

Índice

Presentación del QuikRuler	1
Instalación	2
Componentes	2
Conexión de los componentes	3
Conexiones del digitalizador	3
Conexiones del módulo de interfase	3
Conexiones del módulo de pantalla	4
Conexiones opcionales a un PC e instalación del programa	4
Puesta en marcha del QuikRuler	5
Selecciones	6
Lápiz	6
Cursor de 16 botones	6
Cursor de 4 botones	6
Configuración del QuikRuler	7
Ubicación del menú	7
Reubicación del menú durante la puesta en marcha	8
Reubicación del menú mientras trabaja con el QuikRuler	9
Si pierde la ubicación del menú	9
Uso del bloque de configuración	10
Selección de cifras decimales	11
Selección de opciones de tono	12
Elección de idioma	13
Elección del carácter para el punto decimal	14
Selección del último carácter de salida	15
Selección de escala y unidades	16
Identificación de la unidad de medida	16
Selección manual de la escala	17
Selección automática de la escala	19
Selección de la escala de conteo	21

Mediciones	23
Medición del tamaño de un área	23
Método simplificado para medir un área	24
Adición o sustracción de áreas	25
Medición de la longitud de un perímetro	26
Conteo de los elementos de su plano	26
Medición de un segmento recto	27
Medición de una longitud continua	28
Adición o sustracción de segmentos y longitudes	29
Uso del QuikRuler como calculador	30
Edición de datos en la pantalla	31
Corrección de errores cuando se totalizan medidas	31
Despejar el total	32
Corrección de entradas numéricas	32
Envío de datos a su PC	33
Mensajes	35
Interferencia con radio y televisión	37
Apéndice	39
Funciones del botón del transductor	39

Documento GTCO Número 53-00043, Revisión C

GTCO Corporation, 1994. De acuerdo a las leyes de derecho de autor, este manual no puede ser copiado en todo o en parte sin el consentimiento escrito de GTCO Corporation.

PRECISIONinside es un marca comerciales de Timberline Software Corporation. Roll-Up y QuikRuler son marcas comerciales de GTCO Corporation. Todas las otras marcas son marcas de sus respectivas compañías.

GTCO Corporation, 7125 Riverwood Drive,
Columbia, MD 21046, USA
Teléfono (410) 381-6688 • Fax (410) 290-9065

Presentación del QUIKRULER

Felicitaciones por haber adquirido el QuikRuler GTCO. El QuikRuler es un sistema portátil de medición que es perfecto para los estimadores, constructores, contratistas, topógrafos, científicos, planificadores, diseñadores, evaluadores y cualquier otra persona que necesite tomar medidas de planos, mapas, diagramas y otros dibujos.

Con el QuikRuler usted puede rápidamente medir áreas, perímetros y longitudes, usando cualquier escala y unidad de medida. Usted puede llevar a cabo mediciones más complejas añadiendo o sustrayendo áreas y longitudes. Las funciones integradas de medición, combinadas con el calculador del QuikRuler, hacen del QuikRuler una herramienta indispensable. Y con la interfase opcional PC, usted puede enviar resultados directamente desde la pantalla del QuikRuler a su PC, para ser usados en un programa de mediciones y presupuestos o en cualquier otro programa.

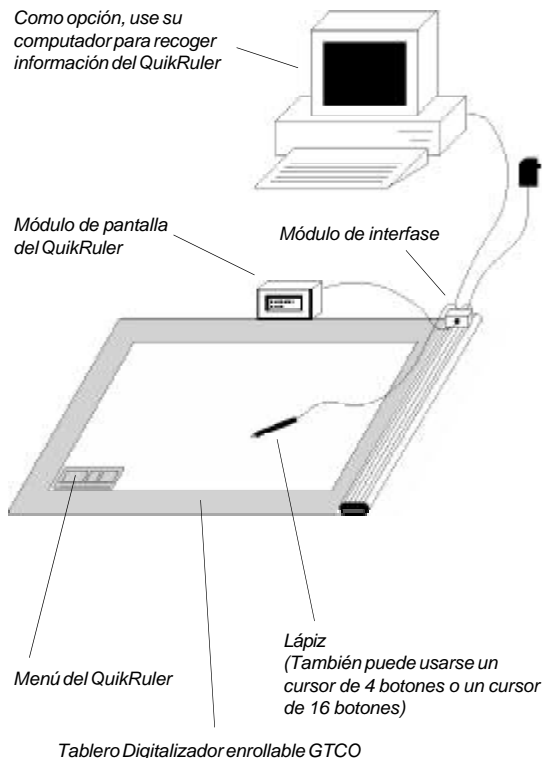
Lo mejor de todo es que usted no necesita tener ninguna experiencia especial o entrenamiento para usar el QuikRuler. Simplemente elija una opción del menú del QuikRuler, toque el lápiz o cursor en el dibujo y lea el resultado en la pantalla del QuikRuler.

Instalación

Componentes

El QuikRuler combina un digitalizador, lápiz o cursor y una pantalla portátil en un solo sistema que es fácil de transportar e instalar de acuerdo a sus necesidades.

Como opción, use su computador para recoger información del QuikRuler

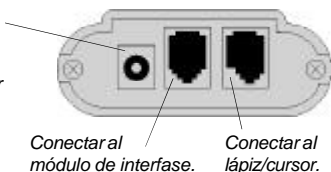


Conexión de los Componentes

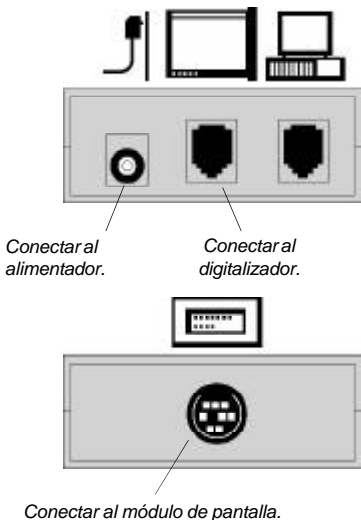
- Conecte el lápiz (o cursor opcional) al digitalizador.
- Conecte el módulo de interfase del QuikRuler al digitalizador.
- Conecte el módulo de pantalla del QuikRuler al módulo de interfase.
- Conecte el cable de alimentación al módulo de interfase.

Conexiones del Digitalizador

NO conecte el alimentador del digitalizador si está usando un digitalizador de tablero enrollable. La energía es suministrada desde el módulo de interfase.

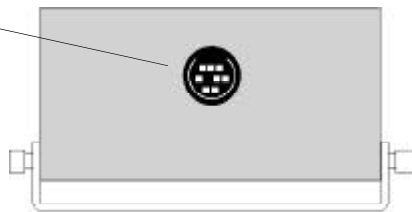


Conexiones del Módulo de Interfase



Conexiones del Módulo de Pantalla

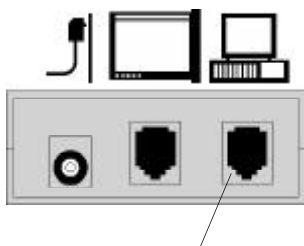
Conectar al módulo de interfase



Conexiones Opcionales a un PC e Instalación del Programa

Si usted quiere usar el QuikRuler con un PC, debe conectar el módulo de interfase a un puerto en serie disponible del PC e instalar el programa de interfase Quikruler.

- Inserte el disquete del QuikRuler en la unidad A (o B).
- Al aparecer la señal DOS, escriba a:instale (o b:instale) y presione INTRO.
- Siga las instrucciones de su pantalla.



Conectar al puerto en serie en la parte posterior de su PC.

Puesta en Marcha del QuikRuler

El QuikRuler se pone en marcha cuando usted conecta el alimentador. Si el arranque fue satisfactorio, usted puede oír cuatro cortos pitidos del digitalizador y, después de los mensajes iniciales, la línea 1 de la pantalla debe mostrar **Selec. de Menú**. La línea 2 de la pantalla mostrará la actual posición del lápiz en los ejes X e Y, así como un número indicando el estado de los interruptores del lápiz. Si el lápiz está sobre el menú, los números serán reemplazados por signos menos (- -----,-----) o, si el lápiz no está sobre el área de medición del tablero, los números serán reemplazados por asteriscos (* ***** ,*****).

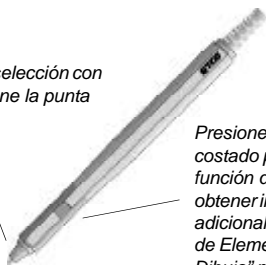
Presione la punta del lápiz sobre un botón de función del menú para comenzar a usar el QuikRuler.

Selecciones

Usted puede usar ya sea el lápiz o el cursor para reseguir y medir dibujos. También puede usar cualquiera de los dos dispositivos para hacer selecciones en el menú del QuikRuler. Este manual asume que usted tiene un lápiz.

Lápiz

Para hacer la selección con el lápiz, presione la punta hacia abajo.



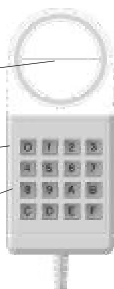
Presione el botón del costado para usar la función de conteo. Para obtener información adicional consulte "Conteo de Elementos de su Dibujo" más adelante en este manual.

Cursor de 16 Botones

Retículo para reseguir o seleccionar.

Presione cualquier botón de la fila superior seleccionar. (igual que el interruptor de la punta del lápiz).

Presione cualquier botón de las tres filas posteriores para activar una función de menú sin apuntar al menú. (consulte "Funciones del Botón del Transductor")

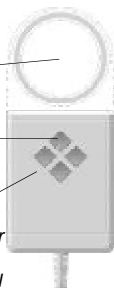


Cursor de 4 Botones

Retículo para reseguir o seleccionar.

Presione el botón amarillo sobre el cursor seleccionar. (igual que el interruptor de la punta del lápiz).

Presione el botón blanco, verde o azul en el cursor para activar una función de menú sin apuntar hacia el menú. (consulte "Funciones del Botón del Transductor").



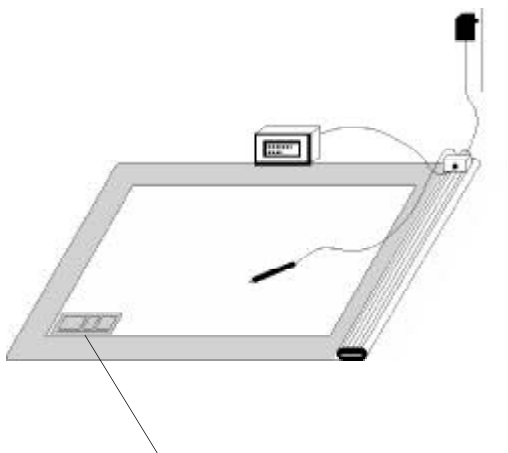
Configuración del QuikRuler

Ubicación del Menú

Use el menú del QuikRuler para seleccionar las funciones que quiere usar.



Cuando usted recibe el QuikRuler, está programado para esperar que el menú esté en la esquina inferior izquierda de la superficie del digitalizador.



Cuando ponga en marcha el QuikRuler por primera vez, se supone que el menú esté en la esquina inferior izquierda del digitalizador.

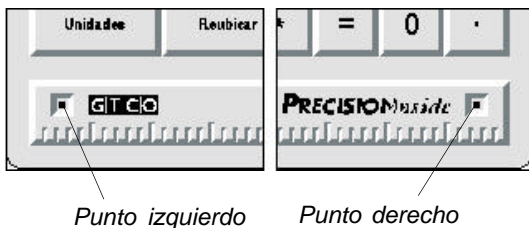
Reubicación del Menú Durante la Puesta en Marcha

Cuando usted pone en marcha el QuikRuler, se muestra el siguiente mensaje por cinco segundos.

Apuntar Casilla Reubicar Menú...

Si quiere usted que el menú esté en una ubicación diferente, puede reubicarlo al poner en marcha el Quikruler.

- Ponga el menú donde usted quiera que esté y fíjelo con cinta adhesiva. Todo el menú debe estar dentro del área de medición del digitalizador.
- Conecte la alimentación al QuikRuler.
- Presione la punta del lápiz en cualquier sitio cuando el mensaje **Reubicar Menú** se muestre en la pantalla.
- El QuikRuler le pide **Selec. Pnt. Izq.**
- Presione el lápiz en el punto izquierdo del menú.
- El QuikRuler le pide **Selec. Pnt. Der.**
- Presione el lápiz en el punto derecho del menú.



Reubicación del Menú Mientras trabaja con el QuikRuler

Se puede cambiar la ubicación del menú en cualquier momento mientras se trabaja con el QuikRuler.

- Seleccione



- Ponga el menú donde usted quiera que esté y fíjelo con cinta adhesiva.
- El QuikRuler le pide **Selec. Pnt. Izq.**
- Presione el lápiz en el punto izquierdo del menú.
- El QuikRuler le pide **Selec. Pnt. Der.**
- Presione el lápiz en el punto derecho del menú.

Vea en la página anterior una ilustración de los puntos izquierdo y derecho del menú.

Si Pierde la Ubicación del Menú

Algunas veces puede usted mover el menú sin haberle dicho primero al QuikRuler que quiere reubicarlo. ¡No se preocupe!:

- Fije el menú con cinta adhesiva en el sitio donde usted quiere que esté.
- Desconecte el alimentador.
- Vuelva a conectar el alimentador y escuche cuatro pitidos.
- Cuando el QuikRuler muestre en la pantalla


**Apuntar Casilla
Reubicar Menú...**


presione la punta del lápiz en cualquier punto para iniciar la modalidad de reubicación.

- Siga las indicaciones que le muestra el QuikRuler para seleccionar los puntos derecho e izquierdo. Vea las secciones anteriores para obtener detalles.

Uso del Bloque de Configuración

El QuikRuler le proporciona varias posiciones de preferencia del usuario.

- Seleccione 
- El QuikRuler muestra en pantalla una opción preferencial y su posición actual.

- Seleccione  repetidamente o use



y



hasta que vea la opción que quiera cambiar:



Cifras Decimales

Selección Tonos

Elija idioma








Separador Decim.

Ultimo Caracter

- Use  y  para cambiar la actual posición de la opción mostrada en pantalla. Véase las siguientes secciones para obtener detalles sobre cada opción.







Selección de Cifras Decimales

El QuikRuler muestra de 0 a 8 dígitos a la derecha del punto decimal.

- Seleccione 
- Seleccione  repetidamente o use  y  hasta que **Cifras Decimales** se muestre en la línea 1.
- El número actual de dígitos fijado es mostrado en la línea 2 de la pantalla por debajo del cursor intermitente.
- Cambie el actual valor seleccionando un número de  a  en el menú del QuikRuler.
- Seleccione  o seleccione otra opción o función.

Selección de Opciones de Tono

El QuikRuler puede proporcionar un tono audible cuando usted hace una selección del menú, cuando presiona el lápiz en el tablero digitalizador o en ambos casos. También puede usted cancelar los tonos completamente.


- Seleccione 
- Seleccione  repetidamente o use  y  hasta que se muestra **Selección Tonos** en la línea 1.
- La actual opción de tono seleccionada se muestra en la línea 2.
- Use  o  repetidamente hasta que vea la posición de tono que quiere usted usar.

Menú + Tabl.

Solo Menú

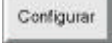






Sólo Tabl.

Inactivo

- Seleccione  o seleccione otra opción o función.

Elección de Idioma

El QuikRuler opera con varios idiomas.


- Seleccione 
- Seleccione  repetidamente o use  y  hasta que **Elija Idioma** se muestre en la línea 1.
- El idioma actualmente seleccionado se muestra en la línea 2.
- Use  o  repetidamente hasta que vea el idioma que desea usar.
- Seleccione  o seleccione otra opción o función.

Elección del Caracter para el Punto Decimal

El QuikRuler puede mostrar ya sea “.” o una “,” como punto decimal cuando se muestran valores numéricos.

- Seleccione






- Seleccione  repetidamente o use




y









hasta que **Separador Decimal** se muestre en la línea 1.

- El caracter actualmente seleccionado es seguido del cursor intermitente en la línea 2.
- Use  o  para mover el cursor al caracter que usted desea usar.
- Seleccione  o seleccione otra opción o función.

Selección del último Caracter de Salida

Cuando  es seleccionado, la línea 2 de la pantalla es enviada al computador, si muestra un valor numérico. El valor de la línea 2 es terminado por el caracter seleccionado en esta opción.


- Seleccione 
- Seleccione  repetidamente o use  y  hasta que **Ultimo Caracter** se muestre en la línea 1.
- El último caracter actualmente seleccionado se muestra en la línea 2.
- Use  o  repetidamente hasta que vea el último caracter que desea usar:

Intro



Tab

Abajo <↓>


Derecha <→>

- Seleccione  o seleccione otra opción o función.


Selección de Escala y Unidades


Use las funciones  y  para indicar al QuikRuler la escala del dibujo que está usted midiendo y las unidades en las cuales usted quiere que se muestren las medidas.

Identificación de la Unidad de Medida


Use la función  para identificar las unidades en las cuales usted quiere que las medidas sean mostradas. (Vea las siguientes secciones para obtener detalles sobre cómo fijar la escala de las medidas).

Por ejemplo, suponga que usted está trabajando con un mapa en el cual 1 centímetro del mapa representa 3 kilómetros. Usted

primero debe usar  para decir al QuikRuler que usted quiere medir su dibujo en centímetros y mostrar los resultados en

kilómetros. Luego debe usar  para fijar una escala de 1:3.

Nota: Usted puede también seleccionar

 en cualquier momento para convertir la actual medida, mostrada en la segunda línea de la pantalla a una diferente unidad de medición.

Para fijar las unidades:

- Seleccione 



- El QuikRuler muestra:

Medido (cm)
Exhibido (km)


donde, del ejemplo anterior, los centímetros son las unidades que usted quiere medir en sus dibujos y kilómetros son las unidades que usted quiere que se muestren en la pantalla. El cursor intermitente sigue la unidad que puede ser cambiada.

- Seleccione  repetidamente o use




y   hasta que vea las unidades que quiere usar:








mm	pgds
cm	pies
m	yds
km	mi

- Seleccione  o seleccione otra función.

Instalación Manual de la Escala

Si usted conoce la escala del dibujo con el cual está trabajando puede fijar la escala de medición manualmente:

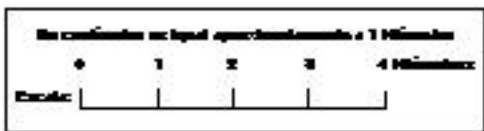
- Use  para seleccionar la unidad de medida para la primera parte de la escala. Por ejemplo, si un centímetro es igual a 3 kilómetros, seleccione **cm** como la unidad de medición y **km** como la unidad que se muestra en pantalla. Para obtener mayor información vea “Selección de Unidades” mas arriba.

- Seleccione  Escala
- El QuikRuler muestra **Escala cm:km** en la línea 1, en donde **cm** es la unidad actual de medición y **km** es la unidad que actualmente se muestra en pantalla, tal como fue seleccionada en la función  Unidades .
- QuikRuler muestra la actual escala seleccionada en la línea 2. Por ejemplo, si la actual escala es 1 cm = 3 km, el QuikRuler muestra **1:3** en la línea 2 con el cursor intermitente colocado sobre el 3.
- Cambie la escala seleccionando un número en el menú del QuikRuler. Por ejemplo, seleccione  5 si la escala deseada es 1 cm = 5 km.
- Si la escala del dibujo es mayor que 1:1 use un valor decimal. Por ejemplo, si la escala es 5:1, divida ambos lados de la relación por 5 y seleccione   2 de manera que la escala sea **1:2**.
- Si la escala del dibujo es dada como 1/8 pgd = 1 pie, por ejemplo, multiplique ambos lados de la ecuación por 8 de manera que 1 pgd = 8 pies y seleccione  8 de manera que la escala del QuikRuler lea 1:8.
- Seleccione  = o seleccione otra función.

Selección Automática de la Escala

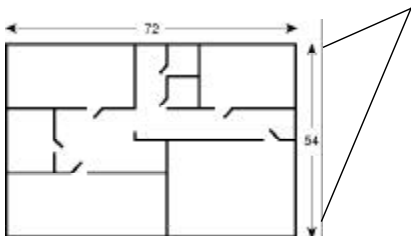
En mapas y muchos otros tipos de dibujos, usted encontrará un diagrama a escala en la leyenda del dibujo. Usted puede usar este diagrama para fijar automáticamente la escala de medición. Simplemente marque los puntos de comienzo y final de la leyenda y dígame al QuikRuler la distancia que hay entre los dos puntos.

En otros tipos de dibujos, usted puede fijar la escala automáticamente usando una superficie recta en el dibujo que sea de una longitud conocida. Nuevamente, usted marca los puntos iniciales y finales de la superficie y le dice al QuikRuler la distancia entre los dos puntos.




Se puede fijar la escala automáticamente usando la leyenda de un mapa.....

.... o se puede usar distancias conocidas de su dibujo.

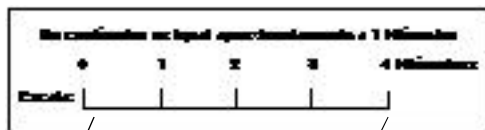


Para fijar la escala automáticamente:

- Seleccione 
- Siga las indicaciones del QuikRuler para seleccionar el punto de inicio y fin de la escala.

Por ejemplo, supongamos que usted está usando la ilustración de la leyenda del mapa que se muestra a continuación. Usted puede seleccionar el punto inmediatamente debajo de **de 0** como punto de inicio y el punto inmediatamente debajo de **4** como punto final.

Para fijar la escala automáticamente a partir de la leyenda...




1 Seleccione el punto inicial


2 Seleccione el punto final


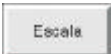
- El QuikRuler le pide a usted la **Distancia** (unidades).
- Use los botones numéricos en el menú del QuikRuler para decirle al QuikRuler la distancia entre los dos puntos que ha elegido.

Refiriéndose a la leyenda del mapa anterior,



usted seleccionaría  para decirle al QuikRuler que la distancia entre los dos puntos es 4 kilómetros.

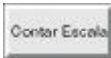
Nota: Se debe usar primero la función


 para especificar que los valores medidos están en centímetros y que los valores mostrados están en kilómetros. Vea “Identificación de la Unidad de Medida” anteriormente.

- Seleccione  o seleccione otra función.
- Para ver el actual valor de escala automática, seleccione .


Selección de la Escala de Conteo



Usted puede usar la función  del QuikRuler para contar áreas u otros componentes de su dibujo. Por ejemplo, si está usando el QuikRuler para estimar cuánto cableado eléctrico se requerirá para un edificio, puede usar  para contar cuántas salidas eléctricas serán necesarias.


Normalmente, el QuikRuler cuenta por unidades. Sin embargo, usando , puede cambiar la escala a un valor diferente.

Por ejemplo, usted puede usar  para decirle al QuikRuler que cuente de cinco en cinco, de diez en diez o algún otro valor, aún fracciones.

Para cambiar la escala de conteo:

- Seleccione 
- El QuikRuler muestra en pantalla la actual escala de conteo debajo del cursor intermitente.
- Seleccione el número apropiado en el menú QuikRuler. Por ejemplo, seleccione

  si quiere contar por decenas.


- Seleccione  o seleccione otra función.

Mediciones

Las siguientes secciones describen cómo usar el QuikRuler para medir los componentes de su dibujo.

Medición del Tamaño de un área

El QuikRuler puede calcular instantáneamente el tamaño de un área de su dibujo. Siga estos pasos:

- Seleccione 
- Presione el lápiz hacia abajo en el borde exterior del área que quiere medir.
- Sosteniendo presionado el lápiz, recórralo alrededor del perímetro del área.
- Levante el lápiz cuando haya terminado de trazar el borde del área.
- El QuikRuler muestra el tamaño del área, en las unidades que usted haya especificado.

1 Presione el lápiz hacia abajo en el punto inicial

2 Resiga el perímetro del área



3 Continúe hasta regresar al punto inicial

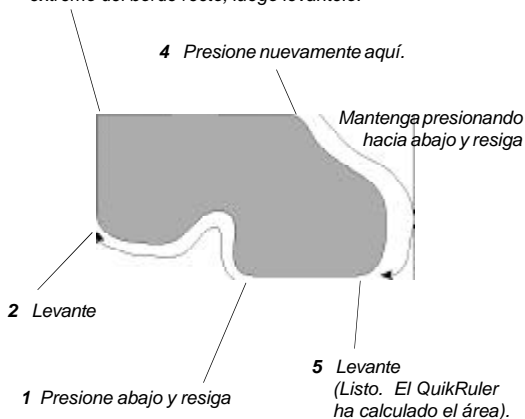
Método Simplificado para Medir un área

Si el área que usted está midiendo contiene bordes rectos, se puede utilizar un método simplificado para calcular el tamaño del área:

- Recorra cada una de las áreas curvas presionando hacia abajo el lápiz y recorriendo el borde del área.
- Cuando llegue a un borde recto, levante el lápiz en un extremo del borde, luego presiónelo hacia abajo en el otro extremo.

3 Presione el lápiz hacia abajo en un extremo del borde recto, luego levántelo.

4 Presione nuevamente aquí.



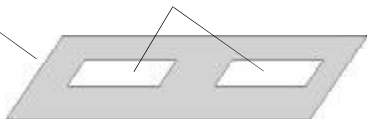
Adición o Sustracción de áreas

Después de calcular el tamaño de un área, usted puede añadir o sustraer otra área de ella. Por ejemplo, supongamos que usted está estimando la cantidad de material de pavimentación que se necesita para una playa de estacionamiento. Primero medirá el tamaño de todo el lote y luego sustraerá el tamaño de las áreas dentro del lote que no van a ser pavimentadas.

Para calcular el tamaño del área sombreada:

1 Mida el área total primero

2 Luego sustraiga estas áreas



Siga estos pasos para añadir o sustraer áreas:

- Mida el área total. Vea las secciones anteriores para obtener mayor información acerca de mediciones de áreas.

- Seleccione o



- Mida el área a ser añadida o sustraída del área inicial.

- Si es necesario, repita los dos pasos anteriores para añadir o sustraer áreas adicionales.

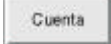
- Seleccione para calcular el total.

Medición de la Longitud de un Perímetro


El QuikRuler puede calcular instantáneamente la longitud del perímetro de un área. Después de medir un área:



- Seleccione  para mostrar en pantalla la longitud del perímetro del área.
- **Nota:** Sólo se muestra en pantalla el perímetro de la última área medida. Los perímetros de áreas múltiples no se suman a menos que las áreas hayan sido medidas en la modalidad .

Conteo de los Elementos de su Plano


Use la función  para contar elementos de su dibujo, tales como cuartos, paredes o algún otro elemento. Usted puede contar en cualquier momento, aún cuando esté usando otra función.


Siga estos pasos:

- Use la función  para decirle al QuikRuler la escala de conteo. Por ejemplo, usted puede querer contar por unidades, de cinco en cinco, por decenas o por alguna otra unidad. Vea “Instalación de la escala de conteo” más arriba para obtener mayor información.

- Seleccione 
- El QuikRuler muestra la cuenta actual.
- Para contar, seleccione cualquier punto de la superficie del digitalizador.
- O, si no está en la modalidad  presione el botón lateral de su lápiz.

Medición de un Segmento Recto

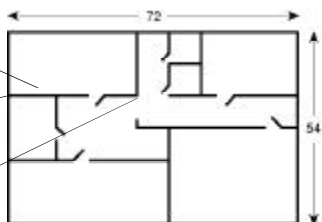
Use la función  para medir la longitud de un segmento recto. Siga estos pasos:


- Seleccione 
- Siga las indicaciones que muestra en la pantalla el QuikRuler para seleccionar los puntos inicial y final del segmento.
- El QuikRuler muestra en pantalla la longitud del segmento.

Para medir esta pared....

1 *Seleccione el punto inicial*

2 *Seleccione el punto final*



- Para medir otro segmento, seleccione su punto inicial y final. No se tiene que presionar primero .

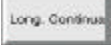
- Cada segmento se totaliza automáticamente con los segmentos anteriores.
- Para comenzar una nueva suma, presione



Medición de una Longitud Continua

Use la función  para medir una longitud curva.

Siga estos pasos:

- Seleccione 
- Seleccione el punto inicial de la longitud.
- Sosteniendo el lápiz presionado hasta abajo, recorra a lo largo de la longitud hasta que alcance el punto final.
- Levante el lápiz.
- El QuikRuler muestra en pantalla la longitud de la línea.

Para medir la línea curva de abajo...

1 *Presione el lápiz hacia abajo en el punto inicial.*

2 *Recorra a lo largo de la longitud hasta llegar al punto final.*




3 *Levante el lápiz.*



- Si el segmento es una línea recta, usted puede medirlo de una manera similar a la función Long. Seg. Seleccione el punto inicial de la línea y luego levante el lápiz y seleccione el punto final.

Adición o Sustracción de Longitudes

Para añadir o sustraer longitudes, siga estos pasos:

- Mida la primera longitud.
- Presione  o .
- Mida la siguiente longitud.
- Si es necesario, repita los dos pasos anteriores para añadir o sustraer otras longitudes.
- Presione  para mostrar en pantalla el total.

Por ejemplo:

- 1 Presione el lápiz hacia abajo y resiga.



- 2 Levante el lápiz

Seleccione



- 4 Presione el lápiz hacia abajo y levante. Seleccione



para mostrar

en pantalla la longitud total de las dos líneas.

- 3 Presione el lápiz hacia abajo y levante.

Uso del QuikRuler como Calculadora

Usted puede usar los operadores aritméticos y los botones numéricos el menú del QuikRuler para realizar funciones de cálculo.


Use estos botones para realizar funciones de cálculo.



Usted puede usar la calculadora para transformar sus medidas de varias maneras. Por ejemplo, supongamos que usted está usando un plano para estimar la cantidad de alfombrado que se requerirá para el piso total de un edificio de oficinas. Usted desea añadir 5% a la medición en previsión de errores, desperdicios, etc. Se deben seguir estos pasos.

- Mida el área donde se requiere alfombrado.

- Seleccione     

- Seleccione  para mostrar en pantalla el total.


También se puede usar el menú como una calculadora tradicional para añadir, sustraer, multiplicar y dividir los números independientemente de sus mediciones. Se puede hacer esto en cualquier momento, aún cuando se esté usando las funciones del QuikRuler.

Edición de Datos en la Pantalla

El QuikRuler ofrece varias maneras de editar los datos de la pantalla.




Corrección de errores cuando se totalizan medidas

Cuando se están totalizando medidas de áreas

y longitudes, la función  borra la

medición actual solamente. Se puede usar esta función para corregir errores que haya hecho al totalizar medidas.

Los siguientes pasos ilustran como corregir un error cometido al añadir las medidas de varias áreas. Use un proceso similar para corregir errores al totalizar medidas de longitudes.

- Seleccione  para borrar la pantalla del área que usted está midiendo actualmente.
- Seleccione 
- El QuikRuler muestra en pantalla el tamaño del área que ya se ha totalizado.
- Mida la siguiente área y seleccione  para mostrar el total si es que ya ha terminado.


Despejar el Total

En cualquier momento, se puede despejar el total que está en la segunda línea de la pantalla.

Seleccione  para despejar el total.

Corrección de Entradas Numéricas

Cuando se está usando alguna función que necesita que usted introduzca un número, se puede despejar el último número que haya introducido.

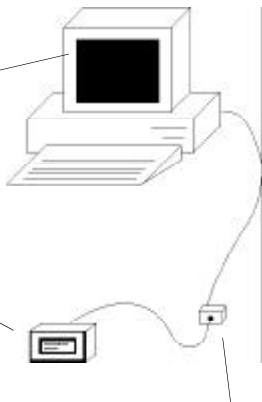
Seleccione  para despejar el último dígito introducido.

Envío de Datos a su PC

Se puede usar el QuikRuler para enviar datos directamente de la pantalla a su PC. El QuikRuler puede enviar datos a cualquier programa que opere con Windows o DOS.

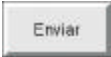
Programa de mediciones u otra aplicación que opere en su PC

Se puede enviar las medidas actuales de la pantalla directamente al PC



El módulo de interfase debe estar conectado al puerto serie de su PC. Vea "Instalación" para obtener mayor información.

Para usar el QuikRuler con un PC:

- En su PC, asegúrese de que el cursor está en la ubicación en que usted quiere insertar una medida del QuikRuler.
- Seleccione  para enviar al PC el número mostrado en la segunda línea de la pantalla del QuikRuler. Este número será introducido en su programa de aplicación como si usted hubiera escrito el valor en su teclado.


- Para simplificar entradas de datos a su programas del tipo hoja de cálculo, use la opción **Ultimo Caracter** en la función



para fijar el caracter enviado

después del valor numérico de la línea 2 de la pantalla. Por ejemplo, si se quiere entrar una columna de valores, presione **Abajo <↓>** como el último caracter. En muchos programas, esto hará entrar el valor numérico en una celda y pasará a la celda debajo del valor ingresado listo para el siguiente valor.

- Usted puede desplazarse en su programa de aplicación PC seleccionando los botones de movimiento de cursor.

Por ejemplo, seleccione  para moverse hacia arriba una línea o una celda en su programa de aplicación PC.

Use estos botones para desplazarse en su programa de aplicación PC.



Mensajes

El QuikRuler presenta en pantalla una variedad de mensajes conforme se usan sus funciones. La mayor parte de los mensajes son normales y sirven para indicarle como realizar el siguiente paso en un proceso.

Sin embargo, algunos mensajes requieren explicación adicional:

Mensaje	Significado
Sin Digitaliz.	El digitalizador no está conectado al módulo de interfase del QuikRuler. Se le debe conectar antes de proceder. Si el QuikRuler está conectado, asegúrese que el digitalizador está configurado a 9600 bauds sin paridad y con palabra de 8 bits. En la mayoría de los digitalizadores GTCO, esto puede ser hecho seleccionando S01 en el menú SuperSet.
Fallo de Memoria	La prueba inicial al conectar el alimentador ha detectado un fallo en la memoria. El QuikRuler va a tratar de continuar con todas las operaciones normalmente si usted presiona uno de los interruptores del lápiz en algún punto.

Mensaje	Significado
**Mal Pto. Referc.*	Este mensaje aparecerá durante una operación de Reubicar Menú si se ha introducido un número de referencia incorrecto del punto inferior izquierdo o del punto inferior derecho. Asegúrese que todo el menú esté dentro del área de medición del digitalizador. Repita la Operación de Reubicar Menú si aparece este mensaje.
*Menú Fuera Tabl.	Este mensaje aparecerá durante una operación de Reubicar Menú si el menú de QuikRuler no está ubicado totalmente dentro del área de medición del digitalizador. Mueva el menú y repita la operación de Reubicar Menú si aparece este mensaje.
Núm. Muy Grande	El número en la línea 2 de la pantalla es demasiado grande para el QuikRuler. Trate de cambiar unidades para reducir el tamaño del número si aparece este mensaje.

Si usted recibe alguno de estos mensajes y las sugerencias anteriores no corrigen el problema, consulte con su distribuidor para obtener servicio.

Interferencia con Radio y Televisión

Interferencia con radio y televisión en Estados Unidos

Este equipo ha sido probado y se ha determinado que cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B, de acuerdo con la Sección 15 de las reglas FCC. Estos límites son diseñados para proveer razonable protección contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radio frecuencia y, si no está instalado y es usado de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencia perjudicial a las comunicaciones de radio.

Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirán interferencias en una instalación determinada. Si este equipo causa interferencia perjudicial a la recepción de radio o televisión, lo que puede ser determinado encendiendo o apagando el equipo, el usuario debería tratar de corregir la interferencia tomando una o más de las siguientes medidas:

- Reorientar o reubicar la antena de recepción.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Enchufar el equipo en una toma de corriente de un circuito diferente al cual está conectado el receptor.
- Consultar al distribuidor o a un técnico experimentado en radio/televisión para obtener asesoramiento.

Se deben usar cables blindados de conexión con este producto.

Interferencia con Radio y Televisión en Alemania

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs

Heirmit wird bescheinigt, dass der/die/das

QuikRuler

(Geraet, Typ, Bezeichnung)

im Uebereinstimmung mit den Bestimmungen
der

Vfg 1046/1984

(Amtsblattverfuegung)

Funk-Entstort ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das
Inverkehrbringen dieses Geraetes angezeigt
und die Berechtigung zur Ueberpruefung der
Serie auf Einhaltung der Bestimmungen
eingeraumt.

GTCO Corporation

(Name des Herstellers/Importeurs)

Dieses Geraet wurde einzeln sowohl als auch in
einer Anlage, die einen normalen
Anwendungsfall nachbildet, auf die Einhaltung
der Funk-entstoerbestimmungen geprueft. Es ist
jodoch moeglich, dass die Funk-
entstoerbestimmungen unter unguenstigen
Umstaenden bei anderen
Geraetekombinationen nicht eingehalten
werden. Fuer die Einhaltung der Funk-
entstoerbestimmungen seiner gesamten Anlage,
in der dieses Geraet betrieben wird, ist der
Betreiber verantwortlich.

Einhaltung mit betreffenden Bestimmungen
kommt darauf an, dass geschirmte
Ausfuehrungen gebraucht werden. Fuer die
beschaffung richtiger Ausfuehrungen ist der
Betreiber verantwortlich.

Funciones del Botón del Transductor

Lápiz

Interruptor de punta	Escoger menú
Interruptor lateral	Incrementar cuenta del totalizador

Cursor de 4 Botones

Botón amarillo	Escoger menú
Botón blanco	Incrementar cuenta del totalizador
Botón azul	Despejar
Botón verde	Enviar

Cursor de 16 Botones

Botón 0	Escoger menú
Botón 1	Escoger menú
Botón 2	Escoger menú
Botón 3	Escoger menú
Botón 4	Incrementar cuenta del totalizador
Botón 5	Despejar
Botón 6	Reubicar menú
Botón 7	Enviar
Botón 8	Area
Botón 9	Longitud de segmento
Botón A	Longitud continua
Botón B	Perímetro
Botón C	Modalidad de conteo
Botón D	Flecha izquierda
Botón E	Flecha derecha
Botón F	Signo "="