

Manuale d'uso

Impostazione e funzionamento della rete per Windows

Configurazione cablata e wireless

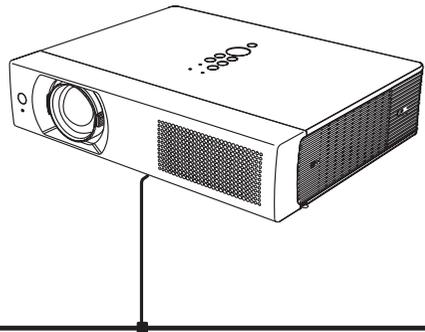
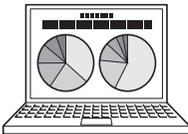
Impostazione e funzionamento del proiettore

Network Capture

Network Viewer

Funzione Moderator

Visualizzazione USB



Il presente manuale è per la funzione Network.

Per utilizzare la funzione Network, leggere attentamente il manuale.

Per comprendere appieno l'utilizzo delle funzioni principali del proiettore e le istruzioni di sicurezza, leggere prima il Manuale d'uso del proiettore.

Seguire scrupolosamente le istruzioni di sicurezza contenute nel Manuale d'uso.

Conformità

Questo proiettore fornisce il modulo LAN wireless conforme alla certificazione del modulo.

Nota della Commissione Federale delle Comunicazioni

Si certifica che questo dispositivo è stato collaudato ed è conforme ai limiti dei dispositivi digitali di Classe B, in conformità alla sezione 15 delle normative FCC. Tali limiti sono stati fissati per definire una protezione adeguata relativamente alle interferenze nocive nelle installazioni domestiche.

Questo dispositivo genera, utilizza e può trasmettere radiofrequenze e, se non utilizzato e installato in conformità con le presenti istruzioni, può provocare interferenze nelle comunicazioni radio.

Tuttavia, non si garantisce che non possano verificarsi interferenze in installazioni specifiche.

Se questo dispositivo provoca interferenze alla ricezione radio o televisiva, il cui sussistere può essere determinato spegnendo e riaccendendo il dispositivo, cercare di eliminare le interferenze adottando una o più delle misure seguenti:

- Riorientare o riposizionare l'antenna di ricezione.
- Aumentare la distanza tra il dispositivo e il ricevitore.
- Connettere il dispositivo a una presa di alimentazione collegata a un circuito diverso da quello a cui è collegato il dispositivo ricevitore.
- Consultare il rivenditore o un tecnico radio/TV qualificato per assistenza.

Modello	: 1AV4U19B25500
Produttore	: Sanyo
Società responsabile	: SANYO NORTH AMERICA CORPORATION
Indirizzo	: 21605 Plummer Street, Chatsworth, California 91311
Telefono	: (818)998-7322

Questo dispositivo è conforme alla sezione 15 delle normative FCC e alla sezione RSS-Gen delle normative IC. Il funzionamento è soggetto alle due seguenti condizioni: (1) il dispositivo non può provocare interferenze e (2) deve accettare qualsiasi tipo di interferenza, incluse quelle che potrebbero causare effetti indesiderati.

ATTENZIONE: Al fine di soddisfare i requisiti relativi ai limiti per le emissioni FCC, il collegamento a un computer host e/o a unità periferiche deve essere eseguito utilizzando cavi e connettori conformi.

È necessario utilizzare cavi VGA con nucleo di ferrite per la soppressione delle interferenze a radiofrequenza.

Per gli utenti canadesi

Questo dispositivo digitale di Classe B è conforme con la normativa canadese ICES-003.

Cet appareils numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Avvertenza FCC

Qualsiasi modifica o alterazione non espressamente approvata dal responsabile della conformità potrebbe invalidare diritto dell'utente all'utilizzo del dispositivo.

Avvertenza FCC sull'esposizione a radiofrequenze

- Questo dispositivo trasmettitore non deve essere installato o utilizzato in prossimità di qualunque altra antenna o trasmettitore.

- Questa apparecchiatura rispetta i limiti di esposizione alle radiazioni FCC/IC stabiliti per le apparecchiature non controllate ed è conforme alle linee guida sull'esposizione alla frequenza radio (RF) FCC contenute nel Supplemento C delle norme sull'esposizione alla frequenza radio (RF) OET65 ed RSS-102. Questa apparecchiatura deve essere installata e messa in funzione ad una distanza minima di 20 cm e oltre tra il radiatore e il corpo della persona (escludendo le estremità: mani, polsi, piedi e caviglie).



Il presente marchio attesta la conformità del dispositivo ai requisiti della Direttiva CE.



Il simbolo di avviso in forma di punto esclamativo è conforme ai requisiti della Direttiva CE.

English	Hereby, SANYO Sales & Marketing Europe GmbH, declares that this WLAN Module (1AV4U19B25500) is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of Directive 1999/5/EC.
Česky [Czech]	SANYO Sales & Marketing Europe GmbH tímto prohlašuje, že tento WLAN Module (1AV4U19B25500) je ve shodě se základními požadavky a dalšími příslušnými ustanoveními směrnice 1999/5/ES.
Dansk [Danish]	Undertegnede SANYO Sales & Marketing Europe GmbH erklærer herved, at følgende udstyr WLAN Module (1AV4U19B25500) overholder de væsentlige krav og øvrige relevante krav i direktiv 1999/5/EF.
Deutsch [German]	Hiermit erklärt SANYO Sales & Marketing Europe GmbH, dass sich das Gerät WLAN Module (1AV4U19B25500) in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen der Richtlinie 1999/5/EG befindet.
Eesti [Estonian]	Käesolevaga kinnitab SANYO Sales & Marketing Europe GmbH seadme WLAN Module (1AV4U19B25500) vastavust direktiivi 1999/5/EÜ põhinõuetele ja nimetatud direktiivist tulenevatele teistele asjakohastele sätetele.
Español [Spanish]	Por medio de la presente SANYO Sales & Marketing Europe GmbH declara que el WLAN Module (1AV4U19B25500) cumple con los requisitos esenciales y cualesquiera otras disposiciones aplicables o exigibles de la Directiva 1999/5/CE.
Ελληνική [Greek]	ΜΕ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΑ SANYO Sales & Marketing Europe GmbH ΔΗΛΩΝΕΙ ΟΤΙ WLAN Module (1AV4U19B25500) ΣΥΜΜΟΡΦΩΝΕΤΑΙ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΟΥΣΙΩΔΕΙΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΣ ΛΟΙΠΕΣ ΣΧΕΤΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ ΤΗΣ ΟΔΗΓΙΑΣ 1999/5/ΕΚ.
Français [French]	Par la présente SANYO Sales & Marketing Europe GmbH déclare que l'appareil WLAN Module (1AV4U19B25500) est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE.
Italiano [Italian]	Con la presente SANYO Sales & Marketing Europe GmbH dichiara che questo WLAN Module (1AV4U19B25500) è conforme ai requisiti essenziali ed alle altre disposizioni pertinenti stabilite dalla direttiva 1999/5/CE.
Latviski [Latvian]	Ar šo SANYO Sales & Marketing Europe GmbH, deklarē, ka WLAN Module (1AV4U19B25500) atbilst Direktīvas 1999/5/EK būtiskajām prasībām un citiem ar to saistītajiem noteikumiem.
Lietuvių [Lithuanian]	Šiuo SANYO Sales & Marketing Europe GmbHdeklaruoją, kad šis WLAN Module (1AV4U19B25500) atitinka esminius reikalavimus ir kitas 1999/5/EB Direktyvos nuostatas.
Nederlands [Dutch]	Hierbij verklaart SANYO Sales & Marketing Europe GmbH dat het toestel WLAN Module (1AV4U19B25500) in overeenstemming is met de essentiële eisen en de andere relevante bepalingen van richtlijn 1999/5/EG.
Malti [Maltese]	Hawnhekk, SANYO Sales & Marketing Europe GmbH, jiddikjara li dan WLAN Module (1AV4U19B25500) jikkonforma mal-htigijiet essenzjali u ma provvedimenti oħrajn relevanti li hemm fid-Direttiva 1999/5/CE.
Magyar [Hungarian]	Alulírott, SANYO Sales & Marketing Europe GmbH nyilatkozom, hogy a WLAN Module (1AV4U19B25500) megfelel a vonatkozó alapvető követelményeknek és az 1999/5/EC irányelv egyéb előírásainak.
Polski [Polish]	Niniejszym SANYO Sales & Marketing Europe GmbH oświadczam, że WLAN Module (1AV4U19B25500) jest zgodny z zasadniczymi wymogami oraz pozostałymi stosownymi postanowieniami Dyrektywy 1999/5/EC.
Português [Portuguese]	SANYO Sales & Marketing Europe GmbH declara que este (1AV4U19B25500) está conforme com os requisitos essenciais e outras disposições da Directiva 1999/5/CE.
Slovensko [Slovenian]	SANYO Sales & Marketing Europe GmbH izjavlja, da je ta (1AV4U19B25500) v skladu z bistvenimi zahtevami in ostalimi relevantnimi določili direktive 1999/5/ES.
Slovensky [Slovak]	SANYO Sales & Marketing Europe GmbH týmto vyhlasuje, že (1AV4U19B25500) spĺňa základné požiadavky a všetky príslušné ustanovenia Smernice 1999/5/ES.
Suomi [Finnish]	SANYO Sales & Marketing Europe GmbH vakuuttaa täten että (1AV4U19B25500) tyyppinen laite on direktiivin 1999/5/EY oleellisten vaatimusten ja sitä koskevien direktiivin muiden ehtojen mukainen.
Svenska [Swedish]	Härmed intygar SANYO Sales & Marketing Europe GmbH att denna (1AV4U19B25500) står i överensstämmelse med de väsentliga egenskapskrav och övriga relevanta bestämmelser som framgår av direktiv 1999/5/EG.
Íslenska [Icelandic]	Hér með lýsir SANYO Sales & Marketing Europe GmbH yfir því að (1AV4U19B25500) er í samræmi við grunnkröfur og aðrar kröfur, sem gerðar eru í tilskipun 1999/5/EC.
Norsk [Norwegian]	SANYO Sales & Marketing Europe GmbH erklærer herved at utstyret (1AV4U19B25500) er i samsvar med de grunnleggende krav og øvrige relevante krav i direktiv 1999/5/EF.

Istruzioni di sicurezza



FARE ATTENZIONE QUANDO SI UTILIZZA IL PROIETTORE IN RETE

- Se si verifica un qualsiasi problema con il proiettore, scollegare immediatamente il cavo di alimentazione e controllare l'unità. Non continuare a utilizzare il proiettore in caso di malfunzionamenti, per evitare il rischio di incendi o altri incidenti.
- Se si utilizza il proiettore in remoto mediante una rete, effettuare regolari controlli di sicurezza e verificare che l'ambiente in cui si trova il proiettore sia sicuro. Una installazione non corretta può provocare incendi e altri incidenti.



FARE ATTENZIONE QUANDO SI UTILIZZA LA FUNZIONE NETWORK

- SANYO Electric Co., Ltd. declina ogni responsabilità relativa alla perdita di dati o a eventuali danni al computer causati dal proiettore. Si raccomanda di effettuare copie di sicurezza dei dati nel computer.

Nota di avviso sull'emissione di onde radio

Questa unità utilizza la banda da 2,4 GHz, la stessa banda di frequenza utilizzata dagli apparecchi industriali, scientifici e medici (come i pacemaker), oltre che dalle stazioni dei radioamatori.

Leggere la sezione "Istruzioni di sicurezza" e adottare le seguenti precauzioni:

1. Accertarsi che nell'area non vi siano altri dispositivi che utilizzano la stessa banda di frequenza del proiettore.
2. Se eventuali altri dispositivi provocano interferenze radio, cambiare il canale della frequenza di comunicazione o installare il dispositivo in un'altra ubicazione.

Marchi e copyright

Microsoft, Windows e Internet Explorer sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

Netscape Navigator e Netscape Communicator sono marchi o marchi registrati di Netscape Communications Corporation negli Stati Uniti e in altri paesi.

Pentium è un marchio registrato di Intel Corp. negli Stati Uniti.

I nomi di società e prodotti presenti in questo manuale sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

Note

- Il contenuto di questo manuale è soggetto a modifiche senza preavviso.
- È vietato copiare la documentazione in dotazione con il software.
- Si declina ogni responsabilità relativamente a eventuali danni provocati dalla possibile inaccuratezza del contenuto di questo manuale.

Espressioni/abbreviazioni

Il sistema operativo del computer e il browser Web descritti nel presente manuale sono rispettivamente Windows XP Professional e Internet Explorer 6.0. In caso di altri sistemi operativi o browser Web, alcune procedure di istruzione potrebbero differire dal funzionamento effettivo a seconda dell'ambiente operativo del computer in uso.

Uso del manuale

Il presente manuale non fornisce una descrizione delle funzioni e delle operazioni di base del computer, del browser Web, del proiettore e della rete. Per istruzioni specifiche su ciascun dispositivo o applicazione, fare riferimento ai relativi libretti.

Indice

Conformità.....	2
Istruzioni di sicurezza.....	4
Indice	5
Sistema operativo e configurazione	8
Ambiente operativo richiesto per i computer.....	8
Specifiche di rete del proiettore.....	9
Guida utile alla funzione di rete.....	10
1. Informazioni sulle funzioni LAN.....	11
Funzioni e caratteristiche LAN	12
Sistema di proiezione delle immagini mediante LAN.....	12
Esempio di collegamento.....	13
Modalità di collegamento LAN.....	14
2. Procedure di installazione	17
Installazione del software.....	19
3. Nomi e funzioni della schermata operativa	23
Visualizzazione di standby del collegamento di rete	24
Finestra Network Capture 5	25
4. Configurazione LAN cablata	27
Connessione alla linea LAN.....	28
Impostazioni dell'ambiente di rete	28
Verifica di funzionamento	30
Codice PIN rete	32
Informazioni rete	32
Impostazioni di fabbrica LAN.....	33
Impostazioni predefinite LAN cablata	33
Visualizzazione USB	34
5. Configurazione LAN wireless.....	35
Impostazione dell'ambiente di rete.....	36
Procedure di impostazione.....	36
Configurazione delle impostazioni di protezione mediante il proiettore	38
Impostazione wireless semplice	43
Codice PIN rete	44
Informazioni rete	44
Impostazioni di fabbrica wireless	44
Spia WIRELESS.....	45
Impostazioni predefinite LAN wireless.....	46

6. Impostazioni e operazioni di base	47
Avvio del browser	48
Come utilizzare la pagina di impostazione	50
Impostazione iniziale	52
Configurazione di rete	55
Configurazione delle impostazioni LAN wireless e di protezione	57
Impostazione della posta elettronica.....	60
Impostazione SNMP	64
7. Controllo del proiettore	67
Controllo e stato di alimentazione del proiettore	68
Controlli.....	70
Regolazione PC.....	74
Impostazione del proiettore.....	75
Impostazione del timer	78
Informazioni sul proiettore	81
Controllo multiplo.....	83
8. Funzioni Network Capture	89
Informazioni sulla funzione Network Capture	90
Uso della funzione di acquisizione in tempo reale.....	93
Uso della comunicazione di rete.....	98
Come utilizzare la funzione Network Communication.....	102
Funzionamento di Network Communication e cambiamento di stato	105
Esecuzione forzata	106
Funzione Moderator.....	107
Preparazione all'uso della funzione Moderator.....	108
Uso della funzione Moderator	109
Impostazione della password del moderatore	110
Annullare la registrazione dello stato del moderatore	110
Informazioni sugli errori.....	111
9. Funzioni Network Viewer	113
Creazione dei dati disponibili [Network Viewer 5].....	114
Creazione di un file di programma [Program Editor].....	119
Uso della funzione Network Viewer.....	124
Uso del proiettore come server FTP.....	130

10. Appendice 133

Uso di telnet	134
Impostazione del browser Web.....	136
Impostazione del firewall	141
Risoluzione dei problemi	142
Copyright del software.....	148
Terminologia	158

Sistema operativo e configurazione

Ambiente operativo richiesto per i computer

Quando si utilizza il proiettore mediante una rete, i computer devono utilizzare uno dei seguenti sistemi operativi.

Sistema Operativo		Microsoft Windows 2000, Microsoft Windows XP o Microsoft Windows Vista (versione 32-bit)
CPU		Pentium 3; 1 GHz o superiore (si raccomandano oltre 2 GHz) per Windows 2000 o Windows XP Pentium 4; 3 GHz o superiore per Windows Vista
Memoria		256 MB o superiore per Windows 2000 o Windows XP 1 GB o superiore per Windows Vista
Spazio libero su disco rigido		100 MB
Risoluzione video		Supporto di VGA (640 X 480), SVGA (800 X 600), XGA (1024 X 768). Il numero dei colori deve essere 16 bit (65.536 colori) o 24/32 bit (16,77 milioni di colori).
Protocollo di comunicazione		TCP/IP
Corrispondenza rete	LAN wireless	Corrisponde a IEEE802.11b/g/n
	Wired LAN	Corrisponde a 100BASE-TX (100 Mbps)/ 10BASE-T (10 Mbps)
Browser		Microsoft Internet Explorer 4.0 o successivo Netscape Communications Netscape Communicator 6.0 o successivo

Specifiche di rete del proiettore

Terminale LAN

Velocità di comunicazione dati	100Base-TX (100 Mbps)/10Base-T (10 Mbps)
Protocollo	TCP/IP

LAN wireless

Interfaccia	IEEE802.11b/g/n
Modalità di comunicazione	AdHoc, Infrastructure
Velocità di trasferimento dati	1/2/5,5/11Mbps (IEEE802.11b) 6/9/12/18/24/36/48/54Mbps (IEEE802.11g) Velocità massima 150 Mbps (IEEE802.11n)
Frequenza wireless (canale)	2412 MHz-2462 MHz (CH1-CH11)
Modulazione	IEEE802.11g OFDM 54/48Mbps 64QAM, 36/24Mbps 16QAM, 18/12Mbps QPSK, 9/6Mbps BPSK IEEE802.11b DSSS 11/5Mbps CCK, 2Mbps DQPSK, 1Mbps DBPSK IEEE802.11n OFDM
Protocollo	TCP/IP
Protezione	WPS Push Button, WPS PIN code, WEP 64Bit (Open/ Shared) /WEP 128Bit (Open/Shared), WPA-PSK(TKIP), WPA2-PSK(AES), SSID, ESSID
Portata	Circa 30 m (in assenza di disturbi). Variabile in base al sistema operativo.

Conformità

Paesi e standard	Giappone: VCCI Classe B, TELEC (wireless)
	Stati Uniti: FCC Parte 15 Sottoparte C (wireless) FCC Parte 15 Sottoparte C, Classe B
	Canada: IC RSS-210 (wireless), IC ICES-003 Classe B
	Europa: R&TTE, EMC, LVD

La LAN wireless può essere utilizzata nei seguenti paesi e aree. Nei paesi e nelle aree in cui è possibile utilizzare le comunicazioni wireless esistono delle restrizioni sui canali e sulle frequenze.

 Austria / Belgio / Bulgaria / Cipro / Repubblica Ceca / Danimarca / Estonia / Finlandia / Francia*
/ Germania / Grecia / Ungheria / Islanda / Irlanda / Italia / Lituania / Lettonia / Liechtenstein /
 Lussemburgo / Malta / Polonia / Portogallo / Norvegia / Paesi Bassi / Romania / Slovacchia /
Slovenia / Spagna / Svezia / Svizzera / Turchia / Regno Unito.

* Uso esterno limitato a 10 mW EIRP entro la banda 2454 - 2483,5 MHz.

Guida utile alla funzione di rete

Nel presente manuale viene descritta la procedura operativa del menu di rete del proiettore e del software applicativo in dotazione per gli utenti di Windows. Consultare il manuale a seconda delle situazioni.

● Come proiettare l'immagine della schermata del computer tramite la rete

Per proiettare l'immagine della schermata del computer tramite la rete, è necessario configurare le impostazioni di rete nel proiettore e collegare quest'ultimo alla rete oppure, se si utilizza la memoria USB in dotazione, è possibile proiettare l'immagine della schermata del computer tramite la rete senza eseguire alcuna impostazione specifica.

Controllo 1 Sono state configurate le impostazioni di rete nel proiettore?

Sì

No

••► Proiettare l'immagine utilizzando il programma AutoCapture nella memoria USB in dotazione (pag. 97).

Controllo 2 L'applicazione in dotazione è stata installata?

Sì

No

••► • Controllo mediante proiettore (pagg. 93, 96)
• Controllo mediante il browser Web (pagg. Non 93, 95)

Proiettare l'immagine utilizzando la funzione Real Time Capture nell'applicazione "Network Capture 5" in dotazione (pagg. 93, 94).

● Come configurare o controllare il proiettore utilizzando un PC via rete

Per installare o controllare il proiettore tramite la rete, è necessario configurare le impostazioni di rete nel proiettore e collegare quest'ultimo alla rete.

Controllo Sono state applicate le impostazioni di rete nel proiettore?

Sì

No

••► Non è possibile installare o gestire il proiettore tramite la rete senza installare le impostazioni di rete nel proiettore. Configurare le impostazioni di rete. [Configurazione LAN cablata (pagg. 27-33)/Configurazione LAN wireless (pagg. 35-46)]

Configurare o controllare il proiettore tramite il controllo del browser web del PC. [Configurazione (pagg. 47-66)/ Controllo pagg. 67-88]].

● Come utilizzare tutte le funzioni riguardanti la rete

Per utilizzare tutte le funzioni del proiettore relative alla rete, è necessario configurarne le impostazioni nel proiettore e installare l'applicazione in dotazione. Seguire la procedura a pagina 18.

1. Informazioni sulle funzioni LAN

Questo capitolo descrive le funzioni, il meccanismo e le procedure di connessione della LAN.

Funzioni e caratteristiche LAN

Questo prodotto è dotato di una funzione di rete LAN che consente di proiettare immagini residenti su computer attraverso una rete mediante un software dedicato.

Il software consente inoltre la manipolazione delle immagini e l'impostazione del proiettore.

Il software dispone delle funzioni elencate di seguito e il proiettore è compatibile con diversi ambienti di rete per soddisfare numerose esigenze operative.

- Compatibile con ambienti di rete LAN cablata e wireless. Gli ambienti di rete LAN wireless non richiedono collegamenti mediante cavo.
- Rimuove la barriera delle impostazioni LAN. Funzione di impostazione LAN semplice.
- La funzione di visualizzazione USB per riprodurre l'immagine e il suono del computer quando si collega il cavo USB.
- L'immagine residente su un computer può essere proiettata da fino a 5 proiettori contemporaneamente.
- Funzione Network Capture per la proiezione delle immagini residenti sul computer.
- Funzione di telecomando per l'utilizzo del proiettore a distanza.
- Funzione di monitoraggio del funzionamento del proiettore.
- Funzione di notifica tramite posta elettronica, per la comunicazione dello stato di funzionamento del proiettore ai responsabili della manutenzione.
- Funzione Network Viewer, che consente la gestione a distanza delle immagini sul server per la proiezione.
- Funzione Moderator, che consente a un moderatore di proiettare le immagini sul monitor dei computer dei partecipanti a riunioni o corsi.
- Funzione Multi control, che consente di azionare numerosi proiettori (fino a 100) contemporaneamente.

Sistema di proiezione delle immagini mediante LAN

Le immagini vengono proiettate attraverso un sistema di acquisizione immagini che contribuisce a una fedele riproduzione delle immagini proiettate. Con questo sistema, è possibile utilizzare il proiettore in diversi ambienti applicativi nonostante le differenze a livello di software.

Flusso del trasferimento immagini

1. Download dell'immagine residente su computer mediante il software dedicato che garantisce la fedeltà all'immagine originale.
2. I dati scaricati vengono compressi in un segnale digitale e trasferiti al proiettore mediante la LAN (cablata o wireless) (un computer può azionare fino a 5 proiettori contemporaneamente).
3. Il segnale digitale viene riprodotto in un segnale immagine in formato RGB e quindi proiettato.

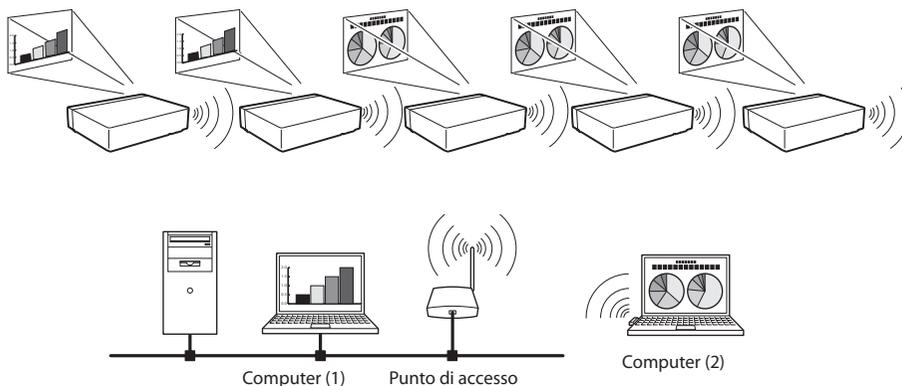
* L'immagine viene inviata a ciascun proiettore. Tra una proiezione e l'altra, può verificarsi un ritardo.

ATTENZIONE: Questo prodotto non corrisponde a un'applicazione con DirectX, Assistente di Office e funzione di riproduzione video, come DVD.

Esempio di collegamento

La seguente figura illustra un esempio di proiezione mediante LAN.

È possibile proiettare l'immagine residente sul Computer (1) (collegamento LAN cablata) o sul Computer (2) (collegamento LAN wireless) sui proiettori selezionati.



Modalità di collegamento LAN

Le modalità di collegamento variano in base al tipo di LAN e di computer.

Effettuare i collegamenti appropriati in base al tipo di LAN e di computer in uso.

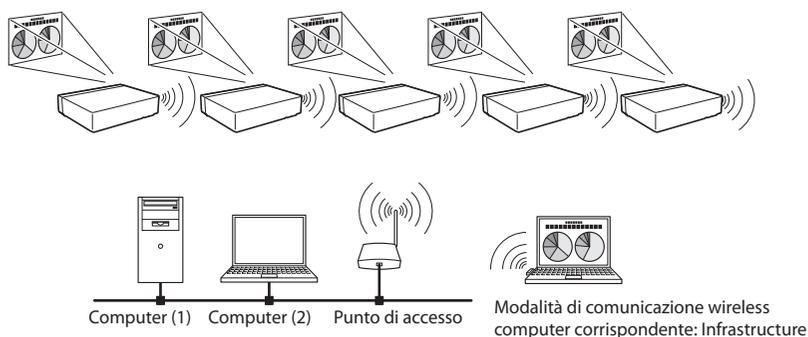
■ LAN wireless, Modalità di comunicazione Infrastructure

La comunicazione tra dispositivi LAN cablata e wireless può avvenire mediante un punto di accesso.

Altrimenti, è possibile collegare diversi dispositivi LAN wireless mediante un punto di accesso.

I dispositivi LAN wireless selezionano un punto di accesso per comunicare nelle modalità SSID/ESSID.

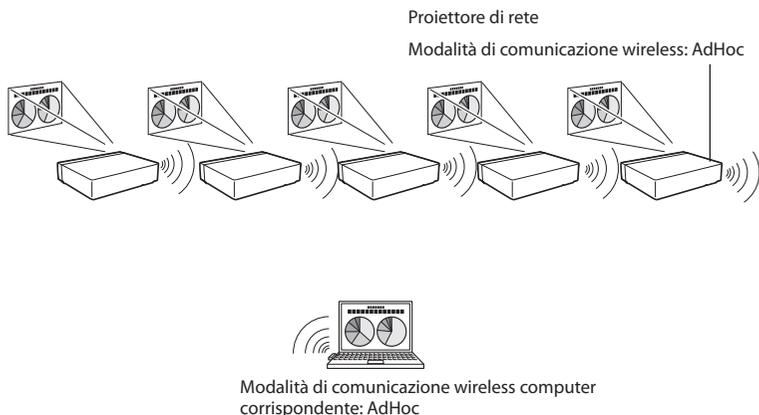
Queste modalità di comunicazione vengono utilizzate quando nello stesso ambiente di rete sono presenti sia dispositivi LAN cablata che wireless.



■ Modalità di comunicazione AdHoc LAN wireless

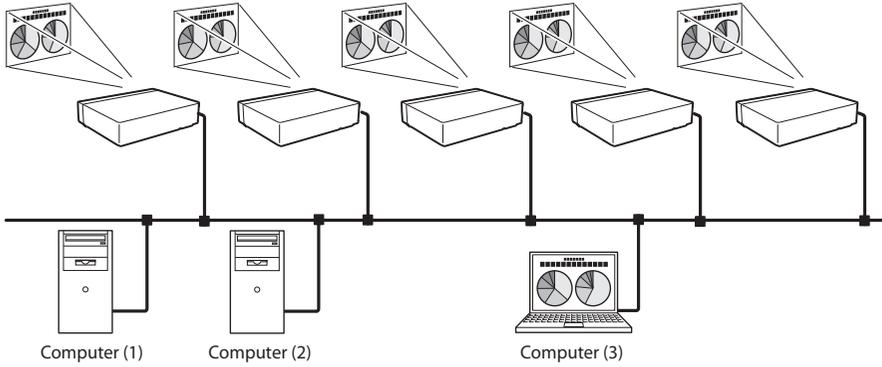
Modalità di comunicazione tra dispositivi LAN wireless.

(modalità di comunicazione mediante protocollo SSID/ESSID)



■ Modalità di comunicazione LAN

Comunicazione mediante linea LAN.



* Uso del mouse mediante telecomando.

Se il telecomando del proiettore dispone della funzione di controllo del mouse, è possibile utilizzare il computer mediante il telecomando. Rivolgere sempre il telecomando verso il proiettore. Per controllare il mouse del computer non è necessario collegare il cavo USB.

2. Procedure di installazione

Questo capitolo descrive il processo di installazione del software Network Capture 5 e quello di impostazione delle reti.

Per utilizzare il proiettore mediante rete, attenersi alle seguenti procedure di impostazione:

PUNTO 1

Installare il software presente sul CD-ROM su ciascun computer che si intende utilizzare con il proiettore.



Installare il software sui computer. Per la procedura di installazione, leggere le pagine seguenti del presente capitolo.

PUNTO 2

Selezionare il tipo di LAN cablata o wireless, quindi collegare la LAN ed effettuare la configurazione.



Decidere l'opzione più appropriata in base al tipo di LAN in uso.

LAN cablata..... Fare riferimento a "4. Configurazione LAN cablata" (pag. 27-34).

LAN wireless..... Fare riferimento a "5. Configurazione LAN wireless" (pag. 35-46).

Le configurazioni LAN dettagliate devono essere effettuate con un browser in un secondo momento.

Per prima cosa, completare il collegamento LAN cablata o LAN wireless tra i computer e i proiettori, quindi effettuare le configurazioni con un browser.

→ "6. Impostazioni e operazioni di base" (pag. 47-66).

PUNTO 3

La configurazione di rete è completata.

Seguire le istruzioni contenute in ciascun capitolo per proiettare un'immagine e azionare il proiettore.

- Funzionamento e gestione del proiettore → "7. Controllo del proiettore" (pag. 67-88)
 - "Controllo e stato di alimentazione del proiettore" (pag. 68)
 - "Controlli" (pag. 70)
 - "Regolazione PC" (pag. 74)
 - "Impostazione del proiettore" (pag. 75)
 - "Impostazione del timer" (pag. 78)
 - "Informazioni sul proiettore" (pag. 81)
 - "Controllo multiplo" (pag. 83)
- Proiezione delle immagini sul computer → "8. Funzioni Network Capture" (pag. 89-110)
 - "Uso della funzione di acquisizione in tempo reale" (pag. 93)
 - "Uso della comunicazione di rete" (pag. 98)
 - "Funzione Moderator" (pag. 107)
- Proiezione delle immagini su un server di rete → "9. Funzioni Network Viewer" (pag. 113-131)
 - "Creazione dei dati disponibili" (pag. 114)
 - "Creazione di un file di programma [Program Editor]" (pag. 119)
 - "Uso della funzione Network Viewer" (pag. 124)

* Anche se Network Capture 5 non è installato sul computer, è possibile configurare la LAN wireless con la memoria USB (pag. 97).

Installazione del software

Per utilizzare la funzione Network Capture, è necessario installare il software sul computer in uso. Per effettuare l'installazione del software attenersi alla procedura descritta di seguito.

Nota: per installare il software su un computer con Windows 2000, Windows XP o Windows Vista è necessario accedere come amministratore. Prima di effettuare l'installazione, accertarsi di avere chiuso ogni altra applicazione, altrimenti non è possibile effettuare l'installazione correttamente.

Installazione di Network Viewer & Capture 5

1 Inserire il CD-ROM Network Viewer & Capture 5 in dotazione nell'unità CD-ROM del computer. Fare doppio clic sull'icona **SetupTool.exe** nella cartella "Tool" del CD-ROM.



2 Selezionare "English [United States]" dal menu a discesa nella finestra "Choose Setup Language", fare clic sul pulsante **OK** per avviare l'installazione, quindi seguire le istruzioni specificate nell'installazione guidata.



Quando viene visualizzato il contratto di licenza "License Agreement", leggerne attentamente il contenuto, quindi fare clic sul pulsante **Yes** se si accettano i termini del contratto per procedere con l'installazione.



Durante l'installazione, potrebbe essere visualizzata la seguente finestra. In tal caso, fare clic sul pulsante **Continue Anyway**.



3 Fare clic su **Finish** per completare l'installazione.

Software installato

Sul computer vengono installati i seguenti 3 software:

● **Network Capture 5**

Acquisisce l'immagine visualizzate e l'audio dal computer e trasferisce i dati al proiettore tramite rete.

● **Network Viewer 5 (File Converter 1)**

Converte i file JPEG, bitmap e Power Point nel formato JPEG*1 per consentirne la proiezione.

● **Network Viewer 5 (Program Editor)**

Consente di creare il programma che provvede alla specificazione e all'ordinamento delle immagini JPEG per la proiezione memorizzate nei file server.

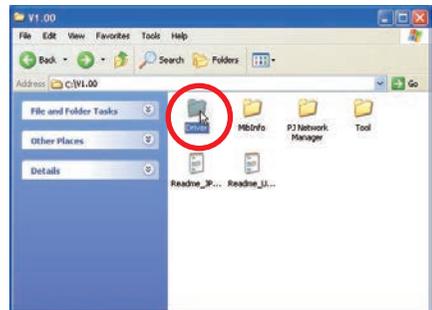


* Per disinstallare questo software, utilizzare l'apposita funzione "Add/Remove Program" sul pannello di controllo.

*1 Questo prodotto supporta il formato immagine JPEG, per cui è necessario convertire precedentemente i file nel formato JPEG ottimizzato utilizzando il software File Converter 1. Per convertire i dati per la proiezione, fare riferimento alla sezione "Creazione dei dati disponibili [Network Viewer 5]" (ES pag. 114).

Installazione di File Converter 2

- 1 Inserire il CD-ROM Network Viewer & Capture 5 in dotazione nell'unità CD-ROM del computer. Fare doppio clic sull'icona **SetupDrv.exe** nella cartella "Driver" del CD-ROM.
- 2 Selezionare "[English [United States)]" dal menu a discesa nella finestra di selezione della lingua, quindi fare clic sul pulsante **Install** per avviare l'installazione.



Software installato e posizioni di installazione

Network Viewer 5 (File Converter 2) è installato nella cartella "Printers and Faxes" sul "Control Panel".

● Network Viewer 5 (File Converter 2)

Questo software opera similmente a un driver di stampante e ha la funzione di convertire in formato JPEG ottimizzato i dati creati dall'applicazione, in modo da consentirne la proiezione.



* Per disinstallare Network Viewer 5 (File Converter 2), è sufficiente eliminare l'icona "Network Viewer 5 (File Converter 2)" dalla cartella "Printers and faxes".

Installazione del Driver per la visualizzazione USB

Per utilizzare la funzione di visualizzazione USB, è necessario installare il software sul computer in uso. Per effettuare l'installazione del software attenersi alla procedura descritta di seguito.

1. Selezionare "Display" nel "Terminale USB" dal menu d'impostazione del proiettore.
2. Selezionare "Visualizzazione USB" con i tasti puntatore ▲▼ e premere il tasto SELECT. A questo punto, il Menu scompare. Viene visualizzato il messaggio "Attendere..." e viene avviata la commutazione. L'operazione di commutazione impiega del tempo e al completamento viene visualizzato il messaggio "Ready for use".
3. Collegare il computer al proiettore con un cavo USB.
4. Viene rilevato il nuovo hardware e poi compare la finestra "Found New Hardware Wizard". Selezionare "No, not this time" e fare clic sul tasto Next .



5. Inserire il CD-ROM Network Viewer & Capture 5 in dotazione nell'unità CD-ROM del computer (se il computer non è dotato di unità CD-ROM, inserire la memoria USB fornita). Selezionare "Install from a list or specific location" e fare clic sul tasto Next.

6. Selezionare "Search for the best driver in these locations", selezionare le 2 caselle e poi fare clic sul tasto Browse, quindi selezionare la cartella "USB Driver" nel CD-ROM o nella memoria USB e fare clic sul tasto OK per procedere con l'installazione.



7. Durante l'installazione, potrebbe essere visualizzata la seguente finestra. In tal caso, fare clic sul tasto Continue Anyway.

8. Fare clic su Finish per completare l'installazione.



☞ Si può trovare la cartella "USB Driver" nella cartella "WIN" del CD-ROM o nella directory di root della memoria USB.

3. Nomi e funzioni della schermata operativa

Questo capitolo descrive le funzioni di ciascuna parte della schermata operativa.

Visualizzazione di standby del collegamento di rete

Accendere il proiettore e selezionare "Via cavo" o "Wireless" nel menu di ingresso del proiettore. Viene visualizzato il messaggio "Attendere...". Subito dopo, viene visualizzata la schermata di visualizzazione di standby del collegamento di rete mostrata di seguito. Mentre è visualizzato il messaggio "Attendere..."; alcune operazioni risultano non valide.

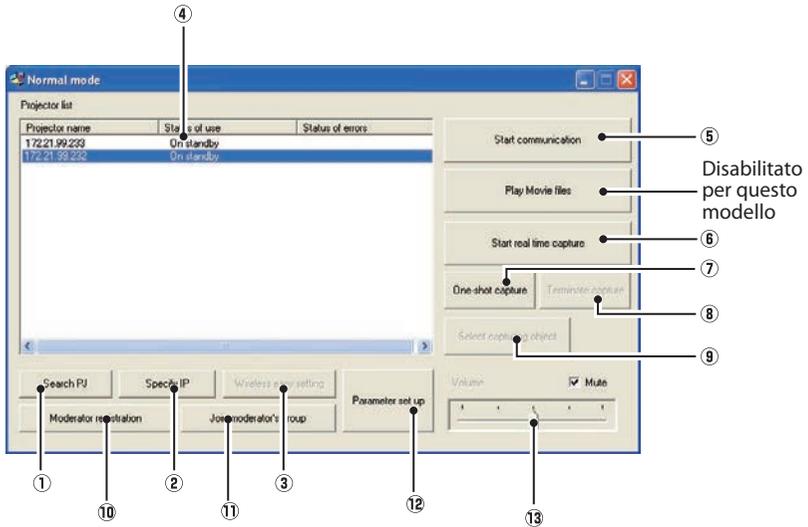
Visualizzazione di standby del collegamento di rete



Finestra Network Capture 5

Questo software serve a proiettare le immagini visualizzate sullo schermo di un computer mediante la rete.

Selezionare "All Programs" dal menu "Start" --> "Network Viewer & Capture 5" --> "Network Capture 5" per visualizzare la schermata seguente. Poi, si avvierà il programma.



Nomi e funzioni dei componenti della schermata

- ① **Pulsante Search PJ**
Ricerca il proiettore connesso alle reti.
- ② **Pulsante Specify IP**
Se il proiettore è collegato a un segmento di rete diverso, non è possibile eseguirne la rilevazione automatica. In tal caso, premere questo pulsante e quando viene visualizzata la finestra "Search specified IP address list" fare click sul pulsante **Add** e inserire direttamente l'indirizzo IP del proiettore in un'altra finestra. È possibile effettuare la ricerca simultanea di indirizzi IP multipli registrati.
- ③ **Pulsante Wireless easy setting / Pulsante Wireless easy release**
Configura le impostazioni LAN wireless immediatamente (le impostazioni vengono memorizzate come sistema AdHoc). Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "5. Configurazione LAN wireless" --> "Impostazione wireless semplice" (pag. 43). Per ripristinare le impostazioni, premere il pulsante **Wireless easy release**.
- ④ **Elenco proiettori in rete**
Visualizza tutti i proiettori connessi alle reti.
I proiettori non attivi vengono segnalati dall'indicazione "On standby", mentre quelli attivi dalle indicazioni "Real time capturing" o "In One-shot mode". Quando un proiettore è registrato in un gruppo di moderatore, viene visualizzata l'indicazione "On Moderator mode". L'indicazione dello stato di utilizzo "##" segnala che il computer sta correntemente utilizzando la funzione Network Capture. Facendo doppio clic sul nome di un proiettore, si attiva il browser Web e compare la schermata di configurazione del proiettore.

⑤ **Pulsante Start communication**

Seleziona la modalità Communication, quindi viene avviata la finestra Capture Edit. Il proiettore selezionato visualizza la finestra Capture Edit.

⑥ **Pulsante Start real time capture**

Acquisisce (proietta) in tempo reale le immagini visualizzate sullo schermo del computer. Dopo l'esecuzione del comando, la finestra scompare. . . . ❖

⑦ **Pulsante One-shot Capture**

Copia e acquisisce (proietta) le immagini visualizzate sullo schermo del computer senza effettuare modifiche. Dopo l'esecuzione del comando, la finestra scompare. . . . ❖

⑧ **Pulsante Terminate capture**

Termina la funzione di acquisizione in tempo reale e di acquisizione One-shot.

⑨ **Pulsante Select capturing object**

Consente di specificare i singoli elementi da acquisire in una finestra. Questo pulsante è disattivato come impostazione predefinita, quindi normalmente viene acquisita l'intera schermata. È possibile modificare l'impostazione di questa funzione nelle impostazioni dei parametri. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Configurazione dei parametri" (pag. 92).

⑩ **Pulsante Moderator registration**

Registra un utente del computer come moderatore.

⑪ **Pulsante Join moderator's group**

Consente di unirsi al gruppo del moderatore selezionato nell'elenco dei proiettori di rete. Questa funzione non è disponibile se non è registrato nessun moderatore.

⑫ **Pulsante Parameter setup**

Attiva la finestra di impostazione dei parametri ed effettua la configurazione dei collegamenti, dell'immagine e della funzione di moderatore. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Configurazione dei parametri" (pag. 92).

⑬ **Barra di regolazione Volume e casella di spunta Mute**

Regolare l'uscita audio dal computer per l'acquisizione in tempo reale. La casella Mute è selezionata come impostazione predefinita.

❖ Per visualizzare di nuovo la finestra applicativa, fare riferimento a "Comandi sulla barra delle applicazioni" (pag. 91).

Nota su Windows Vista

Quando si utilizza il software Network Capture 5 con Windows Vista, viene visualizzata la finestra di dialogo di avvertenza "User account control". In tal caso, fare clic sul pulsante **Allow** per l'utilizzo.

Uso di più schede di rete

Se il computer è dotato di più schede di rete, ad ogni avvio di Network Capture 5 viene visualizzata la finestra di selezione della scheda di rete. Selezionare una scheda di rete e spuntare la casella "Set network adaptor as default", quindi fare clic su **OK**. Per modificare l'impostazione, fare riferimento a "Configurazione dei parametri" (pag. 92).



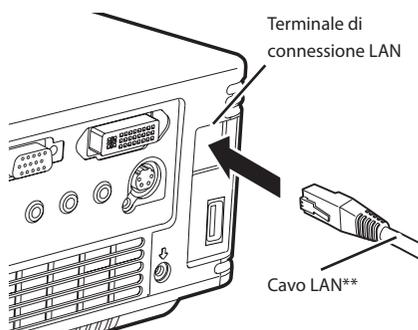
4. Configurazione LAN cablata

Questo capitolo descrive la preparazione per le impostazioni della LAN cablata con i proiettori e come impostare l'ambiente LAN.

Le procedure di impostazione e i contenuti si differenziano a seconda del luogo di installazione della LAN. Durante l'installazione, consultare l'amministratore di sistema per impostare correttamente la LAN.

Connessione alla linea LAN

Collegare il cavo LAN al terminale di connessione LAN del proiettore.



**PP Usare un cavo LAN schermato.

Impostazioni dell'ambiente di rete

Impostare la rete LAN cablata utilizzando il menu del proiettore. Per una configurazione di rete dettagliata, utilizzare il browser. Fare riferimento a "6. Impostazioni e operazioni di base" (pag. 47-66). È necessario completare le impostazioni descritte in questo capitolo prima di effettuare le operazioni indicate in "6. Impostazioni e operazioni di base".

Procedura di impostazione

1. Accendere il proiettore e selezionare "Network" nel menu del proiettore.
2. Selezionare "Modalità LAN" nel menu Rete, quindi premere il pulsante di puntamento ► o il pulsante SELECT.
3. Selezionare un ambiente LAN simile tra Via cavo 1, 2 e 3 con i pulsanti di puntamento ▲▼.

A questo punto, il Menu scompare. Viene visualizzato il messaggio "Attendere..." e viene avviata la commutazione. L'operazione di commutazione impiega del tempo e al completamento viene visualizzato il messaggio "Ready for use". Successivamente, la spia LINK/ACT del proiettore si accende o inizia a lampeggiare.



4. Selezionare "Impostazioni rete" nel menu Rete e premere il pulsante **SELECT**. A questo punto, si apre la schermata delle impostazioni LAN con le relative voci selezionate. Impostare ciascun elemento in base all'ambiente di impostazione. Per una configurazione di rete dettagliata, consultare l'amministratore di sistema.

Spostarsi tra i vari elementi mediante i pulsanti di puntamento ▲▼, quindi premere il pulsante **SELECT**, spostarsi tra le colonne con i pulsanti di puntamento ◀▶, regolare le immagini con gli stessi pulsanti di puntamento ▲▼, quindi premere il pulsante **SELECT** per eseguire l'impostazione.

5. Una volta effettuate le impostazioni, selezionare **Conferma**, quindi premere il pulsante **SELECT**. La procedura è quindi completata. Per annullare le impostazioni, selezionare **Annulla**, quindi premere il pulsante **SELECT**.

Per verificare la correttezza delle impostazioni, attenersi alle procedure descritte alla pagina seguente.

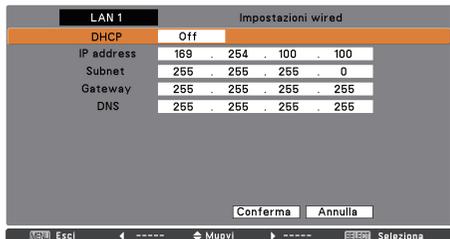
È possibile verificare le impostazioni LAN effettuate mediante "Informazioni rete" (pag. 32). Utilizzare questa finestra nei casi in cui non sia possibile connettere la LAN.



DHCP: On



DHCP: Off



Elemento	Descrizione
----------	-------------

- | | |
|------------|---|
| DHCP | Imposta la funzione DHCP su On o Off. Quando si configura la rete manualmente, selezionare "Off". Se si seleziona On, le impostazioni IP address, Subnet, Gateway e DNS vengono configurate automaticamente in base all'ambiente di rete corrente *1. |
| IP address | Imposta l'indirizzo IP del proiettore. |
| Subnet | Imposta la subnet mask. L'impostazione standard è 255.255.255.0 |
| Gateway*2 | Imposta l'indirizzo IP del gateway predefinito (router). |
| DNS*3 | Imposta l'indirizzo IP del server DNS. |

*1 Selezionare "On" solo quando il server DHCP è disponibile sull'ambiente di rete in uso.

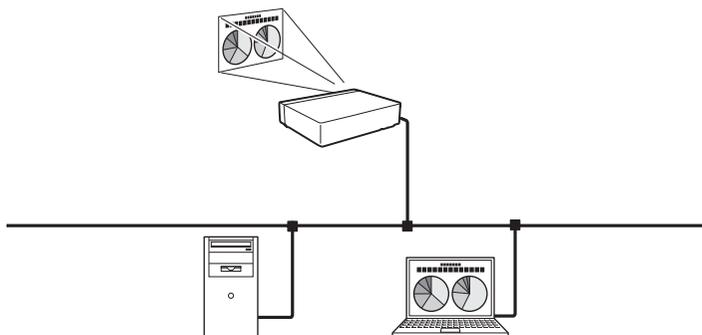
*2 Impostare [255.255.255.255] se la rete non dispone di gateway (router).

*3 Impostare [255.255.255.255] se non si utilizza la funzione di messaggio di posta elettronica di allarme.

* Durante il processo di esecuzione delle funzioni Network Communication (pag. 98) o Moderator (pag. 107), i menu "Cattura in rete", "Visualizzazione in rete" e "Visualizzazione memoria" sono visualizzati in grigio.

Verifica di funzionamento

Questa procedura serve a verificare che il proiettore sia connesso correttamente alla rete LAN.



1. Attivare "Network Capture 5" installato sul computer connesso alla LAN.
2. Dopo la visualizzazione del messaggio "Searching projector", il nome del proiettore* compare nell'elenco dei proiettori di rete, confermando che l'impostazione della rete è stata completata in modo corretto.

Se il nome del proiettore non compare e viene visualizzata una finestra di errore, la connessione alla rete non è stata effettuata. Effettuare nuovamente la ricerca mediante il pulsante **Search PJ**. Se la finestra di errore viene di nuovo visualizzata, riconfermare l'impostazione LAN. Se il proiettore si trova distante dal router, fare riferimento alla pagina seguente.

Se la funzione Firewall (software anti-virus) è attiva, il proiettore di rete potrebbe non essere rilevato. In questo caso, disattivare la funzione Firewall ed effettuare nuovamente la ricerca.

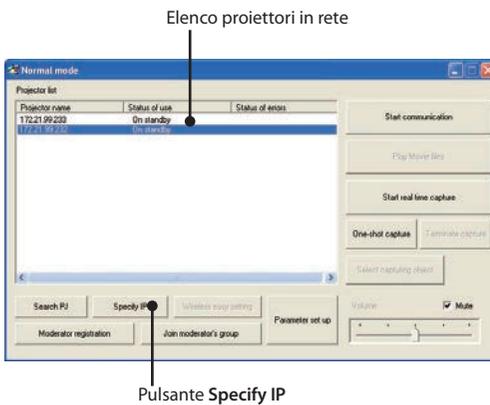
- * Se il proiettore è stato denominato, comparirà il nome. Per impostare un nome, attenersi alle procedure descritte in "6. Impostazioni e operazioni di base" → "Impostazione iniziale" (pag. 52).
Se il proiettore non è stato denominato, comparirà il relativo indirizzo IP.

Schermata di Network Capture 5

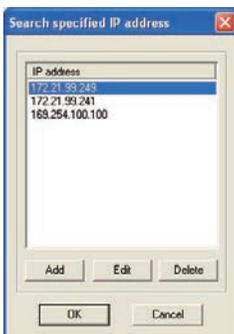


Quando il proiettore si trova distante dal router e il segmento è differente, il proiettore non viene rilevato, quindi non è visualizzato. In questo caso, è necessario effettuare la ricerca del proiettore direttamente mediante l'indirizzo IP.

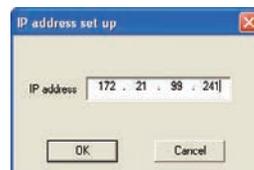
1. Premere il pulsante **Specify IP**. Viene visualizzata la finestra "Search specified IP address".
2. Fare clic sul pulsante **Add** per visualizzare la finestra "IP address set up". Inserire l'indirizzo IP del proiettore, quindi fare clic su **OK**. Il proiettore viene aggiunto nella finestra "Search specified IP address". I proiettori multipli vengono registrati e memorizzati anche quando l'applicazione viene chiusa.
3. Fare clic sul pulsante **OK** nella finestra "Search specified IP address". Viene avviata una ricerca dei proiettori multipli registrati. Il proiettore viene quindi aggiunto all'elenco dei proiettori di rete.



Finestra "Search specified IP address"



Finestra "IP address set up"



Codice PIN rete

Il Codice PIN rete serve a limitare l'accesso mediante rete al proiettore.

Una volta impostato il Codice PIN rete, è necessario inserirlo per il funzionamento del proiettore mediante rete.

1. Nel menu Rete, selezionare "Codice PIN rete", quindi premere il pulsante **SELECT**.

Viene visualizzata la finestra Codice PIN rete.

2. Impostare il Codice PIN rete.

Impostare i valori mediante i pulsanti di puntamento ▲▼ spostandosi tra i vari elementi mediante i pulsanti ◀▶. Selezionare **Conferma**, quindi premere il pulsante **SELECT**. Per annullare il Codice PIN rete preimpostato, selezionare **Annulla**. Se non si desidera impostare un Codice PIN rete, inserire "0000".

Se si utilizza il proiettore mediante rete, si consiglia di impostare un Codice PIN rete. È possibile impostare il Codice PIN rete anche tramite. (vedere "6. Impostazioni e operazioni di base" → "Impostazione iniziale" → "Impostazione del Codice PIN rete" a pag. 53).



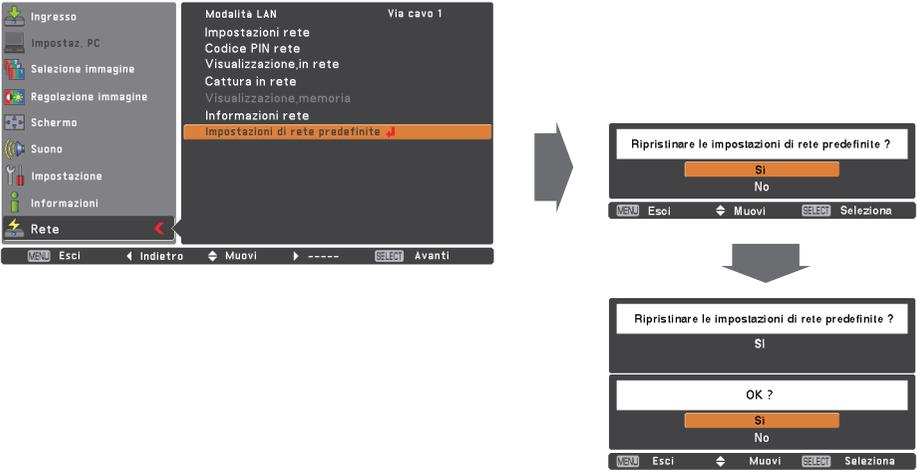
Informazioni rete

Selezionare "Informazioni rete" nel menu Rete e premere il pulsante di puntamento ▶ o il pulsante **SELECT** per visualizzare l'ambiente di impostazione LAN del proiettore correntemente selezionato. (la descrizione seguente è esclusivamente a scopo illustrativo).



Impostazioni di fabbrica LAN

Nel menu Rete, selezionare "Impostazioni di rete predefinite", quindi premere il pulsante **SELECT**. Tutte le impostazioni della LAN cablata vengono ripristinate sui valori predefiniti come illustrato nella tabella di seguito.



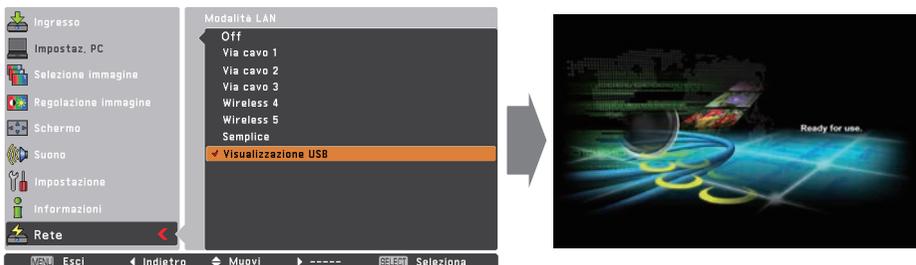
Impostazioni predefinite LAN cablata

Parametro	LAN SELEZIONATA		
	Via cavo 1	Via cavo 2	Via cavo 3
DHCP	OFF	ON	OFF
IP ADDRESS	169.254.100.100	192.168.100.100	192.168.100.100
SUBNET MASK	255.255.0.0	255.255.255.0	255.255.255.0
GATEWAY ADDRESS	255.255.255.255	255.255.255.255	255.255.255.255
DNS ADDRESS	255.255.255.255	255.255.255.255	255.255.255.255

Visualizzazione USB

L'immagine e il suono si inviano al proiettore collegando il computer al proiettore con un cavo USB.

1. Selezionare "Display" nel "Terminale USB" dal menu di impostazione del proiettore.
2. Selezionare "Visualizzazione USB" con i tasti puntatore ▲▼ e premere il tasto SELECT. A questo punto, il Menu scompare. Viene visualizzato il messaggio "Attendere..." e viene avviata la commutazione. L'operazione di commutazione impiega del tempo e al completamento viene visualizzato il messaggio "Ready for use".



3. Collegare il computer al proiettore con un cavo USB.
4. Avviare "Network Capture 5" nel computer, quindi sullo schermo proiettato comparirà in tempo reale l'immagine della schermata dal computer (in questa occasione, la modalità di ingresso viene commutata automaticamente su "Visualizzazione USB").
Per terminare la cattura in tempo reale, premere il tasto **Terminate capture** nella finestra **Network Capture 5** o nella barra delle applicazioni.

- ☞ Quando si seleziona "Controllo mouse" in "Terminale USB" dal menu di impostazione, non è possibile selezionare "Visualizzazione USB".
- ☞ "Controllo mouse" si seleziona in "Terminale USB" quando si usa la funzione "Visualizzazione USB". La modalità LAN sarà commutata automaticamente da "Visualizzazione USB" a "Wireless semplice".
- ☞ Quando si seleziona "Visualizzazione USB" e si collega il cavo USB tra il computer e il proiettore, e poi si avvia "Network Capture 5" nel computer, la modalità di ingresso sarà commutata da qualsiasi ingresso a "Rete" e l'immagine dello schermo del computer sarà proiettata automaticamente.
- ☞ Occorre collegare direttamente un cavo USB direttamente tra il proiettore e il computer. La funzione "Visualizzazione USB" potrebbe non funzionare con la connessione attraverso un hub USB o un'unità di commutazione USB.

5. Configurazione LAN wireless

Questo capitolo descrive la preparazione per le impostazioni della LAN wireless con i proiettori e come impostare l'ambiente LAN.

Questo proiettore contiene il modulo LAN wireless.

Le procedure di impostazione e le configurazioni si differenziano a seconda della posizione di installazione della LAN. Per installare e impostare correttamente la LAN, consultare l'amministratore di sistema.

Per il funzionamento tramite LAN wireless, il computer deve essere dotato di adattatore di scheda LAN wireless che supporta IEEE 802.11b/g/n.

Per la connessione in modalità Infrastructure con un punto di accesso, questo deve supportare IEEE 802.11b/g/n.

Attenzione: non utilizzare telefoni cellulari o PHS vicino (entro un raggio di 20 cm) al proiettore, in quanto potrebbero causare malfunzionamenti.

Impostazione dell'ambiente di rete

Questo proiettore contiene una scheda LAN wireless.

Impostare la rete LAN wireless utilizzando il menu del proiettore.

Per una configurazione di rete dettagliata, utilizzare il browser. Fare riferimento a "6. Impostazioni e operazioni di base" → "Configurazione di rete" (pag. 55). È necessario completare le impostazioni descritte in questo capitolo prima di effettuare le operazioni indicate in "6. Impostazioni e operazioni di base".

Procedure di impostazione

1. Accendere il proiettore e selezionare "Network" nel menu Ingresso del proiettore.
2. Selezionare "Modalità LAN" nel menu Rete, quindi premere il pulsante di puntamento ► o il pulsante **SELECT**.
3. Selezionare un ambiente LAN simile tra Wireless 4, Wireless 5 e Wireless semplice* con i pulsanti di puntamento ▲▼. A questo punto, il Menu scompare. Viene visualizzato il messaggio "Attendere..." e viene avviata la commutazione. L'operazione di commutazione impiega del tempo e al completamento viene visualizzato il messaggio "Ready for use".
Per le singole impostazioni, fare riferimento a "Impostazioni predefinite LAN wireless" a pag. 46.

* La modalità "Semplice" è compatibile con Windows, ma non con Macintosh. Vedere "Impostazione wireless semplice" (pag. 43) per i dettagli.



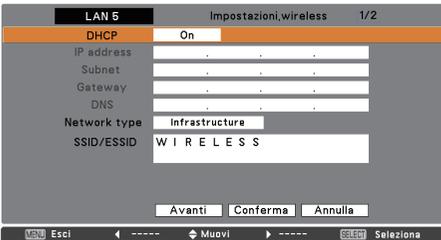
4. Selezionare "Impostazioni rete" nel menu Rete e premere il pulsante **SELECT**. A questo punto, si apre la schermata contenente le impostazioni LAN con le relative voci selezionate. Impostare ciascun elemento in base all'ambiente di impostazione. Per una configurazione di rete dettagliata, consultare l'amministratore di sistema.
Spostarsi tra i vari elementi mediante i pulsanti di puntamento ▲▼, quindi premere il pulsante **SELECT**, spostarsi tra le colonne con i pulsanti di puntamento ◀▶, regolare le immagini con gli stessi pulsanti di puntamento ▲▼, quindi premere il pulsante **SELECT** per eseguire l'impostazione.
Se la rete è di tipo "AdHoc", non modificare le impostazioni predefinite di "Subnet" e "Gateway".
Per le reti di tipo "Infrastructure" e "AdHoc" è necessario inserire gli stessi valori relativi a SSID/ESSID per il proiettore, il punto di accesso e il computer compatibile LAN wireless (fino a 32 caratteri). I caratteri selezionabili mediante i pulsanti di puntamento ▲▼ sono A~Z, a~z, spazio, 0-9 o - (trattino). Per spostarsi tra i caratteri, utilizzare i pulsanti di puntamento ◀▶.

5. Una volta effettuate le impostazioni, selezionare **Conferma**, quindi premere il pulsante **SELECT**. La procedura è quindi completata. Per annullare le impostazioni, selezionare **Annulla**, quindi premere il pulsante **SELECT**.

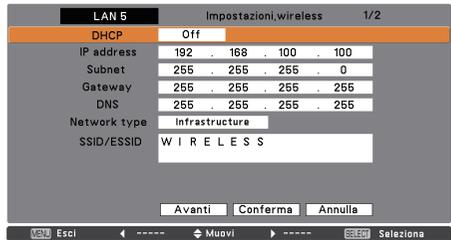
Se si desidera impostare la protezione, selezionare "Avanti" e premere il tasto **SELECT** per passare alla schermata di impostazione della protezione e consultare le pagine seguenti in dettaglio.



DHCP: On



DHCP: Off



Per configurare le impostazioni di protezione WEP, WPA-PSK, WPA2-PSK, selezionare **Avanti**.
Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Configurazione delle impostazioni di protezione mediante il proiettore" alla pagina seguente.

Elemento	Descrizione
----------	-------------

- | | |
|--------------------|---|
| DHCP | Imposta la funzione DHCP su On o Off. Quando si configura la rete manualmente, selezionare "Off". Se si seleziona On, le impostazioni IP address, Subnet, Gateway e DNS vengono configurate automaticamente in base all'ambiente di rete corrente *1. |
| IP address | Imposta l'indirizzo IP del proiettore. |
| Subnet | Imposta la subnet mask. L'impostazione standard è 255.255.255.0 |
| Gateway*2 | Imposta l'indirizzo IP del gateway predefinito (router). |
| DNS*3 | Imposta l'indirizzo IP del server DNS. È necessario effettuare questa impostazione quando si utilizza la funzione di invio di messaggi di posta elettronica. |
| Network type | Imposta la modalità Infrastructure o AdHoc. Se si seleziona "AdHoc", le impostazioni di protezione "WPA-PSK" e "WPA2-PSK" non sono disponibili. |
| SSID/ESSID..... | Identificatore del punto di accesso wireless. |

È possibile verificare le impostazioni del proiettore effettuate mediante "Informazioni rete" nel menu del proiettore (pag. 44).

Per verificare la correttezza delle impostazioni, attenersi alle procedure descritte in "4. Configurazione LAN cablata" → "Verifica di funzionamento" (pag. 30).

*1 Selezionare "On" solo quando il server DHCP è disponibile sull'ambiente di rete in uso.

*2 Impostare [255.255.255.255] se la rete non dispone di gateway (router).

*3 Impostare [255.255.255.255] se non si utilizza la funzione di messaggio di posta elettronica di allarme.

* Durante il processo di esecuzione delle funzioni Network Communication (pag. 98) o Moderator (pag. 107), i menu "Cattura in rete", "Visualizzazione in rete" e "Visualizzazione memoria" sono visualizzati in grigio.

Configurazione delle impostazioni di protezione mediante il proiettore

Per configurare le impostazioni di protezione con il proiettore, attenersi alla seguente procedura. Dopo avere effettuato la configurazione di rete descritta in “5. Configurazione LAN wireless” (pag. 35-46), selezionare **Avanti** nella finestra di impostazione LAN e premere il pulsante **SELECT**. Viene visualizzata la schermata di configurazione delle impostazioni di protezione. Fare inoltre riferimento a “6. Impostazioni e operazioni di base” → “Configurazione delle impostazioni LAN wireless e di protezione” (pag. 57).

Schermata di configurazione WEP



Utilizzare i pulsanti di puntamento ▲▼ per selezionare il tipo di protezione. Per disabilitare la protezione, selezionare **Disable**.

Utilizzare i pulsanti di puntamento ▲▼ per spostarsi tra gli elementi e regolare l'impostazione; utilizzare i pulsanti di puntamento ◀▶ per spostarsi tra le posizioni dei caratteri dei campi di inserimento chiave.

Questo proiettore dispone delle seguenti opzioni di protezione. Utilizzare l'impostazione ottimale in base all'ambiente di rete in uso.

- WPS Push Button
- WPS PIN code
- WEP64(40)bit Open
- WEP64(40)bit Share
- WEP128(104)bit Open
- WEP128(104)bit Share
- WPA-PSK(TKIP)
- WPA2-PSK(AES)

Note sull'inserimento dei caratteri:

Quando si usa il codice ASCII, il simbolo “¥” viene visualizzato come “\”. Il simbolo “*” viene interpretato come un carattere nel codice ASCII, ma non nel codice esadecimale. Nel codice esadecimale, il simbolo “*” viene visualizzato in rosso e non è possibile alcuna impostazione.

Non è possibile impostare tutti i caratteri con il simbolo “*”. Ciò non viene considerato come un'operazione valida.

Caratteri ASCII: Spazio - 0 -9 A-Z a-z ! " # \$ % & ' () * + , . / : ; < = > ? @ [¥ ^ _ ` { | } ~

Caratteri esadecimali: 0-9 a-f

Uso del tipo di protezione "WPS"(Wi-Fi Protected Setup)

Usando la WPS (Wi-Fi Protected Setup), è possibile configurare la comunicazione attraverso ESSID e il tipo di protezione WPA2 tra il punto di accesso LAN e il proiettore senza procedure di configurazione complicate.

Esistono due modi; "WPS Push Button" con la pressione di ciascun tasto del punto di accesso LAN e il proiettore per configurare e "WPS PIN code" che è un numero a otto cifre, impostato sul proiettore, sul punto di accesso LAN wireless da configurare.

Schermata di configurazione WPS Push Button

Key index	ASCII	#1
#1		
#2		
#3		
#4		

WPS Push button

1. Selezionare "WPS Push Button" nel menu "Sicurezza" e premere il tasto SELECT. Usare i tasti puntatore ▲▼ per selezionare "Conferma" e "WPS Push Button" si attiverà premendo il tasto SELECT.
2. Premere il tasto "WPS" del punto di accesso dopo aver avviato il funzionamento di "WPS Push Button" entro 2 minuti. Per le istruzioni di funzionamento del punto di accesso, consultare il manuale del punto di accesso.

Dopo aver completato l'impostazione del punto di accesso "WPS", si avvierà la comunicazione tra il punto di accesso e il proiettore e sarà realizzato il processo di impostazione automatica WPS. Durante il processo di impostazione automatica, compare il messaggio "Attendere...".

3. Una volta terminato il processo di impostazione automatica, compare il messaggio "WPS Push Button OK".

Dopo aver terminato il processo di impostazione automatica, le voci relative alla protezione tranne "WPS Push Button" sono visualizzate in grigio e non possono essere modificate.

Confermare l'indirizzo IP di impostazione automatica e l'ESSID in "Informazioni rete". Se il processo di impostazione automatica non va a buon fine, compare il messaggio "Failed in WPS setting. Please reset" e le voci di "Sicurezza" torneranno su "Disable".

WPS PIN code

1. Selezionare "WPS PIN code" nel menu "Sicurezza" e premere il tasto SELECT. Usare i tasti puntatore ▲▼ per selezionare "Conferma" e comparirà "WPS PIN code" premendo il tasto SELECT.

Schermata di configurazione WPS PIN code



2. Configurare il numero a otto cifre del "WPS PIN code" visualizzato sul punto di accesso secondo il manuale di istruzioni del punto di accesso. Quindi, selezionare "Conferma" e premere il tasto SELECT entro 2 minuti dopo aver configurato il punto di accesso...

Inizierà la comunicazione tra il punto di accesso e il proiettore e sarà realizzato il processo di impostazione automatica WPS del proiettore. Durante il processo di impostazione automatica, compare il messaggio "Attendere...".

3. Una volta terminato il processo di impostazione automatica, compare il messaggio "WPS PIN code OK".

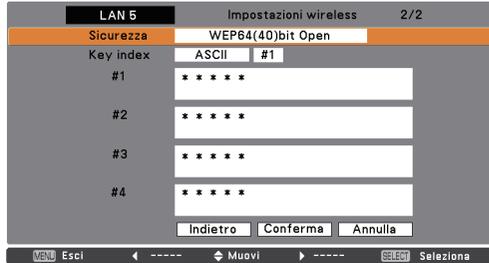
Dopo aver terminato il processo di impostazione automatica, le voci relative alla protezione tranne "WPS PIN code" sono visualizzate in grigio e non possono essere modificate. Confermare l'indirizzo IP di impostazione automatica e l'SSID in "Informazioni rete". Se il processo di impostazione automatica non va a buon fine, compare il messaggio "Failed in WPS setting. Please reset" e le voci di "Sicurezza" torneranno su "Disable".

Quando vi sono punti di accesso multipli, il WPS PIN code imposta la connessione diretta del punto di accesso con la forza di onda radio maggiore. Pertanto, quando si imposta il WPS PIN code, collocare il proiettore nei pressi del punto di accesso che si desidera collegare. Nel caso in cui l'impostazione del WPS PIN code non vada a buon fine, tentare l'impostazione con il tasto WPS.

Uso del tipo di protezione "WEP"

1. Utilizzare i pulsanti di puntamento ▲▼ per selezionare il tipo di protezione "WEP".
2. Selezionare "Key index". Utilizzare i pulsanti di puntamento ▲▼ per selezionare i codici esadecimale o ASCII. Possono essere configurati quattro (#1 - #4) tipi di chiavi WEP. Utilizzare i pulsanti di puntamento ◀▶ per spostarsi sul riquadro desiderato e ▲▼ per selezionare un numero di chiave WEP (#1 - #4).

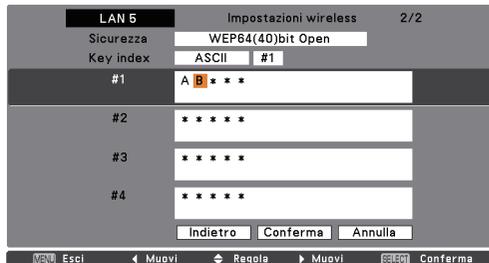
Schermata di configurazione WEP



Per il numero di caratteri utilizzabili per l'opzione di protezione WEP, fare riferimento alla seguente tabella:

Opzione WEP	Caratteri
WEP64(40)bit ASCII	5 caratteri
WEP64(40)bit HEX	10 caratteri
WEP128(104)bit ASCII	13 caratteri
WEP128(104)bit HEX	26 caratteri

3. Utilizzare i pulsanti di puntamento ▲▼ per selezionare il campo Type del numero chiave WEP corrispondente a quello selezionato sopra e premere il pulsante **SELECT**. Viene visualizzata la schermata di inserimento chiave WEP. Nel campo di inserimento chiave WEP, i caratteri vengono visualizzati come "*". Utilizzare i pulsanti di puntamento ▲▼ per selezionare un carattere e ◀▶ per selezionare la posizione del carattere. Inserire tutti i caratteri visualizzati con il simbolo "*". Se si seleziona HEX nell'indice chiave WEP e la chiave inserita contiene "*", il simbolo "*" viene visualizzato in rosso e non è possibile alcuna impostazione.
4. Utilizzare i pulsanti di puntamento ▲▼ per selezionare **Conferma**, quindi premere il pulsante **SELECT** per tornare alla schermata di impostazione wireless. Infine, selezionare **Conferma** nella schermata di impostazione wireless per completare la configurazione.



Uso dei tipi di protezione "WPA-PSK" e "WPA2-PSK"

1. Utilizzare i pulsanti di puntamento ▲▼ per selezionare il tipo di protezione "WPA-PSK".

Schermata di configurazione WPA-PSK(TKIP)



2. Utilizzare i pulsanti di puntamento ▲▼ per selezionare il campo chiave e premere il pulsante **SELECT**. Viene visualizzata la schermata di inserimento chiave PSK. Inserire la chiave PSK utilizzando i pulsanti di puntamento. Se la chiave PSK inserita contiene un errore, viene visualizzata in rosso.
3. Utilizzare i pulsanti di puntamento ▲▼ per selezionare Conferma, quindi premere il pulsante **SELECT** per completare la configurazione di rete e tornare alla voce "Impostazioni rete" del menu Rete.

Caratteri chiave PSK disponibili

- Codice ASCII da 8 a 63 cifre
- Codice esadecimale..... 64 cifre



* Se si seleziona il tipo di rete "AdHoc", le modalità "WPA-PSK" e "WPA2-PSK" non sono disponibili.

* Quando si impostano le chiavi PSK con 64 cifre, il proiettore effettua un controllo per verificare se le chiavi sono o meno in formato esadecimale. Se le chiavi SPK inserite contengono un qualsiasi carattere ASCII, vengono visualizzate in rosso per segnalare un errore.

Impostazione wireless semplice

Con questa funzione, non occorrono complicate procedure di impostazione LAN.
Il tipo di rete sarà AdHoc.

ATTENZIONE: questa funzione può essere utilizzata esclusivamente se si è effettuato l'accesso con diritti di amministratore con Windows XP e Windows Vista. Non può essere utilizzata con Windows 2000.
Windows XP deve essere aggiornato con il Service Pack 1 o versione successiva.

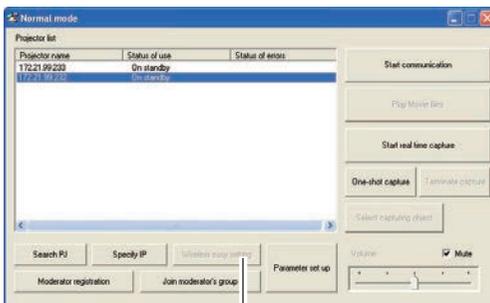
Procedure di impostazione

1. Accendere il proiettore e selezionare "Network" nel menu Ingresso del proiettore.
2. Selezionare "Modalità LAN" nel menu Rete, quindi premere il pulsante **SELECT**.
3. Selezionare "Wireless semplice" con i pulsanti di puntamento ▲▼. Premere il pulsante **SELECT**, quindi attendere la visualizzazione del messaggio "Attendere..." e il funzionamento di attivazione avrà inizio. L'operazione di commutazione richiede un po' di tempo e al completamento viene visualizzato il messaggio "Ready for use". Durante la commutazione, il proiettore non può essere attivato (le impostazioni LAN "Semplice" vengono visualizzate premendo il pulsante **SELECT**. Tali impostazioni non possono essere modificate).
4. Attivare "Network Capture 5" installato sul computer.
5. Fare clic sul pulsante **Wireless easy setting** nella schermata operativa. Viene visualizzata la finestra Wireless LAN setting e il computer avvia automaticamente la configurazione delle impostazioni LAN wireless (impostare l'ambiente LAN wireless del computer su "Semplice").

Una volta completata l'impostazione, viene avviata la ricerca del proiettore impostato su "Semplice" quindi il nome del proiettore o il relativo indirizzo IP vengono visualizzati nell'elenco dei proiettori. Verificare che la rete LAN sia stata impostata correttamente e funzioni in modo appropriato (per le procedure di verifica, fare riferimento a "4. Configurazione LAN cablata" → "Verifica di funzionamento" a pag. 30).

Se l'impostazione della rete non viene completata, viene visualizzata la finestra di errore.

Finestra di impostazione



Pulsante Wireless easy setting



Finestra di errore



Ambiente operativo del computer e connessione LAN wireless

La connessione LAN wireless con Wireless Easy setting viene effettuata mediante la modalità AdHoc. Per i valori delle impostazioni, fare riferimento a "Impostazioni predefinite LAN wireless" (pag. 46). Con la funzione Easy setting, l'impostazione dell'ambiente LAN del computer viene configurata in base all'ambiente di impostazione. Per questo motivo, la LAN non è disponibile per altre operazioni mentre si utilizza "Network Capture 5".

Una volta chiusa l'applicazione o premuto il tasto **Wireless Easy Setting**, l'ambiente LAN viene automaticamente ripristinato allo stato precedente.

Codice PIN rete

Il Codice PIN rete serve a limitare l'accesso mediante rete al proiettore.

Una volta impostato il Codice PIN rete, è necessario inserire questo codice per il funzionamento del proiettore mediante rete. Nel menu del proiettore, selezionare "Codice PIN rete", quindi premere il pulsante **SELECT**. Attenersi alla stessa procedura utilizzata per l'impostazione del codice PIN per la rete LAN (fare riferimento a "4. Configurazione LAN cablata" → "Codice PIN rete" a pag. 32).

Informazioni rete

Visualizza l'ambiente di connessione LAN corrente. Nel menu del proiettore, selezionare "Informazioni rete", quindi premere il pulsante **SELECT**.



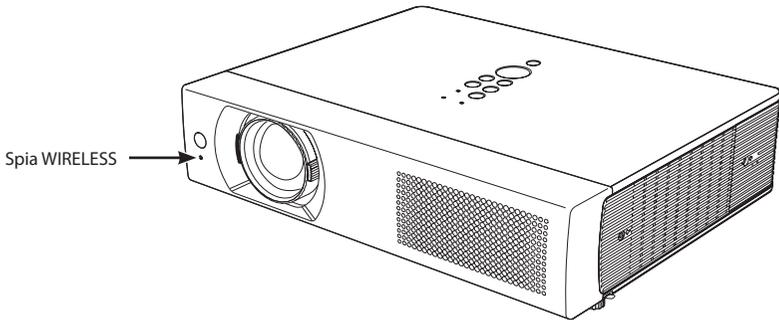
Impostazioni di fabbrica wireless

Selezionare "Impostazioni di rete predefinite" nel menu Rete (pag. 33) e premere il pulsante **SELECT**. Tutte le impostazioni della LAN wireless vengono ripristinate sui valori predefiniti. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Impostazioni predefinite LAN wireless" (pag. 46).

Spia WIRELESS

Quando l'impostazione LAN wireless è stata eseguita correttamente ed è stata stabilita la comunicazione wireless con il punto di accesso o il computer in rete, la spia WIRELESS sul pannello anteriore si illumina. Lampeggia in caso di invio o ricezione dei dati.

Anche se è selezionata l'opzione LAN wireless nel menu di rete, la spia WIRELESS non si illumina; in tal caso, la configurazione LAN wireless non è configurata correttamente ed è necessario controllare le impostazioni del proiettore.



Impostazioni predefinite LAN wireless

Le impostazioni predefinite per Wireless 4, Wireless 5 e Wireless semplice sono le seguenti:

Impostazioni	LAN selezionata		
	Wireless 4	Wireless 5	Wireless semplice
DHCP	OFF	ON	OFF
IP ADDRESS	169.254.100.100	192.168.100.100	169.254.*.*
SUBNETMASK	255.255.0.0	255.255.255.0	255.255.0.0
GATEWAY ADDRESS	255.255.255.255	255.255.255.255	255.255.255.255
DNS ADDRESS	255.255.255.255	255.255.255.255	255.255.255.255
WIRELESS CHANNEL	11	11	11
WIRELESS MODE	802.11b/g/n	802.11b/g/n	802.11b/g/n
NETWORK TYPE	AdHoc	INFRASTRUCTURE	AdHoc
WIRELESS SSID/ESSID (SSID/ESSID)	PJ-WIRELESS5	ANY	PJ-WIRELESS5
SECURITY (codifica)	DISABLE	DISABLE	DISABLE

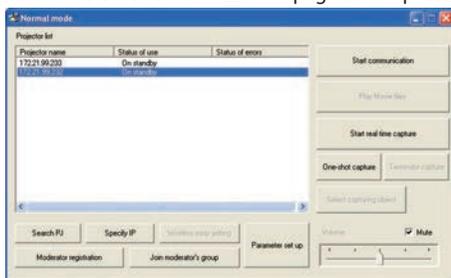
6. Impostazioni e operazioni di base

Questo capitolo descrive come utilizzare il browser Web per effettuare le impostazioni e operazioni di base elencate di seguito.

- **Impostazione iniziale**
Configurazione delle impostazioni di base quali nome proiettore, Codice PIN rete, data e ora, ecc.
 - **Impostazione della rete**
Configurazione dell'ambiente di rete LAN cablata/wireless.
 - **Impostazione della posta elettronica**
Configurazione della funzione di notifica tramite posta elettronica per le operazioni relative alla manutenzione del proiettore.
 - **Impostazione SNMP**
Configurazione della funzione SNMP per le operazioni relative alla manutenzione del proiettore.
- Attenzione: quando si utilizza il proiettore mediante il browser, connettere il proiettore al computer con una rete LAN cablata o wireless. Completare l'operazione di connessione in anticipo.

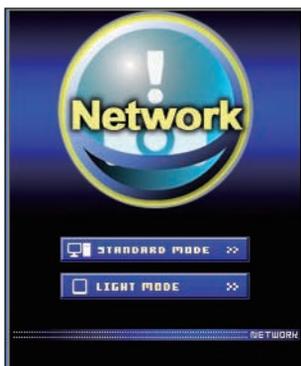
Avvio del browser

1. Accendere il proiettore.
2. Avviare Network Capture 5. Il software effettua una ricerca dei proiettori in rete e ne elenca i relativi nomi o indirizzi IP nell'apposito elenco.
3. Fare doppio clic sul proiettore da impostare nell'elenco dei proiettori di rete.
4. Il browser Web viene avviato e viene visualizzata la pagina di impostazione del proiettore.



Selezione della modalità di visualizzazione e accesso

Questo prodotto consente due modalità di controllo: STANDARD MODE e LIGHT MODE, come descritto di seguito. Selezionare la modalità appropriata in base al PC e all'ambiente di rete in uso facendo clic sul collegamento testuale. Una volta selezionata la modalità, la relativa pagina di impostazione viene visualizzata automaticamente ad ogni successivo accesso. Per cambiare la modalità di visualizzazione, fare clic su "Top" nell'angolo inferiore destro della pagina di impostazione (pag. 49).



STANDARD MODE

Questa modalità è adatta quando si usa un PC, per la visualizzazione di impostazioni e menu grafici. Si raccomanda di utilizzare questa modalità per l'uso standard.

LIGHT MODE

Visualizzazione con risoluzione 200 x 300. Questa modalità è ottimizzata per la visualizzazione su computer portatili, PDA, ecc. È inoltre raccomandata in condizioni di traffico di rete elevato (in questa modalità, le funzioni di Network Viewer e Multi control sono limitate).

Se è stata impostata una password nella pagina di impostazione, viene visualizzata la finestra di autenticazione. In questo caso, digitare "user" nell'area di testo **User Name** e inserire il codice PIN di rete nell'area di testo **Password**, quindi fare clic sul pulsante **OK**.

* Il nome inserito nell'area di testo User Name deve essere obbligatoriamente "user"; questo nome non è modificabile.



[Nota]

Quando si effettua l'accesso al proiettore per la prima volta o se si imposta "0000" come Codice PIN rete, viene completato l'accesso automatico e viene visualizzata direttamente la pagina di impostazione successiva.

Visualizzazione della pagina di impostazione principale

A seconda della modalità di visualizzazione selezionata, la pagina di impostazione principale può avere uno dei due seguenti aspetti. In questa pagina è possibile effettuare diversi tipi di impostazione. Fare clic sui menu per visualizzare le pagine di controllo e impostazione.

1 Pagina di impostazione principale in visualizzazione STANDARD MODE

Visualizzazione orologio
Fare clic su ON o OFF per attivare o disattivare

Scheda sottomenu
Per cambiare il sottomenu

Numeri di pagina
Fare clic sulla scheda per cambiare pagina.

Menu principale
Per la selezione di elementi di controllo e impostazione del proiettore

Pagina di impostazione
Visualizza gli elementi di controllo e impostazione in base al menu selezionato

Per tornare alla pagina di selezione della modalità di visualizzazione (☰ pag. 48)

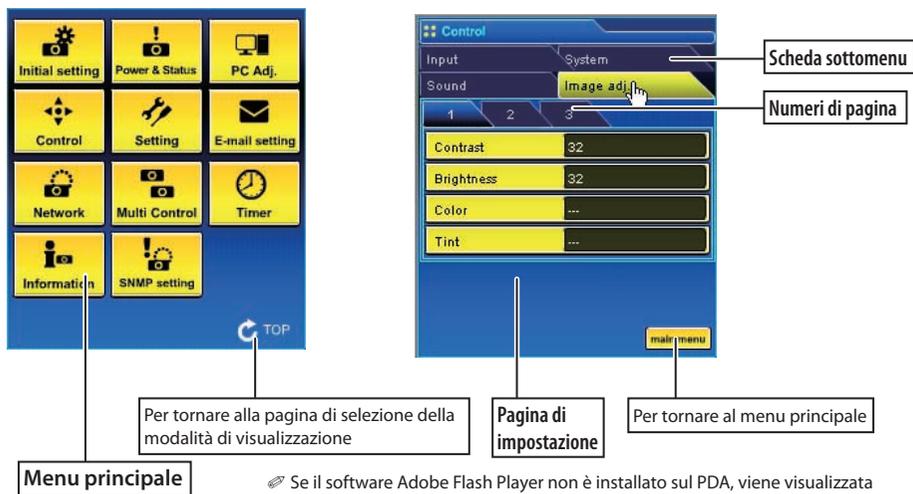
* Per cambiare la lingua, utilizzare il menu di impostazione iniziale (pag. 52)

📖 Questa visualizzazione STANDARD MODE è quella principalmente utilizzata in questo manuale per la descrizione delle impostazioni e dei controlli.

📖 Se il software Adobe Flash Player versione 6 o successiva non è installato sul computer, seguire le istruzioni fornite sulla pagina di controllo per eseguirne l'installazione. Per ulteriori informazioni sul prodotto o sulla procedura di installazione, vedere la pagina iniziale di Adobe:
<http://www.adobe.com>



2 Pagina di impostazione principale in visualizzazione LIGHT MODE



☞ Se il software Adobe Flash Player non è installato sul PDA, viene visualizzata una pagina vuota. È necessario installare Adobe Flash Player (☞ pag. 49).

La funzione Network Viewer in modalità LIGHT MODE presenta le seguenti limitazioni:

- Non è possibile selezionare il programma o la cartella da visualizzare.
- Non è possibile effettuare il controllo delle immagini nella cartella o programma.

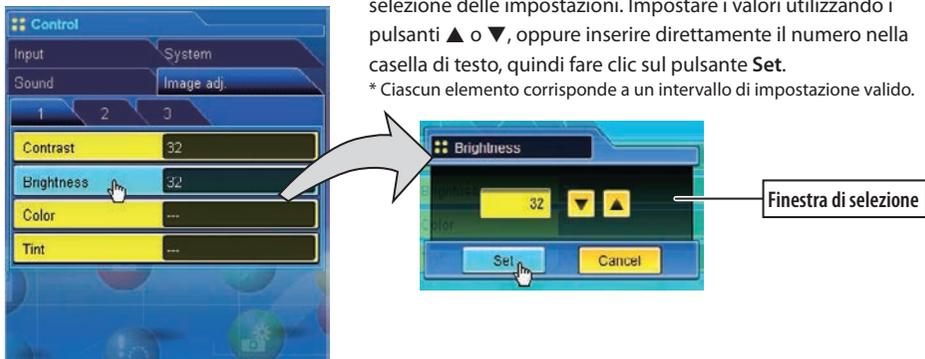
Come utilizzare la pagina di impostazione

Per controllare e configurare il proiettore, utilizzare i menu di impostazione sul browser Web. Le operazioni e procedure di base comunemente utilizzate in questo manuale sono descritte di seguito.

Esempio di pagina di impostazione

Facendo clic su un elemento, viene visualizzata la finestra di selezione delle impostazioni. Impostare i valori utilizzando i pulsanti ▲ o ▼, oppure inserire direttamente il numero nella casella di testo, quindi fare clic sul pulsante Set.

* Ciascun elemento corrisponde a un intervallo di impostazione valido.



☞ Il valore nella casella di testo indica l'impostazione corrente.

☞ Ciascun elemento corrisponde a un intervallo di impostazione valido. Qualsiasi valore all'infuori di tale intervallo non viene accettato. A seconda della modalità di input selezionata o delle funzioni del proiettore in uso, alcuni elementi di controllo non sono utilizzabili. In questo caso, i valori di tali elementi sono visualizzati con l'indicazione "..."

Inserimento dei valori nella finestra di selezione

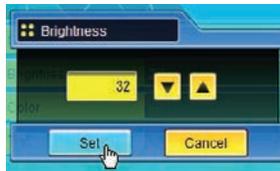
Impostazione mediante casella di testo

Inserire il numero o il testo, quindi fare clic sul pulsante **Set**.

oppure

cambiare il valore utilizzando i pulsanti ▲ o ▼, quindi fare clic sul pulsante **Set**.

Per cambiare rapidamente il valore, tenere premuti tasti ▲ o ▼.

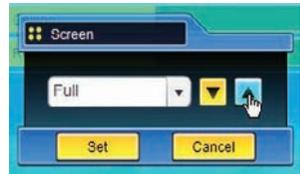


Impostazione mediante menu a discesa

Selezionare un elemento utilizzando il pulsante del menu a discesa, quindi fare clic sul pulsante **Set**.

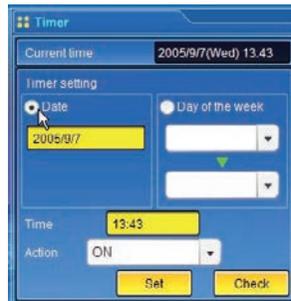
oppure

selezionare un elemento facendo clic sui pulsanti ▲ o ▼.



Impostazione mediante pulsante di opzione

Selezionare un elemento selezionandone il relativo pulsante di opzione



Impostazione mediante casella di spunta

Selezionare un elemento spuntandone la relativa casella.





Impostazione iniziale

Dopo aver installato il proiettore, eseguire le seguenti impostazioni iniziali di base. Fare clic su **Initial Setting** nel menu principale per visualizzare la pagina di impostazione iniziale.



Elemento	Descrizione
Language	Cambia la lingua di visualizzazione della pagina di impostazione. Le lingue disponibili sono Inglese (English) e Giapponese (Japanese).
Model name	Indica il nome del modello del proiettore.
Projector name.....	Imposta il nome del proiettore. Questo nome viene elencato nella finestra applicativa di Network Capture.
Network PIN code	Imposta il Codice PIN rete per l'accesso alla pagina di impostazione (☞ pag. 32, 44).
PJLink	Attiva o disattiva l'autenticazione della password PJLink.
Password.....	Password per la funzione PJLink.

Impostazione del Codice PIN rete

Questa impostazione serve a inserire un Codice PIN rete allo scopo di limitare l'accesso attraverso la rete a persone non autorizzate.

Inserire un numero a 4 cifre per il Codice PIN rete nella casella di testo e fare clic sul pulsante **Set**.

Il componente di rete del proiettore inizia il processo di riavvio, che richiede circa 20 secondi. Chiudere il browser Web e riavviare la pagina di accesso entro 20 secondi. Questa operazione serve a completare correttamente l'autenticazione di accesso.

Il Codice PIN rete predefinito è [0000], che significa che non è impostato nessun Codice PIN rete.

- ☞ Quando si effettua la connessione del proiettore alla rete, si raccomanda di impostare un nuovo Codice PIN rete. Sono validi esclusivamente Codice PIN rete composti da 4 cifre.
- ☞ Se si dimentica il Codice PIN rete, è possibile controllarlo selezionando il sottomenu "Codice PIN rete" dal menu "Rete" del proiettore. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Impostazione del Codice PIN rete" (☞ pag. 32, 44).



Impostazione della password PJLink

Questa impostazione serve ad attivare e disattivare l'autenticazione della password PJLink. Se si imposta "On" con il menu a discesa PJLink, è necessario inserire la password. Inserire una **password*** nella casella di testo e fare clic sul pulsante **Set**.

Per ulteriori informazioni sulla funzione PJLink, fare riferimento al manuale del proiettore.



- ☞ La password può contenere da 1 a 32 caratteri alfanumerici.

Cos'è PJLink?

I proiettori dotati della funzione PJLink possono essere utilizzati insieme sulla stessa rete, indipendentemente dal modello o dalla marca, per il controllo e il monitoraggio centralizzati. Questo standard è stato stabilito dalla Japan Business Machine and Information System Industries Association (JBMI). <http://pjlink.jbmia.or.jp>



Elemento	Descrizione
NTP address.....	Inserisce l'indirizzo del server NTP. Per la configurazione del server NTP, consultare l'amministratore di rete.
Time zone.....	Impostare il fuso orario del proprio Paese o della propria regione
Temperature.....	Imposta la visualizzazione della temperatura in gradi centigradi o Fahrenheit.
Time setting.....	Facendo clic sul pulsante AUTO , l'ora e la data impostate sul computer vengono trasmesse al proiettore. Quando la data è impostata correttamente, viene visualizzata l'icona Timer.
Current time.....	Indica l'ora e la data correntemente impostate sul proiettore.
Date.....	Imposta la data manualmente
Time.....	Imposta l'ora manualmente

Impostazione di data e ora

NTP è l'abbreviazione di Network Time Protocol. Si tratta di un protocollo per acquisire l'ora esatta tramite rete. Questo proiettore acquisisce l'ora corrente dal server NTP e la aggiorna sul modulo di rete. Una volta impostato l'indirizzo NTP, il proiettore acquisisce l'ora ogni 24 ore. Quando il proiettore non è in grado di acquisire la data dal server NTP, effettua tentativi di acquisizione ad intervalli di 1 ora finché l'operazione non riesce.

- ☞ "Time zone" rappresenta il fuso orario locale espresso come offset di Greenwich Mean Time (GMT). "Time zone" è in formato ± ora:minuti, ed è disponibile in orari compresi tra -23:59 e +23:59.
ad esempio Time zone: +09:00 in Tokyo, Giappone
- ☞ Per attivare l'impostazione, è necessario configurare sia "NTP address" che "Time zone".

Quando l'indirizzo NTP non è impostato, eseguire l'impostazione dell'ora utilizzando le funzioni "Impostazione automatica" o "Impostazione manuale" descritte di seguito.

Impostazione automatica

Facendo clic sul pulsante **AUTO**, l'ora e la data impostate sul computer vengono trasmesse al proiettore.

Nota: verificare che l'ora impostata sul computer sia corretta prima di eseguire la funzione di impostazione automatica dell'ora.

Impostazione manuale

Fare clic su **Date** o **Time** e inserire la data o l'ora nella rispettiva casella nel formato appropriato.

Il formato della data è anno/mese/giorno,
ad esempio 2007/10/05

Il formato dell'ora è ora: minuti,
ad esempio 18:30



Questo proiettore non dispone di una batteria integrata. Le informazioni sulla data e l'ora vanno perse allo spegnimento del proiettore (quando è attivata l'impostazione "Economia" in modalità standby, fare riferimento a pag. 76), la configurazione di rete viene ripristinata. La funzione Timer è disabilitata finché l'ora non viene impostata correttamente. Quando si utilizza l'indirizzo NTP per l'impostazione dell'ora, l'ora corrente viene acquisita all'avvio del proiettore e la funzione Timer viene attivata dopo che l'ora è stata impostata correttamente.



Configurazione di rete

Fare clic su **Network** sul menu principale. Viene visualizzata la pagina di impostazione seguente. Impostare l'ambiente di rete del proiettore nel sottomenu **Setting**.



Impostazione della LAN

1. Selezionare un tipo di LAN dal menu a discesa **Change setting**.

- LAN1 (Wired)
- LAN2 (Wired)
- LAN3 (Wired)
- LAN4 (Wireless)
- LAN5 (Wireless)
- Simple (Wireless)
- USB display*1

Per le impostazioni predefinite delle opzioni LAN sopra riportate, fare riferimento a "Impostazioni cablate predefinite" o "Impostazioni wireless predefinite".

Elemento	Descrizione
Change setting.....	Seleziona le opzioni da LAN1 a LAN5 e Simple.
DHCP.....	Imposta la configurazione DHCP (ON/OFF)
IP address.....	Imposta l'indirizzo IP del proiettore.
Subnet mask.....	Imposta la subnet mask.
Default gateway*2.....	Imposta l'indirizzo IP del gateway predefinito (router).
DNS*3.....	Imposta l'indirizzo IP del server DNS.

*1 Quando si seleziona "Mouse control" in "USB terminal" dal menu di impostazione, non è possibile selezionare "USB display".

*2 Impostare [255.255.255.255] se la rete non dispone di gateway (router).

*3 Impostare [255.255.255.255] se non si utilizza la funzione di messaggio di posta elettronica di allarme.

2. Selezionare “Manual” o “DHCP” dal menu a discesa **IP configuration**. Se si seleziona “DHCP”, le impostazioni IP address, Subnet mask, Default Gateway, e DNS vengono configurate automaticamente. Solo l’indirizzo DNS consente la configurazione manuale se tale indirizzo non è disponibile sul server DHCP. Se di seleziona “Manual”, configurare tutti gli elementi manualmente. Per ulteriori informazioni, contattare l’amministratore di rete. L’indirizzo deve essere inserito come 4 gruppi di numeri suddivisi da un punto, ad esempio [192.168.001.101].

3. Una volta completata la configurazione di rete, premere il pulsante **Regist** per registrare le informazioni. L’impostazione Simple (Wireless) è fissa, ossia non è possibile variarne il valore predefinito.

4. Per applicare l’impostazione, premere il pulsante **Set**. La rete del proiettore viene riavviata e le impostazioni vengono applicate. L’operazione richiede circa 20 secondi. Chiudere il browser Web e riavviare la pagina di accesso entro 20 secondi.

Sullo schermo del proiettore viene visualizzato il messaggio “Attendere...” e viene avviata la commutazione. L’operazione di commutazione impiega del tempo e al completamento viene visualizzato il messaggio “Ready for use”. Durante la commutazione, il proiettore non può essere attivato.

Quando si utilizzano le opzioni LAN4 (Wireless) o LAN5 (Wireless), vengono attivate le impostazioni di pagina [2] e [3] ed è possibile configurare le impostazioni LAN wireless e di protezione. Per ulteriori impostazioni, fare riferimento a “Configurazione delle impostazioni LAN wireless e di protezione”.



☞ Quando l’indirizzo IP va in conflitto con l’indirizzo di altra apparecchiatura, il computer non riesce a comunicare con il proiettore. Impostare di nuovo un indirizzo IP dopo aver selezionato un’altra modalità LAN da “Change setting” oppure spento e riacceso il proiettore.

Configurazione delle impostazioni LAN wireless e di protezione

Le seguenti procedure servono a configurare le impostazioni LAN wireless e di protezione per Wireless 4 e Wireless 5.

Configurazione delle impostazioni LAN wireless

1. Fare clic sulla scheda [2] delle pagine di impostazione. È possibile effettuare le impostazioni LAN wireless descritte di seguito. Una volta completata la configurazione, premere il pulsante **Set**.



Elemento	Descrizione
Wireless Mode	Seleziona lo standard di comunicazione 802.11b, 802.11b/g o 802.11b/g/n.
Network Type.....	Seleziona "Infrastructure" o "AdHoc". Se si seleziona "AdHoc", le impostazioni di protezione "WPA-PSK" e "WPA2-PSK" non sono disponibili.
SSID/ESSID	Imposta SSID/ESSID (fino a 32 caratteri ASCII). Il campo SSID/ESSID fa distinzione tra lettere maiuscole e minuscole. Anche se tutti i caratteri in Wireless information sono maiuscoli, è necessario distinguere tra caratteri maiuscoli e minuscoli.
Channel.....	Se si utilizza il proiettore in modalità 802.11AdHoc, selezionare il canale, da 1 a 11.

Note sull'inserimento dei caratteri:

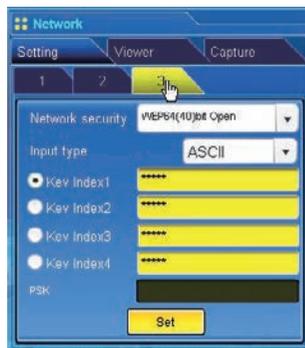
Quando si usa il codice ASCII, il simbolo "¥" viene visualizzato come "\". Il simbolo "*" viene interpretato come un carattere nel codice ASCII, ma non nel codice esadecimale. Nel codice esadecimale, il simbolo "*" viene visualizzato in rosso e non è possibile alcuna impostazione. Non è possibile impostare tutti i caratteri con il simbolo "*". Ciò non viene considerato come una operazione valida.

Caratteri ASCII: Spazio - 0-9 A-Z a-z !"#\$%&'()*+,-./:;<=>?@[¥]^_`{|}~

Caratteri esadecimali: 0-9 a-f

Configurazione delle impostazioni di protezione LAN wireless

Fare clic sulla scheda [3] delle pagine di impostazione. È possibile effettuare le impostazioni di protezione LAN wireless descritte di seguito. Una volta completata la configurazione, premere il pulsante **Set**.



Elemento	Descrizione
----------	-------------

Network security ...Imposta il tipo di crittografia. Sono disponibili i seguenti tipi:

- Disable
- WPS Push Button
- WPS PIN code
- WEP64(40)bit Open
- WEP64(40)bit Share
- WEP128(104)bit Open
- WEP128(104)bit Share
- WPA-PSK(TKIP)
- WPA2-PSK(AES)

Input type.....ASCII o HEX. Fare riferimento a “Note sull’inserimento dei caratteri”.

Key index1 - 4.....Inserisce le chiavi di crittografia.

Il numero di caratteri utilizzati varia come descritto nella seguente tabella in base al tipo di crittografia WEP e al tipo di input.

Opzione WEP	Caratteri
WEP64(40)bit ASCII	5 caratteri
WEP64(40)bit HEX	10 caratteri
WEP128(104)bit ASCII	13 caratteri
WEP128(104)bit HEX	26 caratteri

È possibile impostare quattro indici chiave, ma viene abilitato solo quello con il relativo pulsante di opzione selezionato. Il numero e il valore degli indici chiave abilitati devono corrispondere a quelli del computer e del punto di accesso.

In base al computer e al punto di accesso, potrebbe essere possibile selezionare solo una chiave WEP. In tal caso, utilizzare key index1.

PSK.....Disponibile quando viene selezionata l'opzione “WPA-PSK(TKIP)” o “WPA2-PSK(AES)”.

La chiave PSK deve essere composta da 8 a 63 cifre nel codice ASCII, e 64 cifre nel codice esadecimale.

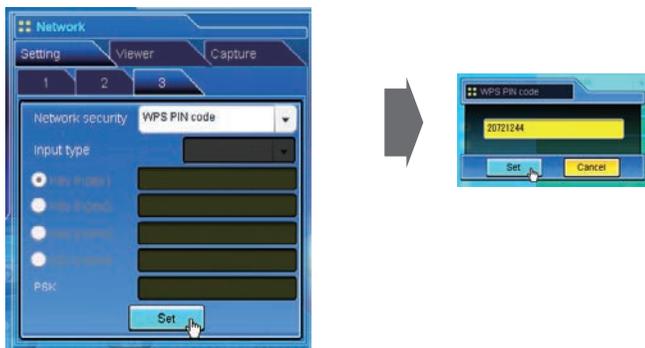
Impostazione del WPS Push button

1. Selezionare "WPS Push Button" in "Network security" e premere il tasto **Set** per avviare la configurazione WPS.
2. Configurare WPS del punto di accesso entro 2 minuti. Dopo aver configurato il punto di accesso, sarà realizzata automaticamente la rete tra il punto di accesso e il proiettore.
3. Al termine della configurazione, sarà aggiornata l'impostazione di rete. Ricollegare il proiettore inserendo il nuovo indirizzo IP nel browser.



Impostazione di WPS PIN code

1. Selezionare "WPS PIN code" nel menu "Network security" e premere il tasto **Set**.
2. Comparirà il numero a otto cifre nella finestra "WPS PIN code"; configurare questo WPS PIN code del punto di accesso wireless secondo il manuale di istruzioni del punto di accesso.
3. Dopo aver configurato il punto di accesso, premere il tasto **Set** in questa finestra "WPS PIN code" entro 2 minuti. Dopo aver configurato il proiettore, sarà realizzata automaticamente la rete tra il punto di accesso e il proiettore.
4. Al termine della configurazione, sarà aggiornata l'impostazione di rete. Ricollegare il proiettore inserendo il nuovo indirizzo IP nel browser.



☞ Quando vi sono punti di accesso multipli, il WPS PIN code imposta la connessione diretta del punto di accesso con la forza di onda radio maggiore. Pertanto, quando si imposta il WPS PIN code, collocare il proiettore nei pressi del punto di accesso che si desidera collegare. Nel caso in cui l'impostazione del WPS PIN code non vada a buon fine, tentare l'impostazione con il tasto WPS.



Impostazione della posta elettronica

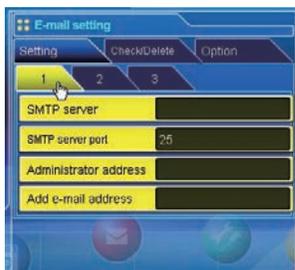
Questo prodotto dispone di una funzione di posta elettronica che consente di inviare un messaggio di allarme agli utenti o all'amministratore quando viene rilevata un'anomalia nel funzionamento del proiettore o al raggiungimento della data di scadenza della lampada. Fare clic su **E-mail Setting** sul menu principale e seguire la procedura descritta di seguito.



1 Impostazione del server SMTP e dell'indirizzo dell'amministratore

Impostare il nome o l'indirizzo IP del server SMTP*1 e l'indirizzo dell'amministratore. L'indirizzo dell'amministratore viene inserito nel campo "Reply-To" del messaggio inviato dal proiettore.

*1 Il server SMTP è un server specifico per l'invio di messaggi di posta elettronica. Rivolgersi all'amministratore di rete per ottenere l'indirizzo del server SMTP. Quando si usa il nome del server SMTP, è necessario configurare DNS per attivare la funzione di posta elettronica.



Elemento	Descrizione
SMTP server*1	Imposta il nome del server o l'indirizzo IP del server SMTP (fino a 60 caratteri).
SMTP server port	Imposta la porta del server SMTP (da 1 a 65535).
Administrator address	Imposta l'indirizzo di posta elettronica dell'amministratore. (fino a 95 caratteri)
Add e-mail address	Imposta l'indirizzo di posta elettronica dell'utente a cui inviare un messaggio quando viene rilevata un'anomalia del proiettore. (fino a 95 caratteri)

- ☞ Se il proiettore invia un messaggio di allarme in seguito a un'anomalia ma il server SMTP non è attivo per qualsiasi motivo, il messaggio non viene inviato. In tal caso, sulla pagina di impostazione viene visualizzato il messaggio "Unable to connect to server.". Per risolvere questo problema, reimpostare l'indirizzo del server SMTP.
- ☞ Per utilizzare la funzione di posta elettronica, l'indirizzo DNS deve essere correttamente impostato nella pagina di impostazione della rete.
- ☞ Se l'ambiente di rete non supporta i server DNS e SMTP, non è possibile utilizzare la funzione di posta elettronica.
- ☞ Il proiettore non consente l'invio di messaggi all'indirizzo impostato nella casella di testo "Administrator address". Per inviare e-mail all'indirizzo dell'amministratore, inserire l'indirizzo nella casella di testo "Add e-mail address".

2 Impostazione dell'impostazione SMTP

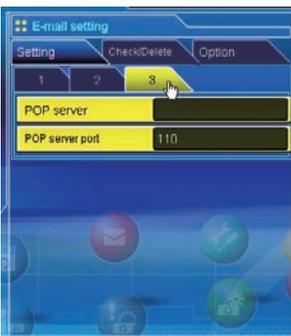
Impostare l'autenticazione SMTP interessata. Per i dettagli, contattare l'amministratore di rete.



Elemento	Descrizione
Impostazione dell'autenticazione SMTP	
Auth	Imposta l'opzione di impostazione dell'autenticazione. (OFF, SMTP Auth, POP before SMTP)
SMTP Auth	Imposta l'opzione di impostazione di autenticazione utente quando si seleziona "SMTP Auth" nella colonna precedente. (CRAM-MD5, LOGIN, PLAIN)
	Al termine delle impostazioni, premere il tasto Set .
User ID	Inserire l'ID utente SMTP (fino a 63 caratteri).
Password.....	Inserire la password SMTP (fino a 63 caratteri).

3 Registrazione del server POP

Quando si usa il server POP per ricevere la posta elettronica, impostare il server POP interessato. Per i dettagli, contattare l'amministratore di rete.



Elemento	Descrizione
Server POP	Inserire il nome del server POP o l'indirizzo IP (fino a 60 caratteri).
Porta del server POP.....	Inserire il numero di porta del server POP (da 1 a 65535).

4 Registrazione ed eliminazione di indirizzi di posta elettronica

Fare clic su "Add E-mail address" e inserire l'indirizzo di posta elettronica nella casella di testo, quindi fare clic sul pulsante **Set**. Per controllare gli indirizzi registrati, fare clic sulla scheda del sottomenu **Check/Delete**. Gli indirizzi sono elencati come mostrato nella figura a destra.

È possibile registrare fino a 10 indirizzi di posta elettronica.



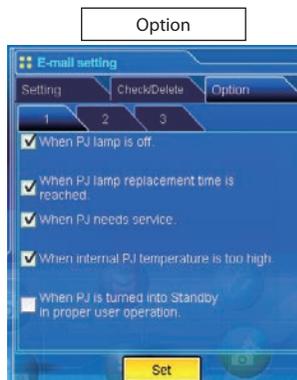
Per cancellare gli indirizzi registrati, selezionare l'indirizzo che si desidera eliminare e fare clic sul tasto **Delete**.



5 Selezione dell'opzione per l'invio di messaggi di allarme

Fare clic sulla scheda del sottomenu **Option**. Spuntare le caselle relative alle condizioni per l'invio di messaggi di allarme, quindi fare clic sul pulsante **Set**.

Fare riferimento a "Esempi: tipo e contenuto dei messaggi di allarme" descritto di seguito.



[1]-----

When PJ lamp is off.

When PJ lamp replacement time is reached.

When PJ needs service.

When internal PJ temperature is too high.

When PJ is turned into Standby in proper user operation.

[2]-----

When accumulated filter use time reaches [] hours.

When Power management function turns PJ lamp off.

When the signal is interrupted.

When Auto Play is failed.

[3]-----

When lamp Corres. Value reaches [] hours.

Attached message

- ✎ "When PJ lamp is off" indica che la lampada si spegne senza necessità di intervento da parte dell'utente.
- ✎ "When PJ is turned into Standby in proper user operation" indica che il proiettore si accende utilizzando il browser Web, e può essere impostato in modalità standby utilizzando il pulsante **ON/STANDBY** sul controllo superiore o sul telecomando.
- ✎ Se si spunta la condizione "When Auto Play is failed", la notifica trap viene inviata quando si verifica un errore durante la visualizzazione automatica con la funzione Network Viewer (☞ pag. 113). Per ulteriori informazioni sugli errori, fare riferimento a "Impostazione di visualizzazione automatica e pagina di controllo [3]" (☞ pag. 128).
- ✎ La lunghezza del messaggio non deve superare 255 caratteri.
- ✎ È possibile impostare fino a 99.999 ore di tempo di utilizzo.
- ✎ Le impostazioni opzionali vengono ripristinate a quelle predefinite quando si scollega il cavo di alimentazione CA del proiettore.

Esempi: tipo e contenuto dei messaggi di allarme

Quando il proiettore presenta un'anomalia, i seguenti messaggi di allarme vengono inviati all'indirizzo di posta elettronica registrato in base alle condizioni selezionate. L'amministratore o l'utente di destinazione possono quindi intraprendere le azioni appropriate in modo veloce ed efficiente. Ciò è molto utile per gestire le operazioni di manutenzione e riparazione del proiettore. Seguono alcuni esempi di messaggi di allarme.

● When PJ lamp replacement time is reached:

TITLE: Message from projector
 10-03-2007 00:59
 Projector Model Name: *model name*
 TCP/IP: 192.168.1.201 Projector Name: Proj05

It sends you following message.

*The PJ lamp replace time is reached.

- ✎ Sostituire immediatamente la lampada e azzerare il relativo contatore. Se si utilizza il proiettore senza azzerare il contatore della lampada, viene inviato un messaggio di allarme agli utenti ad ogni accensione del proiettore. Questo messaggio di allarme non viene inviato se la condizione "When the life span of lamp is reached" non è stata selezionata.

● **When PJ needs service::**

TITLE: Message from projector
 10-03-2007 00:59
 Projector Model Name: *model name*
 TCP/IP: 192.168.1.201 Projector Name: Proj05

It sends you following message.

*Maintenance requirement from Projector is detected.
 Check up LED status of projector and consult with the dealer.

MAIN,	P-FAIL	OK	} Informazioni sull'errore
MAIN,	1.8V	OK	
MCL,	P-FAIL	NG	

☞ Rilevato requisito di manutenzione dal Proiettore. Scollegare il cavo di alimentazione CA e ricollegarlo, quindi accendere il proiettore e verificarne il funzionamento. Se il problema persiste, scollegare il cavo di alimentazione CA e richiedere assistenza a personale tecnico qualificato.

● **When internal PJ temperature is too high:**

TITLE: Message from projector
 10-03-2007 00:59
 Projector Model Name: *model name*
 TCP/IP: 192.168.1.201 Projector Name: Proj05

It sends you following message.

*The Projector lamp is turned off, because internal Projector temperature is too high.
 Wait for the completion of the cooling process and make sure the projector has been turned into Standby. Then turn the projector on again.
 If the Indicator continues flashing, check the air filter for dust accumulation.

[A] 81.5 degrees fahrenheit [B] 134 degrees fahrenheit [C] 95.6 degrees fahrenheit
 Temperature of Sensor B is too high.

☞ Il proiettore informa gli utenti che i sensori termici all'interno del proiettore hanno rilevato un eccessivo aumento della temperatura e che per questo motivo il proiettore è stato spento. Per informazioni sul posizionamento dei sensori e sulle temperature, fare riferimento a "Controllo e stato di alimentazione del proiettore" (☞ pag. 68). Per ulteriori informazioni, consultare inoltre il manuale del proiettore.

● **When lamp corres. value reaches preselect use time:**

TITLE: Message from projector
 10-03-2007 00:59
 Projector Model Name: *model name*
 TCP/IP: 192.168.1.201 Projector Name: Proj05

It sends you following message.

*The accumulated lamp use time reaches 1800 hours.
 Prepare for the lamp replacement.

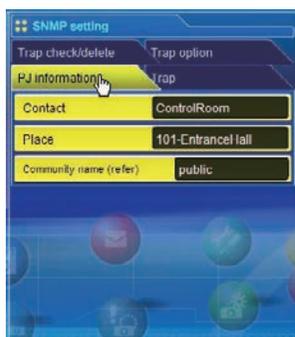
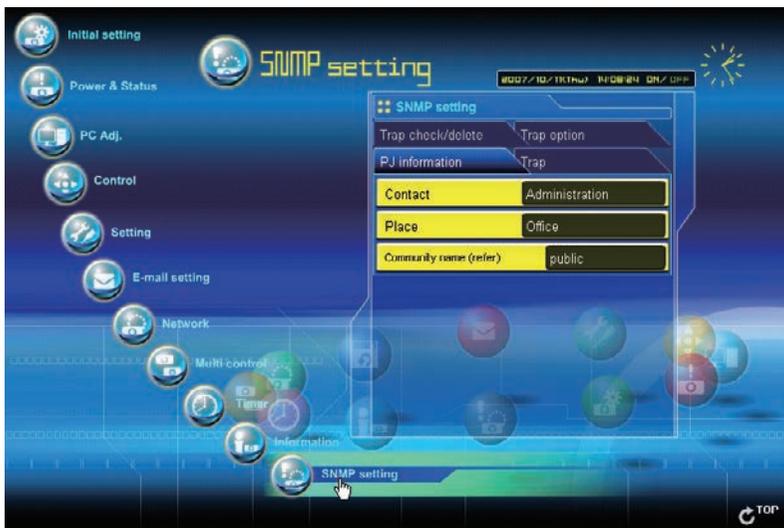
Messaggi variabili

☞ Il proiettore invia un messaggio personalizzabile quando il tempo di utilizzo della lampada (valore relativo) raggiunge la data preimpostata. Questo messaggio può essere utilizzato per preparare la lampada di ricambio e provvedere alla manutenzione della lampada a seconda delle necessità.



Impostazione SNMP

Questo prodotto offre una funzione agent SNMP (Simple Network Management Protocol). Il protocollo SNMP consiste di un manager e di agent. Il gruppo che scambia le informazioni con SNMP è chiamato "comunità". Esistono due modalità di accesso a una comunità, Refer (sola lettura) e Set (lettura e scrittura). Questo prodotto consente di utilizzare esclusivamente la modalità Refer (sola lettura). Il messaggio SNMP notifica lo stato del proiettore definito "trap" a un amministratore. Fare clic su **SNMP Setting** sul menu principale e impostare tutti gli elementi.



PJ information

Elemento	Descrizione
Contact	Inserire il nome dell'utente del proiettore, ecc. (opzionale)
Place	Inserire il luogo di installazione del proiettore (opzionale)
Community name (refer)	Inserire il nome della comunità (sola lettura). Il nome predefinito è "public".

ⓘ L'agent SNMP fornito con questo prodotto si basa su MIB-2 definito da RFC1213. Per informazioni su MIB privato, fare riferimento al file "Mibinfo/XUPjNet.mib" incluso nel CD-ROM.



Trap

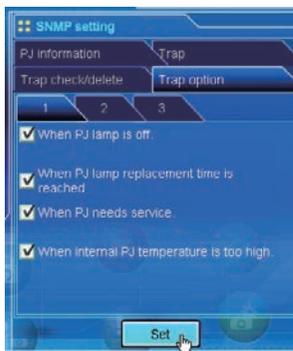
Elemento	Descrizione
Community name	Inserire il nome della comunità a cui inviare la notifica "trap". Il nome predefinito è "public".
Trap address	Inserire l'indirizzo IP del computer manager SNMP per la ricezione della notifica "trap". È possibile registrare fino a 10 indirizzi. ✎ È possibile registrare fino a 10 indirizzi trap.



Trap check/delete

Controllo ed eliminazione dell'indirizzo trap

Controllo dell'indirizzo trap registrato ed eliminazione dell'indirizzo. Per eliminare l'indirizzo IP, spuntare la relativa casella e fare clic sul pulsante **Delete**.



Trap option

Impostazione delle condizioni trap

Spuntare le caselle relative alle condizioni per l'invio di notifiche trap.

☞ Dopo avere selezionato o deselezionato una casella in questa pagina, fare clic sul pulsante **Set**.

[1]-----

- When PJ lamp is off.
- When PJ lamp replacement time is reached.
- When PJ needs service.
- When internal PJ temperature is too high.

[2]-----

- When PJ is turned into Standby in proper user operation.
- When accumulated filter use time reaches [] hours.
- When Power management function turns PJ lamp off.

[3]-----

- When the signal is interrupted.
- When Auto Play is failed.
- When lamp Corres. Value reaches [] hours.

☞ "When PJ lamp is off" indica che la lampada si spegne senza necessità di intervento da parte dell'utente. "When PJ is turned into Standby in proper user operation" indica che il proiettore si accende utilizzando il browser Web, e può essere impostato in modalità standby utilizzando il pulsante **ON/STANDBY** sul controllo superiore o sul telecomando.

☞ È possibile impostare fino a 99.999 ore.

☞ Se si spunta la condizione "When Auto Play is failed", la notifica trap viene inviata quando si verifica un errore durante la visualizzazione automatica con la funzione Network Viewer (☞ pag. 113). Per ulteriori informazioni sugli errori, fare riferimento a "Impostazione di visualizzazione automatica e pagina di controllo [3]" (☞ pag. 127).

7. Controllo del proiettore

Questo capitolo descrive le procedure di controllo e impostazione del proiettore tramite il browser Web.



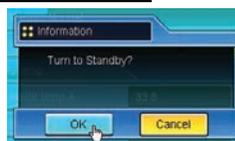
Controllo e stato di alimentazione del proiettore

Fare clic su **Power & Status** sul menu principale. Viene visualizzata la pagina di controllo.

Fare clic sui pulsanti **ON** o **Standby** sulla pagina per controllare l'alimentazione del proiettore.



Quando si preme il pulsante **Standby**, viene visualizzata la finestra di conferma mostrata di seguito.



Finestra di conferma a comparsa

Elemento	Descrizione
----------	-------------

PJ status

- PowerVisualizza lo stato della lampada (ON, OFF, On starting up, On cooling down).
- StatusVisualizza lo stato di alimentazione del proiettore (fare riferimento alla pagina seguente).
- Power control.....Controlla l'alimentazione del proiettore mediante i pulsanti **ON** o **Standby**.

PJ temp.

- Inside temp.AVisualizza la temperatura circostante della lampada del proiettore.
- Inside temp.BVisualizza la temperatura circostante del pannello del proiettore.
- External temp.Visualizza la temperatura circostante dell'apertura di entrata dell'aria del proiettore.
-L'icona di avvertenza viene visualizzata quando la temperatura supera il valore specificato.



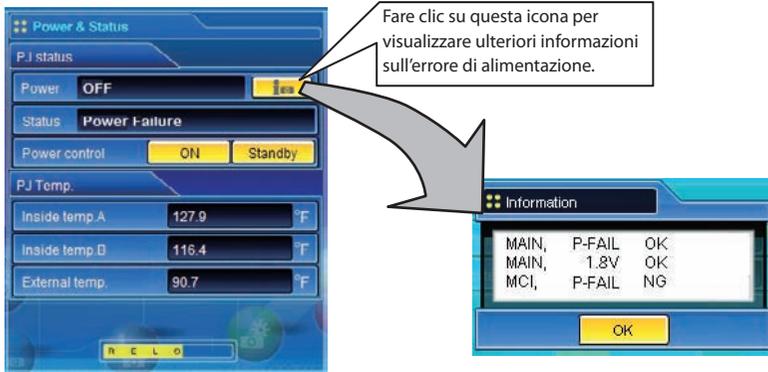
Controllare che non vi sia nulla che ostruisca la libera circolazione del flusso dell'aria intorno alle aperture di entrata e di uscita. Il filtro dell'aria potrebbe essere ostruito. Pulire il filtro dell'aria.

* La visualizzazione della temperatura può essere impostata su gradi centigradi o Fahrenheit in "Initial Setting" (pag.54)

- Il proiettore non può essere acceso durante il processo di raffreddamento.
- Il browser Web provvede automaticamente al controllo e all'aggiornamento della condizione del proiettore ogni 30 secondi.

Informazioni sulla condizione del proiettore

Stato	Descrizione
Normal.....	Il proiettore è in modalità operativa normale.
Power management in operation.....	La gestione dell'alimentazione è in funzione.
Lamp failure.....	Si è verificato un errore della lampada.
Abnormal Temperature.....	La temperatura del proiettore ha raggiunto un livello eccessivi.
Cooling down after abnormal Temp.	Il proiettore ha rilevato un livello di temperatura anomalo e ha iniziato il processo di raffreddamento.
Standby after Abnormal Temp.	Il proiettore ha rilevato un livello di temperatura anomalo e ha avviato la modalità standby.
Power failure	Si è verificato un errore di alimentazione. Il proiettore è stato spento. Scollegare il cavo di alimentazione CA e rivolgersi a personale qualificato per assistenza. Se si verifica un errore di alimentazione per il proiettore, nella casella Status viene visualizzata l'indicazione "Power failure" e in Power compare l'icona di informazione, come mostrato di seguito. Fare clic su questa icona per visualizzare ulteriori informazioni sull'errore di alimentazione.



Quando sul proiettore è stato impostato un blocco di protezione (codice PIN), non è possibile eseguirne il controllo tramite rete. Per controllare il proiettore tramite rete, disabilitare il blocco di protezione utilizzando il controllo di menu.

Nota di avviso sull'accensione/spegnimento del proiettore tramite rete

Se si intende accendere/spegnere il proiettore tramite rete, preimpostarlo come descritto di seguito:

1. Selezionare "Impostazione" dal menu del proiettore.
2. Selezionare "Modalità stand by" dal menu Impostazione e impostare "Rete".

Impostando questa funzione su Rete, il componente di rete del proiettore è sempre alimentato, anche quando il proiettore è spento. Impostando l'opzione su Eco, il componente di rete si spegne quando viene spento il proiettore. Non è quindi possibile accendere/spegnere il proiettore tramite rete.



Controlli

Fare clic su **Control** sul menu principale. Il metodo di impostazione varia in base ai contenuti della pagina. Selezionare una pagina facendo clic sul relativo numero e selezionare le impostazioni desiderate.

☞ Per ulteriori informazioni sui singoli elementi di controllo, consultare il manuale d'uso del proiettore.



Ingresso

Questa funzione consente di selezionare le modalità Input e Source del proiettore. Dopo avere completato le impostazioni di Input e Source, fare clic sul pulsante **Set**.



Elemento	Descrizione
Input.....	Seleziona le modalità di ingresso del proiettore.
Source.....	Seleziona la sorgente del segnale di ingresso.
Computer1 :	RGB Component RGB(Scart)
Computer2 :	RGB(PC analog) RGB(PC digital) RGB(AV HDCP)
Video :	Video
S-video :	S-video
Network :	Network

☞ La pagina di controllo visualizza gli elementi di controllo validi in base alla modalità di ingresso, al segnale o alle funzioni selezionate per il proiettore in uso; potranno dunque esserci delle differenze tra i controlli descritti e i controlli effettivi visualizzati sulla pagina. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al manuale d'uso del proiettore.

☞ Quando il proiettore è in modalità standby, è disponibile solamente il timer sul menu delle impostazioni; gli altri non sono disponibili.

Sistema

Questa funzione consente di selezionare il sistema del segnale di ingresso del proiettore. Le modalità di sistema disponibili in base al segnale di ingresso sono elencate nel menu a discesa. Selezionare un sistema, quindi fare clic sul pulsante **Set**.



Selezioni disponibili per l'ingresso RGB(PC analog)

Elemento	Descrizione
XGA1	Passa automaticamente al sistema computer appropriato al segnale di ingresso. * Sono elencate le modalità di sistema computer (VGA, SVGA, XGA, SXGA, UXGA, WXGA...) appropriate al segnale di ingresso.

Selezioni disponibili per l'ingresso RGB(PC digital)

Elemento	Descrizione
D-XGA	Passa automaticamente al sistema computer appropriato al segnale di ingresso. * Sono elencate le modalità di sistema computer (D-VGA, D-SVGA, D-XGA, D-SXGA1...) appropriate al segnale di ingresso.

Selezioni disponibili per l'ingresso Video/S-video/Scart

Elemento	Descrizione
AUTO	Passa automaticamente al sistema colore appropriato al segnale di ingresso. * I sistemi di colore selezionabili sono PAL, SECAM, NTSC, NTSC4.43, PAL-M e PAL-N. * AUTO è fisso sull'ingresso Scart.

Selezioni disponibili per l'ingresso RGB(AV HDCP)

Elemento	Descrizione
D-480p	Passa automaticamente al sistema di scansione appropriato al segnale di ingresso. * I sistemi di scansione selezionabili sono D-480p, D-575p, D-720p, D-1035i e D-1080i.

Selezioni disponibili per l'ingresso Component

Elemento	Descrizione
AUTO	Passa automaticamente al sistema di scansione appropriato al segnale di ingresso. * I sistemi di scansione selezionabili sono 480i, 575i, 480p, 575p, 720p, 1035i e 1080i.

☞ Se disponibili, anche le modalità (da Mode1 a Mode5) memorizzate in "Regolazione PC" (☞ pag. 74) vengono elencate insieme alle modalità sopra descritte.

Regolazione dell'immagine

Questa funzione consente di regolare le immagini proiettate e di salvare la modalità immagine. Per memorizzare il valore di regolazione fare clic sul pulsante **Store** e per caricarlo fare clic sul pulsante **Load**.



Elemento	Descrizione
Contrast.....	Regola il contrasto dell'immagine.
Brightness	Regola la luminosità dell'immagine.
Color.....	Regola la saturazione del colore dell'immagine.
Tint.....	Regola la tonalità dell'immagine.



Elemento	Descrizione
Color temp.	Imposta una modalità di temperatura colore.
White balance	
Red, Green,	
Blue	Regola ciascun bilanciamento bianco.
Sharpness.....	Regola la nitidezza dell'immagine.

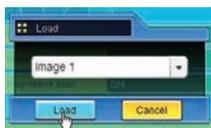
* Quando il valore del bilanciamento bianco viene modificato, Color temp. indica "User".



Elemento	Descrizione
Gamma.....	Regola la luminosità delle parti più scure dell'immagine.
Noise reduction	Cambia la modalità di riduzione disturbo.
Progressive.....	Cambia la modalità progressiva.
Reset.....	Ripristina i valori di regolazione dell'immagine dei livelli precedenti.
Store	Memorizza i valori di regolazione dell'immagine. Selezionare un elemento [Image 1 - Image 4] dal menu a discesa, quindi fare clic sul pulsante Store .



Load.....	Carica la modalità dell'immagine. Selezionare una modalità di immagine dal menu a discesa, quindi fare clic sul pulsante Load . A seconda della modalità di ingresso, potrebbero esserci modalità non disponibili, come mostrato nella tabella a sinistra.
-----------	---



Input source	Image mode		
	Video	Computer	
Dynamic	✓	✓	
Standard	✓	✓	
Real	*	✓	
Cinema	✓	*	
Blackboard(Green)	✓	✓	
Colorboard	✓	✓	
Image 1 - 4	✓	✓	

Il simbolo "✓" indica le modalità immagine disponibili per la sorgente di ingresso selezionata. Quando si seleziona una modalità immagine disabilitata segnalata dal simbolo "*", viene visualizzato un messaggio di errore.

Audio

Questa funzione serve a regolare l'audio del proiettore. I valori nella casella di testo rappresentano lo stato o il valore di controllo correnti.



Elemento	Descrizione
Volume	Regola il volume audio degli altoparlanti.
Mute	Silenzia l'audio.



Regolazione PC

Fare clic su **PC Adj.** sul menu principale. Questa funzione serve a regolare il segnale proveniente dal computer collegato al proiettore per ottimizzare la visualizzazione dell'immagine sullo schermo.



Elemento	Descrizione
Current mode.....	Visualizza la modalità corrente come VGA, SVGA, XGA, SXGA, UXGA, WXGA, ecc. o MODE1 - MODE5, ossia la modalità personalizzata creata mediante la funzione "Mode Store" descritta di seguito.
Auto PC adj.	Esegue la regolazione automatica.
Fine sync.	Esegue la regolazione della sincronia fine.
Total dots.....	Regola il numero di punti totali nel periodo orizzontale.
Clamp.....	Regola la fase di clamp.
Display area	
Horizontal	Regola l'area dell'immagine orizzontalmente.
Vertical	Regola l'area dell'immagine verticalmente.

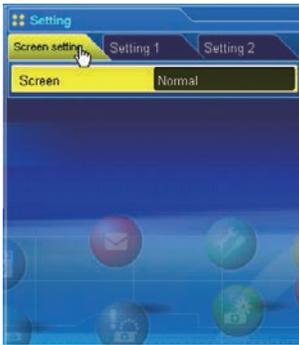


Elemento	Descrizione
Position	
Horizontal	Regola il posizionamento orizzontale dello schermo.
Vertical	Regola il posizionamento verticale dello schermo.
Reset.....	Ripristina i valori di regolazione PC dei livelli precedenti.
Mode Store	Memorizza i valori di regolazione PC. Selezionare un numero modalità [Mode1 - Mode5] dal menu a discesa.
Mode Free	Annulla i valori di regolazione PC. Selezionare un numero modalità [Mode1 - Mode5] dal menu a discesa.



Impostazione del proiettore

Fare clic su **Setting** sul menu principale. Questa funzione serve a configurare le impostazioni del proiettore. Selezionare il sottomenu [Screen setting], [Setting 1] o [Setting 2], quindi configurare ciascuna impostazione.



Elemento

Descrizione

Screen.....Cambia la modalità dello schermo. A seconda della modalità di ingresso, potrebbero esserci modalità non disponibili, come mostrato nella tabella seguente.

Input source		
Screen mode	Video	Computer
Normal	✓	✓
True	*	✓
Wide	✓	*
Full	✓	✓
Custom	✓	✓

☞ Il simbolo "✓" indica le modalità schermo disponibili per la sorgente di ingresso selezionata. Quando si seleziona una modalità schermo disabilitata segnalata dal simbolo "*", viene visualizzato un messaggio di errore.



Elemento	Descrizione
Language	Imposta la lingua di visualizzazione sul menu su schermo del proiettore.
Auto setup	Esegue le funzioni Auto PC Adj e Auto Keystone descritte di seguito in base ad ogni impostazione dopo avere fatto clic sul pulsante Start .
Auto PC adj.....	Imposta la modalità di regolazione automatica del PC.
Input search.....	Imposta la modalità di rilevamento automatico del segnale di ingresso.
Auto keystone.....	Imposta la modalità Auto Keystone.
Background	Imposta il colore di sfondo quando non viene rilevato nessun segnale di ingresso.



Elemento	Descrizione
Display	Attiva e disattiva la visualizzazione del menu su schermo. Countdown off Visualizza l'immagine durante il processo di avvio.
Logo	Imposta la visualizzazione del logo durante il processo di avvio.
USB terminal.....	Selezionare l'uso del terminale USB da "Display/Mouse control".
Ceiling.....	Inverte i lati sopra/sotto e destro/sinistro dell'immagine.
Rear.....	Inverte i lati destro/sinistro dell'immagine.
Pointer	Imposta la forma dell'unità di puntamento.



Elemento	Descrizione
Power management	Imposta la modalità di gestione dell'alimentazione selezionata quando il segnale di ingresso viene interrotto e non viene premuto nessun tasto di controllo entro il periodo di tempo specificato. *Il periodo di tempo specificato può essere da 1 a 30 minuti.
On start	Imposta la modalità Power-on quando il cavo di alimentazione CA viene collegato alla presa.
Standby mode.....	Attiva e disattiva la funzione di rete in modalità standby. Network ..Attiva Eco
Lamp control.....	Seleziona la modalità di controllo della lampada.
Remote control	Imposta il codice del telecomando.
Key lock.....	Imposta il blocco dei controlli sia per il proiettore che per il telecomando.



Elemento	Descrizione
Fan	Imposta le opzioni di raffreddamento dopo lo spegnimento. L1 Raffreddamento normale L2 Raffreddamento silenzioso
Fan control	Imposta la velocità della ventola. Off Modalità normale On1 Modalità altitudine 1 On2 Modalità altitudine 2 On3 Modalità di velocità massima della ventola
Lamp Corres. value	Visualizza il tempo di utilizzo (valore corrispondente) della lampada e reimposta il contatore.



Elemento	Descrizione
Filter counter	Visualizza il tempo di utilizzo del filtro. Azzerare il contatore dopo la pulizia del filtro.
Filter warning	Imposta la data per la visualizzazione del messaggio di avvertenza per la sostituzione del filtro.
Factory default	Imposta tutti gli elementi di controllo del proiettore sui valori predefiniti ad eccezione dei seguenti elementi: Lamp Corres. Value, PJ time, Filter time, Blocca codice PIN e Blocca codice PIN logo.
No show	Imposta temporaneamente l'immagine di blackout.
Freeze	Imposta l'immagine in modalità di congelamento.



Elemento	Descrizione
Factory default	Imposta tutti gli elementi di controllo del proiettore sui valori predefiniti ad eccezione dei seguenti elementi: Lamp Corres. Value, PJ time, Filter time, Blocca codice PIN e Blocca codice PIN logo.
P-Timer	Cambia la visualizzazione di P-Timer. ON Avvia l'indicazione P-Timer STOP Arresta il conteggio P-Timer OFF Arresta l'indicazione P-Timer
Closed caption	Imposta la funzione didascalie.
Closed caption	Imposta la modalità didascalie. (OFF/CC1/CC2/CC3/CC4)
Color	Imposta il colore dei contenuti. (Color/White)



Impostazione del timer

Questa pagina serve a impostare il timer per l'accensione o lo spegnimento del proiettore in base al giorno/data e l'ora programmati. Per eseguire l'impostazione, attenersi alla seguente procedura:

Fare clic su **Timer** sul menu principale.

L'indicazione "----" viene visualizzata per la data e l'ora correnti quando queste non sono state impostate correttamente.

Data e ora correnti impostate sul proiettore.



Come impostare il timer

1 Impostare il giorno o la data

Per impostare il timer per l'evento alla stessa ora ogni giorno o ogni settimana:

Selezionare il pulsante di opzione **day**, quindi selezionare il giorno dal menu a discesa.

I giorni selezionabili sono i seguenti:

- Same time everyday

- Every week (days from Monday to Sunday)

Per impostare il timer per l'evento alla data specificata:

Selezionare il pulsante di opzione **date**, quindi inserire la data nel formato Anno/mese/giorno.

Esempio: per impostare "20 dicembre 2007", digitare "2007/12/20".

Questo proiettore non dispone di una batteria integrata. Le informazioni sulla data e l'ora vanno perse allo spegnimento del proiettore (quando è attivata l'impostazione "Economia" in modalità standby, fare riferimento a pag. 76), o quando la configurazione di rete viene ripristinata. La funzione Timer è disabilitata finché l'ora non viene impostata correttamente. Quando si utilizza l'indirizzo NTP per l'impostazione dell'ora, l'ora corrente viene acquisita all'avvio del proiettore e la funzione Timer viene attivata dopo che l'ora è stata impostata correttamente.

2 Impostare un'ora di esecuzione

Inserire un'ora nel formato ora: minuti.

Esempio: per impostare "alle ore 6 e 25 minuti del pomeriggio", digitare "18:25".

3 Selezionare un'azione evento

Selezionare un'azione evento dal menu a discesa.

Evento	Azione
ON	Accende il proiettore.
OFF	Spegne il proiettore.
Lamp High	Passa la modalità della lampada a "High"
Lamp Normal	Imposta la modalità lampada su "Normal".
Lamp Eco	Imposta la modalità lampada su "Eco".

4 Registrare un evento

Fare clic sul pulsante **Set** per impostare il timer per l'evento. Ripetere i punti da 1 a 4 per l'impostazione di un altro evento.

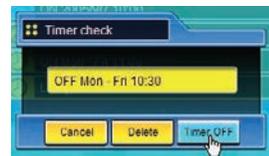
Controllo degli eventi

Per controllare gli eventi impostati per il timer, fare clic sul pulsante **Check**. Vengono elencati gli eventi. Gli eventi con lo sfondo blu corrispondono all'impostazione del timer su OFF.



Modifica della modalità evento

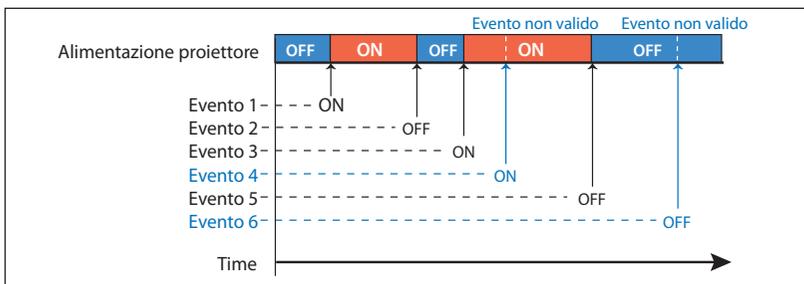
Sulla lista degli eventi visualizzata utilizzando il pulsante **Check**, fare clic sull'evento che si intende cancellare, abilitare o disabilitare. Fare clic sui pulsanti **Cancel**, **Delete**, **Timer ON** o **Timer OFF** nella finestra di selezione a comparsa.



Pulsante	Operazione
Cancel	Annulla l'impostazione.
Delete	Elimina l'evento.
Timer OFF	Disattiva temporaneamente l'evento.
Timer ON.....	Attiva l'evento.

Note sull'impostazione del timer

È possibile registrare fino a 10 eventi per il timer. Gli eventi operano sempre in base al successivo evento valido registrato a seconda dello stato di alimentazione del proiettore. Nell'esempio seguente, l'evento 3 attiva accensione del proiettore, per cui il successivo evento 4 (anch'esso per l'accensione del proiettore) non verrà attivato in quanto il proiettore è già acceso. Analogamente, quando il proiettore viene spento dall'evento 5, l'evento 6, anch'esso per lo spegnimento, non verrà attivato. Questi eventi secondari (evento 4 e 6) verranno però eseguiti nel caso in cui una persona spenga il proiettore (dopo l'evento 3 e prima dell'evento 4) o lo accenda (dopo l'evento 5 e prima dell'evento 6).

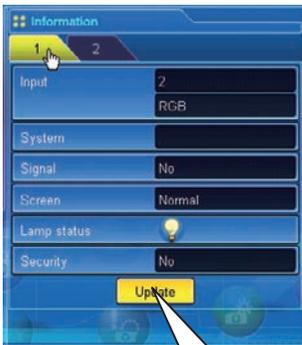


- Quando più eventi vengono impostati alla stessa ora, l'ultimo evento impostato prevale sul precedente. Ad esempio, se è impostato l'evento "ON ogni giorno alle 8:00", quindi viene impostato il nuovo evento "OFF ogni giorno alle 8:00", solo quest'ultimo evento è effettivo.
- Quando l'evento ON si verifica durante la fase di raffreddamento, tale evento non è valido in quanto non è possibile accendere il proiettore mentre si sta raffreddando.



Informazioni sul proiettore

In questa pagina sono visualizzate le informazioni principali sullo stato del proiettore. Fare clic su **Information** sul menu principale.

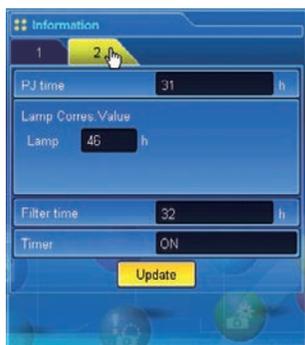


Fare clic su questo pulsante per aggiornare le informazioni.

Elementi	Descrizione
Input.....	Visualizza l'ingresso e la sorgente selezionati.
System	Visualizza il sistema del segnale selezionato.
Signal	Visualizza lo stato del segnale di ingresso.
Screen.....	Visualizza la modalità dello schermo.
Lamp status	Visualizza lo stato della lampada con un'animazione.
Security	Fare riferimento alla tabella alla pagina successiva. Visualizza lo stato dell'impostazione di protezione (blocco codice PIN).

Indicazione dello stato della lampada

Colore icona/sfondo	Stato
 Bianco-giallo/blu	Lampada accesa (normale)
 Bianco-giallo/rosso	Lampada accesa (la lampada è stata utilizzata per il periodo di tempo specificato: sostituirla immediatamente)
 Grigio/blu	Lampada spenta (normale)
 Grigio/rosso	Lampada spenta (la lampada è stata utilizzata per il periodo di tempo specificato: sostituirla immediatamente)
 Rosso/blu con X	Guasto lampada (si è verificato un guasto della lampada controllare la condizione della lampada)
 Rosso/rosso con X	Guasto lampada (si è verificato un guasto della lampada e la lampada è stata utilizzata per il periodo di tempo specificato: sostituirla immediatamente)



Elementi	Descrizione
PJ time	Visualizza il tempo totale di utilizzo del proiettore.
Lamp Corres. Value	Visualizza il tempo di utilizzo della lampada (valore corrispondente).
Filter time	Visualizza il tempo di utilizzo del filtro.
Timer	Visualizza lo stato di impostazione del timer. ON Il timer è stato impostato. OFF Il timer non è stato impostato.



Controllo multiplo

Controllo e impostazione di più proiettori

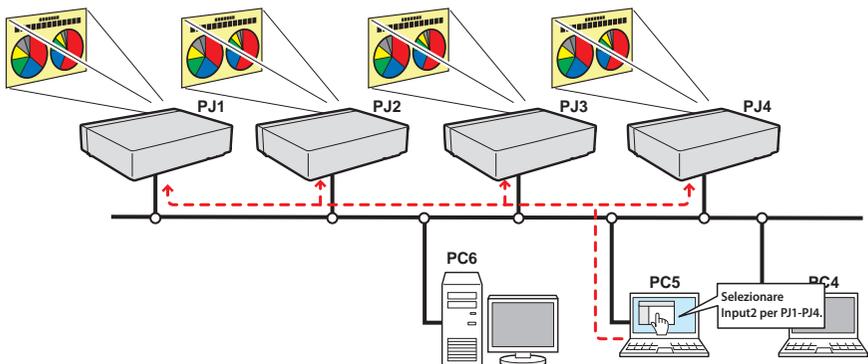
Quando si installano più proiettori in rete, è possibile effettuare il controllo e l'impostazione simultanei. Fare clic su **Multi control** nel menu principale per visualizzare la pagina di controllo.

Nota:

Per controllare più proiettori, tutti i proiettori devono avere impostato lo stesso Codice PIN rete.



Esempio di controllo multiplo



Avvio/arresto della funzione Multi control

Per avviare o terminare il controllo di più proiettori, fare clic sul menu di impostazione Multi control e selezionare rispettivamente ON o OFF.

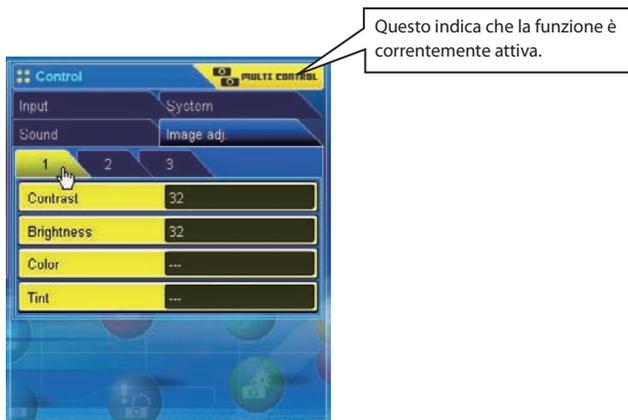
Impostazione Multi control

- OFFArresta la funzione Multi control
- ONAvvia la funzione Multi control. Il menu Multi control viene visualizzato quando si imposta ON. Gli elementi di questo menu sono collegati al menu principale.



I menu abilitati per la funzione Multi control sono i seguenti: "Power & Status", "PC adjustment", "Control", "Setting", "E-mail setting", "Timer", "SNMP setting" e "Network Viewer". Fare clic su ciascun menu ed eseguire le impostazioni e le regolazioni desiderate.

- ☞ Quando la funzione è attiva, l'indicazione "MULTI CONTROL" viene visualizzata su ogni pagina di controllo.



Registrazione del proiettore

Per utilizzare la funzione Multi control, registrare l'indirizzo IP del proiettore che si desidera controllare. Fare clic sulla scheda del sottomenu **PJ registration** e impostare IP address, Memo e Multi control item, quindi fare clic sul pulsante **Set**.



Elementi	Descrizione
----------	-------------

IP address	Inserire l'indirizzo IP del proiettore da controllare.
Memo.....	Inserire il nome del proiettore o la posizione di installazione, ecc.

Multi control item

Control	Controllo del proiettore
Control & Image	Controllo e visualizzazione delle immagini
Image.....	Visualizzazione delle immagini

Conferma del proiettore registrato

Per controllare le informazioni registrate, fare clic sulla scheda del sottomenu **Check & Change**. Le informazioni registrate relative al proiettore vengono elencate come mostrato di seguito.

* Quando è in uso la funzione "Memo", viene visualizzata l'indicazione "none".

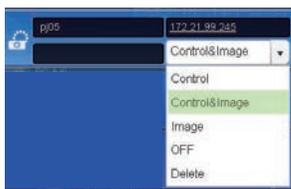
* Facendo clic su un indirizzo IP nell'elenco, la pagina di accesso per il proiettore selezionato viene visualizzata in una nuova finestra.

Proj	IP address	Control
Proj10	192.168.1.10	Control
Proj15	192.168.1.15	Control
Proj25	192.168.1.25	Control
Proj27	172.21.95.27	Control
Proj32	172.21.95.32	Control
Proj37	172.21.95.37	Control
Proj45	192.168.1.45	Control
Proj50	192.168.1.50	Control

Fare clic qui per chiudere il sottomenu Check & Change.

Modifica della modalità del proiettore registrato

Per modificare la modalità del proiettore registrato, selezionare la modalità nel menu a discesa sotto l'indirizzo IP del proiettore, quindi fare clic su **Set**.



Modalità	Operazione
Control.....	Controllo del proiettore
Control & Image.....	Controllo e visualizzazione delle immagini
Image.....	Visualizzazione delle immagini
OFF.....	Esclusione dalla funzione Multi control.
Delete	Eliminazione dalla funzione Multi control.

* Le modifiche all'elemento Multi control non vengono effettuate quando la funzione Network Viewer è in uso. L'elemento non è inoltre disponibile in LIGHT MODE.

Stato

Se alcuni dei proiettori registrati sono stati disabilitati (ad esempio scollegando il cavo di alimentazione o il cavo LAN, o effettuando la sconnessione dalla rete), le modifiche continuano ad essere effettive per i proiettori attivi. Allo stesso tempo, i proiettori disabilitati sono esclusi dalla funzione Multi control. Lo stato relativo ai proiettori registrati è indicato sotto il nome di ciascun proiettore. Per le indicazioni di stato, fare riferimento alla seguente tabella.



Stato	Descrizione
-------	-------------

- (vuoto).....Il proiettore è correttamente collegato alla rete.
- No connect.....Il proiettore potrebbe non essere collegato alla rete. Controllare il collegamento e la configurazione di rete del proiettore.
- PIN code error.....Il codice PIN non è corretto. Il codice PIN deve essere lo stesso per tutti i proiettori controllati mediante la funzione Multi control. Cambiare il codice PIN di questo proiettore e inserire il codice PIN comune (pag. 32, 44).
- File Error.....Le immagini non vengono visualizzate. Controllare se il proiettore sta utilizzando le funzioni Network Capture o Network Viewer individualmente, o se si trova in modalità standby.

* Il proiettore aggiorna lo stato al momento dell'esecuzione della funzione Multi control.

- ☞ Se il proiettore controllato tramite funzione Multi control si trova in modalità standby, le funzioni "PC adj.", "Control" and "Setting" sono disabilitate.
- ☞ Non è possibile registrare, eliminare o modificare le impostazioni Multi control mentre è in uso la funzione Network Viewer.
- ☞ Quando si utilizza la funzione Multi control, si raccomanda di impostare uno specifico proiettore come proiettore principale (master). Il controllo mediante la funzione Multi control diventa eccessivamente complicato se si utilizza questa funzione su ogni proiettore singolarmente.
- ☞ Se il proiettore registrato non è collegato alla rete, le operazioni di controllo tramite Multi control richiedono un po' di tempo, a causa dell'attesa necessaria a ricevere la risposta da ciascun proiettore registrato.
- ☞ In LIGHT MODE alcuni elementi della funzione Multi control sono disabilitati.

Pagina Check & Change in LIGHT MODE



In LIGHT MODE le seguenti funzioni della pagina Check & Change sono disabilitate.

- Modifica della modalità di controllo.
- Eliminazione dell'indirizzo IP registrato
- Indicazione dello stato
- Indicazione del promemoria

Questo indica che la modalità è "Image".

Questo indica che la modalità è "Control".

Stato di connessione
Lampeggiante:
Connesso
Grigio: Disconnesso

Controllo di più funzioni

(Pagina Check & Change in LIGHT MODE)

Le funzioni "Power & Status", "PC adjustment", "Control" e "Setting" possono essere controllate contemporaneamente. Impostare su "ON" l'impostazione Multi control e regolare i controlli di ciascun menu. Il valore impostato viene applicato a tutti i proiettori registrati in maniera sequenziale.

☞ Questa opzione è possibile solamente se l'elemento Multi control del proiettore registrato è impostato su "Control & Image" o su "Control".



Impostazione di più funzioni

Le impostazioni "E-mail setting", "SNMP setting" e "Timer" possono essere configurate contemporaneamente. Impostare su "ON" le impostazioni e gli elementi Multi control di ciascun menu. Il valore impostato viene applicato a tutti i proiettori registrati in maniera sequenziale.

☞ Questa opzione è possibile solamente se l'elemento Multi control del proiettore registrato è impostato su "Control & Image" o su "Control".



Impostazione di più funzioni automatiche del visualizzatore

“Viewer auto display” può essere impostato in un'unica operazione. Impostare su “ON” l'opzione di controllo multiplo e selezionare [3] **Auto display** dal sottomenu **Viewer** (selezionato da ‘Multi-control’ - menu “Network Viewer”). Impostare gli intervalli e i tempi di ripetizione della visualizzazione automatica delle immagini. Dopo aver fatto clic sul pulsante **Start**, i proiettori registrati avviano la riproduzione automatica delle immagini in sequenza.

- ☞ Per maggiori informazioni sulla funzione Auto display, vedere “Uso della funzione Network Viewer”. (pag. 124)
- ☞ Questa opzione è possibile solamente se l'elemento Multi control del proiettore registrato è impostato su “Control & Image” o su “Image”.



8. Funzioni Network Capture

La funzione Network Capture consente di visualizzare l'immagine su schermo e riprodurre l'audio del computer tramite rete.

- Real time Capture
- Network Communication
- Funzione Moderator

Informazioni sulla funzione Network Capture

La funzione Network Capture consente di visualizzare sul proiettore l'immagine su schermo e riprodurre l'audio del computer su cui è installato il software Network Capture 5 tramite rete. Questa funzione consente le tre seguenti modalità:

- Real Time Capture (☞ pag. 93)

Consente di visualizzare sul proiettore l'immagine su schermo e riprodurre l'audio del computer tramite rete in tempo reale.

- Network Communication (☞ pag. 98)

Consente la comunicazione mediante condivisione dell'immagine acquisita di un computer con altri computer e con un proiettore. L'utente può modificare l'immagine acquisita con testo e grafica utilizzando uno strumento da disegno.

- Funzione Moderator (☞ pag. 107)

Questa funzione consente al moderatore di proiettare le immagini visualizzate sullo schermo dei computer dei partecipanti durante riunioni o corsi.

☞ È possibile registrare fino a 30 computer.

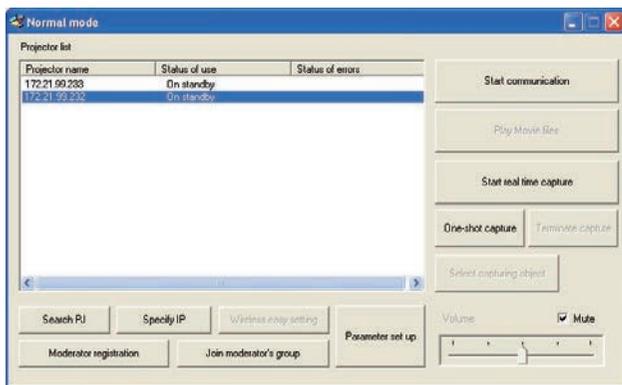
☞ La funzione Network Capture non può essere utilizzata quando la funzione Network Viewer è in uso. Le funzioni Real Time Capture, Network Communication, Moderator e Memory Viewer non possono essere utilizzate simultaneamente.

Avvio di Network Capture 5

Per avviare Network Capture 5, fare clic su "Network Capture 5" dal menu "Start" - "All Programs" - "Network Viewer & Capture 5". Viene visualizzata la finestra dell'applicazione e avviata la ricerca dei proiettori in rete, che vengono quindi visualizzati nell'apposito elenco.

Se uno dei proiettori non viene elencato, effettuare i seguenti controlli, quindi rieseguire la ricerca utilizzando il pulsante **Search PJ**.

- Il proiettore è acceso e collegato alla rete?
- Le impostazioni di rete del proiettore e del computer sono state configurate correttamente?
- Il computer e il proiettore usano la stessa porta di acquisizione?



Comandi sulla barra delle applicazioni

Quando si fa clic sull'icona **Network Viewer & Capture 5** sulla barra delle applicazioni, viene visualizzato il menu a comparsa. Il menu varia in base alla modalità operativa, come mostrato di seguito.



Menu per la modalità Real Time Capture

Esecuzione One-shot

Start real time capture
One-shot capture
Terminate capture
Window show..
Version information..
Shut down

Esecuzione Real time Capture

One-shot capture
Terminate capture
Window show..
Version information..
Shut down

Attivazione di Network Capture

Parameter set up..
Window show..
Version information..
Shut down

Menu per la modalità Network Communication

Esecuzione Communication (PC principale)

Capture transfer
Terminate Communication
Version information..
Shut down

Esecuzione Communication (PC secondario)

Start editing
Terminate Communication
Version information..
Shut down

Esecuzione Communication (PC secondario)

Capture transfer
End editing
Version information..
Shut down

Menu per la modalità Moderator

Esecuzione One-shot

Start real time capture
One-shot capture
Terminate capture
Window show..
Version information..
Shut down

Esecuzione Real time Capture

One-shot capture
Terminate capture
Window show..
Version information..
Shut down

Partecipazione al gruppo del moderatore (PC client)

Leave moderator's group
Version information..
Shut down

Elementi	Descrizione
Start real time / Terminate capture.....	Avvia/interrompe l'acquisizione in tempo reale (☞ pag. 93). L'immagine sullo schermo del computer viene proiettata in tempo reale.
One-shot capture.....	Trasferisce l'immagine one-shot sullo schermo del computer.
Capture transfer.....	Trasferisce l'immagine sullo schermo del computer sul proiettore. La finestra di modifica dell'immagine acquisita viene visualizzata sullo schermo del computer.
Select capture object*.....	Effettua l'impostazione per la visualizzazione della finestra di dialogo di selezione per l'acquisizione. * Questo menu viene visualizzato se è stata spuntata l'opzione "Select capturing object" nelle impostazioni parametriche (pag. 92).
Terminate communication.....	Termina la comunicazione di rete.
Start editing.....	Acquisisce l'immagine su schermo mediante comunicazione in rete e la visualizza sulla finestra di modifica sul computer.
Terminate editing.....	Chiude la finestra di modifica per la funzione di comunicazione in rete.
Terminate Play movie files.....	Interrompe la riproduzione dei filmati.
Parameter set up.....	Imposta i parametri di comunicazione tra computer e proiettore. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Configurazione dei parametri" alla pagina seguente.
Window show.....	Visualizza la finestra di applicazione sullo schermo.
Version information.....	Visualizza la versione del software.
Shut down.....	Chiude l'applicazione Network Capture 5.

Configurazione dei parametri

Fare clic sul pulsante **Parameter set up** e impostare i parametri sulla relativa finestra di impostazione.

Elementi	Descrizione
----------	-------------

Connection setting

- Capture portImposta il numero della porta di acquisizione sul proiettore. L'impostazione predefinita è 9000.
- Pincode.....Imposta il Codice PIN rete sul proiettore.
- PJ search time.....Imposta il tempo per la ricerca del proiettore: da 1 a 60 secondi. L'impostazione predefinita è 5 secondi.
- Search PJ when starting up Network capture
Verificare se l'operazione Search PJ si avvia automaticamente al lancio della funzione Network Capture.
- Select normal network adapter
Utilizza le impostazioni predefinite. Questa opzione è deselezionata come impostazione predefinita.
- Auto-power on.....Il proiettore si accende e proietta automaticamente l'immagine acquisita dal computer quando l'acquisizione in rete viene eseguita mentre il proiettore è in modalità standby.

Image setting

Display adapter.....Fornito per l'uso di un computer con più schede di rete installate. Selezionare una scheda di rete collegata al computer con l'immagine su schermo da proiettare ed eseguire la funzione di acquisizione di rete. Questa funzione è molto utile per fare le presentazioni.

Select capturing object.....Selezionare questa funzione se si desidera selezionare una finestra individuale sullo schermo del computer. Questa funzione è molto utile quando si aprono più finestre sullo schermo del computer. Quando si esegue l'acquisizione, viene visualizzata la finestra di dialogo di selezione. Selezionare il nome della finestra nella finestra di dialogo. Le dimensioni della finestra proiettata vengono automaticamente regolate in base alle dimensioni dello schermo del proiettore.

SharpnessSeleziona la qualità dell'immagine acquisita tra "High", "Medium" e "Low".

- Reduce imageControlla se la risoluzione dell'immagine acquisita è maggiore di quella del pannello del proiettore (XGA).
- Layer window capture.....Controlla l'acquisizione dell'immagine della finestra del livello.
- Capture start up time.....Imposta l'intervallo di ritardo per l'avvio del processo di acquisizione in secondi.

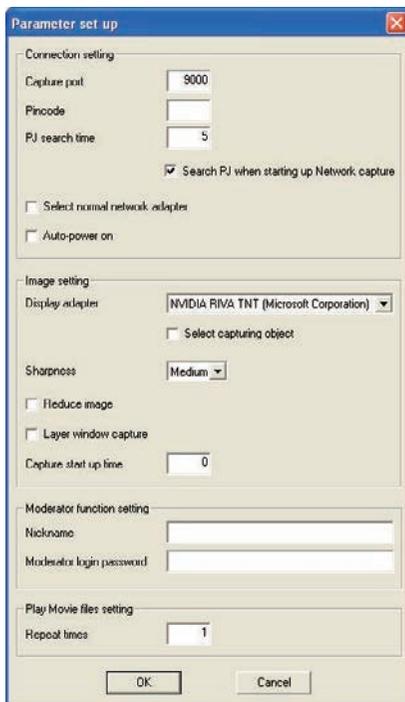
Moderator function setting

- Nickname.....Imposta il nome alternativo del moderatore
- Moderator login password.....Imposta la password del moderatore

Play Movie files setting

Repeat times.....Imposta il numero di ripetizioni per la riproduzione dei filmati. Se si imposta "0", gli elenchi dei filmati vengono riprodotti continuamente.

- ☞ Per controllare il numero Capture Port, fare riferimento a "Controllo mediante il browser Web" (☞ pag. 95). Per controllare il codice PIN, fare riferimento a "Impostazione del Codice PIN rete" (☞ pag. 32, 44).
- ☞ Specificare il numero della porta TCP/IP. L'impostazione porta predefinita è 9000. Alcuni numeri di porta sono riservati e alcune applicazioni potrebbero utilizzare numeri di porta specifici. Se sono utilizzati tali numeri di porta, viene visualizzata una finestra di dialogo di allarme per i numeri di porta non validi. In tal caso, utilizzare un diverso numero di porta.
- ☞ I numeri di porta riservati sono: http (80), ftp (21), telnet (23), (25), (110), ecc. I numeri di porta 4352, 10000, 10001 sono riservati per il controllo del proiettore tramite porta LAN.



Uso della funzione di acquisizione in tempo reale

Questa funzione consente di visualizzare l'immagine su schermo e riprodurre l'audio del computer sul proiettore in tempo reale. L'immagine acquisita dal computer da proiettare può essere selezionata tramite computer, proiettore e browser Web.

Registrazione dei computer

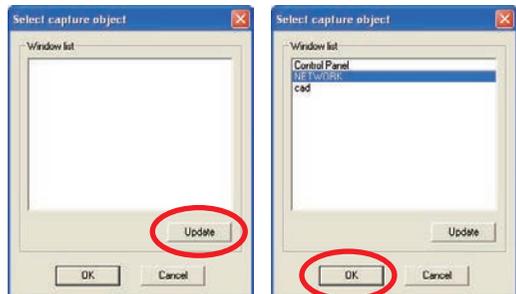
È possibile registrare fino a 30 computer.

- 1 Accedere alla pagina di controllo del proiettore utilizzando il browser Web. Nel menu **Network**, fare clic sulla scheda **Capture** per visualizzare la pagina di impostazione.
- 2 Selezionare la pagina di **Connection Setting** facendo clic sulla scheda del rispettivo numero di pagina [3]. Inserire l'indirizzo IP del computer nella relativa casella, quindi fare clic sul pulsante **Set**. Fare clic sul pulsante **Set** per registrare l'indirizzo IP per ciascuna pagina.

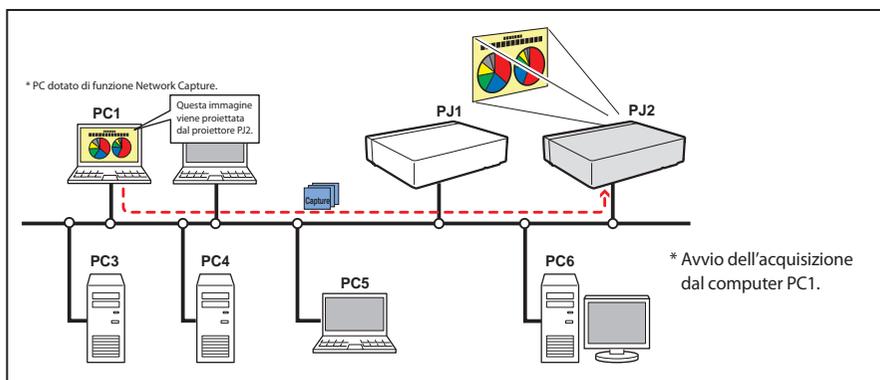


- ☞ Quando si acquisisce l'immagine su schermo del software per la riproduzione di filmati utilizzando la funzione di acquisizione in tempo reale, il proiettore potrebbe non essere in grado di riprodurre l'audio. Per riprodurre l'audio nel proiettore in maniera corretta, attenersi alle seguenti procedure:
 - Avviare prima il software Network Capture 5, poi la funzione di acquisizione in tempo reale e quindi il software per la riproduzione di filmati.
 - Terminare prima il software per la riproduzione di filmati e quindi la funzione di acquisizione in tempo reale.
- ☞ Il computer registrato consente di avviare l'acquisizione solo se è stata attivata la modalità Network Capture 5.
- ☞ La velocità di trasferimento dell'immagine acquisita utilizzando la funzione Real Time Capture varia in base all'ambiente di rete e al volume dell'immagine. I filmati non sono supportati.
- ☞ Se si avvia l'acquisizione con selezionato Select capturing object nella finestra di configurazione dei parametri, viene visualizzata la finestra Select capturing object seguente (a destra). Selezionare il titolo della finestra desiderata nell'apposito elenco, quindi fare clic sul pulsante OK.

Se non viene aperta nessuna finestra, nell'elenco finestre non compare alcun titolo, come mostrato nella figura a sinistra. Anche se la nuova finestra viene aperta, la visualizzazione della finestra Select capturing object non cambia. Per acquisire la nuova finestra aperta, fare clic sul pulsante **Update** per aggiungere il titolo della finestra nell'apposito elenco, selezionarlo e fare clic sul pulsante OK.



[1] Controllo mediante il computer



È necessario avere selezionato precedentemente la modalità di ingresso "Network".

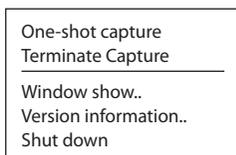
1 Avviare Network Capture 5.

2 Selezionare il proiettore o i proiettori dall'apposito elenco nella finestra applicativa, quindi fare clic su **Start real time capture**. La finestra applicativa scompare e l'immagine sullo schermo del computer viene proiettata in tempo reale.

* È possibile selezionare più proiettori (fino a 5) nell'elenco.

- Per arrestare l'acquisizione, fare clic su **One-shot capture** nel menu a comparsa visualizzato facendo clic sull'icona Network Capture 5 sulla barra delle applicazioni. L'immagine acquisita viene congelata.
- Per riavviare l'acquisizione, fare clic su **Start real time capture** nel menu a comparsa.

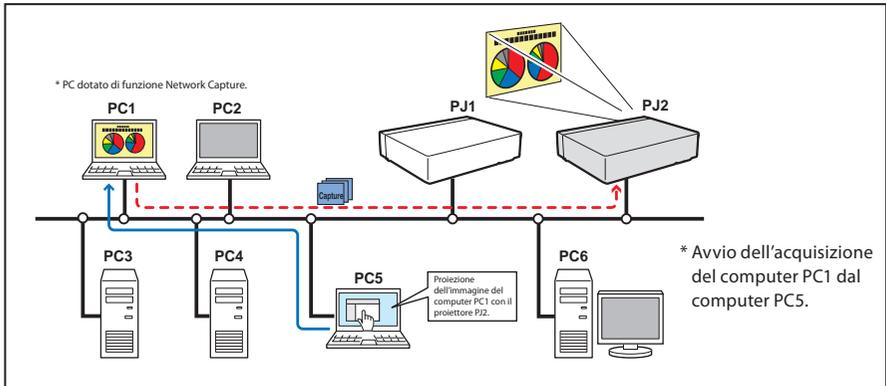
3 Per terminare l'acquisizione, fare clic su **Terminate capture** nel menu a comparsa visualizzato facendo clic sull'icona Network Capture 5 sulla barra delle applicazioni.



☞ Se viene visualizzato un messaggio di errore, fare riferimento a "Configurazione dei parametri" (☞ pag. 92).

☞ L'uscita audio del proiettore può essere controllata utilizzando la barra di regolazione del volume e l'opzione di silenziamento nella finestra applicativa di Network Capture 5 (☞ pag. 25-26, 92).

[2] Controllo mediante il browser Web



È necessario avere selezionato precedentemente la modalità di ingresso "Network".

- 1 Accedere alla pagina di controllo del proiettore utilizzando il browser Web. Nel menu **Network**, fare clic sulla scheda **Capture** per visualizzare la pagina di impostazione.
- 2 Selezionare il numero del computer dal menu a discesa "Connecting PC", quindi fare clic sul pulsante **Start**. L'immagine sullo schermo del computer selezionato viene proiettata in tempo reale.
 - Per arrestare l'acquisizione, fare clic sul pulsante **One-shot**. L'immagine acquisita viene congelata.
 - Per riavviare l'acquisizione, fare clic sul pulsante **Start**.
- 3 Per terminare l'acquisizione, fare clic sul pulsante **End**.



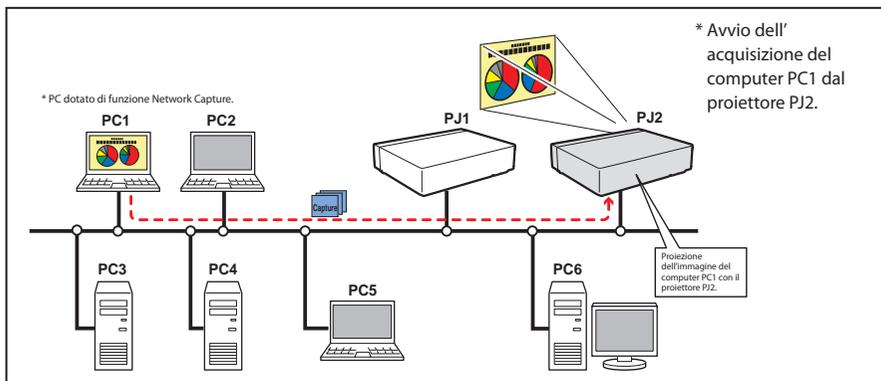
Elemento	Descrizione
Interrupt connection.....	Abilita o disabilita la connessione per l'acquisizione in tempo reale da altri computer durante l'esecuzione dell'operazione di acquisizione.

☞ L'indirizzo IP del PC per la connessione deve essere registrato precedentemente (☞ pag. 93).

☞ Se viene visualizzato un messaggio di errore, fare riferimento a "Configurazione dei parametri" (☞ pag. 92).

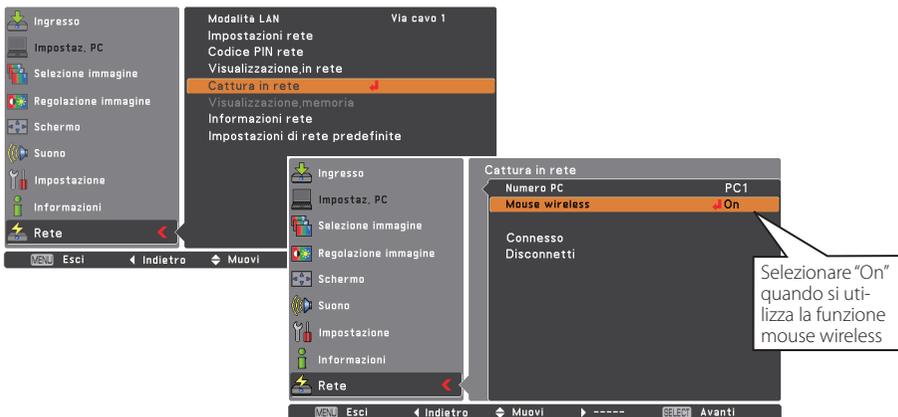
☞ Per utilizzare la funzione di acquisizione mediante il browser Web o il proiettore, è necessario avere attivato Network Capture 5 sul computer sorgente.

[3] Controllo mediante il proiettore



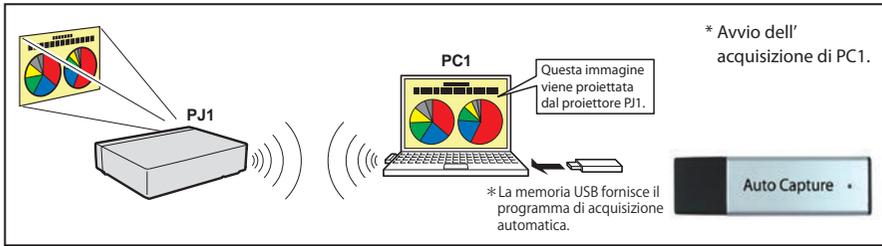
Precedentemente, selezionare “Network” nel menu Ingresso.

- 1 Selezionare “Cattura in rete” nel menu Rete. Premere il pulsante di puntamento ► o il pulsante SELECT.
- 2 Selezionare “Numero PC” e premere il pulsante SELECT, utilizzando i pulsanti di puntamento ▲▼ per selezionare il numero del PC al quale stabilire la connessione. Quindi, premere il pulsante SELECT.
- 3 Selezionare “Connesso”, quindi premere il tasto SELECT per avviare l’acquisizione. L’immagine sullo schermo del computer selezionato viene proiettata in tempo reale.
- 4 Per terminare l’acquisizione, selezionare “Disconnetti”, quindi premere il tasto SELECT.



- ☞ L’indirizzo IP del PC per la connessione deve essere registrato precedentemente (☞ pag. 93).
- ☞ Se viene visualizzato un messaggio di errore, fare riferimento a “Configurazione dei parametri” (☞ pag. 92).
- ☞ Il proiettore non consente di registrare l’indirizzo IP del computer, né di impostare i parametri per l’acquisizione. Per effettuare la registrazione, è necessario utilizzare il browser Web (☞ pag. 93).
- ☞ Il telecomando in dotazione con il proiettore non dispone della funzione di controllo del mouse.

[4] Controllo mediante il computer con memoria USB



La funzione di acquisizione in tempo reale può essere eseguita automaticamente sul computer senza il software Network Viewer & Capture 5 installato eseguendo il programma di acquisizione automatica nell'unità di memoria USB collegata al computer. L'unità di memoria USB utile per la funzione Auto Capture è fornita in dotazione con il proiettore.

1. Accendere il proiettore e selezionare "Network" nel menu di Ingresso del proiettore.
2. Nel menu "Rete" del proiettore, selezionare "Modalità LAN", quindi premere il pulsante **SELECT**. Selezionare "Wireless semplice" con i pulsanti di puntamento ▲▼. (☞ pag. 43)
3. Collegando l'unità di memoria USB indicata sopra si apre la finestra del disco rimovibile. Selezionare "[Network Capture 5] Open Program using the program provided on the device.", quindi fare clic su **OK**.
4. Il file eseguibile attivato esegue automaticamente la configurazione dell'impostazione Easy wireless (se viene visualizzata la finestra di selezione della scheda di rete, selezionare l'impostazione più adatta all'ambiente di rete). Effettua dunque la ricerca del proiettore, e avvia l'acquisizione in tempo reale dello schermo del computer.
5. Se il programma di esecuzione automatica non si avvia da solo, fare doppio clic su "WinAutoCap5" all'interno dell'unità di memoria USB. (Il programma di esecuzione automatica è supportato esclusivamente da Windows XP e Windows Vista).

*Il processo di connessione di AutoCapture è diverso a seconda dell'adattatore LAN in dotazione.

In caso il computer sia dotato solo di adattatore LAN cablata:

Collegarsi alla rete con adattatore LAN cablata e cercare il proiettore.

In caso il computer sia dotato solo di adattatore LAN wireless:

Cambiare l'impostazione LAN del computer in SEMPLICE e cercare un proiettore con l'adattatore LAN wireless.

In caso il computer sia dotato di adattatore LAN cablata e adattatore LAN wireless:

Se non è selezionata l'opzione "Usually set it to a network adapter to use", viene visualizzata la finestra di selezione della rete.

6. Per le seguenti operazioni, fare riferimento a pagina 94.

Impostazioni per l'avvio automatico della funzione di acquisizione in tempo reale

Proiettore:	Alimentazione: On, Modalità di input: Network, Modalità LAN: Wireless semplice Il risultato della ricerca indica un unico proiettore.
Computer PC1:	- Effettuato l'accesso con amministratore Attivare WinAutoCap5 nell'unità USB - La scheda LAN wireless o la scheda LAN cablata: fornita, Software Network Capture 5: NIL - Prima di usare la LAN cablata, occorre realizzare le impostazioni di rete.

☞ Se viene visualizzato un messaggio di errore, fare riferimento a "Configurazione dei parametri" (☞ pag. 92).

☞ Se il computer è dotato di più schede di rete e l'opzione "Select normal network adaptor" non è stata selezionata nella finestra di configurazione dei parametri, viene visualizzata la finestra di selezione della scheda di rete (☞ pag. 26).

☞ Se si trovano più proiettori, l'acquisizione in tempo reale non si avvia, ma si passa allo stato di standby. Eliminare l'impostazione SIMPLE per la LAN wireless del proiettore che non consente l'acquisizione in tempo reale.

☞ Se il software Network Capture 5 non è installato nel computer, i dati sonori non vengono trasferiti. Se si desidera trasferire i dati sonori, installare innanzitutto il software.

☞ Se i file specificati vengono copiati nella radice della memoria USB in commercio, è possibile eseguire anche l'acquisizione automatica (☞ pag. 147).

Esempio di uso avanzato

Visualizza i dati di presentazione archiviati sul computer utilizzando la funzione del mouse wireless dal proiettore.

1 Avviare l'acquisizione del computer PC1 dal proiettore.

Selezionare l'icona "Cattura in rete" dal menu, quindi selezionare "PC1" e successivamente "Connetti" (☞ pag. 96).

=> Il software Network Capture installato sul computer selezionato avvia quindi l'acquisizione.

2 Sull'immagine del PC1 proiettata a schermo, eseguire la ricerca dei dati relativi ai file di presentazione archiviati su PC1, utilizzando la funzione del mouse wireless dal telecomando in dotazione con il proiettore.

3 Selezionare il file desiderato e fare doppio clic con il telecomando.

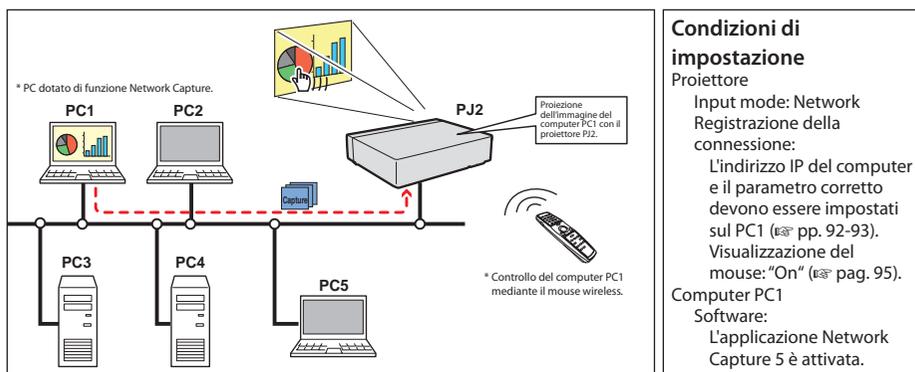
=> L'applicazione utilizzata per la creazione del documento si avvia, e il dispositivo proietta l'immagine della presentazione a schermo.

4 Avviare la presentazione.

=> Usando la funzione del mouse wireless, controllare l'esplorazione delle pagine e le altre operazioni del PC1.

☞ Per maggiori istruzioni sul mouse wireless, fare riferimento al manuale utente del proiettore.

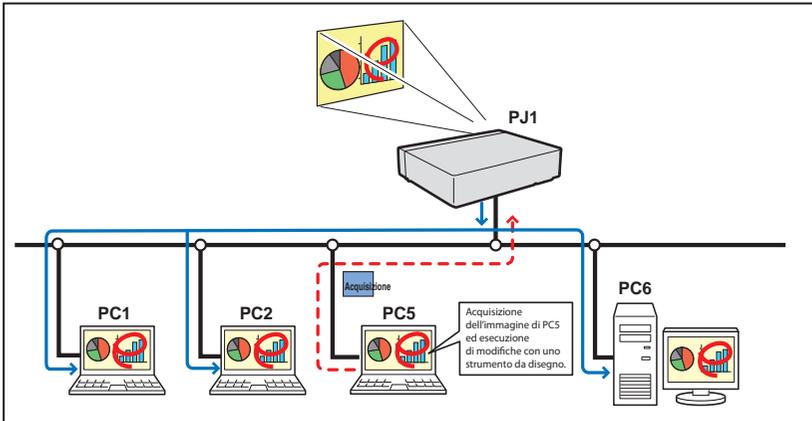
☞ Sulla schermata proiettata grazie alla funzione Network Capture, la forma del puntatore è visualizzata in modo diverso da quanto riportato sulla schermata del computer.



Uso della comunicazione di rete

La funzione Network Communication consente la comunicazione mediante condivisione dell'immagine acquisita di un computer con altri computer e con un proiettore. Gli utenti possono modificare l'immagine acquisita con testo e grafica utilizzando uno strumento da disegno.

I dati relativi all'immagine acquisita dal PC principale e alle informazioni di comunicazione vengono trasmessi al proiettore. Il proiettore proietta le immagini sullo schermo di proiezione e allo stesso tempo trasferisce i dati agli altri computer (PC secondari). I PC secondari ricevono i dati acquisiti e li visualizzano sullo schermo. È possibile modificare l'immagine acquisita sia dal PC principale che dai PC secondari utilizzando uno strumento da disegno. L'immagine modificata viene automaticamente aggiornata su tutti i computer.



* Il PC principale è il computer dove è stata inizialmente avviata la funzione di comunicazione e che trasmette le immagini acquisite ai PC secondari. Il PC principale è in grado di terminare la funzione di comunicazione in rete. Per impostare un computer come PC principale, eseguire i comandi "Start Communication" o "Capture transfer". Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Come utilizzare la funzione Network Communication" (pag. 102).

* Il PC secondario è il computer che riceve l'immagine acquisita dal PC principale. In modalità di comunicazione, il PC secondario può diventare il PC principale.

Impostazioni preliminari per l'uso di Comunicazione in rete

Per utilizzare la funzione Network Communication, l'impostazione di acquisizione del proiettore deve essere configurata su [1] o [2], come descritto di seguito.

- [1] Il proiettore ricerca automaticamente tutti i computer disponibili in rete,
- [2] computer collegati vengono registrati sul proiettore.

Eseguire le impostazioni di acquisizione secondo quanto descritto di seguito.

[1] Quando si trasferiscono i dati di acquisizione a tutti i computer collegati in rete

Utilizzando il browser Web, visualizzare "Communication Setting" dal menu "Network"-"Capture"-"Page 2". Verificare che la funzione Auto search subject PC sia impostata su "ON". Se è impostata su "OFF", cambiare in "ON".

* Il proiettore è in grado di rilevare fino a 30 computer in rete.

[2] Quando si trasferiscono i dati di acquisizione a specifici computer collegati in rete

Impostare la funzione Auto search subject PC descritta sopra su "OFF", quindi visualizzare "Connection Setting" dal menu "Network"-"Capture"-"Page 3" utilizzando il browser Web. Inserire l'indirizzo IP del computer e fare clic sul pulsante Set per registrarlo.

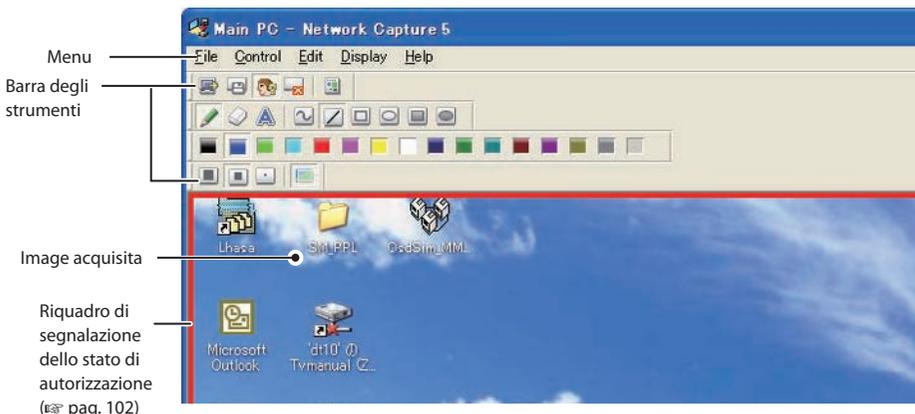
* È possibile registrare fino a 30 computer sul proiettore.



Per visualizzare i dati di acquisizione trasmessi, è necessario che il software Network Capture 5 sia installato sul computer.

Descrizione della finestra di modifica acquisizione

Avviare Network Capture 5 e selezionare il proiettore o i proiettori nel relativo elenco della finestra applicativa, quindi fare clic sul pulsante **Communication Start**. La finestra applicativa scompare e viene visualizzata la finestra di modifica acquisizione mostrata di seguito. Per ulteriori informazioni sulle operazioni di base di ciascun menu, fare riferimento alla struttura dei menu mostrata di seguito.



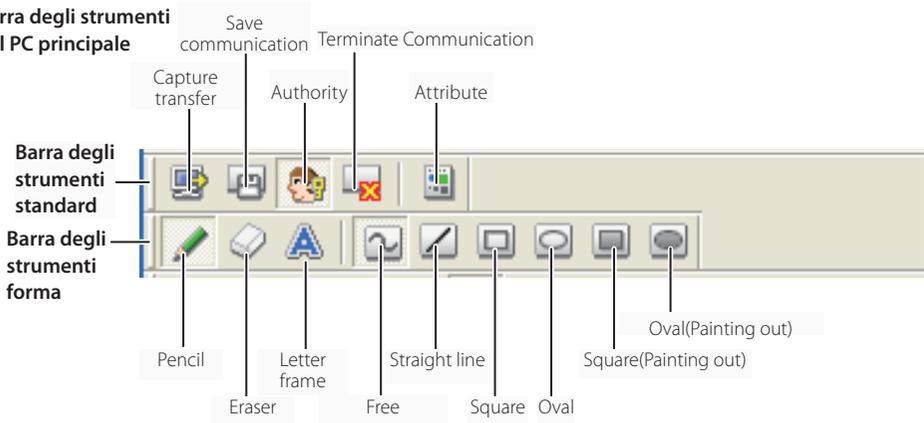
Struttura dei menu

Menu	Sottomenu	Operazione	
File	Save Communication	Salva l'immagine acquisita come dati JPEG. Viene visualizzata la finestra di dialogo di salvataggio.	
	Terminate Communication <small>* solo per PC principale</small>	Termina la modalità di comunicazione.	
	End Editing <small>* solo per PC secondari</small>	Chiude la finestra di modifica.	
Control	Capture transfer	Acquisisce un'immagine dallo schermo e la trasmette al proiettore.	
	Authority	Abilita/disabilita l'autorizzazione a modificare l'immagine acquisita.	
Edit	Tool	Pencil	Seleziona lo strumento matita.
		Eraser	Seleziona lo strumento gomma.
		Letter frame	Seleziona lo strumento testo.
		Free	Traccia una linea a mano libera.
	Form (Shape)	Straight line	Traccia una linea dritta.
		Square	Traccia un quadrato.
		Oval	Traccia un ovale.
		Square(Painting out)	Traccia un quadrato colorato.
		Oval(Painting out)	Traccia un ovale colorato.
	Attribute	Visualizza la finestra degli attributi.	
Delete all	Annulla tutte le modifiche effettuate con gli strumenti da disegno.		
Undo	Annulla l'ultima operazione.		
Display	Full screen	Cambia la finestra di modifica acquisizione: normale o a tutto schermo.	
	Tool bar	Standard	Abilita o disabilita i pulsanti della barra degli strumenti standard.
		Form(shape)	Abilita o disabilita i pulsanti della barra degli strumenti forma.
		Color	Abilita o disabilita i pulsanti della barra degli strumenti colore.
		Attribute	Abilita o disabilita i pulsanti della barra degli strumenti attributo.
Display on foreground	Mantiene la finestra di modifica acquisizione sempre sullo sfondo.		
Help	Version information	Visualizza il numero di versione software	

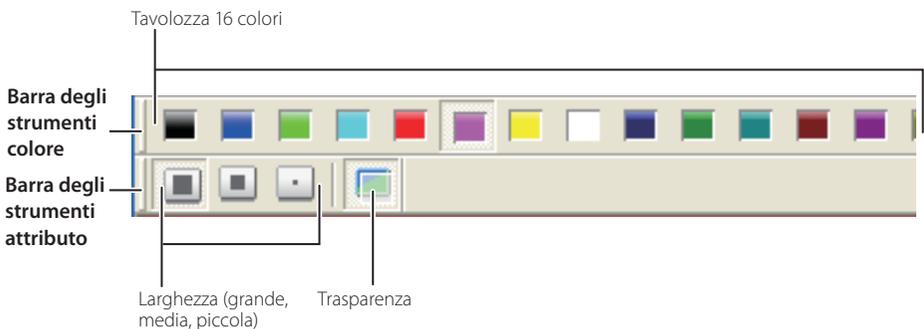
Nomi dei pulsanti della barra degli strumenti

I pulsanti sulla barra degli strumenti corrispondono ai seguenti comandi. Per ulteriori informazioni sulle singole operazioni, fare riferimento a "Struttura dei menu".

Barra degli strumenti del PC principale



Barra degli strumenti del PC secondario



- ☞ Per abilitare o disabilitare la barra degli strumenti, selezionare i comandi dal menu "Display" - "Tool bar".
- ☞ È possibile riallineare e unire le barre degli strumenti (standard, forma, colore, attributo), nonché modificarle mediante trascinamento.
- ☞ Alcuni pulsanti potrebbero non essere disponibili a seconda degli strumenti e dello stato di autorizzazione. In tal caso, i pulsanti sono visualizzati in grigio.

Come utilizzare la funzione Network Communication

Avvio della comunicazione

- 1 Visualizzare un'immagine sul computer
- 2 Avviare Network Capture 5. Viene visualizzata la finestra applicativa con l'elenco dei proiettori in rete.
- 3 Selezionare il proiettore o i proiettori e fare clic sul pulsante **Start Communication**. La finestra applicativa scompare e viene visualizzata la finestra di modifica acquisizione con l'immagine acquisita. Il proiettore proietta l'immagine acquisita sullo schermo.
☞ Se viene visualizzato un messaggio di errore, fare riferimento a "Configurazione dei parametri" (☞ pag. 92)

Unione alla comunicazione (solo per PC secondari)

- 1 Avviare Network Capture 5. Viene visualizzata la finestra applicativa con l'elenco dei proiettori in rete.
- 2 Selezionare un proiettore il cui stato è specificato nell'elenco con l'indicazione "Communication starting", quindi fare clic sul pulsante **Start communication**. La finestra applicativa scompare.
- 3 Fare clic sul menu **Start editing** nel menu a comparsa che viene visualizzato facendo clic sull'icona Network Capture 5 sulla barra delle applicazioni. Viene visualizzata la finestra di modifica acquisizione con l'immagine acquisita.

Uscita dalla comunicazione (solo per PC secondari)

Fare clic sul pulsante "🔧:End editing" sulla barra degli strumenti standard. La finestra di modifica acquisizione viene chiusa.

- ☞ Questo comando è disponibile esclusivamente per i PC secondari.
- ☞ Quando si esegue "End editing" con l'autorizzazione necessaria, l'autorizzazione viene annullata.

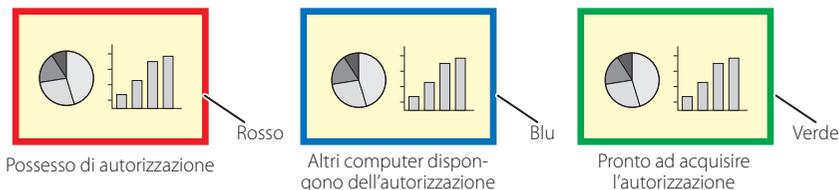
Termine della comunicazione

Fare clic sul pulsante "🛑:Terminate Communication" sulla barra degli strumenti standard. La finestra di modifica acquisizione viene chiusa.

- ☞ Questo comando è disponibile esclusivamente per il PC principale.
- ☞ Non è possibile terminare la comunicazione senza disporre dell'autorizzazione necessaria. Per terminare la comunicazione in maniera forzata, fare clic sull'icona Capture 5 sulla barra delle applicazioni, quindi selezionare "Shut down" nel menu a comparsa.

Acquisizione e rilascio dell'autorizzazione alla modifica

Per modificare l'immagine acquisita, il computer deve disporre dell'autorizzazione necessaria. Per acquisire l'autorizzazione, fare clic sul pulsante "👤: Authority" sulla barra degli strumenti standard, quindi procedere alla modifica dell'immagine. La finestra di modifica acquisizione indica lo stato di autorizzazione mediante il colore del riquadro, come descritto di seguito:



Modifica dell'immagine acquisita

Inserimento di figure

- 1 Fare clic sul pulsante "Pencil" sulla barra degli strumenti forma.
- 2 Selezionare gli attributi della figura (forma, larghezza, colore e trasparenza) nelle barre degli strumenti forma e attributo.
- 3 Spostare il puntatore del mouse sull'immagine per disegnare la figura.

Cancellazione di figure

- 1 Fare clic sul pulsante "Eraser" sulla barra degli strumenti forma.
- 2 Selezionare gli attributi della figura (forma, larghezza) nelle barre degli strumenti forma e attributo.
- 3 Spostare il puntatore del mouse sull'immagine per cancellare la figura.

Suggerimenti per il disegno

- ☞ Straight line toolPer tracciare una linea verticale o orizzontale, spostare il puntatore del mouse tenendo premuto il tasto MAIUSC.
- ☞ Square tool.....Per disegnare un quadrato, spostare il puntatore del mouse tenendo premuto il tasto MAIUSC.
- ☞ Oval toolPer disegnare un cerchio perfetto, spostare il puntatore del mouse tenendo premuto il tasto MAIUSC.
- ☞ Per cancellare l'ultima operazione, selezionare il comando "Edit"->"Undo" dal menu.
- ☞ Per cancellare simultaneamente tutte le operazioni effettuate, selezionare il comando "Edit"->"Delete all" dal menu.
- ☞ Il menu a comparsa che viene visualizzato facendo clic con il pulsante destro del mouse consente anche di selezionare lo strumento e di modificare gli attributi.

Impostazione degli attributi dello strumento di disegno

Fare clic sul pulsante "Attributes" sulla barra degli strumenti standard per visualizzare la finestra mostrata di seguito. Questa finestra è disponibile unicamente se si seleziona lo strumento matita o gomma.



Inserimento di testo

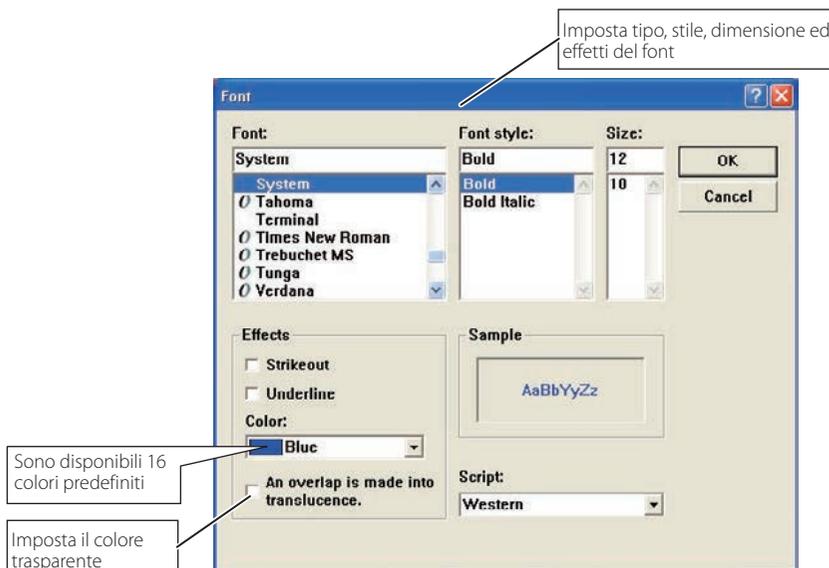
- 1 Fare clic sul pulsante "A:Letter frame" sulla barra degli strumenti forma.
- 2 Selezionare il colore del testo sulla barra degli strumenti colore.
- 3 Spostare il puntatore del mouse sull'immagine per specificare l'area del testo. Viene visualizzata la finestra di dialogo per l'inserimento del testo.
- 4 Digitare il testo in questa finestra.
Per modificare gli attributi del testo, fare clic sul pulsante **Letter attribute**. Fare riferimento a "Impostazione degli attributi di testo" di seguito.
- 5 Fare clic sul pulsante **OK** per confermare il contenuto. Il testo inserito viene visualizzato sull'immagine acquisita.



- ☞ Se il testo inserito fuoriesce dall'area di testo, l'area viene automaticamente estesa verso il basso.
- ☞ È possibile inserire fino a 1000 caratteri nell'area di testo.

Impostazione degli attributi di testo

Per visualizzare la finestra di impostazione degli attributi del testo, fare clic sul pulsante "Attribute" sulla barra degli strumenti standard con lo strumento testo selezionato, oppure fare clic sul pulsante **Letter attribute** nella finestra di dialogo per l'inserimento di testo descritta sopra.



Funzionamento di Network Communication e cambiamento di stato

Network Communication può essere utilizzato quando uno o più computer sono collegati al proiettore tramite rete.

Preparazione

Avviare il software Network Capture 5 sul computer prescelto. Impostare il computer in modalità standby o accenderlo. Verificare che l'indirizzo IP del computer sia registrato nell'elenco dei computer collegati (☞ pag. 99).

		Operazione sul PC principale		Operazione sul PC secondario	
Comunicazione	<ol style="list-style-type: none"> 1 Esecuzione del comando "Start Communication". → Sullo schermo viene visualizzata la finestra di modifica acquisizione. 	Riquadro	1 Esecuzione del comando "Start Communication". Esecuzione del comando "Start Editing" sulla barra delle applicazioni. → L'immagine acquisita sul PC principale viene visualizzata sullo schermo.	Riquadro	
		R		B	
	<ol style="list-style-type: none"> 2 Modifica dell'immagine acquisita → Le informazioni relative alle modifiche vengono automaticamente trasferite al PC secondario. 		R	→ Le informazioni relative alle modifiche sul PC principale sono riflesse sul PC secondario.	B
	<ol style="list-style-type: none"> 3 Rilascio dell'autorizzazione alla modifica. → Il colore del riquadro dello stato di autorizzazione cambia in verde. 		G	→ Il colore del riquadro dello stato di autorizzazione cambia in verde.	G
	→ Il colore del riquadro dello stato di autorizzazione cambia in blu.		B	<ol style="list-style-type: none"> 2 Acquisizione dell'autorizzazione. → Il colore del riquadro dello stato di autorizzazione cambia in rosso. 	R
	→ Le informazioni relative alle modifiche sul PC secondario sono riflesse sul PC principale.		B	<ol style="list-style-type: none"> 3 Modifica dell'immagine acquisita utilizzando gli strumenti. → Le informazioni relative alle modifiche vengono automaticamente trasferite al PC principale. 	R
	→ Il colore del riquadro dello stato di autorizzazione cambia in verde.		G	<ol style="list-style-type: none"> 4 Rilascio dell'autorizzazione alla modifica. → Il colore del riquadro dello stato di autorizzazione cambia in verde. 	G
	<ol style="list-style-type: none"> 4 Acquisizione dell'autorizzazione. → Il colore del riquadro dello stato di autorizzazione cambia in rosso. 		R	→ Il colore del riquadro dello stato di autorizzazione cambia in blu.	B
	<ol style="list-style-type: none"> 5 Ripetizione dei punti 2 e 3, se necessario. 			<ol style="list-style-type: none"> 5 Ripetizione dei punti 2 - 4, se necessario. 	
	<ol style="list-style-type: none"> 6 Esecuzione del comando "Capture transfer" sulla barra delle applicazioni. → La finestra di modifica viene aggiornata con la nuova immagine acquisita. 		R	→ La nuova immagine acquisita viene visualizzata nella finestra di modifica.	B
<ol style="list-style-type: none"> 7 Ripetizione dei punti 2 - 5. 					
<ol style="list-style-type: none"> 8 Termine della comunicazione. → La finestra di modifica acquisizione scompare. 		R	→ La finestra di modifica acquisizione scompare.		

- ☞ Il proiettore proietta l'immagine acquisita sullo schermo quando la modalità di ingresso del proiettore è impostata su "Network".
- ☞ Il comando "Save Communication" può essere eseguito in qualsiasi modalità anche quando il PC non dispone dell'autorizzazione.
- ☞ La freccia (→) indica una risposta al comando eseguito.
- ☞ L'esecuzione del comando "Terminate Communication" o "End Editing" sul PC secondario non ha effetto sugli altri computer collegati.

Esecuzione forzata

L'impostazione di acquisizione tramite rete della pagina Web fornisce un comando di esecuzione forzata. Questo comando esegue il rilascio dell'autorizzazione o l'arresto della comunicazione in maniera forzata. Questa funzione è utile quando altri PC collegati mantengono permanentemente l'autorizzazione o quando la condizione della comunicazione non è stabile.

Fare clic su pagina 2 di **Communication Setting** dal menu "Network"- "Capture". Eseguire un comando facendo clic sui pulsanti **Free**, **Quit** o **Update**.



Visualizza l'indirizzo IP del PC principale
Visualizza l'indirizzo IP del computer con autorizzazione alla modifica

Elemento	Descrizione
Free.....	Rilascia l'autorizzazione alla modifica in maniera forzata. → Imposta la condizione in base alla quale tutti gli utenti possono acquisire l'autorizzazione.
Quit.....	Termina la comunicazione in maniera forzata. → La finestra di modifica acquisizione viene chiusa su tutti i computer in maniera forzata.
Update.....	Acquisisce lo stato di comunicazione più aggiornato. → Aggiorna l'indirizzo IP sul PC principale e aggiorna il PC con autorizzazione.

Funzione Moderator

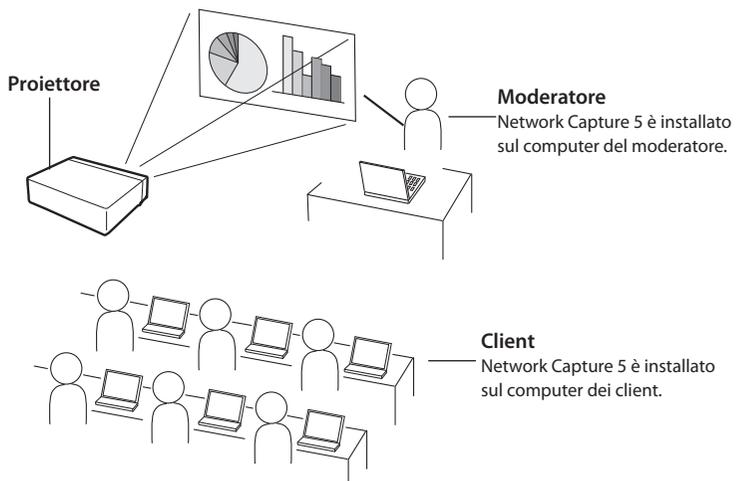
Questa funzione è utile ai moderatori o agli insegnanti durante riunioni o corsi in cui a tutti i partecipanti, incluso il moderatore (insegnante), viene assegnato un computer, per proiettare le immagini visualizzate sullo schermo del computer di un partecipante. Il moderatore (insegnante) può scegliere il computer dal quale acquisire l'immagine da proiettare. Il moderatore (insegnante) può gestire fino a 50 computer.

Questa funzione consente di proiettare le immagini dei partecipanti direttamente in un breve periodo di tempo o in tempo reale, senza impiegare tempo per trasferire le immagini al computer collegato al proiettore.

Le immagini non sono limitate dalle applicazioni presenti sul computer poiché il trasferimento dei dati di ciascun computer utilizza il sistema di acquisizione da schermo.

I nomi e i termini utilizzati nel presente capitolo hanno i seguenti significati.

Moderatore	Moderatore o insegnante
Client	Partecipante a riunioni o corsi
Network Capture 5	L'applicazione utilizzata dal moderatore e dal client



Preparazione all'uso della funzione Moderator

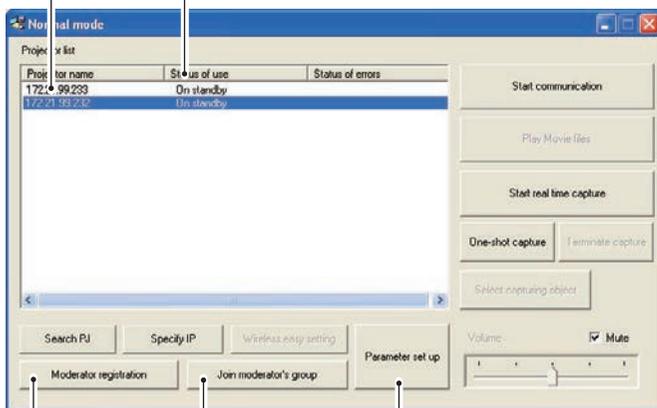
Seguire la procedura descritta in "2. Procedure di installazione" → "Punti 1-3" (pag. 18) e verificare che l'impostazione sia effettuata come descritto di seguito.

- Network Capture 5 è installato sul computer del moderatore e di ciascun client ed è possibile proiettare le immagini da qualsiasi computer.

Quando viene avviato Network Capture viene visualizzata la seguente finestra applicativa. Dopo aver fatto clic sul pulsante **Moderator registration**, la finestra applicativa cambia nella finestra "Moderator mode", come mostrato nella figura inferiore in basso.

Finestra applicativa in modalità Normal mode

Elenco dei proiettori Stato di utilizzo



Registrazione moderatore

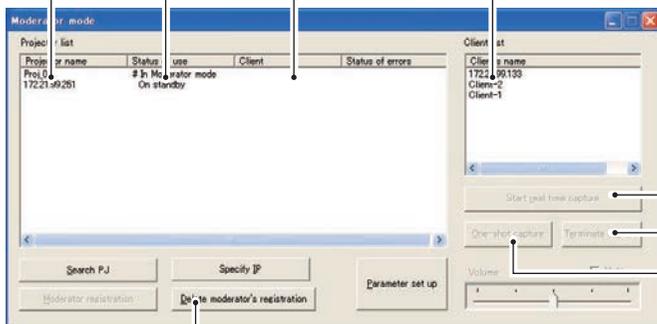
Unione al gruppo del moderatore

Impostazione dei parametri

Finestra applicativa in modalità Moderator mode

Elenco dei proiettori Stato di utilizzo Utente

Elenco dei client



Avvio dell'acquisizione in tempo reale

Terminate capture

One-shot

Cancellazione della registrazione moderatore

Descrizione della finestra applicativa

Colonna	Descrizione
Status	Indica la condizione del proiettore. On real time, On One-shot capture, On Standby, In Moderator mode, ecc.
User.....	Indica il nome del client (nome alternativo o indirizzo IP) utilizzato dal proiettore.
Error.....	Indica lo stato di errore durante l'esecuzione della funzione di acquisizione in tempo reale e di acquisizione One-shot.
Parameter set up ...	Imposta i parametri di acquisizione. Il nome alternativo (fino a 63 caratteri) e la password fino a 15 caratteri) del moderatore possono essere impostati utilizzando questa funzione. Vedere anche "Configurazione dei parametri" (pag. 92) per la configurazione di altri parametri.
Moderator registration ...	Registra un gruppo moderatore.
Delete moderator group ...	Esce da un gruppo moderatore.
Join moderator's group ..	Unisce al gruppo moderatore. Premere questo pulsante dopo avere selezionato il proiettore indicato come "In Moderator mode" nella colonna di stato.
Start real time capture...	Acquisisce (proietta) in tempo reale le immagini visualizzate sullo schermo del computer. Dopo l'esecuzione del comando "Start real time capture", la finestra applicativa scompare.
Terminate capture.....	Termina l'acquisizione in tempo reale.
One-shot capture.....	Copia e acquisisce (proietta) le immagini visualizzate sullo schermo del computer senza effettuare modifiche. Dopo l'esecuzione del comando One-shot, la finestra applicativa scompare.

* Per ulteriori informazioni sulla finestra applicativa, fare riferimento a "3. Nomi e funzioni della schermata operativa" (pag. 25).

Uso della funzione Moderator

Funzionamento moderatore

1. Un moderatore avvia Network Capture 5. Nella finestra applicativa, selezionare il proiettore da utilizzare nel relativo elenco, quindi fare clic sul pulsante **Moderator registration**. La modalità della finestra applicativa cambia da "Normal mode" a "Moderator mode".

Funzionamento client

2. Ciascun client avvia Network Capture 5. Nella finestra applicativa, selezionare il proiettore con l'indicazione "In Moderator mode" nella colonna di stato, quindi fare clic sul pulsante **Join moderator's group**. La finestra applicativa scompare. Per uscire dal gruppo del moderatore, fare clic su **Exit moderator group** nel menu a comparsa che viene visualizzato facendo clic sull'icona Network Capture 5 sulla barra delle applicazioni.

Exit moderator's group
Version information..
Shut down

Funzionamento moderatore

3. Quando il client si unisce al gruppo del moderatore, i nomi alternativi del client e del moderatore o l'indirizzo IP del computer vengono visualizzati nell'elenco dei client della finestra applicativa del moderatore.
4. Il moderatore seleziona un proiettore dal relativo elenco e seleziona un computer client dall'elenco dei client per visualizzarne il contenuto sullo schermo. Quando si registrano più proiettori nel gruppo del moderatore, selezionare singolarmente i proiettori dal proiettore in modalità Moderator, quindi fare clic sul pulsante **Moderator registration** per registrarli ad uno ad uno nel gruppo del moderatore.
5. Fare clic sul pulsante **Start real time capture** o **One-shot capture**. Il proiettore selezionato proietta il contenuto dello schermo del computer client. Quando si proietta l'immagine acquisita con più proiettori, selezionare i proiettori dal relativo elenco tenendo premuti i tasti [Ctrl] o [MAIUSC].

Una volta impostata la funzione Moderator, il moderatore e i partecipanti possono iniziare la riunione.

Impostazione della password del moderatore

La seguente procedura consente di impostare la password per unirsi al gruppo del moderatore.

Avviare Network Capture 5, quindi fare clic sul pulsante **Parameter set up** nella finestra applicativa. Nella finestra di configurazione dei parametri della funzione Moderator, inserire la password per **Moderator's password**. La password può contenere fino a 15 caratteri. L'impostazione predefinita è nessuna password.

Quando il client fa clic sul pulsante **Join moderator's group** nella finestra applicativa per unirsi al gruppo del moderatore, viene visualizzata la seguente finestra per l'inserimento della password.



Inserire una password, quindi fare clic sul pulsante **OK**. Una volta autenticata correttamente la password, il client può unirsi al gruppo del moderatore. La password di ingresso è registrata nella password del moderatore del client.

Annullare la registrazione dello stato del moderatore

1. Selezionare il proiettore o i proiettori registrati come moderatore nella finestra applicativa in modalità moderatore.
 2. Fare clic sul pulsante **Delete moderator's group**. La registrazione come moderatore del proiettore selezionato viene annullata e la finestra applicativa cambia in "Normal mode". La colonna di stato cambia da "#On Moderating" a "On Standby". Quando si annullano le registrazioni di più proiettori, la finestra applicativa mantiene la modalità "Moderator mode" finché tutte le registrazioni dei gruppi del moderatore registrati vengono annullate.
- * Anche dopo che la registrazione del moderatore è stato annullata, la finestra applicativa di Network Capture 5 viene visualizzata sullo schermo per indicare che la registrazione della funzione di moderatore è stata annullata.
- * Dopo avere terminato Network Capture 5, la registrazione di tutti i client partecipanti alla sessione viene annullata.

Informazioni sugli errori

Messaggio di errore	Causa e risoluzione
Set up the parameter.	Errore quando viene eseguita la comunicazione. Le impostazioni dei parametri (host name, capture port) non sono state configurate. → Fare riferimento a Impostazione dei parametri (☞ pag. 92).
It has not been registered to PJ as a group.	Errore quando viene eseguito Start Communication o Start real time capture. L'indirizzo IP del computer non è stato registrato. → Registrare l'indirizzo IP utilizzando il browser Web (☞ pag. 99).
Cannot be displayed as PJ is under display.	Errore quando viene eseguito Start Communication o Start real time capture. L'altra funzione di acquisizione, visualizzazione o Memory Viewer è in uso. → Attendere che la funzione di comunicazione sia disponibile.
Cannot connect to PJ.	Impossibile stabilire la connessione con il proiettore quando viene eseguito Start Communication, Terminate Communication, Capture Transfer, Start real time capture o Terminate capture. → Controllare il collegamento del cavo di rete.
Cannot transfer data to PJ.	Impossibile trasferire i dati al proiettore quando viene eseguito Start Communication, Terminate Communication, Capture Transfer, Start real time capture o Terminate capture. L'intervallo di time-out è di 10 secondi. → Controllare il collegamento del cavo di rete.
Cannot receive data from PJ.	Impossibile ricevere i dati dal proiettore quando viene eseguito Start Communication, Terminate Communication, Capture Transfer, Start real time capture o Terminate capture. L'intervallo di time-out è di 10 secondi. → Controllare il collegamento del cavo di rete.
Other PC has authority. Cannot complete "Network Communication".	Quando si esegue Terminate Communication, non è possibile terminare la comunicazione in quanto altri computer dispongono dell'autorizzazione.
Other PC has authority. Cannot obtain authority.	Altri computer dispongono dell'autorizzazione.
Invalid port number	Se il parametro è impostato, viene specificato il numero di porta riservato. → Fare riferimento a Impostazione dei parametri (☞ pag. 92).
PJ has not started Network Communication. Close the window and open it again.	Il proiettore potrebbe essere stato spento durante la comunicazione. → Controllare lo stato di alimentazione del proiettore e rieseguire "Start communication".

9. Funzioni Network Viewer

La funzione Network Viewer consente di visualizzare i dati immagine memorizzati nei file server utilizzando il proiettore tramite rete.

Vengono descritti il software per la conversione di file File Converter 1 e File Converter 2, il software per la creazione di programmi Program Editor e la procedura di utilizzo di Network Viewer.

Creazione dei dati disponibili [Network Viewer 5]

Il formato immagine supportato da questo proiettore è JPEG (.jpg). Esistono diversi tipi di dati JPEG. Alcuni dati potrebbero non venire proiettati. Prima di utilizzare le immagini con la funzione Network Viewer, è necessario convertire i dati in formato JPEG ottimizzato per il proiettore.

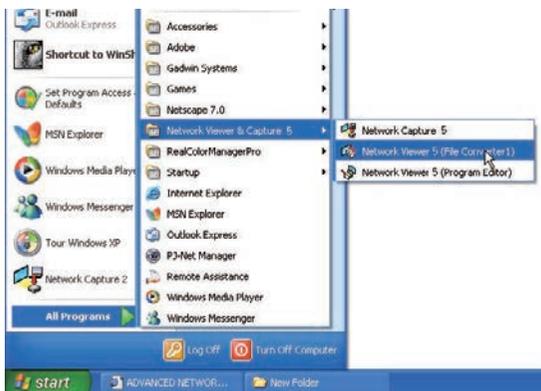
[1] Come utilizzare Network Viewer 5 (File Converter 1)

Il software File Converter 1 consente di convertire le immagini JPEG, bitmap o Power Point in formato JPEG ottimizzato per il proiettore.

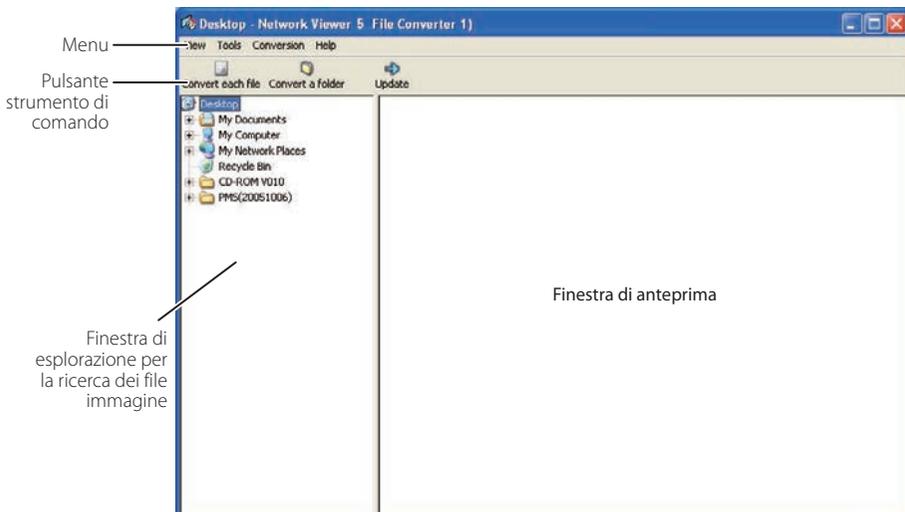
Avvio e chiusura di File Converter 1

Per avviare File Converter 1, fare clic su "Network Viewer 5 (File Converter 1)" dal menu "Start" - "All Programs" - "Network Viewer & Capture 5".

Per terminare File Converter 1, fare clic sull'apposita casella di chiusura nella parte superiore destra della finestra.



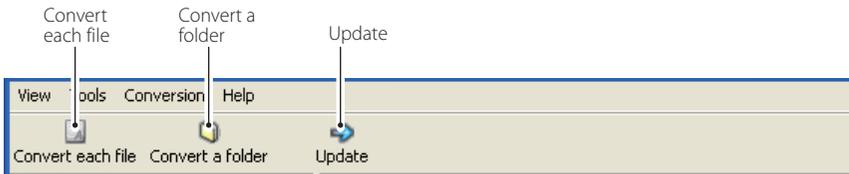
Finestra File Converter 1



Struttura dei menu

Menu	Sottomenu	Descrizione
View	Update	Aggiorna i contenuti della finestra di anteprima.
	Preview size	Imposta le dimensioni dell'immagine di anteprima: grande, media, piccola.
Tools	Option	Imposta i valori predefiniti della destinazione output e della modalità di conversione.
Conversion	Convert each file	Converte un singolo file in formato JPEG.
	Convert a folder	Converte contemporaneamente tutti i file contenuti in una cartella in formato JPEG.
Help	Version information	Visualizza le informazioni sulla versione.

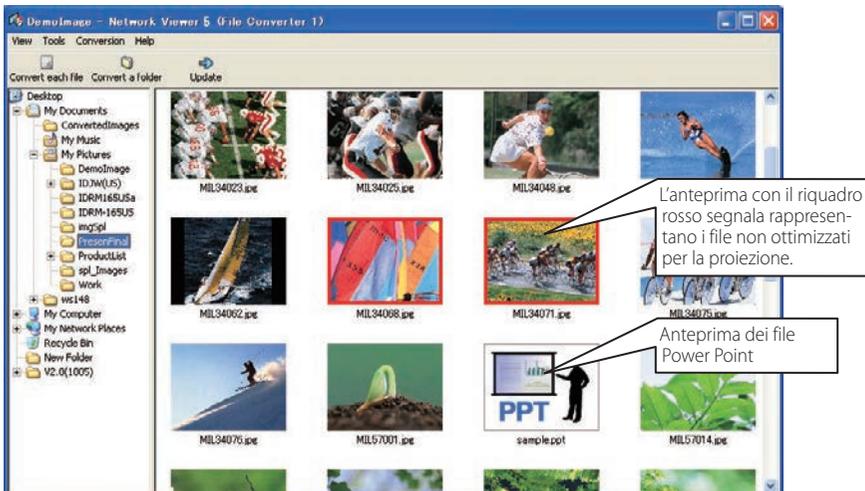
Pulsante strumento di comando



Creazione dei dati disponibili

I Utilizzando la finestra di esplorazione, selezionare una cartella contenente i file di immagine. Le immagini disponibili (file JPEG, bitmap, Power Point) nella cartella selezionata vengono visualizzate nella finestra di anteprima.

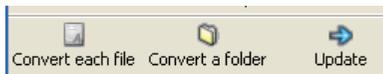
☞ Nella finestra di anteprima, le immagini visualizzate con un riquadro rosso rappresentano i file JPEG o bitmap non ottimizzati per la proiezione. Le immagini visualizzate senza il riquadro rosso rappresentano invece i file JPEG ottimizzati per la proiezione; non è dunque necessario riconvertire questi file, tranne nel caso in cui siano state apportate modifiche alle dimensioni o alla qualità dell'immagine.



2 Quando si convertono i singoli file, selezionare un'immagine di anteprima quindi fare clic su **Convert each file**.

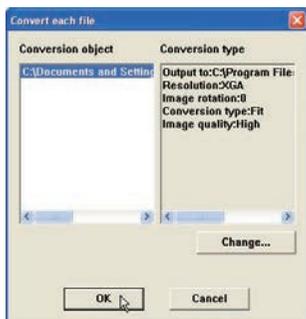
☞ Per selezionare contemporaneamente più file, tenere premuti i tasti "MAIUSC" o "Ctrl", quindi fare clic sulle immagini di anteprima.

Quando si convertono tutti i file contenuti in una cartella, selezionare la cartella quindi fare clic su **Convert a folder**.



3 Quando viene visualizzata la finestra di conferma, controllare l'oggetto e il tipo di conversione, quindi fare clic sul pulsante **OK**. File converter 1 inizia il processo di conversione e memorizza i file ottimizzati nella cartella di destinazione. È possibile effettuare la selezione sul disco rigido locale, sui dischi di computer in condivisione di rete e in una directory su server FTP. Per modificare il tipo di conversione o la destinazione output, fare clic sul pulsante **Change**.

☞ Se i dati per la conversione contengono un file Power Point, il software Microsoft Power Point viene avviato e inizia la conversione automaticamente.



Finestra di dialogo visualizzata durante l'uso delle funzioni "Convert each file" e "Convert a folder".

☞ Per convertire le immagini da un file Power Point, è necessario che il software Microsoft Power Point sia installato sul computer in uso.

☞ Durante la conversione di un file Power Point, le pagine vengono convertite in file JPEG separati.

Impostazione della destinazione output e della modalità di conversione

Facendo clic sul pulsante **Change** nella finestra di conversione come descritto nel punto 3 della pagina precedente, viene visualizzata la seguente finestra di impostazione delle opzioni.

Destinazione output

Selezionare **Folder** o **FTP server** come destinazione output dei file convertiti.

Folder

Output folder Specifica una cartella sul disco rigido locale o sui dischi di computer in condivisione di rete.

FTP server

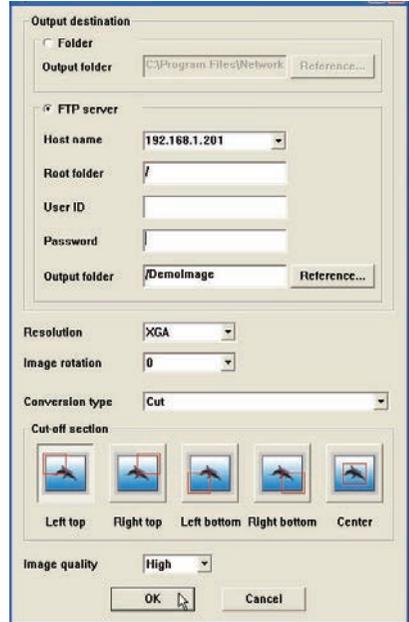
Host name Specifica il nome host o l'indirizzo IP del server FTP.

Root Folder Specifica la directory principale del server FTP. Normalmente viene utilizzato il simbolo "/".

User ID Specifica l'account di accesso del server FTP.

Password Specifica la password del server FTP.

Output folder Specifica una directory del server FTP.



Modalità di conversione

Resolution Seleziona la risoluzione dell'immagine di output (da VGA a XGA).

Le immagini con risoluzione superiore a quella del pannello del proiettore non possono essere visualizzate.

Image rotation Seleziona la rotazione dell'immagine (0, 90, 180, 270).

Conversion Type

Fit Imposta la larghezza o l'altezza dell'immagine in base alla dimensione massima della larghezza o dell'altezza dello schermo.

Justify

[both ends] Imposta la larghezza dell'immagine in base alla dimensione massima della larghezza dello schermo.

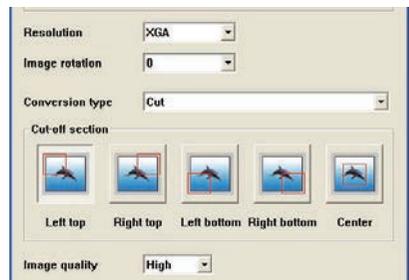
Justify

[top and bottom] Imposta l'altezza dell'immagine in base alla dimensione massima dell'altezza dello schermo.

Cut Taglia l'immagine in base alle dimensioni dello schermo, indipendentemente dalle dimensioni dell'immagine. Vedere la figura a destra.

Selezionare questa modalità quando si desidera mantenere le dimensioni originali dell'immagine. Selezionare le singole modalità facendo clic sul relativo pulsante.

Image Quality Imposta la qualità dell'immagine per la conversione: "High", "Mid" o "Low".



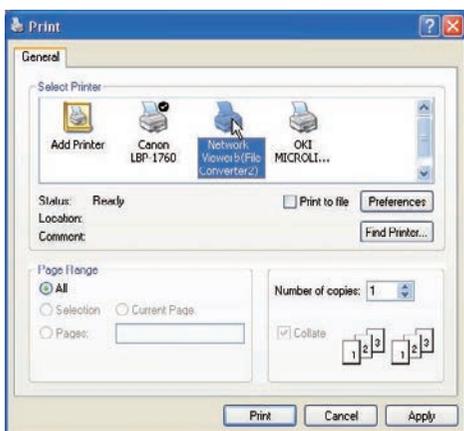
[2] Come utilizzare Network Viewer 5 (File Converter 2)

File Converter 2 opera similmente a un driver di stampante e ha la funzione di convertire in formato JPEG ottimizzato per la conversione i dati creati da altre applicazioni quali file di testo, fogli di calcolo e presentazioni. È possibile convertire in formato JPEG qualsiasi documento creato con un software dotato di funzione di stampa.

Creazione dei dati disponibili

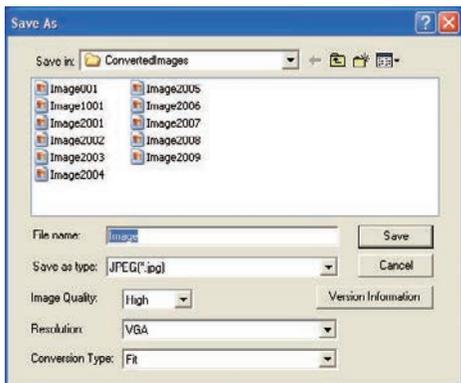
1 Aprire un documento con lo specifico software.

2 Selezionare il sottomenu di stampa e aprire la finestra di dialogo di stampa. Nella finestra, selezionare l'icona "Network Viewer 5 (File Converter 2)" per l'opzione di selezione della stampante e fare clic sul pulsante **Print**.



Impostare le opzioni per il layout di pagina o per gli attributi della carta facendo clic sul pulsante **Preferences**, se necessario.

3 Selezionare una cartella e fare clic sul pulsante **Save**.



Il nome predefinito per il file è "Image001". Se l'immagine convertita include 2 o più pagine, i nomi dei file vengono numerati da "001" a "999" in ordine seriale.

Le impostazioni Image quality e Conversion type possono essere configurate in questa finestra. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Impostazione della destinazione output e della modalità di conversione" (pag. 117).

L'immagine convertita potrebbe avere un bordo bianco, a seconda del tipo di file.

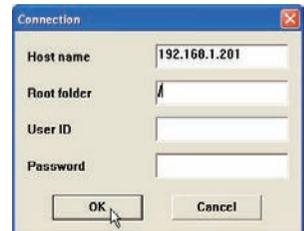
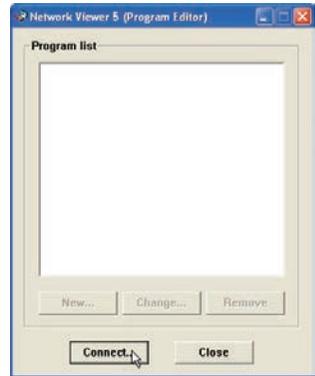
La procedura sopra descritta potrebbe differire in base all'ambiente operativo del computer e alle applicazioni.
Non è possibile proiettare i dati immagine superiori a 2 MB con Network viewer 5.

Creazione di un file di programma [Program Editor]

Network Viewer 5 (Program Editor) consente di creare un file di programma che specifica l'ordine di visualizzazione delle immagini e i relativi percorsi nel file server (server FTP). Program Editor crea la cartella "DispParam" nella directory principale di accesso del server FTP, e i file di programma che vengono memorizzati in questa cartella. Tali file vengono nominati "Program". Specificando il file di programma con la funzione Network Viewer, è possibile visualizzare le immagini nell'ordine programmato con il proiettore.

Procedura per la creazione di programmi

- 1 Per avviare Program Editor, fare clic su "Network Viewer 5 (Program Editor)" dal menu "Start" - "All Programs" - "Network Viewer & Capture 5".
- 2 Fare clic sul pulsante **Connect**.
- 3 Se viene visualizzata la finestra di impostazione della connessione, inserire i dati richiesti e fare clic sul pulsante **OK**.
La finestra di impostazione scompare e se sono presenti programmi nella directory di accesso del server FTP, questi vengono elencati nella finestra.



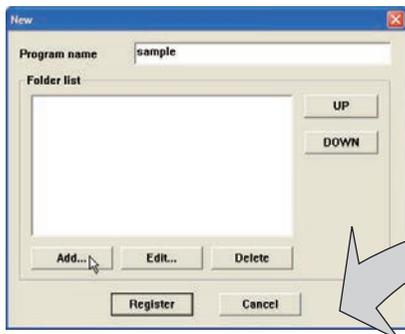
Elemento	Descrizione
Host name.....	Specifica il nome o l'indirizzo IP del server FTP.
Root Folder.....	Specifica la directory principale del server FTP. Normalmente viene utilizzato il simbolo "/".
User ID.....	Specifica l'account di accesso del server FTP. Se si utilizza un account anonimo, lasciare vuota questa impostazione.
Password.....	Imposta la password (codice PIN). Se si utilizza un account anonimo, lasciare vuota questa impostazione.

IMPORTANTE

Per accedere alla directory del server FTP, è necessario impostare la modalità con permesso di scrittura. In modalità di sola lettura, viene visualizzato un errore quando si registra un nuovo programma.

4 Fare clic sul pulsante **New**.

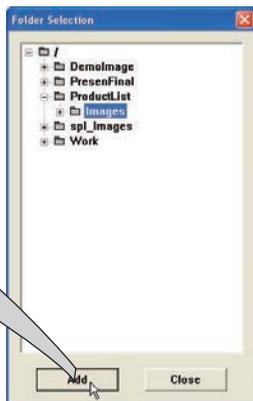
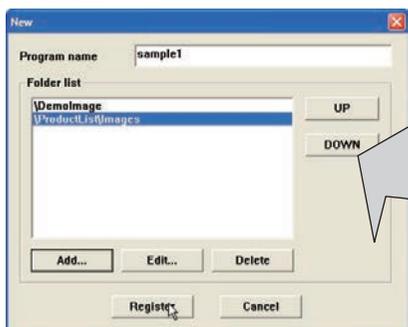
5 Inserire un nome di programma, quindi fare clic sul pulsante **Add**.



Change : Modifica il contenuto del file di programma.

Remove : Rimuove il programma dall'elenco.

6 Quando viene visualizzata la finestra di selezione cartella, selezionare la cartella in cui sono memorizzati i file JPEG, quindi fare clic sul pulsante **Add** per aggiungerla all'elenco delle cartelle.



Add.....Visualizza la finestra di selezione cartella.

Delete.....Elimina il percorso della cartella dall'elenco.

UPSposta in alto il percorso cartella selezionato.

DOWNSposta in basso il percorso cartella selezionato.

Edit.....Imposta l'ordine o il tempo di visualizzazione delle singole immagini. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Impostazione dell'ordine e del tempo di visualizzazione delle immagini" alla pagina seguente.

☞ L'ordine di visualizzazione viene indicato nella finestra di elenco delle cartelle. Per modificare tale ordine, utilizzare i pulsanti **UP** o **DOWN**.

☞ I programmi vengono memorizzati nella cartella "DispParam" nella directory principale di accesso. Questa cartella viene creata automaticamente.

7 Fare clic su **Register** per registrare l'elenco delle cartelle nel programma.

8 Fare clic sul pulsante **Close** per uscire da Program Editor.

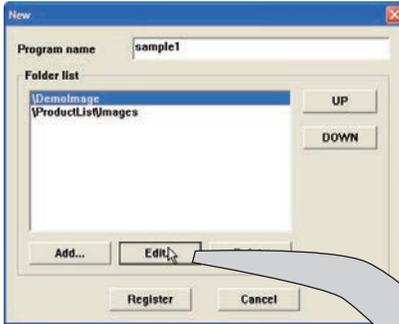
Impostazione dell'ordine e del tempo di visualizzazione delle immagini

Come impostazione predefinita, l'ordine di visualizzazione delle immagini corrisponde all'ordine dei nomi dei file nel codice ASCII. Per modificare l'ordine di visualizzazione o impostare il tempo di visualizzazione, attenersi alle seguenti procedure.

Visualizzare la finestra di elenco delle cartelle come descritto al punto 6 della pagina precedente.

1 Selezionare l'elenco di cartelle contenente le immagini da modificare.

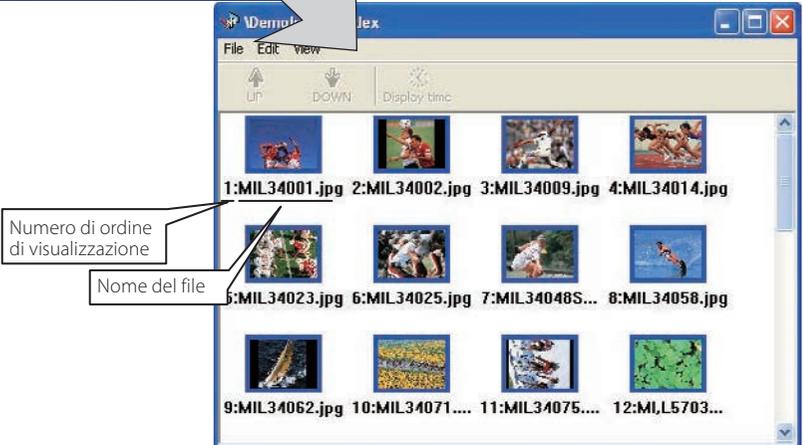
2 Fare clic sul pulsante **Edit**. Le immagini nella cartella selezionata vengono visualizzate con il relativo nome di file nella finestra dell'indice.



Quando si seleziona "Image" nel menu "View" viene visualizzata la miniatura dell'immagine (impostazione predefinita). Quando si seleziona "Icon", viene visualizzata l'immagine icona.

☞ La visualizzazione delle miniature richiede un po' di tempo.

☞ Il numero che precede il nome del file indica l'ordine di visualizzazione delle immagini.



Menu	Sottomenu	Descrizione
File	Exit	Chiude la finestra dell'indice.
Edit	UP	Passa a un livello superiore nell'ordine di visualizzazione le immagine selezionate.
	DOWN	Passa a un livello inferiore nell'ordine di visualizzazione le immagine selezionate.
	Display time.....	Imposta il tempo di visualizzazione delle immagine selezionate.
View	Image.....	Visualizza l'anteprima delle immagini.
	Icon.....	Visualizza le immagini come icone fisse.
	Update.....	Aggiorna le informazioni sulle immagini nella finestra dell'indice.

3 Per modificare l'ordine di visualizzazione, selezionare*1 i file, quindi fare clic sui pulsanti **UP** o **DOWN** nella barra del menu per spostare i file nella posizione desiderata, oppure selezionare i file e trascinarli nella posizione desiderata con il mouse.

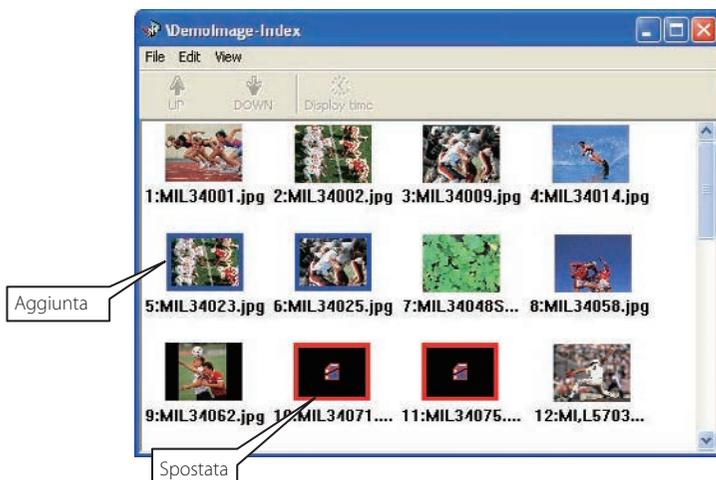
4 Per modificare il tempo di visualizzazione*2, selezionare*1 i file e fare clic sul pulsante **Display time** nella barra dei menu per visualizzare la relativa finestra di impostazione. Spuntare la casella "Display time" e impostare il tempo di visualizzazione desiderato. Per annullare il tempo di visualizzazione impostato, deselezionare la casella "Display time".



Riquadro dell'immagine nella finestra dell'indice

Il riquadro dell'immagine nella finestra dell'indice può presentare 3 diversi tipi di modalità di visualizzazione, come descritto di seguito.

- Nessun riquadro : Indica che l'immagine nella cartella non è stata modificata.
- Riquadro blu : Indica che l'immagine è stata aggiunta recentemente alla cartella.
- Riquadro rosso : Indica che l'immagine è stata eliminata dalla cartella.

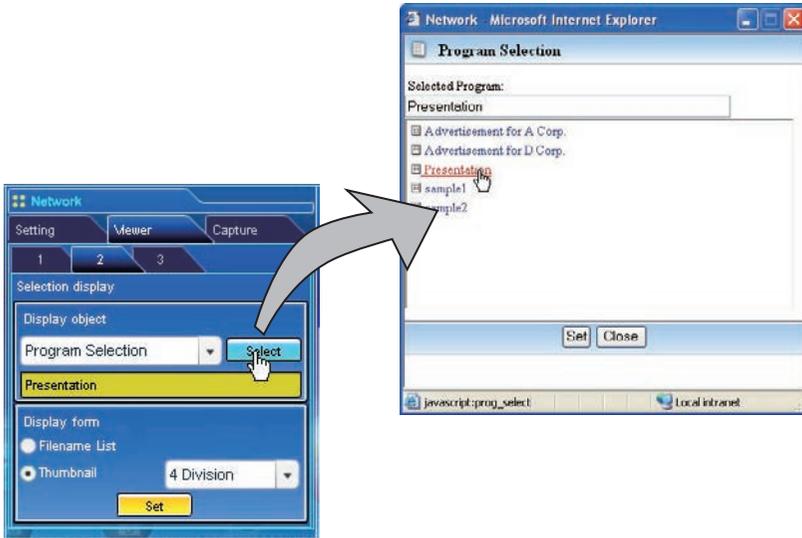


*1 Per selezionare più file contemporaneamente, utilizzare i tasti "MAIUSC" o "Ctrl" o il cursore del mouse.

*2 Per il tempo di visualizzazione è possibile impostare da 3 a 240 secondi.

Esempio di creazione di selezione del programma

Utilizzare il browser Web per accedere alla pagina di controllo del proiettore. Fare clic su "Viewer" nel menu Network sulla pagina Web, quindi eseguire il collegamento al server FTP e selezionare il nome del programma creato nella sezione precedente. Il proiettore avvia la visualizzazione delle immagini programmate. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "Uso della funzione Network Viewer" (pag. 124).



Questa funzione non è disponibile in LIGHT MODE.

Limitazioni del file di programma

Esistono diverse limitazioni per il file di programma, come elencato di seguito:

- * Il numero di programmi in una cartella principale è limitato a 1000.
- * Il numero di cartelle in un programma è limitato a 100.
- * Il numero totale di caratteri per il nome di una cartella è limitato a 255.
- * Il numero totale di caratteri per il nome di un file di programma è limitato a 63.
- * Il nome del programma non può iniziare con un punto ("").
- * Il nome del programma non può contenere i seguenti caratteri:
 $\backslash / : ; * ? " < > |$
- * Il nome del programma che inizia con uno spazio (" ") viene registrato senza lo spazio.

Uso della funzione Network Viewer

La funzione Network Viewer consente di acquisire i dati immagine JPEG dai file server residenti in rete e di proiettarli sullo schermo. I dati dell'immagine proiettata sono specificati dall'unità cartella.

È possibile impostare il tempo di visualizzazione e il numero di ripetizioni, nonché registrare le cartelle come programma. *La funzione Network Viewer non può essere utilizzata quando la funzione Network Capture è in uso.

Condizioni d'uso della funzione Network Viewer:

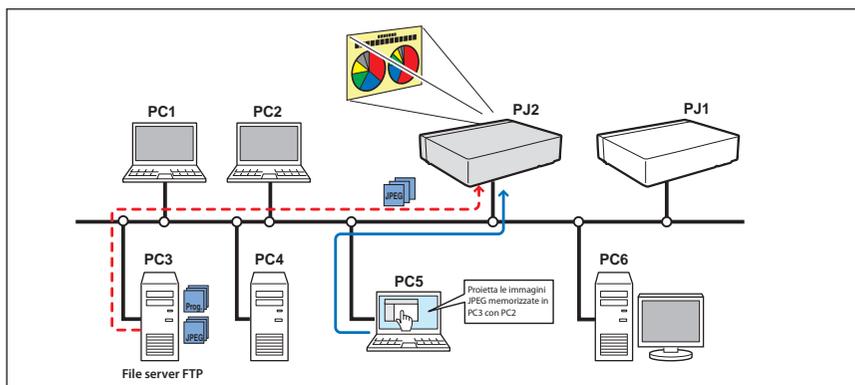
* Dovrebbe essere possibile utilizzare il servizio FTP con Windows 2000 Professional o XP Professional.

* L'utente dispone di un accesso completo al server FTP, oppure il server FTP consente a tutti di utilizzare un account anonimo che pure dispone di accesso completo.

* Il numero di accessi simultanei consentiti dallo stesso indirizzo IP non può essere minore di 20.

Per utilizzare questa funzione è necessario disabilitare la funzione di blocco delle finestre a comparsa del browser Web.

[1] Controllo mediante il browser Web



È necessario avere selezionato precedentemente la modalità di ingresso "Network".

1 Accesso alla pagina di controllo del proiettore utilizzando il browser Web.

Dal menu principale, fare clic su **Network - Viewer** per visualizzare la pagina di impostazione.

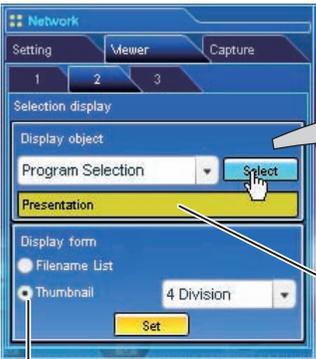
2 Configurazione della pagina di impostazione [1] di Visual display.

Elemento	Descrizione
Host name.....	Specifica il nome host o l'indirizzo IP del server FTP, yourftp.server, ecc.
Folder Path.....	Utilizzare "/"(directory principale) normalmente, oppure, se si dispone di una specifica directory nel server, inserire il nome della directory dopo "/" come mostrato nell'esempio seguente: /data/
User ID*1.....	Specifica l'account di accesso del server FTP.
Password*1.....	Specifica la password del server FTP.
Option*1.....	Impostare "Display ON" quando si visualizzano le immagini di anteprima acquisite sul browser Web.



3 Configurazione della pagina di impostazione [2] di Selection display.

Fare clic su **Select** dopo avere selezionato l'oggetto di visualizzazione nel menu a discesa "Folder Selection" o "Program Selection". Una volta visualizzata la finestra di elenco, selezionare un programma o una cartella, quindi fare clic su **Set** nella finestra.



Visualizza il percorso del file o della cartella selezionati

Visualizza il tipo di visualizzazione dell'elenco: per nome del file o per miniatura. Per le miniature, è possibile selezionare "4 division", "6 division" o "9 division".

☞ Questa funzione non è disponibile in LIGHT MODE.

☞ Per ulteriori informazioni sui programmi, fare riferimento a "Creazione di un file di programma [Program Editor]" (pag. 119).

*1 AVVISO IMPORTANTE

Se si utilizza il server FTP con un account personale che non sia anonimo, l'ID e la password utente potrebbero essere visualizzati sul browser a seconda della versione di quest'ultimo. Per gli account anonimi, si raccomanda di utilizzare questa funzione normalmente.

Dopo avere fatto clic su **Set**, l'elenco dei file o l'elenco di anteprima della cartella o del programma selezionati vengono visualizzati nella finestra.

Imposta la visualizzazione automatica di un'immagine mediante un pulsante di opzione

Seleziona una pagina

Facendo clic sull'immagine di anteprima o sul nome del file, viene visualizzata l'immagine originale

Pulsante	Operazione
<<.....	Passa all'immagine di avvio precedente nella funzione di visualizzazione automatica.
>>.....	Passa all'immagine di avvio successiva nella funzione di visualizzazione automatica.
List.....	Passa alla modalità elenco.
Thumbnail.....	Passa alla modalità miniatura.
Close.....	Chiude la finestra.

☞ Questa funzione non è disponibile in LIGHT MODE.

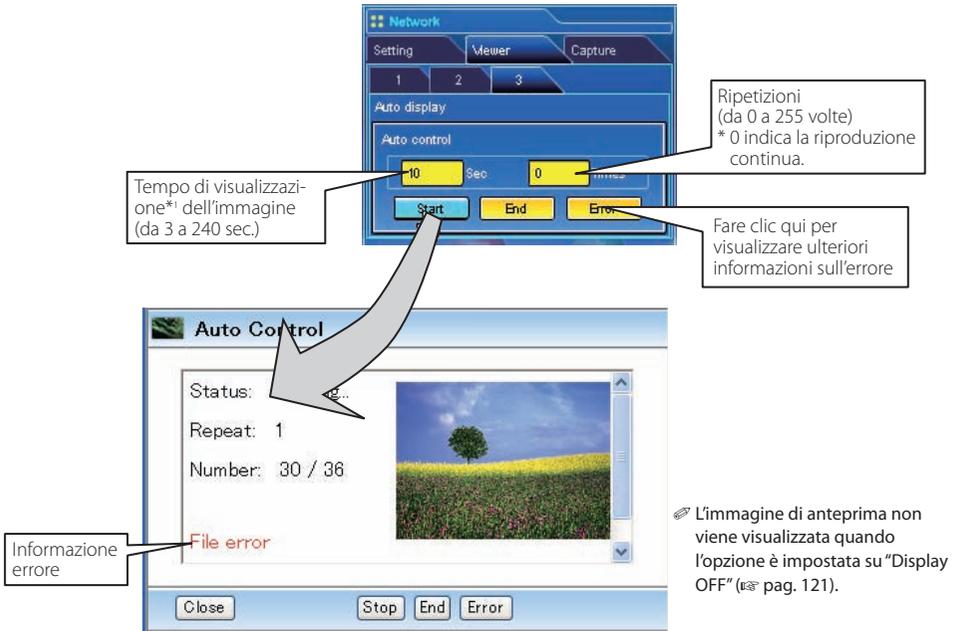
☞ L'immagine di anteprima non viene visualizzata quando l'opzione è impostata su "Display OFF" (☞ pag. 125).

☞ È possibile visualizzare fino a 1000 immagini.

☞ Quando si seleziona "Folder Selection", vengono visualizzate le immagini contenute nella prima directory della cartella selezionata.

☞ L'ordine di visualizzazione delle immagini corrisponde all'ordine dei nomi delle cartelle nel codice ASCII quando è selezionata l'opzione "Folder Selection", o è specificato da Program Editor quando è selezionata l'opzione "Program Selection" (☞ pag. 119).

4 Impostazione di visualizzazione automatica e pagina di controllo [3]



1. Fare clic sul pulsante **Start** per avviare la visualizzazione automatica. L'immagine nella cartella o programma selezionati viene visualizzata sullo schermo del proiettore. Il browser Web apre un'altra finestra e visualizza le immagini di anteprima nella finestra Auto Control in ordine sequenziale.
2. Fare clic sul pulsante **Stop** per arrestare la visualizzazione automatica.
 - Per riavviare la visualizzazione automatica, fare clic sul pulsante **Restart**.
 - * Una volta arrestata la visualizzazione automatica, è possibile visualizzare le immagini manualmente utilizzando il pulsante [**<<**] o [**>>**].
3. Fare clic sul pulsante **End** per terminare la visualizzazione automatica.
 - Premendo il pulsante **Error**, vengono visualizzate ulteriori informazioni sull'errore del file.

Per ulteriori informazioni sull'errore, vedere la pagina seguente.

*1 Quando si seleziona il file di programma per la visualizzazione automatica, il tempo di visualizzazione per ciascuna immagine specificato dal file di programma prevale rispetto all'impostazione specificata nella funzione di visualizzazione automatica descritta sopra. Le immagini per le quali non è stato impostato un tempo di visualizzazione, usano il tempo specificato nella funzione di visualizzazione automatica descritta sopra.

☞ Il tempo di visualizzazione è fortemente influenzato dall'ambiente di rete o dalla presenza di più proiettori collegati, per cui il tempo di visualizzazione effettivo potrebbe differire da quello specificato.

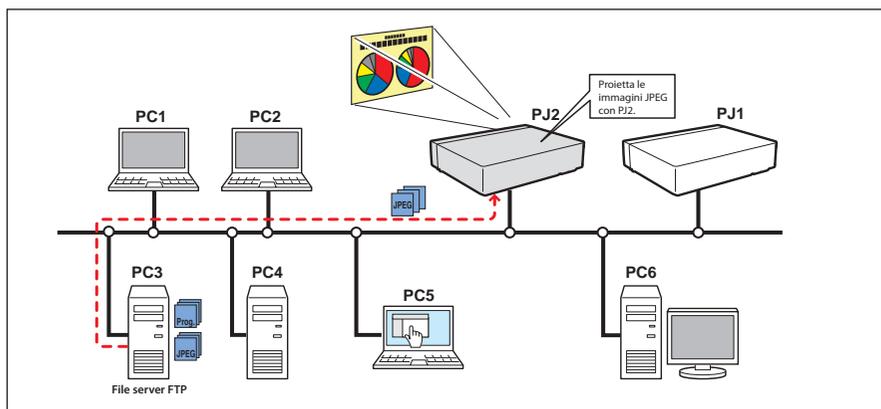
☞ L'intervallo per il passaggio da un'immagine all'altra differisce tra schermo e browser Web.

Informazioni sull'errore

Tipo di errore	Descrizione
File Error	Viene visualizzato quando il proiettore non è in grado di acquisire le immagini corrette dal server FTP, o quando il proiettore principale viene spento mentre è in uso la funzione Multi control. Fare clic sul pulsante Error per controllare i dettagli.
Connection Error	Potrebbe essere visualizzato quando il proiettore secondario sta usando le funzioni Network Viewer o Capture mentre è in uso la funzione Multi control. Controllare quale proiettore ha un errore; fare riferimento a "Multi control/Check & Change" (☞ pag. 85-86).

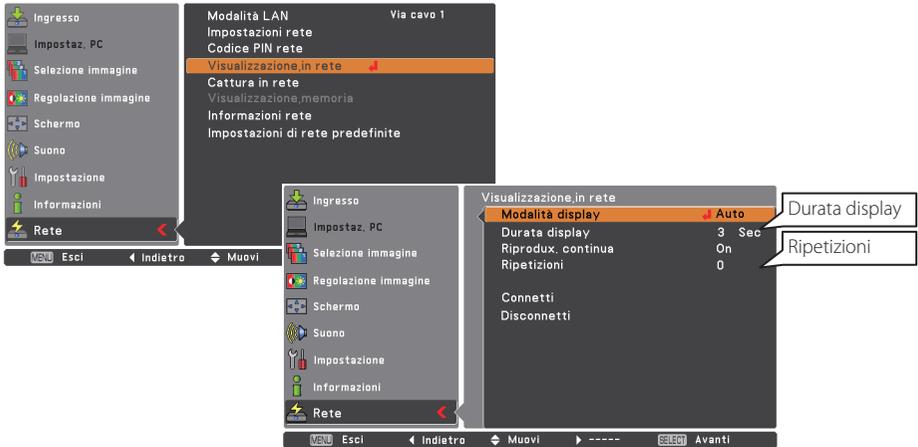
☞ Quando si verifica un errore durante la visualizzazione automatica, è possibile ricevere un messaggio di posta elettronica di allarme. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a "3 Selezione dell'opzione per l'invio di messaggi di allarme" (☞ pag. 60-63).

[2] Controllo mediante il proiettore



È necessario avere selezionato precedentemente la modalità di ingresso "Network".

I Selezionare "Visualizzazione in rete" nel menu "Rete". Premere il pulsante di puntamento ► o il pulsante **SELECT**.



- 2 Selezionare “Modalità display” e premere il pulsante **SELECT**, quindi selezionare “Auto” o “Manuale” e premere nuovamente **SELECT**.
Al momento della selezione di “Auto”, impostare “Durata display”, “Riprodux. continua” e “Ripetizioni”
- 3 Selezionare “Connetti”, quindi premere il tasto **SELECT** per avviare la visualizzazione. Sullo schermo vengono visualizzate le immagini sul server FTP.
 - ☞ È possibile effettuare la ricerca delle immagini utilizzando i pulsanti (▲, ▼) sul telecomando o sul proiettore.
 - ▲ : Visualizza l’immagine precedente; ▼ : Visualizza l’immagine successiva.
- 4 Per arrestare la visualizzazione, selezionare “Disconnetti”, quindi premere il tasto **SELECT**.

Elemento	Descrizione
Modalità display.....	Imposta gli intervalli di visualizzazione e il numero delle ripetizioni
Auto	Visualizza le immagini automaticamente impostando “Durata display” e “Ripetizioni”
Manuale.....	Controlla la visualizzazione delle immagini (sfogliando le immagini avanti e indietro) manualmente.
Durata display.....	Visualizza l’ora dell’immagine (da 3 a 240 sec.)
Riprodux. continua	Imposta “On” per riprodurre in continuazione
Ripetizioni	Volte in cui è eseguita la ripetizione (massimo 255)
☞	È visualizzato “0” quando “Riprodux. continua” è impostato su “On”.

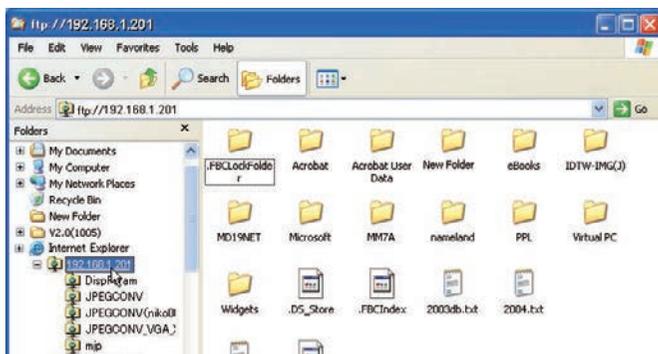
- ☞ In modalità di visualizzazione automatica [Auto], quando si preme il pulsante sinistro sul telecomando la visualizzazione automatica viene arrestata e viene impostata quella manuale. Quando si preme il pulsante destro, la visualizzazione automatica viene riavviata.
- ☞ I dati utilizzati per questa funzione sono quelli contenuti nel programma o nella cartella utilizzati l’ultima volta da Network Viewer. Il proiettore non è in grado di specificare server di file o immagini autonomamente.
- ☞ Il tempo di visualizzazione è fortemente influenzato dall’ambiente di rete o dalla presenza di più proiettori collegati, per cui il tempo di visualizzazione effettivo potrebbe differire da quello specificato.

Uso del proiettore come server FTP

È possibile utilizzare come server FTP il proiettore in cui è inserita una memoria USB nel terminale USB. Se lo si utilizza come server FTP, è possibile salvare sulla memoria USB i dati di proiezione convertiti da Network Viewer 5 [File Converter1, File Converter2] e proiettarli con la funzione Network Viewer in tale proiettore o in altri.

Copiare i dati per le proiezioni nel proiettore in cui è inserita la memoria USB.

- 1 Avviare l'Explorer del computer, quindi immettere l'indirizzo IP del proiettore in cui è inserita una memoria USB (ad esempio, ftp://192.168.1.201) nella colonna degli indirizzi. Il contenuto della memoria USB viene visualizzato come segue.



- 2 Copiare i dati delle proiezioni nella memoria USB.

Nota:

Se è impostato il codice PIN di rete per il proiettore, la finestra di autenticazione viene visualizzata come segue. In tal caso, immettere "user" nel campo del nome utente e il codice PIN di rete del proiettore nel campo della password.

*Assicurarsi di immettere "user" come nome utente



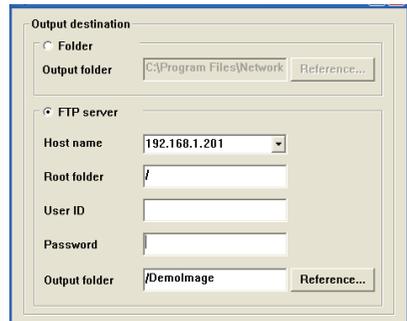
Emettere il file convertito direttamente al proiettore con la memoria USB.

Il file convertito da Network Viewer 5 [File Converter 1] può essere riprodotto direttamente sul proiettore con la memoria USB. Fare riferimento alla sezione “Creazione dei dati disponibili” per dettagli su Network Viewer 5 [File Converter 1]. (pag. 114).

Specificare “FTP server” come destinazione di uscita del file convertito nella finestra di dialogo “Option” di Network Viewer 5 [File Converter 1].

FTP server

- Host name.....Specifica il nome host o l'indirizzo IP del server FTP.
- Root FolderSpecifica la directory principale del server FTP. Normalmente viene utilizzato il simbolo “/”.
- User IDSe per il proiettore è impostato il codice PIN di rete immettere “user”.
- Password.....Se per il proiettore è impostato il codice PIN di rete immettere il codice PIN della rete.
- Output folderFare clic sul pulsante **Reference** e selezionare la directory di destinazione nella memoria USB.



Riprodurre il file di programma direttamente sul proiettore tramite la memoria USB.

Il file di programma creato da Network Viewer 5 (Program Editor) può essere riprodotto direttamente sul proiettore tramite la memoria USB.

Per dettagli su Network Viewer 5 (Program Editor), fare riferimento alla sezione “Creazione di un file di programma” (pag. 119).

- Host name.....Immettere il nome host o l'indirizzo IP del proiettore
- Root FolderSpecifica la directory principale del server FTP. Normalmente viene utilizzato il simbolo “/”.
- User IDSe per il proiettore è impostato il codice PIN di rete è impostato per il proiettore, immettere “user”.
- Password.....Se per il proiettore è impostato il codice PIN di rete immettere il codice PIN della rete.



10. Appendice

Uso di telnet

Impostazione del browser Web

Impostazione del firewall

Risoluzione dei problemi

Terminologia

Uso di telnet

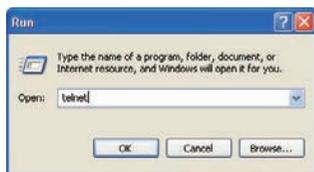
È possibile controllare il proiettore utilizzando l'applicazione telnet*¹ installata sul computer. Normalmente, l'applicazione telnet è disponibile sul computer.

* La porta telnet 10000 viene utilizzata per il controllo del proiettore.

Controlli

Esempio: uso dell'applicazione telnet di Windows XP Professional.

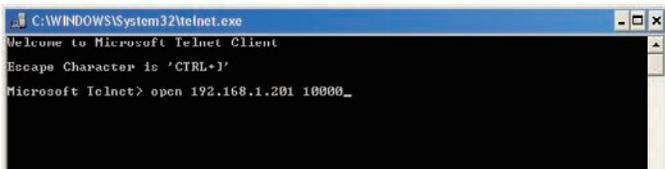
1. Selezionare il sottomenu **Run...** dal menu **Start** sul computer. Digitare "telnet" nell'area di testo **Open** della finestra visualizzata, quindi premere il pulsante **OK**.



2. L'applicazione telnet viene avviata e viene visualizzata la seguente finestra. Digitare il testo specificato di seguito per collegare il proiettore:

```
> open_192.168.1.201_10000 [Invio]
```

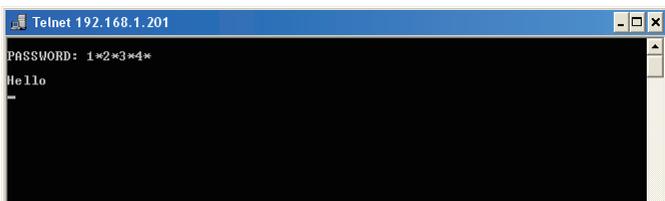
* Utilizzare l'indirizzo IP assegnato al proiettore.



3. Una volta stabilita correttamente la comunicazione, nella finestra viene visualizzata l'indicazione "PASSWORD:". Inserire la password di accesso (Codice PIN rete*²) per il proiettore, quindi premere il tasto "Invio" sulla tastiera. Se non è stato impostato un Codice PIN rete, premere semplicemente il tasto "Invio".

Se viene visualizzata la parola "Hello", l'accesso è riuscito.

* La password "1234" è utilizzata a scopo esemplificativo.



4. Inserire i comandi (fare riferimento alla tabella seguente) per controllare il proiettore, quindi premere il tasto "Invio" per terminare. Ad esempio, digitare "C00", che è il comando per accendere il proiettore, quindi premere il tasto "Invio". L'operazione di accensione viene confermata.

* Inserire solo caratteri maiuscoli in formato ASCII a 64 byte e caratteri a singolo byte.

Per terminare la comunicazione, premere contemporaneamente i tasti "Ctrl" e "]", digitare "close" e quindi premere il tasto "Invio" sulla tastiera.

> close [invio]

La seguente tabella mostra l'elenco dei comandi di base per il controllo del proiettore. Per ulteriori informazioni sugli altri comandi, consultare il proprio rivenditore.

Tabella di elenco dei comandi

Comando	Funzione
C00	Accensione
C02	Spegnimento
C09	Aumento volume
C0A	Diminuzione volume
C0B	Attivazione silenziamento
C0C	Disattivazione silenziamento
C1C	Attivazione visualizzazione menu
C1D	Disattivazione visualizzazione menu

*1 Per ulteriori istruzioni sull'applicazione telnet, consultare la guida in linea del computer.

*2 La password corrisponde al Codice PIN rete impostato; fare riferimento a "Impostazione del Codice PIN rete" (☞ pag. 32, 44). Se l'autenticazione della password inserita ha esito negativo per 4 volte di seguito, la comunicazione viene terminata automaticamente. Riprovare a stabilire la connessione.

*3 Se non si inserisce la password o altro comando entro 30 secondi, la comunicazione viene terminata automaticamente. Riprovare a stabilire la connessione.

Impostazione del browser Web

Questo prodotto è progettato per consentire l'impostazione e il controllo del proiettore mediante un browser Web. A seconda delle impostazioni del browser Web, alcune funzioni di controllo potrebbero non essere disponibili. Verificare che le seguenti funzioni siano impostate correttamente nel browser Web.

Abilitazione di Script/JavaScript

Le pagine di impostazione contengono alcuni controlli che utilizzano la funzione JavaScript. Se sul browser Web la funzione JavaScript è disabilitata, potrebbe non essere possibile controllare correttamente il proiettore. In tal caso, sulla parte superiore della pagina viene visualizzato il messaggio di allarme mostrato in figura. Per abilitare la funzione JavaScript, fare riferimento alle ulteriori istruzioni fornite nella pagina seguente.



Abilitazione Flash Player

La pagina di impostazione di questo prodotto contiene dei contenuti Flash. Per visualizzarla, è necessario avere installato Adobe Flash Player versione 6 o successiva sul computer in uso. Per ulteriori informazioni, vedere la pagina iniziale di Adobe. (<http://www.adobe.com>). Se Adobe Flash Player è installato sul computer, ma la pagina di impostazione non viene comunque visualizzata, controllare che il plug-in di Flash Player (Shockwave Flash) sia installato e impostato correttamente. Per ulteriori istruzioni, fare riferimento alla pagina seguente.



Impostazioni Proxy

In alcuni casi, il browser Web è impostato per l'utilizzo del server proxy per la connessione Internet o Intranet. In tal caso, quando si installa questo prodotto sulla rete locale, è necessario configurare correttamente le impostazioni proxy del browser Web. In particolare, quando il proiettore e il computer sono direttamente collegati tramite un cavo incrociato UTP o la rete non dispone di un server proxy, assicurarsi di impostare l'opzione "not use proxy server" sul browser Web. Per ulteriori informazioni sulle procedure di impostazione, fare riferimento a "Esempi: sistema operativo/browser" alla pagina seguente.

☞ Sono disponibili diversi modi per cambiare le impostazioni del browser, a seconda della versione o delle applicazioni. Per alcuni esempi, fare riferimento alle istruzioni di impostazione alla pagina seguente. È inoltre possibile consultare la guida in linea del browser Web.

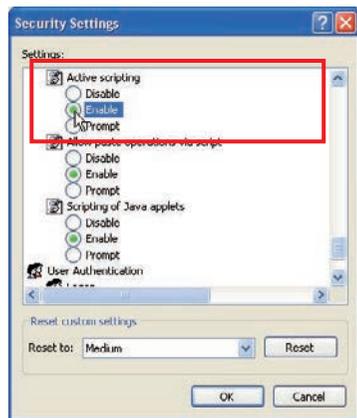
Esempi: sistema operativo/browser

Windows XP Professional

Internet Explorer v. 6.0

Impostazione ActiveScript

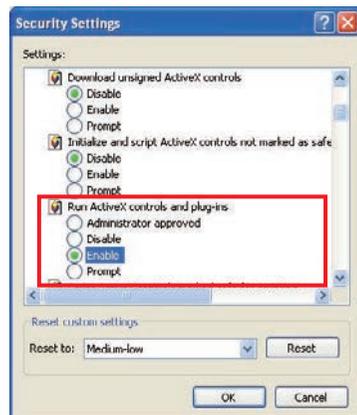
Selezionare **Internet Options** dal menu **Tools** del browser Web, quindi selezionare la scheda **Security** e fare clic sul pulsante **Customize Level...**. Nella finestra di impostazione della protezione, assicurarsi che nell'area **Scripting** l'opzione **Active Scripting** sia impostata su "Enable".



Abilitazione Flash Player

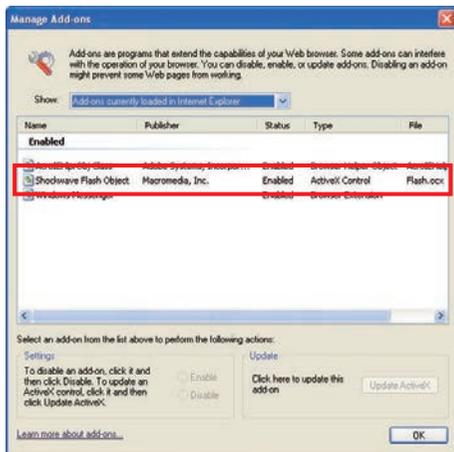
Impostazione controlli ActiveX e plug-in

Selezionare **Internet Options** dal menu **Tools** del browser Web, quindi selezionare la scheda **Security** e fare clic sul pulsante **Customize Level...**. Nella finestra di impostazione della protezione, assicurarsi che nell'area **ActiveX controls and Plug-ins** l'opzione **Run ActiveX controls and plug-ins** sia impostata su "Enable".



Impostazione dei componenti aggiuntivi di Flash Player

Selezionare **Manage Add-ons...** dal menu **Tools** del browser Web. Selezionare "Add-ons currently located in Internet Explorer" dal menu a discesa **Show**. Assicurarsi che "Shockwave Flash Object" compaia nell'elenco "Enabled".



Impostazioni Proxy

Selezionare **Internet Options** dal menu **Tools** del browser Web, quindi selezionare la scheda **Connection** e fare clic sul pulsante **LAN Settings**. Impostare correttamente le impostazioni del server proxy del browser Web in base all'ambiente di rete locale a cui è collegato il proiettore.

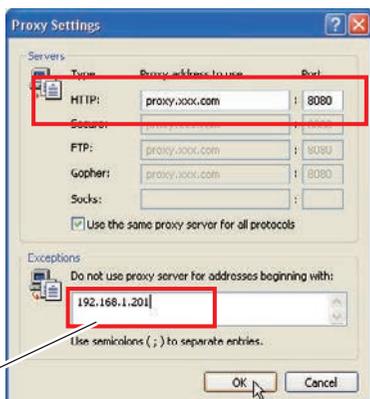
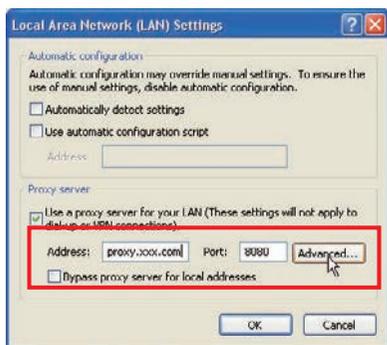
- Se si utilizza un server proxy

Per utilizzare una connessione Internet esterna, selezionare **Use a proxy server** e inserire l'indirizzo e la porta del server nella finestra di impostazione. Per ulteriori istruzioni, contattare l'amministratore di rete.

- Se non si utilizza un server proxy

Deselezionare la casella di controllo **Use a proxy server**.

Se il proiettore è collegato direttamente al computer tramite un cavo incrociato UTP, questa casella deve essere deselezionata.

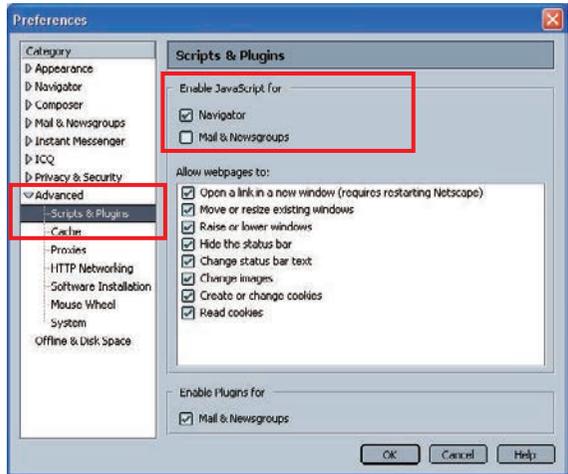


Per designare le impostazioni proxy che non devono utilizzare il server proxy quando si accede al proiettore installato nell'area di rete locale, inserire l'indirizzo IP o il nome del dominio qui.

Netscape Navigator v. 7.0

Impostazioni JavaScript

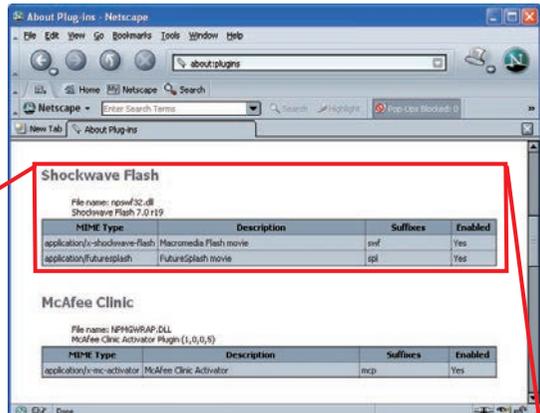
Selezionare Preference dal menu Edit del browser Web, quindi selezionare **Advanced/Scripts & Plug-ins** nella colonna **Category**. Assicurarsi che l'opzione **Enable JavaScript for Navigator** sia selezionata.



Abilitazione Flash Player

Impostazione del plug-in di Flash Player

Selezionare l'opzione per i **About: Plug-ins** dal menu **Help** del browser Web. I componenti aggiuntivi disponibili per il browser sono elencati nella finestra. Controllare che il **Flash Player Plug-in (Shockwave Flash)** sia installato e impostato correttamente come descritto di seguito.



Shockwave Flash

File name: npswf32.dll
Shockwave Flash 7.0 r19

MIME Type	Description	Suffixes	Enabled
application/x-shockwave-flash	Macromedia Flash movie	swf	Yes
application/futuresplash	FutureSplash movie	spl	Yes

Impostazioni Proxy

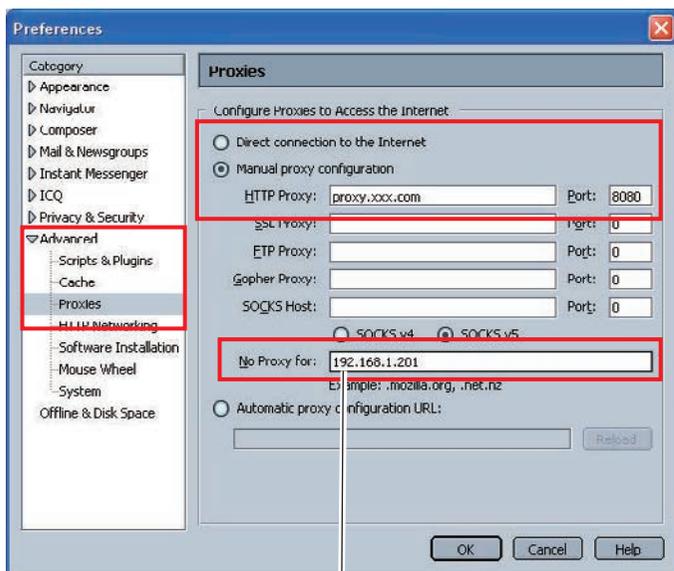
Selezionare **Preference** dal menu **Edit** del browser Web, quindi selezionare **Advanced/Proxies** nella colonna **Category**. Impostare correttamente le impostazioni del server proxy del browser Web in base all'ambiente di rete locale a cui è collegato il proiettore.

- Se si utilizza un server proxy

Per utilizzare una connessione Internet esterna, selezionare **Manual proxy configuration**. Inserire l'indirizzo e la porta del server per il **HTTP Proxy**. Per ulteriori istruzioni, contattare l'amministratore di rete.

- Se non si utilizza un server proxy

Nella finestra di impostazione del proxy, selezionare **Direct connection to the Internet**. Se il proiettore è collegato direttamente al computer tramite un cavo incrociato UTP, questa casella deve essere selezionata.



Per designare le impostazioni proxy che non devono utilizzare il server proxy quando si accede al proiettore installato nell'area di rete locale, inserire l'indirizzo IP o il nome del dominio qui.

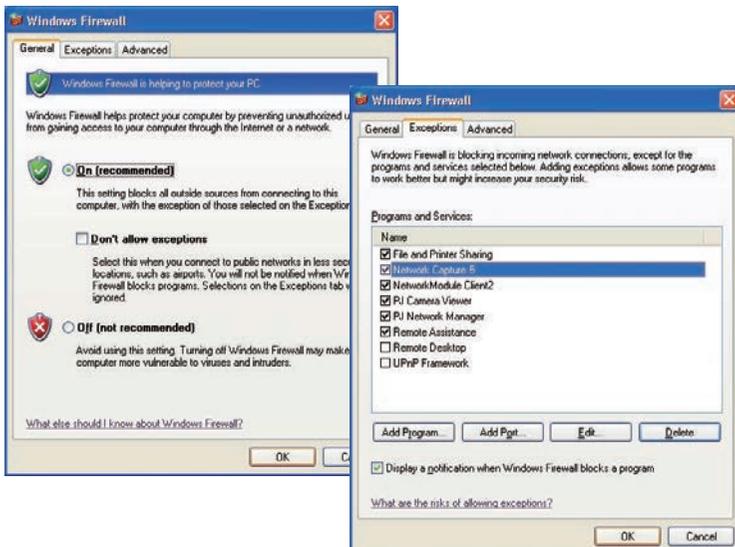
Impostazione del firewall

Se si utilizza Windows XP SP2 o Windows Vista con Network Capture 5, potrebbe essere visualizzata la seguente finestra di avvertenza. In tal caso, disabilitare il blocco di sicurezza (Unblock) per abilitare la funzione Network Capture 5 (l'esempio fornito di seguito è visualizzato in Windows XP).

Se si sceglie di mantenere il blocco (Keep blocking), è possibile annullarlo come descritto di seguito:



- 1 Aprire **Control Panel** dal menu **Start**, quindi fare doppio clic sull'icona **Windows Firewall**. Viene visualizzata la finestra di configurazione del firewall.
- 2 Selezionare la scheda **General** e controllare che le impostazioni per il firewall siano impostate come segue:
 - On (recommended) selezionata
 - Don't allow exceptions deselezionata
- 3 Selezionare la scheda **Exceptions** e verificare che Network Capture 5 sia elencato in **Programs and Services**. In caso contrario, aggiungere il programma facendo clic sull'apposito pulsante **Add Program**.
- 4 Fare clic su **OK** per confermare l'impostazione.



Risoluzione dei problemi

Se si verificano dei problemi durante l'installazione o il funzionamento del proiettore, fare riferimento alle istruzioni per la risoluzione dei problemi ed effettuare i controlli descritti.

■ Il computer non è in grado di stabilire una connessione tra i proiettori.

Wired LAN

Il cavo LAN è correttamente collegato al proiettore?

L'impostazione LAN del proiettore si trova su "On"? Controllare "Wired LAN setting" nel menu del proiettore.

Il cavo LAN è collegato correttamente all'HUB di rete?

LAN wireless

L'indicatore WIRELESS sul pannello laterale del proiettore è illuminato?

Se non si riscontrano problemi, verificare nuovamente l'impostazione LAN.

Se il computer supporta reti LAN wireless, avviare Network Capture 5 e provare la connessione utilizzando il pulsante **Wireless easy setting**. Fare riferimento a "5. Configurazione LAN wireless" → "Impostazione wireless semplice" (pag. 43).

Se la scheda LAN wireless è dotata di una propria funzione firewall, disabilitare questa funzione.

■ Impossibile effettuare la connessione utilizzando la funzione di impostazione wireless semplice.

A seconda della scheda LAN wireless o del computer in uso, questa funzione potrebbe non essere disponibile.

Quando il computer utilizza più schede di rete disponibili nelle impostazioni, e i loro gruppi di indirizzo IP sono quelli mostrati di seguito, questa funzione di impostazione potrebbe non funzionare.

[Ad esempio] Impostazione dell'indirizzo IP della scheda LAN cablata nel computer: 169.254.*.*
Impostazione dell'indirizzo IP della scheda LAN wireless nel computer: 169.254.*.*

■ Impossibile stabilire la connessione LAN wireless.

Modalità AdHoc:

Quando si seleziona Wireless 4 (impostazione predefinita):

Controllare ciascuna impostazione nel menu Impostazioni wireless del proiettore, come descritto di seguito:

- *IP Address L'indirizzo è corretto? Deve essere diverso dagli altri indirizzi IP.
- *Subnet Deve essere impostata sul valore predefinito: 255.255.0.0.
- *Gateway Deve essere impostata sul valore predefinito: 255.255.255.255
- *Network Type Deve essere impostato sulla modalità AdHoc.
- *ESSID/SSID Deve corrispondere ai valori impostati per il computer.
->Verificare l'impostazione per il computer.
- *Il canale wireless è impostato su 11 sia per il computer che per il proiettore?
->Il canale predefinito per il proiettore è 11.
- *L'opzione WEP (Wired Equivalent Privacy) deve essere disattivata.

Modalità Infrastructure:

Quando si seleziona Wireless 5 (impostazione predefinita):

Controllare ciascuna impostazione nel menu Impostazioni wireless del proiettore, come descritto di seguito:

- *IP Address.....Non è necessaria nessuna impostazione.
- *Subnet.....Deve corrispondere ai valori impostati per il punto di accesso.
- *Gateway.....Deve corrispondere ai valori impostati per il punto di accesso.
- *Network Type.....Deve essere impostato sulla modalità Infrastructure.
- *ESSID/SSID.....Deve corrispondere ai valori impostati per il punto di accesso.

Controllare le impostazioni sul computer su cui è installato il proiettore.

- *IP Address.....Non è necessaria nessuna impostazione. Impostato automaticamente come DHCP.
- *Wireless Channel.....Deve corrispondere a 11.
- *ESSID/SSID.....Deve corrispondere ai valori impostati per il punto di accesso.
- *WEP.....Deve essere disattivata.

*Quando si utilizza Wireless 5, è necessario che il server DHCP si trovi in un ambiente che consenta la comunicazione in rete tra server. Alcuni punti di accesso possono disporre della funzione DHCP. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni, fare riferimento al Manuale d'uso delle periferiche o rivolgersi all'amministratore di rete.

Il segmento di installazione del proiettore è differente da quello del computer?

Specificare l'indirizzo IP direttamente nell'impostazione opzionale. Fare riferimento a "4. Configurazione LAN cablata" → "Verifica di funzionamento" (☞ pag. 30–31).

■ **La connessione tra PC e proiettore mediante LAN cablata non può essere stabilita.**

Quando si seleziona LAN1 (impostazione predefinita):

Controllare le impostazioni per indirizzo IP, subnet e gateway del proiettore e del computer. Per ulteriori informazioni sulla configurazione, rivolgersi all'amministratore di sistema.

Il segmento di installazione del proiettore è differente da quello del proiettore?

Specificare l'indirizzo IP direttamente nell'impostazione opzionale. Fare riferimento a "4. Configurazione LAN cablata" → "Verifica di funzionamento" (☞ pag. 30–31).

■ **Impossibile avviare il browser**

È stata stabilita la connessione tra PC e proiettore con Network Capture 5?

No..... Controllare le impostazioni per LAN wireless/cablata.

Yes..... Controllare le impostazioni del proxy mediante il browser. Fare riferimento a "Impostazione del browser Web" (pag. 138).

■ **La connessione tra PC e proiettore è stata stabilita, ma le immagini non vengono proiettate.**

Accertarsi che sia selezionata l'impostazione Wireless/Via cavo nel menu della sorgente di ingresso del proiettore.

■ **Impossibile accendere o spegnere mediante il browser Web.**

Accertarsi che le impostazioni del proiettore siano corrette.

Verificare che la modalità standby sia impostata su "Rete" in Impostazione nel menu principale.

Fare riferimento a "7. Controllo del proiettore" → "Controllo e stato di alimentazione del proiettore" (☞ pag.68).

■ **I valori Via cavo/Wireless per l'ingresso non sono modificabili. Non è possibile attivare Network Capture 5.**

Riavviare il proiettore o Network Capture 5.

Eseguire "Impostazioni di fabbrica LAN" o "Impostazioni di fabbrica wireless" sul proiettore.

Attenzione:una volta selezionato "Impostazioni di fabbrica LAN" o "Impostazioni di fabbrica wireless" nel menu del proiettore, tutte le impostazioni effettuate per la rete vengono ripristinate sui valori predefiniti. Per i valori predefiniti, fare riferimento a "Impostazioni di fabbrica LAN" (☞ pag. 33) e "Impostazioni di fabbrica wireless" (☞ pag. 46).

Network Capture

■ **Perché lo schermo del computer non viene visualizzato sullo schermo di proiezione?**

1. Assicurarsi che la modalità di ingresso del proiettore sia impostata su "Network".
2. Fare riferimento a "Configurazione dei parametri" (☞ pag. 92).
Assicurarsi che il numero della porta di acquisizione corrisponda al numero di porta del proiettore. Il numero di porta predefinito è 9000. Se viene visualizzato il messaggio di allarme "Invalid Port No.", il computer potrebbe stare già utilizzando questo numero di porta. In tal caso, utilizzare un diverso numero di porta.
3. Controllare che l'indirizzo IP del computer sia correttamente registrato sul proiettore (☞ pag. 93).
4. Assicurarsi che il computer non stia utilizzando la funzione firewall. Il proiettore potrebbe non essere in grado di utilizzare la porta a causa del firewall. In tal caso, disabilitare temporaneamente questa funzione. È possibile che vi siano anche altre limitazioni sulla porta dettate dai dispositivi di rete, quali ad esempio il router. Contattare l'amministratore di rete.

■ **La riproduzione delle immagini è molto lenta.**

Quando si effettua il collegamento in modalità AdHoc, controllare il canale wireless utilizzato. Se un computer che utilizza lo stesso canale si trova eccessivamente vicino, la velocità di rete potrebbe risultare rallentata o la comunicazione potrebbe essere instabile. Cambiare il canale per risolvere il problema. Il canale per il proiettore e per il computer su cui è installato deve essere lo stesso. In alternativa, regolare Quality selection nelle impostazioni parametriche. Fare riferimento a "Configurazione dei parametri" (☞ pag. 92).

■ Il proiettore non riproduce l'audio del computer durante l'acquisizione in tempo reale.

Per riprodurre l'audio nel proiettore in maniera corretta, attenersi alle seguenti procedure:

- Avviare la funzione di acquisizione in tempo reale e quindi il software per la riproduzione di filmati.
- Terminare prima il software per la riproduzione di filmati e quindi la funzione di acquisizione in tempo reale.

Controllare che "PJ Virtual Audio Device" sia selezionato nel pannello dei dispositivi audio del computer.

Fare doppio clic sull'icona **Sound and Audio Device** sul **Control Panel** del computer. Viene visualizzata la finestra delle proprietà. Fare clic sulla scheda **Audio** e controllare che "PJ Virtual Audio Device" sia selezionato come **Default device** in **Sound playback**.



Network Viewer

■ Le immagini trasferite dal file server non compaiono sullo schermo.

1. Assicurarsi che la modalità di ingresso del proiettore sia impostata su "Network".
2. Controllare le impostazioni dell'account del server FTP.
3. I file sul server FTP devono essere in formato JPEG ottimizzato e convertiti tramite File Converter 1 o 2. Fare riferimento alla sezione sul formato dei dati (☞ pag. 114).
4. Esistono diverse limitazioni per il nome dei file di immagine e dei programmi. Fare riferimento alla sezione sulla denominazione di file e programmi (☞ pag. 123).
5. Assicurarsi che il computer non stia utilizzando la funzione firewall. Il proiettore potrebbe non essere in grado di utilizzare la porta a causa del firewall. In tal caso, disabilitare temporaneamente questa funzione. È possibile che vi siano anche altre limitazioni sulla porta dettate dai dispositivi di rete, quali ad esempio il router. Contattare l'amministratore di rete.

■ Impossibile creare un nuovo file di programma.

Controllare l'account del server FTP. L'impostazione "Write enable" deve essere selezionata (☞ pag. 117).

File Converter 1

■ Quali tipi di formato immagine possono essere convertiti?

File Converter 1 consente di convertire in formato JPEG i seguenti formati:

- Bitmap (.bmp)
- JPEG (.jpeg, .jpg)
- Microsoft Power Point (.ppt)

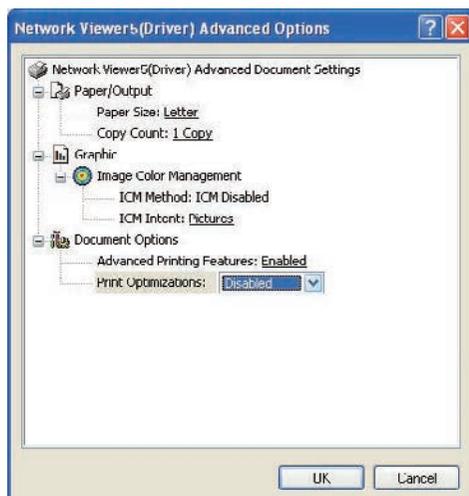
File Converter 2

■ A volte, le immagini convertite con File Converter 2 hanno un bordo bianco.

A seconda dei dati, è possibile che alcune immagini convertite presentino un bordo bianco a causa del margine del foglio impostato sul driver di stampa.

■ A volte, le immagini convertite con File Converter 2 sono sbagliate.

Provare a cambiare la modalità in "Disable" in "Document options" - "Print optimization" per "Network Viewer 5 (Driver) Advance Options" delle impostazioni del driver della stampante di Network Viewer 5 (FileConverter 2).



Auto Capture

- Ho cancellato il file del programma AutoCapture dalla memoria USB in dotazione. Desidero eseguire l'AutoCapture con una memoria USB disponibile in commercio.

Per eseguire AutoCapture, è necessario disporre di tutti i file e le cartelle presenti nella cartella "Auto Capture" di "Network Viewer & Capture 5 (CD-ROM)" nella radice della memoria USB. Se si copiano o trascinano questi file e cartelle nella radice della memoria USB disponibile in commercio, è possibile eseguire l'AutoCapture come nel caso di una memoria USB in dotazione.



- Auto Capture non si avvia automaticamente.

A seconda del computer o delle impostazioni di sicurezza della rete, AutoCapture potrebbe non avviarsi automaticamente. Assicurarsi di seguire gli esempi come segue. Contattare l'amministratore di rete per i dettagli.

- Per la configurazione di un computer con Windows Vista, procedere come segue
 - Fare clic sul pulsante **Start**, poi fare clic su [Control Panel] - [AutoPlay] e selezionare "Take no action" in "Software and games".
 - Selezionare il resto delle opzioni.
- Quando in un computer non è consentito "Autorun.inf" si tratta di una misura di sicurezza dell'ambiente di rete di area locale.
 - Contattare l'amministratore di rete.

Visualizzazione USB

- Il proiettore non riproduce l'immagine del computer mediante la funzione di visualizzazione USB.

Controlla le impostazioni del proiettore come segue:

- Selezionare "Display" in "Terminale USB" del menu Impostazione (☰ p.34).
- Selezionare "Visualizzazione USB" in "Modalità LAN" del menu Rete (☰ p.34).

Controllare la connessione con il computer come segue:

- Occorre collegare direttamente un cavo USB direttamente tra il proiettore e il computer. La funzione "Visualizzazione USB" potrebbe non funzionare con la connessione attraverso un hub USB o un'unità di commutazione USB (☰ p.34).
- A seconda del dispositivo USB (controller USB nel computer), questa funzione di visualizzazione USB potrebbe non essere disponibile.

Copyright del software



Il software integrato in questo proiettore è composto da moduli software indipendenti i cui diritti sono detenuti rispettivamente da questa società e da terzi. Questa società detiene i copyright del software e dei documenti correlati sviluppati o realizzati da questa società. I copyright sono protetti dalla legge del Copyright Act e da altre leggi correlate. Questo prodotto usa un modulo software distribuito come software gratuito i cui copyright sono detenuti da terzi. La licenza GNU General Public License (d'ora in avanti definita GPL), la licenza GNU Lesser General Public License (d'ora in avanti definita LGPL) o il modulo software a cui si applicano altri accordi di licenza sono inclusi in quelle parti.

Questa società, secondo i termini della GPL e della LGPL, divulga il codice sorgente del software gratuito usato in questo prodotto in base alla GPL e alla LGPL. È possibile ottenere il codice sorgente, modificare e/o distribuire il software gratuito interessato. Per ottenere il codice sorgente, se occorre, visitare il seguente sito web.

URL per lo scaricamento del software : <http://www.sanyo-lcdp.com/software/>

Questa società non può rispondere a domande circa il software gratuito. Questa società non può divulgare il codice sorgente di cui questa società detiene i copyright.

È possibile vedere il testo completo delle licenze GPL e LGPL alle seguenti pagine.

Il software gratuito interessato viene offerto "così com'è" senza alcuna garanzia di alcun tipo. Il termine garanzia include, anche se non si limita a ciò, la commercializzazione appropriata, il potenziale di business, lo scopo d'uso e non viola i diritti di terzi (incluso, anche se non si limita a ciò, i diritti di brevetti, copyright e segreti commerciali). Questa società non è responsabile di danni causati dall'uso dei moduli software di cui alle leggi interessate.

Oltre al software gratuito usato secondo i termini delle licenze GPL e LGPL, questa società usa anche il seguente software gratuito per questo prodotto.

- Linux Kernel
- U-BOOT

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 3, 29 June 2007

Copyright (C) 2007 Free Software Foundation, Inc. <<http://fsf.org/>>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The GNU General Public License is a free, copyleft license for software and other kinds of works.

The licenses for most software and other practical works are designed to take away your freedom to share and change the works. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change all versions of a program--to make sure it remains free software for all its users. We, the Free Software Foundation, use the GNU General Public License for most of our software; it applies also to any other work released this way by its authors. You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for them if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs, and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to prevent others from denying you these rights or asking you to surrender the rights. Therefore, you have certain responsibilities if you distribute copies of the software, or if you modify it: responsibilities to respect the freedom of others.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must pass on to the recipients the same freedoms that you received. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

Developers that use the GNU GPL protect your rights with two steps: (1) assert copyright on the software, and (2) offer you this License giving you legal permission to copy, distribute and/or modify it.

For the developers' and authors' protection, the GPL clearly explains that there is no warranty for this free software. For both users' and authors' sake, the GPL requires that modified versions be marked as changed, so that their problems will not be attributed erroneously to authors of previous versions.

Some devices are designed to deny users access to install or run modified versions of the software inside them, although the manufacturer can do so. This is fundamentally

incompatible with the aim of protecting users' freedom to change the software. The systematic pattern of such abuse occurs in the area of products for individuals to use, which is precisely where it is most unacceptable. Therefore, we have designed this version of the GPL to prohibit the practice for those products. If such problems arise substantially in other domains, we stand ready to extend this provision to those domains in future versions of the GPL, as needed to protect the freedom of users.

Finally, every program is threatened constantly by software patents. States should not allow patents to restrict development and use of software on general-purpose computers, but in those that do, we wish to avoid the special danger that patents applied to a free program could make it effectively proprietary. To prevent this, the GPL assures that patents cannot be used to render the program non-free.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS

0. Definitions.

"This License" refers to version 3 of the GNU General Public License.

"Copyright" also means copyright-like laws that apply to other kinds of works, such as semiconductor masks.

"The Program" refers to any copyrightable work licensed under this License. Each licensee is addressed as "you". "Licensees" and "recipients" may be individuals or organizations.

To "modify" a work means to copy from or adapt all or part of the work in a fashion requiring copyright permission, other than the making of an exact copy. The resulting work is called a "modified version" of the earlier work or a work "based on" the earlier work.

A "covered work" means either the unmodified Program or a work based on the Program.

To "propagate" a work means to do anything with it that, without permission, would make you directly or secondarily liable for infringement under applicable copyright law, except executing it on a computer or modifying a private copy. Propagation includes copying, distribution (with or without modification), making available to the public, and in some countries other activities as well.

To "convey" a work means any kind of propagation that enables other parties to make or receive copies. Mere interaction with a user through a computer network, with no transfer of a copy, is not conveying.

An interactive user interface displays "Appropriate Legal Notices" to the extent that it includes a convenient and prominently visible feature that (1) displays an appropriate copyright notice, and (2) tells the user that there is no warranty for the work (except to the extent that warranties are provided), that licensees may convey the work under this License, and how to view a copy of this License. If the interface presents a list of user commands or options, such as a menu, a prominent item in the list meets this criterion.

1. Source Code.

The "source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. "Object code" means any non-source form of a work.

A "Standard Interface" means an interface that either is an official standard defined by a recognized standards body, or, in the case of interfaces specified for a particular programming language, one that is widely used among developers working in that language.

The "System Libraries" of an executable work include anything, other than the work as a whole, that (a) is included in the normal form of packaging a Major Component, but which is not part of that Major Component, and (b) serves only to enable use of the work with that Major Component, or to implement a Standard Interface for which an implementation is available to the public in source code form. A "Major Component", in this context, means a major essential component (kernel, window system, and so on) of the specific operating system (if any) on which the executable work runs, or a compiler used to produce the work, or an object code interpreter used to run it.

The "Corresponding Source" for a work in object code form means all the source code needed to generate, install, and (for an executable work) run the object code and to modify the work, including scripts to control those activities. However, it does not include the work's System Libraries, or general-purpose tools or generally available free programs which are used unmodified in performing those activities but which are not part of the work. For example, Corresponding Source includes interface definition files associated with source files for the work, and the source code for shared libraries and dynamically linked subprograms that the work is specifically designed to require, such as by intimate data communication or control flow between those subprograms and other parts of the work.

The Corresponding Source need not include anything that users can regenerate automatically from other parts of the Corresponding Source.

The Corresponding Source for a work in source code form is that same work.

2. Basic Permissions.

All rights granted under this License are granted for the term of copyright on the Program, and are irrevocable provided the stated conditions are met. This License explicitly affirms your unlimited permission to run the unmodified Program. The output from running a covered work is covered by this License only if the output, given its content, constitutes a covered work. This License acknowledges your rights of fair use or other equivalent, as provided by copyright law.

You may make, run and propagate covered works that you do not convey, without conditions so long as your license otherwise remains in force. You may convey covered works to others for the sole purpose of having them make modifications exclusively for you, or provide you with facilities for running those works, provided that you comply with the terms of this License in conveying all material for which you do not control copyright. Those thus making or running the covered works for you must do so exclusively on your behalf, under your direction and control, on terms that prohibit them from making any copies of your copyrighted material outside their relationship with you.

Conveying under any other circumstances is permitted solely under the conditions stated below. Sublicensing is not allowed; section 10 makes it unnecessary.

3. Protecting Users' Legal Rights From Anti-Circumvention Law.

No covered work shall be deemed part of an effective technological measure under any applicable law fulfilling obligations under article 11 of the WIPO copyright treaty adopted on 20 December 1996, or similar laws prohibiting or restricting circumvention of such measures.

When you convey a covered work, you waive any legal power to forbid circumvention of technological measures to the extent such circumvention is effected by exercising rights under this License with respect to the covered work, and you disclaim any intention to limit operation or modification of the work as a means of enforcing, against the work's users, your or third parties' legal rights to forbid circumvention of technological measures.

4. Conveying Verbatim Copies.

You may convey verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice; keep intact all notices stating that this License and any non-permissive terms added in accord with section 7 apply to the code; keep intact all notices of the absence of any warranty; and give all recipients a copy of this License along with the Program.

You may charge any price or no price for each copy that you convey, and you may offer support or warranty protection for a fee.

5. Conveying Modified Source Versions.

You may convey a work based on the Program, or the modifications to produce it from the Program, in the form of source code under the terms of section 4, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The work must carry prominent notices stating that you modified it, and giving a relevant date.
- b) The work must carry prominent notices stating that it is released under this License and any conditions added under section 7. This requirement modifies the requirement in section 4 to "keep intact all notices".
- c) You must license the entire work, as a whole, under this License to anyone who comes into possession of a copy. This License will therefore apply, along with any applicable section 7 additional terms, to the whole of the work, and all its parts, regardless of how they are packaged. This License gives no permission to license the work in any other way, but it does not invalidate such permission if you have separately received it.
- d) If the work has interactive user interfaces, each must display Appropriate Legal Notices; however, if the Program has interactive interfaces that do not display Appropriate Legal Notices, your work need not make them do so.

A compilation of a covered work with other separate and independent works, which are not by their nature extensions of the covered work, and which are not combined with it such as to form a larger program, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the compilation and its resulting copyright are not used to limit the access or legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. Inclusion of a covered work in an aggregate does not cause this License to apply to the other parts of the aggregate.

6. Conveying Non-Source Forms.

You may convey a covered work in object code form under the terms of sections 4 and 5, provided that you also convey the machine-readable Corresponding Source under the terms of this License, in one of these ways:

- a) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by the Corresponding Source fixed on a durable physical medium customarily used for software interchange.
- b) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by a written offer, valid for at least three years and valid for as long as you offer spare parts or customer support for that product model, to give anyone who possesses the object code either (1) a copy of the Corresponding Source for all the software in the product that is covered by this License, on a durable physical medium customarily used for software interchange, for a price no more than your reasonable cost of physically performing this conveying of source, or (2) access to copy the Corresponding Source from a network server at no charge.
- c) Convey individual copies of the object code with a copy of the written offer to provide the Corresponding Source. This alternative is allowed only occasionally and noncommercially, and only if you received the object code with such an offer, in accord with subsection 6b.
- d) Convey the object code by offering access from a designated place (gratis or for a charge), and offer equivalent access to the Corresponding Source in the same way through the same place at no further charge. You need not require recipients to copy the Corresponding Source along with the object code. If the place to copy the object code is a network server, the Corresponding Source may be on a different server (operated by you or a third party) that supports equivalent copying facilities, provided you maintain clear directions next to the object code saying where to find the Corresponding Source. Regardless of what server hosts the Corresponding Source, you remain obligated to ensure that it is available for as long as needed to satisfy these requirements.
- e) Convey the object code using peer-to-peer transmission, provided you inform other peers where the object code and Corresponding Source of the work are being offered to the general public at no charge under subsection 6d.

A separable portion of the object code, whose source code is excluded from the Corresponding Source as a System Library, need not be included in conveying the object code work.

A "User Product" is either (1) a "consumer product", which means any tangible personal property which is normally used for personal, family, or household purposes, or (2) anything designed or sold for incorporation into a dwelling. In determining whether a product is a consumer product, doubtful cases shall be resolved in favor of coverage. For a particular product received by a particular user, "normally used" refers to a typical or common use of that class of product, regardless of the status of the particular user or of the way in which the particular user actually uses, or expects or is expected to use, the product. A product is a consumer product regardless of whether the product has substantial commercial, industrial or non-consumer uses, unless such uses represent the only significant mode of use of the product.

"Installation Information" for a User Product means any methods, procedures, authorization keys, or other information required to install and execute modified versions of a covered work in that User Product from a modified version of its Corresponding Source. The information must suffice to ensure that the continued functioning of the modified object code is in no case prevented or interfered with solely because modification has been made.

If you convey an object code work under this section in, or with, or specifically for use in, a User Product, and the conveying occurs as part of a transaction in which the right of possession and use of the User Product is transferred to the recipient in perpetuity or for a fixed term (regardless of how the transaction is characterized), the Corresponding Source conveyed under this section must be accompanied by the Installation Information. But this requirement does not apply if neither you nor any third party retains the ability to install modified object code on the User Product (for example, the work has been installed in ROM).

The requirement to provide Installation Information does not include a requirement to continue to provide support service, warranty, or updates for a work that has been modified or installed by the recipient, or for the User Product in which it has been modified or installed. Access to a network may be denied when the modification itself materially and adversely affects the operation of the network or violates the rules and protocols for communication across the network.

Corresponding Source conveyed, and Installation Information provided, in accord with this section must be in a format that is publicly documented (and with an

implementation available to the public in source code form), and must require no special password or key for unpacking, reading or copying.

7. Additional Terms.

"Additional permissions" are terms that supplement the terms of this License by making exceptions from one or more of its conditions. Additional permissions that are applicable to the entire Program shall be treated as though they were included in this License, to the extent that they are valid under applicable law. If additional permissions apply only to part of the Program, that part may be used separately under those permissions, but the entire Program remains governed by this License without regard to the additional permissions.

When you convey a copy of a covered work, you may at your option remove any additional permissions from that copy, or from any part of it. (Additional permissions may be written to require their own removal in certain cases when you modify the work.) You may place additional permissions on material, added by you to a covered work, for which you have or can give appropriate copyright permission.

Notwithstanding any other provision of this License, for material you add to a covered work, you may (if authorized by the copyright holders of that material) supplement the terms of this License with terms:

- a) Disclaiming warranty or limiting liability differently from the terms of sections 15 and 16 of this License; or
- b) Requiring preservation of specified reasonable legal notices or author attributions in that material or in the Appropriate Legal Notices displayed by works containing it; or
- c) Prohibiting misrepresentation of the origin of that material, or requiring that modified versions of such material be marked in reasonable ways as different from the original version; or
- d) Limiting the use for publicity purposes of names of licensors or authors of the material; or
- e) Declining to grant rights under trademark law for use of some trade names, trademarks, or service marks; or
- f) Requiring indemnification of licensors and authors of that material by anyone who conveys the material (or modified versions of it) with contractual assumptions of liability to the recipient, for any liability that these contractual assumptions directly impose on those licensors and authors.

All other non-permissive additional terms are considered

"further restrictions" within the meaning of section 10. If the Program as you received it, or any part of it, contains a notice stating that it is governed by this License along with a term that is a further restriction, you may remove that term. If a license document contains a further restriction but permits relicensing or conveying under this License, you may add to a covered work material governed by the terms of that license document, provided that the further restriction does not survive such relicensing or conveying.

If you add terms to a covered work in accord with this section, you must place, in the relevant source files, a statement of the additional terms that apply to those files, or a notice indicating where to find the applicable terms.

Additional terms, permissive or non-permissive, may be stated in the form of a separately written license, or stated as exceptions; the above requirements apply either way.

8. Termination.

You may not propagate or modify a covered work except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to propagate or modify it is void, and will automatically terminate your rights under this License (including any patent licenses granted under the third paragraph of section 11).

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, you do not qualify to receive new licenses for the same material under section 10.

9. Acceptance Not Required for Having Copies.

You are not required to accept this License in order to receive or run a copy of the Program. Ancillary propagation of a covered work occurring solely as a consequence of using peer-to-peer transmission to receive a copy likewise does not require acceptance. However, nothing other than this License grants you permission to propagate or modify

any covered work. These actions infringe copyright if you do not accept this License. Therefore, by modifying or propagating a covered work, you indicate your acceptance of this License to do so.

10. Automatic Licensing of Downstream Recipients.

Each time you convey a covered work, the recipient automatically receives a license from the original licensors, to run, modify and propagate that work, subject to this License. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

An "entity transaction" is a transaction transferring control of an organization, or substantially all assets of one, or subdividing an organization, or merging organizations. If propagation of a covered work results from an entity transaction, each party to that transaction who receives a copy of the work also receives whatever licenses to the work the party's predecessor in interest had or could give under the previous paragraph, plus a right to possession of the Corresponding Source of the work from the predecessor in interest, if the predecessor has it or can get it with reasonable efforts.

You may not impose any further restrictions on the exercise of the rights granted or affirmed under this License. For example, you may not impose a license fee, royalty, or other charge for exercise of rights granted under this License, and you may not initiate litigation (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that any patent claim is infringed by making, using, selling, offering for sale, or importing the Program or any portion of it.

11. Patents.

A "contributor" is a copyright holder who authorizes use under this License of the Program or a work on which the Program is based. The work thus licensed is called the contributor's "contributor version".

A contributor's "essential patent claims" are all patent claims owned or controlled by the contributor, whether already acquired or hereafter acquired, that would be infringed by some manner, permitted by this License, of making, using, or selling its contributor version, but do not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of the contributor version. For purposes of this definition, "control" includes the right to grant patent sublicenses in a manner consistent with the requirements of this License.

Each contributor grants you a non-exclusive, worldwide, royalty-free patent license under the contributor's essential patent claims, to make, use, sell, offer for sale, import and otherwise run, modify and propagate the contents of its

contributor version.

In the following three paragraphs, a "patent license" is any express agreement or commitment, however denominated, not to enforce a patent (such as an express permission to practice a patent or covenant not to sue for patent infringement). To "grant" such a patent license to a party means to make such an agreement or commitment not to enforce a patent against the party.

If you convey a covered work, knowingly relying on a patent license, and the Corresponding Source of the work is not available for anyone to copy, free of charge and under the terms of this License, through a publicly available network server or other readily accessible means, then you must either (1) cause the Corresponding Source to be so available, or (2) arrange to deprive yourself of the benefit of the patent license for this particular work, or (3) arrange, in a manner consistent with the requirements of this License, to extend the patent license to downstream recipients. "Knowingly relying" means you have actual knowledge that, but for the patent license, your conveying the covered work in a country, or your recipient's use of the covered work in a country, would infringe one or more identifiable patents in that country that you have reason to believe are valid.

If, pursuant to or in connection with a single transaction or arrangement, you convey, or propagate by procuring conveyance of, a covered work, and grant a patent license to some of the parties receiving the covered work authorizing them to use, propagate, modify or convey a specific copy of the covered work, then the patent license you grant is automatically extended to all recipients of the covered work and works based on it.

A patent license is "discriminatory" if it does not include within the scope of its coverage, prohibits the exercise of, or is conditioned on the non-exercise of one or more of the rights that are specifically granted under this License. You may not convey a covered work if you are a party to an arrangement with a third party that is in the business of distributing software, under which you make payment to the third party based on the extent of your activity of conveying the work, and under which the third party grants, to any of the parties who would receive the covered work from you, a discriminatory patent license (a) in connection with copies of the covered work conveyed by you (or copies made from those copies), or (b) primarily for and in connection with specific products or compilations that contain the covered work, unless you entered into that arrangement, or that patent license was granted, prior to 28 March 2007.

Nothing in this License shall be construed as excluding or limiting any implied license or other defenses to infringement that may otherwise be available to you under applicable patent law.

12. No Surrender of Others' Freedom.

If conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot convey a covered work so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not convey it at all. For example, if you agree to terms that obligate you to collect a royalty for further conveying from those to whom you convey the Program, the only way you could satisfy both those terms and this License would be to refrain entirely from conveying the Program.

13. Use with the GNU Affero General Public License.

Notwithstanding any other provision of this License, you have permission to link or combine any covered work with a work licensed under version 3 of the GNU Affero General Public License into a single combined work, and to convey the resulting work. The terms of this License will continue to apply to the part which is the covered work, but the special requirements of the GNU Affero General Public License, section 13, concerning interaction through a network will apply to the combination as such.

14. Revised Versions of this License.

The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the GNU General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies that a certain numbered version of the GNU General Public License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that numbered version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of the GNU General Public License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

If the Program specifies that a proxy can decide which future versions of the GNU General Public License can be used, that proxy's public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Program.

Later license versions may give you additional or different permissions. However, no additional obligations are imposed on any author or copyright holder as a result of

your choosing to follow a later version.

15. Disclaimer of Warranty.

THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. Limitation of Liability.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MODIFIES AND/OR CONVEYS THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

17. Interpretation of Sections 15 and 16.

If the disclaimer of warranty and limitation of liability provided above cannot be given local legal effect according to their terms, reviewing courts shall apply local law that most closely approximates an absolute waiver of all civil liability in connection with the Program, unless a warranty or assumption of liability accompanies a copy of the Program in return for a fee.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively state the exclusion of warranty; and each

file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of
what it does.>
```

```
Copyright (C) <year> <name of author>
```

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <<http://www.gnu.org/licenses/>>.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program does terminal interaction, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
<program> Copyright (C) <year> <name of author>
```

```
This program comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY;
for details type `show w'.
```

```
This is free software, and you are welcome to redistribute
it under certain conditions; type `show c' for details.
```

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, your program's commands might be different; for a GUI interface, you would use an "about box".

You should also get your employer (if you work as a programmer) or school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary.

For more information on this, and how to apply and follow the GNU GPL, see <<http://www.gnu.org/licenses/>>.

The GNU General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License. But first, please read <<http://www.gnu.org/philosophy/why-not-lgpl.html>>.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE Version 3, 29 June 2007

Copyright (C) 2007 Free Software Foundation, Inc. <<http://fsf.org/>>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed. This version of the GNU Lesser General Public License incorporates the terms and conditions of version 3 of the GNU General Public License, supplemented by the additional permissions listed below.

0. Additional Definitions.

As used herein, "this License" refers to version 3 of the GNU Lesser General Public License, and the "GNU GPL" refers to version 3 of the GNU General Public License.

"The Library" refers to a covered work governed by this License, other than an Application or a Combined Work as defined below.

An "Application" is any work that makes use of an interface provided by the Library, but which is not otherwise based on the Library. Defining a subclass of a class defined by the Library is deemed a mode of using an interface provided by the Library.

A "Combined Work" is a work produced by combining or linking an Application with the Library. The particular version of the Library with which the Combined Work was made is also called the "Linked Version".

The "Minimal Corresponding Source" for a Combined Work means the Corresponding Source for the Combined Work, excluding any source code for portions of the Combined Work that, considered in isolation, are based on the Application, and not on the Linked Version.

The "Corresponding Application Code" for a Combined Work means the object code and/or source code for the Application, including any data and utility programs needed for reproducing the Combined Work from the Application, but excluding the System Libraries of the Combined Work.

1. Exception to Section 3 of the GNU GPL.

You may convey a covered work under sections 3 and 4 of this License without being bound by section 3 of the GNU GPL.

2. Conveying Modified Versions.

If you modify a copy of the Library, and, in your modifications, a facility refers to a function or data to be supplied by an Application that uses the facility (other than as an argument passed when the facility is invoked), then you may convey a copy of the modified version:

- a) under this License, provided that you make a good faith effort to ensure that, in the event an Application does

not supply the function or data, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful, or

- b) under the GNU GPL, with none of the additional permissions of this License applicable to that copy.

3. Object Code Incorporating Material from Library Header Files.

The object code form of an Application may incorporate material from a header file that is part of the Library. You may convey such object code under terms of your choice, provided that, if the incorporated material is not limited to numerical parameters, data structure layouts and accessors, or small macros, inline functions and templates (ten or fewer lines in length), you do both of the following:

- a) Give prominent notice with each copy of the object code that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License.
- b) Accompany the object code with a copy of the GNU GPL and this license document.

4. Combined Works.

You may convey a Combined Work under terms of your choice that, taken together, effectively do not restrict modification of the portions of the Library contained in the Combined Work and reverse engineering for debugging such modifications, if you also do each of the following:

- a) Give prominent notice with each copy of the Combined Work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License.
- b) Accompany the Combined Work with a copy of the GNU GPL and this license document.
- c) For a Combined Work that displays copyright notices during execution, include the copyright notice for the Library among these notices, as well as a reference directing the user to the copies of the GNU GPL and this license document.
- d) Do one of the following:

0) Convey the Minimal Corresponding Source under the terms of this License, and the Corresponding Application Code in a form suitable for, and under terms that permit, the user to recombine or relink the Application with a modified version of the Linked Version to produce a modified Combined Work, in the manner specified by section 6 of the GNU GPL for conveying Corresponding Source.

1) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (a) uses at run time a copy of the Library already present on the user's computer system, and (b) will operate properly with a modified version of the Library that is interface-compatible with the Linked Version.

e) Provide Installation Information, but only if you would otherwise be required to provide such information under section 6 of the GNU GPL, and only to the extent that such information is necessary to install and execute a modified version of the Combined Work produced by recombining or relinking the Application with a modified version of the Linked Version. (If you use option 4d0, the Installation Information must accompany the Minimal Corresponding Source and Corresponding Application Code. If you use option 4d1, you must provide the Installation Information in the manner specified by section 6 of the GNU GPL for conveying Corresponding Source.)

5. Combined Libraries.

You may place library facilities that are a work based on the Library side by side in a single library together with other library facilities that are not Applications and are not covered by this License, and convey such a combined library under terms of your choice, if you do both of the following:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities, conveyed under the terms of this License.
- b) Give prominent notice with the combined library that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

6. Revised Versions of the GNU Lesser General Public License.

The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the GNU Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to

the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library as you received it specifies that a certain numbered version of the GNU Lesser General Public License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that published version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library as you received it does not specify a version number of the GNU Lesser General Public License, you may choose any version of the GNU Lesser General Public License ever published by the Free Software Foundation.

If the Library as you received it specifies that a proxy can decide whether future versions of the GNU Lesser General Public License shall apply, that proxy's public statement of acceptance of any version is permanent authorization for you to choose that version for the Library.

Wi-Fi Alliance (Precedentemente denominata: WECA (Wireless Ethernet Compatibility Alliance))

Si tratta di un ente con lo scopo di promuovere la diffusione della LAN wireless e garantisce l'interoperabilità dei prodotti che soddisfano lo standard LAN wireless.

WPS (configurazione protetta Wi-Fi)

Si tratta di un modo facile per realizzare la protezione della LAN wireless che ha pianificato Wi-Fi Alliance. Esistono due tipi di configurazione WPS e cioè il tipo a pulsante e il tipo a codice PIN.

Tipo a pulsante: I tasti ESSID e WPA2 al punto di accesso sono inviati a un client premendo il tasto esclusivo posto su ciascun punto di accesso (host) e un client.

Tipo di codice PIN: un numero (a quattro oppure otto cifre) definito codice PIN e assegnato a un punto di accesso anticipatamente viene inserito in un lato client.

IEEE802.11b

Si tratta di uno degli standard di LAN wireless impostato dal comitato 802 che formula uno standard della tecnologia in IEEE (l'Institute of Electrical and Electronics Engineers). Se si utilizza una banda di frequenza senza licenza a 2,4 GHz, è possibile effettuare le comunicazioni a una velocità massima di 11 Mbps.

IEEE802.11g

Se si utilizza la banda di frequenza senza licenza a 2.4 GHz come per IEEE802.11b, è possibile effettuare comunicazioni a una velocità di massimo 54 Mbps, ovvero circa 5 volte la velocità di IEEE802.11g. Inoltre, vi è una maggiore compatibilità con IEEE802.11b.

IEEE802.11n

Si tratta dello standard di LAN wireless di prossima generazione in corso di sviluppo avente lo scopo di realizzare la velocità di trasmissione massima di 600 Mbps utilizzando la tecnologia denominata MIMO; combina più canali ed effettua la trasmissione. È progettato per la compatibilità con IEEE802.11b e IEEE802.11g.

