sin usar
BC-M12F4-M12M4-22-2	2 m (6.56 pies)			
BC-M12F4-M12M4-22-3	3 m (9.84 pies)			
BC-M12F4-M12M4-22-4	4 m (13.12 pies)			
BC-M12F4-M12M4-22-5	5 m (16.4 pies)			
BC-M12F4-M12M4-22-10	10 m (30.81 pies)			
BC-M12F4-M12M4-22-15	15 m (49.2 pies)			

Soportes de montaje

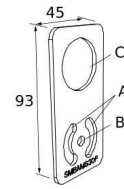
LMB30RAS • Soporte en ángulo recto para el montaje de luz indicadora • Se adapta a la base M30 × 2 • Acero inoxidable • Archivos CAD: DXF, PDF, IGS, STP	
SMB30FA • Soporte giratorio con movimiento de inclinación y desplazamiento para un ajuste preciso • Agujero de montaje para sensor de 30 mm • Acero 304 inoxidable, calibre 12 • Montaje fácil del sensor en la ranura en T del riel extruido • Perno disponible en sistema métrico y en pulgadas • Archivos CAD: DXF, PDF, IGS, STP Rosca del perno: SMB30FA, A = 3/8 - 16 × 2 pulg.; SMB30FAL, A = 3/8 - 16 × 4 pulg.; SMB30FAM10, A = M10 - 1.5 × 50 Tamaño del agujero: B = ø 30.1	
SMB30MM • Soporte de acero inoxidable de calibre 12 con ranuras de montaje curvas para una orientación versátil • Espacio libre para los accesorios de montaje M6 (¼ pulg.) • Agujero de montaje para sensor de 30 mm • Archivos CAD: DXF, PDF, IGS, STP Distancia entre los centros de agujeros: A = 51, A a B = 25.4 Tamaño del agujero: A = ø 42.6 × 7, B = ø 6.4, C = ø 30.1	

SMBAMS30P

- Soporte plano de la serie SMBAMS
- Agujero de 30 mm para montaje de sensores
- Ranuras de la articulación para rotación de $+90^\circ$
- Acero inoxidable de la serie 300, calibre 12
- Archivos CAD: [DXF](#), [PDF](#), [IGS](#), [STP](#)

Distancia entre los centros de agujeros: A = 26, A a B = 13

Tamaño de agujero: A = 26.8×7 , B = $\varnothing 6.5$, C = $\varnothing 31$



Capítulo 7 Soporte y mantenimiento del producto

Tabla de codificación y caracteres Unicode

Punto de código Unicode	Carácter	Nombre
U+0020		ESPACIO
U+0021	!	SIGNO DE EXCLAMACIÓN
U+0022	"	COMILLAS
U+0023	#	SIGNO DE NÚMERO
U+0024	\$	SIGNO DEL DÓLAR
U+0025	%	SIGNO DE PORCENTAJE
U+0026	&	SIGNO &
U+0027	'	APÓSTROFO
U+0028	(	PARÉNTESIS IZQUIERDO
U+0029	)	PARÉNTESIS DERECHO
U+002A	*	ASTERISCO
U+002B	+	SIGNO MÁS
U+002C	,	COMA
U+002D	-	GUION
U+002E	.	PUNTO FINAL
U+002F	/	BARRA
U+0030	0	DÍGITO CERO
U+0031	1	DIGITO UNO
U+0032	2	DIGITO DOS
U+0033	3	DIGITO TRES
U+0034	4	DIGITO CUATRO
U+0035	5	DÍGITO CINCO
U+0036	6	DIGITO SEIS
U+0037	7	DÍGITO SIETE
U+0038	8	DIGITO OCHO
U+0039	9	DIGITO NUEVE
U+003A	:	DOS PUNTOS
U+003B	;	PUNTO Y COMA
U+003C	<	SIGNO MENOR QUE
U+003D	=	SIGNO IGUAL
U+003E	>	SIGNO MAYOR QUE
U+003F	?	SIGNO DE INTERROGACIÓN
U+0040	@	ARROBA
U+0041	A	LETRA A MAYÚSCULA
U+0042	B	LETRA B MAYÚSCULA
U+0043	C	LETRA C MAYÚSCULA
U+0044	D	LETRA D MAYÚSCULA

Continued on page 63

Continued from page 62

Punto de código Unicode	Carácter	Nombre
U+0045	E	LETRA E MAYÚSCULA
U+0046	F	LETRA F MAYÚSCULA
U+0047	G	LETRA G MAYÚSCULA
U+0048	H	LETRA H MAYÚSCULA
U+0049	I	LETRA I MAYÚSCULA
U+004A	J	LETRA J MAYÚSCULA
U+004B	K	LETRA K MAYÚSCULA
U+004C	L	LETRA L MAYÚSCULA
U+004D	M	LETRA M MAYÚSCULA
U+004E	N	LETRA N MAYÚSCULA
U+004F	O	LETRA O MAYÚSCULA
U+0050	P	LETRA P MAYÚSCULA
U+0051	Q	LETRA Q MAYÚSCULA
U+0052	R	LETRA R MAYÚSCULA
U+0053	S	LETRA S MAYÚSCULA
U+0054	T	LETRA T MAYÚSCULA
U+0055	U	LETRA U MAYÚSCULA
U+0056	V	LETRA V MAYÚSCULA
U+0057	W	LETRA W MAYÚSCULA
U+0058	X	LETRA X MAYÚSCULA
U+0059	Y	LETRA Y MAYÚSCULA
U+005A	Z	LETRA Z MAYÚSCULA
U+005B	[	PARÉNTESIS CUADRADO IZQUIERDO
U+005C	\	BARRA DIAGONAL INVERTIDA
U+005D	]	PARÉNTESIS CUADRADO DERECHO
U+005E	^	ACENTO CIRCUNFLEJO
U+005F	_	GUION BAJO
U+0060	`	ACENTO GRAVE
U+0061	a	LETRA A MINÚSCULA
U+0062	b	LETRA B MINÚSCULA
U+0063	c	LETRA C MINÚSCULA
U+0064	d	LETRA D MINÚSCULA
U+0065	e	LETRA E MINÚSCULA
U+0066	f	LETRA F MINÚSCULA
U+0067	g	LETRA G MINÚSCULA
U+0068	h	LETRA H MINÚSCULA
U+0069	i	LETRA MINÚSCULA
U+006A	j	LETRA J MINÚSCULA
U+006B	k	LETRA K MINÚSCULA
U+006C	l	LETRA L MINÚSCULA
U+006D	m	LETRA M MINÚSCULA
U+006E	n	LETRA N MINÚSCULA

Continued on page 64

Continued from page 63

Punto de código Unicode	Carácter	Nombre
U+006F	o	LETRA O MINÚSCULA
U+0070	p	LETRA P MINÚSCULA
U+0071	q	LETRA Q MINÚSCULA
U+0072	r	LETRA R MINÚSCULA
U+0073	s	LETRA S MINÚSCULA
U+0074	t	LETRA T MINÚSCULA
U+0075	u	LETRA U MINÚSCULA
U+0076	v	LETRA V MINÚSCULA
U+0077	w	LETRA W MINÚSCULA
U+0078	x	LETRA X MINÚSCULA
U+0079	y	LETRA Y MINÚSCULA
U+007A	z	LETRA Z MINÚSCULA
U+007B	{	CORCHETE IZQUIERDO
U+007C		LÍNEA VERTICAL
U+007D	}	CORCHETE DERECHO
U+007E	~	TILDE
U+00A0		ESPACIO DE NO SEPARACIÓN
U+00A1	¡	SIGNO DE APERTURA DE EXCLAMACIÓN
U+00A2	¢	SIGNO CENTAVO
U+00A3	£	SIGNO DE LIBRA
U+00A4	¤	SIGNO DE MONEDA
U+00A5	¥	SIGNO YEN
U+00A6	¦	BARRA VERTICAL INTERRUMPIDA
U+00A7	§	SIGNO DE SECCIÓN
U+00A8	¨	DIÉRESIS
U+00A9	©	SIGNO DE COPYRIGHT
U+00AA	ª	INDICADOR ORDINAL FEMENINO
U+00AB	«	COMILLAS LATINAS A LA IZQUIERDA
U+00AC	¬	SIGNO NO
U+00AD		GUION DE FIN DE LÍNEA
U+00AE	®	SIGNO DE MARCA REGISTRADA
U+00AF	—	MACRÓN
U+00B0	°	SIGNO DE GRADO
U+00B1	±	SIGNO MÁS-MENOS
U+00B2	²	SUPERÍNDICE DOS
U+00B3	³	SUPERÍNDICE TRES
U+00B4	´	ACENTO AGUDO
U+00B5	µ	SIGNO MICRO
U+00B6	¶	SIGNO DE PÁRRAFO
U+00B7	·	PUNTO MEDIO
U+00B8	¸	CEDILLA
U+00B9	¹	SUPERÍNDICE UNO

Continued on page 65

Continued from page 64

Punto de código Unicode	Carácter	Nombre
U+00BA	º	INDICADOR ORDINAL MASCULINO
U+00BB	»	COMILLAS LATINAS A LA DERECHA
U+00BC	¼	FRACCIÓN COMÚN UN CUARTO
U+00BD	½	FRACCIÓN COMÚN UN MEDIO
U+00BE	¾	FRACCIÓN COMÚN TRES CUARTOS
U+00BF	¿	SIGNO DE INTERROGACIÓN DE APERTURA
U+00C0	À	LETRA A MAYÚSCULA CON ACENTO GRAVE
U+00C1	Á	LETRA A MAYÚSCULA CON ACENTO AGUDO
U+00C2	Â	LETRA A MAYÚSCULA CON ACENTO CIRCUNFLEJO
U+00C3	Ã	LETRA A MAYÚSCULA CON TILDE
U+00C4	Ä	LETRA A MAYÚSCULA CON DIÉRESIS
U+00C5	Å	LETRA A MAYÚSCULA CON ANILLO ENCIMA
U+00C6	Æ	DIPTONGO AE MAYÚSCULA
U+00C7	Ç	LETRA C MAYÚSCULA CON CEDILLA
U+00C8	È	LETRA E MAYÚSCULA CON ACENTO GRAVE
U+00C9	É	LETRA E MAYÚSCULA CON ACENTO AGUDO
U+00CA	Ê	LETRA E MAYÚSCULA CON ACENTO CIRCUNFLEJO
U+00CB	Ë	LETRA E MAYÚSCULA CON DIÉRESIS
U+00CC	Ì	LETRA I MAYÚSCULA CON ACENTO GRAVE
U+00CD	Í	LETRA I MAYÚSCULA CON ACENTO AGUDO
U+00CE	Î	LETRA I MAYÚSCULA CON ACENTO CIRCUNFLEJO
U+00CF	Ï	LETRA I MAYÚSCULA CON DIÉRESIS
U+00D0	Ð	LETRA ETH MAYÚSCULA
U+00D1	Ñ	LETRA Ñ MAYÚSCULA
U+00D2	Ò	LETRA O MAYÚSCULA CON ACENTO GRAVE
U+00D3	Ó	LETRA O MAYÚSCULA CON ACENTO AGUDO
U+00D4	Ô	LETRA O MAYÚSCULA CON ACENTO CIRCUNFLEJO
U+00D5	Õ	LETRA O MAYÚSCULA CON TILDE
U+00D6	Ö	LETRA O MAYÚSCULA CON DIÉRESIS
U+00D7	×	SIGNO DE MULTIPLICACIÓN
U+00D8	Ø	LETRA O MAYÚSCULA CON BARRA
U+00D9	Ù	LETRA U MAYÚSCULA CON ACENTO GRAVE
U+00DA	Ú	LETRA U MAYÚSCULA CON ACENTO AGUDO
U+00DB	Û	LETRA Y MAYÚSCULA CON ACENTO CIRCUNFLEJO
U+00DC	Ü	LETRA U MAYÚSCULA CON DIÉRESIS
U+00DD	Ý	LETRA Y MAYÚSCULA CON ACENTO AGUDO
U+00DE	Þ	LETRA THORN MAYÚSCULA
U+00DF	ß	LETRA DOBLE S MINÚSCULA
U+00E0	à	LETRA A MINÚSCULA CON ACENTO GRAVE
U+00E1	á	LETRA A MINÚSCULA CON ACENTO AGUDO
U+00E2	â	LETRA A MINÚSCULA CON ACENTO CIRCUNFLEJO
U+00E3	ã	LETRA A MINÚSCULA CON TILDE

Continued on page 66

Continued from page 65

Punto de código Unicode	Carácter	Nombre
U+00E4	ä	LETRA A MINÚSCULA CON DIÉRESIS
U+00E5	å	LETRA A MINÚSCULA CON ANILLO ENCIMA
U+00E6	æ	DIPTONGO AE MINÚSCULA
U+00E7	ç	LETRA C MINÚSCULA CON CEDILLA
U+00E8	è	LETRA E MINÚSCULA CON ACENTO GRAVE
U+00E9	é	LETRA E MINÚSCULA CON ACENTO AGUDO
U+00EA	ê	LETRA E MINÚSCULA CON ACENTO CIRCUNFLEJO
U+00EB	ë	LETRA E MINÚSCULA CON DIÉRESIS
U+00EC	ì	LETRA I MINÚSCULA CON ACENTO GRAVE
U+00ED	í	LETRA I MINÚSCULA CON ACENTO AGUDO
U+00EE	î	LETRA I MINÚSCULA CON ACENTO CIRCUNFLEJO
U+00EF	ï	LETRA I MINÚSCULA CON DIÉRESIS
U+00F0	ð	LETRA ETH MINÚSCULA
U+00F1	ñ	LETRA Ñ MINÚSCULA
U+00F2	ò	LETRA O MINÚSCULA CON ACENTO GRAVE
U+00F3	ó	LETRA O MINÚSCULA CON ACENTO AGUDO
U+00F4	ô	LETRA O MINÚSCULA CON ACENTO CIRCUNFLEJO
U+00F5	õ	LETRA O MINÚSCULA CON TILDE
U+00F6	ö	LETRA O MINÚSCULA CON DIÉRESIS
U+00F7	÷	SIGNO DE DIVISIÓN
U+00F8	ø	LETRA O MINÚSCULA CON BARRA
U+00F9	ù	LETRA U MINÚSCULA CON ACENTO GRAVE
U+00FA	ú	LETRA U MINÚSCULA CON ACENTO AGUDO
U+00FB	û	LETRA U MINÚSCULA CON ACENTO CIRCUNFLEJO
U+00FC	ü	LETRA U MINÚSCULA CON DIÉRESIS
U+00FD	ý	LETRA Y MINÚSCULA CON ACENTO AGUDO
U+00FE	þ	LETRA THORN MINÚSCULA
U+00FF	ÿ	LETRA Y MINÚSCULA CON DIÉRESIS

Limpie con detergente suave y agua tibia

Limpie el dispositivo con un paño suave humedecido con algún detergente suave y una solución de agua tibia. No utilice ningún otro producto químico para la limpieza.

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 Ihre 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 포장해주시십시오. 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、修理を試みてはいけません。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 wymienić 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.

Contáctenos

Banner Engineering Corp. | 9714 Tenth Avenue North | Plymouth, MN 55441, EE. UU. | Teléfono: + 1 888 373 6767

Para obtener información sobre nuestras sucursales y representantes locales en todo el mundo, visite www.bannerengineering.com.

Garantía limitada de Banner Engineering Corp.

Banner Engineering Corp. garantiza que sus productos están libres de defectos de material y mano de obra durante un año a partir de la fecha de envío. Banner Engineering Corp. reparará o reemplazará sin cargo cualquier producto de su fabricación que, al momento de ser devuelto a la fábrica, haya estado defectuoso durante el período de garantía. Esta garantía no cubre los daños o responsabilidad por el mal uso, abuso, o la aplicación inadecuada o instalación del producto de Banner.

ESTA GARANTÍA LIMITADA ES EXCLUSIVA Y REEMPLAZA A TODAS LAS OTRAS GARANTÍAS, SEAN EXPRESAS O IMPLÍCITAS (INCLUIDA, SIN LIMITACIÓN, CUALQUIER GARANTÍA DE COMERCIALIZACIÓN O ADECUACIÓN PARA UN FIN ESPECÍFICO), Y SE DERIVEN DE LA EJECUCIÓN, NEGOCIACIÓN O USO COMERCIAL.

Esta Garantía es exclusiva y se limita a la reparación o, a juicio de Banner Engineering Corp., el reemplazo. **EN NINGÚN CASO, BANNER ENGINEERING CORP. SERÁ RESPONSABLE ANTE EL COMPRADOR O CUALQUIER OTRA PERSONA O ENTIDAD POR COSTOS ADICIONALES, GASTOS, PÉRDIDAS, PÉRDIDA DE GANANCIAS NI DAÑOS IMPREVISTOS, EMERGENTES O ESPECIALES QUE SURJAN DE CUALQUIER DEFECTO DEL PRODUCTO O DEL USO O INCAPACIDAD DE USO DEL PRODUCTO, YA SEA QUE SE DERIVE DEL CONTRATO O GARANTÍA, ESTATUTO, AGRAVIO, RESPONSABILIDAD OBJETIVA, NEGLIGENCIA O DE OTRO TIPO.**

Banner Engineering Corp. se reserva el derecho a cambiar, modificar o mejorar el diseño del producto sin asumir obligaciones ni responsabilidades en relación con productos fabricados anteriormente por Banner Engineering Corp. Todo uso indebido, abuso o aplicación o instalación incorrectas de este producto, o el uso del producto en aplicaciones de protección personal cuando este no se ha diseñado para dicho fin, anulará la garantía. Cualquier modificación a este producto sin la previa aprobación expresa de Banner Engineering Corp anulará las garantías del producto. Todas las especificaciones publicadas en este documento están sujetas a cambios; Banner se reserva el derecho de modificar las especificaciones del producto o actualizar la documentación en cualquier momento. Las especificaciones y la información de los productos en idioma Inglés tienen prioridad sobre la información presentada en cualquier otro lenguaje. Para obtener la versión más reciente de cualquier documentación, consulte: www.bannerengineering.com.

Para obtener información de patentes, consulte 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



© 2026. All rights reserved.
www.bannerengineering.com