

Oświadczenie FCC (Klasa A)



UWAGA: To urządzenie zostało przetestowane i uznane za zgodne z ograniczeniami przewidzianymi dla urządzeń cyfrowych klasy A, zgodnie z Częścią 15 przepisów FCC.

Spełnienie tych wymagań zapewni należytą ochronę przed szkodliwymi zakłóceniami podczas eksploatacji w środowisku mieszkalnym. Urządzenie to wytwarza, używa i emituje fale elektromagnetyczne o częstotliwości radiowej i w przypadku, gdy nie zostało zainstalowane i nie jest używane zgodnie ze wskazówkami producenta, może powodować zakłócenia komunikacji radiowej. Nie ma jednak gwarancji, iż podobne zakłócenia nie wystąpią w przypadku konkretnej instalacji. Jeśli urządzenie powoduje zakłócenia w odbiorze radiowo-telewizyjnym, co można ustalić poprzez włączenie i wyłączenie urządzenia, zaleca się, aby Użytkownik podjął próbę wyeliminowania zakłóceń poprzez:

- zmianę położenia lub przeniesienie anteny odbiorczej,
- zwiększenie odległości pomiędzy urządzeniem a odbiornikiem, którego praca jest zakłócana,
- podłączenie urządzenia do gniazda sieciowego, znajdującego się w obwodzie innym niż ten, do którego podłączony jest odbiornik radiowo-telewizyjny .
- zwrócenie się o pomoc do sprzedawcy urządzenia lub doświadczonego technika radiowo-telewizyjnego.

Urządzenie informatyczne klasy A:

Jako urządzenie informatyczne klasy A, wizualizer należy do grupy pozostałych urządzeń informatycznych spełniających ograniczenia obowiązujące dla klasy A, lecz nie dla klasy B. Nie powoduje to ograniczeń w sprzedaży urządzenia, należy jednak zawrzeć w jego instrukcji obsługi następujące ostrzeżenie:

Ostrzeżenie: to jest produkt klasy A. W warunkach domowych może on powodować zakłócenia radiowe, co może wymagać od użytkownika podjęcia odpowiednich działań mających na celu ich zniwelowanie.

Klasa A CE (dyrektywa EMC)



Niniejszym potwierdza się zgodność produktu, którego dotyczy ta instrukcja, z wymogami określonymi w dyrektywach Rady dotyczących zbliżenia przepisów Państw Członkowskich związanych ze zgodnością elektromagnetyczną 2004/108/EWG.

Ostrzeżenie: to jest produkt klasy A. W warunkach domowych może on powodować zakłócenia radiowe, co może wymagać od użytkownika podjęcia odpowiednich działań mających na celu ich zniwelowanie.

OŚWIADCZENIE O OGRANICZENIU ODPOWIEDZIALNOŚCI

Treść niniejszej dokumentacji, jej jakość, użyteczność, przydatność handlowa ani przydatność do określonych celów nie jest objęta jakimikolwiek gwarancjami, wyrażonymi wprost ani domniemanymi. Informacje zawarte w niniejszej dokumentacji zostały rzetelnie sprawdzone; producent nie ponosi jednak odpowiedzialności za ewentualne nieścisłości. Producent zastrzega sobie prawo do modyfikacji informacji zawartych w niniejszym dokumencie bez uprzedniego powiadomienia.

AVer nie ponosi jakiejkolwiek odpowiedzialności za bezpośrednie lub pośrednie, specyficzne, przypadkowe lub celowe szkody powstałe w wyniku użycia lub niemożności użycia niniejszego produktu lub dołączonej do niego dokumentacji, nawet w przypadku, gdy producent został uprzednio poinformowany o możliwości wystąpienia takich szkód.

ZNAKI TOWAROWE

AVerVision jest zastrzeżonym znakiem towarowym należącym do AVer Information Inc. IBM PC jest zastrzeżonym znakiem towarowym należącym do International Business Machines Corporation. Macintosh jest zastrzeżonym znakiem towarowym należącym do Apple Computer, Inc. Microsoft jest zastrzeżonym znakiem towarowym, a Windows jest znakiem towarowym należącym do Microsoft Corporation. Wszystkie pozostałe nazwy produktów oraz nazwy przedsiębiorstw zostały wymienione w niniejszym dokumencie wyłącznie w celu identyfikacji i wyjaśnienia i są zarejestrowanymi przez swoich właścicieli znakami towarowymi.

PRAWA AUTORSKIE

Copyright © 2010 AVer Information Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Zabrania się kopiowania, przesyłania, przepisywania, przechowywania w systemie informatycznym i tłumaczenia na jakikolwiek język jakiegokolwiek części niniejszej publikacji w jakiegokolwiek formie i w jakikolwiek sposób bez pisemnej zgody firmy AVer Information Inc.



SYMBOL PRZEKREŚLONEGO POJEMNIKA NA ŚMIECI OZNACZA, ŻE TEGO PRODUKTU NIE WOLNO WYRZUCAĆ DO POJEMNIKÓW PRZEZNACZONYCH NA ZWYKŁE ODPADY DOMOWE. W CELU POZBYCIA SIĘ URZĄDZENIA NALEŻY PRZEKAZAĆ JE WYZNACZONEMU PUNKTOWI ZBIÓRKI URZĄDZEŃ ELEKTRONICZNYCH I ELEKTRYCZNYCH. WIĘCEJ INFORMACJI NA TEMAT PRAWIDŁOWEJ UTYLIZACJI OPISYWANEGO TU SPRZĘTU MOŻNA UZYSKAĆ OD LOKALNEGO DOSTAWCY USŁUG UTYLIZACJI ODPADÓW LUB W SKLEPIE, W KTÓRYM ZAKUPIONO URZĄDZENIE.

Informacje Bezpieczeństwa Zdalnego Sterowania Baterii

- Baterie należy przechowywać w chłodnym i suchym miejscu.
- Nie należy wyrzucać zużytych baterii do zwykłych śmieci. Należy je odnieść do specjalnych punktów utylizacji lub zwrócić do sklepu, jeśli przyjmuje.
- Jeśli baterie mają być nieużywane przez dłuższy czas, należy je wyjąć. Wyciek z baterii i korozja mogą uszkodzić pilota zdalnego sterowania. Baterie przechowywać w bezpiecznym miejscu.
- Nie należy mieszać i używać starych i nowych baterii.
- Nie należy też mieszać i używać różnych typów baterii: alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) lub akumulatorów (niklowo-kadmowych).
- Nie wrzucać baterii do ognia.
- Nie próbować zwierać biegunów baterii.

Spis treści

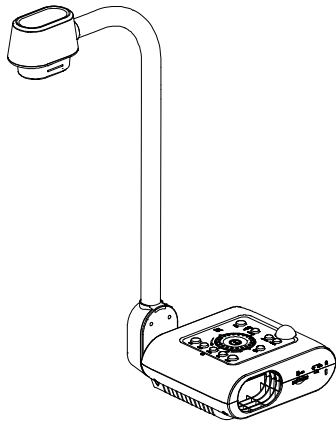
| | |
|--|-----------|
| Zawartość zestawu | 1 |
| Akcesoria opcjonalne | 1 |
| Zapoznaj się z AVerVision F50 | 2 |
| Prawy Panel | 2 |
| Tylny Panel | 3 |
| Lewy Panel | 3 |
| Panel sterowania | 4 |
| Pilot | 6 |
| Podłączanie wizualizera | 10 |
| Zmiana ustawień przełącznika TV-RGB | 10 |
| Podłącz do monitora lub projektora LCD/DLP | 10 |
| Podłącz do monitora lub projektora LCD/DLP z interfejsem DVI-I | 11 |
| Podłączenie do TV | 11 |
| Podłączanie zasilacza | 12 |
| Podłączenie do komputera | 12 |
| Podłączanie do komputera poprzez USB | 13 |
| Podłączanie zewnętrznego mikrofonu | 13 |
| Podłączanie wzmacniającego głośnika | 14 |
| Podłączanie mikroskopu | 14 |
| Konfigurowanie wizualizera AVerVision F50 | 15 |
| Przechowywanie i obchodzenie się z urządzeniem | 15 |
| Obszar filmowania | 16 |
| Górne światło | 17 |
| Czujnik podczterwieni | 17 |
| Arkusz antyrefleksyjny | 17 |
| Zapisywanie w pamięci zewnętrznej | 18 |
| Włóż kartę SD | 18 |
| Włóż napęd USB Flash | 18 |
| MENU OSD | 19 |
| Przemieszczanie się po Menu i Podmenu | 20 |
| Obraz | 20 |
| Jasność | 20 |
| Kontrast | 20 |
| Tryb | 21 |
| Efekty | 21 |
| Lustro | 21 |
| Zaawansowane | 21 |
| Auto-obraz | 22 |
| Ekspozycja | 22 |
| W.Balance (Balans Bieli) | 22 |
| Ostrość | 22 |
| Presentation (Prezentacja) | 23 |
| Reflektor | 23 |

| | |
|--|-----------|
| Maskowanie..... | 24 |
| PIP..... | 24 |
| Podziel Ekran..... | 25 |
| Odliczanie..... | 25 |
| Ustawienie..... | 25 |
| Rejestruj..... | 25 |
| Resolution (Rozdzielczość)..... | 25 |
| Jakość..... | 26 |
| Typ..... | 26 |
| Interwał..... | 26 |
| Nagrywanie..... | 26 |
| Nośnik..... | 26 |
| Formatuj..... | 27 |
| USB do PC..... | 27 |
| Migotanie..... | 27 |
| System..... | 27 |
| Język..... | 27 |
| Wyświetlacz..... | 28 |
| Kopia zapas..... | 28 |
| Zapisz ustaw. (Zachowaj ustawienia)..... | 28 |
| Załaduj ustaw. (Przywróć ustawienia)..... | 28 |
| Informacja..... | 28 |
| Domyślne..... | 29 |
| Playback (Odtwarzanie)..... | 29 |
| Pokaz Slajdów..... | 29 |
| Interwał..... | 29 |
| Efekty..... | 29 |
| Bieżący nośnik (Stan Pamięci)..... | 30 |
| Usuń wsz..... | 30 |
| Annotation [Adnotacja]..... | 30 |
| Podłączanie myszy USB..... | 30 |
| Używanie adnotacji..... | 31 |
| Transfer zarejestrowanych zdjęć/wideo do komputera..... | 32 |
| Dane techniczne..... | 32 |
| Obraz..... | 32 |
| Optyka..... | 33 |
| Zasilanie..... | 33 |
| Oświetlenie..... | 33 |
| Wejścia/wyjścia..... | 33 |
| Rozmiary..... | 33 |
| Pamięć zewnętrzna..... | 33 |
| Użycie interfejsu RS-232..... | 34 |
| Podłącz do RS-232 komputera..... | 34 |
| Specyfikacje kabla RS-232..... | 34 |
| Specyfikacje transmisji RS-232..... | 34 |
| RS-232 Communication Format..... | 35 |
| Tabela komend RS-232..... | 35 |

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| Uzyskaj tabelę komend RS-232 | 40 |
| Rozwiązywanie problemów | 41 |
| Ograniczona gwarancja..... | 42 |

Zawartość zestawu

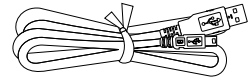
Upewnij się, że następujące detale znajdują się w pakiecie.



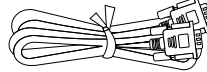
AVerVision F50



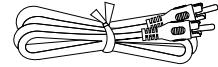
Kabel RS-232/CVBS



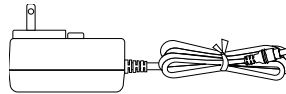
Kabel USB



Kabel RGB

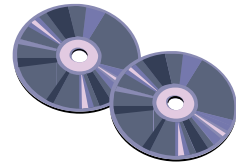


Kabel RCA

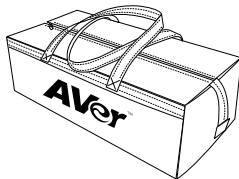


Zasilacz sieciowy (12V, 2A)

* Zasilacz sieciowy różni się w zależności od standardów gniazd sieciowych krajów sprzedaży produktu.



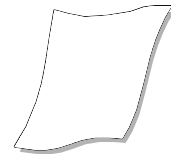
Płyta CD z oprogramowaniem i instrukcją



Torba przenośna



Pilot
(w zestawie komplet baterii)



Arkusz antyrefleksyjny

Akcesoria opcjonalne



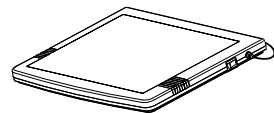
Uchwyt mikroskopu



Złączka gumowa
28mm

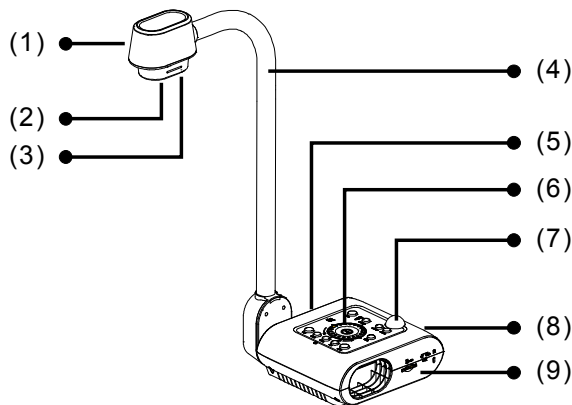


Złączka gumowa
34mm



Kaseton podświetlany

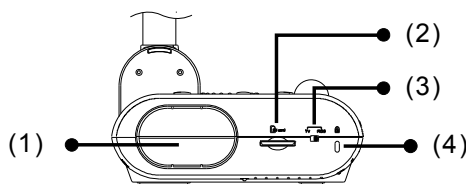
Zapoznaj się z AVerVision F50



(fig. 1.1)

| Nazwa | Funkcja |
|--------------------------|---|
| (1) Głowica kamery | Zawiera czujnik kamery. |
| (2) Głowica kamery | Skupia obraz w kamerze. |
| (3) LED light | Dostarcza światła, aby poprawić warunki oświetlenia. |
| (4) Dźwignia elastyczna | Zapewnia regulację podglądu. |
| (5) Lewy panel | Podłączony do DVI-I zewnętrznego monitora, mikrofonu, głośnika, napędu USB flash/myszyUSB, przełącznika USB. |
| (6) Panel sterowania | Łatwy dostęp do różnych funkcji. |
| (7) Czujnik podczerwieni | Przyjmuje komendy od pilota. |
| (8) Tylny panel | Podłączenia zasilania, komputera, RGB/RCA zewnętrznego monitora, RS-232 i USB do PC. |
| (9) Prawy panel | Podłączenia futerału głowicy, karty SD, przełącznika wyjściowego monitora TV-RGB, oraz antywłamaniowa blokada, porównywalna z blokadą Kensington. |

Prawy Panel

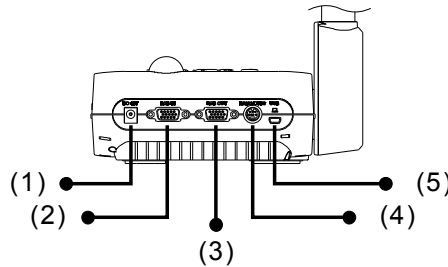


(fig. 1.2)

| Nazwa | Funkcja |
|-------------------------|--|
| (1) Futerał kamery | Do przechowywania głowicy kamery |
| (2) Kieszon na kartę SD | Włóż kartę SD naklejką skierowaną do góry. |

| Nazwa | Funkcja |
|------------------------------|---|
| (3) Przełącznik TV- RGB | Przełącznik TV do włączania wideo wyjściowego z RS232/CVBS (przez połączenie RCA) i RGB do portów RGB OUT oraz DVI-I OUT. |
| (4) Kieszon antyłamaniowa | Podłącz blokadę kompatybilną z blokadą Kensington lub urządzenie antyłamaniowe. |

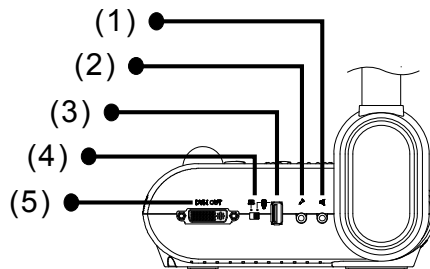
Tylny Panel



(fig. 1.3)



| Nazwa | Funkcja |
|----------------------|--|
| (1) DC12V | Służy do podłączenia zasilacza. |
| (2) Wejście RGB | Dostarcza sygnał z komputera lub innych źródeł i następnie przekazuje go tylko do portu RGB OUT. Podłącz ten port do portu wyjścia RGB/VGA komputera. |
| (3) Wyjście RGB | Podłącz AVerVision F50 do jakiegokolwiek monitora przy pomocy kabla RGB. |
| (4) Port RS-232/CVBS | Łączy dostarczony kabel RS-232/CVBS. Jack RCA wysyła sygnał wideo z kamery do TV lub urządzenia wideo. Jack RS-232 używany jest do podłączenia komputera przez port seryjny z jakimkolwiek panelem sterowania lub sterowaniem centralnym, jeśli zachodzi potrzeba. |
| (5) Port Mini USB | Podłącz kablem z portu komputera USB i używaj kamery AVerVision F50 jako kamery USB lub przenieś zrobione zdjęcia /filmy wideo z pamięci kamery do komputera. |

Lewy Panel

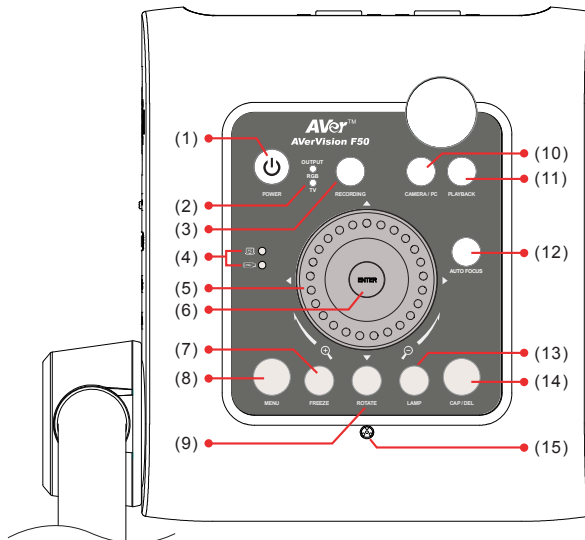


(fig. 1.4)

| Nazwa | Funkcja |
|-----------------------|---|
| (1) Gniazdo słuchawek | Łączy z głośnikiem wzmacniającym lub słuchawkami, aby odtwarzać nagrane audio i wideoklipy. |



| Nazwa | Funkcja |
|-----------------------|--|
| (2) Gniazdo mikrofonu | Łączy wtyczkę mikrofonu 3.5mm. Mikrofon wbudowany jest wtedy wyłączany, kiedy mikrofon zewnętrzny jest podłączony do tego portu. |
| (3) Port USB | Włóż napęd USB flash i zapisz obrazy/filmy bezpośrednio z USB flash lub użyj myszy USB do adnotacji. |
| (4) Przełącznik USB | Przełącza na  na nagrywanie audio wideo bezpośrednio na napęd USB flash lub umożliwia użycie myszy USB do adnotacji  przy podłączeniach AVerVision F50 do komputera przy użyciu kabla USB i tylnego portu USB. |
| (5) Wyjście DVI-I | Łączy AVerVision F50 z monitorem przy pomocy kabla DVI. Jeśli monitor nie obsługuje DVI-I, możesz tylko oglądać w trybie kamery i odtwarzania. |

Panel sterowania



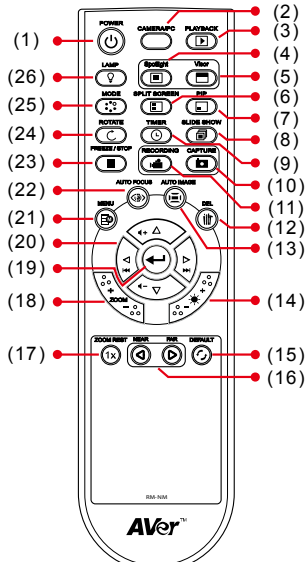
(fig. 1.5)

| Nazwa | Funkcja |
|----------------|--|
| (1) POWER | Włącza urządzenie/przełącza w stan czuwania. |
| (2) OUTPUT LED | Zaznacza wybór TV-RGB switch, aby wskazać z którego portu wysyłany jest sygnał wideo. <ul style="list-style-type: none"> ▪ TV oznacza, że sygnał wideo jest wysyłany poprzez połączenie portu RS232/CVBS i złącze RCA. ▪ RGB oznacza, że sygnał wideo wysyłany jest poprzez porty RGB OUT i DVI-I OUT. |
| (3) RECORDING | Uruchom/zatrzymaj nagranie audio i wideo. Nagrania audio i wideo można zapisać tylko na karcie SD lub w napędzie USB Flash. Patrz Zapis w pamięci zewnętrznej . |









| Nazwa | Funkcja |
|---|--|
| (4) USB Switch LED | <p>Wskazuje wybór przełącznika USB switch aby pokazać, który port USB jest aktywowany.</p> <ul style="list-style-type: none"> PC pozwala na użycie kamery AVerVision F50 jako kamery USB lub przekazanie zdjęć/filmów z pamięci kamery do komputera.  pozwala na zapis zdjęć/filmów w napędzie USB flash lub użyć myszy USB do adnotacji. |
| (5) Shuttle Wheel | <ul style="list-style-type: none"> - Aby zwiększyć czas migawki, przekręć pokrętle w prawo lub w lewo, aby zmniejszyć. Tylko, kiedy kamera jest w trybie Playback. Po osiągnięciu maksymalnej wartości ok 8X, nadal można używać AVERZOOMu aż do 1.25X i 8X zoomu cyfrowego. - Wciśnij pokrętko migawki ▲, ▼, ◀, & ▶ aby rozszerzyć obraz w trybie zoom, dokonać wyboru z pośród 16 reprezentacji lub przejść do następnego lub poprzedniego pojedynczego pełnoekranowego podglądu w trybie Playbacku, lub dokonać wyboru lub regulacji w głównym menu OSD i jego podmenu (odnośnie więcej szczegółów patrz funkcje menu). - Aby zwiększyć i zmniejszyć głośność odtwarzania użyj ▲ i ▼. - Aby przewinąć wideo do przodu lub powrotem użyj ◀ i ▶. - Przenoszą obramowanie Reflektor oraz powłokę ekranu Maskowanie. |
| (6)  | <ul style="list-style-type: none"> - W trybie odtwarzania (Playback) wybiera bieżące zdjęcie; służy też do wybierania aktualnie wyróżnionego polecenia menu ekranowego. - Uruchamia/ zatrzymuje odtwarzanie wideo. |
| (7) FREEZE | <ul style="list-style-type: none"> - Zatrzymuje i ponawia wyświetlanie obrazu w trybie kamery. - Zatrzymuje odtwarzanie audio wideo w trybie odtwarzania. |
| (8) MENU | Otwiera i wychodzi z menu OSD. |
| (9) ROTATE | Obraca obraz co 90°, tylko w trybie kamery. |
| (10) CAMERA / PC | Przełącza sygnał wideo pomiędzy kamerą a komputerem z portem RGB IN. |
| (11) PLAYBACK | Wyświetla i odtwarza zdjęcia nieruchome i filmy video. |
| (12) AUTO FOCUS | Automatycznie reguluje ostrość obrazu. |
| (13) LAMP | Włącza/wyłącza górne światło |
| (14) CAP/DEL | <ul style="list-style-type: none"> - Rejestruje obraz w trybie kamery. W trybie rejestracji ciągłej, wciśnij ten przycisk, aby nagrywać lub wciśnij ponownie, aby zatrzymać. - Usuwa wybrany obraz/wideo w trybie odtwarzania. |
| (15) Built-in MIC | Nagrywa dźwięk przy nagrywaniu wideoklipu. Dźwięk mono. |

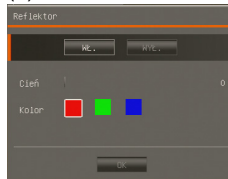
Pilot

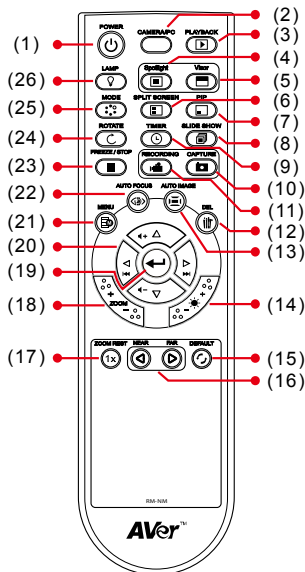
Pilot potrzebuje dwie baterie (2) "AAA" (dołączone), Upewnij się przed użyciem, że baterie zainstalowane są poprawnie. Przy pomocy pilota możesz wejść do wszystkich funkcji AVerVision F50.



(fig. 1.6)


| Nazwa | Funkcja |
|-----------------|--|
| (1) POWER | Włącza urządzenie/przełącza w stan czuwania. |
| (2) CAMERA / PC | Umożliwia przełączanie między trybem kamery (Camera) a trybem komputera (PC).. - Tryb kamery umożliwia wyświetlanie sygnału wideo z wbudowanej kamery. - Tryb komputera umożliwia wyświetlanie sygnału wideo z gniazda RGB INPUT w wizualizerze F50. |
| (3) PLAYBACK | Pokazuje wszystkie obrazy/wideo, które zapisane w pamięci i dostępne pod ikonami 16 reprezentacji. |
| (4) SPOTLIGHT | Wywołaj podmenu Reflektor. Reflektor jest na wierzchu obramowania ekranu prezentacji. Można regulować rozmiar okna i przemieszczać je. W podmenu Reflektor dostępne są następujące opcje. ON/OFF [WŁĄCZ/WYŁĄCZ] – wybierz, aby edytować/zamknąć Reflektor. Wciśnij  , aby przejść do następnego wyboru. Shade [Cień] – wybierz poziom przezroczystości obszaru na zewnątrz okna. Zacieniony obszar zmienia kolor na zupełnie czarny przy ustawieniu na poziom 100. Wciśnij  , aby przejść do następnego wyboru. Color [kolor] – wybiera kolor obramowania Reflektor. Wciśnij,  aby przejść do następnego wyboru. OK – Wciśnij  , aby ustawienia zostały uwzględnione. Jeśli wybierzesz ON, ukaze się obramowanie i zacznie migać, użyj przycisków  ,  ,  , &  , aby wyregulować rozmiar obramowania i |



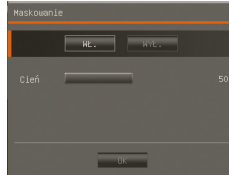


(fig. 1.6)

Nazwa**Funkcja****(4) SPOTLIGHT**

wciśnij , aby ustawić wymagany rozmiar oraz OFF [WYŁĄCZONY], aby zamknąć podmenu.

Aby wyłączyć Reflektor, wciśnij ponownie .


(5) VISOR

Wywołaj podmenu Maskowanie.


Maskowanie przesłania część ekranu prezentacji i umożliwia prezenterowi wyświetlenie pożądanego materiału.






W podmenu Maskowanie dostępne są następujące opcje.


ON/OFF [WŁĄCZ/WYŁĄCZ] – wybierz, aby edytować/zamknąć

Maskowanie. Wciśnij , aby przejść do następnego wyboru.

Shade [Cień] – ustaw poziom przezroczystości obszaru na zewnątrz przesłoniętego obszaru. Zacieniony obszar zmieni kolor na zupełnie czarny przy ustawieniu na poziom 100.

Wciśnij , aby przejść do następnego wyboru.

OK – Wciśnij , aby ustawienia zostały uwzględnione. Jeśli wybierzesz ON [WŁĄCZONY], górna część ekranu prezentacji jest lekko odsłonięta. Użyj przycisków , , , & , aby pokazać więcej zakrytego obszaru i OFF [WYŁĄCZONY], aby zamknąć menu.

Aby wyłączyć Maskowanie, wciśnij ponownie .

(6) SPLIT SCREEN

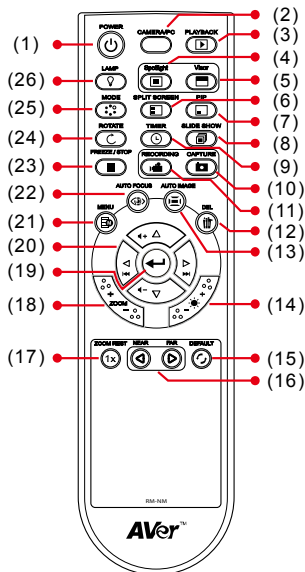
Dzieli ekran na dwie części. Jedna pokazuje obraz na żywo z kamery wbudowanej, a druga 8 reprezentacji obrazów/wideo zachowanych w pamięci.

(7) PIP


W trybie kamery, pokazuje w rogu ekranu zarejestrowany, obraz/wideo i zachowany w pamięci, w rozmiarze reprezentacji the corner of the screen.

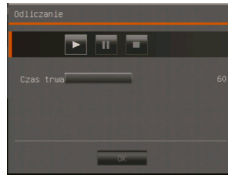
(8) SLIDE SHOW

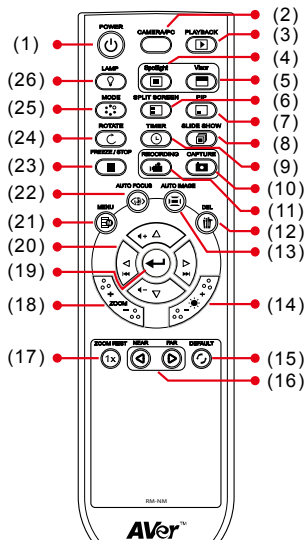
Uruchamia/zatrzymuje automatyczny pokaz zarejestrowanych obrazów/wideo, jeden po drugim.



(fig. 1.6)

| Nazwa | Funkcja |
|--|---|
| (9) TIMER | Wywołaj podmenu Timer [Stoper]. Wybierz Start/Pauza/Stop [Uruchom/Pauza/Zatrzymaj] odliczania stopera i ustaw jego czas działania. |
| (10) CAPTURE | Rejestruje obraz nieruchomy w trybie kamery. Aby zatrzymać wciśnij ten przycisk ponownie w trybie rejestracji ciągłej. |
| (11) RECORDING | Uruchamia/zatrzymuje nagrywanie audio wideo. Nagranie wideo może zostać zachowane albo na karcie SD, albo napędzie USB flash. |
| (12) DEL | W trybie odtwarzania usuwa wybrane obraz/wideo. |
| (13) AUTO IMAGE | Automatycznie dostraja naświetlenie obrazu i ustawia na optymalnym poziomie równowagę jego barw składowych. |
| (14) BRIGHTNESS +/- | Reguluje jasność. |
| (15) DEFAULT | Resetuje ustawienia do ustawień domyślnych (fabrycznych). |
| (16) NEAR / FAR | Reguluje ręcznie ogniskową. |
| (17) ZOOM RESET | Resetuje poziom zoomu do poziomu 100%. |
| (18) ZOOM +/- | <ul style="list-style-type: none"> - Zwiększa/zmniejsza powiększenie obrazu w trybie kamery i trybie odtwarzania. - Możesz łatwo użyć przycisków page up i page down, aby przemieszczać się po podglądzie 16 reprezentacji. |
| (19)  | <ul style="list-style-type: none"> - W trybie odtwarzania (Playback) wybiera bieżące zdjęcie; służy też do wybierania aktualnie wyróżnionego polecenia menu ekranowego. - Uruchamia/ zatrzymuje odtwarzanie wideo. |





(fig. 1.6)

Nazwa

Funkcja

(20) ▲, ▼, ◀, & ▶

- Koryguje obraz kiedy jest ponad 10X zoom w trybie na żywo lub trybie odtwarzania, albo trybie rejestracji.
- Przenosi wybór w trybie odtwarzania oraz menu OSD.
- Aby zwiększyć lub zmniejszyć głośność odtwarzania wideo użyj ▲ i ▼.
- Aby odtwarzać wideo do przodu lub do tyłu użyj ◀ i ▶.
- Przemieszcza powłokę ekranową obramowania Reflektor i Maskowanie .

(21) MENU

Otwiera i wychodzi z menu OSD.

(22) AUTO FOCUS

Automatycznie reguluje ostrość obrazu.

(23) FREEZE / STOP

- Zatrzymuje obrazy na żywo.
- Zatrzymuje odtwarzanie wideo.

(24) ROTATE

Obraca obraz o 90° w trybach kamery i odtwarzania.

(25) MODE

Można wybierać z spośród 6 typów trybów:

Sharp [Ostry] - reguluje kontrast na brzegach, co bardziej uwidacznia tekst.

Grafika – regulacja nachylenia obrazu.

Motion - zwiększa tempo klatek. W tym trybie wymagane jest dobre oświetlenie.

Microscope - automatyczna regulacja optycznego zoomu dla widoku mikroskopowego.

Macro - ustawienie widoku, kiedy obiekt jest zaledwie w odległości 5 – 20 cm od kamery.

Infinite - ustawienie dla widoku obiektu znajdującego się w odległości co najmniej 55cm od kamery.

(26) LAMP

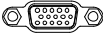





Włącza/wyłącza górne światło

Podłączanie wizualizera

Przed połączeniem upewnij się, że zasilanie wszystkich urządzeń jest wyłączone. Jeśli nie jesteś pewien, gdzie podłączyć zastosuj ilustrowane podłączenia poniżej i sprawdź w podręczniku użytkownika urządzenia, które łączysz z AVerVision F50.

Zmiana ustawień przełącznika TV-RGB

Przełącznik TV-RGB określa wybór wyjścia wyświetlacza. Przełącz na RGB (w prawo) na sygnał wyjściowy połączenia RGB/DVI-I i TV (w lewo) na sygnał wyjściowy używający połączenia RCA. (see fig. 1.2 # 3)

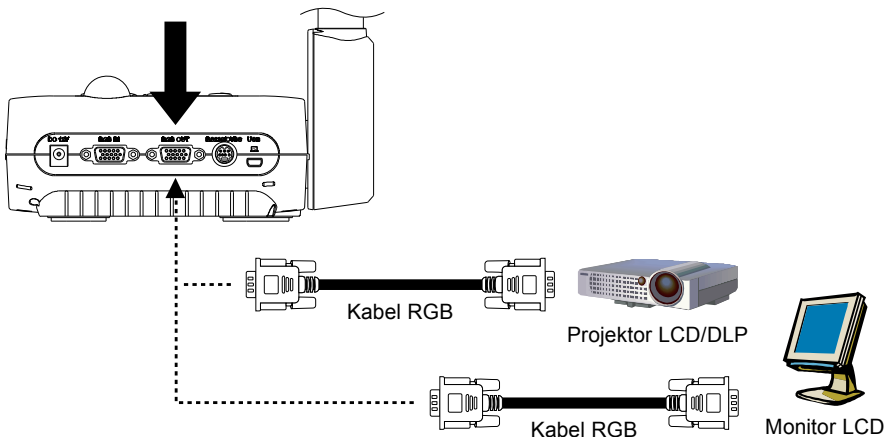
| Przełącznik | Port AVerVision | | Port ekranu |
|-------------|---|----|--|
| RGB |  Wyjście RGB | Do |  Wejście RGB |
| |  Wyjście DVI-I | |  Wejście DVI-I |
| TV |  RS232/CVBS (użyj kabla RS-232/CVBS) | |  Wejście wideo |

Podłącz do monitora lub projektora LCD/DLP

Odszukaj gniazdo wejścia RGB (VGA) w urządzeniu wyświetlającym obraz i podłącz je do gniazda RGB OUTPUT w wizualizerze AVERVISION F50.



Upewnij się, że przełącznik TV/RGB ustawiony jest na RGB.

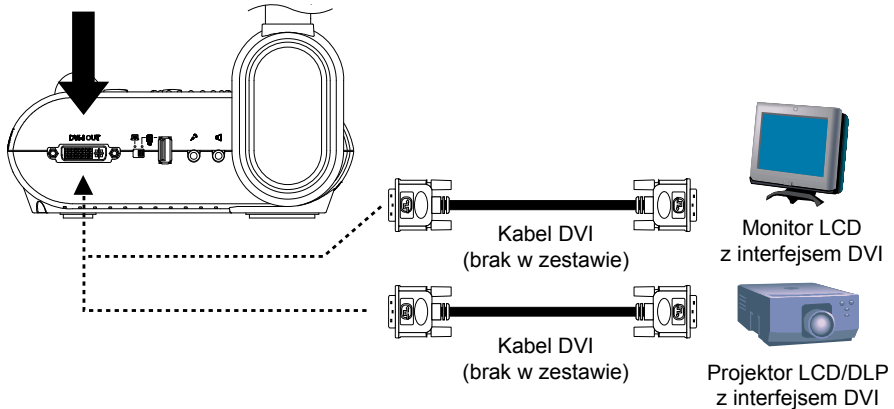


Podłącz do monitora lub projektora LCD/DLP z interfejsem DVI-I

Zlokalizuj port wejścia DVI-I urządzenia monitora i podłącz go do portu wyjścia DVI-I OUT kamery AVerVision F50.

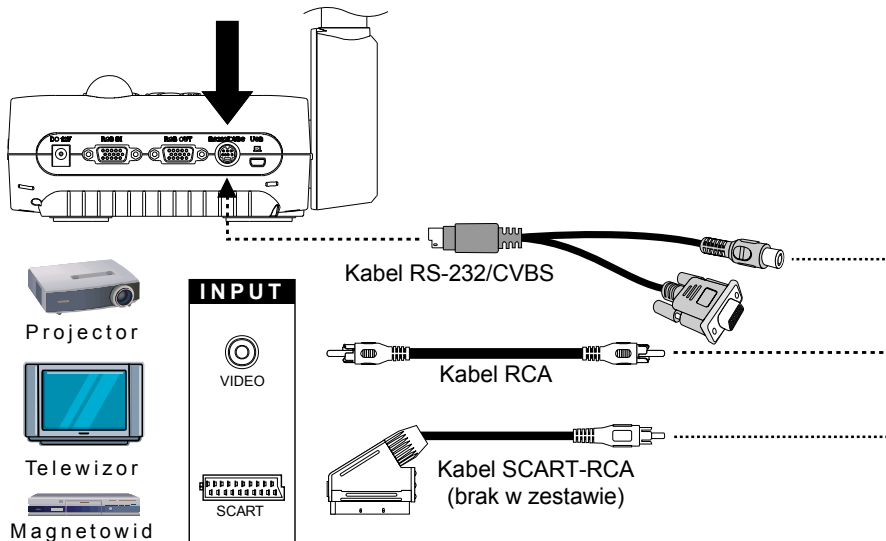


Upewnij się, że przełącznik TV/RGB ustawiony jest na RGB.




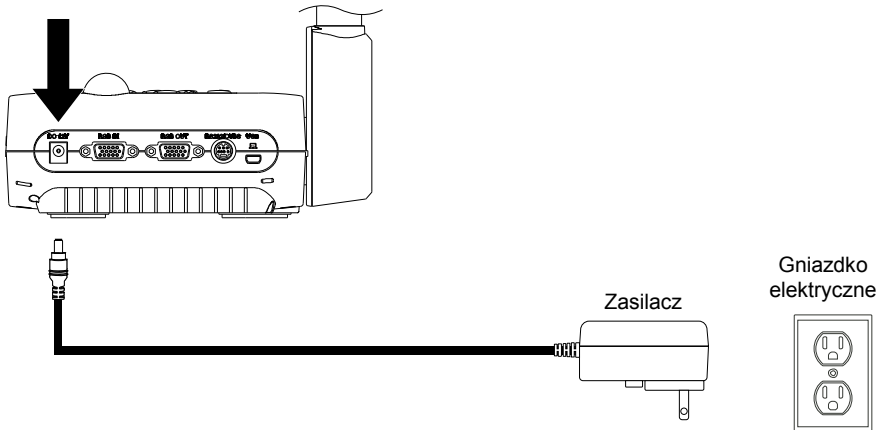
Podłączenie do TV

Zlokalizuj port wejściowy VIDEO lub SCART RGB (jeśli stosowne) TV lub sprzętu Video (tj., VCR) aby nagrać swoją prezentację i podłącz ją jako RCA kabla RS-232/CVBS.



Podłączanie zasilacza

Podłącz zasilanie do standardowego gniazdka 100V~240V AC. Po podłączeniu zasilania urządzenie natychmiast przechodzi w tryb czuwania. Wciśnij , aby włączyć.

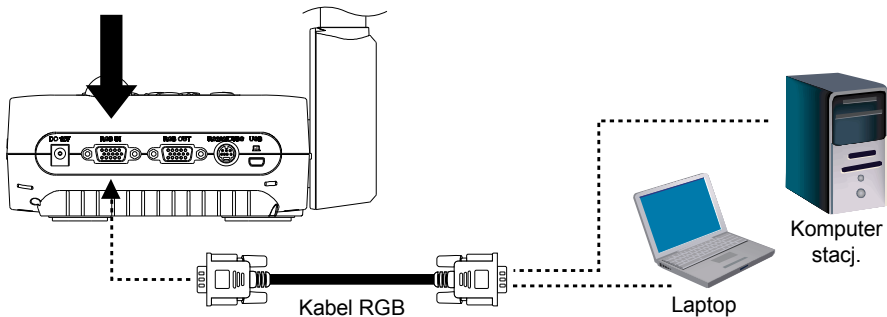


Podłączenie do komputera



Znajdź port wyjściowy RGB (VGA) komputera lub laptopa i podłącz go do portu wejścia RGB IN kamery AVerVision F50. Sygnał wideo z portu wejścia RGB IN jest przesyłany do portów RGB OUT i DVI-I OUT.

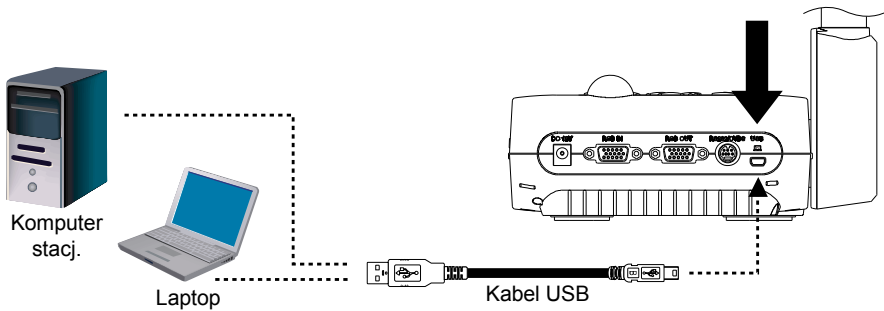
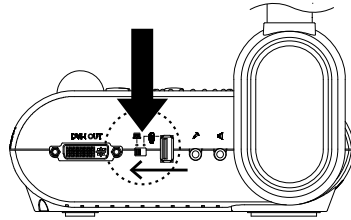


- Aby wyświetlić obraz komputera, wciśnij przycisk Camera/PC na panelu sterowania, aby włączyć tryb komputera w AVerVision F50.
- W przypadku wyświetlania obrazu z laptopa użyj kombinacji klawiszy (FN+F5), aby przełączać między dostępnymi trybami wyświetlania. W celu uzyskania informacji na temat innych poleceń, zapoznaj się z instrukcją dołączoną do laptopa.




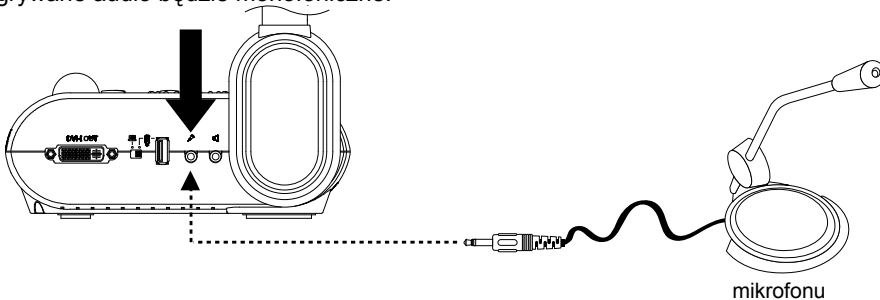
Podłączanie do komputera poprzez USB

1. Ustaw przełącznik USB na lewym panelu ba  a dioda  LED zaświeci się na panelu sterowania. Pozwala to na użycie AVerVision F50 jako kamery USB lub przeniesienie zrobionych zdjęć i filmów wideo z pamięci kamery na komputer. Również można przenieść pliki z AVerVision F50 na PC".
2. Znajdź port USB w komputerze lub laptopie i podłącz go do portu PC kamery AVerVision F50.




Podłączanie zewnętrznego mikrofonu

Wetknij monofoniczny mikrofon 3.5mm do portu . Wbudowany mikrofon panelu sterowania zostanie wyłączony z chwilą podłączenia mikrofonu zewnętrznego. Nagrywane audio będzie monofoniczne.

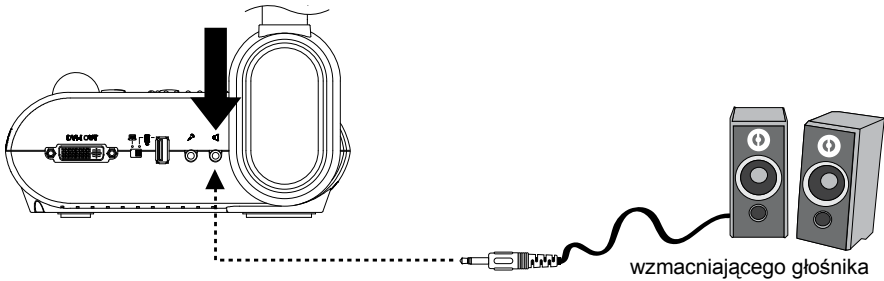


Podłączanie wzmacniającego głośnika

Wetknij wtyczkę wzmacniającego głośnika 3.5mm do portu . Obsługiwane jest tylko audio z odtwarzanego wideo.





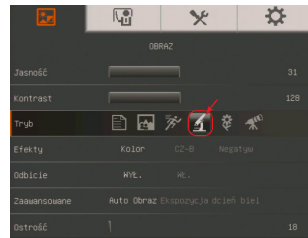
Zalecamy podłączenie kolumny wzmacniającej do portu wyjściowego audio. Należy ostrożnie korzystać ze słuchawek. Aby uniknąć uszkodzenia słuchu na skutek zbyt głośnego odtwarzania, należy ściszyć głośność na pilocie.



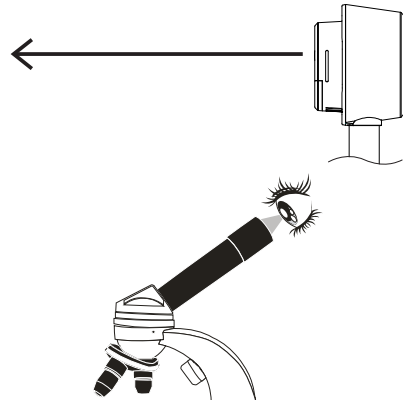
Podłączanie mikroskopu

Podłączenie wizualizera AVerVision F50 do mikroskopu umożliwia wyświetlanie obserwowanych obiektów mikroskopowych na większym ekranie, bez wysyłania wzroku.

1. Zmień tryb wyświetlania obrazu na Microscope [Mikroskop]. Wciśnij **MENU** > wybierz zakładkę **IMAGE [OBRAZ]** > wybierz **MODE [TRYB]** > wybierz  (**microscope**) i wciśnij .



2. Wyceluj głowicę kamery w najdalszy punkt i wciśnij **AUTO FOCUS [AUTOOGNISKOWA]**.
3. Wyreguluj ogniskową i mikroskop.



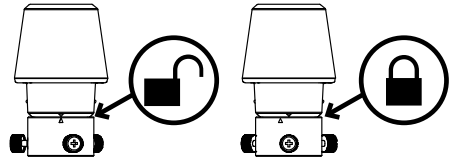
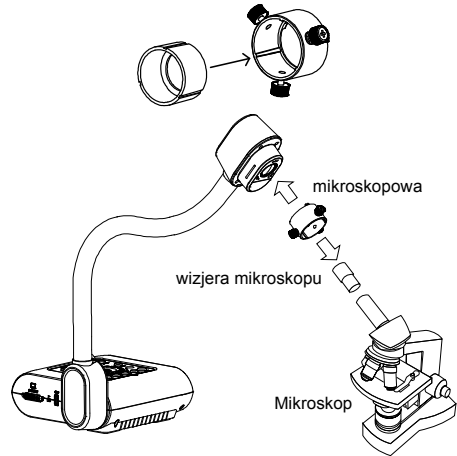
4. Wybierz odpowiedni rozmiar złączki wziernika mikroskopu i włóż uchwyt mikroskopu.
5. Wyjmij wziernik z mikroskopu i podłącz go do uchwytu z włożoną wkładką gumową. Dociśnij 3 śruby, aż uchwyt zamocuje wziernik.



Do wizjera sugerowane jest użycie 15.5mm lub większej osłony oka.

6. Podłącz uchwyt mikroskopu do głowicy kamery AVerVision. Następnie podłącz go do kamery AVerVision i mikroskopu.

Upewnij się, że strzałki na głowicy kamery i na uchwycie mikroskopu są po tej samej stronie. Podłącz i przekręć w prawo do zrównania się strzałek i zablokowania.

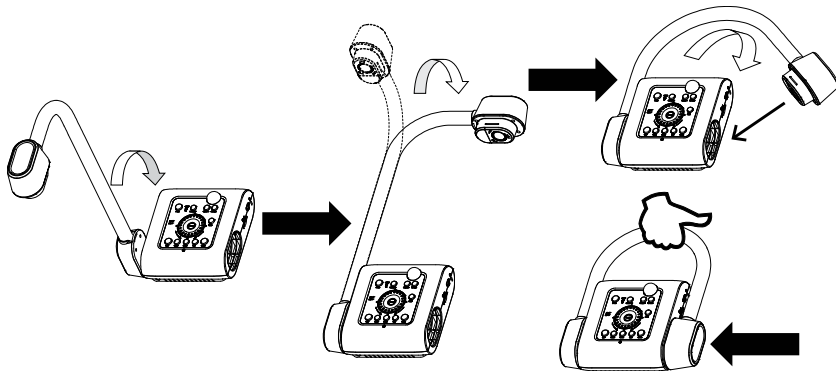


Konfigurowanie wizualizera AVerVision F50

W tym rozdziale zawarto szereg użytecznych wskazówek na temat dostosowywania ustawień wizualizera AVerVision F50 do indywidualnych potrzeb Użytkownika.

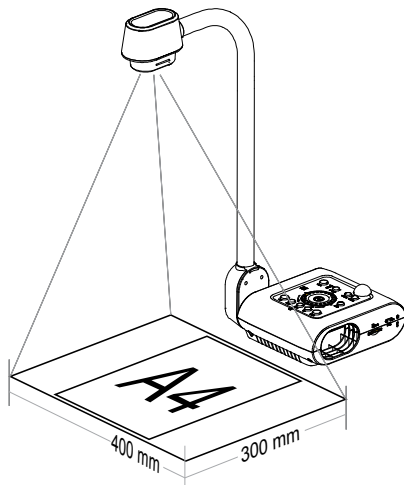
Przechowywanie i obchodzenie się z urządzeniem

Konstrukcja gooseneck umożliwia swobodne składanie ramienia i przechowywania głowicy kamery w futerale. Po bezpiecznym umieszczeniu głowicy w futerale, ramienia można używać do przenoszenia kamery AVerVision F50.

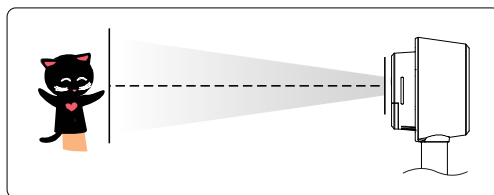


Obszar filmowania

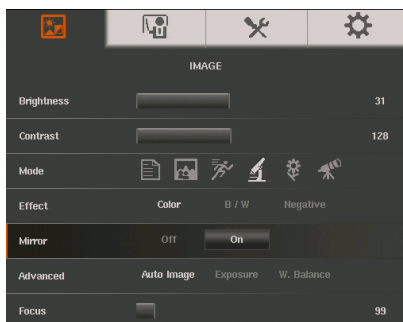
Obszar zdjęciowy może obejmować 400x300mm, co odpowiada formatowi papieru A4.



Jeśli głowica kamery znajduje się w pozycji pionowej, wciśnij dwukrotnie ROTATE [OBRÓT] na panelu kontrolnym lub pilocie, aby obrócić obraz o 180°.

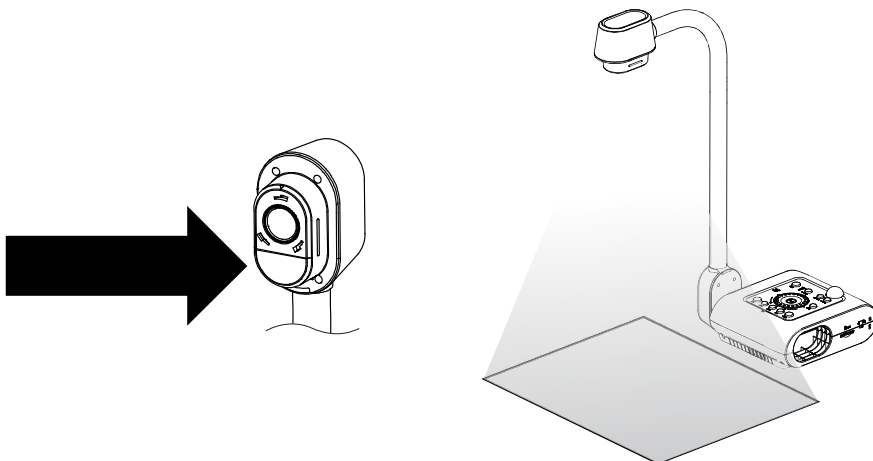


Aby uzyskać obraz lustrzany, wciśnij MENU > wybierz Mirror [Lustro], wciśnij  i wybierz On.



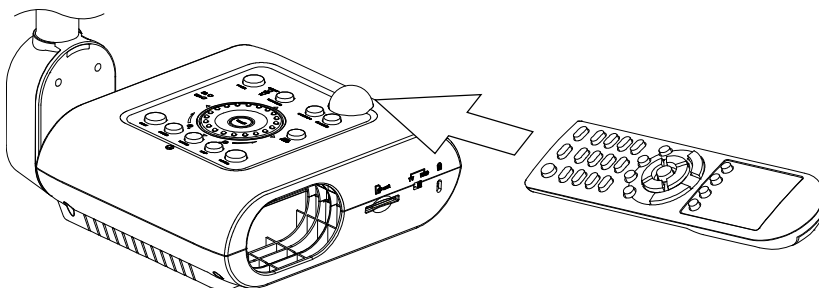
Górne światło

Wciśnij przycisk LAMP [LAMP] na panelu sterowania lub pilocie, aby włączyć lub wyłączyć światło.



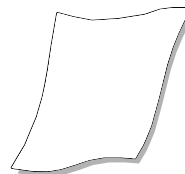
Czujnik podczerwieni

Sterując urządzeniem, kieruj pilota na czujniki podczerwieni.



Arkuszy antyrefleksyjny

Arkuszy antyrefleksyjny to specjalna powlekana folia, ułatwiająca wyeliminowanie odblasków występujących przy prezentowaniu błyszczących przedmiotów lub powierzchni, np. czasopism lub zdjęć. Arkuszy należy po prostu położyć na prezentowanym błyszczącym dokumencie, co zmniejszy ilość odbijanego światła.



Zapisywanie w pamięci zewnętrznej

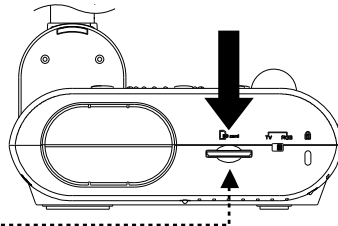
AVerVision F50 obsługuje zarówno karty pamięci SD, jak i napęd USB flash w celu zapisania większej ilości nagrań audio i wideo. Kamera AVerVision F50 wykrywa zewnętrzne pamięci i automatycznie przełącza się na ostatnio wykryte nośniki pamięci. Jeśli zewnętrzna pamięć nie zostanie podłączona wszystkie zarejestrowane nagrania zapisywane są w pamięci wbudowanej.

Włóż kartę SD

Włóż kartę stykami w dół, aż do końca. Aby wyjąć kartę, wciśnij, aby wyskoczyła i następnie wyjmij ją. Obsługiwana wielkość pamięci karty SD card wynosi od 1GB do 32GB (FAT32). Aby uzyskać nagranie wysokiej jakości, zalecane jest użycie karty SDHC klasy 6 lub wyższej.

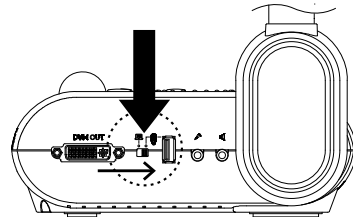


kartę SD



Włóż napęd USB Flash

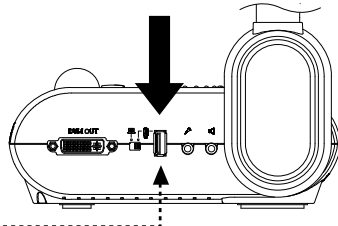
1. Ustaw przełącznik USB na lewym panelu na . AVerVision F50 wykryje napęd USB flash i dioda LED na panelu kontrolnym zapali się.



2. Podłącz napęd USB flash do gniazda USB. AVerVision F50 obsługuje napędy USB flash od 2GB do 64GB (FAT32). **Najlepiej sformatować napęd USB flash przed użyciem AVerVision F50, aby ułatwić nagrywanie.**



napęd USB Flash

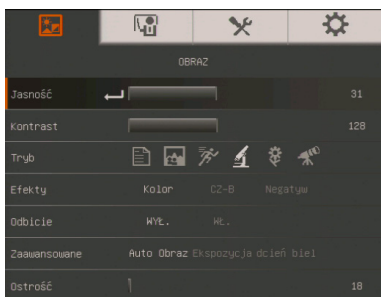


MENU OSD

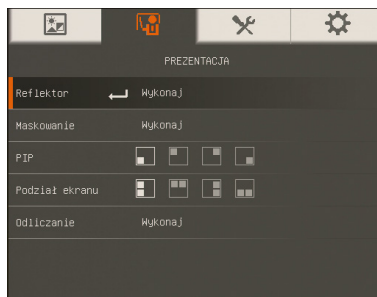
W menu OSD znajduje się 4 zakładki: OBRAZ, PREZENTACJA, USTAWIENIE I SYSTEM. W trybie odtwarzania możesz wejść do menu PLAYBACK OSD, aby włączyć funkcję pokazu slajdów i zmodyfikować przerwy pomiędzy klatkami, jeśli potrzeba.



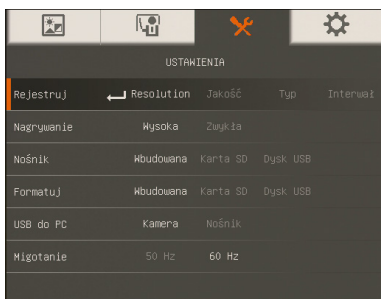
W przypadku wyjścia TV opcja RESOLUTION (ROZDZIELCZOŚĆ) nie będzie dostępna na liście menu SETTING (USTAWIENIA).



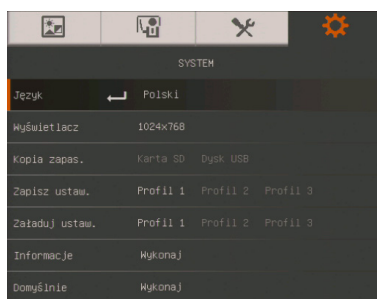
OBRAZ



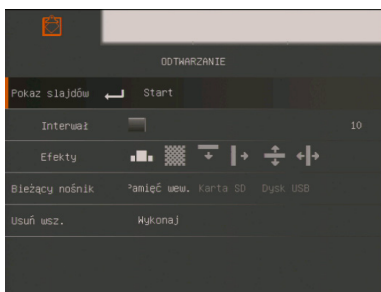
PREZENTACJA



USTAWIENIE



SYSTEM

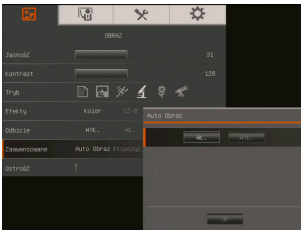


PLAYBACK



ADNOTACJA

Przemieszczanie się po Menu i Podmenu

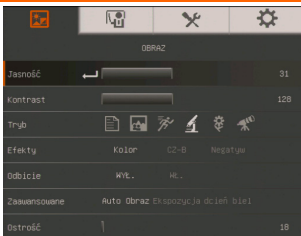


1. Wciśnij przycisk MENU na pilocie lub panelu sterowania.
2. Wciśnij ► i ◀, aby przechodzić pomiędzy zakładkami
3. Wciśnij ▼ i ▲, aby dokonać wyboru z listy menu.
4. Wciśnij ⬅, aby dokonać wyboru.
5. Użyj ► i ◀, aby wyregulować ustawienie lub dokonać wyboru.
6. Wciśnij ⬅, aby wejść do podmenu.
7. Wciśnij MENU, aby zamknąć menu OSD.

Obraz

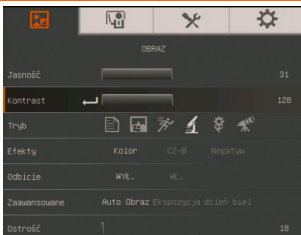
Ekran Menu

Funkcja



Jasność

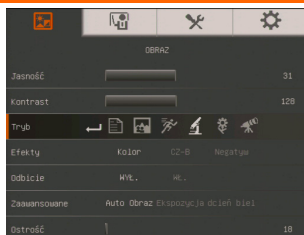
Ręczna regulacja poziomu jasności pomiędzy 0 i 63.



Kontrast

Ręczna regulacja poziomu kontrastu pomiędzy 0 i 255 w warunkach dobrego lub słabego oświetlenia.


Ekran Menu




Funkcja


Tryb


Wybierz jedno z wielu ustawień obrazu.


 **Sharp [Ostrość]** - reguluje kontrast na brzegach, co bardziej uwidacznia tekst.

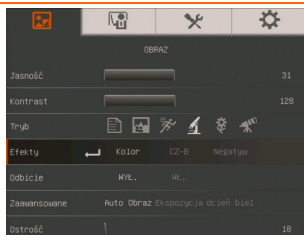
 **Grafika** - regulacja nachylenia obrazu.

 **Motion [Ruch]** - zwiększa tempo klatek. W tym trybie wymagane jest dobre oświetlenie.

 **Mikroskop** - automatyczna regulacja optycznego zoomu dla widoku mikroskopowego.

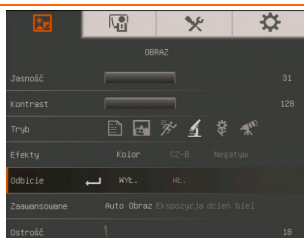
 **Makro** - ustawienie widoku, kiedy obiekt jest zaledwie w odległości 5 – 20 cm od kamery.

 **Zdefiniowany** - ustawienie dla widoku obiektu znajdującego się w odległości co najmniej 55cm od kamery.



Efekty

Konwertuje obraz do (true color), monochromatyczny (czarno-biały) lub negatyw.



Lustro

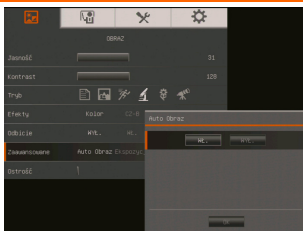
Wybierz, aby obrócić obraz w trybie kamery.



Zaawansowane

Wybierz, aby ustawić Auto Image [Auto-obraz], Exposure [Naświetlenie] i White Balance [Równowaga bieli].

Ekran Menu

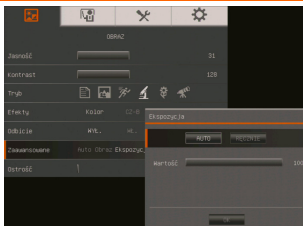


Funkcja

Auto-obraz

Wybierz ON lub OFF, aby automatycznie wyregulować równowagę bieli i naświetlenie oraz poprawić kolor i kompensację naświetlenia.

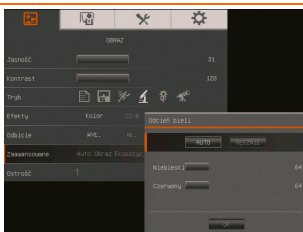
Spowoduje to również, że lampa zaświeci się automatycznie, kiedy będzie za mało światła do regulacji ogniskowej.

**Ekspozycja**

Wybiera ustawienia naświetlenia.

Auto – automatycznie reguluje naświetlenie kamery oraz ilość potrzebnego światła.

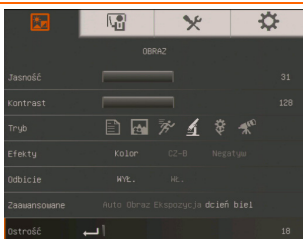
Ręczne - manually adjust the exposure level. The exposure can be adjusted up to 100.

**W.Balance (Balans Bieli)**

Wybierz ustawienie Równowaga Bieli dla różnych warunków oświetlenia i temperatury koloru.

AUTO - automatycznie reguluje równowagę bieli.

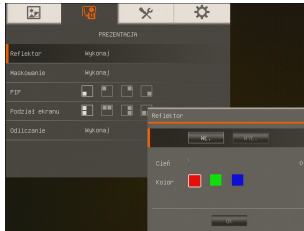
Ręczne - ręczna regulacja poziomu kolorów czerwonego i niebieskiego. Poziom koloru można wyregulować maksymalnie do 255.

**Ostrość**

Ręczna regulacja ogniskowej.

Presentation (Prezentacja)

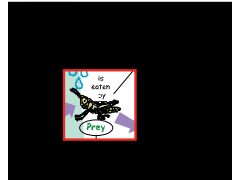
Ekran Menu



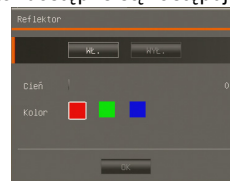
Funkcja

Reflektor


Reflektor jest na wierzchu obramowania ekranu prezentacji. Można przemieszczać Reflektor po ekranie prezentacji przy użyciu przycisków ▲, ▼, ◀, & ▶. Wybierz Execute [Wykonaj], aby wywołać podmenu Reflektor.




W podmenu Reflektor dostępne są następujące opcje.






ON/OFF [WŁĄCZ/WYŁĄCZ] – wybierz, aby

edytować/zamknąć Reflektor. Wciśnij , aby przejść do następnego wyboru.

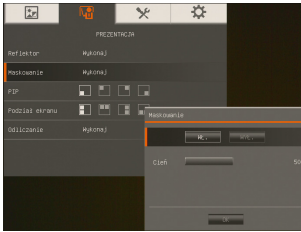
Shade [Cień] – wybierz poziom przezroczystości obszaru na zewnątrz okna. Zaciemniony obszar zmieni kolor na zupełnie czarny przy ustawieniu na poziom 100. Wciśnij , aby przejść do następnego wyboru.

Color [kolor]– wybiera kolor obramowania Reflektor.

Wciśnij , aby przejść do następnego wyboru.

OK – Wciśnij , aby ustawienia zostały uwzględnione. Jeśli wybierzesz ON, ukaże się obramowanie i zacznie migać, użyj przycisków ▲, ▼, ◀, & ▶, aby wyregulować rozmiar obramowania i wciśnij , aby ustawić wymagany rozmiar oraz OFF [WYŁĄCZONY], aby zamknąć podmenu.

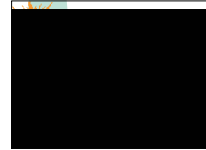
Ekran Menu



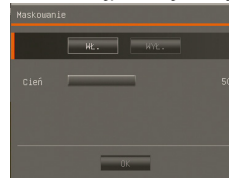
Funkcja

Maskowanie

Maskowanie przykrywa ekran prezentacji. Górna część ekranu prezentacji jest nieco odsłonięta. Użyj przycisków ▲, ▼, ◀, & ▶, aby odsłonić więcej zakrytego obszaru. Wybierz Execute [Wykonaj], aby wywołać podmenu Maskowanie.



W podmenu Maskowanie dostępne są następujące opcje.

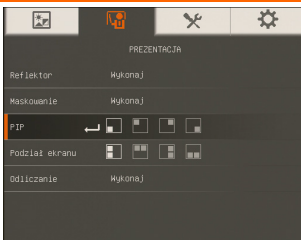


ON/OFF [WŁĄCZ/WYŁĄCZ] – wybierz, aby edytować/zamknąć

Maskowanie. Wciśnij ◀, aby przejść do następnego wyboru.

Shade [Cień] – ustaw poziom przezroczystości obszaru na zewnątrz przesłoniętego obszaru. Zaciemniony obszar zmienia kolor na zupełnie czarny przy ustawieniu na poziom 100. Wciśnij ◀, aby przejść do następnego wyboru.

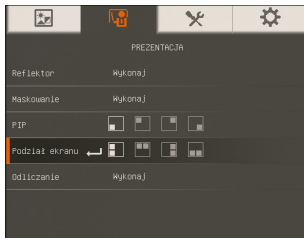
OK – Wciśnij ◀, aby ustawienia zostały uwzględnione. Jeśli wybierzesz ON [WŁĄCZONY], górna część ekranu prezentacji jest lekko odsłonięta. Użyj przycisków ▲, ▼, ◀, & ▶, aby pokazać więcej zakrytego obszaru i OFF [WYŁĄCZONY], aby zamknąć menu.

**PIP**

Wybiera położenie ekranu odtwarzania reprezentacji i pokazuje ekran odtwarzania reprezentacji w rogu ekranu, aby możliwe było przywrócenie go z pamięci w trybie kamery. Wybierz OFF, aby zamknąć PIP.

- Dolny lewy
- Górny lewy
- Górny prawy
- Dolny prawy

Ekran Menu



Funkcja

Podziel Ekran

Dzieli ekran na dwie części. Jedna połowa pokazuje 8 reprezentacji, a druga połowa pokazuje obraz z kamery AverVision F50.

Wybiera położenie wyświetlania 8 reprezentacji odtwarzania. Wybierz OFF, aby zamknąć ekran Split [Podzielony].



Po lewej



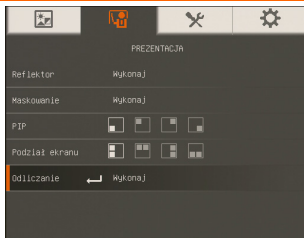
Na górze



Po prawej



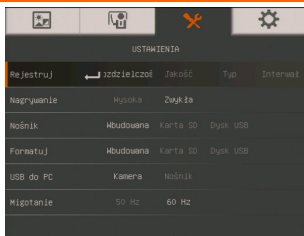
Poniżej

**Odliczanie**

Start/Pause/Stop [Uruchom/Pauza/Zatrzymaj] odliczania stopera i ustaw jego czas działania. Samowyzwalacz odlicza automatycznie po osiągnięciu czasu zerowego, aby pokazać upływ czasu. Samowyzwalacz kontynuuje odliczanie nawet po przełączeniu w tryb odtwarzania PC lub Kamera.

Ustawienie

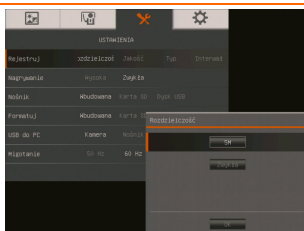
Ekran Menu



Funkcja

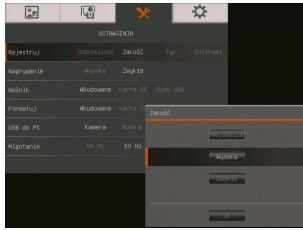
Rejestruj

Wybierz, aby ustawić rozdzielczość ujęcia, jakość, typ i ustawienia przerw.

**Resolution (Rozdzielczość)**

Wybierz rozmiar ujęcia. W ustawieniach 5M, rozmiar rozdzielczości wynosi 2560 X 1920.

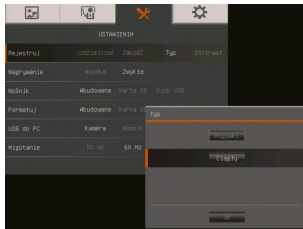
Ekran Menu



Funkcja

Jakość

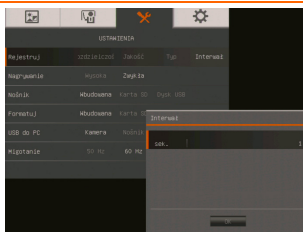
Wybiera ustawienia kompresji ujęcia.

**Typ**

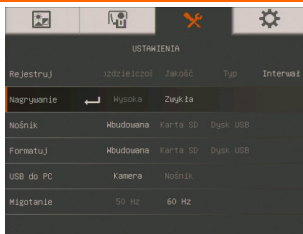
Wybiera typ ujęcia.

Single – ujmuję tylko jeden obraz.

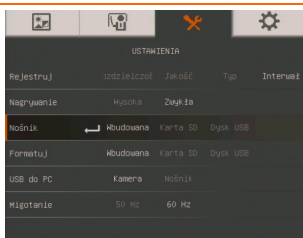
Continuous - rejestruje kolejne obrazy.

**Interwał**

Ustaw czas interwału dla ujęcia stałego. Długość trwania można ustawić do 600 sek. (10 min).

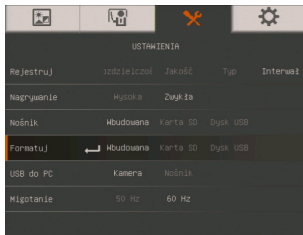
**Nagrywanie**

Wybiera ustawienia kompresji nagrania wideo.

**Nośnik**

Zmienia miejsce zapisu nagrań Audio i video. Nagrania mogą być tylko zachowane an karcie SD lub napędzie USB flash.

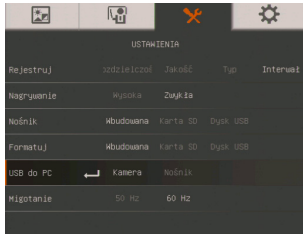
Ekran Menu



Funkcja

Formatuj

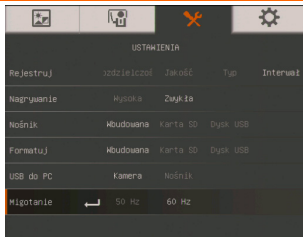
Aby usunąć dane wybranej pamięci, należy ją sformatować.

**USB do PC**

Wybierz status AVerVision F50, jeśli jest podłączona do komputera poprzez USB. Upewnij się, że przełącznik USB w lewym panelu jest włączony na **PC**.

Kamera - może być użyta jako kamera internetowa obsługiwana przez zestaw oprogramowania w celu rejestracji wideo i obrazów nieruchomych.

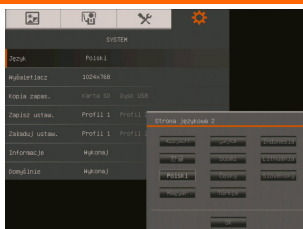
Storage [Zapis] - przenosi zarejestrowane obrazy/wideo z pamięci na twardy dysk komputera.

**Migotanie**

Wybierz wartość pomiędzy 50Hz lub 60Hz. Niektóre monitory nie obsługują wysokich poziomów odświeżania. Obraz miga kilka razy, kiedy wyjście jest ustawione na inne tempo odświeżania.

System

Ekran Menu

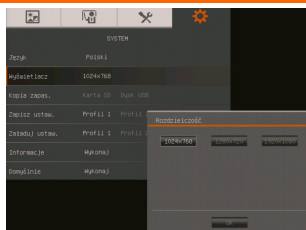


Funkcja

Język

Zmienia i wybiera inny język.

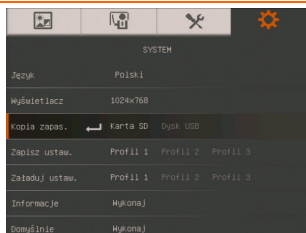
Ekran Menu



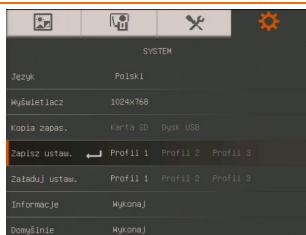
Funkcja

Wyświetlacz

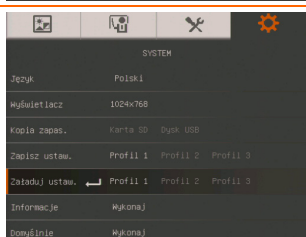
Ustawia rozdzielczość wyświetlania obrazu na ekranie. W trybie wyjścia TV funkcja ta jest wyłączona.

**Kopia zapas.**

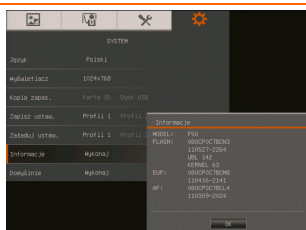
Kopiuje obraz z pamięci wbudowanej na kartę SD lub napęd USB flash.

**Zapisz ustaw. (Zachowaj ustawienia)**

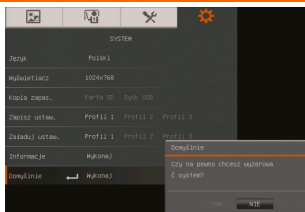
Zapisuje aktualne ustawienia w wybranym numerze profilu. Tylko ustawienia trybów effect (efekty), brightness (jasność) i contrast (kontrast) mogą być zachowane.

**Załaduj ustaw. (Przywróć ustawienia)**

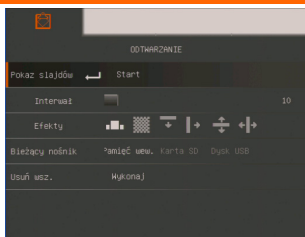
Przywraca ustawienia z powrotem do wybranego numeru profilu.

**Informacja**

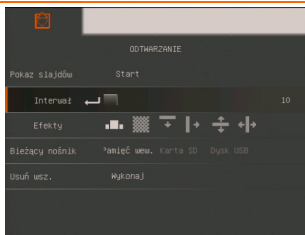
Wyświetla informację o produkcie.

Ekran Menu**Funkcja****Domyślne**

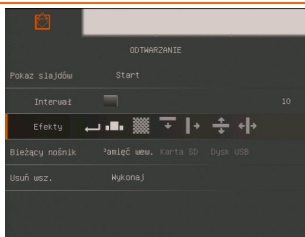
Przywraca ustawienia do domyślnych ustawień fabrycznych.

Playback (Odtwarzanie)**Ekran Menu****Funkcja****Pokaz Slajdów**

Wyświetla wszystkie zrobione zdjęcia w formie automatycznego pokazu slajdów. Pliki wideo zostaną pominięte.

**Interwał**

Ustawia przerwę przed wyświetleniem następnego obrazu. Długość przerwy maksymalnie do 100 sek.

**Efekty**

Wybiera efekty przejścia pomiędzy klatkami dla pokazu slajdów.



Przesuń obraz

Sprawdzenie w dół

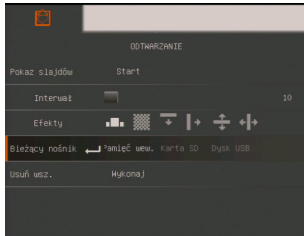
Wyczyść w dół



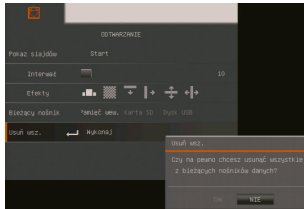
Wyczyść na prawo

Podziel pionowo

Podziel poziomo

Ekran Menu**Funkcja****Bieżący nośnik (Stan Pamięci)**

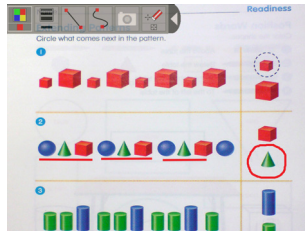
Wybiera źródło obrazów.

**Usuń wsz.**

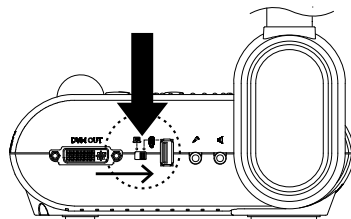
Usuwa na stałe wszystkie dane z wybranej pamięci. Ukazuje się ostrzeżenie. Wybierz YES [TAK], aby kontynuować lub NO [NIE], aby zatrzymać formatowanie nośnika.

Annotation [Adnotacja]

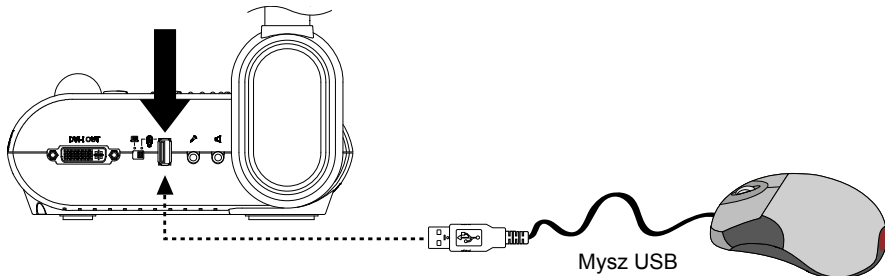
W trybie playback pojedynczego obrazu, można użyć funkcji adnotacji na linii prostej lub odręcznej otrzymanego obrazu przy pomocy myszy USB podłączonej do portu USB kamery AVerVision F50. Zawiera następujące sekcje: Paletę kolorów, Grubość linii, Linia, Odręcznie, Ujęcie, Gumka, i Pokaż/ukryj ikony.

**Podłączanie myszy USB**



1. Ustaw przełącznik USB na lewym panelu na . AVerVision F50 wykryje mysz USB flash i dioda LED na panelu kontrolnym zapali się.

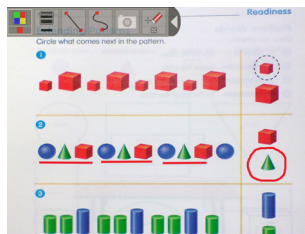


2. Podłącz kabel USB do gniazda USB kamery AVerVision F50.



Używanie adnotacji

1. Wciśnij  na pilocie.
2. Użyj przycisków ▲, ▼, ◀, & ▶ i z 16 reprezentacji, wybierz obraz, na którym chcesz wykonać adnotację.
3. Wciśnij , aby dokonać wyboru i wyświetlić obraz na pełnym ekranie.
4. W lewym, górnym rogu ekranu ukaże się menu adnotacji.



5. Myszka przeniesie kursor "+" na ten szczegół w panelu adnotacji, którego chcesz użyć. Potem kliknij lewym przyciskiem, aby dokonać wyboru.




| Nazwa | Funkcja |
|----------------|--|
| Paleta kolorów | Wybierz kolor linii |
| Grubość linii | Wybierz grubość linii. |
| Linia | Wybierz, aby rysować linię prostą. |
| Odręcznie | Wybierz, aby rysować linię odręczną. |
| Ujęcie | Zrób ujęcie obrazu z adnotacją i zachowaj, jako nowy plik. |
| Gumka | Wybierz, aby wycierać jakąkolwiek część adnotacji lub usunąć całą adnotację. |
| Pokaż/ukryj | Zwija lub rozwija menu adnotacji. |

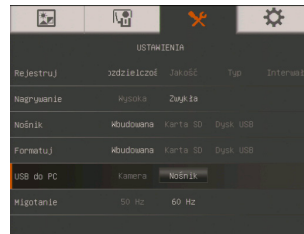
Transfer zarejestrowanych zdjęć/wideo do komputera

Umożliwia transfer do komputera zrobionych zdjęć, zapisanych w pamięci lub na karcie SD.



Poniższe czynności **NALEŻY** dokładnie przeczytać i stosować się do nich **PRZED** podłączeniem przewodu USB.

1. Upewnij się, że ustawieś przełącznik USB na , aby komputer mógł wykryć AVerVision F50.
2. Zanim podłączysz kabel USB **KONIECZNIE** ustaw USB na PC jako STORAGE [ZAPIS].
3. Kiedy ukaże się "**Mass Storage Start (must check) [Rozpocząwanie zapisu masowego (muszę sprawdzić)]...**" w prawym dolnym rogu ekranu prezentacji, możesz podłączyć kabel USB.
4. Po podłączeniu kabla USB, system automatycznie wykryje dysk przenośny. Możesz wtedy przenosić zrobione zdjęcia z **pamięci wbudowanej F50** na twardy dysk komputera.



Dane techniczne

Obraz

| | |
|--------------------------|---|
| Czujnik obrazu | 1/2.5" CMOS |
| Łączna liczba pikseli | 5 megapikseli |
| Liczba klatek na sekundę | 30 fps (maks.) |
| Regulacja koloru | auto/ręczna |
| Ekspozycja | auto/ręczna |
| Tryb obrazu | Ostrość / Grafika / Ruch / Mikroskop / Makro / Nieskończoność |
| Efekt | kolor/cz.-b./negatyw/ Lustro / Obrót/ Zatrzymanie |
| Analogowe wyjście RGB | 1920x1080, 1280x720, 1024x768 |
| Analogowe wyjście DVI-I | HD 1080p 50Hz/60Hz; HD 720p 50Hz/60Hz; XGA 60Hz; |
| Przechwytywanie obrazu | 240 klatek (XGA) ; 80 klatek (5M Pixel) |

Optyka

| | |
|-------------------------|--|
| Ostrość | auto/ręczna |
| Kadr | 400mm x 300mm |
| Zmiana wielkości obrazu | AVEROPTICAL™ 10X (Zoom optyczny 8X + AVERZOOM™ 1.25X), Zoom cyfrowy 8X |

Zasilanie

| | |
|------------------|---------------------------------------|
| Źródło zasilania | pr. zmienny/stały 100-240V, 50-60 Hz |
| Pobór mocy | 16.8 W (lampa wyt.); 18 W (lampa wł.) |

Oświetlenie

| | |
|-----------|-------------------|
| Typ lampy | Światło diody LED |
|-----------|-------------------|

Wejścia/wyjścia

| | |
|-----------------|--|
| Wejście RGB | 15-stykowe złącze D-sub (VGA) |
| Wyjście RGB | 15-stykowe złącze D-sub (VGA) |
| Wyjście DVI-I | Typ DVI-I |
| CVBS/RS-232 | wtyk Mini-DIN (użyj kabla adaptora CVBS/RS-232) |
| Wyjście Video | wtyk RCA |
| USB | USB2.0 |
| Wejście 12 V DC | Gniazdo zasilania |
| MIKROFON | Jack słuchawek |
| Głośnik | Jack słuchawek |

Rozmiary

| | |
|---------|---|
| Robocze | 380mm x 200mm x 540mm (+/-2mm włącznie z gumową stopką) |
| Złożone | 305mm x 245mm x 77mm (+/-2mm włącznie z gumową stopką) |
| Masa | 2.6 kg (about 5.733lbs) |

Pamięć zewnętrzna

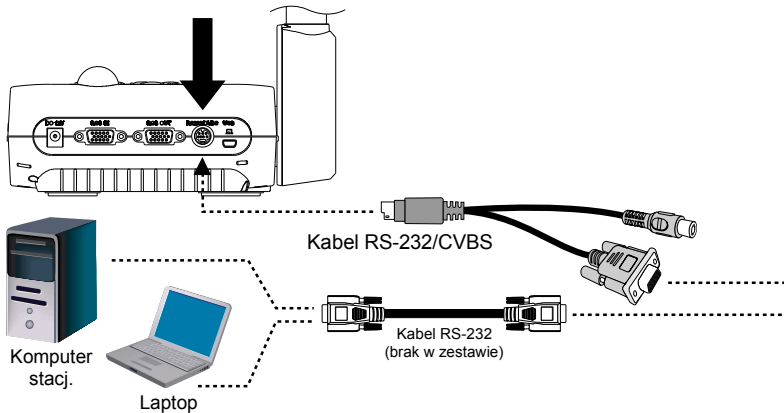
| | |
|---------------------|--------------------|
| Secure Digital (SD) | 1GB ~ 32GB (FAT32) |
| USB Flash Drive | 2GB ~ 64GB (FAT32) |

Użycie interfejsu RS-232

AVerVision F50 może być sterowana komputerem lub jakimkolwiek zcentralizowanym panelem sterowania poprzez łącze RS-232. Kod komendy dla RS-232 jest dostarczany dla integratora systemowego, aby mógł go uwzględnić w programie systemu.

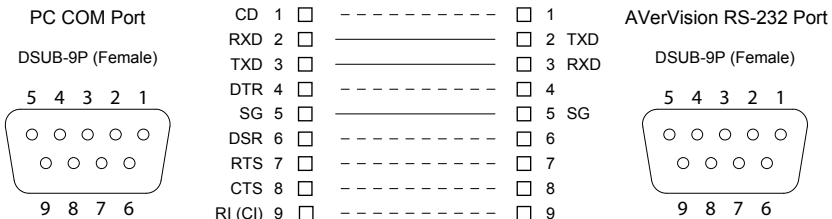
Podłącz do RS-232 komputera

Znajdź port RS-232 komputera i podłącz go od RS-232 jackiem kabla RS-232/CVBS.



Specyfikacje kabla RS-232

Upewnij się, że kabel RS-232 pasuje do kształtu gniazda.



Specyfikacje transmisji RS-232

- Bit rozpoczęcia : 1 bit
- Bit danych : 8 bit
- Bit stopu : 1 bit
- Bit parzystości : Żaden
- Parametr X : Żaden
- Szybkość transmisji (Szybkość komunikacji) : 9600bps

RS-232 Communication Format

Kod wysyłki z urządzenia (1 Bait) : 0x52

Typ kodu (1 Bait) : 0x0B

Kod długości danych (1 Bait) : 0x03

Kod danych (1 Bait) : Patrz tabela komend.

Kod danych (2 Bait) : Patrz tabela komend.

Kod danych (3 Bait) : Patrz tabela komend.

Kod otrzymany z urządzenia (1 Bait) : 0x53

Sprawdzenie sumy kodu (1 Bait): See the Command Table for reference.

Format : Start + Type + Długość danych + Dane +
Sprawdzenie sumy

Przykład : 0x52 + 0x0B + 0x03+ 0x3 + 0x01 + 0x00 + 0x00 + 0x53 +
0x5A (Moc komendy)

Tabela komend RS-232

Format wysyłania : 0x52 + 0x0B + 0x03 + Data[0] + Data[1] + Data[2] + 0x53 +
Checksum

Format otrzymania : 0x53 + 0x00 + 0x02+ *2 + *3 + 0x52 + CheckSum

*1 : Sprawdzenie sumy = 0x0B xor 0x03 xor Data[0] xor Data[1] xor Data[2] xor 0x53

*2 : Przyjąć dane ok : 0x0B, ID error: 0x01, Sprawdź błąd sumy: 0x02, Brak komendy :
0x03, Funkcja niedostępna = 0x04

*3 : Data[0], Return 0x00 if error

| Funkcja | Dane[0] | Dane[1] | Dane [2] | Kod SprawdzeniaSumy |
|---|---------|---------|----------|------------------------|
| POWER OFF | 0x01 | 0x00 | 0x00 | 0x5a |
| POWER ON | 0x01 | 0x01 | 0x00 | 0x5b |
| CAMERA MODE | 0x02 | 0x00 | 0x00 | 0x59 |
| PLAYBACK MODE | 0x03 | 0x00 | 0x00 | 0x58 |
| PC-1 PASS THROUGH | 0x04 | 0x00 | 0x00 | 0x5f |
| IMAGE CAPTURE TYPE: SINGLE | 0x05 | 0x00 | 0x00 | 0x5e |
| IMAGE CAPTURE TYPE: CONTINUOUS | 0x05 | 0x01 | 0x00 | 0x5f |
| IMAGE CAPTURE CONTINUOUS INTERVAL INCREASE | 0x06 | 0x00 | 0x00 | 0x5d |
| IMAGE CAPTURE CONTINUOUS INTERVAL DECREASE | 0x06 | 0x01 | 0x00 | 0x5c |
| NORMAL IMAGE CAPTURE | 0x07 | 0x00 | 0x00 | 0x5c |
| 3M/5M IMAGE CAPTURE | 0x07 | 0x01 | 0x00 | 0x5d |
| TIMER START | 0x08 | 0x00 | 0x00 | 0x53 |

| Funkcja | Dane[0] | Dane[1] | Dane [2] | Kod SprawdzeniaSumy |
|--------------------------|---------|---------|-------------------|------------------------|
| TIMER PAUSE | 0x08 | 0x01 | 0x00 | 0x52 |
| TIMER STOP | 0x08 | 0x02 | 0x00 | 0x51 |
| TIMER SET TIME | 0x08 | 0x03 | Value[? ~ ?] | *1 |
| PREVIEW MODE: TEXT | 0x0A | 0x00 | 0x00 | 0x51 |
| PREVIEW MODE: GRAPHIC | 0x0A | 0x01 | 0x00 | 0x50 |
| PREVIEW MODE: HIGH FRAME | 0x0A | 0x02 | 0x00 | 0x53 |
| PREVIEW MODE: MICROSCOPE | 0x0A | 0x03 | 0x00 | 0x52 |
| PREVIEW MODE: MACRO | 0x0A | 0x04 | 0x00 | 0x55 |
| PREVIEW MODE: INFINITE | 0x0A | 0x05 | 0x00 | 0x54 |
| PREVIEW MODE CAPTURE | 0x0B | 0x00 | 0x00 | 0x50 |
| PLAYBACK DELETE | 0x0C | 0x00 | 0x00 | 0x57 |
| PLAYBACK FULL SCREEN | 0x0D | 0x00 | 0x00 | 0x56 |
| MIRROR OFF | 0x0E | 0x00 | 0x00 | 0x55 |
| MIRROR ON | 0x0E | 0x01 | 0x00 | 0x54 |
| ROTATE 0 | 0x0F | 0x00 | 0x00 | 0x54 |
| ROTATE 90 | 0x0F | 0x01 | 0x00 | 0x55 |
| ROTATE 180 | 0x0F | 0x02 | 0x00 | 0x56 |
| ROTATE 270 | 0x0F | 0x03 | 0x00 | 0x57 |
| EFFECT: COLOR | 0x10 | 0x00 | 0x00 | 0x4b |
| EFFECT: B/W | 0x10 | 0x01 | 0x00 | 0x4a |
| EFFECT: NEGATIVE | 0x10 | 0x02 | 0x00 | 0x49 |
| CONTRAST INCREASE | 0x11 | 0x00 | 0x00 | 0x4a |
| CONTRAST DECREASE | 0x11 | 0x01 | 0x00 | 0x4b |
| CONTRAST VALUE | 0x11 | 0x02 | Value[? ~ ?] | *1 |
| BRIGHTNESS INCREASE | 0x12 | 0x00 | 0x00 | 0x49 |
| BRIGHTNESS DECREASE | 0x12 | 0x01 | 0x00 | 0x48 |
| BRIGHTNESS VALUE | 0x12 | 0x02 | Value[? ~ ?] | *1 |
| EXPOSURE: AUTO | 0x13 | 0x00 | 0x00 | 0x48 |
| EXPOSURE: MANUAL | 0x13 | 0x01 | 0x00 | 0x49 |

| Funkcja | Dane[0] | Dane[1] | Dane [2] | Kod SprawdzeniaSumy |
|-----------------------------|---------|---------|----------|------------------------|
| EXPOSURE MANUAL INCREASE | 0x14 | 0x00 | 0x00 | 0x4f |
| EXPOSURE MANUAL DECREASE | 0x14 | 0x01 | 0x00 | 0x4e |
| WHITE BALANCE: AUTO | 0x15 | 0x00 | 0x00 | 0x4e |
| WHITE BALANCE: MANUAL | 0x15 | 0x01 | 0x00 | 0x4f |
| WHITE BALANCE BLUE INCREASE | 0x16 | 0x00 | 0x00 | 0x4d |
| WHITE BALANCE BLUE DECREASE | 0x16 | 0x01 | 0x00 | 0x4c |
| WHITE BALANCE RED INCREASE | 0x17 | 0x00 | 0x00 | 0x4c |
| WHITE BALANCE RED DECREASE | 0x17 | 0x01 | 0x00 | 0x4d |
| FLICKER: 50Hz | 0x18 | 0x00 | 0x00 | 0x43 |
| FLICKER: 60Hz | 0x18 | 0x01 | 0x00 | 0x42 |
| REFLEKTOR: OFF | 0x19 | 0x00 | 0x00 | 0x42 |
| REFLEKTOR: ON | 0x19 | 0x01 | 0x00 | 0x43 |
| REFLEKTOR SHADE: 0% dark | 0x1A | 0x00 | 0x00 | 0x41 |
| REFLEKTOR SHADE: 50% dark | 0x1A | 0x01 | 0x00 | 0x40 |
| REFLEKTOR SHADE: 100% dark | 0x1A | 0x02 | 0x00 | 0x43 |
| REFLEKTOR COLOR: RED | 0x1B | 0x00 | 0x00 | 0x40 |
| REFLEKTOR COLOR: GREEN | 0x1B | 0x01 | 0x00 | 0x41 |
| REFLEKTOR COLOR: BLUE | 0x1B | 0x02 | 0x00 | 0x42 |
| REFLEKTOR RESIZE | 0x1C | 0x00 | 0x00 | 0x47 |
| MASKOWANIE: OFF | 0x1D | 0x00 | 0x00 | 0x46 |
| MASKOWANIE: ON | 0x1D | 0x01 | 0x00 | 0x47 |
| MASKOWANIE SHADE: 50% dark | 0x1E | 0x00 | 0x00 | 0x45 |
| MASKOWANIE SHADE: 100% dark | 0x1E | 0x01 | 0x00 | 0x44 |
| PIP: OFF | 0x1F | 0x00 | 0x00 | 0x44 |
| PIP: ON | 0x1F | 0x01 | 0x00 | 0x45 |
| PIP POSITION: BOTTOM LEFT | 0x20 | 0x00 | 0x00 | 0x7b |
| PIP POSITION: TOP LEFT | 0x20 | 0x01 | 0x00 | 0x7a |
| PIP POSITION: TOP RIGHT | 0x20 | 0x02 | 0x00 | 0x79 |
| PIP POSITION: BOTTOM RIGHT | 0x20 | 0x03 | 0x00 | 0x78 |

| Funkcja | Dane[0] | Dane[1] | Dane [2] | Kod SprawdzeniaSumy |
|------------------------------------|---------|---------|----------|------------------------|
| SPLITSCREEN: OFF | 0x21 | 0x00 | 0x00 | 0x7a |
| SPLITSCREEN: ON | 0x21 | 0x01 | 0x00 | 0x7b |
| SPLITSCREEN DIR: UPPER SCREEN | 0x22 | 0x00 | 0x00 | 0x79 |
| SPLITSCREEN DIR: LOWER SCREEN | 0x22 | 0x01 | 0x00 | 0x78 |
| SPLITSCREEN DIR: LEFT SCREEN | 0x22 | 0x02 | 0x00 | 0x7b |
| SPLITSCREEN DIR: RIGHT SCREEN | 0x22 | 0x03 | 0x00 | 0x7a |
| RECORD: OFF | 0x23 | 0x00 | 0x00 | 0x78 |
| RECORD: ON | 0x23 | 0x01 | 0x00 | 0x79 |
| MOVIE FAST REWIND | 0x25 | 0x00 | 0x00 | 0x7e |
| MOVIE FAST FORWARD | 0x25 | 0x01 | 0x00 | 0x7f |
| MOVIE VOL INC | 0x26 | 0x00 | 0x00 | 0x7d |
| MOVIE VOL DEC | 0x26 | 0x01 | 0x00 | 0x7c |
| RECORD QUALITY: STANDARD | 0x27 | 0x00 | 0x00 | 0x7c |
| RECORD QUALITY: FINE | 0x27 | 0x01 | 0x00 | 0x7d |
| RECORD QUALITY: FINEST | 0x27 | 0x02 | 0x00 | 0x7e |
| STORAGE: EMBEDDED | 0x28 | 0x00 | 0x00 | 0x73 |
| STORAGE: SD CARD | 0x28 | 0x01 | 0x00 | 0x72 |
| STORAGE: THUMB DRIVE | 0x28 | 0x02 | 0x00 | 0x71 |
| FORMAT: EMBEDDED | 0x29 | 0x00 | 0x00 | 0x72 |
| FORMAT: SD CARD | 0x29 | 0x01 | 0x00 | 0x73 |
| FORMAT: THUMB DRIVE | 0x29 | 0x02 | 0x00 | 0x70 |
| OUTPUT RESOLUTION: 1024x768 | 0x2F | 0x01 | 0x00 | 0x75 |
| OUTPUT RESOLUTION: 1280x720 | 0x2F | 0x02 | 0x00 | 0x76 |
| OUTPUT RESOLUTION: 1920x1080 | 0x2F | 0x03 | 0x00 | 0x77 |
| OUTPUT RESOLUTION: HD720P 50Hz | 0x2F | 0x04 | 0x00 | 0x70 |
| OUTPUT RESOLUTION: HD720P 60Hz | 0x2F | 0x05 | 0x00 | 0x71 |
| OUTPUT RESOLUTION: HD1080P 50Hz | 0x2F | 0x06 | 0x00 | 0x72 |
| OUTPUT RESOLUTION: HD1080P 60Hz | 0x2F | 0x07 | 0x00 | 0x73 |
| OUTPUT RESOLUTION: 1280x1024 | 0x2F | 0x08 | 0x00 | 0x7c |

| Funkcja | Dane[0] | Dane[1] | Dane [2] | Kod SprawdzeniaSumy |
|----------------------------|---------|---------|----------|------------------------|
| USB CONNECT: USB CAMERA | 0x30 | 0x00 | 0x00 | 0x6b |
| USB CONNECT: MASS STORAGE | 0x30 | 0x01 | 0x00 | 0x6a |
| BACKUP TO SD CARD | 0x31 | 0x00 | 0x00 | 0x6a |
| BACKUP TO THUMBDRIVE | 0x31 | 0x01 | 0x00 | 0x6b |
| PROFILE SAVE: PROFILE 1 | 0x32 | 0x00 | 0x00 | 0x69 |
| PROFILE SAVE: PROFILE 2 | 0x32 | 0x01 | 0x00 | 0x68 |
| PROFILE SAVE: PROFILE 3 | 0x32 | 0x02 | 0x00 | 0x6b |
| PROFILE RECALL: PROFILE 1 | 0x33 | 0x00 | 0x00 | 0x68 |
| PROFILE RECALL: PROFILE 2 | 0x33 | 0x01 | 0x00 | 0x69 |
| PROFILE RECALL: PROFILE 3 | 0x33 | 0x02 | 0x00 | 0x6a |
| SLIDESHOW: OFF | 0x34 | 0x00 | 0x00 | 0x6f |
| SLIDESHOW: ON | 0x34 | 0x01 | 0x00 | 0x6e |
| SLIDESHOW EFFECT: EFFECT 0 | 0x35 | 0x00 | 0x00 | 0x6e |
| SLIDESHOW EFFECT: EFFECT 1 | 0x35 | 0x01 | 0x00 | 0x6f |
| SLIDESHOW EFFECT: EFFECT 2 | 0x35 | 0x02 | 0x00 | 0x6c |
| SLIDESHOW EFFECT: EFFECT 3 | 0x35 | 0x03 | 0x00 | 0x6d |
| SLIDESHOW EFFECT: EFFECT 4 | 0x35 | 0x04 | 0x00 | 0x6a |
| SLIDESHOW EFFECT: EFFECT 5 | 0x35 | 0x05 | 0x00 | 0x6b |
| AUTO IMAGE:OFF | 0x36 | 0x00 | 0x00 | 0x6d |
| AUTO IMAGE:ON | 0x36 | 0x01 | 0x00 | 0x6c |
| AUTO FOCUS | 0x40 | 0x00 | 0x00 | 0x1b |
| MENU | 0x41 | 0x00 | 0x00 | 0x1a |
| ARROW - DOWN | 0x42 | 0x00 | 0x00 | 0x19 |
| ARROW - UP | 0x42 | 0x01 | 0x00 | 0x18 |
| ARROW - LEFT | 0x42 | 0x02 | 0x00 | 0x1b |
| ARROW - RIGHT | 0x42 | 0x03 | 0x00 | 0x1a |
| ENTER | 0x43 | 0x00 | 0x00 | 0x18 |
| FREEZE | 0x44 | 0x00 | 0x00 | 0x1f |
| DEFAULT | 0x45 | 0x00 | 0x00 | 0x1e |
| ZOOM - | 0x46 | 0x00 | 0x00 | 0x1d |

| Funkcja | Dane[0] | Dane[1] | Dane [2] | Kod SprawdzeniaSumy |
|---------------|---------|---------|----------|---------------------|
| ZOOM + | 0x46 | 0x01 | 0x00 | 0x1c |
| ZOOM RESET | 0x47 | 0x00 | 0x00 | 0x1c |
| NEAR | 0x48 | 0x00 | 0x00 | 0x13 |
| FAR | 0x48 | 0x01 | 0x00 | 0x12 |
| LAMP OFF | 0x49 | 0x00 | 0x00 | 0x12 |
| LAMP ON | 0x49 | 0x01 | 0x00 | 0x13 |
| LIGHT BOX OFF | 0x4A | 0x00 | 0x00 | 0x11 |
| LIGHT BOX ON | 0x4A | 0x01 | 0x00 | 0x10 |

Uzyskaj tabelę komend RS-232

Format wysyłania : 0x52 + 0x0A + 0x01 + Data[0] + 0x53 + CheckSum

Format otrzymania : 0x53 + 0x0C + 0x01 + ReData[0] + 0x52 + ReCheckSum *1

*1 : ReCheckSum = 0x0C xor 0x01 xor ReData[0] xor 0x52

| Function | Data[0] | CheckSum Code | ReData[0] |
|---------------------|---------|---------------|--|
| Red Value | 0x02 | 0x5A | Value[? ~ ?] |
| Blue Value | 0x03 | 0x5B | Value[? ~ ?] |
| Power Status | 0x04 | 0x5C | 0 : OFF 1: ON |
| Lamp Status | 0x05 | 0x5D | 0 : OFF 1: ON |
| Display Status | 0x06 | 0x5E | 0: Camera Mode 1: Playback Mode PC-1 Pass Through 2: |
| Video Output Status | 0x07 | 0x5F | 0: VGA 1: TV |
| Freeze Status | 0x08 | 0x50 | 0 : OFF 1: ON |
| Brightness Value | 0x0A | 0x52 | Value[? ~ ?] |
| Contrast Value | 0x0B | 0x53 | Value[? ~ ?] |
| LIGHT BOX Status | 0x0C | 0x54 | 0 : OFF 1: ON |

Rozwiązywanie problemów

W tym rozdziale zawarto kilka wskazówek przydatnych przy rozwiązywaniu problemów najczęściej napotykanym przez Użytkowników wizualizera AVerVision F50.

Obraz nie jest wyświetlany na ekranie.

1. Jeszcze raz sprawdź wszystkie połączenia kablowe, jak opisano w niniejszym podręczniku.
2. Sprawdź przełącznik wł./ wył. w urządzeniu wyświetlającym.
3. Zweryfikuj ustawienie urządzenia wyświetlającego.
4. Jeżeli prezentacja wyświetlana jest z laptopa lub komputera poprzez urządzenie wyświetlające, sprawdź połączenie kablowe pomiędzy gniazdem wyjścia RGB (VGA) a gniazdem wejścia RGB w wizualizerze AVerVision F50 oraz upewnij się, że wizualizer AVerVision F50 działa w trybie komputera (PC).

Wizualizer AVerVision F50 został ustawiony i sprawdzone zostały wszystkie połączenia kablowe zgodnie z instrukcją, jednak nie mogą uzyskać obrazu na wybranym ekranie prezentacji.

1. Z chwilą podłączenia zasilania urządzenie przejdzie w tryb czuwania. Aby włączyć dane urządzenie wciśnij przycisk zasilania POWER.
2. Jeżeli urządzeniem wyjściowym jest telewizor lub urządzenie analogowe, ustaw przełącznik DIP TV-RGB w pozycji TV.

Wyświetlany obraz jest zniekształcony bądź nieostry.

1. Zresetuj wszystkie ustawione zmiany, jeśli takie były, do ustawień domyślnych fabrycznych. Wciśnij MENU i przejdź do SYSTEM > Default [Domyślne] oraz wybierz YES [TAK] w menu OSD.
2. Użyj funkcje menu Brightness (Jasność) oraz Contrast (Kontrast), aby zmniejszyć zniekształcenia.
3. Jeżeli stwierdzisz, że obraz jest zamazany lub nieostry, naciśnij przycisk Auto Focus na panelu sterowania lub pilocie.


Obraz z komputera nie pojawia się na ekranie.

1. Spraw wszystkie połączenia kablowe w urządzeniu wyświetlającym, wizualizerze AVerVision F50 oraz komputerze.
2. Podłącz najpierw komputer do wizualizera AVerVision F50 przed włączeniem komputera.
3. W przypadku laptopa kilkakrotnie naciśnij kombinację klawiszy FN+F5, aby przełączać się między dostępnymi trybami wyświetlania oraz wyświetlić obraz z komputera na ekranie prezentacji. W celu uzyskania informacji na temat innych poleceń zapoznaj się z instrukcją obsługi laptopa.

Na ekranie prezentacji nie jest wyświetlany dokładny obraz pulpitu z mojego komputera lub laptopa po przełączeniu się z trybu kamery (Camera) na tryb komputera (PC).

1. Przejdź do swojego komputera lub laptopa, ustaw kursor mysz na pulpicie i kliknij prawym przyciskiem myszy. Wybierz „Właściwości”, następnie zakładkę „Ustawienia”, kliknij monitor „2” i sprawdź, czy zaznaczone jest pole „Powiększ pulpit systemu Windows do rozmiarów tego monitora”.
2. Następnie ponownie przejdź do swojego komputera lub laptopa i ustaw kursor myszy na pulpicie, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszy.
3. Tym razem wybierz „Opcje karty graficznej”, „Output To” oraz „Intel® Dual Display Clone”, a następnie wybierz „Monitor + Notebook”.
4. Po wykonaniu powyższych czynności obraz pulpitu powinien być widoczny zarówno na komputerze lub laptopie, jak i na ekranie prezentacji.

AVerVision F50 nie wykrywa włożonego napędu USB flash.

Upewnij się, że przełącznik napędu USB flash jest ustawiony na  i sprawdź, czy napęd USB flash jest właściwie włożony

Ograniczona gwarancja

Firma AVer Information Inc. (dalej zwana „AVer”) gwarantuje, że przez okres gwarancyjny, rozpoczynający się z datą zakupu i trwający przez czas podany w rozdziale karty gwarancyjnej pt. „Okres gwarancji na zakupiony Produkt AVer”, niniejszy produkt („Produkt”) i jego części zachowują ogólną zgodność z dostarczoną przez AVer dokumentacją i będą wolne od wad fabrycznych uniemożliwiających bądź przeszkadzających w funkcjonowaniu sprzętu pod warunkiem zastosowania się do wskazówek dotyczących normalnego użytkownika sprzętu. Gwarancja dotyczy wyłącznie indywidualnego Użytkownika Produktu bądź podmiotu, w którego imieniu Użytkownik używa lub instaluje Produkt. Poza powyższą gwarancją, i wygasa w momencie odstąpienia lub zbycia produktu osobom trzecim. Poza powyższymi postanowieniami, Produkt dostarczany jest Użytkownikowi w postaci, w jakiej został przez niego nabyty. AVer nie bierze odpowiedzialności za jakiegokolwiek zakłócenia w działaniu sprzętu ani nie gwarantuje, że sprzęt będzie dopasowany do potrzeb Użytkownika. W przypadku wykrycia wad fabrycznych w okresie objętym gwarancją, jedynym zobowiązaniem firmy AVer wypływającym z niniejszej gwarancji będzie obowiązek naprawy bądź wymiany wadliwego Produktu na sprawny produkt z nim identyczny bądź z nim porównywalny, zależnie od decyzji firmy AVer. Gwarancja nie obejmuje: (a) dowolnego urządzenia lub podzespołu, którego numery seryjne zostały usunięte lub zmienione i (b) opakowania, baterii, taśm i akcesoriów używanych wraz z Produktem. Gwarancja nie obejmuje też Produktu, który uległ uszkodzeniu bądź zniszczeniu na skutek: (a) wypadku, niewłaściwego użytkownika, nieuwagi, ognia, wody, piorunów i innych zjawisk naturalnych, zastosowania urządzenia w przemyśle i handlu, wprowadzania nieautoryzowanych modyfikacji bądź niezastosowania się do wskazówek zawartych w niniejszej instrukcji; (b) błędów w obsłudze wynikłych z winy osoby innej niż członkowie obsługi technicznej autoryzowani przez firmę AVer; (c) uszkodzenia podczas transportu urządzenia (pokrycie szkód spoczywa na barkach osoby lub instytucji dokonującej transportu), lub (d) jakichkolwiek innych szkód, na których powstanie producent nie ma bezpośredniego wpływu. Okres gwarancji naprawionego bądź wymienionego produktu trwa tyle, ile dłuższy z następujących okresów: oryginalny Okres gwarancji, bądź 30 (trzydzieści) dni od daty dostarczenia naprawionego lub wymienionego urządzenia.

Ograniczenia Gwarancji

Gwarancja udzielona przez AVer nie obejmuje osób trzecich. Kupujący jest odpowiedzialny za wszelkie skierowane przeciwko niemu lub obciążające go odszkodowania, roszczenia, wydatki, koszty ugody bądź honoraria prawników związane z korzystaniem z produktu lub z jego niewłaściwym użyciem. Niniejsza Gwarancja zachowuje ważność wyłącznie w sytuacji, gdy produkt jest zainstalowany, uruchamiany i używany zgodnie z zaleceniami firmy AVer.

W szczególności, Gwarancja nie obejmuje uszkodzeń powstałych na skutek (i) wypadku, użycia nadmiernej siły fizycznej, narażenia Produktu na nadmierne oddziaływanie elektryczne lub elektromagnetyczne, nieuwagi bądź niewłaściwego użytkownika; (ii) przepięć w sieci przekraczających wymogi przedstawione przez AVer, (iii) użytkownika Produktu z akcesoriami wytwarzanymi przez producentów innych niż AVer lub wskazanych przez AVer, lub (iv) instalacji, modyfikacji bądź naprawy przeprowadzanej przez osoby inne niż przez firmę AVer lub jej autoryzowanych przedstawicieli.

Zrzeczenie się odpowiedzialności gwarancyjnej

JEŻELI NINIEJSZA UMOWA NIE STANOWI INACZEJ, NA ILE TYLKO POZWALA MIEJSCOWE PRAWO, FIRMA AVER NIE UDZIELA JAKICHKOLWIEK DODATKOWYCH GWARANCJI, USTAWOWYCH ANI JAKICHKOLWIEK INNYCH, ODNOŚNIE OPISYWANEGO PRODUKTU. W SZCZEGÓLNOŚCI DOTYCZY TO ZADOWOLENIA Z PRODUKTU I JEGO JAKOŚCI BĄDŹ SPOSOBU DZIAŁANIA, UŻYTKU HANDLOWEGO LUB SPOSOBU SPRZEDAŻY, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONYCH CELÓW ORAZ BRAKU NARUSZEŃ PRAW OSÓB TRZECICH.

Ograniczenie odpowiedzialności

FIRMA AVER NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY DOWOLNEJ NATURY, M. IN. POŚREDNIE, SZCZEGÓLNE, ODSZKODOWANIA KARNE LUB WYNIKOWE, POWSTAŁE W WYNIKU DZIAŁANIA URZĄDZENIA, OBEJMUJĄCE W SZCZEGÓLNOŚCI: UTRATĘ ZYSKÓW, DANYCH, PRZYCHODÓW, PRODUKCJI, BĄDŹ UTRATĘ MOŻLIWOŚCI UŻYCIA, A TAKŻE PRZERWY W FUNKCJONOWANIU PRZEDSIĘBIORSTWA LUB ZAKUP ZASTĘPCZYCH DÓBR BĄDŹ USŁUG WYNIKŁY LUB ZWIĄZANY Z NINIEJSZĄ GWARANCJĄ LUB Z UŻYCIEM BĄDŹ DZIAŁANIEM JAKIEGOKOLWIEK PRODUKTU, TAK WYNIKAJĄCE Z UMÓW LUB POWÓDZTWA O ODSZKODOWANIE DELIKTOWE< W TYM ZANIEDBANIE LUB JAKIEKOLWIEK INNE UZASADNIENIA PRAWNE, NAWET, NAWET JEŻELI FIRMA AVER POTWIERDZAŁA MOŻLIWOŚĆ ICH WYSTĄPIENIA. EWENTUALNE CAŁKOWITE ODSZKODOWANIE ZE STRONY FIRMY AVER ZA ODNIESIONE SZKODY W ŻADNYM WYPADKU NIE PRZEKROCY KWOTY UISZCZONEJ PRZEZ UŻYTKOWNIKA NA RZECZ FIRMY AVER W ZAMIAN ZA ZAKUPIONY PRODUKT BĘDĄCY PRZYCZYNĄ WSPOMNIANYCH STRAT.

Obowiązujące prawo i prawa nabywcy

Niniejsza Gwarancja daje nabywcy produktu określone prawa. Inne, dodatkowe prawa mogą również wynikać z obowiązujących lokalnie przepisów. W Stanach Zjednoczonych prawa te bywają w różnych stanach różne.



Długość okresu gwarancyjnego podano w karcie gwarancyjnej.
