

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.

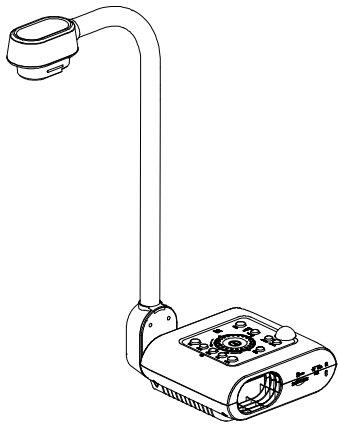
Spis treści

Zawartość zestawu	1
Akcesoria opcjonalne	1
Zapoznaj się z AVerVision F30	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
Podłączenie do TV	11
Podłączanie zasilacza	11
Podłączenie do komputera	12
Podłączanie do komputera poprzez USB	12
Podłączanie zewnętrznego mikrofonu	13
Podłączanie wzmacniającego głośnika	13
Podłączanie mikroskopu	13
Konfigurowanie wizualizera AVerVision F30	15
Przechowywanie i obchodzenie się z urządzeniem	15
Obszar filmowania	15
Górne światło	16
Czujnik podczerwieni	17
Arkusz antyrefleksyjny	17
Zapisywanie w pamięci zewnętrznej	17
Włóż kartę SD	17
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
Informacje	28
Domyślnie	29
Playback (Odtwarzanie)	29
Pokaz Slajdów	29
Interwał	29
Efekty	29
Bieżący nośnik (Stan Pamięci)	30
Usuń wsz.	30
Transfer zarejestrowanych zdjęć/wideo do komputera	30
Dane techniczne	31
Obraz	31
Optyka	31
Zasilanie	31
Oświetlenie	31
Wejścia/wyjścia	31
Rozmiary	32
Pamięć zewnętrzna	32
Użycie interfejsu RS-232	32
Podłącz do RS-232 komputera	32
Specyfikacje kabla RS-232	33
Specyfikacje transmisji RS-232	33
RS-232 Communication Format	33
Tabela komend RS-232	33
Uzyskaj tabelę komend RS-232	38
Rozwiązywanie problemów	39
Ograniczona gwarancja	40

Zawartość zestawu

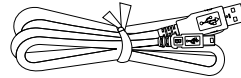
Upewnij się, że następujące detale znajdują się w pakiecie.



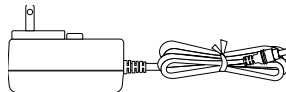
AVerVision F30



Kabel RS-232/CVBS

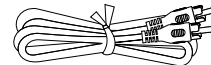


Kabel USB

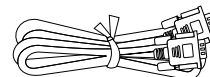


Zasilacz sieciowy (12V, 2A)

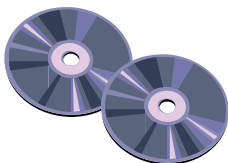
* Zasilacz sieciowy różni się w zależności od standardów gniazd sieciowych krajów sprzedaży produktu.



Kabel RCA



Kabel RGB

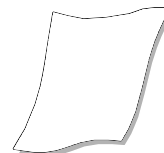


Płyta CD z oprogramowaniem i instrukcją



Pilot

(w zestawie komplet baterii)



Arkusz antyrefleksyjny

Akcesoria opcjonalne



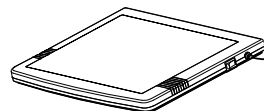
Uchwyt mikroskopu



Złączka gumowa
28mm

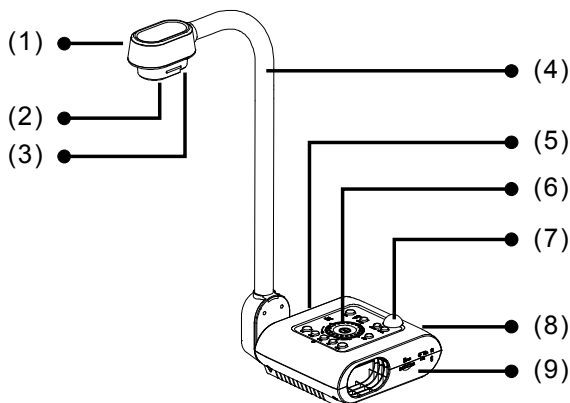


Złączka gumowa
34mm



Kaseton podświetlany

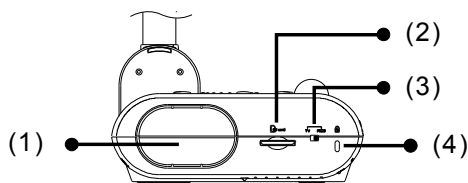
Zapoznaj się z AVerVision F30



(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 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

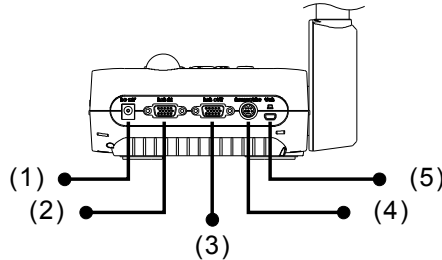


(fig. 1.2)

Nazwa	Funkcja
(1) Futerał kamery	Do przechowywania głowicy kamery
(2) Kieszka 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.
(4) Kieszkań antyłamaniowa	Podłącz blokadę kompatybilną z blokadą Kensington lub urządzenie antyłamaniowe.

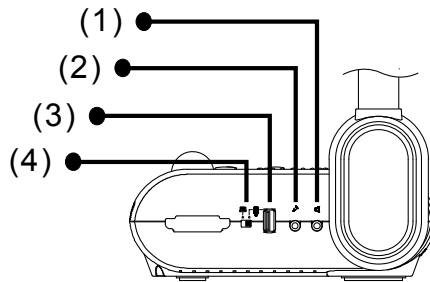
Tylny Panel



(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 F30 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 USB do portu komputera USB i używaj kamery AVerVision F30 jako kamery USB lub przenieś zrobione zdjęcia /filmy wideo z pamięci kamery do komputera.

Lewy Panel

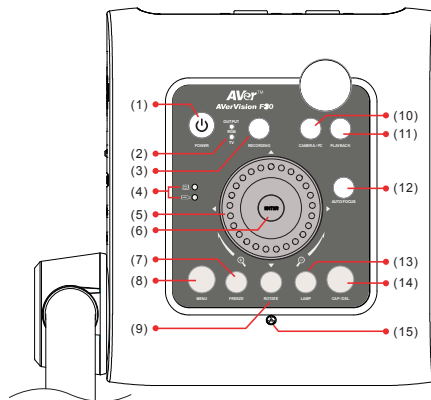


(fig. 1.4)



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 F30 do komputera przy użyciu kabla USB i tylnego portu USB.

Panel sterowania



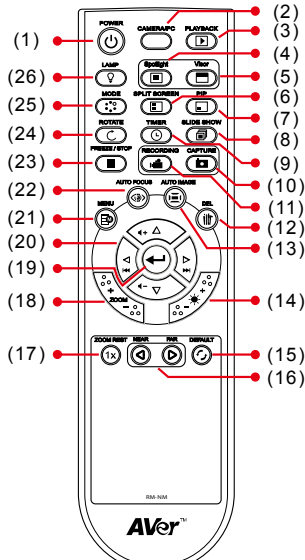
(fig. 1.5)

Nazwa	Funkcja
(1) POWER	Włącza urządzenie/przełącza w stan czuwania.
(2) OUTPUT LED	Zaznaczy 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.
(3) RECORDING	Uruchomi/zatrzyma nagranie audio i wideo. Nagrania audio i wideo można zapisać tylko na karcie SD lub w napędzie USB Flash. Patrz Zapis w pamięci zewnętrznej .
(4) USB Switch LED	Wskazuje wybór przełącznika USB switch aby pokazać, który port USB jest aktywowany. <ul style="list-style-type: none">  pozwala na użycie kamery AVerVision F30 jako kamery USB lub przekazanie zdjęć/filmów z pamięci kamery do komputera.  pozwala na zapis zdjęć/filmów w napędzie USB flash lub użycie myszy USB do adnotacji.





Nazwa	Funkcja
(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. - Wciśnij pokrętle 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.

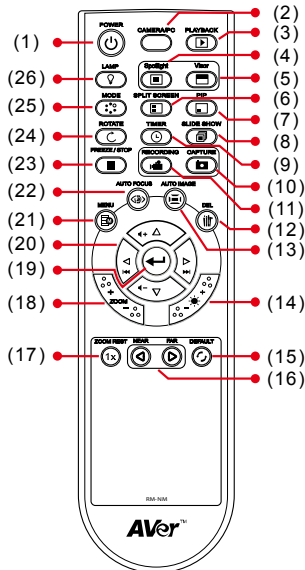
Pilot

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 F30.



(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 F30.
(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 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, ukaze się obramowanie i zacznie migać, użyj przycisków ▲, ▼, ◀, & ▶, aby wyregulować rozmiar obramowania i




(fig. 1.6)

Nazwa

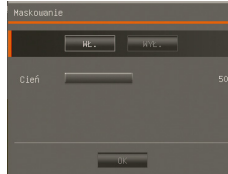
Funkcja

(4) REFLEKTOR

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

Aby wyłączyć Reflektor, wciśnij ponownie .

(5) MASKOWANIE




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

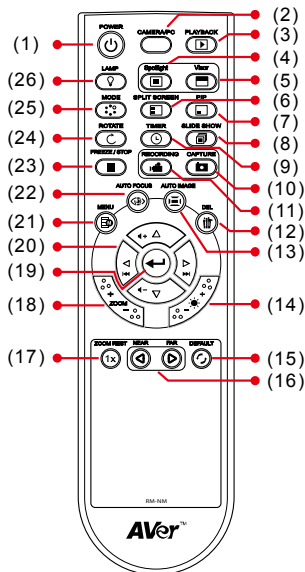
Dzieli ekran na dwie części. Jedna pokazuje obraz na żywo z kamery wbudowanej, a druga 8 reprezentacji obrazów/wideo zachowanych w pamięci.

(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.



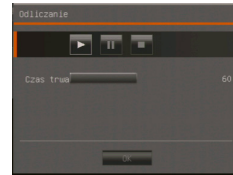
(fig. 1.6)

Nazwa

Funkcja

(9) TIMER

Wywołaj podmenu Timer [Stoper]. Wybierz Start/Pause/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

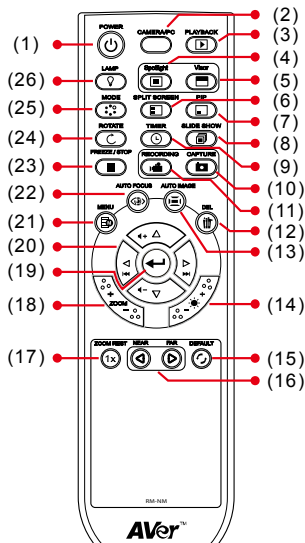
Resetuje poziom zoomu do poziomu 100%.

(18) ZOOM +/-

- 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) 

- 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) ▲, ▼, ◀, & ▶	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - Zatrzymuje obrazy na żywo. - Zatrzymuje odtwarzanie wideo.
(24) ROTATE	Obraca obraz o 90° w trybach kamery i odtwarzania.
(25) MODE	<p>Można wybierać z spośród 6 trybów:</p> <p>Sharp [Ostry] - reguluje kontrast na brzegach, co bardziej uwidacznia tekst.</p> <p>Grafika – regulacja nachylenia obrazu.</p> <p>Motion - zwiększa tempo klatek. W tym trybie wymagane jest dobre oświetlenie.</p> <p>Microscope - automatyczna regulacja optycznego zoomu dla widoku mikroskopowego.</p>
(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 F30.

Zmiana ustawień przełącznika TV-RGB

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

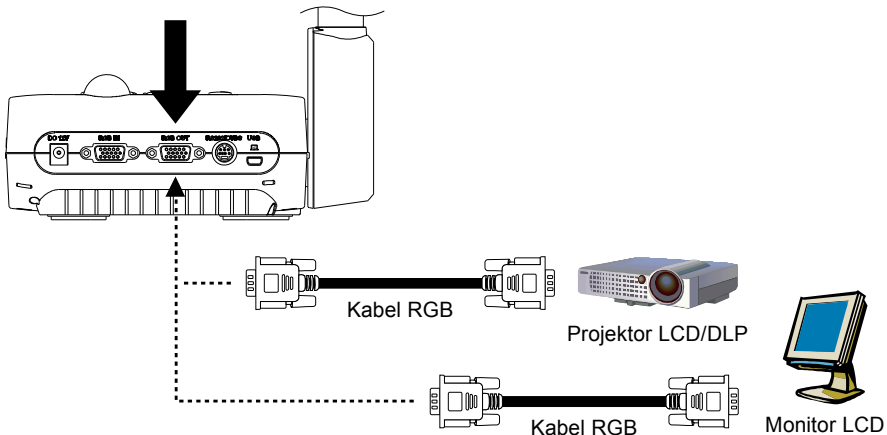
Przełącznik	Port AVerVision		Port ekranu
RGB	 Wyjście RGB	Do	 Wejście RGB
TV	 RS232/CVBS (użyj kabla RS-232/CVBS)		 Wejście wideo

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 F30.

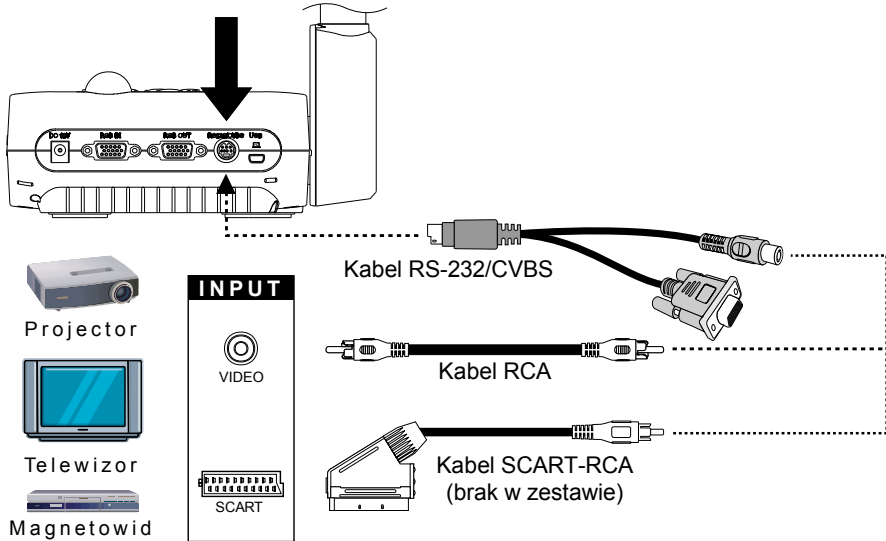


Upewnij się, że przełącznik TV/RGB ustawiony jest na RGB.




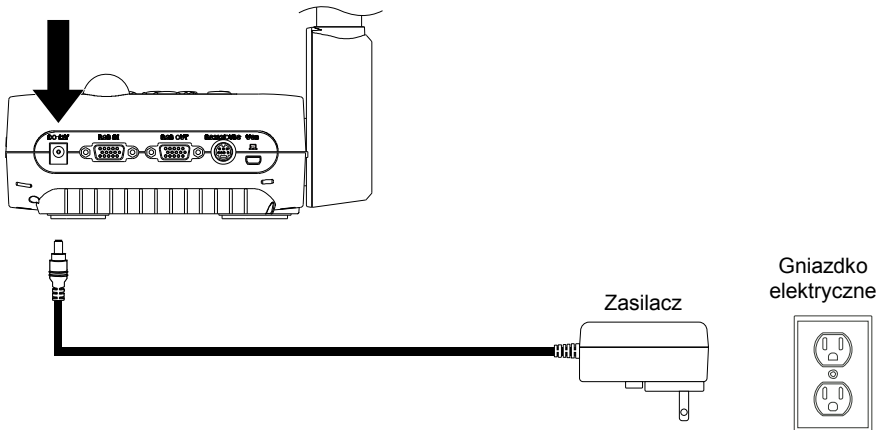
Podłączenie do TV

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.



Podłączenie zasilacza

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

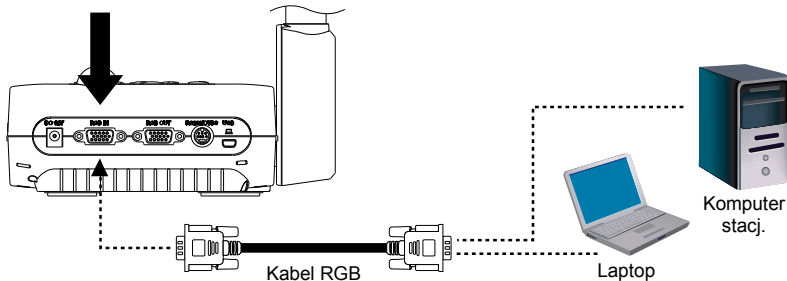


Podłączenie do komputera



Znajdź port wyjściowy RGB (VGA) komputera lub laptopa i podłącz go do portu wejścia RGB IN kamery AVerVision F30. Sygnał wideo z portu wejścia RGB IN jest przesyłany do portów RGB OUT i DVI-I OUT.

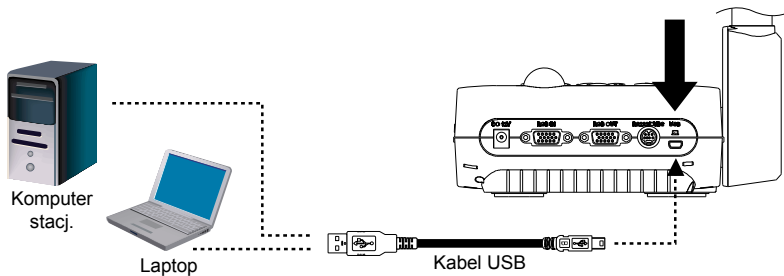
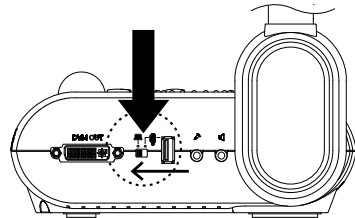


- Aby wyświetlić obraz komputera, wciśnij przycisk Camera/PC na panelu sterowania, aby włączyć tryb komputera w AVerVision F30.
- W przypadku wyświetlania obrazu z laptopa użyj kombinacji klawiszy (FN+F5), aby przełączać między dostępnymi trybami wyświetlania. W celu uzyskania informacji na temat innych poleceń, zapoznaj się z instrukcją dołączoną do laptopa.




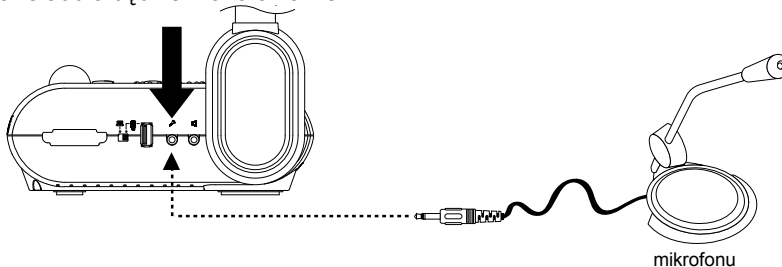
Podłączanie do komputera poprzez USB

1. Ustaw przełącznik USB na lewym panelu ba  a dioda  LED zaświeci się na panelu sterowania. Pozwala to na użycie AVerVision F30 jako kamery USB lub przeniesienie zrobionych zdjęć i filmów wideo z pamięci kamery na komputer. Również można przenieść pliki z AVerVision F30 na PC".
2. Znajdź port USB w komputerze lub laptopie i podłącz go do portu PC kamery AVerVision F30.




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.

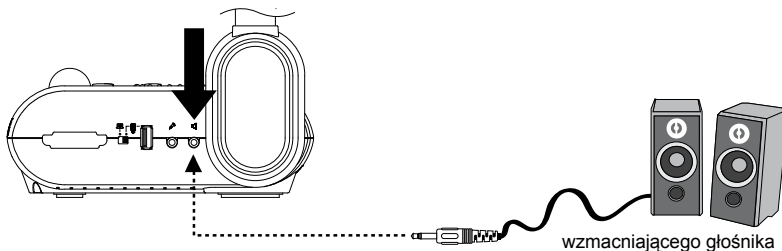


Podłączanie wzmacniającego głośnika

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





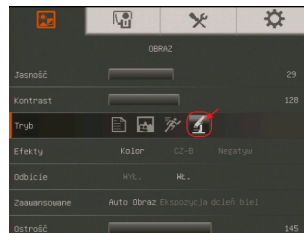
Zalecamy podłączenie kolumny wzmacniającej do portu wyjściowego audio. Należy ostrożnie korzystać ze słuchawek. Aby uniknąć uszkodzenia słuchu na skutek zbyt głośnego odtwarzania, należy ściszyć głośność na pilocie.



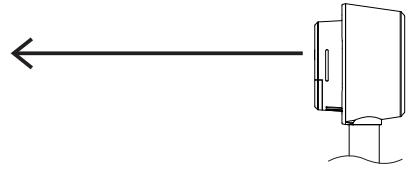
Podłączanie mikroskopu

Podłączenie wizualizera AVerVision F30 do mikroskopu umożliwi wyświetlanie obserwowanych obiektów mikroskopowych na większym ekranie, bez wysyłania wzroku.

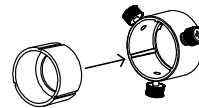
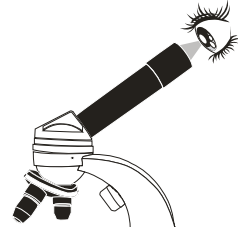
1. Zmień tryb wyświetlania obrazu na Microscope [Mikroskop]. Wciśnij **MENU** > wybierz zakładkę **IMAGE [OBRAZ]** > wybierz **MODE [TRYB]** > wybierz  **(microscope)** i wciśnij .




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

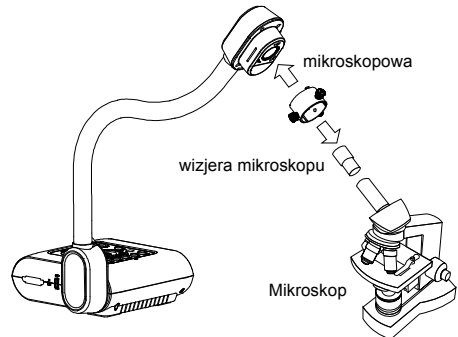


- Wybierz odpowiedni rozmiar złączki wzornika mikroskopu i włóż uchwyt mikroskopu.
- Wymij wzornik z mikroskopu i podłącz go do uchwytu z włożoną wkładką gumową. Dociśnij 3 śruby, aż uchwyt zamocuje wzornik.

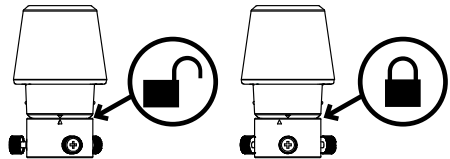


 Do wizjera sugerowane jest użycie 15.5mm lub większej osłony oka.

- 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.

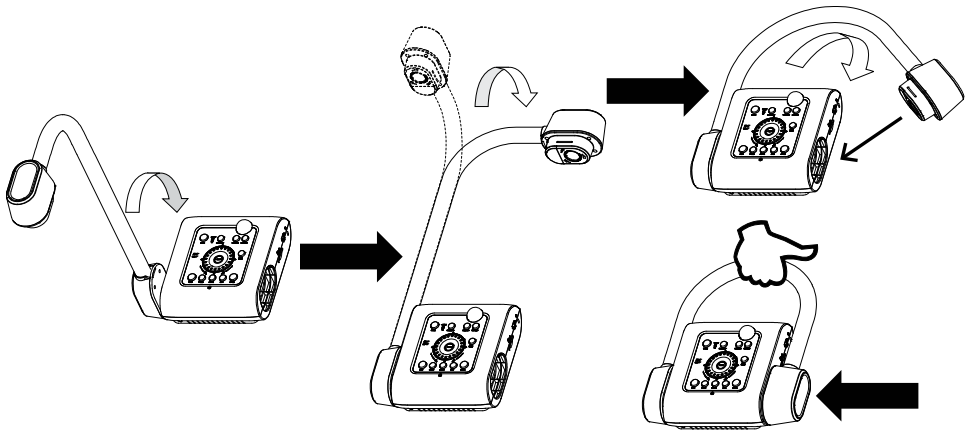


Konfigurowanie wizualizera AVerVision F30

W tym rozdziale zawarto szereg użytecznych wskazówek na temat dostosowywania ustawień wizualizera AVerVision F30 do indywidualnych potrzeb Użytkownika.

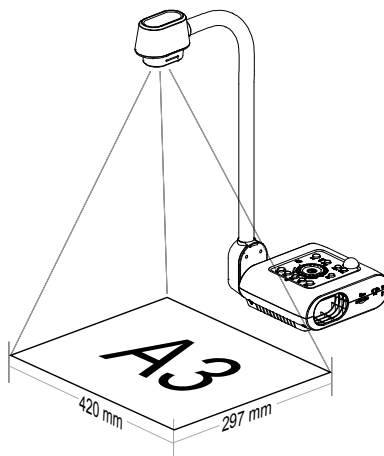
Przechowywanie i obchodzenie się z urządzeniem

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 F30.

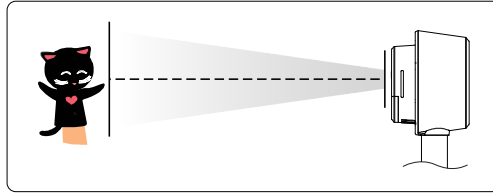


Obszar filmowania

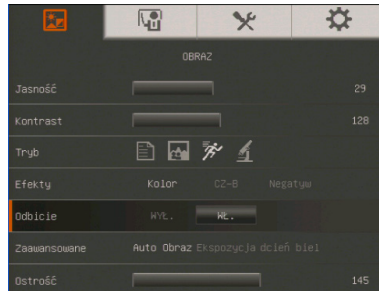
Obszar zdjęciowy może obejmować 420x297mm, co odpowiada formatowi papieru A3.



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

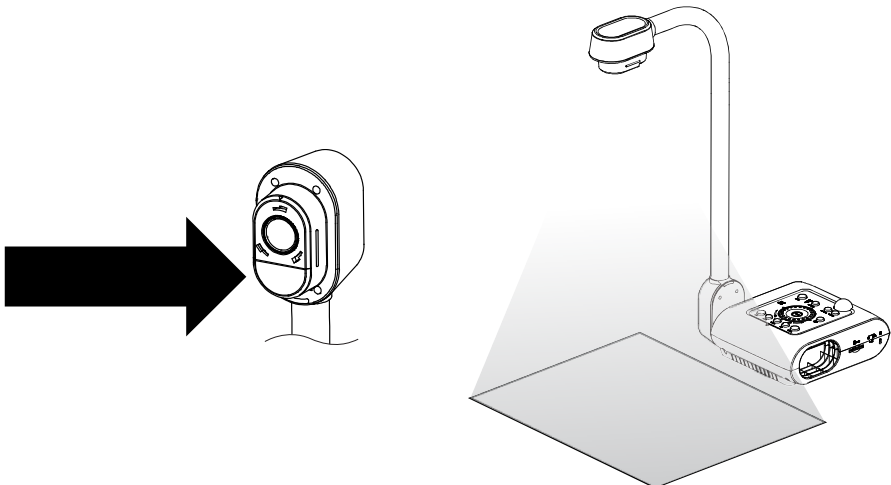


Aby uzyskać obraz lustrzany, wciśnij MENU > wybierz Mirror [Lustro], wciśnij  i wybierz On.



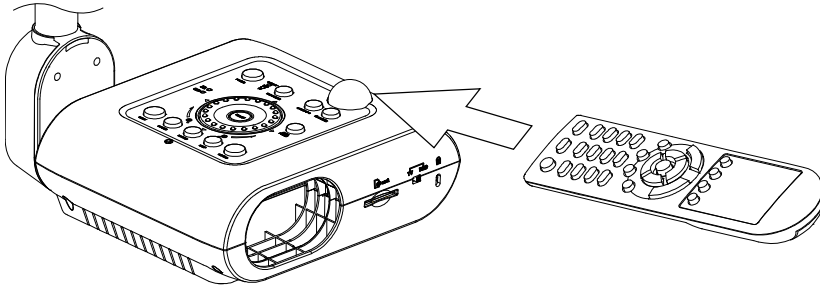
Górne światło

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



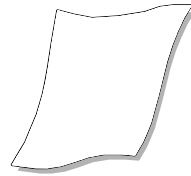
Czujnik podczerwieni

Sterując urządzeniem, kieruj pilota na czujniki podczerwieni.



Arkusze antyrefleksyjne

Arkusze antyrefleksyjne to specjalna powłokana folia, ułatwiająca wyeliminowanie odbłasków występujących przy prezentowaniu błyszczących przedmiotów lub powierzchni, np. czasopism lub zdjęć. Arkusze należy po prostu położyć na prezentowanym błyszczącym dokumencie, co zmniejszy ilość odbijanego światła.



Zapisywanie w pamięci zewnętrznej

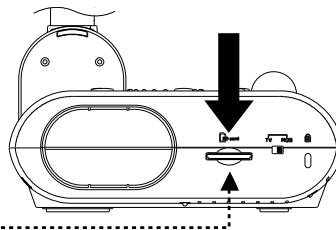
AVerVision F30 obsługuje zarówno karty pamięci SD, jak i napęd USB flash w celu zapisania większej ilości nagrań audio i wideo. Kamera AVerVision F30 wykrywa zewnętrzne pamięci i automatycznie przełącza się na ostatnio wykryte nośniki pamięci. Jeśli zewnętrzna pamięć nie zostanie podłączona wszystkie 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.

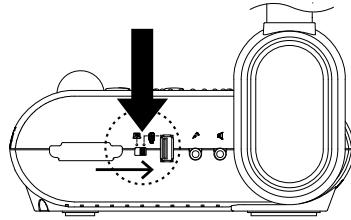


kartę SD



Włóż napęd USB Flash

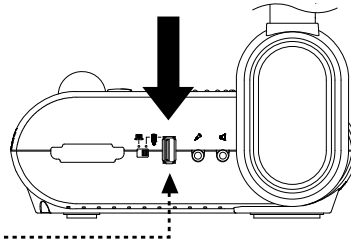
1. Ustaw przełącznik USB na lewym panelu na . AVerVision F30 wykryje napęd USB flash i dioda  LED na panelu kontrolnym zapali się.



2. Podłącz napęd USB flash do gniazda USB. AVerVision F30 obsługuje napędy USB flash od 2GB do 64GB (FAT32). **Najlepiej sformatować napęd USB flash przed użyciem AVerVision F30, aby ułatwić nagrywanie.**



napęd USB Flash

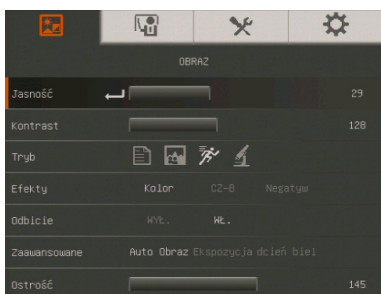


MENU OSD

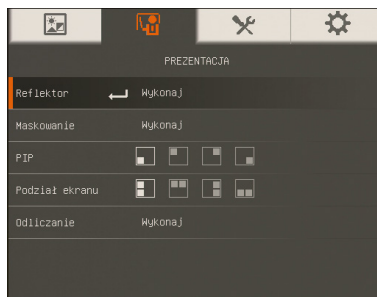
W menu OSD znajduje się 4 zakładki: OBRAZ, PREZENTACJA, USTAWIENIE I SYSTEM. W trybie odtwarzania możesz wejść do menu PLAYBACK OSD, aby włączyć funkcję pokazu slajdów i zmodyfikować przerwy pomiędzy klatkami, jeśli potrzeba.



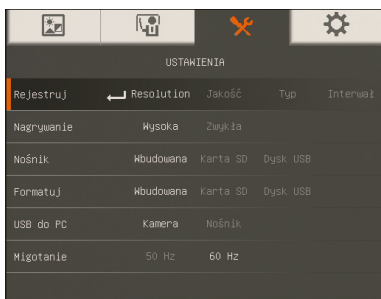
W przypadku wyjścia TV opcja RESOLUTION (ROZDZIELCZOŚĆ) nie będzie dostępna na liście menu SETTING (USTAWIENIA).



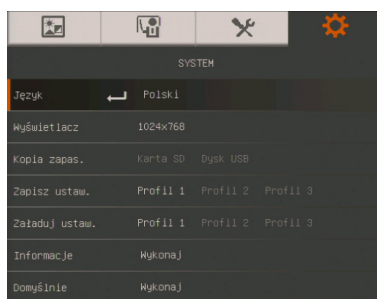
OBRAZ



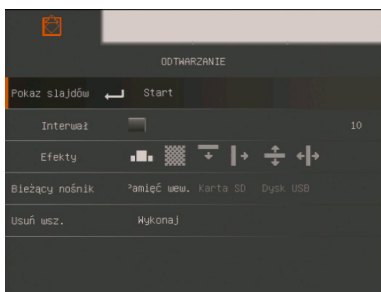
PREZENTACJA



USTAWIENIE

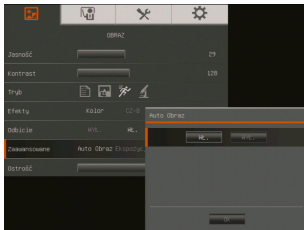
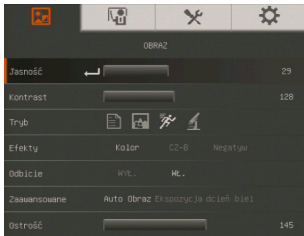


SYSTEM



PLAYBACK

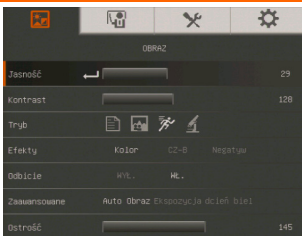
Przemieszczanie się po Menu i Podmenu



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

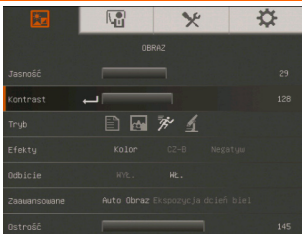
Ekran Menu



Funkcja

Jasność

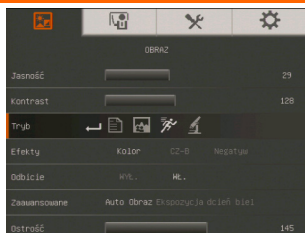
Ręczna regulacja poziomu jasności pomiędzy 0 i 63.



Kontrast

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


Ekran Menu




Funkcja


Tryb

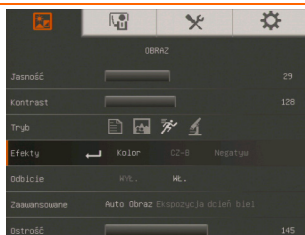
Wybierz jedno z wielu ustawień obrazu.

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

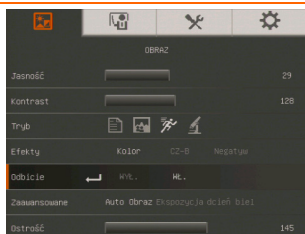
 **Grafika** - regulacja nachylenia obrazu.

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

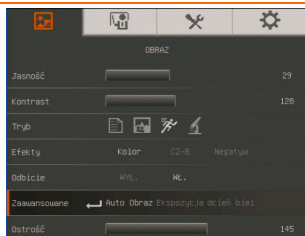
 **Mikroskop** - automatyczna regulacja optycznego zoomu dla widoku mikroskopowego.

**Efekty**

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

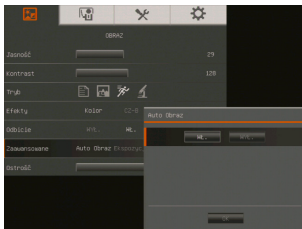
**Lustro**

Wybierz, aby obrócić obraz w trybie kamery.

**Zaawansowane**

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

Ekran Menu

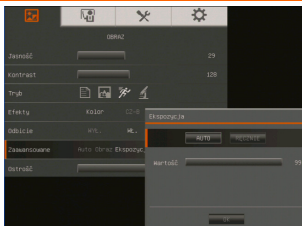


Funkcja

Auto-obraz

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

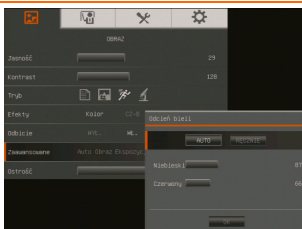
Spowoduje to również, że lampa zaświeci się automatycznie, kiedy będzie za mało światła do regulacji ogniskowej.

**Ekspozycja**

Wybiera ustawienia naświetlenia.

Auto – automatycznie reguluje naświetlenie kamery oraz ilość potrzebnego światła.

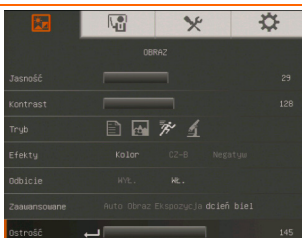
Ręczne - manually adjust the exposure level. The exposure can be adjusted up to 100.

**W.Balance (Balans Bielei)**

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

AUTO - automatycznie reguluje równowagę bielei.

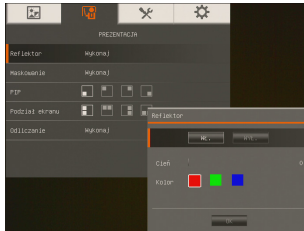
Ręczne - ręczna regulacja poziomu kolorów czerwonego i niebieskiego. Poziom koloru można wyregulować maksymalnie do 255.

**Ostrość**

Ręczna regulacja ogniskowej.

Presentation (Prezentacja)

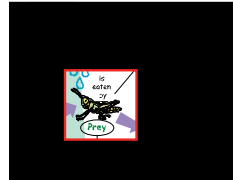
Ekran Menu



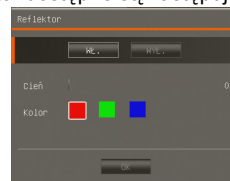
Funkcja

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.

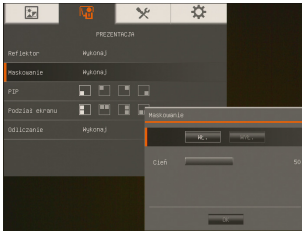
Shade [Cień] – wybierz poziom przezroczystości obszaru na zewnątrz okna. Zaciemniony obszar zmieni kolor na zupełnie czarny przy ustawieniu na poziom 100. Wciśnij ◀, aby przejść do następnego wyboru.

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.

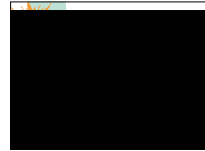
Ekran Menu



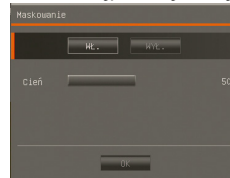
Funkcja

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.

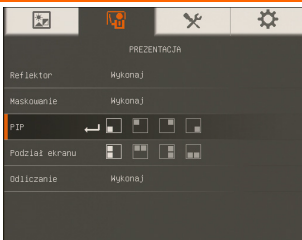


ON/OFF [WŁĄCZ/WYŁĄCZ] – wybierz, aby edytować/zamknąć

Maskowanie. Wciśnij ◀, aby przejść do następnego wyboru.

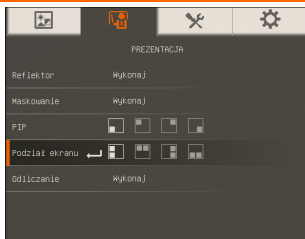
Shade [Cień] – ustaw poziom przezroczystości obszaru na zewnątrz przesłoniętego obszaru. Zacieniony obszar zmienia kolor na zupełnie czarny przy ustawieniu na poziom 100. Wciśnij ◀, aby przejść do następnego wyboru.

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 F30.

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



Po lewej



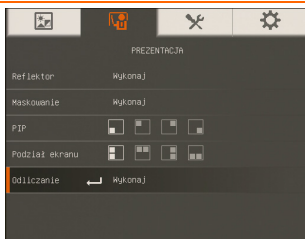
Na górze



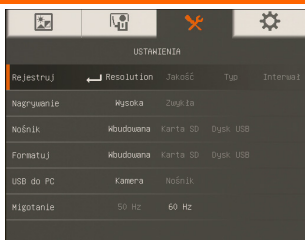
Po prawej



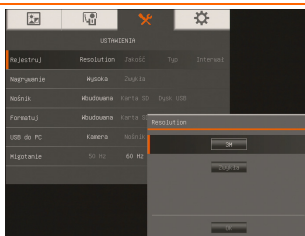
Poniżej

**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.

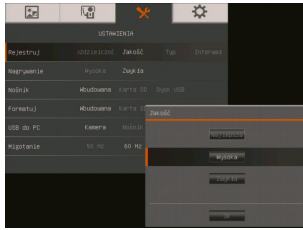
Ustawienie**Ekran Menu****Funkcja****Rejestruj**

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

**Resolution (Rozdzielczość)**

Wybierz rozmiar ujęcia. W ustawieniach 3M, rozmiar rozdzielczości wynosi 2592 X 1944.

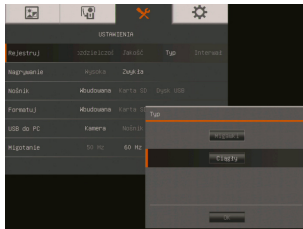
Ekran Menu



Funkcja

Jakość

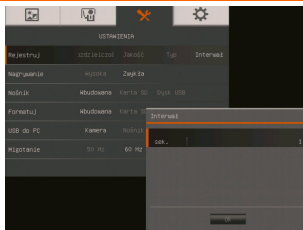
Wybiera ustawienia kompresji ujęcia.

**Typ**

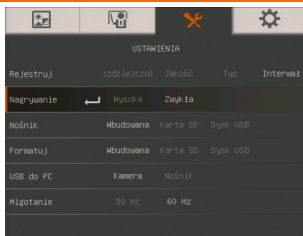
Wybiera typ ujęcia.

Single – ujmuję tylko jeden obraz.

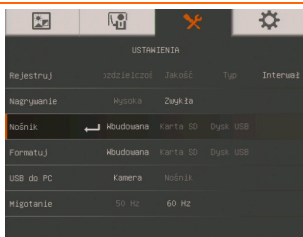
Continuous - rejestruje kolejne obrazy.

**Interwał**

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

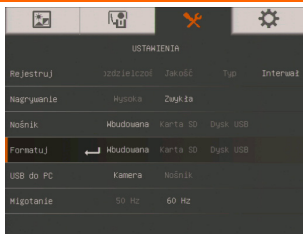
**Nagrywanie**

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.

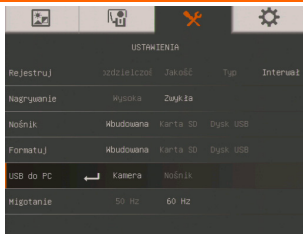
Ekran Menu



Funkcja

Formatuj

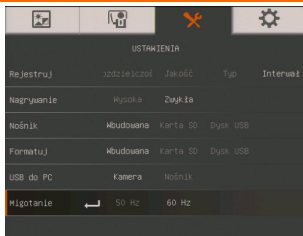
Aby usunąć dane wybranej pamięci, należy ją sformatować.

**USB do PC**

Wybierz status AVerVision F30, 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.

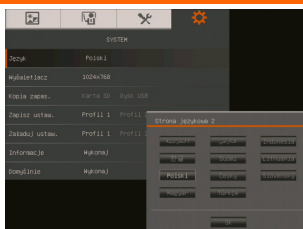
Storage [Zapis] - przenosi zarejestrowane obrazy/wideo z pamięci na twardy dysk komputera.

**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



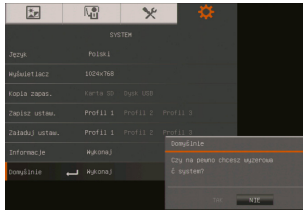
Funkcja

Język

Zmienia i wybiera inny język.

Ekran Menu

Funkcja

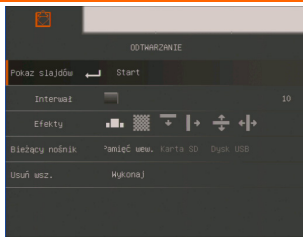
**Domyślnie**

Przywraca ustawienia do domyślnych ustawień fabrycznych.

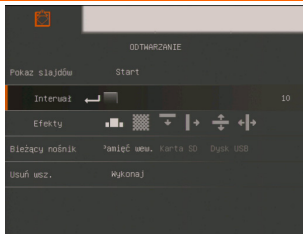
Playback (Odtwarzanie)

Ekran Menu

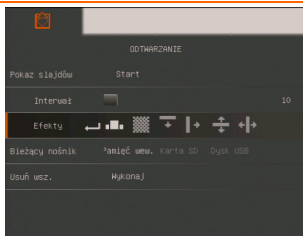
Funkcja

**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

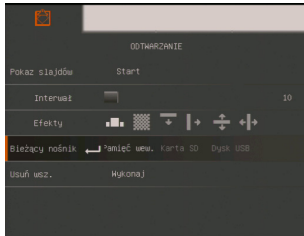


Podziel pionowo



Podziel poziomo

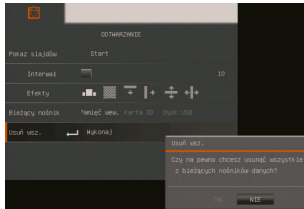
Ekran Menu



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.

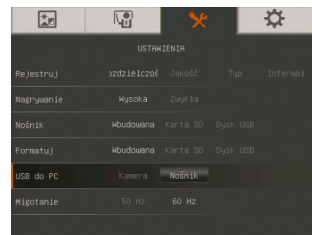
Transfer zarejestrowanych zdjęć/wideo do komputera

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 ustawiłeś przełącznik USB na **PC**, aby komputer mógł wykryć AVerVision F30.
2. Zanim podłączysz kabel USB **KONIECZNIE** ustaw USB na PC jako STORAGE [ZAPIS].
3. Kiedy ukaże się "**Mass Storage Start (must check) [Rozpoczynanie 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 F30** na twardy dysk komputera.



Dane techniczne

Obraz

Czujnik obrazu	1/2" CMOS
Łączna liczba pikseli	3 megapikseli
Liczba klatek na sekundę	30 fps (maks.)
Regulacja koloru	auto/ręczna
Ekspozycja	auto/ręczna
Tryb obrazu	Ostrość / Grafika / Ruch / Mikroskop
Efekt	kolor/cz.-b./negatyw/ Lustro / Obrót/ Zatrzymanie
Analogowe wyjście RGB	1280x720, 1024x768
Przechwytywanie obrazu	240 klatek (XGA) ; 80 klatek (3M Pixel)

Optyka

Ostrość	auto/ręczna
Kadr	420mm x 297mm
Zmiana wielkości obrazu	16X (AVERZOOM™ 2X + 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)
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 525mm (+/-2mm włącznie z gumową stopką)
Złożone	305mm x 230mm x 77mm (+/-2mm włącznie z gumową stopką)
Masa	2.5 kg (about 5.513lbs)

Pamięć zewnętrzna

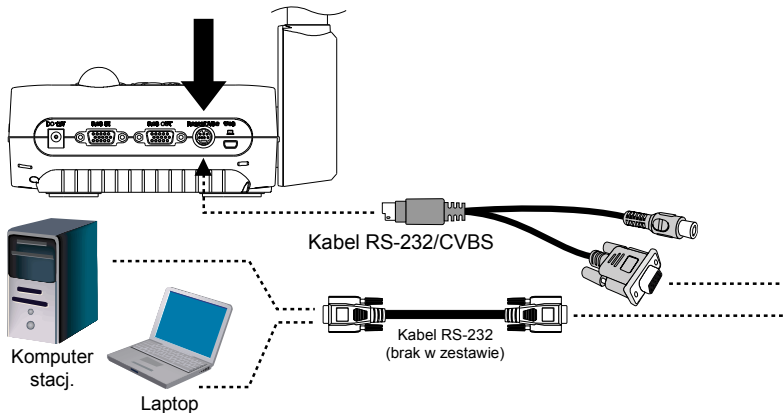
Secure Digital (SD)	1GB ~ 32GB (FAT32)
USB Flash Drive	2GB ~ 64GB (FAT32)

Użycie interfejsu RS-232

AVerVision F30 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.

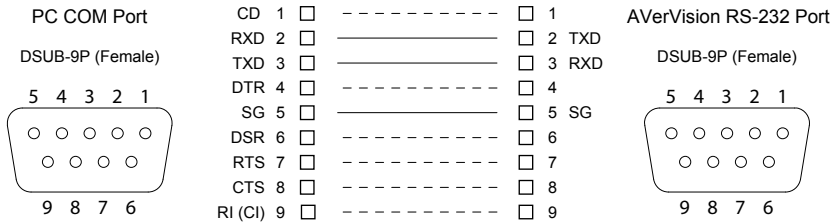
Podłącz do RS-232 komputera

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 Sprawdzeni aSumy
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 IMAGE CAPTURE	0x07	0x01	0x00	0x5d
TIMER START	0x08	0x00	0x00	0x53
TIMER PAUSE	0x08	0x01	0x00	0x52
TIMER STOP	0x08	0x02	0x00	0x51
TIMER SET TIME	0x08	0x03	Value[? ~ ?]	*1
PREVIEW MODE: SHARP	0x0A	0x00	0x00	0x51
PREVIEW MODE: GRAPHICS	0x0A	0x01	0x00	0x50
PREVIEW MODE: MOTION	0x0A	0x02	0x00	0x53
PREVIEW MODE: MICROSCOPE	0x0A	0x03	0x00	0x52
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

Funkcja	Dane[0]	Dane[1]	Dane [2]	Kod Sprawdzeni aSumy
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
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

Funkcja	Dane[0]	Dane[1]	Dane [2]	Kod Sprawdzeni aSumy
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
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: NORMAL	0x27	0x00	0x00	0x7c
RECORD QUALITY: HIGH	0x27	0x01	0x00	0x7d
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

Funkcja	Dane[0]	Dane[1]	Dane [2]	Kod Sprawdzeni aSumy
FORMAT: THUMB DRIVE	0x29	0x02	0x00	0x70
OUTPUT RESOLUTION: 1024x768	0x2F	0x01	0x00	0x75
OUTPUT RESOLUTION: 1280x720	0x2F	0x02	0x00	0x76
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
CAPTURE QUALITY: STANDARD	0x37	0x00	0x00	0x6c
CAPTURE QUALITY: FINE	0x37	0x01	0x00	0x6d
CAPTURE QUALITY: FINEST	0x37	0x02	0x00	0x6e
AUTO FOCUS	0x40	0x00	0x00	0x1b
MENU	0x41	0x00	0x00	0x1a
ARROW - DOWN	0x42	0x00	0x00	0x19
ARROW - UP	0x42	0x01	0x00	0x18

Funkcja	Dane[0]	Dane[1]	Dane [2]	Kod Sprawdzeni aSumy
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
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

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

Funkcja	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 2: PC-1 Pass Through
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 F30.

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 F30 oraz upewnij się, że wizualizer AVerVision F30 działa w trybie komputera (PC).

Wizualizer AVerVision F30 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 urządzenia 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 F30 oraz komputerze.
2. Podłącz najpierw komputer do wizualizera AVerVision F30 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 F30 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 wpływającym 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 użytkowania, 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 użytkowania; (ii) przepięć w sieci przekraczających wymogi przedstawione przez AVer, (iii) użytkowania 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 PRZEKROCZY 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.
