



MODELO . . . . .  
MODELE . . . . . A 20  
MODEL . . . . . B  
MODELLE . . . . .

MAQUINA . . . . .  
MACHINE . . . . .  
MACHINE . . . . .  
FRASMASCHINE . . . . .

PAGINA . . . . .  
PAGE . . . . . 18  
PAGE . . . . .  
SEITE . . . . .

### S-FUNKTIONEN

S-Funktionen können in U.p.M. programmiert werden, laut nachstehender Tabelle.  
Diese entsprechen einer geometrischen Reihe mit Sprung von 1.25, laut Renard-Skala.

<u>U.p.M.</u>	<u>Binarische Codierung in der Schnittstelle</u>
40	52
50	54
63	56
80	58
100	60
125	62
160	64
200	66
250	68
315	70
400	72
500	74
630	76
800	78
1000	80
1250	82
1600	84
2000	86

cône iso 50