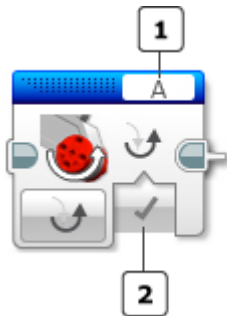


# Bloque Invertir el motor



El bloque Invertir el motor cambia la dirección de rotación de un motor. Cuando invierte la dirección de un motor, un bloque de programación que normalmente hace que el motor gire en sentido horario hará que este gire en sentido antihorario.

Invertir la dirección del motor



**1** Selector de puerto

**2** Entrada Invertir la dirección del motor

Para seleccionar el motor (A, B, C o D) que desee que afecte el bloque Invertir el motor, utilice el [Selector de puerto](#) en la parte superior del bloque.

## Modos

### Invertir el motor

Invertir el motor tiene un único modo llamado Invertir el motor. Si la entrada [Invertir](#) es Verdadera, se invertirán las direcciones "hacia adelante" y "hacia atrás" del motor seleccionado. Cualquier bloque de programación a continuación del bloque Invertir el motor, que normalmente haría que el motor gire en sentido horario, hará que el motor gire en sentido antihorario y viceversa.

Una vez que se invierte la dirección de un motor, seguirá así hasta que otro bloque Invertir el motor lo devuelva a su estado normal con [Invertir](#) Falso.

Para obtener información sobre las direcciones normales de los motores, consulte: [Motor mediano](#): Potencia y dirección del motor

[Motor grande](#): Potencia y dirección del motor

## Entrada

La entrada del bloque Invertir el motor especifica si se debe invertir o no el motor seleccionado. Puede ingresar el valor de entrada directamente en el bloque. De manera alternativa, los valores pueden suministrarse a través de un [Cable de datos](#) desde la salida de otro bloque de programación.

<b>Entrada</b>	<b>Tipo</b>	<b>Valores permitidos</b>	<b>Notas</b>
Invertir	Lógico	Verdadero/Falso	<p>Si es Verdadero, se invertirán las direcciones "hacia adelante" y "hacia atrás" del motor seleccionado.</p> <p>Si es Falso, el motor seleccionado girará en la dirección normal.</p>